

Information

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

AFRICA

EGYPT
Al Fanny Trading
Office
9, ElWaghar Al Askalani
Street,
AND El Golf, Heliopolis.

REUNION
Maison FO - YAM
Marcel
25 Rue Jules Hermann,
Chaudron - BP79 97 491
Ste Clotilde Cedex,
REUNION ISLAND

SOUTH AFRICA
That Other Music Shop
(PTY) Ltd.
11 Malls St.,
Braamfontein,
Johannesburg, SOUTH
AFRICA

P.O.Box 32918,
Braamfontein 2017
Johannesburg, SOUTH
AFRICA
TEL: (011) 403 4105
Paul Bothner (PTY)
Ltd.
17 Mardemul Centre,
Main Road, Claremont 7708
SOUTH AFRICA
P.O.Box 21032, Claremont
7735, SOUTH AFRICA

ASIA

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

Roland Shanghai
Electronics Co., Ltd.
(BEIJING OFFICE)
10F, No.18 Anhuaxili,
Chaoyang District,

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

INDIA
Rivera Digitech (India)
Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra
Mahalaxmi Flats Compound
Off. Dr. Edwin Moses
Road, Mumbai-400011,
INDONESIA
PT Citra IntiRama
Jl. Cikang Timur No. 153-
150 Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

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

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

PHILIPPINES
G.A. Yupangco & Co.
Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila
1200,

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

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

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

THAILAND
Theatra Music Co.,
Ltd.
330 Veng NakornKasem,
Soi 2, Bangkok 10100,
AFRICA

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

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND

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

NEW ZEALAND
Roland Corporation
Ltd.
32 Shaddock Street, Mount
Eden, Auckland, NEW

CENTRAL/LATIN AMERICA

ARGENTINA
Instrumentos
Musicales S.A.
Av. Santa Fe 2055
(1123) Buenos Aires
ARGENTINA

BRAZIL
Roland Brasil Ltda
Rua San Jose, 780 Sala B
Parque Industrial San
Jose
Cotia - Sao Paulo - SP,
BRAZIL

COSTA RICA
JUAN Bansaibach
Instrumentos
Musicales
Ave. 1, Calle 11, Apartado
10237,
CHILE

CHILE
Comercial Fandry
S.A.
Rut. 1, 96.919.420-1
Nataliel Cox #739, 4th
TEL: (02) 3486-8855

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

MEXICO
Casa Veerkamp, s.a.
de c.v.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila
1200,
01780 Mexico D.F. MEXICO

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

PARAGUAY
Distribuidora De
Instrumentos
Musicales
J. E. Olaz y ESQ.
Manduvira Asuncion

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

VENEZUELA
Musicland Digital
C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal,
Nivel C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA

EUROPE

AUSTRIA
Roland Austria
GES. M. B. H.
Siemensstrasse 4, P.O.
Box 74,
BELGIUM/HOLLAND/
LUXEMBOURG

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

SWEDEN

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

UKRAINE
TIC-FAC
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo,
UKRAINE
TEL: (01311) 414-40

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

GREECE
STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
Patras 26442, GREECE
TEL: 2610 435400

HUNGARY
Roland East Europe
Ltd.
Nataliel Cox #739, 4th
TEL: (02) 3486-8855

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

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

NORWAY
Roland Scandinavia
Avd. Kontor Norge
Lillehammer 2 Postboks
95 Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 2273 0074

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

PORTUGAL
Tecnologias Musica e
Audio, Roland
Portugal, S.A.
Cais Das Pedras, 8/9-1
Dto
4050-465 PORTO

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

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

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

SWEDEN

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

UKRAINE
TIC-FAC
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo,
UKRAINE
TEL: (01311) 414-40

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

GREECE
STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
Patras 26442, GREECE
TEL: 2610 435400

HUNGARY
Roland East Europe
Ltd.
Nataliel Cox #739, 4th
TEL: (02) 3486-8855

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

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

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

KUWAIT
Easa Husain Al
Yousifi Est.
Abdullah Salem Street,
Safat, KUWAIT
TEL: (01) 20-1441

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

SAUDI ARABIA
aBawliah Universal
Electronics AFL
Corniche Road, Aldossary
Bldg., 1st Floor,
Alkhobar,
SAUDI ARABIA

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

TURKEY
Barkat muzik aletleri
ithalat ve ihracat
Ltd Sti
Siraselviler Caddesi
Siraselviler Pasaji
No:74/20

NORTH AMERICA

U.A.E.
Zak Electronics &
Musical Instruments
Co. L.L.C.
Zabeel Road, Al Sherook
Bldg., No. 14, Grand
Floor, Dubai, U.A.E.

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

ROLAND CANADA MUSIC LTD.
(Toronto Office)
170 Admiral Boulevard
U. S. A.
Roland Corporation
U. S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-
2938,
U. S. A.

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

CYPRUS
Radex Sound Equipment
Ltd.
17, Diagorou Street,
Nicosia, CYPRUS

IRAN
MOCO, INC.
No. 41 Nike St.,
Dr. Shariyati Ave.,
Rohberoye Carake Mirdasad
Tehran, IRAN
TEL: (021) 285-4169

As of December 1, 2002

Roland®

V-Synth
MANUAL DEL PROPIETARIO

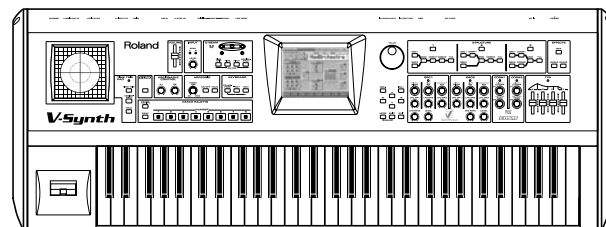
V-Synth

MANUAL DEL PROPIETARIO

Gracias y felicidades por su elección de la unidad Roland V-Synth.

Antes de usar esta unidad, lea cuidadosamente las secciones tituladas: "INSTRUCCIONES IMPORTANTES DE SEGURIDAD" (Manual del Propietario; pág. 2), "USO SEGURO DE LA UNIDAD" (Manual del Propietario; pág. 3), y "NOTAS IMPORTANTES" (Manual del Propietario; pág. 4). Estas secciones proporcionan información importante para el uso apropiado de la unidad. Además, para asegurarse de haber adquirido un buen conocimiento de cada característica proporcionada por su nueva unidad, es necesario que lea por completo la Guía de Inicio Rápido, el Manual del Propietario y la Lista de Sonidos. Guarde estos manuales y téngalos a mano como guía de consulta rápida.

- * Microsoft y Windows son marcas registradas de Microsoft Corporation.
- * Windows® es conocido oficialmente como: "Sistema operativo Microsoft® Windows®".
- * Macintosh es una marca registrada de Apple Computer, Inc.
- * MacOS es una marca registrada de Apple Computer, Inc.
- * SmartMedia es una marca registrada de Toshiba Corp.
- * Todos los nombres de productos mencionados en este documento son marcas registradas de sus respectivos propietarios.

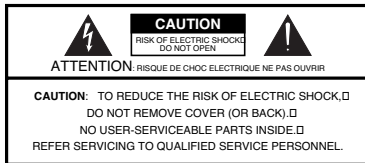


Copyright © 2002 ROLAND CORPORATION

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida de ningún modo sin autorización escrita de ROLAND CORPORATION.

Roland Corporation

03126812 '03-2-A3-21N



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



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

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

IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS

SAVE THESE INSTRUCTIONS

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

1. Read these instructions.
2. Keep these instructions.
3. Heed all warnings.
4. Follow all instructions.
5. Do not use this apparatus near water.
6. Clean only with a dry cloth.
7. Do not block any of the ventilation openings. Install in accordance with the manufacturers instructions.
8. Do not install near any heat sources such as radiators, heat registers, stoves, or other apparatus (including amplifiers) that produce heat.
9. Do not defeat the safety purpose of the polarized or grounding-type plug. A polarized plug has two blades with one wider than the other. A grounding type plug has two blades and a third grounding prong. The wide blade or the third prong are provided for your safety. When the provided plug does not fit into your outlet, consult an electrician for replacement of the obsolete outlet.
10. Protect the power cord from being walked on or pinched particularly at plugs, convenience receptacles, and the point where they exit from the apparatus.
11. Only use attachments/accessories specified by the manufacturer.
12. Never use with a cart, stand, tripod, bracket, or table except as specified by the manufacturer, or sold with the apparatus. When a cart is used, use caution when moving the cart/apparatus combination to avoid injury from tip-over.
13. Unplug this apparatus during lightning storms or when unused for long periods of time.
14. Refer all servicing to qualified service personnel. Servicing is required when the apparatus has been damaged in any way, such as power-supply cord or plug is damaged, liquid has been spilled or objects have fallen into the apparatus, the apparatus has been exposed to rain or moisture, does not operate normally, or has been dropped.



For the U.K.

WARNING: THIS APPARATUS MUST BE EARTHED
IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE:
 GREEN-AND-YELLOW: EARTH, BLUE: NEUTRAL, BROWN: LIVE
 As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:
 The wire which is coloured GREEN-AND-YELLOW must be connected to the terminal in the plug which is marked by the letter E or by the safety earth symbol or coloured GREEN or GREEN-AND-YELLOW.
 The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.
 The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.



For EU Countries

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

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

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

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

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

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

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

For Canada

NOTICE



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

AVIS



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

USO SEGURO DE LA UNIDAD

INSTRUCCIONES DE PREVENCIÓN DE FUEGO, SHOCK ELÉCTRICO Y DAÑOS PERSONALES

Sobre los mensajes  AVISO y  ATENCIÓN

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

Sobre los símbolos

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

SIEMPRE TENGA EN CUENTA LO SIGUIENTE

AVISO

- Antes de usar esta unidad lea las siguientes instrucciones y el Manual del Propietario. 
- No abra ni realice ninguna modificación interna a la unidad. 
- No intente reparar la unidad ni sustituir ningún componente de su interior (excepto si este manual le da indicaciones precisas al respecto). Consulte cualquier mantenimiento con su distribuidor, con el Servicio técnico Roland más cercano o con un distribuidor Roland autorizado, de los que aparecen en la página "información". 
- Nunca use o guarde la unidad en lugares que estén:
 - Sujetos a temperatura extremas (p.ej., la luz directa del sol en un vehículo cerrado, cerca de un conducto de calefacción, encima de aparatos que generen calor); o:
 - Inundados (p.ej., lavavos, fregaderos, en suelos mojados); o que estén:
 - Expuestos a la lluvia; o que sean:
 - Polvorientos; o que estén:
 - Sujetos a altos niveles de vibración.

- Para esta unidad, use sólo un rack o soporte recomendado por Roland. 
- Al usar la unidad con un rack o soporte recomendado por Roland, el rack o soporte deben colocarse correctamente para que la unidad quede nivelada y estable. En el caso de no usar un rack o soporte especial, asegúrese de que cualquier ubicación que elija para la unidad, proporciona una superficie nivelada y que mantendrá la unidad estable y sin tambalearse. 
- La unidad debe conectarse a una fuente de alimentación únicamente como las especificadas en el manual de operaciones, o como se indica en la parte inferior de la unidad. 

AVISO

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

- En hogares con niños pequeños, un adulto debería supervisar la manipulación de la unidad hasta que el niño es capaz de seguir todas las normas esenciales para su correcto funcionamiento. 
- Proteja la unidad de impactos fuertes. (¡No deje caer la unidad!) 
- No permita que el cable de alimentación de la unidad comparta una toma de corriente con un número excesivo de dispositivos. Sea especialmente cuidadoso usando cables de extensión de corriente. La potencia total de los dispositivos conectados al cable de extensión de corriente nunca debe superar el rango de potencia de éste (vatios/ amperios). Una sobrecarga puede causar un calentamiento del aislamiento del cable e incluso derretirlo. 

USO SEGURO DE LA UNIDAD

⚠ AVISO

- Antes de usar la unidad en un país extranjero consulte con su distribuidor, al Servicio técnico Roland más cercano o a un distribuidor Roland autorizado, de los que aparecen en la página “información”. 
- NO reproduzca un disco CD-ROM en un reproductor de CDs de audio convencional. El nivel sonoro del sonido resultante puede generarle pérdida permanente de audición, daños en altavoces u otros componentes del equipo. 

⚠ ATENCIÓN

- La unidad debe colocarse en un sitio que no interfiera con su adecuada ventilación. 
- Use esta unidad solo con el soporte para teclado Roland KS-12. El uso con otros soportes puede causar inestabilidad y posibles daños en la unidad. 
- Siempre sujete el cuerpo del enchufe del cable de alimentación, nunca tire del cable, al enchufarlo o desenchufarlo de la unidad o de una toma de corriente. 
- Procure que los cables no se enreden. Además todos los cables deben colocarse en lugares fuera del alcance de los niños. 

⚠ ATENCIÓN

- Nunca se suba a la unidad ni coloque objetos pesados encima de ésta. 
- Nunca manipule el cable de alimentación con las manos mojadas al enchufarlo o desenchufarlo de una toma de corriente o de la unidad. 
- Antes de mover la unidad, desconecte el enchufe de la toma de corriente, y desconecte también todos los cables de dispositivos externos. 
- Antes de limpiar la unidad, apáguela y desconecte el cable de la salida de corriente. (p. 16). 
- Siempre que sospeche de la posibilidad de tormenta eléctrica en su área, desconecte el cable de alimentación de la unidad. 
- En caso de tener que retirar los tornillos, asegúrese de colocarlos en lugar seguro, fuera del alcance de los niños para evitar su ingestión accidental. 

NOTAS IMPORTANTES

Además de los puntos de la lista “INSTRUCCIONES IMPORTANTES DE SEGURIDAD” y “USO SEGURO DE LA UNIDAD” de las páginas 2 y 4, por favor, lea y siga las siguientes instrucciones:

Fuente de alimentación

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

Ubicación

- El uso de la unidad cerca de amplificadores de potencia (u otros equipos que contengan grandes transformadores de corriente), puede generar zumbidos. Para solucionar el problema, cambie la orientación de la unidad o colóquela en un lugar lejos de la fuente de interferencia.
- Este dispositivo puede causar interferencias en la recepción de radio o televisión. No use esta unidad en las proximidades de este tipo de receptores.

- Los dispositivos de comunicación inalámbricos, como teléfonos móviles, pueden generar ruido si se utilizan cerca de la unidad. Este ruido podría ocurrir al recibir o realizar una llamada telefónica o durante la conversación. En caso de experimentar este tipo de problemas, coloque sus dispositivos inalámbricos a mayor distancia de esta unidad o simplemente apáguelos.
- Nunca exponga la unidad a la luz directa del sol, cerca de dispositivos que irradian calor, dentro de un vehículo cerrado o sometido a temperaturas extremas. El calor excesivo puede deformar o decolorar la unidad.
- Al trasladar la unidad de una ubicación a otra en que la temperatura y/o humedad sean muy diferentes, pueden formarse gotas de agua de condensación dentro de la unidad. Si utiliza la unidad en estas condiciones puede dañarla o causar un mal funcionamiento. Por lo tanto, permanezca sin usarla varias horas, hasta que la condensación se haya evaporado por completo.
- No deje objetos encima del teclado. Esto puede causar un mal funcionamiento, por ejemplo que algunas teclas dejen de producir sonido, etc.

Mantenimiento

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

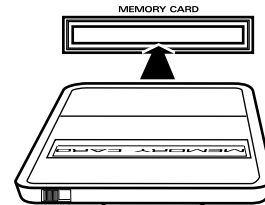
Precauciones adicionales

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

Antes de usar tarjetas

Uso de tarjetas de datos (DATA Card)

- Cuidadosamente inserte la DATA Card hasta el fondo; asegúrese de que esté firmemente colocada.



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

Manipulación de CD-ROMS

- Evite tocar o rallar la cara posterior brillante (superficie codificada) del disco. Los discos CD-ROM dañados o sucios pueden no leerse correctamente. Mantenga sus discos limpios mediante un limpiador de CDs.

Copyright

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

Cómo usar este manual

Este Manual del Propietario está organizado del modo siguiente. Antes de empezar a leerlo, recomendamos revise la Guía de Inicio Rápido. Para detalles a cerca de los Patches y las Ondas de sonido Wave que contiene V-Synth, consulte la “Lista de Sonidos” a parte.

Vista global de V-Synth

Esta sección explica la estructura de la unidad V-Synth, y su funcionamiento básico. Es esencial leerlo para comprender los procedimientos de funcionamiento de la unidad V-Synth.

Tocar en Modo Patch

Esta sección explica cómo tocar la unidad V-Synth en modo Patch. Es esencial leerlo para comprender los procedimientos de funcionamiento de la unidad V-Synth.

Crear un Patch

Este capítulo explica cómo crear patches y describe la función concreta de los parámetros del Patch y su composición. Lea este capítulo cuando desee crear Patches.

Crear y editar muestras (Modo Sample)

Esta sección explica cómo muestrear y cómo editar y codificar muestras. Lea esta sección cuando desee muestrear sonidos.

Ajustes comunes a todos los modos (Modo System)

Este capítulo describe cómo los parámetros de sistema pueden determinar el entorno de trabajo de V-Synth y cómo están organizados dichos parámetros. Léalo como sea necesario.

Funciones del disco (Modo Disk)

Este capítulo cubre aspectos del disco como guardar y cargar datos mediante el disco. Léalo como sea necesario.

Transferencia de datos (Modo USB)

Esta sección explica cómo conectar la unidad V-Synth a su ordenador y transferir información como Patches y Ondas de sonido Wave. Léalo como sea necesario.

Otras Funciones

Esta sección explica cómo transmitir datos a un dispositivo MIDI externo (Transferencia de Datos), y cómo devolver todos los datos de la unidad V-Synth a sus ajustes de fábrica (Factory Reset). Léalo como sea necesario.

Apéndices

Este capítulo contiene una sección de solución de problemas adecuada si la unidad V-Synth no funcionase del modo esperado. También incluye una lista de mensajes de error que usted puede consultar en caso de que aparezca un mensaje de error en pantalla. Incluye una lista de parámetros y una tabla de implementación MIDI.

Notación utilizada en este Manual del Propietario

Para hacer más comprensibles los procedimientos operativos, se ha adoptado el siguiente sistema de notación:

Caracteres y gráficos entre corchetes [], indican botones y conmutadores en el panel frontal. Por ejemplo, [MODE] indica el botón MODE, y [▲], [▼], [◀], y [▶] indican los botones del cursor.

Los gráficos de texto entre los signos: < > indican objetos en la pantalla (pantalla táctil) que usted puede pulsar con su dedo. Este Manual le dará instrucciones a cerca de “tocar” el objeto que aparece en la pantalla táctil.

(pág. **) se refiere a páginas del manual.

A continuación proporcionamos el significado de ciertos símbolos precediendo ciertas frases en el texto.



Notas. Asegúrese de leerlas.



Recordatorios de referencia. Léalos como sea necesario.



Consejos para el uso de V-Synth. Léalos como sea necesario.



Proporcionan información de páginas de referencia relacionadas. Léalo como sea necesario.



Las visualizaciones de pantalla impresas en este Manual del Propietario están basadas en los ajustes de fábrica. Sin embargo, tenga en cuenta que en algunos casos estas pueden diferir de los ajustes reales de fábrica.

Contenido

USO SEGURO DE LA UNIDAD	3
NOTAS IMPORTANTES	4
Cómo Usar este Manual	6
Notación Utilizada en este Manual del Propietario	6
Características Principales	10
Descripción del Panel	12
Panel Frontal	12
Panel Posterior	15
Vista Global de V-Synth	16
Organización de la unidad V-Synth	16
Estructura básica	16
Polifonía	16
Interpretación Multi-tímbrica	16
Memoria	17
Estructura de la memoria	17
Operaciones básicas de la unidad V-Synth	18
Seleccionar modos de funcionamiento ([MODE])	18
Operaciones básicas de la pantalla táctil	19
Mover el cursor	20
Editar un valor	20
Interpretar en Modo Patch	21
Sobre la pantalla PATCH PLAY	21
Visualizar la pantalla PATCH PLAY	21
Seleccionar un Patch	21
Seleccionar Patches Favoritos (Paleta Patch)	22
Seleccionar Patches de la lista	22
Transposición del teclado en pasos de Semitono (Función Transpose)	22
Transposición del teclado en unidades de Octava (Función Octave Shift)	23
Interpretar notas (Mono)	23
Crear cambios de afinación suaves (Función Portamento)	23
Interpretar arpeggios (Arpegiador)	24
Mantener un arpeggio	24
Usar un teclado MIDI externo para interpretar arpeggios	24
Realizar ajustes del Arpegiador	25
Crear un patrón de arpeggio original (Función Pattern Edit)	25
Aplicar varios efectos al sonido	28
Aplicar un efecto pulsando el Pad Time Trip con el dedo	28
Aplicar un efecto pasando su mano por encima del Controlador D Beam	29
Aplicar un efecto girando un conmutador (Controlador Asignable)	30
Sincronizar Música y Video durante la interpretación en V-Synth (Función V-LINK)	30
Entrar en Modo V-LINK	31
Funciones V-LINK controlables mediante V-Synth y mensajes MIDI	31
Crear un Patch	32
Cómo realizar ajustes Patch	32
Inicializar ajustes Patch (Función Patch Init)	33
Copiar ajustes Patch (Función Patch Copy)	33
Nombrar un Patch (Función Patch Name)	34
Guardar Patches (Función Patch Write)	34
Escucha del Patch de destino (Función Compare)	35
Registrar un Patch Favorito (Paleta Patch)	35

Eliminar Patches (Función PATCH Delete)	36
Funciones de los parámetros Patch	36
Ajustes comunes al todo el Patch (Parámetro Common)	36
Modificar ondas de sonido Wave (Función OSC1 / OSC2)	42
Mezcla / modulación de dos sonidos (Función Mod)	46
Aplicar varios efectos a cada nota que interprete (Función COSM1 / COSM2)	46
Ajustar el volumen y el panorámico (Función TVA)	47
Realizar ajustes Envelope	48
Realizar ajustes LFO	49
Ajustar efectos para un Patch (Effect)	50
Ajustes de zona (Zone)	52
Dividir el teclado para reproducir diferentes Sonidos (Función Split)	52
Crear un Patch de percusión (Drum)	53
Crear y Editar Muestras (Modo Sample)	55
Muestrear	55
Ajustes previos a muestrear (Qué es un Template?)	55
Procedimientos de muestreo	56
Remuestrear	60
Ajustes de configuración	60
Ajustes pre-efectos	61
Ajustes de metrónomo	62
Comprobar información de muestras	63
Importar una muestra	64
Editar una muestra	64
Procedimientos comunes de edición	64
Editar la región especificada de la muestra	66
Ajustes Loop Region	68
Ajustar el Tempo original	69
Conversión de la muestra en datos V-Synth (Función Encode)	69
Seleccionar el tipo de codificación (Encoding Type)	70
Detección automática de eventos	71
Eliminar y añadir eventos	71
Guardar una muestra	72
Ajustes comunes a todos los Modos (Modo System)	73
Cómo realizar ajustes de funciones del sistema	73
Guardar ajustes de sistema (Función Write)	73
Inicializar ajustes de sistema (Función Init)	73
Funciones de los parámetros de sistema	74
Ajustes comunes a todo el sistema (Parámetro Common)	74
Ajustes de los controladores	77
Ajustes V-LINK (Función V-LINK)	80
Funciones del Disco (Modo Disk)	83
Sobre la utilidad Disk	83
Operaciones básicas de la utilidad Disk	83
Ordenar la lista de archivos	84
Cargar un proyecto del disco en la unidad V-Synth (Función Load Project)	84
Guardar un Proyecto en disco (Función Save Project)	85
Eliminar archivos innecesarios (Función Clean Project)	85
Importar Patches individuales o archivos wave (Función Import Files)	85
Inicializar un disco (Función Format)	86
Funciones relacionadas con archivos y carpetas (Herramientas)	87
Copiar archivos / carpetas (Función Copy)	87
Mover archivos / carpetas (Función Move)	87
Eliminar archivos / carpetas (Función Delete)	88

Renombrar archivos/carpetas (Función Rename)	89
Conectar V-Synth con su ordenador vía USB (Modo USB)	90
Sobre las funciones USB	90
Transferencia de archivos desde o a su ordenador (Modo Storage)	90
Usuarios de Windows Me/2000/XP	91
Usuarios de Macintosh	93
Ejemplos de uso del Modo Storage	94
Intercambiar mensajes MIDI con su ordenador (Modo MIDI)	96
Instalación del controlador y configuración	96
Otras Funciones	97
Transmisión de Datos a un dispositivo MIDI externo (Función Data Transfer)	97
Recuperar los ajustes de fábrica (Función Factory Reset)	98
Visualizar información diversa (Función Info)	98
Ajustar la sensibilidad de la pantalla táctil/Pad Time Trip/Controlador D Beam (Modo Calibration)	99
Ajustar la sensibilidad de la pantalla táctil	99
Ajustar la sensibilidad del Pad Time Trip	100
Ajustar la sensibilidad del controlador D Beam	100

Apéndices 101

Lista de Parámetros	102
Parámetros Patch	102
Parámetros de Sistema	108
Lista COSM	111
Parámetros COSM	111
Lista de Efectos	116
Parámetros MFX	116
Parámetros de Chorus	138
Parámetros de Reverb	138
Solución de Problemas	145
Problemas relacionados con V-Synth	145
Problemas relacionados con el controlador USB (Windows)	146
Problemas relacionados con el controlador USB (Macintosh)	148
Lista de Mensajes	149
Pantallas de Error	149
Pantallas de Aviso (WARNING)	150
Cuadros de mensajes	151
Sobre el MIDI	152
Implementación MIDI	153
Especificaciones	172
Índice	173
Instalación del protector de tarjetas PC Card	178

Características Principales

En este sintetizador, cada componente implicado en la creación de sonido se ha llevado a una nueva fase de evolución

La unidad V-Synth reúne la combinación ideal de generadores de sonido, junto a un interface que vincula de forma dinámica su sensibilidad con el sonido. Es un sintetizador de gran potencia que sólo Roland podía haber producido. Los sonidos de la unidad V-Synth tienen una personalidad y realismo que va más allá de los límites de los anteriores sintetizadores.

■ La combinación ideal de generadores de sonido

• Estructura flexible de generación de sonido

La sección de generación de sonido consiste en bloques OSC, MOD, COSM, y TVA que le permiten cambiar las conexiones entre ellos de un modo flexible. Las secciones a parte de TVA proporcionan múltiples tipos y pueden combinarse libremente.

Gracias a la posibilidad de activar/desactivar cada sección del panel a tiempo real, siempre es fácil entender cómo está estructurado el sonido.

• Osciladores versátiles que usan la tecnología VariPhrase

El hecho de que los osciladores incluyan envelopes y LFOs independientes, les proporciona una funcionalidad propia como sintetizadores. Es posible escoger entre tres tipos: analógico, PCM, y de entrada externa.

Por ejemplo, la funcionalidad VariPhrase de los osciladores, le permite cambiar la velocidad de reproducción de la forma de onda en direcciones de avance o retroceso.

Aproximadamente 300 presets de formas de onda Wave diferentes están integradas. Además, es posible usar formas de onda wave que usted sampleó mediante la entrada analógica o digital.

El potente generador de sonido de modelado analógico crea una forma de onda wave mediante cálculos internos y resulta fantástico para crear cambios tonales únicos como añadir cuerpo o una mayor definición a sus sonidos.

• Procesado COSM para crear sonidos únicos

La sección COSM usa una gran variedad de procesos para variar el sonido de formas extremas, además del TVF usual. Por ejemplo, es posible usar un filtro de bandas laterales para dar una resonancia metálica a un simple ruido blanco. Es posible usar un efecto Resonator para añadir las resonancias de cuerpo de un instrumento musical. Procesos como el Wave Shaper (y el Guitar amp modeling (Modulador de amplificador de guitarra) también están incluidos. El hecho de que estos efectos sean independientes de cada voz, le permite interpretar acordes preservando la sensación de afinación.

• Efectos cuidadosamente seleccionados

La unidad incluye integrados tres tipos de efectos cuidadosamente elegidos: MFX (multi-efectos), chorus, y reverb. También incluye un efecto Pseudo-estéreo de reciente desarrollo que añade una sensación de estereofonía a los datos de sonido de muestras monoaurales. Esto permite crear gran variedad de campos sonoros.

■ Interface que da vida al sonido

• Interface de usuario intuitivo

La unidad V-Synth proporciona una gran variedad de controladores que permiten una operatividad manual directa, proporcionándole un control directo e intuitivo del sonido: Una pantalla táctil, el Pad Time Trip, controladores D Beam dobles que detectan no solamente movimiento arriba/abajo sino izquierda y derecha, así como conmutadores de alta sensibilidad.

La mayoría de parámetros del generador de sonido pueden ser asignados a estos controladores para un control directo.

• Potentes funciones time-control

El generador de sonido VariPhrase de la unidad V-Synth proporciona una función Time Trip que puede detener la reproducción de la onda de sonido en tiempo real y rastrear hacia delante o atrás desde ese punto.

Además, es posible sincronizar el funcionamiento de las formas de onda VariPhrase, LFO, envelope, arpegiador y efectos en el mismo tiempo. Por ejemplo, una forma de onda en movimiento como un loop de ritmo puede ser sintetizado fácilmente en unidades de notas individuales. Por supuesto, es posible también sincronizar con mensajes MIDI Clock desde un dispositivo externo.

El arpegiador le permite programar un patrón para cada sonido y también es compatible con cambios de control.

• Nuevos sonidos de fábrica especialmente optimizados

Los nuevos sonidos integrados, creados específicamente para la unidad V-Synth le dan una amplia gama de expresión simplemente al interpretarlos con el teclado y están a su vez optimizados para interpretaciones desde el PadTime Trip y los controladores D Beam. Desde el día que usted empiece a interpretar con la unidad V-Synth, podrá empezar a sacar provecho de todo el potencial de interpretación que le ofrecen su Pad Time Trip pad y sus controladores D Beam.

■ Uso con otros dispositivos para incluso mayores posibilidades

• Arquitectura de sistema abierta

La unidad V-Synth le permite customizar todos los Patches y datos de ondas de sonido Wave. Es posible realizar fácilmente copias de seguridad de todos sus datos simplemente conectando su ordenador vía USB con la unidad.

Además de la posibilidad de samplear mediante la propia unidad V-Synth, también es posible importar archivos de formato WAV o AIFF, permitiendo cargar fácilmente en la unidad V-Synth los datos de audio creados en otros dispositivos.

Es posible también almacenar los datos en tarjetas PC para un intercambio rápido de datos de sonido.

• Un complemento integral de interfaces externos

El interface de audio digital es compatible con conexiones óptica y coaxial y con frecuencias de muestreo de 44.1 kHz, 48 kHz y 96 kHz, haciendo que la unidad V-Synth resulte ideal para cualquier entorno digital de producción musical.

El conector USB es compatible con la transferencia de archivos o la comunicación MIDI, y usted puede seleccionar esta función según sus necesidades.

La ranura para tarjetas PC hace fácil almacenar grandes cantidades de información en medios asequibles comercialmente como memorias Compact Flash o SmartMedia vía un adaptador PC card.

• Función V-LINK

V-LINK es una función que vincula la interpretación de música y video. Mediante un dispositivo de video compatible con V-LINK, es posible vincular fácilmente varios efectos de video con sus interpretaciones.

Si conecta la unidad V-Synth con un dispositivo Edirol DV-7PR, puede usar los controladores de V-Synth para ajustar el brillo o color de la imagen, variar la velocidad de reproducción o cambiar entre imágenes.

Qué es Vari-Phrase?

VariPhrase tiene las siguientes ventajas:

- 1 Capaz de cambiar la afinación, rango de tiempo de expansión/compresión y aracterísticas vocales (parámetro Formant) a tiempo real.
- 2 Permite una sincronización sencilla con Tempo y afinación.
- 3 Un solo sample cubre un amplio rango de teclas comparado con los samplers digitales convencionales.
- 4 Mantiene la calidad de sonido implementando las tres ventajas mostradas en la parte superior.

VariPhrase supera muchos problemas que los samplers y grabadores digitales tienen con las frases de audio.

Conflictos típicos con los Samplers digitales y los grabadores digitales:

- Los cambios de tempo alteran la afinación.
- Los cambios de afinación de las frases afectan el tempo y el parámetro Formant del sonido.
- Control limitado de las frases de audio. No es posible ajustar una sección parcial de un sonido a tiempo real.
- La mayoría de samplers requieren múltiples muestras de sonido en rangos de teclado limitados para la reproducción realista de un sonido.
- Són necesarios samples del mismo tempo para la interpretación de acordes, de lo contrario las notas del acorde estarán fuera de sincronía.
- La afinación o los cambios de tempo en los samplers tienden a degradar la calidad del audio.

VariPhrase resuelve todos estos problemas.

Descripción del Panel

Panel Frontal

1

Deslizador de Volumen

Ajusta el volumen global de salida por los jacks MAIN OUT y PHONES del panel posterior. → (Guía de Inicio Rápido; pág. 4)

2 INPUT (Entrada)

[PEAK] (Indicador Peak)

Se encenderá cuando la entrada de volumen sea demasiado alta.

[LEVEL]

Ajusta el volumen de la señal de entrada a través de los jacks INPUT en el panel posterior. → (pág. 57)

3 D BEAM

Es posible aplicar variedad de efectos al sonido simplemente moviendo su mano. → (pág. 29)

Indicadores (L, R)

si el controlador D Beam está activado, estos se encenderán cuando usted mueva su mano por encima del controlador.

[ON/OFF] (TIME TRIP, TIME, PITCH, ASSIGNABLE)

Activa/desactiva el controlador D Beam. El efecto que será controlado puede ser seleccionado pulsando el botón pertinente.

TIME TRIP: Aplica el efecto Time Trip.

TIME: Aplica el efecto Time Control.

PITCH: Aplica el efecto Pitch Control.

ASSIGNABLE: Aplica el efecto que ha sido especificado para cada sonido.

4 PAD TIME TRIP

Si toca la superficie del Pad mediante su dedo, podrá aplicar variedad de efectos al sonido.

Indicador

Se encenderá cuando toque el Pad Time Trip.

[TIME TRIP]

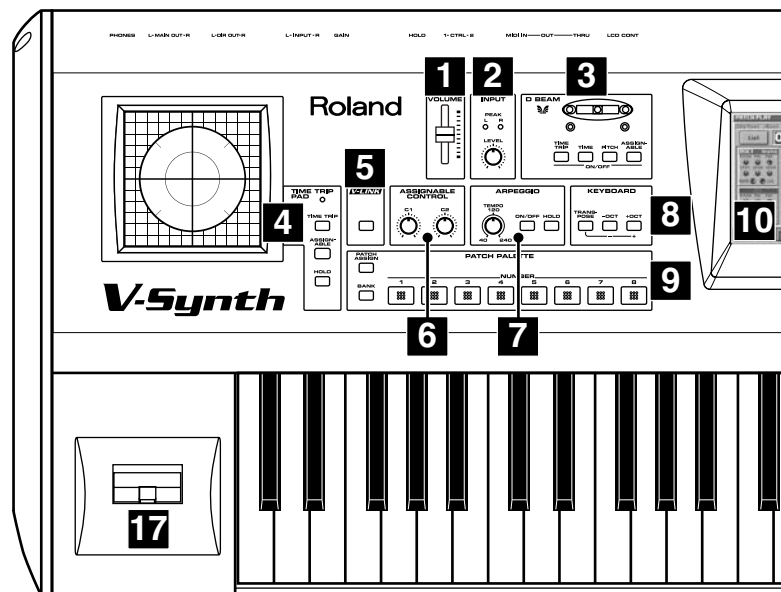
Cambia al efecto Time Trip.

[ASIGNABLE]

Cambia al efecto especificado para cada Patch.

[HOLD]

Activa/desactiva hold para el efecto controlado por el Pad Time Trip.



5 V-LINK

Permite o restringe el control de un dispositivo V-LINK conectado externamente.

6 CONTROL ASIGNABLE

Es posible asignar una variedad de parámetros y funciones a los dos conmutadores ([C1], [C2]), y usarlos para modificar el sonido a tiempo real. → (pág. 30)

7 ARPEGGIO

Permite controlar el arpegiador.

[TEMPO]

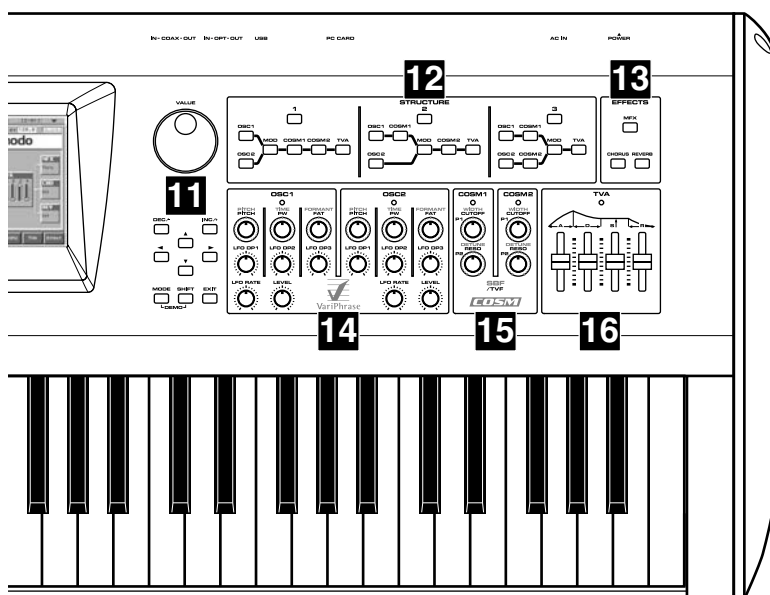
Ajusta el Tempo de los arpeggios.

[ON/OFF]

Activa/desactiva el arpegiador.

[HOLD]

Activa/desactiva la función Hold del arpegiador.



8 TECLADO

Permite cambiar el rango de afinación del teclado.

[TRANSPOSICIÓN]

Especifica la transposición del teclado en pasos de semitono.
→ (pág. 22)

Pulsar este botón mientras mantiene pulsado [-OCT] or [+OCT] le permite ajustar la cantidad deseada de transposición.

[-OCT], [+OCT]

Estos botones ajustan la afinación del teclado en pasos de octava.
→ (pág. 23)

9 PALETA PATCH

Permite registrar y recuperar sus Patches favoritos.

[NUMBER] (1-8)

Estos botones le permiten seleccionar/ registrar sus Patches favoritos.

[BANK]

Es posible cambiar el banco de la Paleta Patch manteniendo pulsado este botón y pulsando [NUMBER] (1-8)

[Función PATCH ASSIGN]

Es posible registrar el Patch seleccionado como Patch favorito manteniendo pulsado este botón y pulsando [NUMBER] (1-8).

10

Pantalla

Muestra la información de pantalla sobre las operaciones que usted esté realizando.

11

Dial VALUE

Usado para modificar valores, si mantiene pulsado [SHIFT] mientras gira el dial VALUE, los incrementos del valor aumentarán
→ (Pág. 20)

[DEC/-], [INC/+]

Se usa para modificar valores. Si mantiene pulsado un botón mientras pulsa el otro, el cambio de valor se acelerará. Si pulsa uno de estos botones mientras mantiene pulsado [SHIFT], los incrementos del valor aumentarán → (p. 20)

[▲], [▼], [◀], [▶] (Cursor Buttons)

Mueve la ubicación de cursor arriba/abajo/izquierda/derecha.
→ (p. 20)

[MODE]

Abre la ventana del menú Mode.

[SHIFT]

Este botón se usa en conjunción con otros botones para ejecutar varias funciones.

[EXIT]

Vuelve a la pantalla PLAY, o cierra la ventana actualmente abierta. En algunas pantallas, esto causa que la función en ejecución en ese momento sea abortada.

12 ESTRUCTURA

Aquí usted puede activar/desactivar cada elemento productor de sonido (sección).

[1], [2], [3]

Cambia la el parámetro Structure Type (modo en que las secciones están conectadas).

[OSC1], [OSC2], [MOD], [COSM1], [COSM2], [TVA]

Estos botones activan/desactivan su correspondiente sección. Sólo están activos los botones del Structure Type seleccionados como [1], [2], o [3].

13 EFECTOS

Esta sección permite activar/desactivar los efectos propios (multi-efectos, chorus, reverb). Cuando un efecto está activado, el indicador para su botón se encenderá.

[MFX]

Activa/desactiva el multi-efectos.

[CHORUS]

Activa/desactiva el chorus.

[REVERB]

Activa/desactiva la reverb.

14 OSC1, OSC2

Esta sección permite ajustar el oscilador.

Estos conmutadores están activos si el oscilador está activado (indicador encendido). El resultado del ajuste con este conmutador dependerá del tipo de oscilador seleccionado.

[PITCH] (Afinación)

Esta sección modifica la afinación.

[TIME]/[PW]

TIME: Este parámetro modifica el tiempo.

PW: Este parámetro modifica la amplitud del pulso.

[FORMANT]/[FAT]

FORMANT: Modifica el parámetro Formant.

FAT: Ajusta la densidad del sonido al usar un oscilador analógico.

[LFO DP1], [LFO DP2], [LFO DP3]

Estos conmutadores ajustan la profundidad del LFO que es aplicada a los parámetros de los conmutadores ubicados por encima de cada conmutador.

[LFO RATE]

Modifica el rango LFO.

[LEVEL]

Modifica el volumen.

15 COSM1, COSM2

Aquí usted puede ajustar las secciones COSM.

Estos conmutadores están activos cuando COSM está activado (Indicador encendido). El resultado del ajuste de estos conmutadores dependerá del COSM Type seleccionado.

[WIDTH]/[CUTOFF]/[P1]

WIDTH: Ajusta la amplitud cuando SBF (Filtro de bandas laterales) está seleccionado.

CUTOFF: Ajusta la frecuencia de corte cuando TVF está seleccionado.

P1: Ajusta el parámetro especificado para el Type cuando otros Types están seleccionados.

[DETUNE]/[RESO]/[P2]

DETUNE: Ajusta la desafinación cuando SBF (Filtro de bandas laterales) está seleccionado.

RESO: Ajusta la resonancia cuando TVF está seleccionado.

P2: Ajusta el parámetro especificado para el Type cuando otros Types están seleccionados.

16 TVA

Permite ajustar la sección TVA.

Estos deslizadores están activos cuando el indicador TVA está activado (indicador encendido).

[A]

Modifica el Tiempo de Ataque (Attack Time).

[D]

Modifica el Tiempo de Atenuación (Decay Time).

[S]

Modifica el Nivel de Sustain (Sustain Level).

[R]

Modifica el Tiempo de Recuperación (Release Time).

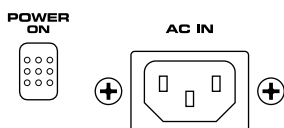
MEMO

También es posible usar estos deslizadores para realizar ajustes Envelope en las pantallas de ajustes Envelope de otras secciones.

17 Palanca Pitch Bend/Modulation

Le permite generar y controlar cambios de afinación o aplicar vibrato. → (Guía de Inicio Rápido; pág. 17)

Panel Posterior



Interruptor POWER

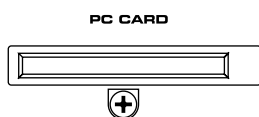
Púlselo para encender/apagar la unidad.

→ (Guía de Inicio Rápido; pág. 4)

Entrada AC

Conecte el cable de alimentación incluido a esta entrada.

→ (Guía de Inicio Rápido; pág. 3)



Ranura PC CARD

Inserte aquí una tarjeta PC.



Para detalles sobre la instalación del protector de tarjetas incluido, consulte la pág. 178.



Conector USB

Este es un conector USB. Puede conectarlo a su ordenador para enviar o recibir mensajes archivos y mensajes MIDI.

Conector DIGITAL AUDIO INTERFACE (OPTICAL IN/OUT, COAXIAL IN/OUT)

(S/P DIF).

Estos conectores permiten la entrada/salida de una señal digital de audio (estéreo). La señal de salida es idéntica a la señal de salida de los jacks MAIN OUT.



S/P DIF es un interface en formato digital usado para dispositivos digitales de consumo.



Conmutador de CONTRASTE LCD

Ajusta el contraste de la pantalla. → (Guía de Inicio Rápido; pág. 5).



Conectores MIDI (IN, OUT, THRU)

Estos conectores pueden conectarse a otros dispositivos MIDI para recibir y transmitir mensajes MIDI.

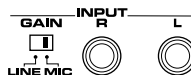


Jack del PEDAL CTRL 1, CTRL 2

Permite conectar pedales de expresión opcionales (EV-5, etc.) para estos jacks. Asignando la función deseada a un pedal, usted puede usarlo para seleccionar o modificar el sonido o realizar varios otros controles. → (pág. 79, Guía de inicio rápido; pág. 18).

Jack del PEDAL HOLD

Permite la conexión de un pedal de disparo opcional (DP series), para ser usado como pedal de sustain. → (Guía de Inicio rápido; pág. 18).



Jacks INPUT (L, R)

Permiten conectar una fuente de sonido externa como un reproductor de CDs para samplear sonidos o pueden ser usados como entrada de sonido externa.

Interruptor GAIN

Este interruptor selecciona la ganancia de entrada de los jacks INPUT.

Ajústelo en la posición "MIC" para conectar un micrófono, o en la posición "LINE" para conectar cualquier otro tipo de dispositivo. fig.00-10



Jacks DIRECT OUT (L, R)

Este jack es una salida estéreo del sonido sin procesar por los efectos internos. Un procesador de efectos externo u otros dispositivos pueden conectarse a estos jacks.

Jacks MAIN OUT (L (MONO), R)

Jacks de salida de la señal de audio a un sistema de amplificación/mezclador en estéreo. Para una salida mono, use el jack L.

→ (Guía de Inicio Rápido; pág. 3).

PHONES Jack

Jack para la conexión de auriculares (vendidos a parte).

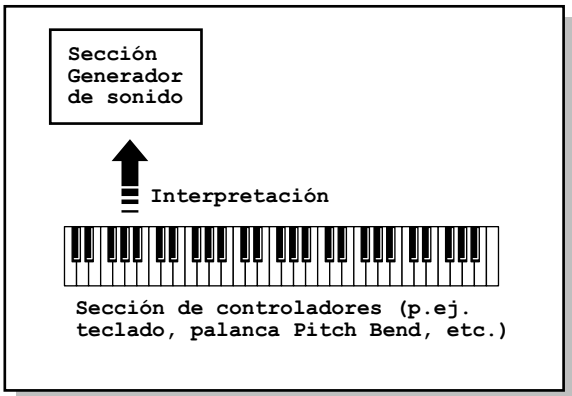
→ (Guía de Inicio Rápido; pág. 3).

Vista Global de V-Synth

Organización de la unidad V-Synth

Estructura Básica

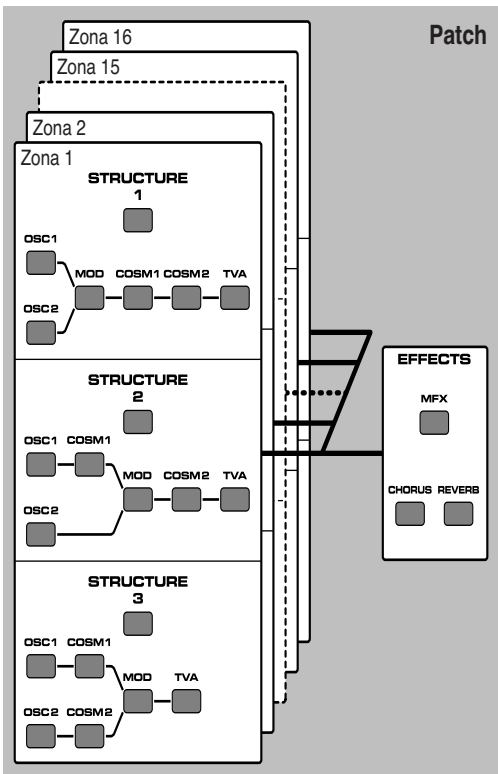
A grandes rasgos, la unidad V-Synth consiste en una **sección controladora** y en una **sección de generador de sonido**.



Los controladores de la sección del Generador de Sonido están situados en la parte derecha del panel frontal de la unidad V-Synth. Los controles de la parte izquierda corresponden principalmente a la sección de controladores.

Sección Generador de Sonido

Los sonidos que usted interpreta en la unidad V-Synth se denominan **Patches**. Cada Patch consiste en una **estructura** (disposición de sus seis secciones), **zonas** (que permiten dieciséis ajustes individuales para dieciséis rangos de teclado), y tres **efectos**.



Nombre de Sección	Función
OSC1, OSC2	Esta sección genera el sonido en que se basará un Patch. El sonido es producido tanto por presets integrados u ondas de sonido wave, como mediante el cálculo de un modelado analógico de formas de onda de sonido wave. También es posible usar una fuente de entrada de audio externa.
MOD	Esta sección mezcla y modula las dos señales de audio.
COSM1, COSM2	Esta sección aplica una amplia variedad de procesamiento, incluyendo filtros. Esto difiere de los efectos en que estos se aplican a la mezcla final de sonido, sin embargo, COSM se aplica a cada nota individual.
TVA	Esta sección crea cambios de volumen variables en el tiempo y ajusta la posición del panorámico.

Efectos	Función
MFX	Los multi-efectos son efectos multi funcionales que permiten cambiar por completo la naturaleza del sonido del Patch. Hay 41 tipos de efectos distintos; seleccione y utilice el tipo que se ajuste a sus necesidades.
CHORUS	Aplica un efecto chorus para dar profundidad y espacio al sonido.
REVERB	Aplica un efecto de reverb para añadir ambiente al sonido.

Sección Controladores

La sección controladores consiste en el teclado, palanca Pitch bend / modulation, Pad Time Trip, Controlador D Beam, conmutadores C1/C2, Arpegiador, y pedales conectados al panel posterior. Cuando usted manipula dichos controladores, estos envían datos de su interpretación a la sección de generador de sonido haciendo que V-Synth produzca sonido.

Polifonía

La máxima polifonía de V-Synth depende de los tipos OSC y COSM usados por el Patch.

MEMO

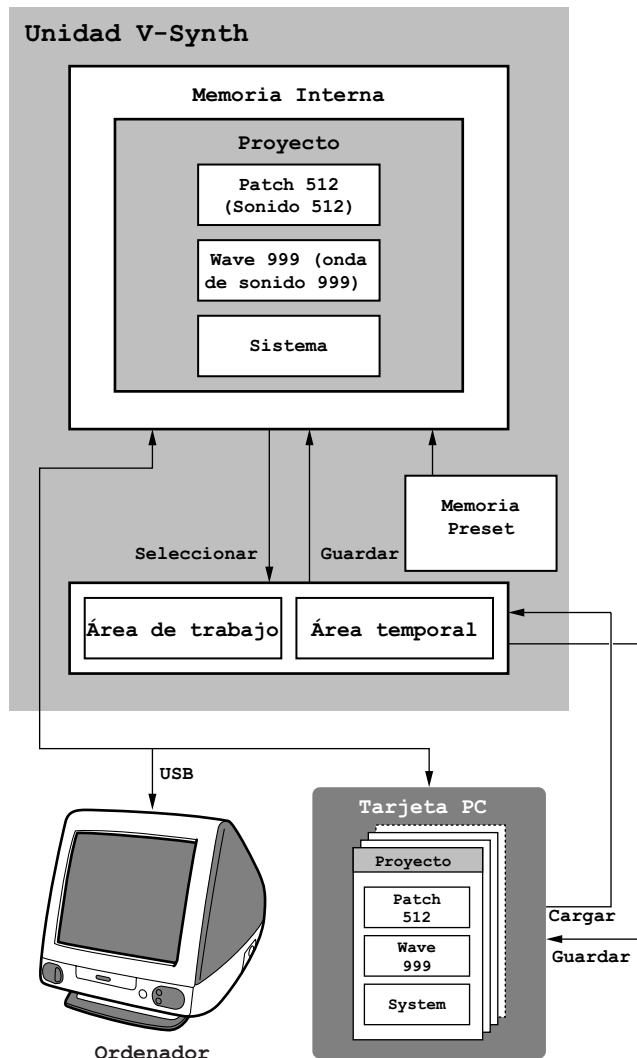
Cambiar el effect type o activar / desactivar efectos no afecta la polifonía disponible.

Interpretación Multi-tímbrica

La unidad V-Synth permite operaciones multitímbricas de hasta 16 partes, que pueden ser interpretadas de forma multitímbrica por datos de interpretación enviados desde un dispositivo externo. Usted puede usar la unidad V-Synth para interpretar los sonidos de una canción que usted creó en su secuenciador como parte de un conjunto. El teclado permite interpretar sólo el Patch asignado a la parte 1. La ventana de información del Patch, muestra el Patch asignado a cada parte (pág. 98). Un módulo de sonidos que permite controlar múltiples sonidos independientemente se denomina **Módulo de sonidos multi-tímbrico**.

Memoria

Estructura de la memoria



Proyecto

La unidad de memoria mayor usada por la unidad V-Synth se denomina **Project**. Un Project contiene hasta 512 Patches, y hasta 999 ondas de sonido wave, y varios ajustes de sistema.

La unidad V-Synth usa un proyecto cada vez.

Memoria Interna

La **Memoria Interna** de la unidad V-Synth permite almacenar un proyecto, y contiene información Patch y Wave de fábrica. Usted es libre de sobrescribir toda esta información. Siempre es posible recuperar el contenido de fábrica de la memoria (Función Factory Reset).

Área de Trabajo/Área Temporal

Al encender la unidad V-Synth o al cargar un proyecto en modo Disk, los datos del proyecto se alojan en la memoria temporal llamada **Área de trabajo**.

Muestrear y las operaciones de edición de muestras, modifican los datos situados en el área de trabajo.

Los datos de los Patches disponibles para la interpretación, se sitúan posteriormente (desde el área de trabajo) en una ubicación denominada **Área Temporal**. Esto permite volver a la condición original de un Patch incluso después de haberlo editado, simplemente recuperándolo.

Debido a que los datos de interpretación y Patch que usted edite desaparecerán si apaga la unidad, debe **guardarlos** (SAVE/WRITE) si desea conservar los cambios realizados.

Tarjetas PC

La memoria interna permite manipular sólo un proyecto, pero usted puede adquirir tarjetas PC disponibles comercialmente, para almacenar proyectos adicionales.

Memoria de Muestreo

La cantidad de memoria disponible para muestrear, dependerá del estado del proyecto que se haya cargado en el área de trabajo. Con el proyecto de fábrica, restan aproximadamente 115 segundos (estéreo) / 230 segundos (mono) de memoria de muestreo. Si elimina las ondas de sonido Wave de fábrica, podrá usar un máximo de 280 segundos (estéreo) / 560 segundos (mono) de memoria de muestreo. Sin embargo, si desea almacenar más muestras, necesitará usar una tarjeta PC disponible por separado, ya que la memoria interna permite almacenar un máximo de 56 segundos (estéreo) / 113 segundos (mono).

* Los valores citados responden a la codificación del tipo "LITE" de los muestras.

MEMO

Las ondas wave de fábrica, pueden ser recuperadas mediante la operación Factory Reset (pág. 98), incluso si han sido eliminadas.

Memoria Preset

La Memoria Preset contiene el estado de fábrica de la memoria interna. Si desea usar los Patches u ondas de sonido Wave de fábrica una vez haya borrado la memoria interna, puede llevar a cabo la operación Factory Reset o usar el modo Disk para importar los datos de fábrica desde la memoria Preset.

USB

Si conecta la unidad V-Synth con su ordenador vía un cable USB, podrá guardar proyectos, Patches y datos Wave en la memoria interna de la unidad V-Synth o en una tarjeta PC realizando una copia de seguridad (backup) en el disco duro o en otros medios de su ordenador.

Además, los datos Wave creados en la unidad V-Synth pueden ser usados por software de su ordenador, y datos de audio Wave creados con el software de su ordenador pueden usarse en V-Synth.

Operaciones básicas de la unidad V-Synth

Seleccionar modos de funcionamiento ([MODE])

La unidad V-Synth dispone de ocho modos operativos: Modo Patch, Modo Sample, Modo System, Modo Disk, Modo USB, Modo Calibration, Modo Factory reset y Modo Demo play. Para acceder a la característica deseada de V-Synth, debe seleccionar el modo apropiado.

Procedimiento para realizar Cambios de modo:

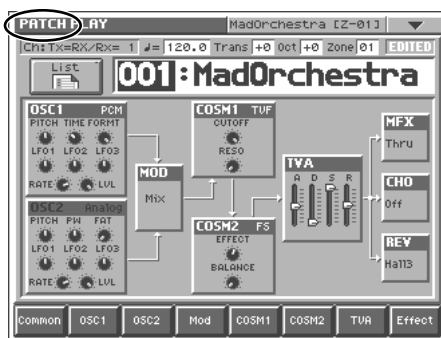
1. Pulse [MODE].

Aparecerá la ventana V-SYNTH MODE MENU.

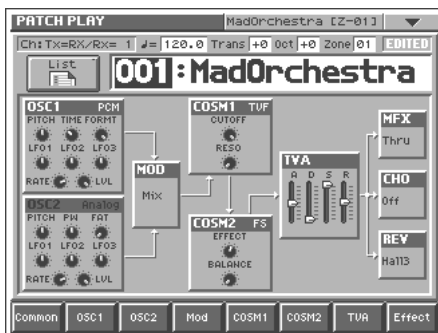


2. Pulse sobre la pantalla para seleccionar el modo deseado.

Cuando seleccione, aparecerá la pantalla para este modo. El modo actualmente seleccionado se muestra en la parte superior izquierda de cada pantalla.

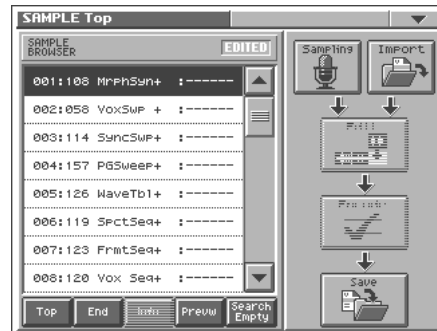


Modo Patch



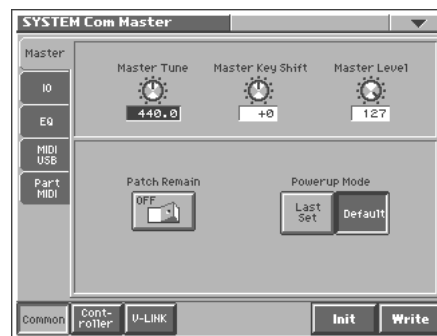
Este modo permite interpretar y editar un solo Patch del teclado.

Modo Sample



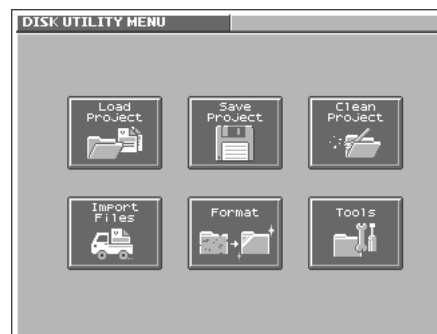
Este modo permite muestrear y editar ondas de sonido Wave que serán la base para crear sus propios sonidos.

Modo System



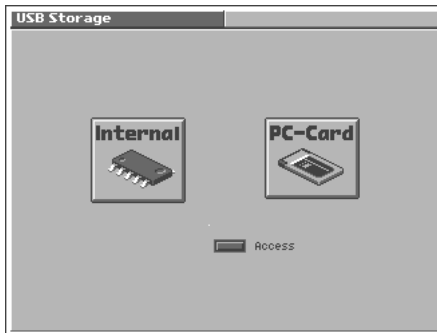
Este modo permite ajustar el comportamiento global de V-Synth, su afinación y cómo manipulará los mensajes MIDI recibidos.

Modo Disk



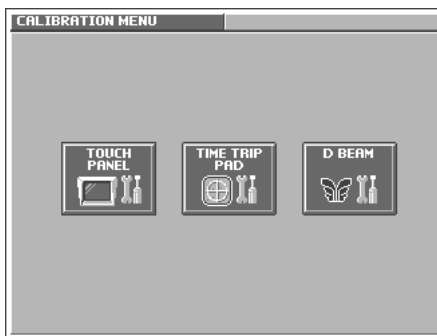
Este modo permite realizar operaciones relativas a los discos, como guardar información en un disco o cargar información de un disco a la unidad V-Synth.

Modo USB



Este modo permite conectar la unidad V-Synth con su ordenador para realizar intercambios de Patches o de datos Wave.

Modo Calibration



Este modo, permite ajustar la respuesta de la pantalla táctil y del controlador D Beam.

Modo Factory Reset



Este modo permite recuperar los ajustes originales de fábrica.

Modo Demo Play



Este modo, permite reproducir las canciones Demo incluidas.

Operaciones básicas de la pantalla táctil

La unidad V-Synth dispone de una pantalla táctil. La pantalla táctil le permite realizar gran variedad de operaciones pulsando suavemente sobre la pantalla.

NOTE

La pantalla táctil responde a un contacto suave. Pulsar en la pantalla con excesiva fuerza, o con un objeto duro, puede dañarla. Tenga cuidado de no aplicar excesiva fuerza y tóquela solamente con el dedo.

Permitir/restringir el Tono Beep

Es posible especificar si se escuchará un Tono Beep cuando toque un punto válido en la pantalla táctil.

MEMO

El ajuste de fábrica tiene el Tono Beep activado.

1. En la parte superior derecha de la pantalla, pulse <▼>. Aparecerá un menú en cascada.



2. Pulse <Beep> en el menú en cascada, para añadir una marca de verificación (✓).

Con este ajuste, el Tono Beep estará activado. Si realiza el mismo procedimiento una vez más, la marca de verificación desaparecerá y el Tono Beep no se escuchará.

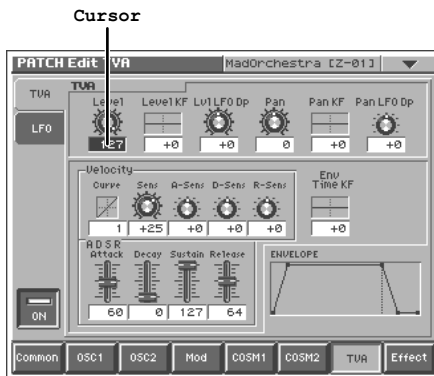
MEMO

Si ha desactivado el Tono Beep, el símbolo: “V” aparecerá en la pequeña área en la parte superior de la pantalla cuando usted pulse sobre un punto válido de esta.



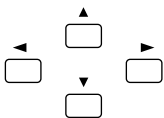
Mover el Cursor

Una sola pantalla o ventana muestra múltiples parámetros u objetos seleccionables. Para editar el valor de un parámetro, mueva el cursor al valor siguiente. Para seleccionar un objeto, mueva el cursor hasta el objeto. El cursor es un rectángulo negro, y el valor del parámetro u objeto que seleccione con el cursor, será resaltado (mostrado en colores invertidos).



Botones de Cursor

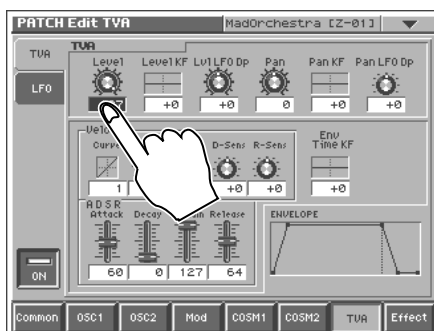
Pulse [▲], [▼], [◀], o [▶] (los botones del cursor) para mover el cursor.



- [▲]: mueve el cursor hacia arriba.
- [▼]: mueve el cursor hacia abajo.
- [◀]: mueve el cursor hacia la izquierda.
- [▶]: mueve el cursor hacia la derecha.

Pantalla táctil

Directamente pulse el valor de un parámetro para mover el cursor.



Editar un valor

Para editar un valor, puede usar el dial VALUE, [INC/+] [DEC/-], o arrastrar en la pantalla táctil.



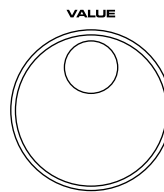
En cada pantalla de V-Synth, puede seleccionar un valor usando el cursor del modo descrito anteriormente, y modificar su valor.



Cada parámetro posee su propio rango de valores posibles. No es posible ajustar ningún valor más pequeño que el valor mínimo o mayor que el valor máximo.

Dial VALUE

Girar el dial VALUE en el sentido de las agujas del reloj aumenta el valor, y girarlo en el sentido contrario lo disminuye. Mantenga pulsado [SHIFT] mientras mueve el dial VALUE para aumentar los incrementos de valores y realizar cambios más rápidos de valores.



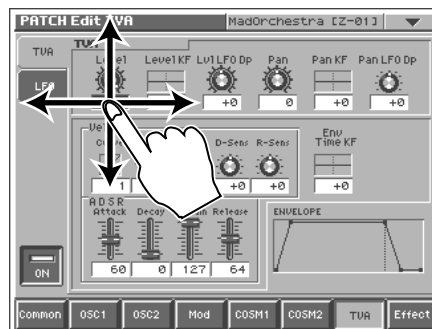
[INC/+] and [DEC/-]

Pulse [INC/+] para aumentar el valor seleccionado, y [DEC/-] para disminuirlo. Mantenga el botón pulsado para un ajuste continuo. Para incrementos más rápidos de valores, mantenga [INC/+] pulsado y pulse [DEC/-]. Para disminuir valores rápidamente, mantenga pulsado [DEC/-] y pulse [INC/+].



Pantalla táctil

Pulse sobre un parámetro y arrastre su dedo arriba/abajo a izquierda/derecha. Arrastrarlo hacia arriba o a la derecha aumenta el valor y arrastrarlo hacia abajo o hacia la izquierda lo disminuye.



Interpretar en Modo Patch

El modo Patch le permite interpretar con el teclado usando un solo sonido (patch o kit de ritmo).

Sobre la pantalla PATCH PLAY

Visualizar la pantalla PATCH PLAY

Para acceder a la pantalla PATCH PLAY siga el procedimiento siguiente.

1. Pulse [MODE].

Aparece la ventana del MENU V-SYNTH Mode.



2. Pulse sobre <PATCH>.

La unidad entrará en el modo Patch y aparecerá la pantalla PATCH PLAY.



Funciones en la pantalla PATCH PLAY

Indica la lista de Patches.

Indica el modo activo.

Indica el canal MIDI de transmisión(Tx)/recepción(Rx).

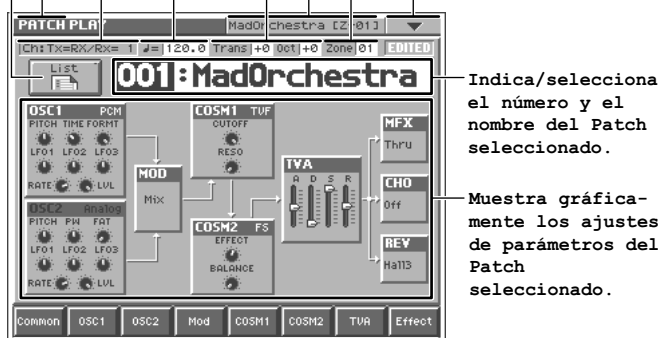
Indica el Tempo.

Ajusta transposición y cambio de octava.

Indica el nombre y la zona del Patch seleccionado.

Indica/ajusta la zona.

Abre el menú en cascada.



Muestra las diversas pantallas de ajuste de Patches.

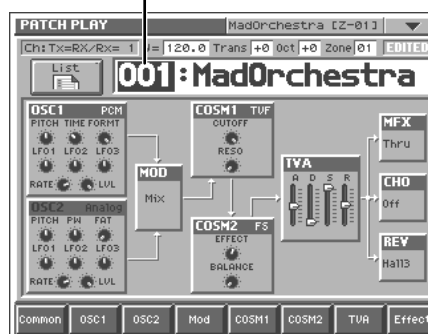
Seleccionar un Patch

V-Synth contiene 512 Patches disponibles para seleccionar y usar.

Todos estos Patches pueden ser sobrescritos.

1. Accede a la pantalla PATCH PLAY (pág. 21).

Número de Patch



2. Mueva el cursor hasta el parámetro Número de Patch, usando los botones del cursor o pulsando la pantalla de número de Patch.
3. Gire el dial VALUE, o pulse [INC/+][DEC/-] para seleccionar un número de Patch. Es posible también realizar esto arrastrando en la pantalla táctil.

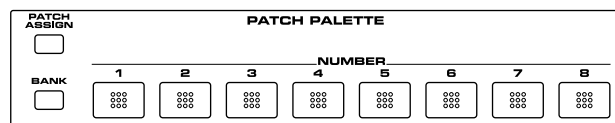
Seleccionar Patches favoritos (Paleta Patch)

Usted puede juntar sus Patches favoritos y usados más frecuentemente en una ubicación, registrándolos en la Paleta Patch. Usando esta función usted puede seleccionar rápidamente Patches favoritos de la memoria interna o de una placa de expansión Wave.



Para detalles sobre cómo registrar un Patch en la Paleta Patch, consulte: “Registrar un Patch Favorito (Paleta Patch)” (pág. 35).

1. Accede a la pantalla PATCH PLAY (pág. 21).
2. Pulse NUMBER [1]–[8] para seleccionar un Patch.



3. Para cambiar el banco de la paleta Patch, mantenga pulsado [BANK] y pulse NUMBER [1]–[8].

Cuando pulse [BANK], el indicador del botón del banco seleccionado (NUMBER [1]–[8]) parpadeará.



Si continua pulsando [PATCH ASSIGN] o [BANK] aparecerá la ventana PATCH PALETTE. Esta ventana permite ver los Patches registrados en el Banco seleccionado.

Seleccionar Patches de la lista

Usted puede visualizar una lista de Patches y seleccionar un Patch de esta lista.

1. Acceda a la pantalla PATCH PLAY (pág. 21).
2. Pulse sobre <List> parte superior izquierda de la pantalla. Aparece la ventana: PATCH list.



3. Seleccione un Patch de la lista. Gire el dial VALUE, use [INC/+][DEC/-] o pulse sobre la pantalla para seleccionar un Patch.



Si usted selecciona un Patch de la lista e interpreta en el teclado, sonará el Patch seleccionado. Este es un método útil de escuchar el sonido de un Patch.

4. Para visualizar otros Patches, pulse <017-032> <241-256>, situados en los laterales de la pantalla. Para visualizar Patches de numeración más alta, pulse <257-512>, situados en la parte inferior de la pantalla.

5. Pulse <OK>.

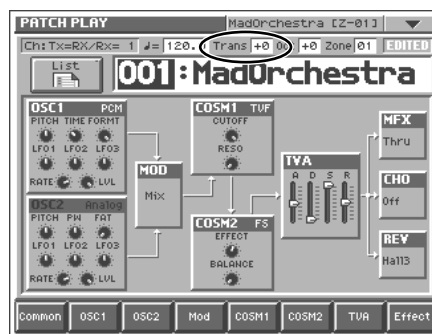
El Patch es seleccionado y la ventana PATCH list se cerrará.

Transposición del teclado en pasos de semitono (Función Transpose)

La **Función Transpose** cambia la afinación del teclado en unidades de semitono.

Esta función resulta útil cuando usted interpreta sonidos transpuestos como una trompeta, un clarinete, etc., siguiendo una partitura.

1. Pulse [TRANPOSE] para encender el indicador. Transpose estará activado.
2. Mientras mantenga pulsado [TRANPOSE], pulse [+OCT] o [-OCT] para realizar una transposición del teclado. Pulsar [+OCT] una vez mientras mantiene pulsado [TRANPOSE] aumentará un semitono la afinación del teclado. Pulsar [-OCT] una vez mientras mantenga pulsado [TRANPOSE] disminuirá un semitono la afinación del teclado. El ajuste de transposición específico se mostrará en la indicación “Trans” de la pantalla PATCH PLAY.



Alternativamente usted puede mover el cursor a “Trans” en la pantalla PATCH PLAY y girar el dial VALUE o usar [INC/+][DEC/-] para realizar el ajuste. También es posible realizar esta operación arrastrando en la pantalla táctil.

3. Para desactivar Transpose, pulse [TRANPOSE] una vez más y su indicador se apagará.

El ajuste Transpose que usted realice, se mantendrá.



Hay un único ajuste Transpose (parámetro Setup) para toda la unidad V-Synth. El ajuste realizado se mantendrá en memoria incluso si usted cambia entre Patches.

Transposición del teclado en unidades de Octava (Función Octave Shift)

La función **Octave Shift** transpone la afinación del teclado en unidades de una octava (-3- +3 octavas).

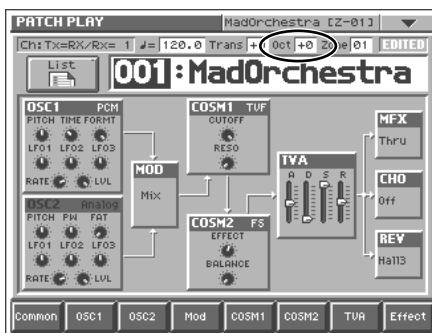
Para interpretar un bajo más fácilmente con su mano derecha, transponga el teclado 1 o 2 octavas bajas.

1. Pulse [+OCT] o [-OCT] y su indicador se encenderá.

Pulsar [+OCT] una vez aumentará la afinación en 1 octava.

Pulsar [-OCT] una vez bajará la afinación en 1 octava.

El ajuste de octava especificado se mostrará en la indicación "Oct" de la pantalla PATCH PLAY.



HINT

Alternativamente puede mover el cursor a "Oct" en la pantalla PATCH PLAY y girar el dial VALUE o usar [INC/+] [DEC/-] para realizar el ajuste. También es posible realizar esta operación arrastrando los valores en la pantalla táctil.

NOTE

Hay un único ajuste Octave Shift (parámetro setup) para toda la unidad V-Synth. El ajuste realizado se mantendrá en memoria incluso si usted cambia entre Patches.

2. Para desactivar la función Octave Shift, pulse el botón contrario [+OCT] o [-OCT] al botón que pulsó en el paso 1. El indicador se apagará.

Interpretar notas (Mono)

Cuando use un Patch para un instrumento monofónico natural como un saxofón o una flauta, resulta efectivo interpretar en mono.

1. Acceda a la pantalla PATCH PLAY (pág. 21).

2. En la parte inferior de la pantalla pulse sobre <Common>.

3. En la parte izquierda de la pantalla pulse <General>.

Aparecerá la pantalla General Patch Edit Com.



4. En el campo "Mono/Poly", pulse < Mono/Poly >.

Ahora puede interpretar en modo mono.

Crear cambios de afinación suaves (Función Portamento)

Portamento es un efecto que cambia suavemente la afinación de la primera nota interpretada a la siguiente nota. Aplicar portamento cuando el modo Mono es seleccionado (ver el objeto precedente), le permite simular la interpretación de efectos como por ejemplo, los ligados de un violín.

1. Acceda a la pantalla General PATCH Edit Com (pág. 21).



2. En el campo "Portamento", pulse el interruptor on/off para colocarlo en posición: "ON".

Ahora está preparado para reproducir Portamento.

3. Cuando desee cambiar el ajuste del parámetro Portamento edite los siguientes parámetros en la pantalla del paso 2:

Mode (Modo Portamento), **Type** (Portamento Type), **Time** (Portamento Time), **Time Velo Sens** (Portamento Time Velocity Sens)



Ver pág. 37, para cada función de parámetro.

Interpretar Arpeggios (Arpegiador)

La unidad V-Synth incluye un **arpegiador** capaz de interpretar arpeggios de forma automática. Una vez usted active el arpegiador, las teclas que pulse podrán ser interpretadas como un arpeggio.

1. **Acceda a la pantalla PATCH PLAY** (pág. 21).
2. **Pulse ARPEGGIO [ON/OFF]**. El indicador se encenderá.
El arpegiador está activado.
3. **Interprete en el teclado.**
La unidad V-Synth arpeggia lo que usted haya interpretado.
4. **Ajuste el Tempo del arpeggio, girando ARPEGGIO [TEMPO]**.
Girar el conmutador hacia la derecha acelerará el Tempo, y girarlo hacia la izquierda frenará el Tempo.
5. **Para finalizar la interpretación de arpeggios, pulse ARPEGGIO [ON/OFF] una vez más y el indicador se apagará.**

Mantener un Arpeggio

Mediante el siguiente procedimiento es posible producir arpeggios incluso con una pulsación continua en el teclado.

1. **Pulse ARPEGGIO [ON/OFF] para activar Arpegiador.**
2. **Pulse ARPEGGIO [HOLD] para que el indicador se encienda.**
3. **Interprete en el teclado.**
4. **Si usted interpreta un acorde diferente o notas mientras el arpeggio se mantiene, el arpeggio cambiará equivalentemente.**
5. **Si desea cancelar el efecto, pulse ARPEGGIO [HOLD] una vez más.**

Usar un Pedal de Sustain

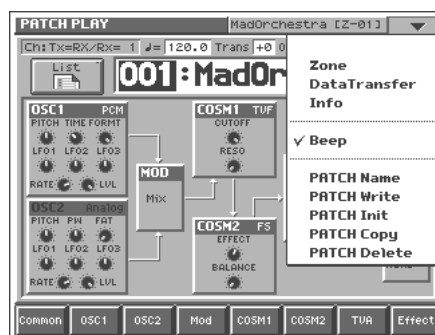
Si interpreta un arpeggio mientras pulsa el pedal Hold, el arpeggio continuará sonando incluso si usted deja de tocar.

1. **Conecte un pedal de disparo opcional (Series DP) en el jack HOLD PEDAL.**
2. **Pulse ARPEGGIO [ON/OFF] para activar el Arpegiador.**
3. **Interprete en el teclado mientras pulsa el pedal de sustain.**
4. **Para tocar un acorde diferente, suelte el pedal y púlselo de nuevo mientras interpreta el siguiente acorde.**

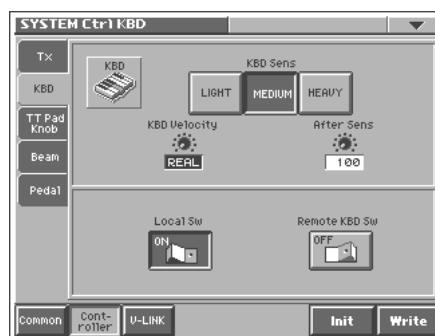
Usar un teclado MIDI externo para interpretar Arpeggios

También es posible usar el teclado de un instrumento MIDI externo para interpretar arpeggios.

1. **Use un cable MIDI para conectar el conector MIDI IN de la unidad V-Synth con el conector MIDI OUT de su teclado MIDI externo.**
2. **Acceda a la pantalla PATCH PLAY** (pág. 21).
3. **Pulse sobre <▼> en la parte superior derecha de la pantalla.**
Aparece un menú en cascada.



4. **En el menu en cascada pulse sobre <System>.**
5. **En la parte inferior de la pantalla, pulse <Controller>.**
6. **En la parte izquierda de la pantalla pulse <KBD>.**
Aparece la pantalla SYSTEM Ctrl KBD.



7. **En el campo "Remote KBD Sw", pulse el interruptor on/off y colóquelo en la posición: "ON."**
8. **Interprete con su teclado MIDI externo.**

Realizar ajustes del Arpegiador

1. Acceda a la pantalla PATCH PLAY (pág. 21).
 2. En la parte inferior de la pantalla pulse <Common>.
 3. En el lateral izquierdo de la pantalla, pulse <Arpeggio>.
- Aparecerá la pantalla del arpegio PATCH Edit Com.



Esta pantalla permite ajustar los siguientes parámetros del arpegiador.

Arpeggio Switch: Activa/desactiva el Arpegiador.

Hold: Cambia entre Hold On/Hold Off para la interpretación del arpegiador.

Patch Tempo: Especifica el tempo de un arpegio.

Octave Range: Especifica el rango de la interpretación del arpegio en unidades de octava.

KBD Velo: Especifica la fuerza de las notas de las teclas que usted interprete.

Accent Rate: Cambia la fuerza y duración de los acentos para modificar la pulsación rítmica (groove) de la interpretación.

Motif: Especifica cómo sonará el arpegio.

Shuffle Duration: Crea ritmos shuffle modificando los tiempos en que sonarán las notas.

Shuffle Resolution: Especifica los tiempos de las notas en términos de valores.



Para detalles sobre este parámetro consulte: “Arpegio” (pág. 40).



Los ajustes del arpegiador pueden guardarse con cada Patch como parte de los ajustes Patch. Esto le permite crear Patches empleando los ajustes que le resulten más efectivos.

Crear un Patrón de arpegio Original (Función Pattern Edit)

Es posible crear su propio **patrón de arpegio** que especifica cómo sonará un arpegio. Esto proporciona incluso más modos interesantes de usar los arpegios.

Un patrón de arpegio consiste en una serie de datos hasta 32 pasos (horizontales) x 16 líneas (verticales).

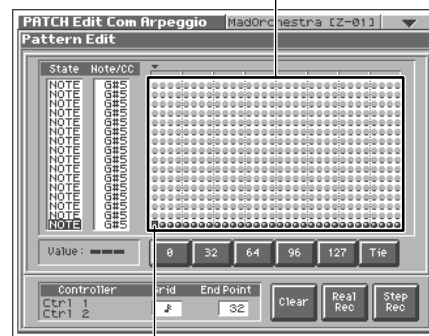


Un patrón de arpegio puede guardarse para un Patch individual como parte de los ajustes Patch. Esto significa que usted crea un Patch diseñado especialmente para este patrón de arpegio (o a la inversa).

Sobre la pantalla Pattern Edit

1. Acceda a la pantalla PATCH Edit Com Arpeggio (pág. 25).
 2. Pulse <Pattern Edit>.
- Aparecerá la ventana Pattern Edit.

Área de introducción de Patrones



Cursor

State

Especifica el estado de cada línea.

NOTE: Afinación de la nota.

CTRL: Cambios de control.

Note/CC (Note/Control Change)

Especifica el número de la nota o el número de cambio de control asignado a cada línea. Si el parámetro Status es: “NOTE”, será un número de nota (C-1–G9). Si el parámetro Status es: “CTRL”, será un número de cambio de control (0–127).

Área de introducción de Patrones

Permite introducir editar notas o cambios de control. Los símbolos tienen el siguiente significado:

- : Nota
- =: Ligadura
- : Cambio de control

Valor

Muestra la velocidad de la nota o el valor del cambio de control seleccionado en el área input.

0, 32, 64, 96, 127, Ligadura/Clr

Al introducir notas: Al pulsar uno de estos botones, una nota con el parámetro Velocity del botón pulsado, se introducirá en la ubicación del cursor en el área Pattern Input. Al pulsar <Tie>, una ligadura se introducirá en la ubicación del cursor.

Al introducir cambios de control: Un cambio de control con el valor mostrado en este botón se introducirá en la ubicación del cursor en el área Pattern Input. Cuando pulse <Clr>, el cambio de control seleccionado será eliminado.

Durante la edición, estos botones modifican el parámetro Velocity de la nota seleccionada en el área Pattern Input, o el valor del cambio de control.



También es posible introducir el valor Velocity o Cambio de Control (Control Change) mediante el dial VALUE o [INC/ +][DEC/ -].

Controlador

Muestra el valor usado al operar con el Pad Time Trip (TTPadX/Y), Controlador D Beam (DBeamL/R), o controladores asignables (Ctrl_1/2).

Trama (Grid)

Especifica el valor de la nota que corresponderá a un paso del patrón del arpeggio.

♪ (Negras), ♪ (Corcheas), ♪. (Corcheas con punto),
 ♪. (Semicorcheas), ♪. (Semicorcheas con punto), ♪ (Fusas)

Punto de final (End Point)

Especifica la duración del patrón como un número de pasos (1-32).

Eliminar datos (Función Clear)

Elimina los datos del patrón (pág. 27).

Grabación a tiempo Real (Función Real Rec)

Use la función Realtime Recording para crear un patrón (pág. 26).

Grabación por pasos (Función Step Rec)

Use la función Step Recording para crear un patrón (pág. 27).

Crear un patrón interpretando a tiempo real (Función Real Rec)

Este método le permite crear un patrón de modo similar a la grabación a tiempo real en el secuenciador. Su interpretación en el teclado de la unidad V-Synth y sus operaciones con los controladores se grabarán en el modo "as is".

1. Especifique el punto en la trama y el punto final del patrón de arpeggio que está creando.

Mueva el cursor a cada recuadro de valores y ajuste el valor.

2. Pulse <Real Rec>.

La unidad V-Synth entrará en modo de espera (Realtime-input Standby), y sonará la claqueta del metrónomo.



3. Si desea ajustar el tiempo, gire ARPEGGIO [TEMPO].

Gire el conmutador hacia la derecha para acelerar el tempo, o hacia la izquierda para ralentizarlo.

4. Siguiendo la claqueta del metrónomo como guía de ritmo, interprete en el teclado de la unidad y manipule los controladores.

Es posible rebasar la duración del patrón (número de pasos) especificada en el paso 1, en grabaciones consecutivas. En cada paso, es posible añadir nuevas notas y cambios de control para construir el patrón.



Las notas (afinaciones específicas) y los cambios de control de un patrón simple, no pueden exceder un total de 16. No quedarán registradas las notas con una nueva afinación ni los cambios de control a partir del nº 17.

5. Al finalizar la interpretación a tiempo real, pulse <Stop>.

La claqueta del metrónomo se detendrá.

6. Pulse ARPEGGIO [ON/OFF] para activar el arpegiador, e interprete con el teclado para escuchar el patrón grabado a tiempo real.

Crear un patrón paso a paso (Función Step Rec)

Este método permite crear un patrón de modo similar a la grabación por pasos en un secuenciador. Es posible grabar notas y cambios de control introduciéndolos uno por uno.

1. **Especifique el punto de final del patrón de arpeggio que desee crear.**

Mueva el cursor en el recuadro de valores de Punto final (End Point value) y realice el ajuste.

2. **Pulse <Step Rec>.**

La unidad V-Synth entrará en modo de espera (step-input standby).



3. **Interprete en el teclado de la unidad V-Synth o manipule un controlador para introducir el primer paso.**

Es posible rebasar la duración del patrón (número de pasos) especificada en el paso 1, en grabaciones consecutivas. En cada paso, es posible añadir nuevas notas y cambios de control para construir el patrón.

HINT

- Para introducir una ligadura, mantenga pulsada la tecla de la nota que desee ligar y pulse [►]. La unidad avanzará tantos pasos como veces usted pulse [►].
- La introducción por pasos graba la fuerza (Velocity) con que usted pulsa la tecla, y esto se ve reflejado en el nivel dinámico de las notas arpegiadas.
- Los cambios de control se introducirán con el valor efectivo de cuando usted pulsó [►].

NOTE

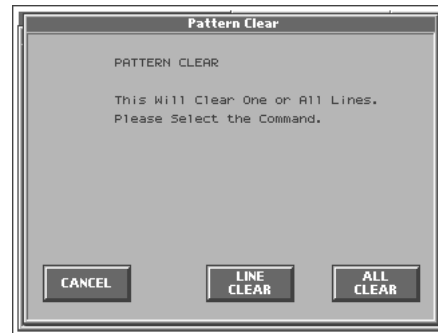
- Las notas (afinaciones específicas) y los cambios de control de un patrón simple, no pueden exceder un total de 16. No quedarán registradas las notas con una nueva afinación ni los cambios de control a partir del n° 17.
 - Sea consciente de que si introduce otra nota mientras esté pulsando la tecla de la nota anterior, las notas se introducirán en forma de acorde ubicadas en el mismo paso.
4. **Al finalizar la interpretación a tiempo real, pulse <Stop>.**
 5. **Pulse ARPEGGIO [ON/OFF] para activar el arpegiador, e interprete con el teclado para escuchar el patrón grabado a tiempo real.**

Eliminar un patrón (Función Clear)

Cómo eliminar datos del patrón. Es posible eliminar una línea específica o el patrón por completo.

1. **Para especificar una línea que desee eliminar, mueva el cursor a esta línea.**
2. **Pulse <Clear>.**

Aparecerá la siguiente pantalla.



3. **Para eliminar una línea de información, pulse <LINE CLEAR>. Para eliminar el patrón por completo, pulse <ALL CLEAR>. Si decide no eliminar nada, pulse <CANCEL>.**

Aplicar varios efectos al sonido

La unidad V-Synth proporciona numerosas maneras de dar mayor expresividad a sus interpretaciones, como el Pad Time Trip, el controlador D Beam, y los controladores asignables.

Aplicar un efecto pulsando el Pad Time Trip con el dedo

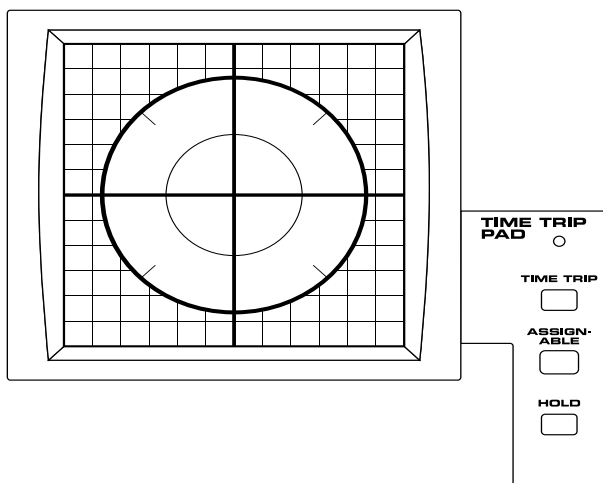
Es posible aplicar una gran variedad de efectos pulsando con la yema de su dedo el Pad Time trip situado en la parte izquierda del panel V-Synth.

Cual és la función de Time Trip?

Una de las ventajas de VariPhrase es que permite cambiar a tiempo real la ubicación y la velocidad de la reproducción de una onda de sonido. La función Time Trip aprovecha esta capacidad para controlar manualmente ubicación y velocidad de reproducción de la onda de sonido wave. En Patches que usan VariPhrase, cambie la función Time Trip Pad a "TIME TRIP" para usar esta función. Durante la interpretación en el teclado toque el Pad Time Trip y la onda de sonido que esté sonando se detendrá en su ubicación actual de reproducción. Posteriormente mientras usted mueve su dedo circularmente desde ese punto, la reproducción de la onda de sonido wave avanzará en la dirección convencional de reproducción (sentido de las agujas del reloj), o a la inversa (en sentido contrario de las agujas del reloj). De modo similar al efecto "scratching" de un plato giradiscos, le permite controlar la reproducción sin afectar la afinación. Es posible también interpretar el sonido especificado en el teclado.

Use el controlador D Beam para obtener resultados similares.

1. Acceda a la pantalla PATCH PLAY (pág. 21).
2. Elija la función que desee controlar del Pad Time Trip, y pulse el botón TIME TRIP PAD para esta función.



[TIME TRIP]: Aplica el efecto Time Trip.

[ASSIGNABLE]: Aplica el efecto especificado por cada Patch.

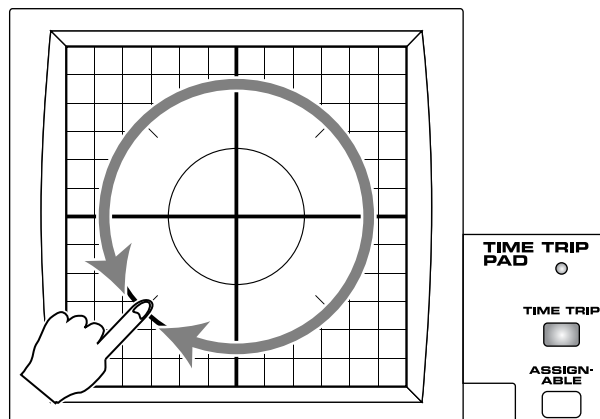
Si el parámetro [ASSIGNABLE] está activado, el efecto se aplicará vía el control Matrix. Esto significa que los ajustes Matrix Control deben realizarse por separado. Ajuste la **fuentes** de control Matrix en: "PAD-X" o "PAD-Y" y especifique el parámetro que será controlado en **Destination**. Para detalles sobre estos ajustes, consulte: "Matrix Ctrl", (pág. 38).

Ajustar la **fuentes** Matrix control en: "TRIP-R" le permite aplicar el efecto Time Trip y el efecto Matrix Control simultáneamente. En este caso, active [TIME TRIP].

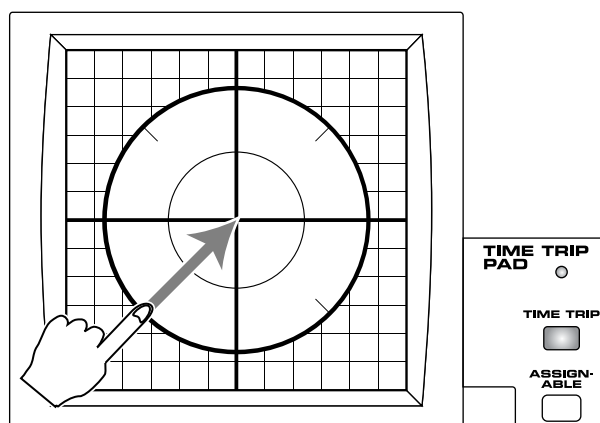
3. Mientras interprete en el teclado para producir sonido, coloque la yema de su dedo en el Pad Time Trip y mueva su dedo del modo siguiente:

Si [TIME TRIP] está activado.

El efecto se aplicará cuando usted mueva su dedo circularmente en el Pad Time Trip.

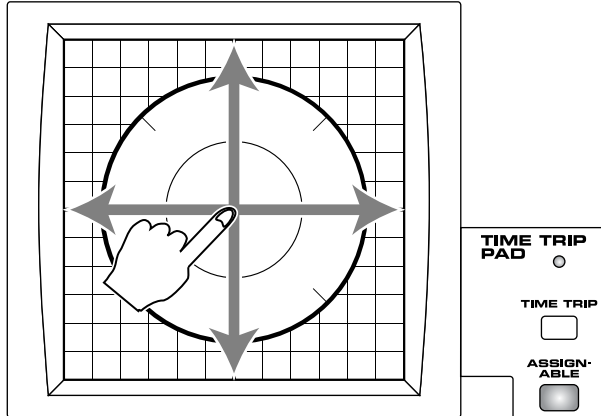


Si usa Matrix Control, el efecto se aplicará cuando mueva su dedo desde el círculo del Pad Time Trip hacia el centro.



Si [ASSIGNABLE] está activado.

El efecto se aplicará cuando usted mueva su dedo arriba/abajo/izquierda/derecha en el Pad Time Trip.



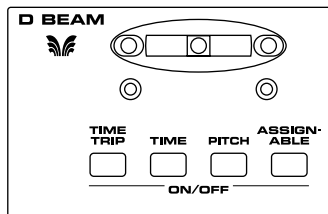
HINT

- Pulsar Pad Time Trip [HOLD], causa que el efecto se mantenga incluso después de retirar su dedo del Pad Time Trip.
- Los ajustes del Pad Time Trip se guardan junto con cada Patch. Esto implica que usted puede crear Patches que contengan los ajustes del Pad Time Trip que desee.

Aplicar un efecto pasando su mano por encima del controlador D Beam

El **Controlador D Beam** funciona simplemente moviendo su mano encima de él. Puede usarse para aplicar varios efectos, dependiendo de la función que se le asigne. Usted también puede crear efectos en que el sonido cambie instantáneamente. Esto no sería posible mediante un controlador o la palanca Bender.

1. Acceda a la pantalla **PATCH PLAY** (pág. 21).
2. Elija la función que desee controlar con el controlador D Beam, y pulse el botón **D BEAM** para esta función para activar el controlador D Beam.



[**TIME TRIP**]: Aplica el efecto Time Trip.

[**TIME**]: Aplica el efecto Time control.

[**PITCH**]: Aplica el efecto Pitch control.

[**ASSIGNABLE**]: Aplica el efecto especificado por cada Patch.

Activando [ASSIGNABLE], puede aplicar el efecto especificado en cada Patch. Sin embargo, igual que las demás funciones, simplemente pulsando el botón para activarlo no aplicará un efecto. También necesitará realizar ajustes Matrix Control. Ajuste la **fuerza** Matrix Control en "BEAM-L" o "BEAM-R", y especifique el parámetro a ser controlado en **Destination**. Para detalles sobre estos ajustes, consulte "Matrix Ctrl" (pág.38).

3. Durante la interpretación en el teclado para producir sonido, coloque su mano encima de D Beam, y muévala lentamente arriba y abajo.

Los efectos se aplicarán al sonido de modo equivalente al botón que usted pulsó en el paso 2.

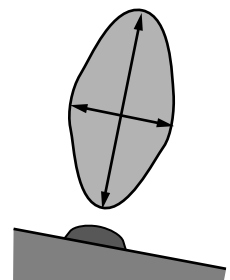
4. Para activar el controlador D Beam, pulse una vez más el botón que pulsó en el paso 2 para que su indicador se apague.

HINT

- Los ajustes del controlador D Beam se guardan con cada Patch. Esto le permite crear Patches que contengan sus ajustes D Beam preferidos.
- Si asigna un número de controlador MIDI al controlador D Beam puede usar D Beam para controlar un dispositivo MIDI externo conectado. Para detalles consulte: "Beam" (pág. 79).

Alcance del controlador D Beam

El siguiente diagrama muestra la zona utilizable por el controlador D Beam. Mover su mano fuera de esta zona, no producirá ningún efecto. El indicador D BEAM se encenderá cuando el controlador D Beam esté respondiendo. El indicador D BEAM no se encenderá si usted está fuera de la zona de alcance válida de funcionamiento del controlador D Beam.



NOTE

El alcance útil del controlador D Beam disminuirá mucho si se usa bajo la luz solar directa. Por favor sea consciente de esto si usa el controlador D Beam en espacios al aire libre.

Aplicar un efecto girando un conmutador

Es posible girar los conmutadores ASSIGNABLE CONTROL para modificar el sonido a tiempo real.

Los controladores asignables, usan Matrix control para aplicar efectos al sonido. Esto significa que será necesario realizar ajustes mátrix control por separado. Ajuste la **fuentes** matrix control en el "conmutador1 (KNOB1)" o "conmutador 2 (KNOB2)" y especifique el parámetro a controlar en **Destination**. Para detalles sobre este ajuste, consulte "Matrix Ctrl" (pág.38).

1. Acceda a la pantalla PATCH PLAY (pág. 21).
2. Durante la interpretación en el teclado para producir sonido, gire los conmutadores ASSIGNABLE CONTROL ([C1], [C2]). El sonido cambiará de modo equivalente según la función asignada a cada conmutador.

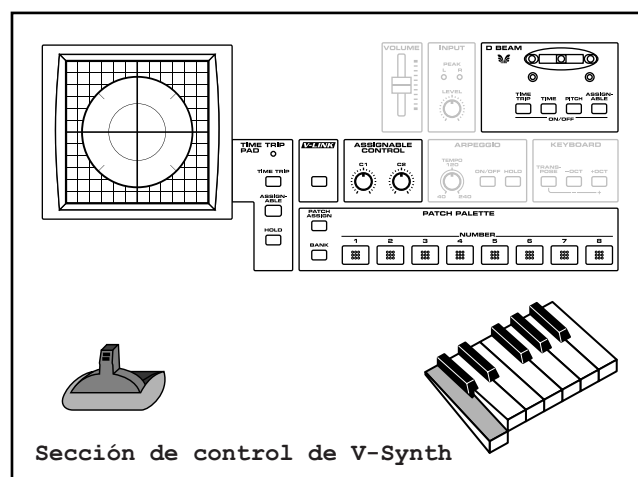


HINT

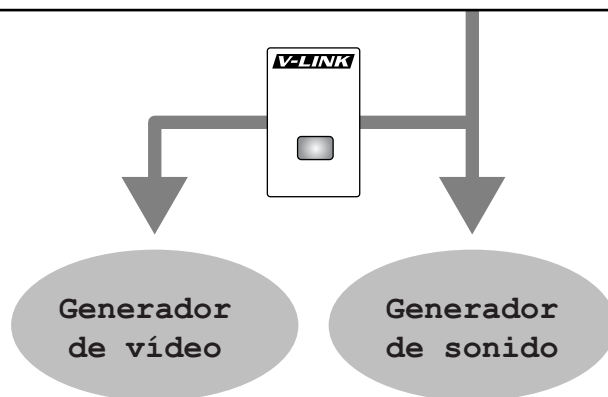
- Los ajustes del controlador asignable se guardan en cada Patch. Esto significa que usted puede crear Patches que contengan sus ajustes preferidos del controlador asignable.
- Asignando números de control MIDI a los controladores asignables, puede girar [C1] o [C2] para controlar el dispositivo MIDI externo conectado. Para detalles, consulte "TTPad/Knob" (pág. 22).

Sincronizar Música y video durante la interpretación en V-Synth (Función V-LINK)

La unidad V-Synth le permite usar la palanca Pitch bend / modulation, Pad Time Trip, Controlador D Beam, y Conmutadores C1/C2 para controlar un dispositivo de video externo compatible con V-LINK. Esto significa que su interpretación en la unidad V-Synth puede controlar no sólo sonido, sino imágenes, produciendo efectos de sonido y de video vinculados a su interpretación.

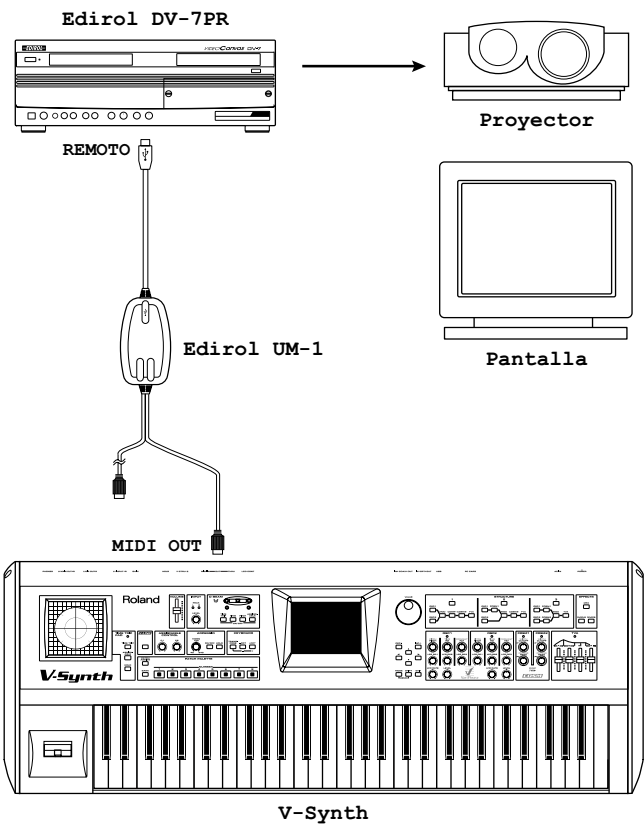


Sección de control de V-Synth



V-LINK (**V-LINK**) es una función que permite la reproducción simultánea de material musical y visual. La función V-LINK permite vincular efectos visuales para que formen parte de los elementos expresivos de una interpretación.

Ejemplo de Conexiones



Entrar en modo V-LINK

- 1. Pulse [V-LINK] para que el indicador se encienda.
Aparecera la siguiente pantalla PATCH PLAY, y la unidad V-Synth entrará en modo V-LINK.



- Para detalles sobre cómo asignar funciones V-LINK a los controladores, consulte " Ajustes V-LINK (V-LINK) " (pág. 80).
- 2. Para abandonar el modo V-LINK, pulse [V-LINK] una vez más y el indicador se apagará.

Funciones V-LINK controlables mediante V-Synth y mensajes MIDI

Puede asignar las siguientes funciones a los controladores V-Synth para controlar un dispositivo de video compatible con V-LINK.

Función V-LINK	Mensaje MIDI Transmitido
Velocidad de reproducción	CC 10 (Pot. Panorámico)
Parámetro Dissolve Time (cantidad de tiempo en que los video-clips se solapan)	CC 5 (Parámetro Portamento Time)
Audio (Volumen de la reproducción de audio)	CC 7 (Volumen)
Color Cb (Señal de diferencia de color).	CC 72 (Recuperación, Release)
Color Cr (Señal de diferencia de color)	CC 71 (Resonancia, Resonance)
Brillo	CC 74 (Recorte, Cutoff)
VFX1 (Efectos Visuales 1)	CC 1 (Modulación)
VFX2 (Efectos Visuales 2)	CC 91 (Reverberación)
Deslizador Master	CC 73 (Ataque, Attack)
T Bar	CC 11 (Expresión)
Flujo Dual	CC 64 (Hold 1)
ParámetroTime Trip	CC 92 (Tremolo) CC 93 (Chorus)
Paleta1-8 (Seleccionar Paleta)	CC 0 (Selección de Banco): 00H-07H
Clip1-8 (Seleccionar videoclip)	Cambios de Programa: 00H-07H

Crear un Patch

La unidad V-Synth, permite un control total de gran variedad de ajustes. Cada icono ajustable se denomina **parámetro**. Cuando usted cambia los valores de los parámetros, está realizando el proceso denominado **Edición**. Este capítulo explica los procedimientos usados para crear Patches y las funciones de los parámetros Patch.

Cómo realizar ajustes Patch

Empiece con un Patch existente y edítelo para crear un nuevo Patch. El sonido de un Patch está integrado por seis secciones de parámetros. Cuando edite un Patch, sea consciente de cómo cada sección afecta al sonido general.

Cuatro consejos para editar Patches

- **Seleccione un Patch similar al sonido que usted desee crear.**

Resulta complejo crear exactamente el sonido que usted desea si selecciona un Patch y edita aleatoriamente sus parámetros. Un método más lógico es empezar con un Patch cuyo sonido sea similar al que usted tiene en mente.

- **Compruebe el ajuste Structure.**

Structure Type es un parámetro importante que determina la combinación de las seis secciones. Antes de iniciar la edición, es necesario ser consciente de cómo se relacionan dichas secciones entre ellas.

- **Decida qué sección(es) utilizará.**

Al crear un Patch, es muy importante decidir que sección(es) utilizará. En la pantalla Edit de cada sección, use el interruptor on/off para especificar si la sección se usará (on), o no (off). También es posible usar los botones on/off localizados en la sección STRUCTURE del panel de V-Synth.

- **Desactivar efectos.**

Debido a que los efectos de la unidad V-Synth tienen un profundo impacto en sus sonidos, desactívelos para escuchar el sonido por sí mismo, y poder evaluar los cambios que esté realizando. Es posible escuchar el sonido original del Patch cuando los efectos están desactivados, permitiéndole distinguir más fácilmente el resultado de sus modificaciones. En muchos casos, es posible obtener el sonido deseado simplemente cambiando los ajustes de los efectos.

1. **Acceda a la pantalla PATCH PLAY y seleccione el Patch cuyos efectos desee modificar (pág. 21).**



Si prefiere crear todos sus Patches desde cero, a utilizar los Patches ya preparados, ejecute la operación **Initialize** (pág. 33).

2. **Los parámetros están organizados en varios grupos de edición. Pulse uno de los botones en la parte inferior de la pantalla para seleccionar el grupo de edición que contenga los parámetros que usted desea ajustar.**



La pantalla PATCH PLAY permite pulsar las áreas de cada sección para saltar a sus respectivas pantallas de ajustes.

3. **Pulse una de las lengüetas de la parte izquierda de la pantalla para seleccionar la pantalla de edición deseada.**



Para detalles sobre cómo están agrupados los parámetros, consulte “Parámetros Patch” (pág. 102).

4. **Pulse la pantalla táctil en cada pantalla de edición, para ajustar los parámetros.**



Para detalles sobre el uso de la pantalla táctil, consulte “Operaciones básicas pantalla táctil” (pág. 19).

5. **Cuando edite un parámetro que requiera especificar un valor, mueva el cursor a la casilla del valor de este parámetro. Luego modifique el valor girando el dial VALUE o pulsando [INC/+] o [DEC/-]. También es posible modificar un valor arrastrando el dedo sobre la pantalla táctil.**

6. **Repita los pasos 2–5 para completar un Patch.**

7. **Si desea guardar los cambios realizados, ejecute la operación Save (pág. 34). Si no desea guardar los cambios, pulse [EXIT] para volver a la pantalla PATCH PLAY.**

Si vuelve a la pantalla PATCH PLAY sin haber guardado, la pantalla indicará: “EDITED”, recordándole que el ajuste del Patch ha sido modificado.



Si apaga la unidad o selecciona un Patch distinto mientras la pantalla indique “EDITED”, su Patch editado se perderá.

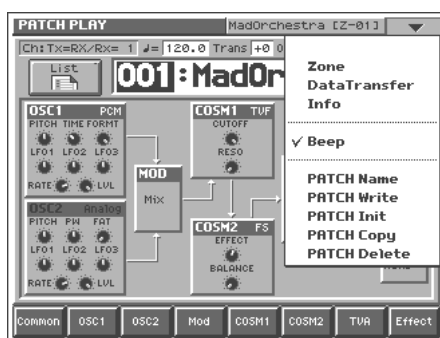
Inicializar ajustes Patch (Función PATCH Init)

El término “Initialize” (inicializar) significa recuperar los ajustes estándar de un Patch seleccionado.

NOTE

La operación Initialize afectará sólo al Patch seleccionado en el área temporal; Los Patches almacenados en la memoria interna, y en el área de trabajo no quedarán afectados. Si desea recuperar todos los ajustes de fábrica de la unidad V-Synth, realice la operación Factory Reset (pág. 98).

1. Acceda a la pantalla **PATCH PLAY**, y seleccione el Patch que desee inicializar (pág. 21).
2. Pulse **<▼>** en la parte superior de la pantalla. Aparecerá un menú en cascada.



3. Pulse **<PATCH Init>** en el menú en cascada. Aparecerá la siguiente ventana.



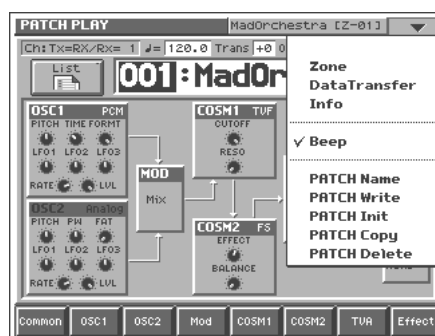
4. Pulse **<EXECUTE>**.
La inicialización se llevará a cabo y la unidad volverá a la pantalla Patch Edit.

Copiar ajustes Patch (Función PATCH Copy)

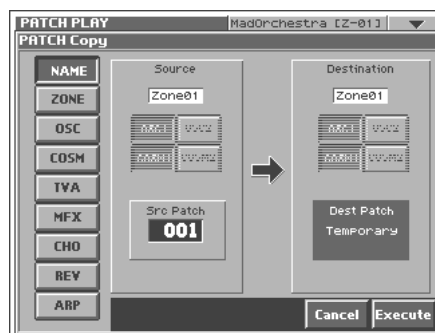
Esta operación copia los ajustes del Patch que usted desee, en el Patch seleccionado. Es posible usar esta característica para acelerar y facilitar el proceso de edición.

1. Acceda a la pantalla **PATCH PLAY**, y seleccione el Patch destino de la copia (Dest Patch), (pág. 21).

2. Pulse **<▼>** en la parte superior derecha de la pantalla. Aparecerá un menú en cascada.



3. Pulse **<PATCH Copy>** en el menú en cascada. Aparecerá la ventana PATCH Copy.



4. Pulse un botón en la parte izquierda de la pantalla para seleccionar el objeto que desee copiar.
<NAME>: Copia sólo el nombre del Patch.
<ZONE>: Copia sólo los ajustes Patch para una zona.
<OSC>: Copia los ajustes de los parámetros del Oscilador. Especifica la fuente de la copia (Source) y el destino de la copia (Destination) del oscilador (OSC1/OSC2).
<COSM>: Copia los ajustes de los parámetros COSM. Especifica la fuente de la copia (Source) y el destino de la copia (Destination) de la sección COSM (COSM1/COSM2).
<TVA>: Copia los ajustes de los parámetros TVA.
<MFX>: Copia los ajustes MFX.
<CHO>: Copia los ajustes del Chorus.
<REV>: Copia los ajustes de la Reverb.
<ARP>: Copia los ajustes del Arpegiador.
5. Especifica la Zona (Zone 01–Zone 16) para la fuente de la copia (Source) y para el destino (Destination). Mueva el cursor a “Zone**” y realice su selección.
6. Mueva el cursor a “Src Patch” y seleccione el número de Patch de la fuente de la copia.

HINT

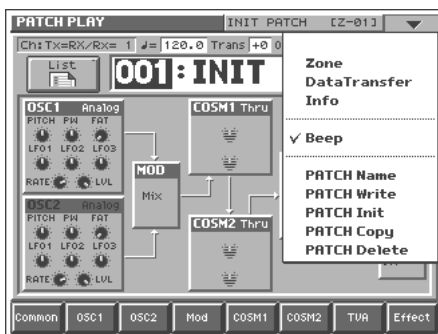
Para las operaciones de copia, Zone Copy, Oscillator Copy, COSM Copy, y TVA Copy, es posible especificar el Patch seleccionado como fuente de la copia, ajustando el parámetro “SrcPatch” en “TEMP”.

7. Pulse **<Execute>** para ejecutar la operación de copia.

Nombrar un Patch (Función Patch Name)

Método para dar un nombre nuevo a un Patch, antes de guardarlo.

1. Asegúrese de que el Patch al que desea dar nombre está seleccionado.
2. Pulse < ▼ > en la parte superior derecha de la pantalla.
Aparecerá un menu en cascada.



3. En el menú en cascada, pulse <PATCH Name>.
Aparecerá la ventana PATCH Name.



4. Pulse las teclas alfabéticas o numéricas para introducir el nuevo nombre en la casilla de texto.
Las teclas en pantalla tienen las siguientes funciones:
<<->>: Mueve el cursor en la casilla de texto hasta la ubicación de introducción de texto que usted desee.
<SHIFT>: Active esta tecla cuando desee introducir letras mayúsculas o símbolos.
<Insert>: Active esta tecla cuando desee insertar un carácter en la ubicación del cursor.
<Clear>: Elimina todos los caracteres en la casilla del texto.
<Delete>: Elimina el carácter en la ubicación del cursor.
<Back>: Elimina el carácter precedente a la ubicación del cursor.

HINT

También es posible desplazar la ubicación del cursor de introducción pulsando los botones [◀] [▶] del cursor. Pulsar [▲] cambiará los caracteres en la ubicación del cursor a mayúsculas, y pulsar [▼] los cambiará a minúsculas.

5. Al finalizar la introducción de caracteres, pulse <OK> para terminar el proceso Patch Name.

Guardar Patches (Función Patch Write)

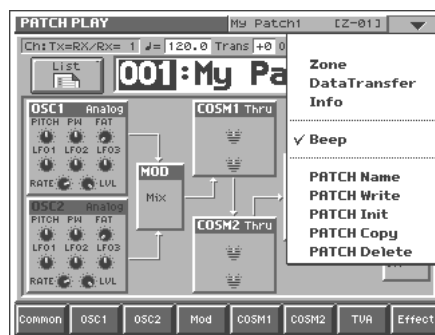
Los cambios que usted realice a los ajustes de sonido son temporales y se perderán si apaga la unidad y selecciona otro sonido. Si desea conservar el sonido modificado, debe guardarlo en la memoria interna.

Cuando modifique los ajustes de un Patch, la pantalla PATCH PLAY indicará "EDITED". Una vez haya guardado el Patch en la memoria interna, la indicación "EDITED" desaparecerá.

NOTE

Cuando realice el procedimiento Patch Write, los datos que previamente ocupaban el destino de la operación Save se perderán. Sin embargo, los datos de los ajustes de fábrica pueden recuperarse mediante la operación Factory Reset (pág. 98).

1. Asegúrese de que el Patch que desea guardar está seleccionado.
2. Pulse < ▼ > en la parte superior derecha de la pantalla.
Aparecerá un menu en cascada.



3. Pulse <PATCH Write> en el menu en cascada.
Aparecerá la ventana PATCH Write.



4. Gire el dial VALUE para especificar el Patch destino de la operación guardar.

HINT

- Pulsar <Compare> permite comprobar el Patch de destino de la operación Guardar. (Función Compare).
- Cuando pulse <List>, aparecerá la ventana de la lista PATCH, permitiéndole seleccionar el Patch de destino de la lista.



5. Pulse <Execute> para ejecutar la operación Save.

Escucha del Patch de destino (Función Compare)

Antes de guardar un Patch es posible realizar una escucha del Patch que ocupa la el destino donde se guardará, para asegurarse de que no hay problema en sobrescribirlo. Esto ayuda a prevenir el borrado accidental de Patches importantes al sobrescribirlos.

1. Siga el procedimiento de “Guardar Patches (PATCH Write)” hasta el paso 4 para seleccionar el destino de guardado.
2. Pulse <Compare> para activarlo.
Ahora es posible reproducir el Patch que ocupa la posición de destino del guardado.



3. Pulse el teclado para realizar una escucha del Patch de destino, luego asegúrese de que realmente desea sobrescribirlo.

NOTE

El Patch escuchado mediante la función Compare puede sonar ligeramente diferente que en la reproducción normal.

4. Si desea cambiar el destino de guardado, especifique de nuevo el Patch de destino mediante el dial VALUE.
5. Pulse <Execute> para ejecutar la operación Save.

Registrar un Patch favorito (Paleta Patch)

Es posible juntar sus patches favoritos y de uso más frecuente en una misma ubicación, registrándolos en la Paleta Patch. Esta función permite seleccionar Patches favoritos de la memoria interna. Es posible registrar un total de 64 sonidos (8 sonidos x 8 bancos) como sonidos favoritos.

HINT

Para detalles a cerca de cómo seleccionar Patches registrados en la Paleta Patch, consulte “Seleccionar Patches Favoritos (Paleta Patch)” (pág. 21).

1. Acceda a la pantalla PATCH PLAY, y seleccione un Patch que desee registrar (pág. 21).
2. Mantenga Pulsado [BANK] y pulse un número NUMBER [1]–[8] para seleccionar el Banco donde desee registrar el sonido.
Cuando pulse [BANK], el indicador del botón del Banco seleccionado (NUMBER [1]–[8]) parpadeará.

HINT

Si continua pulsando [PATCH ASSIGN] o [BANK], aparecerá la ventana PATCH PALETTE. En esta ventana usted puede visualizar los patches registrados en el Banco seleccionado.

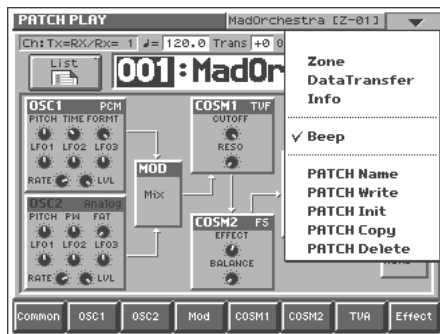
3. Mantenga pulsado [PATCH ASSIGN] y pulse NUMBER [1]–[8] para seleccionar el botón en que desee registrar el sonido.
Cuando la pantalla indique “Completed!”, el registro se habrá completado.

Eliminar Patches (Función Patch Delete)

Elimine Patches innecesarios del área de trabajo.

1. Pulse <▼> en la parte superior derecha de la pantalla.

Aparecerá un menú en cascada.



2. En el menú en cascada, pulse <PATCH Delete>.

Aparecerá la ventana de la lista PATCH Delete.



3. Seleccione el Patch que desee eliminar de la lista.

Puede girar el dial VALUE o usar [INC/+][DEC/-] para seleccionar un Patch. También es posible seleccionar un Patch pulsando en la pantalla.

HINT

Cada Pantalla de la ventana de la lista PATCH Delete, muestra un grupo de 16 Patches. Para ver otros Patches, pulse <017-032> <241-256>, situados a cada lado de la pantalla. Para ver los Patches de numeración alta, pulse <257-512>, localizados en la parte inferior de la pantalla.

4. Pulse <Execute>.
5. Si desea continuar borrando otros Patches, repita los pasos 3 y 4.
6. Pulse [EXIT].

La ventana de la lista PATCH Delete se cerrará.

Funciones de los Parámetros Patch

Esta sección explica las funciones que tienen los diferentes parámetros Patch, así como la composición de dichos parámetros.

MEMO

Los parámetros marcados: "★" pueden ser controlados por mensajes MIDI específicos (Matrix Control). En la pantalla PATCH Edit Com Matrix Ctrl, es posible especificar cómo será controlado el parámetro (pág. 38). El parámetro marcado: "◆" puede ser controlado mediante los botones del panel o los conmutadores.

Ajustes comunes a todo el Patch (Parámetro Common)

General



Parámetro Structure Type ◆

Especifica cómo los diversos elementos de creación de sonido se combinarán.

Valor

TYPE1: Es la estructura más convencional. Diferentes sonidos de OSC1 y OSC2 són mezclados por MOD, procesados por COSM1 para crear el carácter tonal (p.ej., usar SBF (Filtro de Bandas laterales)), y procesados por COSM2 para ajustar el tono (p.ej., usar TVF).

TYPE2: Esta estructura conecta OSC1 y OSC2 de modo asimétrico. Esto resulta efectivo cuando use una modulación con el modulador ajustado en un valor diferente a "MIX". Normalmente utilizará OSC1 y COSM1 para crear el sonido básico, luego seleccione el sonido del OSC2 y los ajustes MOD para añadir variación, y finalmente seleccione TVF en COSM2 para ajustar el tono.

TYPE3: En esta estructura, OSC1 está emparejado con COSM1, y OSC2 está emparejado con COSM2. Es posible usar un controlador como el Pad Time Trip para aplicar una Morfosis Sonora (efecto Morphing) entre el sonido creado por OSC1 y COSM1 y el sonido creado por OSC2 y COSM2.

Portamento (Interruptor Portamento)

Especifica si el efecto portamento se aplicará (ON), o no (OFF).

Valor: OFF, ON

Portamento

Portamento es un efecto que cambia suavemente la afinación desde la tecla pulsada en primer lugar a la de la tecla pulsada a continuación. Aplicar Portamento cuando el parámetro Mono/Poly es monofónico, permite simular técnicas de interpretación de glissando en un violín o instrumentos similares.

Parámetro Mode (Modo Portamento)

Especifica las condiciones de interpretación en las que se aplicará portamento.

Valor

NORMAL: Portamento se aplicará siempre.

LEGATO: Portamento se aplicará sólo cuando usted interprete legato (p.ej., si pulsa la siguiente tecla antes de soltar la tecla previa).

Parámetro Type (Portamento Type)

Especifica el tipo de efecto de Portamento.

Valor

RATE: El tiempo necesario dependerá de la distancia entre las dos afinaciones.

TIME: El tiempo necesario será constante, independientemente de cual sea la separación de la afinación de las notas entre ellas.

Time (Portamento Time)

Cuando use Portamento, esto especifica el tiempo en el que el Pitch cambiará. Ajustes más altos causarán que el cambio de Pitch a la siguiente nota tome más tiempo.

Valor: 0–127

Parámetro Time Velo Sens (Portamento Time Velocity Sensitivity)

Permite a la dinámica del teclado afectar al parámetro Portamento Time. Si desea acelerar el parámetro Portamento Time para las notas interpretadas con más fuerza, ajuste este parámetro en un valor positivo (+). Si desea ralentizarlo, ajústelo en un valor negativo (-).

Valor: -63– +63

Parámetro Mono/Poly

Especifica si el Patch se reproducirá monofónicamente o polifónicamente. El ajuste monofónico es efectivo interpretando un Patch de un instrumento como un saxofón o una flauta.

Valor



: Sólo sonará la última nota reproducida.



: Permite el sonido simultáneo de dos o más notas.

Parámetro Legato (Interruptor Legato)

Legato es válido cuando el parámetro Mono/Poly está ajustado en mono. Especifica si la función legato se usará (ON), o no (OFF).

Valor: OFF, ON



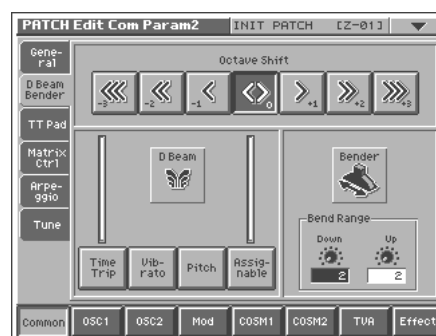
Con el parámetro Legato Switch activado, "ON", pulsar una tecla mientras continua pulsando una tecla previa, causará un cambio de afinación de la nota inicial, a la afinación de la nota pulsada más recientemente, sonando simultáneamente. Ello crea una transición suave entre notas, que resulta efectiva cuando desee simular el efecto de las técnicas de guitarra "hammer-on" o "pull-of".

Función D Beam/Bender

Parámetro Octave Shift

Ajusta la afinación del sonido del Patch aguda o grave en unidades de una octava (+/-3 octavas).

Valor: -3– +3



Controlador D Beam (D Beam Type) ♦

Especifica el efecto que será controlado por el controlador D Beam.

Valor

OFF: El controlador D Beam no se usará.

Time Trip: El controlador D Beam controlará el efecto Time Trip.

Time: El controlador D Beam controlará el efecto Time Control.

Pitch: El controlador D Beam controlará el efecto Pitch Control.

Assignable: El controlador D Beam controlará el efecto especificado para cada Patch.



Consulte "Matrix Control" (pág. 38), para detalles sobre cómo especificar el efecto controlado si "Assignable" es seleccionado.



Los medidores de nivel en ambos lados de "D Beam" en la pantalla, muestran el estado de la respuesta mientras usted acerca su mano al controlador D Beam.

Parámetro Pitch Bend Range Up

Especifica el grado de cambio de afinación en semitonos, cuando la palanca Pitch Bend está completamente a la derecha. Por ejemplo, si este parámetro está asignado en "12", al mover la palanca Pitch Bend completamente a la izquierda, la afinación aumentará una octava.

Valor: 0–48

Crear un Patch

Parámetro Pitch Bend Range Down

Especifica el grado de cambio de afinación en semitonos, cuando la palanca Pitch Bend está completamente a la izquierda. P.ej., si está ajustado en “-48” y usted mueve la palanca Pitch Bend completamente a la izquierda, la afinación caerá 4 octavas.

Valor: 0–48

Pad TT



Parámetro Mode (Modo del Pad Time Trip)

Especifica el modo operativo del Pad Time Trip.

Valor



: Modo XY. El efecto se aplicará cuando mueva su dedo arriba/dabajo/izquierda/derecha en el Pad Time Trip.



: Modo Time Trip. El efecto se aplicará cuando mueva su dedo circularmente sobre el Pad Time Trip.

Hold (Interruptor Time Trip Pad Hold) ♦

Especifica si el valor actual se mantendrá (ON) cuando retire su dedo del Pad Time Trip, o no se mantendrá (OFF).

Valor: OFF, ON



Para detalles sobre los ajustes del efecto Time Trip, consulte “Matrix Control” (pág. 38), y “TTPad/Conmutador” (pág. 80).



La pantalla, “X-Y” y “Time Trip” indica el efecto asignado y la ubicación del Pad que pulsó con el dedo.

Matrix Ctrl



Matrix Control

Habitualmente si usted quisiera cambiar los parámetros de tono mediante un dispositivo MIDI externo, sería necesario enviar mensajes System Exclusive (mensajes MIDI diseñados exclusivamente para la unidad V-Synth). Sin embargo, estos tienden a ser complejos y generan una gran cantidad de datos de transmisión. Por este motivo, un cierto número de los parámetros Patch más comunes de V-Synth han sido diseñados para aceptar el uso de mensajes MIDI Control Change (u otros), con el propósito de realizar cambios en sus valores. Esto proporciona al usuario una gran variedad de formas de cambiar el modo en que los Patches se reproducen. P.ej., es posible usar la palanca Pitch Bend para cambiar el rango cíclico de LFO, o usar el teclado para abrir o cerrar un filtro.

La función que le permite usar los mensajes MIDI para realizar dichos cambios a tiempo real en los parámetros del tono, se denomina **Matrix Control**.

Para usar la función Matrix Control, especifique los mensajes MIDI (parámetro de origen) que se usarán para controlar qué parámetros (parámetros de destino), y con qué intensidad (parámetro Sns).

Es posible usar hasta ocho parámetros Matrix Control en un solo Patch. En la parte derecha de la pantalla, pulse sobre las lengüetas “Control 1/2”–“Control 7/8” para seleccionar el parámetro Matrix Control que desee usar.

Source (Matrix Control Source)

Ajusta los mensajes MIDI usados para cambiar el parámetro Patch mediante Matrix Control.

Valor

OFF: Matrix control no se usará.

CC01–31, 33–95: Números de controladores 1–31, 33–95



Para más información sobre los mensajes Control Change, por favor consulte “Implementación Midi”, (pág. 153).

BEND: Parámetro Pitch Bend (alteración de afinación)

AFT: Parámetro Aftertouch

+PAD-X: Pad Time Trip (dirección horizontal desde el centro)

+PAD-Y: Pad Time Trip (dirección vertical desde el centro)

PAD-X: Pad Time Trip (dirección horizontal)

PAD-Y: Pad Time Trip (dirección vertical)

TRIP-R: Pad Time Trip (centro de la circunferencia)

BEAM-L: Controlador D Beam (izquierda)
BEAM-R: Controlador D Beam (derecha)
KNOB1: Controlador Asignable ([C1])
KNOB2: Controlador Asignable ([C2])
VELO: Velocity (presión aplicada a una tecla al pulsarla)
KEYF: Número de nota

Parámetro Sens (Matrix Control Sens)

Ajusta la cantidad de efecto Matrix Control que se aplicará. Si desea modificar el parámetro seleccionado en una dirección positiva (+), (p.ej., un valor mayor, 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 (-) (p.ej., un valor menor, hacia la izquierda, o más lento etc.) desde su ajuste actual, seleccione un valor negativo (-). Cuando ambos valores, positivo y negativo, son seleccionados, los cambios son mayores que los incrementos del valor. Ajuste esto a "0" si no desea este efecto.

Valor: -63- +63

Destino 1, 2 (Destino Matrix Control 1, 2)

Especifica los parámetros que serán controlados por los Controladores Matrix. Cuando no esté controlando parámetros mediante la característica Matrix Control, ajuste este valor "OFF." Cada ajuste Matrix Control permite especificar hasta dos parámetros, y controlarlos simultáneamente.

Valor

Es posible controlar los siguientes parámetros. Para detalles sobre cada parámetro, consulte la siguiente página de referencia.

MEMO

En este Manual, los parámetros controlables mediante Matrix Control están señalados con una "H".

OSC1/2-PITCH: Afinación del oscilador (pág.43).
OSC1/2-TIME/PW: Amplitud (Width) Time/Pulse (pág. 44).
OSC1/2-FORMA/FAT: Parámetro Formant/Fat (pág. 44, pág. 45).
OSC1/2-LVL: Nivel (pág. 45).
OSC1/2-PENV-ATK: Tiempo de ataque de Pitch Envelope (pág. 48).
OSC1/2-PENV-DCY: Tiempo de atenuación Pitch Envelope (pág.48).
OSC1/2-PENV-REL: Tiempo de recuperación Pitch Envelope (pág. 48).
OSC1/2-TENV-ATK: Tiempo de ataque Time Envelope (pág. 48).
OSC1/2-TENV-DCY: Tiempo de atenuación Time Envelope(pág. 48).
OSC1/2-TENV-REL: Tiempo de recuperación Time Envelope (pág. 48).
OSC1/2-FENV-ATK: Tiempo de ataque de Formant Envelope (pág. 48).
OSC1/2-FENV-DCY: Tiempo de atenuación Formant Envelope (pág. 48).
OSC1/2-FENV-REL: Tiempo de recuperación Formant Envelope (pág. 48).
OSC1/2-AENV-ATK: Tiempo de ataque del Osc TVA Envelope (pág. 48).
OSC1/2-AENV-DCY: Tiempo de atenuación Osc TVA Envelope (pág. 48).
OSC1/2-AENV-REL: Tiempo de recuperación Osc TVA Envelope (pág. 48).
OSC1/2-LFO-RATE: Rango LFO del Oscilador (pág. 49).
OSC1/2-LFO-PCH: Profundidad de afinación LFO del Oscilador (pág. 43).
OSC1/2-LFO-TM/PW: Profundidad LFO de la amplitud Time/Pulse (pág. 44).
OSC1/2-LFO-FR/FT: Profundidad LFO Formant/Fat (pág. 44, pág. 45).
OSC1/2-LFO-LVL: Profundidad LFO del nivel del Oscilador (pág. 45).
CSM1/2-PRM1: (pág. 111).
CSM1/2-PRM2: (pág. 111).
CSM1/2-ENV1-ATK: Tiempo de ataque de COSM Envelope (pág. 48).
CSM1/2-ENV1-DCY: Tiempo de atenuación de COSM Envelope (pág. 48).
CSM1/2-ENV1-REL: Tiempo de recuperación COSM Envelope (pág. 48).
CSM1/2-ENV2-ATK: Tiempo de ataque COSM Envelope (pág. 48).
CSM1/2-ENV2-DCY: Tiempo de atenuación COSM Envelope (pág. 48).
CSM1/2-ENV2-REL: Tiempo de recuperación COSM Envelope (pág. 48).
CSM1/2-LFO-RATE: Rango LFO COSM (pág. 49).
CSM1/2-LFO-PRM1: (pág. 111).

CSM1/2-LFO-PRM2: (pág. 111).
TVA-LVL: Nivel (pág. 47).
TVA-ENV-ATK: Tiempo de ataque de TVA Envelope (pág. 48).
TVA-ENV-DCY: Tiempo de atenuación TVA Envelope (pág. 48).
TVA-ENV-REL: Tiempo de recuperación TVA Envelope (pág. 48).
TVA-LFO-RATE: Rango LFO TVA (pág. 49).
TVA-LFO-LVL: Nivel de profundidad LFO (pág. 47).
TVA-LFO-PAN: Profundidad del panorámico LFO (pág. 47).
MXF-SEND: Nivel del envío MFX (pág. 50).
CHO-SEND: Nivel del envío de Chorus (pág. 50).
REV-SEND: Nivel del envío de Reverb (pág. 50).
MXF1-3: (pág. 116).



Cuando pulse <List>, aparecerá la ventana de lista de destino permitiendo seleccionar de la lista, el destino de Matrix Control.

Arpeggio



Interruptor de arpeggio ♦

Conmuta el Arpegiador on/off.

Valor: OFF, ON

Tempo Patch ♦

Especifique el tempo de un arpeggio. Cuando el parámetro Clock Source (pág. 75) está ajustado en "INTERNAL", el valor de este ajuste es efectivo.

Valor: 20.0–250.0

Interruptor Arpeggio Hold ♦

Conmuta entre Hold On/Hold Off para el Arpegiador.

Valor: OFF, ON

Octave Range (Rango de octava del Arpeggio)

Ajusta el rango tonal en octavas sobre las que el arpeggio tendrá efecto. Si desea que el arpeggio suene usando sólo las notas que usted interprete, ajuste este parámetro en "0". Para hacer que el arpeggio suene usando las notas que usted toque una octava más alta, ajuste este parámetro en "+1". Un ajuste de "-1" hará que el arpeggio suene usando las notas que usted interprete y notas una octava por debajo.

Valor: -3– +3

Edición de Patrones

Pulse esto cuando desee crear un patrón original de arpeggio.



Para detalles sobre la creación de un patrón de arpeggio, consulte: "Crear un patrón original de arpeggio (Pattern edit)" (pág. 25).

Parámetro Velocity de arpeggios del teclado (KBD Velocity)

Este parámetro Especifica el volumen de las notas que usted interpreta. Si desea que el valor Velocity de cada nota dependa de la fuerza con que usted interprete en el teclado, ajuste este parámetro en "REAL". Si desea que cada nota tenga un parámetro Velocity fijo, independientemente de cómo interprete el teclado, ajuste este parámetro en el valor deseado. (1–127).

Valor: REAL, 1–127

Duración (Duración del Arpeggio)

Modifica la duración de las notas para ajustar la sensación rítmica, "groove", del arpeggio. Un ajuste "100%" provocará una sensación rítmica más pronunciada.

Valor: 0–100%

Parámetro Motif (Motif del Arpeggio)

Ajusta el orden en que sonarán las notas del acorde.

Valor

UP: Las notas pulsadas sonarán desde notas graves hacia notas agudas.

DOWN: Las notas pulsadas sonarán desde notas agudas hacia notas graves.

UP&DOWN: Las notas pulsadas sonarán de graves a agudas, y luego a la inversa, de agudas a graves.

RANDOM: Las notas que pulse sonarán en orden aleatorio.

NOTE ORDER: Las notas que pulse sonarán en el orden de la pulsación. Pulsando las notas en el orden adecuado es posible producir líneas melódicas. La unidad retendrá hasta 128 notas.

RHYTHM: De forma diferente a un arpeggio convencional, las notas que especificó al introducir el patrón, sonarán siempre. Las teclas que pulsó durante la interpretación no afectarán el resultado; El patrón especificado se reproducirá independientemente de la afinación de las teclas que usted pulse. Esto resulta adecuado para interpretar un Patch de percusión (pág. 53).

PHRASE: Al pulsar una sola tecla, sonará la frase basada en la afinación de esta tecla. Si pulsa diversas teclas, la tecla pulsada en último lugar será la válida.

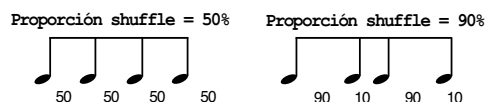
AUTO: Los tiempos en que las teclas sonarán se asignan automáticamente, empezando por la tecla más grave que usted pulsó.

Proporción de Shuffle del arpeggio

Este ajuste le permite modificar los tiempos de las notas, para crear ritmos shuffle.

El ajuste "50%" espaciará las notas uniformemente. A medida que aumente el valor, los tiempos de la nota adquirirán una interpretación con mayor shuffle.

Valor: 0–100%

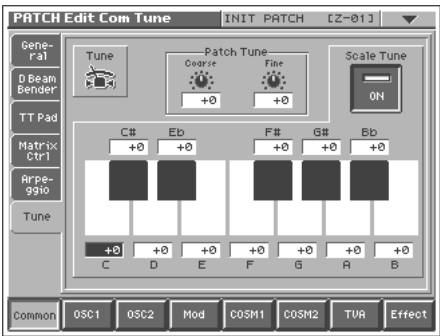


Resolución Shuffle del arpeggio

Especifica la resolución de tiempos en términos de un valor de la nota. El valor de nota puede especificarse desde semicorcheas hasta corcheas.

Valor: ,

Afinación



Afinación tosca de Patch

Ajusta la afinación del sonido del Patch arriba o abajo en pasos de semitono. (+/-4 octavas).

Valor: -48- +48

Afinación fina de Patch

Ajusta la afinación del sonido del Patch arriba o abajo en pasos de una centésima de semitono (+/-50 cents).

Valor: -50- +50



Una centésima es 1/100 parte de un semitono.

Interruptor para la afinación de escalas

Ajuste esto cuando desee usar una disposición interválica del teclado, diferente de la escala temperada.

Valor: OFF, ON

La unidad V-Synth le permite interpretar en el teclado usando distintas disposiciones interválicas de la escala pura, a parte de la escala temperada. La afinación es especificada en unidades de una centésima relativas a la afinación de la escala temperada.



- Una centésima representa 1/100 parte de un semitono.
- La escala seleccionada afectará mensajes MIDI recibidos desde un dispositivo MIDI externo.

Disposición Temperada Uniforme

Este tipo de disposición interválica divide la octava en 12 partes iguales, y es el método de disposición más extendido en la música occidental. La unidad V-Synth usa una disposición interválica temperada uniforme cuando el interruptor Scale Tune está ajustado en "OFF".

Disposición Temperada justa (Tónica en C)

Comparada con la disposición uniforme, las triadas principales de esta disposición suenan muy puras. Sin embargo este efecto se consigue sólo en un tono, y las triadas sonarán ambiguas si realiza una transposición.

Disposición de Escala Árabe

En esta escala, las notas Mi y Si son un cuarto de nota más graves y Do#, Fa# y Sol# son un cuarto de nota más agudas comparadas con la disposición temperada uniforme. Los intervalos entre Sol y Si, Do y Mi, Fa y Sol#, Sib y Do#, y Mib y Fa# están a una distancia de tercera natural (intervalo entre la tercera mayor y la tercera menor). La unidad V-Synth permite usar la disposición de escala árabe, en tres tonos: Sol, Do y Fa.

<Ejemplo>

Nombre de nota	Disposición Temperada Uniforme	Disposición Temperada Justa (tónica en Do)	Disposición de Escala Árabe
Do (C)	0	0	-6
Do# (C#)	0	-8	+45
Re (D)	0	+4	-2
Mib (Eb)	0	+16	-12
Mi (E)	0	-14	-51
Fa (F)	0	-2	-8
Fa# (F#)	0	-10	+43
Sol (G)	0	+2	-4
Sol# (G#)	0	+14	+47
La (A)	0	-16	0
Sib (Bb)	0	+14	-10
Si (B)	0	-12	-49

Afinación de la escala Do-Si (C-B)

Realice ajustes de afinación de la escala.

Valor: -100- +100

Modificar ondas de sonido Wave (OSC1/OSC2)

Interruptor del Oscilador ♦

Conmuta el oscilador on/off.

Valor: OFF, ON

Parámetro OSC Type

Oscilador analógico



Oscilador PCM



Parámetro Oscillator Type

Selecciona el tipo de oscilador.

Seleccionando “EXT IN”, la señal introducida por el jack INPUT del panel posterior puede ser usada como un oscilador. Esto permite usar la señal de entrada exterior desde el teclado, para interpretar.

Valor

ANALOG: Oscilador Analógico

PCM: Oscilador PCM

EXT IN: Oscilador de la entrada externa

Ganancia de la onda Wave

Ajusta la ganancia (de amplificación)de la forma de onda wave.

Valor: -12- +12 dB

Forma de onda del oscilador analógico

Selecciona la onda base del sonido usando un oscilador analógico.

Valor

Forma de onda	Amplitud Pulso (pág. 44)	Grosor (pág. 44)
SAW: Onda dentada cuadrada	O	O
SQR: Onda cuadrada	O	O
TRI: Onda triangular	O	O
SINE: Onda senoidal	O	O
RAMP: Onda creciente	O	O
JUNO: Onda modulada de dientes de sierra	O	O
HQ-SAW: Onda de dientes de sierra de alta calidad	X	X
HQ-SQR: Onda cuadrada de alta calidad	O	X
NOISE: Onda de ruido	O	X

O: efectivo X: inefectivo

Impact (Impacto del Oscilador analógico)

Especifica la nitidez de ataque del oscilador analógico. Ajustes mayores producirán un ataque más nítido.

Valor: 0.0-4.0

Time Trip Sw (Interruptor Time Trip)

Selecciona si Time Trip funcionará (ON) o no (OFF).

Valor: OFF, ON

Conservación de pulsación de Time Trip (Time Trip Beat Keep)

Después de utilizar Time Trip, este parámetro selecciona si usted tendrá que alcanzar la ubicación de la pulsación donde se hubiese encontrado en el caso de que Time Trip no hubiese sido manipulado (ON), o si el alcance de dicha ubicación no se producirá (OFF).

Valor: OFF, ON

Waveform (Forma de onda del oscilador PCM)

Selecciona la onda en que se basará el sonido con un oscilador PCM.

Valor: 1-999 (número de onda wave)



Cuando pulse <List>, aparecerá la ventana Wave List, permitiéndole seleccionar una onda wave de la lista.



Cuando seleccione una onda wave, el nombre de la onda wave, el tipo de codificación, y estéreo/mono también se mostrarán.

Parámetro Vari Sw (Interruptor Variable del oscilador PCM)

Ajusta si el sonido lo producirá Vari Phrase (ON) o se generará linealmente (OFF).

Valor: OFF, ON

Parámetro Start Offset (Inicio por defecto del oscilador PCM)

Especifica la dirección de inicio de la onda de sonido Wave.

Valor: 0-**

Playback Mode (Modo de reproducción del oscilador PCM)

Especifica cómo se asignará la onda wave a cada tecla.

Valor:

RETRIGGER: El sample se reproducirá desde el principio, cada vez que pulse una tecla.

LEGATO: Cuando interprete legato, el punto de reproducción, se sincronizará con el sonido en reproducción.

STEP: Cada vez que usted pulse una tecla, el sample se reproducirá hasta el siguiente evento (pág. 71), y luego se detendrá.

EVENT: El sample se dividirá en cada evento y se asignará a teclas separadas. Cada vez que usted pulse una tecla, el sample se reproducirá desde el principio del evento correspondiente.

Parámetro Loop (Interruptor Loop del oscilador PCM)

Especifica si la onda de sonido se reproducirá como un loop (ON) o no (OFF).

Valor: OFF, ON

Voz Robótica (Interruptor de voz robótica del oscilador PCM)

Especifica si la afinación de la onda de sonido se mantendrá fija (ON) o no (OFF).

Valor: OFF, ON

Parámetro Tempo Sync (Interruptor Tempo Sync del oscilador PCM)

Especifica si la onda de sonido sonará en sincronía con el tempo (ON), o no (OFF).

Valor: OFF, ON

Afinación



Pitch (Oscillator Pitch) ★◆

Ajusta la afinación del oscilador.

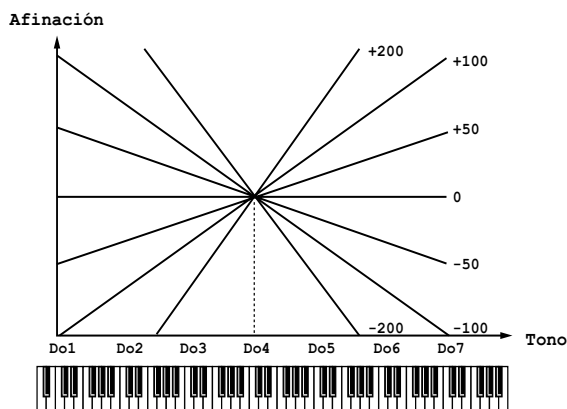
Valor: -63– +63

Parámetro Pitch KF (seguimiento de la afinación del oscilador mediante el teclado)

Especifica la cantidad de cambio de afinación al interpretar una tecla una octava alta (p.ej., 12 teclas más agudas en el teclado).

Si desea que la afinación aumente una octava como en un teclado convencional, ajuste este parámetro en “+100”. Si desea que la afinación aumente dos octavas, ajuste este parámetro en “+200”. De modo inverso, ajuste el parámetro en un valor negativo si desea que la afinación caiga. Con un ajuste de “0”, todas las teclas producirán la misma afinación.

Valor: -200– +200



Parámetro Coarse (Afinación tosca oscilador)

Ajusta la afinación del oscilador más grave o más aguda en pasos de semitono (+/-4 octavas).

Valor: -48– +48

Parámetro Fine (Afinación fina del Oscilador)

Ajusta la afinación del oscilador más grave o más aguda en pasos de una centésima (+/-50 centsésimas).

Valor: -50– +50

MEMO

Una centésima es 1/100ª parte de un semitono.

Parámetro Random (Profundidad aleatoria de la afinación del oscilador)

Especifica la amplitud de la desviación aleatoria de afinación que se dará cada vez que pulse una tecla. Si no desea que la afinación cambie de forma aleatoria, ajuste este parámetro en “0”. Estos valores están en unidades de centésima (1/100ª parte de semitono).

Valor: 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

Parámetro Pit LFO Dp (Profundidad de afinación del Oscilador LFO) ★◆

Especifica en qué profundidad LFO afectará la afinación.

Valor: -63– +63



En esta pantalla es posible realizar ajustes para la característica Envelope que afectan la afinación. Para detalles sobre los ajustes Envelope, consulte “Realizar ajustes Envelope” (pág. 48).

Crear un Patch

Amplitud Parámetro Pulse (Analógico)



Parámetro Pulse Width ★♦

Especifica en qué proporción se modificará la forma de onda.

Valor: -63– +63

Parámetro PW KF (Seguimiento de teclado de Pulse Width)

Especifica la proporción en que el valor de amplitud del parámetro Pulse será afectado por las teclas que usted interprete.

Valor: -200– +200

Parámetro PW LFO Depth (Profundidad del parámetro Pulse Width LFO) ★♦

Especifica cómo la profundidad del oscilador de bajas frecuencias (LFO) afectará la amplitud del parámetro pulse.

Valor: -63– +63



Esta pantalla permite realizar ajustes para Envelope que afectan la Amplitud Pulse. Para detalles sobre los ajustes Envelope, consulte: “Realizar ajustes Envelope” (pág. 48).

Parámetro Fat (ANALOGICO)



Fat (Grosor del sonido) ★♦

Enfatiza la zona de bajas frecuencias del sonido.

Valor: 0–127

Parámetro Fat KF (Seguimiento de teclado)

Especifica la proporción en que el valor Fat será afectado por las teclas que usted interprete.

Valor: -200– +200

Profundidad del grosor del sonido LFO ★♦

Especifica con qué profundidad el oscilador de bajas frecuencias (LFO) afectará al parámetro Fat.

Valor: -63– +63



En esta pantalla, es posible realizar ajustes para Envelope que afecten al parámetro Fat. Para detalles sobre los ajustes Envelope, consulte: “Realizar Ajustes Envelope” (pág. 48).

Parámetro Time (PCM)



Time (tiempo) ★♦

Ajusta la proporción de cambio de velocidad de reproducción.

Valor: -63– +63

<Relación del parámetro Time con Velocidad de Reproducción>

Tiempo	-40	-20	0	20	40
FWD (avance)	Reprod. inversa	Detención	Velocidad Normal	velocidad 2x	velocidad 4x
ZERO	velocidad -2x	Reprod. inversa	Detención	Velocidad Normal	velocidad 2x
BWD (retroceso)	Velocidad 4x	velocidad -2x	Reprod. inversa	Detención	Velocidad Normal

Parámetro Time KF (Seguimiento Temporal del teclado)

Especifica la proporción con que el valor de tiempo será afectado por las teclas que usted pulse.

Valor: -200– +200

Parámetro Time Offset (tiempo por defecto)

Especifica la velocidad base para un valor de tiempo “0”.

Valor

BWD: Especifica dirección de retroceso.

ZERO: Especifica una pausa.

FWD: Especifica dirección de avance.

Parámetro Time LFO Depth (Profundidad Tiempo Oscilador Bajas Frecuencias) ★♦

Especifica con qué profundidad el oscilador de bajas frecuencias afectará al Tiempo.

Valor: -63– +63



Esta pantalla permite realizar ajustes para Envelope que afectan al tiempo. Consulte: “Realizar Ajustes Envelope” (pág. 48).

Parámetro Formant (PCM)



NOTE

Los parámetros de esta pantalla son ignorados cuando Vari-switch (pág. 42) es ignorado y cuando Encode Type (pág. 70) están en la posición "BACKING" o "ENSEMBLE."

Parámetro Formant ★♦

Ajusta el rango de cambio en la calidad vocal (Parámetro Formant).

Valor: -63– +63

Parámetro Formant KF (Seguimiento de teclas Formant)

Especifica la proporción en que el valor de Formant será afectado por las teclas que usted pulse.

Valor: -200– +200

Parámetro Energy (Energía)

Especifica la proporción de énfasis de la afinación fundamental para dar mayor definición al sonido. Ajústelo en "OFF" si no desea usar el parámetro Energy.

Valor: 0–127

Parámetro Fmt LFO Depth (Profundidad LFO Formant) ★♦

Especifica con qué profundidad el oscilador de bajas frecuencias (LFO) afectará al parámetro Formant.

Valor: -63– +63



En esta pantalla es posible realizar ajustes para Envelope que afecten al parámetro Formant. Para detalles sobre ajustes Envelope consulte: "Realizar ajustes Envelope" (pág. 48).

Parámetro OSC TVA



Nivel ★♦

Especifica el volumen del oscilador.

Valor: 0–127

Parámetro Level KF (Seguimiento del nivel de teclado)

Use este parámetro si desea que los cambios de volumen del oscilador sean equivalentes a la tecla pulsada. En el caso del volumen en la tecla Do4 (Do central), ajustes positivos (+) causarán un aumento del volumen en notas más agudas que Do4, y ajustes negativos (-) causarán una caída del volumen para notas más agudas que Do4. Ajustes mayores producirán un cambio mayor.

Valor: -200– +200

Parámetro Level LFO Dp (Nivel de profundidad LFO) ★

Especifica con qué profundidad el oscilador de bajas frecuencias (LFO) afectará al volumen del oscilador.

Valor: -63– +63



Esta pantalla permite realizar ajustes para Envelope que afectan a Sub TVA. Para detalles sobre los ajustes Envelope, consulte "Realizar ajustes Envelope" (pág. 48).

LFO



En esta pantalla, es posible realizar ajustes para LFO que afecten al oscilador. Para detalles sobre los ajustes LFO consulte "Realizar ajustes LFO" (pág. 49).

Crear un Patch

Mezcla/Modulación de dos sonidos (Mod)

Modulator Switch (Interruptor Modulator) ♦

Conmuta el modulador on/off.

Valor: OFF, ON

Mod Type (Tipo de Modulador)



Parámetro Modulator Type

Selecciona el tipo de Modulador.

Valor

MIX: Añade OSC1 y OSC2.

RING: Usa OSC2 para aplicar modulación Ring a OSC1.

FM: Usa OSC2 para aplicar FM (Modulación de Frecuencia) a OSC1.

ENV RING: Usa Envelope OSC2 como control de volumen de OSC1.

OSC SYNC: Sincroniza la onda de sonido de salida de OSC1 con la onda de sonido de OSC2.



OSC SYNC válido solo cuando OSC2 es un oscilador analógico.

Original Level (Nivel original del Modulador)

Especifica el volumen para el sonido original de OSC1.

Valor: 0-127



Parámetro ajustable si el parámetro Modulator Type se ajusta en "RING" o en "FM."

Attack (Tiempo de ataque del Modulador)

Especifica el tiempo de ataque de OSC2 Envelope.

Value: 0-127



Parámetro ajustable si el parámetro Modulator Type está ajustado en "ENV RING".

Release (Tiempo de recuperación Modulador)

Especifica el tiempo de recuperación de OSC2 Envelope.

Valor: 0-127



Parámetro ajustable si el parámetro Modulator Type está ajustado en "ENV RING".

Aplicar Varios Efectos a cada nota que interprete (COSM1/ COSM2)

COSM Switch (Interruptor COSM) ♦

Conmuta la característica COSM on/off.

Valor: OFF, ON

COSM Type (Tipo de COSM)



Parámetro COSM Type

Use este parámetro para seleccionar entre los 15 COSMs disponibles. Para detalles sobre los parámetros COSM, consulte: "Parámetros COSM" (pág. 111).

Valor: THRU, OD/DS, W-SHAPE, AMP, SPEAKER, RESONATOR, SBF1/2, COMB, DUAL, TVF, DYN-TVF, COMP, LIMITER, F-SHIFT, LO-FI

LFO



Es posible realizar ajustes LFO en algunas selecciones COSM que usted elija en COSM Type. Para detalles sobre los ajustes LFO Consulte: "Realizar Ajustes LFO" (pág. 49).

Ajustar el volumen y el Panorámico (TVA)

TVA Switch (Interruptor TVA) ♦

Conmuta TVA on/off.

Valor: OFF, ON

TVA



Level (Nivel) ★

Especifica el volumen del Patch.

Valor: 0–127

Level KF (Seguimiento de nivel del teclado)

Este parámetro es adecuado si desea que el volumen del Patch cambie según la tecla que pulse. Dependiendo del volumen de la tecla Do4 (C4) (Do central), ajustes positivos (+) causarán un aumento de volumen para notas más agudas que Do4, y ajustes negativos (-) causarán una caída del volumen para notas más agudas que Do4. Ajustes mayores producirán cambios mayores.

Valor: -200– +200

Lvl LFO Dp (Nivel de profundidad LFO) ★

Especifica con qué profundidad LFO afectará el volumen del Patch.

Valor: -63– +63

Pan (Panorámico)

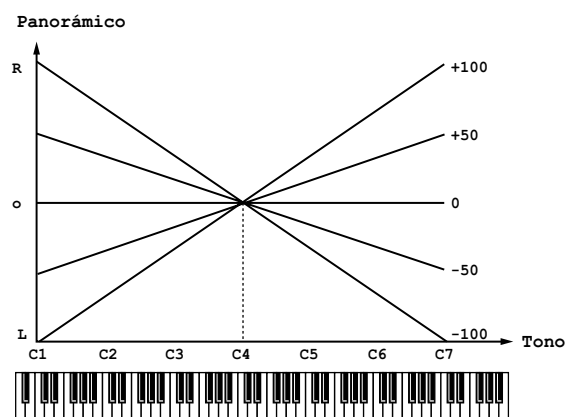
Especifica el balance panorámico del Patch. “L64” completamente a la izquierda, “0” es en el centro, y “63R” es completamente a la derecha.

Valor: L64–0–63R

Pan KF (Seguimiento de Pan vía teclado)

Use este parámetro si desea que la posición de las teclas afecten al panorámico. Ajustes positivos (+) causarán que las notas más agudas que Do4 (C4) (Do central) sean panoramizadas en aumento hacia la derecha, y ajustes negativos (-) causarán que notas más agudas que la tecla Do4 (C4) (Do central) sean panoramizadas hacia la izquierda. Ajustes mayores producirán cambios mayores.

Valor: -200– +200



Pan LFO Dp (Profundidad Panorámico LFO) ★

Especifica con qué profundidad LFO afectará al ajuste panorámico.

Valor: -63– +63



Esta pantalla permite realizar ajustes Envelope que afectan TVA. Para detalles sobre los ajustes Envelope, consulte: “Realizar Ajustes Envelope” (pág. 49).

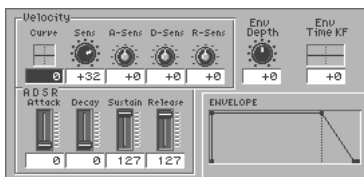
LFO



En esta pantalla es posible realizar ajustes para LFO que afecten al parámetro TVA. Para detalles sobre los ajustes LFO consulte: “Realizar Ajustes LFO” (pág. 49).

Realizar ajustes Envelope

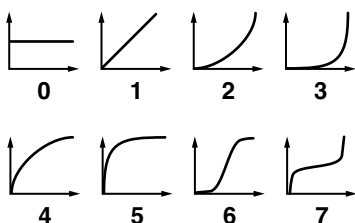
Esta sección explica las pantallas de ajustes Envelope.



Curva Velocity (Curva de velocidad Envelope)

Elija entre las siguientes siete curvas, para especificar cómo afectará la fuerza de su pulsación del teclado a la profundidad del parámetro Envelope. Si no desea que la intensidad de su pulsación en el teclado afecte la profundidad Envelope, ajuste este valor en "0".

Valor: 0-7



Velocity Sens (Sensibilidad Vel. Env.)

Selecciona una de las siguientes siete curvas que determinarán cómo la dinámica de interpretación del teclado afectará al parámetro TVF Envelope. Ajuste este valor a "0" cuando la cantidad de TVF Envelope aplicado no cambiará de modo equivalente a la fuerza con que las teclas sean pulsadas.

Valor: 0-7

Velocity A-Sens (Sensibilidad del tiempo de ataque Envelope)

Esta característica permite que la dinámica del teclado afecte el tiempo de ataque de Envelope. Si desea que el tiempo de ataque se acelere, con las notas interpretadas con mayor intensidad, ajuste este parámetro en un valor positivo (+). Si desea que se ralentice, ajústelo en un valor negativo (-).

Valor: -63- +63

Velocity D-Sens (Sensibilidad del tiempo de atenuación de Envelope)

Esta característica permite que la dinámica del teclado afecte al tiempo de atenuación de Envelope. Si desea que el tiempo de atenuación se acelere, con las notas interpretadas con mayor intensidad, ajuste este parámetro en un valor positivo (+). Si desea que se ralentice, ajústelo en un valor negativo (-).

Valor: -63- +63

Velocity R-Sens (Sensibilidad del tiempo de recuperación de Envelope)

Este es el parámetro adecuado si desea que la velocidad de recuperación del teclado controle el valor del tiempo de recuperación de Envelope.

Si desea que el tiempo de recuperación se acelere en las notas liberadas rápidamente, ajuste este parámetro en un valor positivo (+). Si desea que se ralentice, ajústelo en un valor negativo (-).

ADSR Attack (Tiempo de ataque Env.) ★♦

Especifica el tiempo de ataque de Envelope (tiempo desde que pulsa una tecla hasta que el nivel de Envelope alcanza su valor máximo).

Valor: 0-127, Nota

ADSR Decay (Tiempo atenuación Env.) ★♦

Especifica el tiempo de atenuación Envelope (tiempo desde que el nivel de Envelope alcanza su máximo nivel hasta que cae a un valor constante).

Valor: 0-127, Nota

ADSR Sustain (Nivel de Sustain Env.) ★

Especifica el nivel de sustain de Envelope (nivel en que Envelope se mantiene constante).

Valor: 0-127

ADSR Release (Tiempo recup Env.) ★♦

Especifica el tiempo de recuperación de Envelope (tiempo desde que usted suelta una tecla hasta que el nivel de Envelope alcanza 0).

Valor: 0-127, Nota

MEMO

"ENVELOPE" en la parte inferior derecha de la pantalla muestra una representación gráfica del Envelope producido por los ajustes actuales.

Env Depth (Envelope Depth)

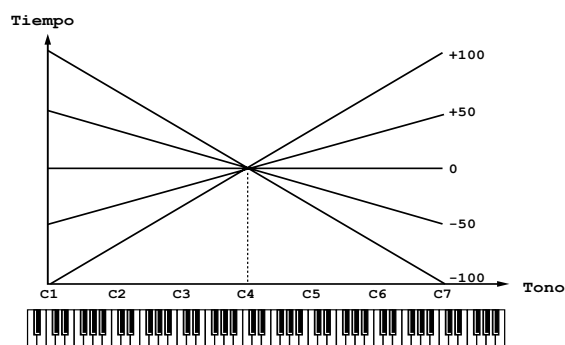
Especifica la profundidad de Envelope. Ajustes mayores causarán que Envelope tenga mayor efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la forma de Envelope.

Valor: -63- +63

Env Time KF (Seguimiento de teclado del tiempo Envelope)

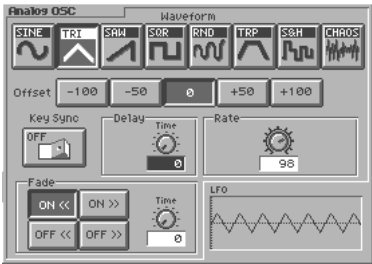
Realice este ajuste cuando desee que el tiempo de atenuación y los siguientes tiempos de Envelope sean afectados por la tecla que usted pulse. Basado en los tiempos Envelope para la tecla Do4 (C4) (Do central), ajustes positivos causarán un aumento de la reducción de los tiempos de las notas más agudas que Do4, y valores negativos (-) causarán un aumento de los tiempos cada vez mayor. Ajustes mayores producirán cambios mayores.

Valor: -200- +200



Realizar ajustes LFO

Esta sección explica las pantallas de ajustes LFO.



Waveform (Forma de onda LFO)

Selecciona la forma de onda de LFO.

Valor

SIN: Onda senoidal

TRI: Onda triangular

SAW: Onda de dientes de sierra

SQR: Onda cuadrada

RND: Onda aleatoria

TRP: Onda trapezoidal

S&H: Onda Sample & Hold (El valor LFO cambia una vez por ciclo)

CHAOS: Onda Caos

MEMO

“LFO” en la parte inferior derecha de la pantalla, muestra un gráfico de la onda de sonido correspondiente a los ajuste activos.

Offset (Ajustes por defecto de LFO)

Aumenta o disminuye la forma de onda LFO relativa al valor central. Ajustes positivos (+) mueven la forma de onda de modo que la modulación se produce desde el valor central hacia arriba. Ajustes negativos (-) mueven la forma de onda de modo que la modulación produce desde el valor central hacia abajo.

Valor: -100, -50, 0, +50, +100

Key Sync (Interruptor de sincronía del teclado LFO)

Especifica si el ciclo de LFO se sincronizará para iniciarse cuando pulse la tecla (ON) o no (OFF).

Valor: OFF, ON

Delay Time (Tiempo de Delay LFO)

El tiempo de Delay especifica el tiempo antes de que el efecto LFO sea aplicado (el efecto continua) después de pulsar la tecla (o de soltarla).

Valor: 0–127



Después de consultar: “Realizar ajustes LFO” (pág. 49), cambie el ajuste hasta que consiga el efecto deseado.

Parámetro Rate (LFO Rate) ★◆

Ajusta el rango o la velocidad de modulación speed, de LFO.

Valor: 0–127, Nota

El rango LFO ajusta la la duración de la pulsación para el tiempo sincronizado cuando el tiempo que especifica el ciclo LFO (Tempo Patch) es sincronizado con el tiempo ajustado en un secuenciador externo.

(Ejemplo)

Para un tempo de 120 (120 negras por minuto 1 (60 segundos))

Ajustes	Tiempo de Delay
♩ (blancas)	1 segundos (60 / 60 = 1 (segundos))
♪ (negras)	0.5 sgundos (60 / 120 = 0.5 (segundos))
♫ (corcheas)	0.25 segundos (60 / 240 = 0.25 (segundos))

NOTE

Este ajuste será ignorado si los parámetros de forma de onda están ajustados en “CHAOS.”

MEMO

“LFO” en la parte inferior izquierda de la pantalla muestra un diagrama del ciclo de la onda sonora que corresponde a los ajustes actuales.

Modo Fade (Modo LFO Fade Mode)

Especifica cómo se aplicará LFO.

Valor: ON <<, ON >>, OFF <<, OFF >>



Después de consultar: “Cómo aplicar LFO” (pág. 49), cambie los ajustes hasta conseguir el efecto deseado.

Tiempo Fade (Tiempo Fade LFO)

Especifica el tiempo por encima del cual la amplitud LFO alcanzará el máximo (mínimum).

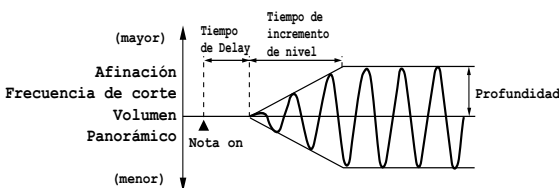
Valor: 0–127



Después de consultar: “Cómo aplicar LFO” (pág. 49), cambie los ajustes hasta conseguir el efecto deseado.

Cómo aplicar LFO

- Aplicar LFO gradualmente después de pulsar una tecla



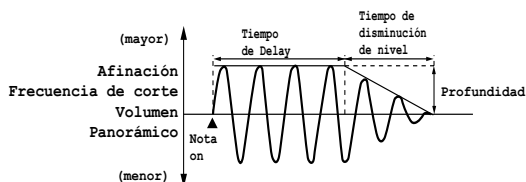
Modo Fade: ON <

Tiempo Fade: El tiempo por encima del cual la amplitud LFO alcanzará el máximo después de que el tiempo de Delay haya transcurrido.

Tiempo de Delay: Tiempo desde que se interpreta en el teclado hasta que empieza a aplicarse LFO.

Crear un Patch

- Aplicar LFO inmediatamente al pulsar el teclado, y luego gradualmente iniciar la disminución del efecto

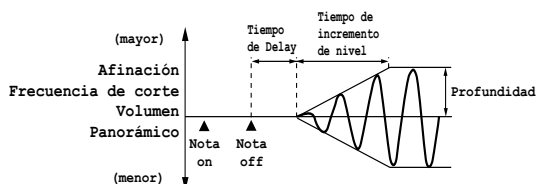


Modo Fade: ON >>

Tiempo Fade: El tiempo por encima del cual la amplitud LFO alcanzará el mínimo después de que el Tiempo de Delay haya transcurrido.

Tiempo de Delay: Tiempo en que LFO permanecerá después de pulsar el teclado.

- Aplicar LFO gradualmente después de liberar la tecla

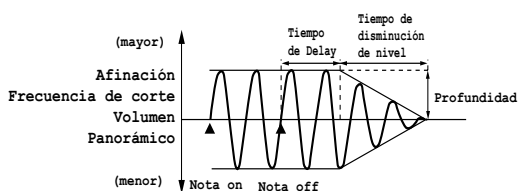


Modo Fade: OFF <<

Tiempo Fade: Tiempo por encima del cual la amplitud LFO alcanzará el máximo después de que el Tiempo de Delay haya transcurrido.

Tiempo de Delay: Tiempo desde que libera el teclado hasta que empieza a aplicarse LFO.

- Aplicar LFO desde que pulsa una tecla hasta que la libera, y gradualmente iniciar la disminución del efecto al pulsar una tecla



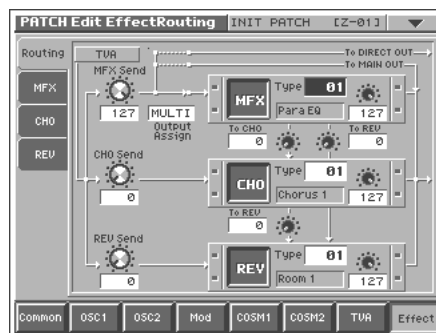
Modo Fade: OFF >>

Tiempo Fade: Tiempo por encima del cual la amplitud LFO alcanzará el mínimo después de que el Tiempo de Delay haya transcurrido.

Tiempo de Delay: Tiempo en que LFO permanecerá después de pulsar el teclado.

Ajustar Efectos para un Patch (Effect)

Enrutamiento (Routing)



MFX send (Nivel del envío MFX) ★

Ajusta el nivel de la señal a MFX.

Valor: 0–127

CHO Send (Nivel del envío de Chorus) ★

Ajusta el nivel de la señal enviada al Chorus.

Valor: 0–127

REV Send (Nivel de envío de Reverb) ★

Ajusta el nivel de la señal enviada a la Reverb.

Valor: 0–127

Output Assign (Asignación de la salida)

Ajusta el modo de salida del sonido directo.

Valor

MULTI: Señal estéreo a través de MFX. Es posible también aplicar Chorus o Reverb al sonido que pasa por MFX.

MAIN: Salida a través de los jacks MAIN OUT en estéreo sin pasar a través de MFX.

DIR: Salida a través de los jacks DIRECT OUT en estéreo sin pasar a través de MFX. Realice este ajuste si desea usar efectos externos.

MFX (Interruptor MFX On/Off) ♦

Conmuta MFX on y off.

Valor: ☐ MFX (OFF), ☐ MFX (ON)

MFX Type (Tipo de MFX)

Use este parámetro para seleccionar entre los 41 tipos de MFX disponibles. Para detalles sobre los parámetros MFX, consulte "Parámetros MFX" (pág. 116).

Valor: 00 (Thru)–41

MFX Master Level (Nivel general de MFX)

Ajusta el volumen del sonido que ha pasado a través de MFX.

Valor: 0–127

MFX To CHO (Nivel de envío de Chorus a MFX)

Ajusta la proporción de Chorus para el sonido que pasa através de MFX. Si no desea añadir el efecto Chorus, ajústelo a cero "0."

Valor: 0–127

MFX To REV (Nivel de envío de Reverb a MFX)

Ajusta la proporción de Reverb para el sonido que pasa através de MFX. Si no desea añadir el efecto Reverb, ajústelo a "0."

Valor: 0–127

CHO (Interruptor Chorus On/Off) ♦

Conmuta Chorus on y off.

Valor: ☐ CHO (OFF), ☐ CHO (ON)

CHO Type (Tipo de Chorus)

Use este parámetro para seleccionar entre los 8 efectos de Chorus disponibles. Para detalles sobre los parámetros del efecto Chorus, consulte: "Parámetros Chorus" (pág. 138).

Valor: 00 (Off)–08

CHO Master Level (Nivel general de Chorus)

Ajusta el volumen del sonido que ha pasado por el efecto Chorus.

Valor: 0–127

CHO To REV (Nivel envío de Reverb a Chorus)

Ajusta la proporción de Reverb del sonido que pasará através del efecto Chorus. Si no desea añadir el efecto Reverb, ajústelo a "0."

Valor: 0–127

REV (Interruptor Reverb On/Off) ♦

Conmuta el efecto Reverb on y off.

Valor: ☐ REV (OFF), ☐ REV (ON)

REV Type (Tipo de Reverb)

Use este parámetro para seleccionar entre los diez tipos de Reverb disponibles. Para detalles sobre los parámetros del efecto Reverb, consulte: "Parámetros de la Reverb" (pág. 138).

Valor: 00 (Off)–10

REV Master Level (Nivel general de Reverb)

Ajusta el nivel del sonido que ha pasado por la Reverb.

Valor: 0–127

MFX



MFX Type (tipo de MFX)

Use este parámetro para seleccionar entre los 41 tipos de MFX disponibles. Para detalles sobre los parámetros MFX, consulte "Parámetros MFX" (pág. 116).

Valor: 00 (Thru)–41

Esta pantalla de ajustes, permite editar los parámetros de MFX seleccionados mediante el ajuste MFX Type. Para detalles sobre los parámetros editables, consulte: "Parámetros MFX" (pág. 116).



Quando pulse <List>, aparecerá la ventana de la lista MFX, permitiéndole seleccionar un MFX de la lista.

CHO



CHO Type (Tipo de Chorus)

Use este parámetro para seleccionar entre los 8 efectos Chorus disponibles. Para detalles sobre los parámetros del efecto Chorus, consulte: "Parámetros del efecto Chorus" (pág. 138).

Valor: 00 (Off)–08

Esta pantalla de ajustes permite editar los parámetros de Chorus seleccionados mediante el ajuste CHO Type. Para detalles sobre los parámetros editables, consulte: "Parámetros del efecto Chorus" (pág. 138).



Quando pulse <List>, aparecerá la ventana de la lista Chorus, permitiéndole seleccionar el Chorus de esta lista.

REV



REV Type (Tipo de Reverb)

Use este parámetro para seleccionar entre los 10 tipos de Reverb disponibles. Para detalles sobre los parámetros del efecto Reverb, consulte: “Parámetros del efecto Reverb” (pág. 138).

Valor: 00 (Off)–10

En esta pantalla de ajustes, es posible editar los parámetros de la Reverb seleccionados mediante el ajuste REV Type. Para detalles sobre los parámetros editables consulte: “Parámetros del efecto Reverb” (pág. 138).



Quando pulse sobre <List>, aparecerá la ventana de la lista Reverb, permitiéndole seleccionar la Reverb de la lista.

Ajustes de Zona (Zone)

La unidad V-Synth le permite dividir el teclado hasta un máximo de dieciséis zonas, cada una con sonidos independientes.



Los siguientes ajustes Patch se aplican de forma común a cada uno de los sonidos individuales divididos por zonas.

- Ajustes Common group (excepto para Structure Type)
- Ajustes Effect group para MFX, Chorus, y parámetro Reverb type, y ajustes de efectos.

Dividir el teclado para reproducir diferentes sonidos (Función Split)

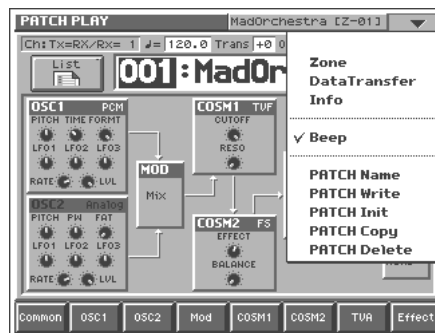
Un Patch que contiene ajustes para reproducir diferentes Patches en cada zona del teclado se denomina **Patch Dividido (Split Patch)**. Esta sección explica cómo crear un Patch Dividido.

1. **Acceda a la pantalla PATCH PLAY, y seleccione el Patch cuyos ajustes desee modificar.** (pág. 21).

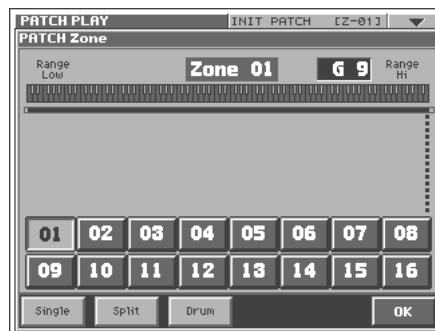


Si prefiere crear todos sus Patches desde cero, a utilizar Patches previamente preparados, lleve a cabo la operación **Initialize** (pág. 33).

2. **Pulse <▼> en la parte superior derecha de la pantalla.** Aparecerá un menú en cascada.



3. **Pulse <Zone> en el menú en cascada.** Aparecerá la ventana The PATCH Zone.



4. En la parte inferior de la pantalla, pulse <Split>.

Aparecerá la siguiente ventana.



5. Pulse <01>.

El parámetro "Zone 01" quedará seleccionado y el número de nota máximo de la zona 01 se mostrará en la parte superior derecha de la pantalla.

6. Especifique el punto de división entre las zonas 01 y 02. Es posible realizar esto pulsando el dial VALUE o usar [INC/+][DEC/-] para especificar el número de nota. Es posible también especificar el número de nota arrastrando hacia izquierda o derecha en el teclado gráfico de la pantalla táctil.

HINT

Si desea dividir el teclado en tres zonas, sustituya la nota de mayor altura tonal de la zona 02 por una nota más grave, y especifique el punto de división entre las zonas 02 y 03. Disminuir la altura tonal de la zona más aguda del teclado, añadir más notas. Es posible especificar un máximo de 16 zonas.

7. Pulse <OK>.

Las zonas quedarán establecidas y la unidad volverá a la pantalla PATCH PLAY.

8. En este estado, la zona 01 es seleccionada. Especifique el sonido que desea interpretar en la zona 01.
9. Después de especificar el sonido que desee para la zona 01, especifique el sonido para la zona 02. Siga los pasos 2 y 3 una vez más para acceder a la ventana PATCH Zone.
10. Pulse <02>, y luego pulse <OK>.
La zona 02 será seleccionada, y la unidad volverá a la pantalla PATCH PLAY.
11. Una vez seleccionada la zona 02, especifique el sonido que desea aplicarle.
Esto le permite crear un Patch que reproduce diferentes sonidos a cada lado del punto de división especificado en el paso 6.
12. Guarde el Patch mediante la operación Write, (pág. 34).

Crear un Patch de percusión (Drum)

Dividir el teclado en dieciséis zonas y asignar un instrumento de percusión a cada una, permite crear un Patch para interpretar sonidos de batería o percusión. Este tipo de Patch se denomina **drum patch**, (Patch de Percusión o batería).

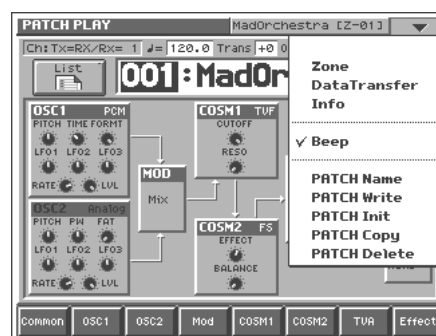
Se puede pensar en un Patch de percusión como un grupo que contenga varios sonidos de instrumentos de percusión. Debido a que los sonidos de los instrumentos de percusión no se usan habitualmente para interpretar melodías, no necesitará usar el teclado para interpretar una escala.

1. Acceda a la pantalla PATCH PLAY y selecciona el Patch cuyos ajustes desea modificar (pág. 21).

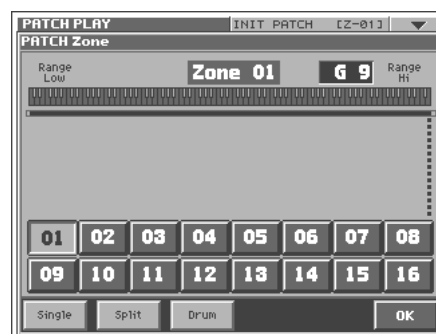
HINT

Si prefiere crear todos sus Patches desde cero, a usar los Patches previamente preparados, lleve a cabo la operación **Initialize** (pág. 33).

2. Pulse <▼> en la parte superior derecha de la pantalla.
Aparecerá un menú en cascada.



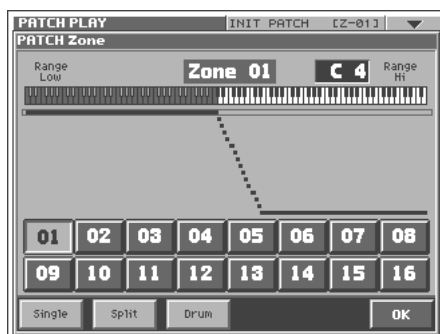
3. Pulse <Zone> en el menú en cascada.
Aparecerá la ventana PATCH Zone.



Crear un Patch

4. En la parte inferior de la pantalla, pulse <Drum>.

Aparecerá una pantalla como la siguiente.



5. Para cambiar el punto de división de cada zona, consulte el procedimiento descrito en la sección previa, “Dividir el teclado para interpretar diferentes sonidos (Split)”.
6. Especifique los sonidos (sonidos de instrumentos de percusión) que desee interpretar en cada zona. consulte el procedimiento descrito en la sección previa, “Dividir el teclado para interpretar diferentes sonidos (Split)”.
- Este procedimiento le permite crear un Patch capaz de reproducir diferentes sonidos de instrumentos de percusión cuando usted pulsa diferentes notas del teclado.
7. Para guardar el Patch que usted creó, lleve a cabo la operación Write (pág. 34).

Crear y Editar Muestras (Modo Sample)

En este capítulo, encontrará explicaciones sobre los siguientes procedimientos:

- Muestrear sonidos (pág. 55)
- Edición de muestras de sonido (pág. 64)
- Conversión de Muestras para permitir el uso de la función VariPhrase (codificación) (pág. 69)



Para detalles sobre cargar Muestras, consulte pág. 85.

Muestrear

Ajustes previos a Muestrear (Qué es un Template?)

Una Plantilla de Muestreo (Sampling Template) agrupa una colección de ajustes útiles para muestrear (Los ajustes de configuración, ajustes pre-efectos, y ajustes de metrónomo descritos a continuación).

Es posible almacenar hasta 8 plantillas de muestreo distintas. Al realizar un muestreo, siempre seleccionará una de estas plantillas. Los ajustes de fábrica incluyen ocho plantillas de muestreo.



Para detalles sobre modificar ajustes, consulte: “Procedimientos de Muestreo” (pág. 56).



Las plantillas de muestreo son ajustes de sistema (excepto algunos ajustes de metrónomo). Son retenidas por la unidad incluso cuando se apaga. Si desea reestablecer las 8 plantillas de muestreo a sus ajustes originales de fábrica, ejecute la operación Factory Reset. (pág. 98).

Aplicaciones de cada Plantilla

Las plantillas (Templates) de fábrica cubren diferentes ajustes de entrada y diversos tipos de pre-efectos.

Microfono	Muestreo en mono desde un micrófono. Conecte un micrófono al jack de entrada INPUT del panel posterior, y ajuste el interruptor GAIN en la posición “MIC.”
Línea	Muestreo estéreo desde un CD. Conecte su reproductor de CD a los jacks de entrada INPUT del panel posterior, y ajuste el interruptor GAIN en la posición “LINE”.
Optico	Muestreo de una señal digital. Conecte su dispositivo de audio al conector del panel posterior OPTICAL IN.
Remuestrear	Reproduzca una muestra en la unidad V-Synth y muestree el resultado. Este proceso se denomina “Resampling” (re-muestrear). Para detalles consulte la pág. 60.
Compresor	Efecto Pre-Compresor. La muestra se grabará desde los jacks de entrada INPUT del panel posterior.
Limitador	Use el efecto Pre-Limitador. La muestra se grabará desde los jacks de entrada INPUT del panel posterior.
Supresor de ruido	Efecto Pre-supresor de ruido. La muestra se grabará desde los jacks de entrada INPUT del panel posterior.
MIDI	Permite iniciar el muestreo cuando el mensaje “Start” del secuenciador (Mensaje de sistema a tiempo real: FA) es recibido. La muestra se grabará desde los jacks de entrada INPUT del panel posterior.

Ajustes de fábrica de cada Plantilla

Configuración	Micro	Línea	Optico	Re-muestrear
Tipo de muestreo	1 (MIX)	0 (Estéreo)	0 (Estéreo)	0 (Estéreo)
Fuente de entrada	0 (Analog)	0 (Analog)	1 (Optico)	3 (Remuestreo)
Modo Trigger	0 (Manual)	2 (Nivel)	2 (Nivel)	3 (Nota)
Nivel Trigger	-12 (dB)	-12 (dB)	-24 (dB)	-12 (dB)
PreTrigger	0 (0msec)	0 (0msec)	0 (0msec)	0 (0msec)
PreGain	0 (0dB)	0 (0dB)	0 (0dB)	0 (0dB)
PreFxType	0 (off)	0 (off)	0 (off)	0 (off)
PreFxCS-Sus	0	0	0	0
PreFxCS-Atk	0	0	0	0
PreFxCS-Tone	0	0	0	0
PreFxCS-Lvl	0	0	0	0
PreFxLM-Thr	-48	-48	-48	-48
PreFxLM-Rel	0	0	0	0
PreFxLM-Rati	0	0	0	0
PreFxLM-Tone	0	0	0	0
PreFxLM-Lvl	0	0	0	0
PreFxNS-Thr	-60	-60	-60	-60
PreFxNS-Rel	0	0	0	0
Cuenta atrás	1 (1MES)	0 (0MES)	0 (0MES)	1 (1MES)
Tipo Metronomo	1 (REC)	1 (REC)	1 (REC)	1 (REC)

Crear y Editar Muestras (Modo Sample)

Configuración	Compresor	Limitador	Supresor de ruido	MIDI
Tipo de muestreo	0 (Estéreo)	0 (Estéreo)	0 (Estéreo)	0 (Estéreo)
Fuente de entrada	0 (Analog)	0 (Analog)	0 (Analog)	0 (Analog)
Modo Trigger	0 (Manual)	0 (Manual)	0 (Manual)	1 (MIDI)
Nivel Trigger	-12 (dB)	-12 (dB)	-12 (dB)	-12 (dB)
PreTrigger	0 (0msec)	0 (0msec)	0 (0msec)	0 (0msec)
PreGain	0 (0dB)	0 (0dB)	0 (0dB)	0 (0dB)
PreFxType	1 (COMP)	2 (LIMIT)	3 (NS)	0 (off)
PreFxCS-Sus	64	0	0	0
PreFxCS-Atk	12	0	0	0
PreFxCS-Tone	0	0	0	0
PreFxCS-Lvl	0	0	0	0
PreFxLM-Thr	-48	-36	-48	-48
PreFxLM-Rel	0	80	0	0
PreFxLM-Rati	0	2	0	0
PreFxLM-Tone	0	0	0	0
PreFxLM-Lvl	0	0	0	0
PreFxNS-Thr	-60	-60	-30	-60
PreFxNS-Rel	0	0	22	0
CountIN	1 (1MES)	1 (1MES)	1 (1MES)	0 (0MES)
Tipo de Metrónomo	1 (REC)	1 (REC)	1 (REC)	1 (REC)

Procedimientos de muestreo

Esta sección explica cómo introducir un sonido mediante los jacks Input y muestrearlo. Para remuestrear un sonido, consulte la siguiente sección.

La unidad V-Synth incluye los siguientes jacks de entrada.

- INPUT L, R (GAIN: MIC/LINE)
- DIGITAL AUDIO INTERFACE
 - OPTICAL IN
 - COAXIAL IN

Use el jack de entrada apropiado para su situación.

- Muestreo Mono desde micrófono → INPUT L, R (GAIN: MIC)
- Muestreo desde fuente analógica → INPUT L, R (GAIN: LINE)
- Muestreo desde fuente digital → OPTICAL IN o COAXIAL IN

NOTE

Es posible que se produzcan zumbidos o acoples según la ubicación de los micrófonos con respecto a los altavoces. Esto puede solucionarse de los siguientes modos:

1. Cambiando la orientación del micrófono(s).
2. Ubicando de nuevo el micrófono(s) a una distancia mayor de los altavoces.
3. Disminuyendo los niveles de volumen.

Al muestrear asegúrese de que los dos siguientes iconos están ajustados correctamente. Si estos ajustes son incorrectos, la muestra no se grabará del modo esperado.

- Que tipo de muestra desea grabar? (estéreo o mono)
 - En la pantalla General "SAMPLING", ajuste el tipo de muestreo.
- Desde que entrada está realizando el muestreo? (seleccione el jack de entrada)
 - En la pantalla General "SAMPLING", ajuste la fuente de entrada.

MEMO

Si ha ajustado el metrónomo (pág. 62), el sonido del metrónomo saldrá desde el jack DIRECT OUT durante el muestreo. Sin embargo, el sonido asignado al jack DIRECT OUT (pág. 50) no tendrá salida.

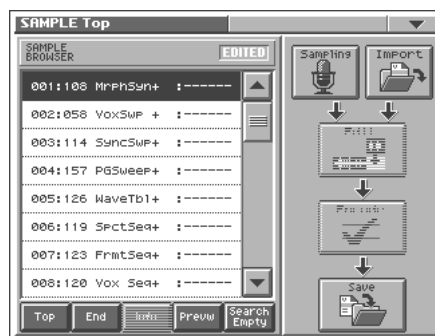
1. Pulse [MODE].

Aparecerá la ventana V-SYNTH MODE MENU.



2. Pulse <SAMPLE>.

Aparecerá la pantalla SAMPLE Top.



3. Seleccione la ubicación (número de muestra) que desea muestrear.

Mueva el cursor a la muestra deseada. Normalmente seleccionará una muestra que no contiene ninguna onda de sonido; P.ej., un número de muestra designado "NO SAMPLE". Esta pantalla permite usar las siguientes funciones.

- Seleccione una muestra pulsando directamente sobre esta.
- Cambie el número en pasos de ocho pulsando [◀] [▶].
- Cambie el número en pasos de uno, pulsando <◀> [◀] [▶] situados junto a la lista de muestras pulsando [▲] [▼] [INC / +] [DEC / -], o girando el dial VALUE.
- Desplace la lista de muestras arrastrando arriba o abajo la barra de desplazamiento situada junto a la lista de muestras.
- Sitúese en la primera muestra pulsando <Top>.
- Sitúese en la última muestra pulsando <End>.
- Visualice información sobre la muestra seleccionada pulsando <Info> (pág. 63). Esta información no estará disponible para las muestras de fábrica.
- Escuche la muestra seleccionada pulsando <Prevw>.
- Cuando pulse <Search Empty>, la unidad saltará hasta el número de muestra designado: "NO SAMPLE" a continuación del número de muestra seleccionado.

4. Pulse <Sampling>.

Aparecerá la pantalla de la Plantilla de Muestreo: SAMPLING Template.



5. Pulse <TMPL 1>—<TMPL 8> para seleccionar una plantilla de muestreo.

Si desea modificar los ajustes de la plantilla de muestreo seleccionada, lleve a cabo los pasos 6–8.

6. Pulse una de las lengüetas de la parte inferior de la pantalla para acceder a la correspondiente pantalla de ajustes.

- <General>: Ajustes de configuración (pág. 60)
- <Pre-Effect>: Ajustes Pre-effect (pág. 61)
- <Metronome>: Ajustes del metrónomo (pág. 62)



Para detalles sobre cada parámetro, consulte las páginas de referencia.

7. En cada pantalla de ajustes, pulse la pantalla táctil para ajustar los parámetros.



Para detalles sobre operaciones en la pantalla táctil, consulte "Operaciones básicas de la pantalla táctil" (pág. 19).

8. Para ajustar el valor de un parámetro, mueva el cursor a la casilla del valor del parámetro que desee editar. Luego ajuste el valor girando el dial VALUE o mediante [INC / +] [DEC / -]. También es posible ajustar el valor arrastrando en la pantalla táctil.

9. Ajuste el nivel del muestreo.

Ajuste el volumen del dispositivo fuente del sonido.

Al muestrear desde los jacks INPUT, ajuste el nivel girando el conmutador INPUT del panel frontal o ajustando el interruptor GAIN del panel posterior.

Si está muestreando desde el conector DIGITAL AUDIO INTERFACE IN, use la configuración Pre-gain (pág. 61) o los ajustes Pre-effect Output Level (pág. 62) para ajustar el nivel.

10. Pulse <START> para iniciar el muestreo.

El muestreo se iniciará según del ajuste Trigger Mode en la pantalla SAMPLING General, del modo siguiente:

"MANUAL" seleccionado: el muestreo se iniciará después de un recuento del número de compases especificado por el ajuste Count-in del metrónomo.

"MIDI" seleccionado: el muestreo esperará hasta el inicio del secuenciador (Mensaje system realtime: FA). El muestreo se iniciará cuando la unidad reciba el mensaje "sequencer start".

"LEVEL" seleccionado: el muestreo esperará a recibir una señal de entrada. El muestreo se iniciará cuando la señal de entrada exceda el nivel especificado en "Trigger Level" (pág. 61).

Si "NOTE" es seleccionado, el muestreo se iniciará cuando pulse el teclado o la unidad reciba mensajes de notas.



Si usted ha seleccionado "MIDI" o "LEVEL", puede pulsar <START> una vez más para iniciar el muestreo sin esperar a la recepción del inicio del secuenciador ni de una señal de entrada.



En la ventana SAMPLING, el parámetro "Remain Time" indica el tiempo restante (en segundos) disponible para el muestreo.



En el caso de agotar la capacidad de la memoria, el muestreo se detendrá. En este caso borre muestras innecesarias de la memoria (pág. 60).

11. Al finalizar el muestreo, pulse <STOP>.

La pantalla indicará "COMPLETED!", pulse <PREVIEW> para escuchar el sonido que usted muestreó, y compruebe si la muestra se grabó como usted deseaba.

12. En este punto, las operaciones dependerán de lo que usted desee realizar.

<Cancel>: Descarta la muestra que usted acaba de grabar y vuelve a la pantalla SAMPLING Template.

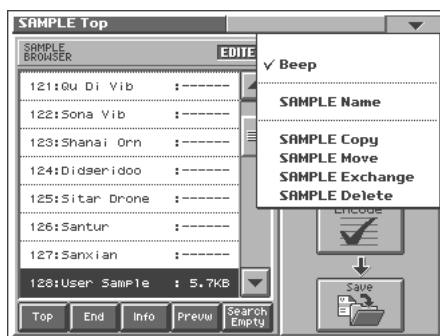
<Decide>: Finaliza la muestra que usted acaba de grabar y la registra en la lista de muestras.

<RETRY>: Descarta la muestra que acaba de grabar y muestrea de nuevo.

Nombrar muestras (SAMPLE Name)

Asigna un nuevo nombre a la muestra. Es posible asignar un nombre de hasta 12 caracteres.

1. Acceda a la pantalla **SAMPLE Top**, y seleccione la muestra que desee nombrar (pág. 56).
2. Pulse <▼> en la parte superior derecha de la pantalla. Aparece un menú en cascada.



3. En el menú en cascada, pulse <SAMPLE Name>. Aparece la ventana **SAMPLE Name**.



4. Pulse el teclado alfabético en pantalla para introducir el nuevo nombre en la casilla del texto.

Las teclas en pantalla tienen las siguientes funciones.

<←><→>: Mueva el cursor a la casilla de texto hasta la ubicación de entrada que desee.

<SHIFT>: Active este parámetro cuando desee introducir letras mayúsculas o símbolos.

<Insert>: Active este parámetro cuando desee insertar un carácter en la ubicación del cursor.

<Clear>: Borra todos los caracteres en la casilla del texto.

<Delete>: Borra el carácter en la ubicación del cursor.

<Back>: Borra el carácter precedente a la ubicación del cursor.

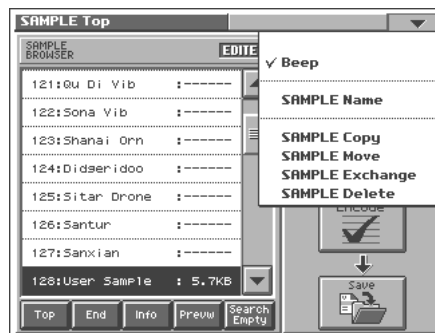
HINT

Es posible mover la ubicación de entrada del cursor pulsando los botones de cursor [◀] [▶]. Pulsar [▲] cambiará el carácter en la ubicación del cursor a mayúsculas, y pulsar [▼] lo cambiará a minúsculas.

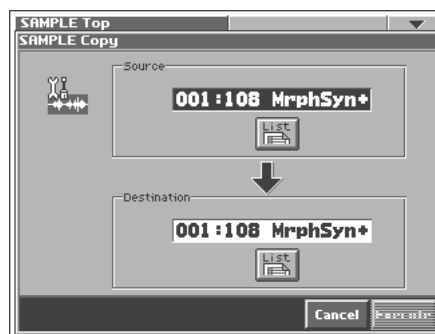
5. Al terminar de introducir el nombre de la muestra, pulse <OK> para finalizar la operación **Sample Name**.

Copiar una muestra (SAMPLE Copy)

1. Acceda a la pantalla **SAMPLE Top** (pág. 56).
2. Pulse <▼> en la parte superior derecha de la pantalla. Aparecerá un menú en cascada.



3. En el menú en cascada, pulse <SAMPLE Copy>. Aparecerá la ventana **SAMPLE Copy**.



4. Mueva el cursor a "Source" y seleccione la muestra fuente de la copia.
5. Mueva el cursor a "Destination" y seleccione la muestra destino de la copia.

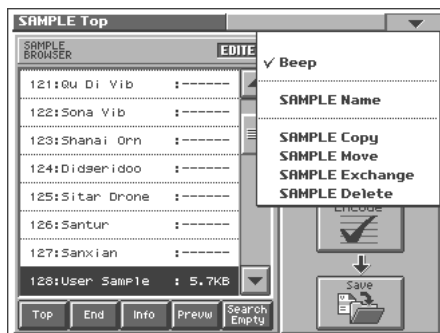
HINT

Cuando pulse <List>, aparecerá la ventana **Sample List**, permitiendo seleccionar la muestra de la lista.

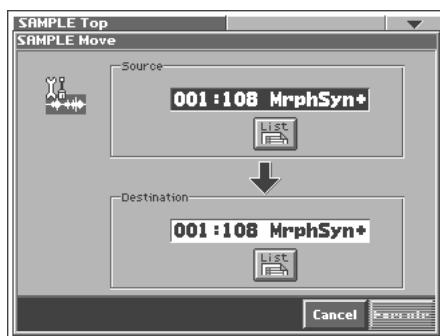
6. Pulse <Execute> para ejecutar la operación **Copy**.
7. Pulse [EXIT]. La ventana **SAMPLE Copy** se cerrará.

Mover una muestra (SAMPLE Move)

1. Acceda a la pantalla SAMPLE Top (pág. 56).
2. Pulse <▼> en la parte superior derecha de la pantalla.
Aparecerá un menú en cascada.



3. En el menú en cascada, pulse <SAMPLE Move>.
Aparecerá la ventana SAMPLE Move.



4. Mueva el cursor a "Source" y seleccione la muestra fuente que se va a mover.
5. Mueva el cursor a "Destination" y seleccione la muestra destino de la operación mover.

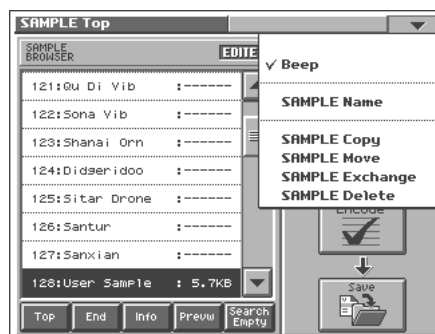
HINT

Cuando pulse <List>, aparecerá la ventana Sample List, permitiendo seleccionar una muestra de la lista.

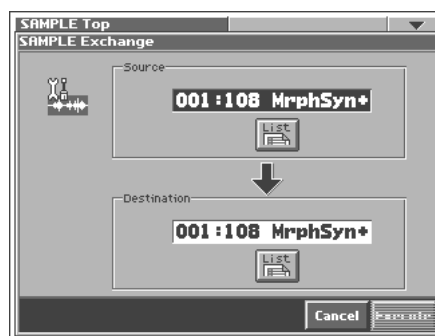
6. Pulse <Execute> para ejecutar la operación Move.
7. Pulse [EXIT].
La ventana SAMPLE Move se cerrará.

Intercambiar una muestra (SAMPLE Exchange)

1. Acceda a la pantalla SAMPLE Top (pág. 56).
2. Pulse <▼> en la parte superior derecha de la pantalla.
Aparecerá un menú en cascada.



3. En el menú en cascada, pulse <SAMPLE Exchange>.
Aparecerá la ventana SAMPLE Exchange.



4. Mueva el cursor a "Source" y seleccione la muestra fuente del intercambio.
5. Mueva el cursor a "Destination" y seleccione la muestra destino del intercambio.

HINT

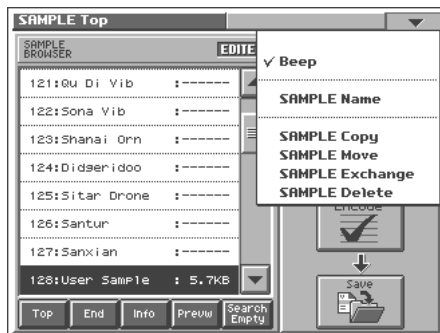
Cuando pulse <List>, aparecerá la ventana Sample List, permitiendo seleccionar una muestra de la lista.

6. Pulse <Execute> para ejecutar la operación exchange.
7. Pulse [EXIT].
La ventana SAMPLE Exchange se cerrará.

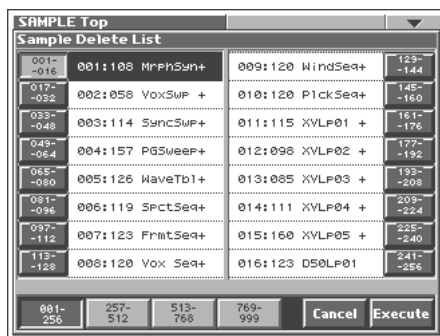
Borrar una muestra (SAMPLE Delete)

1. Acceda a la pantalla **SAMPLE Top** (pág. 56).
2. Pulse **<▼>** en la parte superior derecha de la pantalla.

Aparecerá un menú en cascada.



3. En el menú en cascada, pulse **<SAMPLE Delete>**. Aparecerá la ventana de la lista **SAMPLE Delete**.



4. De la lista seleccione la muestra que desee eliminar.

Para seleccionar un Patch, es posible girar el dial **VALUE** o usar **[INC/+]****[DEC/-]**. También es posible seleccionar un Patch pulsando en la pantalla.



Cada pantalla en la lista **SAMPLE Delete** visualiza un grupo de 16 muestras. Para ver otras muestras, pulse **<017-032>****<241-256>**, localizados a cada lado de la pantalla. Para ver muestras de numeración más elevada, pulse **<257-512>****<769-999>**, localizadas en la parte inferior de la pantalla.

5. Pulse **<Execute>**.

La lista de muestras seleccionada será eliminada.

6. Si desea continuar borrando otras muestras, repita los pasos 4 y 5.

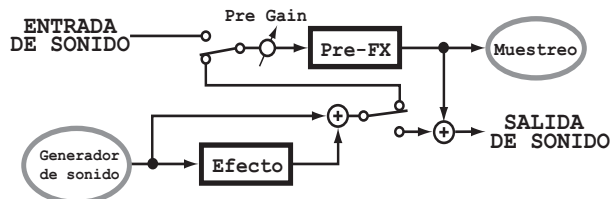
7. Pulse **[EXIT]**.

La ventana de la lista **SAMPLE Delete** se cerrará.

Remuestrear

La unidad V-Synth es capaz de remuestrear muestras de su memoria interna. Esto se denomina **Resampling** (re-muestreo). En realidad, los sonidos de salida de los jacks **MAIN OUT L(MONO)**, **R** del panel trasero, están muestreados.

Por ejemplo, usted podría muestrear multiples muestras interpretadas simultáneamente, y grabarlas como una sola muestra. Esto permite conservar las voces.



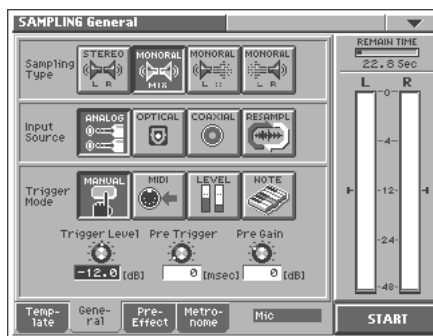
Antes de entrar en el modo **Resampling**, realice ajustes que le permitan reproducir la(s) muestra(s) que desee re-muestrear.

El procedimiento de re-muestreo, es esencialmente el mismo que el procedimiento de muestreo descrito en la sección anterior. Sin embargo, por favor sea consciente de los siguientes puntos.

- Debe ajustar la fuente de entrada en la pantalla **General SAMPLING** en la posición: **"RESAMPL"**.
- Para ajustar el nivel de sampling, ajuste la configuración **Pre-gain** (pág. 61) y el **pre-effect Output Level** (pág. 61).

Ajustes de Configuración

Muestreo general (General SAMPLING)



Tipo de muestreo

Seleccione el tipo de muestreo.

Valor

STEREO L R: Muestreo estéreo.

MONORAL MIX: Mezcla de las señales de entrada a **L** y **R**, y muestreo monoaural.

MONORAL L: Muestreo monoaural de la señal de entrada **L**.

MONORAL R: Muestreo monoaural de la señal de entrada **R**.

Fuente de entrada

Seleccione la entrada desde la que se muestreará el sonido.

Valor

ANALOG: Jacks INPUT

OPTICAL: Conector OPTICAL IN

COAXIAL: Conector COAXIAL IN

RESAMPL: Seleccione esta opción cuando desee remuestrear. El sonido de salida por MAIN OUT L(MONO) y R se muestrearán.

Modo Trigger (Disparador)

Especifica cómo se iniciará el muestreo.

Valor

MANUAL: El muestreo se iniciará cuando usted pulse <START>.

MIDI: el muestreo se iniciará cuando la unidad reciba mensaje de inicio (Mensaje system realtime: FA) de un secuenciador externo.

LEVEL: El muestreo se iniciará cuando la señal de entrada exceda el nivel especificado por el ajuste Trigger Level.

NOTE: El muestreo se iniciará cuando usted interprete el teclado o la unidad reciba mensajes de nota.

Nivel del Trigger

Especifica el nivel de entrada en que el muestreo se iniciará cuando el modo Trigger esté ajustado en "LEVEL". El nivel del Trigger aparece en "L" y "R" en el medidor de nivel de la parte derecha de la pantalla.

Valor: -∞-00 dB



Si el Modo Trigger está ajustado en un valor diferente de "LEVEL", este parámetro no tiene ningún efecto.

Pre Trigger

Después del recibir la orden de inicio de muestreo, los datos previamente recibidos en la duración de tiempo especificada se incluirán en los datos de la muestra. Cuando el modo Trigger Mode esté ajustado en "LEVEL" y la porción inicial de la muestra se esté perdiendo, es posible usar este ajuste para incluir dicha porción inicial.

Valor: 0-1000 msec

Pre Gain (Ganancia previa)

Ajusta la ganancia de entrada. Esto afectará al sonido recibido por todos los jacks input así como a todos los sonidos remuestreados. Valores positivos (+) permitirán una ganancia mayor que la original, y para valores negativos (-) la ganancia será menor que la original.

Valor: -12- +36 dB

Ajustes pre-efectos

Muestreo Pre-Effect



Hay tres Pre-efectos: Compresor, Limitador, y Supresor de Ruido. Estos efectos permiten ajustar el nivel del sonido muestreado.

Compresor:

Compensa cualquier irregularidad en el sonido, reduciendo los niveles de alta ganancia o aumentando los niveles de baja ganancia.

Limitador:

Previene la distorsión del sonido, comprimiendo sonidos que excedan un volumen especificado.

Supresor de Ruido:

Efecto que anula el ruido de fondo audible en los intervalos en silencio del sonido, manteniendo inalterado el sonido original.

Tipe (Tipo de Pre-Efecto)

Valor

OFF: No se usará ningún efecto previo.

COMP+NS: Permite realizar ajustes del Compresor y del Supresor de Ruido.

LMT+NS: Permite realizar ajustes del Limitador y del Supresor de Ruido.

NS: Permite realizar ajustes del Supresor de Ruido.

Compresor

Sustain

Especifica el tiempo por encima del cual se aumentará una señal de nivel bajo hasta alcanzar un volumen fijo.

Valor: 0-127

Ataque (Tiempo de Ataque)

Especifica el tiempo de ataque del sonido de entrada.

Valor: 0-127

Tono

Ajusta la calidad sonora del Compresor.

Valor: -50- +50

Nivel de salida (Output Level)

Ajusta el volumen de salida.

Valor: 0- +24 dB

• Limitador

Threshold (Nivel umbral)

Especifica el nivel umbral en que el limitador empezará a funcionar.

Valor: -60–0 dB

Release (Tiempo de recuperación)

Especifica el tiempo desde el que la señal de entrada cae por debajo del nivel umbral hasta que el limitador se apaga.

Valor: 0–127

Tone

Ajusta la calidad tonal del limitador.

Valor: -50– +50

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

Valor: 0– +24 dB

Ratio

Especifica el Ratio de la compresión.

Valor: 1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1

• Supresor de Ruido (Noise Suppressor)

Threshold (Nivel umbral)

Especifica el nivel (nivel umbral) en que el Supresor de Ruido empezará a funcionar. Cuando la señal caiga por debajo del nivel especificado, se muteará.

Valor: -60–0 dB

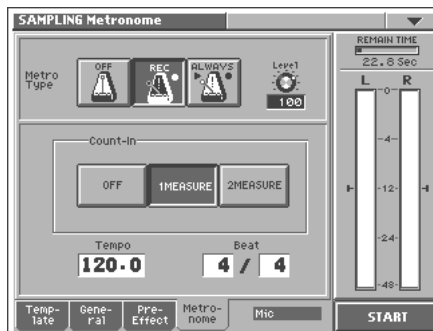
Release (Tiempo de recuperación)

Especifica el tiempo desde el que el Supresor de Ruido empieza a operar hasta que el volumen alcanza 0.

Valor: 0–127

Ajustes del Metrónomo

Metrónomo



Metro Type (Tipo de Metrónomo)

Especifica cuando desea que suene el metrónomo.

Valor

OFF: El metrónomo no sonará.

REC: El metrónomo sonará sólo durante el muestreo.

ALWAYS: El metrónomo sonará siempre que realice un muestreo (también mientras esté realizando los preparativos para muestrear).

Level (Nivel del Metrónomo)

Especifica el volumen del metrónomo.

Valor: 0–127

Count In (Contador)

Especifica el número de compases de la cuenta antes del muestreo.

Valor

OFF: No sonará ninguna cuenta.

1MEASURE: Sonará una cuenta de un compás.

2MEASURE: Sonará una cuenta de dos compases.

NOTE

Si el modo Trigger está ajustado en un valor distinto a “MANUAL”, este parámetro no tendrá ningún efecto.

Tempo

Especifica el tempo del metrónomo.

Valor: 20.0–250.0

Beat (Pulsación)

Especifica el tipo de compas del metrónomo.

Valor

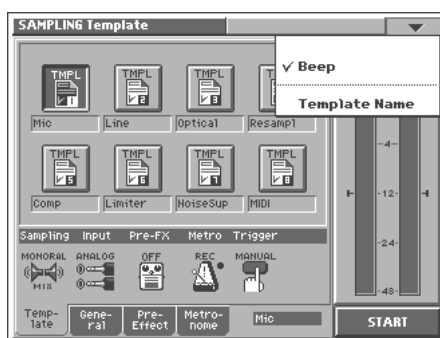
Numerador: 1–31

Denominador: 2, 4, 8, 16, 32

Nombrar Plantillas (Template Name)

Una plantilla acepta un nombre de hasta ocho caracteres.

1. Acceda a la pantalla **SAMPLE Top** y seleccione la muestra que desee nombrar (pág. 56).
2. Pulse **<▼>** en la parte superior derecha de la pantalla. Aparecerá un menú en cascada.



3. En el menú en cascada, pulse **<Template Name>**. Aparecerá la ventana **SAMPLING Template Name**.



4. Pulse el teclado alfabético en pantalla para introducir el nuevo nombre en la casilla del texto.

Las teclas en pantalla tienen las siguientes funciones.

<←→>: Mueva el cursor a la casilla de texto hasta la ubicación de entrada que desee.

<SHIFT>: Active este parámetro cuando desee introducir letras mayúsculas o símbolos.

<Insert>: Active este parámetro cuando desee insertar un carácter en la ubicación del cursor.

<Clear>: Borra todos los caracteres en la casilla del texto.

<Delete>: Borra el carácter en la ubicación del cursor.

<Back>: Borra el carácter precedente a la ubicación del cursor.

HINT

Es posible mover la ubicación de entrada del cursor pulsando los botones de cursor [◀] [▶]. Pulsar [▲] cambiará el carácter en la ubicación del cursor a mayúsculas, y pulsar [▼] lo cambiará a minúsculas.

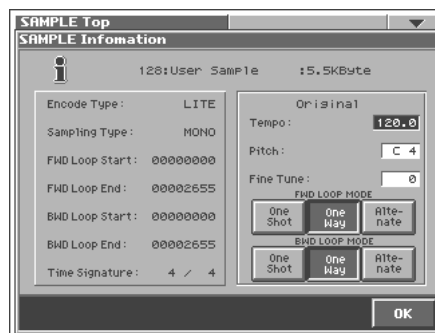
5. Al terminar de introducir el nombre de la muestra, pulse **<OK>** para finalizar la operación **Template Name**.

Comprobar Información de muestras

1. Acceda a la pantalla **SAMPLE Top** (pág. 56).

2. Pulse **<Info>**.

Aparecerá la pantalla **SAMPLE Information**.



En la pantalla **SAMPLE Information** puede comprobar la siguiente información para la muestra.

- Tipo de codificación (pág. 70)
- Tipo de muestreo (pág. 60)
- Ubicación del punto de Loop (Loop Start, Loop End) (pág. 68)
- Tipo de compás (pág. 69)
- Tempo original (pág. 69)
- Afinación original
- Ajuste fino original

MEMO

Esta pantalla permite modificar los ajustes: Tempo original, Afinación original, y Ajuste fino original.

NOTE

Si desea realizar un ajuste preciso del Tempo original, realice ajustes en la pantalla de edición de muestras (pág. 69).

Afinación Original

Especifica la tonalidad con que se reproducirá la muestra en la afinación en que fue muestreada.

Valor: C-1 (0)-G9 (127)

Ajuste fino original

Ajusta la afinación actual en pasos de centésima (1/100ª parte de un semitono) sobre un rango de 1/2 semitono más agudo o más grave.

Valor: -50+50

3. Cuando haya terminado de visualizar la información, pulse **<OK>** para cerrar la ventana.

LOOP MODE

One Shot: La muestra no generará un Loop independientemente de los ajustes Loop Switch (pág. 43) del Patch.

One Way: Si el ajuste Loop Switch (pág. 43) del Patch está activado, la muestra generará un Loop en la dirección de avance entre "LOOP START" y "LOOP END."

Alternate: Si el ajuste Loop Switch (pág. 43) del Patch está activado, la muestra generará un Loop en una dirección alternativa de avance entre "LOOP START" y "LOOP END".

Importar una muestra

Para importar muestras use la pantalla “Disk Save Project” del modo Disk.

1. **Acceda la pantalla superior de SAMPLE (pág. 56).**

2. **Pulse <Import>.**

Salte a la pantalla “DISK Import Files” en modo Disk.



Para detalles sobre operaciones de pantalla, consulte: “Importar Patches individuales o archivos Wave (Importar archivos)” (pág. 85).

Editar una muestra

Cuando haya terminado el muestreo, puede editar los datos de las muestras. Es posible también editar muestras que usted haya cargado (pág. 85).

Al editar una muestra pulsar <PREVIEW> reproducirá la muestra para que usted pueda comprobar si la edición responde a sus expectativas.

NOTE

- Durante la visualización de las pantallas de edición, tocar el teclado no producirá sonido.
- No es posible editar dos o más muestras de forma simultánea.
- Con algunas excepciones, editar una muestra que ha sido codificada provocará un rechazo de los datos. En estos casos, debe codificar los datos una vez más (pág. 69).
- Las ondas de sonido de fábrica, (preset waves) no son editables.

Procedimientos comunes de edición

Visualizar la pantalla Sample Edit

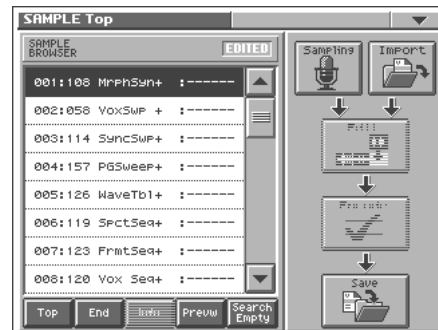
1. **Pulse [MODE].**

Aparecerá la pantalla del menú MODE de la unidad V-SYNTH.



2. **Pulse <SAMPLE>.**

Aparecerá la pantalla: “SAMPLE Top”.

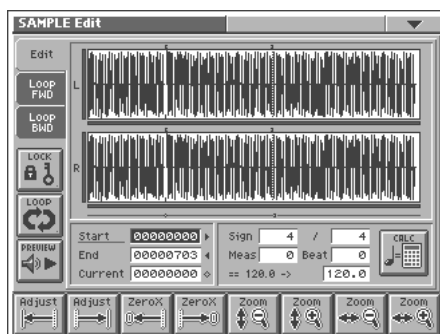


3. **Seleccione la muestra que desee editar.**

Para detalles el procedimiento de selección, consulte “Procedimientos de muestreo” (pág. 56).

4. Pulse <Edit>.

Aparecerá la pantalla SAMPLE Loop FWD.



5. Pulse una de las lengüetas de la parte izquierda de la pantalla para acceder a la pantalla de edición que desee.

<Edit>: Edite la muestra de la región especificada. (pág. 66)

<Loop FWD>: Especifique la región del Loop para su reproducción hacia delante. (pág. 68).

<Loop BWD>: Especifique la región del Loop para su reproducción hacia atrás. (pág. 68).



Para detalles sobre cada procedimiento de edición, consulte la página correspondiente.

6. Cuando haya terminado de realizar ajustes, pulse [EXIT] para volver a la pantalla SAMPLE Top.

Funciones Comunes en todas las pantallas de edición

ajustes “Start”, “End”, y “Current”

La unidad V-Synth utiliza siete términos para indicar localizaciones dentro de una muestra.

Sample Start: Inicio de la muestra

Sample End: Fin de la muestra

Loop Start, Loop End: Cuando la función Loop Play está activada (ON), la región entre estos dos puntos se reproducirá repetidamente.

Edit Start, Edit End: La edición afectará la región entre estos dos puntos.

Current: Ubicación seleccionada de la muestra.

Mueva el cursor a “Start”, “End” o “Current” para seleccionar el punto que desee especificar. Luego especifique la ubicación girando el dial VALUE, usando [INC/+][DEC/-], o arrastrando el dedo sobre la muestra en pantalla.



- La región de la muestra entre el parámetro Edit Start y Edit End se mostrará en el color invertido.
- Cuando el parámetro “Current” esté ajustado en “Loop/Edit Start”, mover el parámetro “Loop/Edit Start” causará también un cambio en el parámetro “Current”.



No es posible mover el parámetro “Loop/Edit Start” a la derecha de “Loop/Edit End”.



Bloqueo de duración (LENGTH LOCK)

Esta función bloquea la duración de la región entre el punto de inicio (Start Point) y el punto de final (End point) de la muestra. Use esta función si conoce la duración de la muestra que necesita y desea encontrar la región adecuada.

Después de bloquear la duración, es posible girar el dial VALUE, usar [INC/+][DEC/-], o arrastrar su dedo por encima de la muestra en la pantalla para ajustar las ubicaciones de Inicio y final mientras mantenga la distancia entre estos dos puntos.



También puede usar la función Adjust (pág. 65), o la función Zero Cross Search (pág. 66) mientras la duración de la muestra permanezca bloqueada.



Función LOOP

Activa/desactiva Loop playback. Active esta función si desea que la región Loop especificada en la pantalla Loop FWD/BWD se reproduzca repetidamente.



Función PREVIEW

Reproduce la muestra. Es posible pulsar esto una vez más durante la reproducción para detenerla.



Función Adjust

En la pantalla Loop FWD/BWD, la función Adjust mueve el punto Loop Start, Loop End, o las ubicaciones actuales, a la más cercana de las siguientes ubicaciones 1–5.

En las pantallas de edición, la función Adjust mueve Edit Start, Edit End, o las ubicaciones actuales, a la más cercana de las siguientes ubicaciones 1–5.

- 1 Ubicación Sample Start
- 2 Ubicación Sample End
- 3 Ubicación Loop Start
- 4 Ubicación Loop End
- 5 Ubicación Current
- 6 Ubicación Edit Start
- 7 Ubicación Edit End

Mueva el cursor hasta el punto que desee ajustar (“Start”, “End”, o “Current”), y pulse o .

Pulsar moverá el punto hacia la izquierda, y pulsar hacia la derecha.



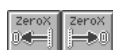
En la pantalla SAMPLE Encode (pág. 69), desplazará la ubicación actual al evento más cercano.



Por ejemplo, si desea pulsar <PREVIEW> para comprobar si los resultados de su edición son satisfactorios, puede saltarse la ubicación actual.



En algunos casos puede no ocurrir nada, debido a la relación entre puntos o el ajuste Length Lock.



(Búsqueda Zero Cross)

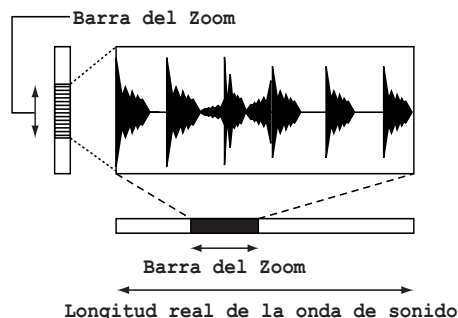
Esta función busca ubicaciones en que la muestra tenga un valor cero. Al ajustar puntos "Loop" o al cortar una muestra, es aconsejable buscar puntos en que el valor de la muestra sea cero, de forma que no se escuche ruido cuando usted reproduzca la muestra. Mueva el cursor al punto ("Start", "End", o "Current") para el que desee encontrar un punto "zero-cross", y luego pulse o . Pulsar generará una búsqueda hacia la izquierda, y pulsar hacia la derecha.



(Zoom)

Esta función expande o contrae la muestra visualizada en pantalla. En cualquier pantalla, es posible utilizar los siguientes botones para expandir o contraer la muestra.

- : Contracción vertical
- : Expansión vertical
- : Contracción horizontal
- : Expansión horizontal



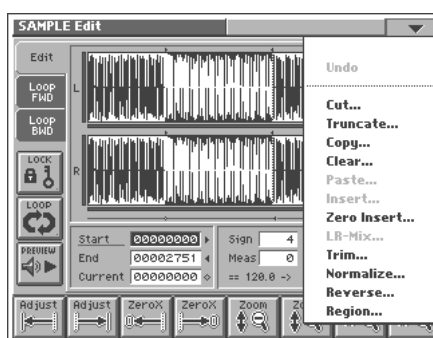
La barra vertical del Zoom indica la magnificación de la muestra en dirección vertical. La barra horizontal del zoom indica la magnificación de la muestra en dirección horizontal, y muestra la ubicación actual. A medida que aumente la visualización de la pantalla, la barra del Zoom se estrechará.

Editar la región especificada de la muestra

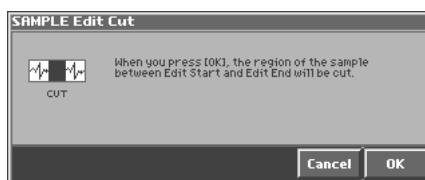
Es posible especificar una región de la muestra y editar la región cortando o copiando.

Operaciones Básicas

1. Acceda a la pantalla **SAMPLE Edit** (pág. 64).
2. Especifique la región que desee editar (**Edit Start-Edit End**), o la ubicación actual (pág. 65).
3. Pulse **<▼>** en la parte superior derecha de la pantalla. Aparecerá un menú en cascada.



4. En el menú en cascada, pulse las funciones de edición que desee ejecutar. Aparecerá una ventana de confirmación de la operación.



MEMO

Algunas funciones de edición requerirán introducir un valor numérico. Para detalles, consulte las siguientes explicaciones de cada función de edición.

5. Pulse **<OK>** para ejecutar la función de edición.

HINT

- Si desea cancelar sin ejecutar, pulse **<Cancel>**.
 - Pulsando "Undo" en el menú en cascada, la unidad volverá al estado previo a la operación (Undo). Según el tipo de función de edición que usted ejecute, o del estado del área de trabajo, pueden darse casos en que la función Undo no esté operativa. En estos casos no será posible seleccionar **<Undo>**.
6. Si desea guardar el resultado editado, lleve a cabo la operación "Save" (pág. 72).

Funciones de edición de muestras



Cut

Corta la región de la muestra entre los puntos Edit Start y Edit End.

Truncate

Conserva la región de la muestra entre los puntos Edit Start y Edit End, y los restos de la muestra serán eliminados.

Copy

Copia la muestra entre los puntos Edit Start y Edit End.

Clear

La muestra entre los puntos Edit Start y Edit End se ajustará a cero.

Paste

Los datos copiados serán sobrescritos, empezando por la ubicación actual.

NOTE

Cualquier información de muestras existente a continuación de la ubicación actual, se perderá al ser sobrescrita por la porción pegada.

Insert

Los datos copiados se insertarán en la ubicación actual.

HINT

Es posible cortar, pegar e insertar entre diferentes muestras. Después de copiar, pulse [EXIT] para volver a la pantalla SAMPLE Top. Seleccione una muestra diferente, acceda a la pantalla SAMPLE Edit, y luego ejecute "pegar" (paste) o "insertar" (insert).

Zero Insert

Esta operación inserta un espacio en silencio en la ubicación actual. Resulta útil para aumentar la longitud de una muestra hasta un número preciso de compases o pulsaciones.

En la ventana SAMPLE Edit Zero Insert, especifique la longitud de la región en silencio que desee introducir. Este ajuste se realiza en términos de número de muestras. Los datos en la unidad V-Synth son tratados a 44.1 kHz, esto implica que un segundo contiene 44,100 muestras de datos.

HINT

Por ejemplo, si desea insertar un segundo de silencio, tendría que especificar: "44100" y ejecutar la operación Zero Insert.

NOTE

Si la cantidad restante de memoria es pequeña, puede no ser posible ejecutar Copy, Paste, Insert, o Zero Insert. En estos casos, elimine muestras innecesarias de la memoria. (pág. 69).

LR-Mix

La muestra estéreo se mezclará en L, convirtiéndola en una muestra monoaural. Si está ajustada en monoaural, se usará menos memoria. Esto disminuirá el número de voces.

Trim (Recortar)

Si el inicio y el fin de la muestra son valores diferentes de zero, se escuchará ruido cuando reproduzca la muestra. El parámetro: "Trim" ajusta los valores del principio y el final de la muestra a cero. En la ventana SAMPLE Edit Trim, especifique la longitud que desee recortar mediante "Trim". Este ajuste se realiza en términos de un número de muestras. Los datos en la unidad V-Synth son tratados como datos a 44.1 kHz, ello significa que un segundo contiene 44,100 muestras de datos.

HINT

Por ejemplo, recortar a 100 Muestras. Esto conectará la primera muestra de datos y la muestra número 100 mediante una línea fina de cien puntos. De modo similar, la muestra de los últimos datos y la muestra de datos cien muestras anterior a esta, se conectarán mediante una línea fina de cien puntos.

Normalize (Normalizar)

La operación "Normalize" se usa para aumentar o disminuir uniformemente el nivel general de la muestra, evitando que esta distorsione. Esta función resulta útil cuando desee que el volumen sea correspondiente con otras muestras.

En la ventana "SAMPLE Edit Normalize" especifique el grado de normalización que desee usar. El valor es especificado en términos de porcentaje.

HINT

Por ejemplo, supongamos que 100 es el volumen máximo en que no se produce distorsión. Ejecutar la operación "Normal" en el valor 90% hará que el valor máximo de la muestra sea 90.

NOTE

Si aplica un valor bajo del proceso Normalizar y luego un valor alto, la calidad del audio se deteriorará. Si su intención es normalizar varias veces, es recomendable empezar por el valor más alto y disminuir el valor progresivamente.

Reverse

La muestra se invertirá entre Edit Start y Edit End. Si desea que la muestra se reproduzca hacia atrás, ejecute la función Reverse para invertir la muestra desde el principio.

Region

La región de la muestra entre Edit Start and Edit End puede almacenarse en la memoria interna como una muestra separada. La muestra original permanecerá inalterada.

Realice el siguiente procedimiento.

1. Seleccione la región que desee extraer como muestra separada y ejecute Region.
2. En la ventana SAMPLE Edit Region, seleccione el número de muestra en que desee pegar la región extraída de la muestra y pulse <OK>.
3. Asigne un nombre a la nueva muestra y pulse <OK>.

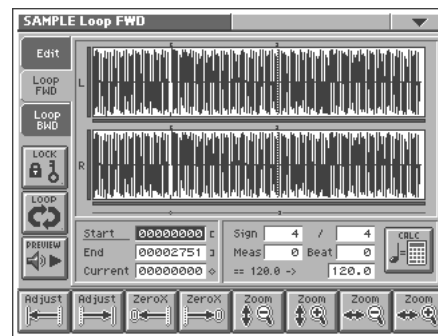
MEMO

Si en el paso 2 selecciona un número que ya tenía asignada una muestra, los datos de la muestra entre Edit Start y Edit End se añadirán al final de la muestra seleccionada.

Ajustes Loop Region

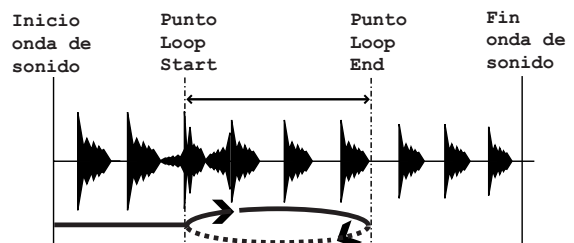
Cuando Loop Switch (pág. 65) esté activado (ON), será posible especificar la región que se reproducirá como un loop. La región de la muestra entre Loop Start y Loop End se reproducirá repetidamente.

En la pantalla "SAMPLE Loop FWD" que aparece cuando usted pulsa <Loop FWD>, especifique la región del Loop para su reproducción hacia delante. En la pantalla "SAMPLE Loop BWD" que aparece al pulsar <Loop BWD>, especifique la región del Loop para su reproducción hacia atrás.



Inmediatamente después de muestrear o cargar una muestra, el punto Loop Start se ajustará al principio de la muestra y el punto Loop End al final de la muestra.

Si ajusta Loop Start Loop End en ubicaciones dentro de la muestra, esta se reproducirá desde el principio, y la región entre Loop Start y Loop End se reproducirá repetidamente.



MEMO

Los datos en la unidad V-Synth se tratan como información a 44.1 kHz. Esto significa que contienen 44,100 muestras de datos por segundo. El Loop más pequeño posible ajustable es de 16 muestras de datos.

NOTE

Los ajustes de rango Loop se ignoran cuando el modo Playback (pág. 43) está ajustado a "STEP" o "EVENT".

Ajustar el Tempo original

El tempo original es el Tempo de referencia de la muestra usado al sincronizarla con el Tempo Master.

Ejemplo: Una muestra cuyo Tempo original sea 100

Si el Tempo Master está ajustado en 200 y sincronizamos una muestra, la muestra se reproducirá al doble de velocidad en que fue grabada. Si usted selecciona el Tempo Master en 50 y sincroniza la muestra, esta se reproducirá a la mitad de su velocidad.



El Tempo exacto original, puede calcularse desde el tipo de compás, número de compases y número de pulsaciones de la longitud de la muestra entre Loop Start y Loop End. Esto significa que usted debe primero especificar la región Loop, y luego establecer el tempo original.

NOTE

Si desea reproducir un Loop mientras sincroniza simultáneamente otra muestra, debe especificar el Tempo original correcto. En caso de no hacerlo, los sonidos derivarán fuera de sincronía.

1. Mueva el cursor hasta el icono que desee ajustar.
2. Gire el dial VALUE o pulse [INC/+][DEC/-] para ajustar "Sign" (tipo de compás), "Meas" (compases), y valores de la pulsación.
3. Pulse .

El tempo preciso se mostrará en la parte derecha de "->". El tempo visualizado aquí es el tempo original.

HINT

Es posible también mover el cursor a su Tempo Original, y ajustarlo girando el dial VALUE o usando [INC/+][DEC/-].

Conversión de la muestra en datos V-Synth (Función Encode)

Al finalizar la edición de una muestra, debe codificarla. Usar la codificación apropiada para la muestra le permitirá mantener una alta calidad de audio mientras controle la afinación, el tiempo y el parámetro Formant.

NOTE

Las ondas de sonido de fábrica (ondas de sonido Preset) no pueden ser codificadas.

Mostrar la pantalla Encode

NOTE

Muestras cuya onda sea demasiado corta (0.1 segundos o menos) no son codificables, y la pantalla SAMPLE Encode no es accesible para dichas muestras.

1. Pulse [MODE].

Aparecerá la ventana V-SYNTH MODE MENU.



2. Pulse <SAMPLE>.

Aparecerá la pantalla SAMPLE Top.

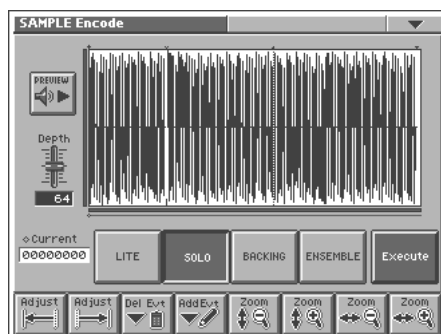


3. Seleccione el número de muestra que desee codificar.

Para detalles sobre cómo seleccionar una muestra, consulte "Procedimientos de muestreo" (pág. 56).

4. Pulse <Encode>.

Aparecerá la pantalla SAMPLE Encode.



Para ejecutar la operación Encode

En la pantalla “SAMPLE Encode”, seleccione el tipo de codificación, la profundidad de la codificación y añada o elimine eventos. Luego pulse <Execute>.

Si desea detener “Encode” durante la operación, pulse <Abort>.

Cuando la operación “Encoding” se haya completado, la unidad volverá a la pantalla SAMPLE Top.



Para detalles sobre estos ajustes, consulte las siguientes secciones.



La cantidad de tiempo requerida por el procedimiento Encoding dependerá de la muestra. Es posible que tenga que esperar un cierto tiempo hasta que la operación Encoding se haya completado.

Seleccionar el tipo de codificación (Encoding Type)

Es posible elegir entre los cuatro tipos de codificación siguientes.

Pulse el botón adecuado para seleccionar un tipo.



LITE

Este es el tipo de codificación más simple. Cuando muestree con la unidad, V-Synth este es el tipo seleccionado por defecto. Este tipo de codificación puede ser usado con gran variedad de sonidos, sin embargo, para obtener la mayor calidad, recomendamos usar uno de los demás tipos de codificación.

SOLO

Adecuado para voces monofónicas o instrumentos de viento monofónicos (como un saxofón, una trompeta o una flauta). Si codifica la muestra usando este tipo, ello le permitirá controlar la característica Formant (pág. 45) y usar la función de Voz Robótica (pág. 43). Incluso si usted codifica usando SOLO, podrá reproducir la muestra polifónicamente.

BACKING

Adecuado para instrumentos con atenuación. Particularmente apropiado para frases que incluyan instrumentos con un ataque claro (batería o percusión, y acordes de guitarra).

ENSEMBLE

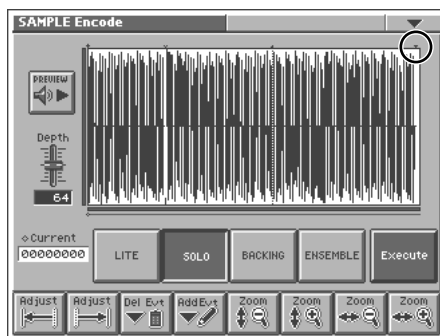
Apropiado para instrumentos con sustain propio. Particularmente adecuado cuando aparecen cambios suaves de tono (como coros o instrumentos de cuerda).



- Si los datos son codificados usando “BACKING” o “ENSEMBLE”, no será posible usar el control Formant, o las funciones de Voz Robótica.
- Una vez la muestra haya sido codificada, editarla (excepto para algunas operaciones) causará que los datos codificados sean descartados. Si accede a la pantalla “SAMPLE Encode” en este estado, “LITE” será siempre seleccionado como Tipo de Codificación (Encoding type). Seleccione el Tipo de Codificación adecuado y luego recodifique la muestra.
- Según la muestra, codificar con el parámetro “SOLO” puede causar que el sonido sea diferente de lo que usted espera, o que los cambios de afinación sean incorrectos en una octava. Si esto sucediera, recodifique la muestra usando “BACKING” o “ENSEMBLE”.
- Si una muestra que contiene grandes cantidades de Reverb o Delay es codificada usando: “SOLO”, puede no sonar como usted espera. Si esto sucede, recodifique la muestra usando “BACKING” o “ENSEMBLE”.

Detección automática de eventos

Especificar la profundidad permite detectar automáticamente y marcar con el símbolo: “▼” ubicaciones con un ataque fuerte (p.ej., ubicaciones con cambios bruscos de volumen). Estas localizaciones marcadas se denominan **Eventos**.



Encode Depth (Profundidad de Codificación)

En la pantalla SAMPLE Encode, mueva el cursor a “Depth” y ajuste el valor. Con un ajuste mayor del valor, más eventos serán asignados.



Valor: 0–127

MEMO

Si el modo Playback (pág. 43) es “STEP”, la muestra se reproducirá hasta el siguiente evento y se detendrá cada vez que pulse una tecla. Cuando el modo Playback esté ajustado en “EVENT”, la muestra se dividirá en ubicaciones y se asignará a cada tecla.

NOTE

- Si ajusta la profundidad en un valor más alto, un mayor número de eventos serán detectados. Si codifica en este estado, el intervalo entre eventos será demasiado corto y el resultado esperado no se obtendrá cuando reproduzca en unidades de eventos.
- Si cambia la ubicación de un evento después de codificar, debe recodificar la muestra. Las localizaciones del nuevo evento detectado tendrán efecto cuando codifique.

Eliminar y añadir eventos

Ajustar la profundidad de Codificación y detectar eventos automáticamente no garantiza que los eventos se añadan en las ubicaciones que usted espera. Si es necesario puede borrar o añadir eventos como desee.

En lapantalla SAMPLE Encode, puede pulsar <PREVIEW> para reproducir la muestra desde su ubicación específica hasta el siguiente evento. Pulsando <PREVIEW>, puede reproducir la muestra para ver si los eventos han sido asignados a las localizaciones que usted esperaba.

NOTE

- Sea consciente de que si cambia la profundidad de codificación después de eliminar o añadir eventos, los eventos que fueron modificados manualmente serán descartados y los eventos detectados por la profundidad se mostrarán en pantalla.
- Si modifica la ubicación de eventos después de codificar, deberá recodificar. La ubicación modificada de los eventos tendrá efecto cuando usted codifique.

Eliminar un Evento

1. Mueva el cursor a “Current”.
2. Girando el dial VALUE, pulsando [INC/+][DEC/-], o arrastrando su dedo por encima de la muestra en la pantalla, ajuste la ubicación del evento que desee borrar en: Current.
3. Pulse: o .
La ubicación actual se desplazará a la localización del siguiente evento a la izquierda o derecha.
4. Repita el paso 3 para mover “Current” a la ubicación del evento que desee borrar.
5. Pulse para eliminar el evento.

NOTE

Los eventos al principio y al final de una muestra no pueden ser eliminados.

Añadir un evento

1. Mueva el cursor a “Current”
2. Girando el dial VALUE, pulsando [INC/+][DEC/-], o arrastrando su dedo por encima de la muestra en la pantalla, mueva “Current” hasta la ubicación en que desee añadir el evento.
3. Pulse para añadir el evento.

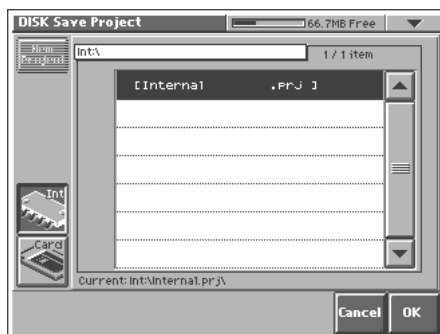
Guardar una muestra

Muestras que usted muestree o codifique se perderán cuando apague la unidad. Si desea conservar estas muestras, use la pantalla "Disk Save Project" en el modo Disk.

1. Acceda la pantalla **SAMPLE Top** (pág. 56).

2. Pulse **<Save>**.

Salte a la pantalla "DISK Save Project" en el modo Disk.



Para detalles sobre operaciones en esta pantalla, consulte "Guardar proyectos en disco" (pág. 85).

Ajustes Comunes en todos los modos (Modo System)

Los ajustes que afectan a un entorno operativo completo de la unidad V-Synth, como afinación y recepción de Mensajes MIDI, se denominan **funciones de sistema**. Esta sección explica cómo realizar ajustes para las funciones de sistema y describe las funciones de los diferentes parámetros de sistema.

Cómo realizar ajustes de funciones de sistema

1. Pulse [MODE].

Aparece la ventana V-SYNTH MODE MENU.



2. Pulse <SYSTEM>.

Aparecerá la pantalla SYSTEM Com Master.



3. Los parámetros están organizados en varios grupos de edición. Pulse uno de los botones en la parte inferior de la pantalla para seleccionar el grupo de edición que contenga los parámetros que usted desee ajustar.

4. Pulse una de las lengüetas de la izquierda de la pantalla para seleccionar la pantalla de edición que desee.



Para detalles sobre cómo se agrupan los parámetros, consulte "Parámetros del Sistema" (pág. 108)

5. En cada pantalla de edición, pulse la pantalla táctil para ajustar los parámetros.



Para detalles sobre el uso de la pantalla táctil, consulte "Operaciones básicas de la pantalla táctil" (pág. 19)

6. Cuando edite un parámetro que requiera especificar un valor, mueva el cursor a la casilla del valor de dicho parámetro. Luego modifique el valor girando el dial VALUE o pulsando [INC/+] o [DEC/-]. También es posible modificar un valor arrastrándolo en la pantalla táctil.

7. Repita los pasos 3–6 para realizar los ajustes para la función System.

Guardar ajustes de sistema (Función Write)

Los cambios que realice a los ajustes System Function, serán solo temporales - serán descartados cuando apague la unidad. Si desea conservar cualquier cambio que haya realizado en los ajustes de sistema, debe guardarlos.

NOTE

Cuando realice la operación Guardar (Save), los datos que previamente ocupaban la posición de guardado, se perderán. Sin embargo, los datos de ajustes de fábrica, pueden ser recuperados mediante el procedimiento de Inicialización.

1. Una vez editados los ajustes de la función de sistema, pulse <Write>, situado en la parte inferior derecha de la pantalla.

Inicializar ajustes de Sistema (Función Init)

Es posible recuperar los ajustes de las funciones de sistema a una configuración de ajustes estándar o a los ajustes de fábrica.

1. Acceda a la pantalla System Edit (pág. 73).

2. Pulse <Init>, situado en la parte inferior derecha de la pantalla.

HINT

Si desea que los ajustes de fábrica sean efectivos la próxima vez que encienda la unidad V-Synth, guárdelos pulsando <Write>.

Funciones de los parámetros de sistema

Esta sección explica la función de los parámetros de Sistema y su organización.

Ajustes comunes a todo el sistema (Parámetro Common)

Master



Afinación Master (Master Tune)

Ajusta la afinación global de la unidad V-Synth. La pantalla muestra la frecuencia de la nota La4 (La central).

Valor: 415.3–466.2 Hz

Cambio de tono Master (Master Key Shift)

Cambia el tono global de la unidad V-Synth en pasos de semitono.

Valor: -24– +24

Nivel Master (Master Level)

Ajusta el volumen global de la unidad V-Synth.

Valor: 0–127

Interruptor de Patches Restantes (Patch Remain Switch)

Especifica si las notas sonando continuarán sonando al seleccionar otro Patch (ON), o no (OFF).

También en la posición “ON”, controlará los cambios producidos por mensajes MIDI entrantes, como Volumen (CC 7), Panorámico (CC 10). La calidad de sonido y los cambios de volumen producidos por los diversos controladores se incorporarán a la unidad.

Valor: OFF, ON

NOTE

Los ajustes de efecto cambian al seleccionar Patch distinto, sin verse alterados por el ajuste Patch Remain. Es probable que algunos ajustes de efectos, causen que las notas que estén sonando hasta entonces, dejen de escucharse, incluso si el ajuste Patch Remain haya sido activado.

Modo Encendido (Powerup Mode)

Especifica el estado de la unidad V-Synth al encenderla.

Valor

LAST SET: Recupera el Patch seleccionado en el momento en que apagó la unidad.

DEFAULT: V-Synth estará preparada para reproducir el Patch “001”.

IO



Tipo de entrada externa.

Selecciona el tipo de entrada externa usada cuando el parámetro Oscillator Type (pág. 42) está ajustado en “EXT IN”.

Valor

STEREO L R: Entrada en estéreo.

MONORAL MIX: Mezcla las señales de entrada L y R ajusta la señal de entrada en monoaural.

MONORAL L: Entrada monoaural de la señal L.

MONORAL R: Entrada monoaural de la señal R.

Mix/Parallel

Especifica cómo se efectuará la salida de sonido global de la unidad.

Valor

MIX: Ajuste este parámetro si desea que la salida global de todos los sonidos se efectue mediante los jacks OUTPUT A (MIX). Cuando desee comprobar el sonido final de salida, ajústelo en “MIX”.

HINT

Los sonidos de salida por el jack PHONES son los mismos que los sonidos de salida por el jack MIX OUT. Sin embargo, cualquier sonido cuya salida esté ajustada mediante Output Assign para efectuarse por los jacks DIRECT OUT no tendrá salida por el jack PHONES. Asegúrese de que todos los sonidos que desea oír a través de auriculares, están ajustados en “MIX”.

PARALLEL: Salida según cada ajuste Output Assign.

Ganancia de Salida (Output Gain)

Ajuste de la ganancia de salida de las salidas Analog Out y Digital Out de la unidad V-Synth. Cuando por ejemplo estén sonando pocas voces, aumentar la ganancia de salida puede proporcionarle el nivel más adecuado para grabación y otros propósitos.

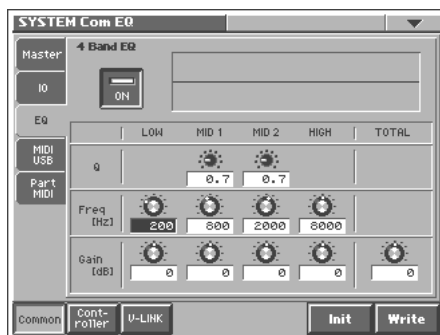
Valor: -12–+12 dB

Frecuencia salida digital (Digital Output Freq)

Ajusta la frecuencia de muestreo de la salida digital.

Valor: 44.1, 48, 96 KHz

EQ



Ecualizador de 4 Bandas (4 Band EQ)

Activa/desactiva el ecualizador de 4 bandas.

Valor: OFF, ON

Frecuencias graves (LOW Freq)

Selecciona la frecuencia grave.

Valor: 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000 Hz

Ganancia de frecuencias graves (LOW Gain)

Ajusta la ganancia de la frecuencia grave. Valores positivos (+) enfatizarán el rango de bajas frecuencias.

Valor: -15- +15 dB

Ancho de Banda frec. medias 1 (MID 1 Q)

Ajusta el ancho de banda de frecuencias medias 1. Aplique un ajuste de valor alto para estrechar el rango de frecuencias que Q afectará.

Valor: 0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0

Frecuencias medias 1 (Mid 1 Frequency)

Selecciona la frecuencia del rango de frecuencias medias 1.

Valor: 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz

Ganancia de frec. medias 1 (MID 1 Gain)

Ajusta la ganancia del rango de frecuencias medias 1. Ajustes Positivos (+) enfatizarán el rango de frecuencias medias 1.

Valor: -15-+15 dB

Ancho de banda de frec. medias 2 (MID 2 Q)

Ajusta el ancho de banda del rango de frecuencias medias 2. Ajustes altos estrecharán el rango de frecuencias que Q afectará.

Valor: 0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0

Frecuencias medias 2 (Mid 2 Frequency)

Selecciona la frecuencia del rango de frecuencias medias 2.

Valor: 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz

Ganancia de frec. medias 2 (MID 2 Gain)

Ajusta la ganancia del rango de frecuencias medias 2. Ajustes Positivos (+) enfatizarán el rango de frecuencias medias 2.

Valor: -15-+15 dB

Altas frecuencias (High Frequency)

Selecciona la frecuencia del rango de altas frecuencias.

Valor: 2000, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz

Ganancia de altas frecuencias (HIGH Gain)

Ajusta la ganancia de alta frecuencia. Ajustes positivos (+) enfatizarán el rango de altas frecuencias.

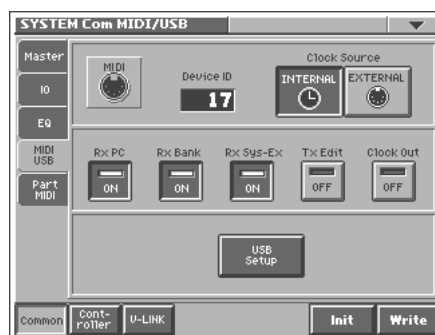
Valor: -15- +15 dB

Ganancia TOTAL (Total Gain)

Ajusta la ganancia total.

Valor: -15- +15 dB

MIDI/USB



Número ID del Dispositivo (Device ID Number)

Cuando desee transmitir o recibir mensajes System Exclusive, ajuste estos parámetros para que coincidan con el número ID del dispositivo MIDI conectado a la unidad V-Synth.

Valor: 17-32

Reloj Guía (Clock Source)

Es posible sincronizar el ciclo de la función LFO, así como cambios del multi-efectos, a un reloj (tempo). Usar este ajuste mediante el Patch, determinará qué reloj se usará.

Valor

INTERNAL: Se usará el Tempo del Patch.

EXTERNAL: Sincronización con el reloj de un secuenciador externo.

Interruptor de recepción de cambios de programa (Rx PC)

Recepción (ON), o no (OFF), de mensajes de cambio de programa.

Valor: OFF, ON

Interruptor de recepción de selección de Banco (Rx Bank)

Recepción (ON), o no (OFF), de mensajes de selección de Banco.

Valor: OFF, ON

Ajustes comunes a todo el sistema (Modo System)

Interruptor de recepción System Exclusive (Rx Sys-Ex)

Especifica la recepción (ON), o no (OFF) de mensajes System Exclusive messages.

Valor: OFF, ON

Interruptor de Transmisión de Edición de Datos (Tx Edit)

Especifica si los cambios que usted realice en los ajustes de un Patch se transmitirán como mensajes System exclusive (ON), o no se transmitirán (OFF).

Valor: OFF, ON

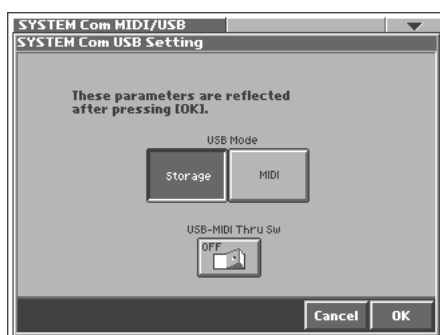
Salida del Reloj (Clock Out)

Especifica si el reloj MIDI se transmitirá (ON) o no (OFF).

Valor: OFF, ON

USB Setup (Configuración USB)

Pulse <USB Setup>, y aparecerá la siguiente ventana.



Pulse <OK> para aplicar los ajustes de esta ventana, o pulse <Cancel> para cancelar y cerrar la ventana.

Modo USB

Selecciona el modo en que se usará el conector USB.

Ajustes disponibles

Storage: Modo de almacenamiento. Seleccione esta opción si desea transferir archivos.

MIDI: Modo MIDI. Seleccione esta opción si desea intercambiar mensajes MIDI con otro secuenciador u otro programa.

NOTE

Antes de conectar la unidad V-Synth con su ordenador vía USB, debe conmutar el modo USB. Si cambia este ajuste mientras la unidad V-Synth está conectada, el ordenador puede no reconocerla correctamente.

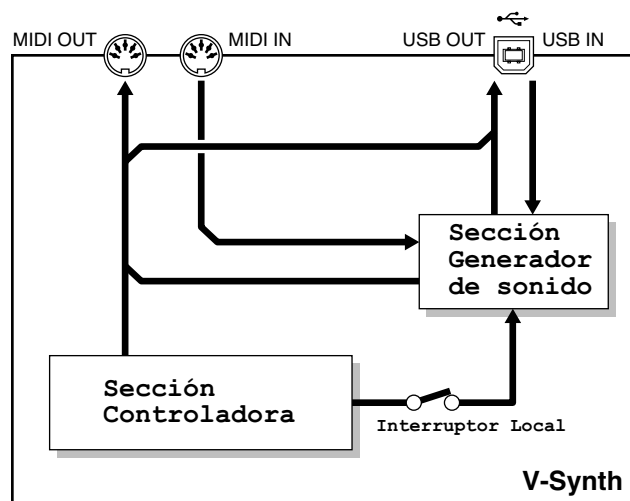


Para detalles sobre las conexiones con su ordenador en cada Modo USB, consulte: "Conectar su ordenador Vía USB (USB Mode)".

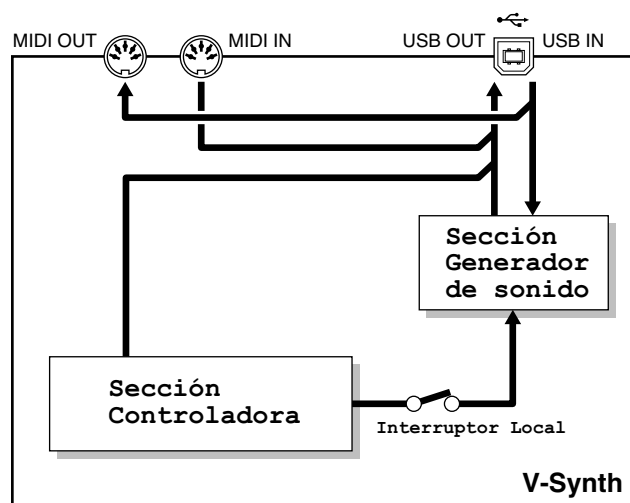
Interruptor USB-MIDI Thru

Cuando el modo USB está ajustado en: "MIDI", este interruptor especifica si los mensajes MIDI recibidos por el conector MIDI serán retransmitidos desde el conector MIDI OUT (ON) o no (OFF).

Valor: OFF, ON

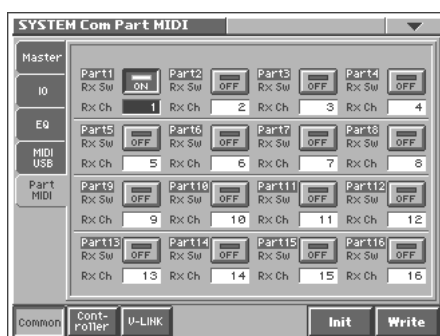


Interruptor USB-MIDI Thru =OFF



Interruptor USB-MIDI Thru =ON

Parte MIDI



Interruptor de Recepción de Parte 1-16 (Part1-16 Rx Sw)

Para cada parte, especifica si los mensajes serán recibidos (ON), o no (OFF).

El ajuste "ON", permite reproducir esta parte desde un dispositivo MIDI externo. Normalmente, seleccionará: "ON", sólo para la parte 1 que interprete con el teclado.

Valor: OFF, ON

Canal recepción Parte 1-16 (Part 1-16 Rx Ch)

Especifica el canal de recepción MIDI para cada parte.

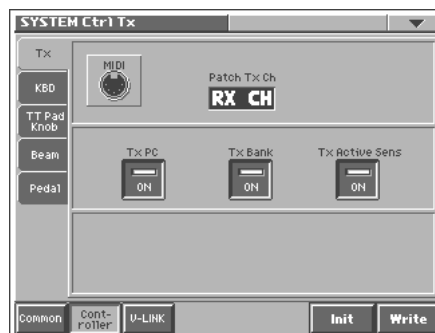
Valor: 1-16



Los datos de interpretación dirigidos a la propia unidad se transmitirán en el canal que usted especificó para la parte 1.

Ajustes de los Controladores

Tx



Canal de transmisión Patch (Patch Tx Ch)

Especifica el canal de transmisión de los mensajes MIDI en modo Patch. Si usted no desea transmitir mensajes MIDI a dispositivos MIDI externos, ajuste este parámetro en "OFF". Si desea que el canal de transmisión siempre coincida con el canal de recepción de Patches, ajuste este parámetro en "RX CH".

Valor: 1-16, RX CH, OFF

Interruptor de Transmisión de cambio de programa (Tx PC)

Especifica si los mensajes de cambio de programa se transmitirán (ON), o no (OFF).

Valor: OFF, ON

Interruptor de Transmisión de selección Banco (Tx Bank)

Especifica si los mensajes de selección de banco se transmitirán (ON), o no (OFF).

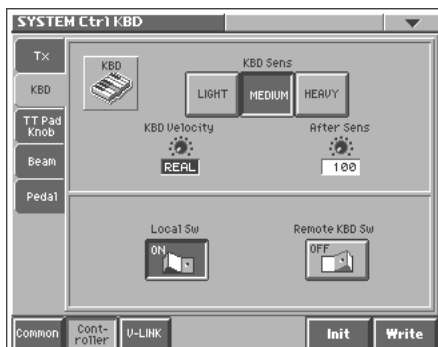
Valor: OFF, ON

Interruptor de Transmisión Active Sensing (Tx Active Sens)

Especifica si los mensajes Active Sensing se transmitirán (ON) o no (OFF).

Valor: OFF, ON

Teclado (KBD)



Sensibilidad del teclado (KBD Sens)

Ajusta la pulsación del teclado.

Valor

LIGHT: Similar a sintetizadores ligeros

MEDIUM: Estándar

HEAVY: Simulación de Piano acústico

Parámetro Velocity del teclado (KBD Velocity)

Especifica el valor del parámetro Velocity que se transmitirá cuando interprete en el teclado. Si desea que se transmita la intensidad real con que usted pulsa el teclado, ajústelo en "REAL". Si desea que se transmita un valor fijo del parámetro Velocity independientemente de la intensidad de su interpretación, especifique el valor deseado (1–127).

Valor: REAL, 1–127

Sensibilidad parámetro Aftertouch (After Sens)

Especifica la sensibilidad del parámetro Aftertouch. Valores mayores permitirán que Aftertouch se aplique más fácilmente. Normalmente, se mantendrá este valor en "100".

Valor: 0–200

Interruptor local (Local Sw)

El interruptor local determina si el generador de sonido interno está desconectado (OFF) de la sección de controladores (teclado, palanca pitch bend/modulation, conmutadores, botones, Pad Time Trip, Controlador D Beam, pedal, etc.) o no está desconectado (ON). Normalmente este ajuste permanece en la posición "ON" pero si desea usar el teclado de la unidad V-Synth y los controladores para controlar solo módulos de sonido externos, ajústelo en "OFF".

Valor: OFF, ON

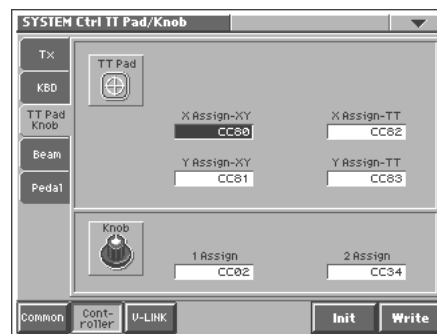
Interruptor Teclado remoto (Remote KBD)

Ajuste este parámetro en "ON" cuando desee usar un teclado MIDI externo en vez del teclado de la unidad V-Synth. En este caso, el canal de transmisión del teclado MIDI externo puede ajustarse en cualquier canal. Normalmente este parámetro permanecerá: "OFF".

HINT

Active este parámetro: "ON" cuando desee controlar la unidad V-Synth desde un dispositivo MIDI externo interpretando con el arpegiador (pág. 24).

Conmutador/ Pad Time TRip



Parámetro: X Assign-XY

Especifica el número del controlador MIDI que se transmitirá mediante movimientos en la dirección 'X' (horizontal) cuando el Pad Time Trip esté en modo XY.

Valor

OFF: No se transmitirá ningún mensaje.

CC01–31, 33–95: Número de los controladores: 1–31, 33–95

Parámetro: Y Assign-XY

Especifica el número del controlador MIDI que se transmitirá mediante movimientos en la dirección 'Y' (vertical) cuando el Pad Time Trip esté en modo XY.

Valor

OFF: No se transmitirá ningún mensaje.

CC01–31, 33–95: Número de los controladores: 1–31, 33–95

Parámetro: X Assign-TT

Especifica el número de controlador MIDI que se transmitirá con movimientos en dirección 'X' (horizontal) cuando el Pad Time Trip esté en modo Time Trip.

Valor

OFF: No se transmitirá ningún mensaje.

CC01–31, 33–95: Número de los controladores: 1–31, 33–95

Parámetro: Y Assign-TT

Especifica el número de controlador MIDI que se transmitirá con movimientos en dirección 'Y' (vertical) cuando el Pad Time Trip esté en modo Time Trip.

Valor

OFF: No se transmitirá ningún mensaje.

CC01–31, 33–95: Número de los controladores: 1–31, 33–95



Para detalles sobre cambio de control, consulte "Implementación MIDI" (pág. 153).

Parámetro: Knob 1, 2 Assign

Especifica el número de controlador MIDI que se transmitirá mediante movimientos en el conmutador ASSIGNABLE CONTROL.

Valor

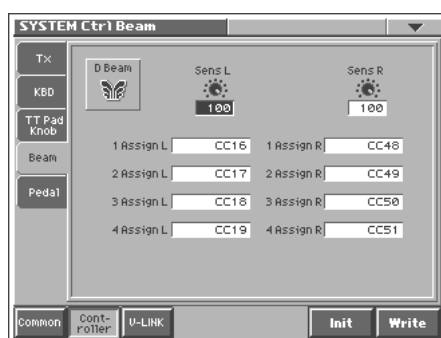
OFF: No se transmitirá ningún mensaje.

CC01–31, 33–95: Número de los controladores: 1–31, 33–95



Para más información sobre mensajes de cambio de control, por favor, consulte “Implementación MIDI” (pág. 153).

Beam



Parámetro: D Beam Sens L, R

Ajusta la sensibilidad del controlador D Beam. Sensibilidad L designa el lado izquierdo. Ajustes mayores del valor provocan una respuesta más directa del controlador D Beam. Ajuste usual: “100”.

Valor: 0–200

Parámetro: D Beam 1–4 Assign L, R

Especifica el número de controlador MIDI que se transmitirá con movimientos del controlador D Beam. El ajuste Assign L designa el lado izquierdo y Assign R el lado derecho.

Valor

OFF: No se transmitirá ningún mensaje.

CC01–31, 33–95: Número de los controladores: 1–31, 33–95



Para más información sobre mensajes de cambio de control, por favor, consulte “Implementación MIDI” (pág. 153).

Pedal



Polaridad del pedal de Sustain (Hold Polarity)

Seleccione la polaridad del pedal de sustain. No todos los pedales generan la misma señal eléctrica de salida al pulsarlos. Si su pedal tiene un efecto opuesto al esperado, ajuste este parámetro en la posición: “REVERSE”. Si usa un pedal Roland (sin interruptor de polaridad), ajuste este parámetro en: “STANDARD”.

Valor: STANDARD, REVERSE

Parámetro: Pedal 1, 2 Assign

Especifica la función de cada pedal conectado a los jacks CTRL 1, CTRL 2.

Valor

OFF: No se usará ningún pedal de control.

CC01–31, 33–95: Número de los controladores: 1–31, 33–95



Para más información sobre mensajes de cambio de control, por favor, consulte “Implementación MIDI” (pág. 153).

BEND UP: Alteración de afinación (Pitch bend)(dirección positiva)

BEND DOWN: Alteración de afinación (Pitch bend)(dirección negativa)

AFT: Parámetro Aftertouch

Polaridad del Pedal 1, 2 (Pedal 1, 2 Polarity)

Seleccione la polaridad del pedal de sustain. No todos los pedales generan la misma señal eléctrica de salida al pulsarlos. Si su pedal tiene un efecto opuesto al esperado, ajuste este parámetro en la posición: “REVERSE”. Si usa un pedal Roland (sin interruptor de polaridad), ajuste este parámetro en: “STANDARD”.

Valor: STANDARD, REVERSE

Ajustes V-LINK (Función V-Link)

Tx



Canal MIDI para V-LINK (MIDI Channel)

Especifica el canal usado para transmitir mensajes MIDI para el control V-LINK control.

Valor: 1-16

Interruptor V-LINK Audio (Audio)

Especifica si se reproducirá el sonido del dispositivo de video externo (ON), o no se reproducirá (OFF).

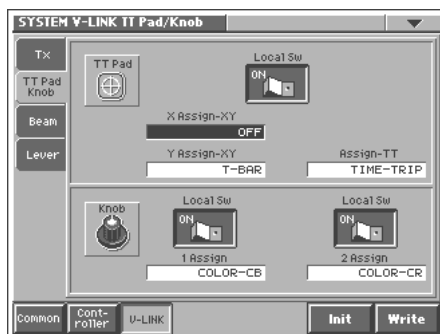
Valor: OFF, ON

Interruptor local de la Paleta Patch V-Link (V-LINK Patch Palette Local Switch)

Especifica si es posible activar Patches (ON), o no (OFF), al pulsar PATCH PALETTE NUMBER [1]-[8] en modo V-Link.

Valor: OFF, ON

Pad/Conmutador Time Trip (TT Pad/Knob)



Interruptor local del Pad Time Trip (TT Pad Local Sw)

Especifica si el Pad Time Trip y el generador de sonido interno estarán desconectados en modo V-Link (OFF), o no estarán desconectados (ON).

Valor: OFF, ON

Parámetro: X Assign-XY (V-LINK X Assign-XY)

Especifica qué función V-Link será controlada mediante el Pad Time Trip en la dirección horizontal X en modo XY.

Valor

OFF: El Pad Time Trip no se usará.

PLAYBACK-SPEED: Velocidad de reproducción

DISSOLVE-TIME: Parámetro Dissolve time (tiempo por encima del cual cambia la imagen)

AUDIO LEVEL: Volumen durante la reproducción de audio

COLOR-CB: Color Cb (Señal de diferencia de color)

COLOR-CR: Color Cr (Señal de diferencia de color)

BRIGHTNESS: Brillo

VFX1: Efectos visuales 1

VFX2: Efectos visuales 2

MASTER-FADER: Deslizador Master

T-BAR: T bar

Parámetro: Y Assign-XY (Link Y Assign-XY)

Especifica qué función V-Link será controlada mediante el Pad Time Trip en la dirección vertical Y en modo XY.

Valor

OFF: No se usará el Pad Time Trip.

PLAYBACK-SPEED: Velocidad de reproducción

DISSOLVE-TIME: Dissolve time (tiempo por encima del cual cambia la imagen)

AUDIO LEVEL: Volumen durante la reproducción de audio

COLOR-CB: Color Cb (Señal de diferencia de color)

COLOR-CR: Color Cr (Señal de diferencia de color)

BRIGHTNESS: Brillo

VFX1: Efectos visuales 1

VFX2: Efectos visuales 2

MASTER-FADER: Deslizador Master

T-BAR: T bar

Parámetro: Assign-TT (V-LINK Assign-Time Trip)

Especifica la función controlará el Pad Time Trip cuando se utilice en modo Time Trip.

Valor

OFF: El Pad Time Trip no se usará.

TIME-TRIP: Time trip

Interruptor local Conmutador 1, 2 de V-LINK (Knob 1, 2 Local Sw)

Especifica si los conmutadores de controladores asignables 1 o 2 estarán desconectados del generador de sonido interno en modo V-Link, (OFF), o no desconectados (ON).

Valor: OFF, ON

Parámetro: Knob 1, 2 Assign (V-LINK Knob1, 2 Assign)

Especifica la función V-Link que será controlada cuando gire el conmutador ASSIGNABLE CONTROL.

Valor

OFF: El conmutador asignable no se usará

PLAYBACK-SPEED: Velocidad de reproducción

DISSOLVE-TIME: Parámetro Dissolve time (tiempo por encima del cual cambia la imagen)

AUDIO LEVEL: Volumen durante la reproducción de audio

COLOR-CB: Color Cb (Señal de diferencia de color)

COLOR-CR: Color Cr (Señal de diferencia de color)

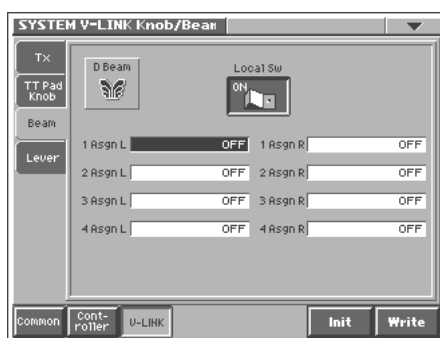
BRIGHTNESS: Brillo

VFX1: Efectos visuales 1

VFX2: Efectos visuales 2

MASTER-FADER: Deslizador Master

Beam



Interruptor local D-Beam V-LINK (D-Beam Local Sw)

Especifica si el controlador D Beam estará desconectado del generador de sonido interno en modo V-Link (OFF) o no desconectado (ON).

Valor: OFF, ON

Parámetro: D Beam 1-4 Assign L, R (V-LINK D Beam1-4 Assign L, R)

Especifica la función de V-Link que será controlada mediante el controlador D Beam. Assign L se refiere al lado izquierdo, y Assign R al lado derecho.

Valor

OFF: El controlador D Beam no se usará.

PLAYBACK-SPEED: Velocidad de reproducción

DISSOLVE-TIME: Parámetro Dissolve time (tiempo por encima del cual cambia la imagen)

AUDIO LEVEL: Volumen durante la reproducción de audio

COLOR-CB: Color Cb (Señal de diferencia de color)

COLOR-CR: Color Cr (Señal de diferencia de color)

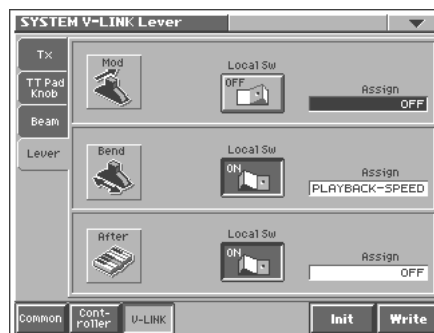
BRIGHTNESS: Brillo

VFX1: Efectos visuales 1

VFX2: Efectos visuales 2

MASTER-FADER: Deslizador Master

Palanca (Lever)



Interruptor local de Modulación V-LINK (V-Link Mod Local Sw)

Especifica si la palanca de modulación estará desconectada del generador de sonido interno en modo V-Link, (OFF), o no desconectada (ON).

Valor: OFF, ON

Parámetro: Mod Assign (V-LINK Modulation Assign)

Especifica la función V-Link que será controlada mediante la palanca de modulation.

Valor

OFF: La palanca de modulación no se usará

PLAYBACK-SPEED: Velocidad de reproducción

DISSOLVE-TIME: Parámetro Dissolve time (tiempo por encima del cual cambia la imagen)

AUDIO LEVEL: Volumen durante la reproducción de audio

COLOR-CB: Color Cb (Señal de diferencia de color)

COLOR-CR: Color Cr (Señal de diferencia de color)

BRIGHTNESS: Brillo

VFX1: Efectos visuales 1

VFX2: Efectos visuales 2

MASTER-FADER: Deslizador Master

Interruptor local Pitch Bend V-Link (V-LINK Pitch Bend Local Switch)

Especifica si la palanca de modulación estará desconectada del generador de sonido interno en modo V-Link, (OFF), o no desconectada (ON).

Valor: OFF, ON

Patrámetro: Bend Assign (V-LINK Pitch Bend Assign)

Especifica la función V-Link que será controlada mediante la palanca Pitch Bend.

Value

OFF: La palanca Pitch Bend no se usará

PLAYBACK-SPEED: Velocidad de reproducción

DISSOLVE-TIME: Parámetro Dissolve time (tiempo por encima del cual cambia la imagen)

AUDIO LEVEL: Volumen durante la reproducción de audio

COLOR-CB: Color Cb (Señal de diferencia de color)

COLOR-CR: Color Cr (Señal de diferencia de color)

BRIGHTNESS: Brillo

VFX1: Efectos visuales 1

VFX2: Efectos visuales 2

MASTER-FADER: Deslizador Master

Parámetro: After Local Sw (Interruptor local de Aftertouch de V-LINK)

Especifica si el parámetro Aftertouch del teclado estará desconectado del generador de sonido interno en modo V-Link,(OFF), o no desconectado (ON).

Valor: OFF, ON

Parámetro: After Assign (Asignación Aftertouch de V-LINK)

Especifica la función de V-Link que será controlada por el parámetro Aftertouch del teclado.

Valor

OFF: El parámetro Aftertouch no se usará

PLAYBACK-SPEED: Velocidad de reproducción

DISSOLVE-TIME: Parámetro Dissolve time (tiempo por encima del cual cambia la imagen)

AUDIO LEVEL: Volumen durante la reproducción de audio

COLOR-CB: Color Cb (Señal de diferencia de color)

COLOR-CR: Color Cr (Señal de diferencia de color)

BRIGHTNESS: Brillo

VFX1: Efectos visuales 1

VFX2: Efectos visuales 2

MASTER-FADER: Deslizador Master

Funciones del Disco (Modo Disk)

Esta sección explica cómo cargar (Load) un proyecto almacenado en el disco, en el área de trabajo interna, o guardar el proyecto ubicado en el área de trabajo (Save). También es posible formatear un disco, o copiar archivos o carpetas.

MEMO

En este capítulo se usará la denominación “discos” para referirse a la memoria interna o a las tarjetas de PC.

Sobre la utilidad Disk

La sección: Disk Utility contiene las siguientes funciones: En la pantalla DISK UTILITY MENU, usted puede seleccionar la función que desee y ejecutarla.

Cargar Proyecto (Load Project)

Esta función carga los datos de un proyecto almacenados en el disco, en el área de memoria de trabajo de V-Synth. → (pág. 84)

Guardar Proyecto (Save Project)

Esta función guarda los datos del proyecto en disco. → (pág. 85)

Limpiar Proyecto (Clean Project)

Limpia el disco, eliminando archivos no deseados. → (pág. 85)

Importar Archivos (Import Files)

Importar Patches individuales o archivos Wave. → (pág. 85)

Función Format

Inicialización del disco (dar formato al disco). → (pág. 86)

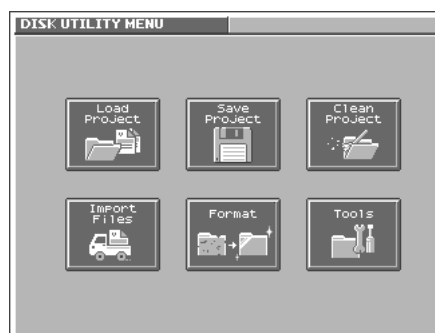
Herramientas (Tools)

Copie o mueva un archivo o carpeta. → (pág. 87)

Operaciones básicas de la utilidad Disk

1. Si usa una tarjeta PC, inserte la tarjeta PC adecuada en la ranura PC CARD.
2. Pulse [MODE] y acceda a la ventana V-SYNTH MODE MENU.
3. Pulse <Disk>.

Aparecerá la pantalla DISK UTILITY MENU.



4. Pulse el botón para la función que desee ejecutar.

Aparecerá la pantalla para la función que usted desee ejecutar.

Ruta del archivo/carpeta seleccionados

Espacio libre en disco



Lista de archivos almacenados en disco

Ruta del proyecto actual

Disco al que se aplicará la función a ejecutar



Para detalles sobre operaciones en las pantallas Disk Utility, consulte las explicaciones en las siguientes páginas.

5. Verifique la información en pantalla y pulse <OK> para ejecutar.

Cuando la operación se haya completado, la pantalla indicará brevemente: “COMPLETED!”.



HINT

Para cancelar la operación, pulse <Cancel>.

6. Pulse [EXIT] para salir del modo Disk.



NOTE

Nunca apague la unidad V-Synth mientras esté ejecutando una operación en modo Disk. De lo contrario podría destruir los archivos.

Ordenar la lista de archivos

En cada pantalla “Disk Utility”, es posible cambiar el orden de los archivos mostrados en la lista.

1. Pulse <▼> en la parte superior derecha de la pantalla “Disk utility”.

Aparecerá el siguiente menú en cascada.



2. Elija el orden de clasificación en el menú en cascada.

<Sort By Name ▲>: Clasificación numérica o alfabética.

<Sort By Name ▼>: Clasificación inversa: numérica o alfabética.

<Sort By Size ▲>: Clasificación en orden ascendente de tamaño de archivos.

<Sort By Size ▼>: Clasificación en orden descendente de tamaño de archivos.

Cargar un proyecto del disco, en la unidad V-Synth (Función Load Project)

Esta función carga un proyecto almacenado en disco, en el área de trabajo de la unidad V-Synth.

NOTE

Al cargar un proyecto, los datos en el área de trabajo se re-escribirán. Si el área de trabajo contiene información importante, debe guardarla en disco antes de cargar otros datos.

1. Acceda la pantalla DISK UTILITY MENU (pág. 83).

2. Pulse <Load Project>.

Aparece la pantalla Disk Load Project.



3. Para cargar desde la memoria interna, pulse <Int>. Para cargar desde una tarjeta de PC, pulse <Card>. Luego seleccione el proyecto que desee cargar.

4. Pulse <OK>.

Aparecerá una ventana de aviso como la siguiente.



HINT

Si desea cancelar el procedimiento en este punto, pulse <CANCEL>.

5. Pulse <EXECUTE> para ejecutar la operación.

Guardar un proyecto en disco (Función Save Project)

Guarde el proyecto del área de trabajo en disco.

1. Acceda a la pantalla DISK UTILITY MENU (pág. 83).

2. Pulse <Save Project>.

Aparecerá la pantalla Disk Save Project.



3. Para guardar en la memoria interna, pulse <Int>. Para guardar en una tarjeta de PC, pulse <Card>. Luego seleccione el destino donde se guardará el proyecto.

HINT

Si desea almacenar los datos como un proyecto nuevo, pulse <New Project>. Aparecerá la ventana PROJECT Name. Asigne un nombre al nuevo proyecto.

4. Pulse <OK>.

Aparecerá la siguiente ventana de aviso.



HINT

Para cancelar el procedimiento en este punto, pulse <CANCEL>.

5. Pulse <EXECUTE> para ejecutar la operación.

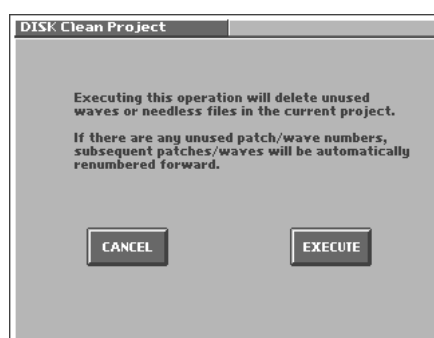
Eliminar archivos innecesarios (Función Clean Project)

Esta función le permite sanear el contenido del disco, eliminando archivos que no pueden ser usados por la unidad V-Synth u ondas de sonido Wave no usadas por ningún Patch. Este procedimiento puede aumentar el espacio libre disponible en disco. En el caso de haber algún número de Patch/Onda Wave, los Patches/Ondas de sonido Wave correlativos serán renombrados automáticamente.

1. Acceda a la pantalla DISK UTILITY MENU (pág. 83).

2. Pulse <Clean Project>.

Aparecerá la pantalla DISK Clean Project.



HINT

Para cancelar el procedimiento en este punto, pulse <CANCEL>.

3. Pulse <EXECUTE> para ejecutar la operación.

Importar Patches individuales o archivos Wave (Función Import Files)

Es posible importar Patches individuales o archivos / carpetas Wave al área de trabajo de la unidad V-Synth.

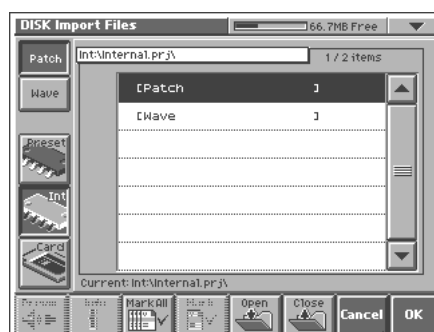
NOTE

Los datos importados ocuparán números de Patch/ondas de sonido Wave que estén libres. No es posible importar si no hay espacio de Patches/ondas de sonido Wave.

1. Acceda a la pantalla DISK UTILITY MENU (pág. 83).

2. Pulse <Import Files>.

Aparecerá la pantalla Disk Import Files.



3. Pulse <Patch> si desea importar un Patch, o pulse <Wave> si desea importar una onda de sonido wave.

4. Pulse <Preset> si desea importarlo desde la memoria Preset, <Int> si desea importarlo desde la memoria interna, o <Card> si desea importarlo desde una tarjeta PC.

5. De la lista de archivos, seleccione el archivo/carpeta que desee importar.

En esta sección puede usar las siguientes funciones. Pulse el botón apropiado para ejecutarlas.

Prevw: Preescucha del archivo seleccionado (.w00/.wav/.aif).

Info: Ver información del archivo seleccionado.

Mark All: Marca todos los archivos / carpetas en la lista "File".

Mark: Marca el archivo / carpeta seleccionado en la lista "File".

Open: Abre la carpeta seleccionada.

Close: Desplazamiento a la siguiente carpeta.

MEMO

Si usted ha seleccionado un Patch cuyo parámetro: "oscillator type" es: PCM, la onda de sonido Wave usada por este Patch, también se importará.

6. Pulse <OK>.

Aparecerá la siguiente ventana de aviso.



HINT

Para cancelar el procedimiento en este punto, pulse <CANCEL>.

7. Pulse <EXECUTE> para ejecutar la operación.

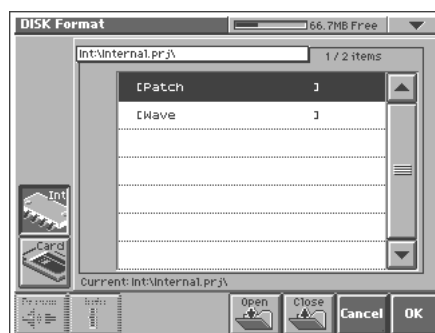
Inicializar un disco (Función Format)

Es posible inicializar (dar formato) a un disco, eliminando toda la información que contiene.

1. Acceda a la pantalla DISK UTILITY MENU (pág. 83).

2. Pulse <Format>.

Aparecerá la pantalla Disk Format.



3. Si desea formatear en la memoria interna, pulse <Int>. Si desea formatear una tarjeta de PC, pulse <Card>.

En esta sección puede usar las siguientes funciones. Pulse el botón apropiado para ejecutarlas.

Prevw: Preescucha del archivo seleccionado (.w00/.wav/.aif).

Info: Ver información del archivo seleccionado.

Mark All: Marca todos los archivos / carpetas en la lista "File".

Mark: Marca el archivo / carpeta seleccionado en la lista "File".

Open: Abre la carpeta seleccionada.

Close: Desplazamiento a la siguiente carpeta.

4. Cuando formatee una tarjeta de PC, aparecerá la ventana VOLUME Name, permitiéndole asignar un nuevo nombre.

5. Pulse <OK>.

Aparecerá la siguiente ventana de aviso.



HINT

Para cancelar el procedimiento en este punto, pulse <CANCEL>.

6. Pulse <EXECUTE> para ejecutar la operación.

Funciones Relacionadas con archivos y carpetas (Herramientas)

Las funciones copiar/mover permiten organizar archivos y carpetas.

Copiar archivos/carpetas (Función Copy)

1. Acceda a la pantalla DISK UTILITY MENU (pág. 83).

2. Pulse <Tools>.

Aparecerá la pantalla Disk Tools (Herramientas del disco).



3. Pulse <Copy>.

4. Si desea copiar desde la memoria interna, pulse <Int>. Si desea copiar desde una tarjeta PC, pulse <Card>.

5. En la lista de archivos, seleccione el archivo o carpeta que desee copiar.

En esta sección puede usar las siguientes funciones. Pulse el botón apropiado para ejecutarlas.

Prevw: Preescucha del archivo seleccionado (.w00/.wav/.aif).

Info: Ver información del archivo seleccionado.

Mark All: Marca todos los archivos /carpetas en la lista "File".

Mark: Marca el archivo/carpeta seleccionado en la lista "File".

Open: Abre la carpeta seleccionada.

Close: Desplazamiento a la siguiente carpeta

6. Pulse <OK>.

Aparecerá la pantalla Disk Tools Copy Destination (Herramientas del disco para el destino de la copia).



7. Si desea copiar a la memoria interna, pulse <Int>. Si desea copiar a una tarjeta PC, pulse <Card>.

8. En la lista de archivos, selecciona el archivo o carpeta destino de la copia.

En esta sección puede usar las siguientes funciones. Pulse el botón apropiado para ejecutarlas.

Prevw: Preescucha del archivo seleccionado (.w00/.wav/.aif).

Info: Ver información del archivo seleccionado.

Open: Abre la carpeta seleccionada.

Close: Desplazamiento a la siguiente carpeta

9. Pulse <OK>.

Aparecerá la siguiente pantalla de aviso.



Si desea cancelar el procedimiento en este punto, pulse <CANCEL>.

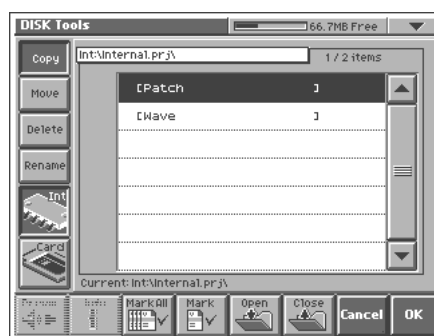
10. Pulse <EXECUTE> para ejecutar la operación.

Mover archivos/carpetas (función Move)

1. Acceda a la pantalla DISK UTILITY MENU (pág. 83).

2. Pulse <Tools>.

Aparecerá la pantalla Disk Tools (Herramientas del disco).



3. Pulse <Move>.

4. Si desea mover un archivo o carpeta en la memoria interna, pulse <Int>. Para moverlo a una tarjeta PC, pulse <Card>.

Funciones del Disco (Modo Disk)

5. Seleccione de la lista, el archivo o carpeta que desee mover.

En esta sección puede usar las siguientes funciones. Pulse el botón apropiado para ejecutarlas.

Prevw: Preescucha del archivo seleccionado (.w00/.wav/.aif).

Info: Ver información del archivo seleccionado.

Mark All: Marca todos los archivos / carpetas en la lista "File".

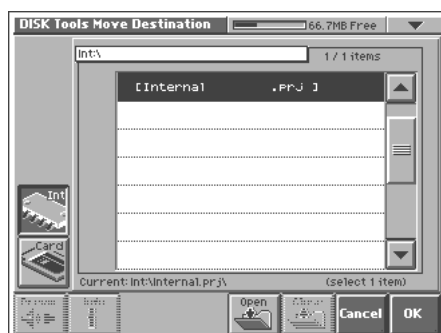
Mark: Marca el archivo / carpeta seleccionado en la lista "File".

Open: Abre la carpeta seleccionada.

Close: Desplazamiento a la siguiente carpeta.

6. Pulse <OK>.

Aparecerá la pantalla Disk Tools Move Destination (Herramientas del disco destino de la operación mover).



7. Si desea mover un archivo o carpeta en la memoria interna, pulse <Int>. Para moverlo a una tarjeta PC, pulse <Card>.

8. Seleccione de la lista, el archivo o carpeta que desee mover.

En esta sección puede usar las siguientes funciones. Pulse el botón apropiado para ejecutarlas.

Prevw: Preescucha del archivo seleccionado (.w00/.wav/.aif).

Info: Ver información del archivo seleccionado.

Open: Abre la carpeta seleccionada.

Close: Desplazamiento a la siguiente carpeta

9. Touch <OK>.

Aparecerá la siguiente pantalla de aviso.



HINT

Para cancelar el procedimiento aquí, pulse <CANCEL>.

10. Pulse <EXECUTE> para ejecutar la operación.

Eliminar archivos/carpetas (Función Delete)

1. Acceda a la pantalla DISK UTILITY MENU (pág. 83).

2. Pulse <Tools>.

Aparecerá la pantalla The Disk Tools.



3. Pulse <Delete>.

4. Si desea borrar un archivo o carpeta en la memoria interna, pulse <Int>. Para borrarlo de una tarjeta PC, pulse <Card>.

5. Seleccione de la lista, el archivo o carpeta que desee borrar.

En esta sección puede usar las siguientes funciones. Pulse el botón apropiado para ejecutarlas.

Prevw: Preescucha del archivo seleccionado (.w00/.wav/.aif).

Info: Ver información del archivo seleccionado.

Open: Abre la carpeta seleccionada.

Close: Desplazamiento a la siguiente carpeta

6. Pulse <OK>.

Aparecerá la siguiente ventana de aviso.



HINT

Si desea cancelar el procedimiento aquí, pulse <CANCEL>.

7. Pulse <EXECUTE> para ejecutar la operación.

Renombrar archivos/carpetas (Función Rename)

1. Acceda a la pantalla DISK UTILITY MENU (pág. 83).

2. Pulse <Tools>.

Aparecerá la pantalla Disk Tools.



3. Pulse <Rename>.

4. Si desea renombrar un archivo o carpeta en la memoria interna, pulse <Int>. Para renombrar archivos o carpetas contenidos en una tarjeta PC, pulse <Card>.

5. Seleccione de la lista, el archivo o carpeta que desee renombrar.

En esta sección puede usar las siguientes funciones. Pulse el botón apropiado para ejecutarlas.

Prevw: Preescucha del archivo seleccionado (.w00/.wav/.aif).

Info: Ver información del archivo seleccionado.

Open: Abre la carpeta seleccionada.

Close: Desplazamiento a la siguiente carpeta.

6. Touch <OK>.

Aparecerá la ventana Rename.



7. Pulse el teclado alfabético o numérico para introducir el nuevo nombre en la casilla del texto.

Las teclas en pantalla tienen las siguientes funciones.

<<->>: Mueve el cursor de la casilla a la ubicación deseada.

<SHIFT>: Active este parámetro cuando desee introducir letras o símbolos del alfabeto mayúsculas.

<Insert>: Active esto cuando desee insertar un carácter en la ubicación del cursor.

<Clear>: Borra todos los caracteres de la casilla de texto.

<Delete>: Borra el carácter en la ubicación del cursor.

<Back>: Borra el carácter precedente a la ubicación del cursor.

HINT

Es posible mover el cursor de entrada de datos pulsando los botones[◀][▶]. Pulsar [▲] cambiará el carácter en la ubicación del cursor a mayúsculas, y pulsar [▼] lo cambiará a minúsculas.

8. Cuando haya terminado de introducir datos, pulse <OK> para ejecutar la operación.

Conectar V-Synth con su ordenador vía USB (Modo USB)

Sobre las funciones USB

La unidad V-Synth permite dos modos de funcionamiento con USB:

Modo Almacén (Storage Mode) para la transferencia de archivos, y **Modo MIDI (MIDI mode)** para enviar y recibir mensajes MIDI. Debe elegir entre estos dos modos en la unidad V-Synth; No es posible usarlos simultáneamente.

Cada modo puede usarse con los siguientes sistemas operativos.

Sistema Operativo	Modo Almacén	Modo MIDI
Windows XP/2000/Me o posterior	O	O
Windows 98/98SE	X	O
Mac OS 9 (9.04 o post.)	O	O
Mac OS X	O	X

NOTE

Es necesario seleccionar el modo USB (transferencia de archivos / comunicación MIDI) antes de conectar la unidad V-Synth con su ordenador. Para el procedimiento, consulte "Ajustes USB" (pág. 76).

Transferencia de archivos desde o a su ordenador (Modo Storage)

Conectar la unidad V-Synth con su ordenador mediante un cable USB, permite realizar transferencias de archivos como proyectos, Patches y datos Wave de la memoria interna o una tarjeta PC a disco o desde el disco hasta otros medios de su ordenador, permitiendo realizar una copia de seguridad de sus datos.

Es posible usar software de su ordenador para editar archivos Wave que haya creado en la unidad V-Synth. Del mismo modo, archivos wave que usted haya creado en su ordenador pueden ser usados en la unidad V-Synth.

El modo USB Storage permite realizar transferencia de archivos como Patches y ondas de sonido, a o desde un ordenador conectado.

NOTE

Nunca conecte o desconecte el cable USB o apague la unidad mientras esté en modo USB o mientras se esté efectuando la transferencia de datos.

Seleccionar Modo almacén USB (USB Storage Mode)

Debe seleccionar el modo USB Storage de la unidad V-Synth antes de conectar la con su ordenador mediante un cable USB.

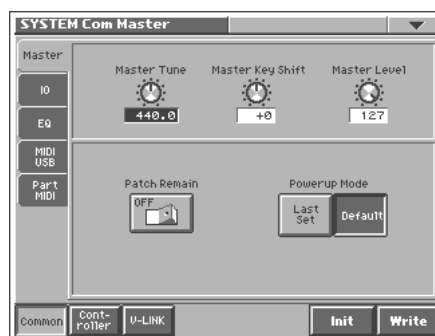
MEMO

Con los ajustes de fábrica, la unidad V-Synth está ajustada en modo USB Storage.

1. Pulse [MODE] para acceder a la ventana V-SYNTH MODE MENU.

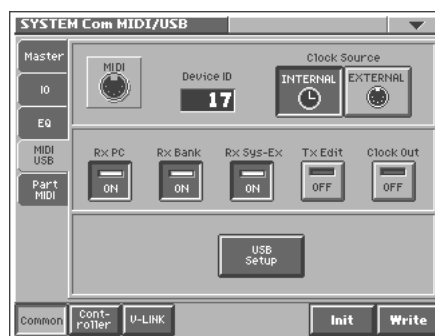
2. Pulse <SYSTEM>.

Aparecerá la pantalla SYSTEM Com Master.



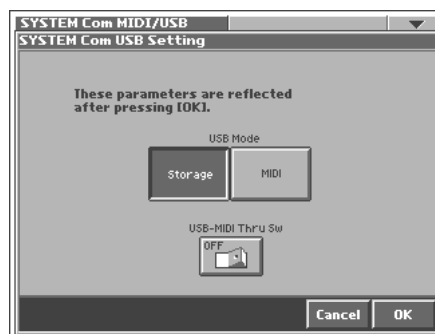
3. Pulse la lengüeta <MIDI USB> situada en la parte izquierda de la pantalla.

Aparecerá la pantalla SYSTEM Com MIDI/USB.



4. Pulse <USB Setup>.

Aparecerá la ventana del ajuste SYSTEM Com USB.



5. Pulse USB Mode <Storage>.

El modo USB Storage quedará seleccionado.

6. Pulse <OK>.

Aparecerá la siguiente ventana de aviso.



7. Pulse <ACCEPT> para cerrar la ventana.

8. En la parte inferior derecha de la pantalla SYSTEM Com MIDI/USB, pulse <Write> para guardar los ajustes de sistema.

Para el resto del procedimiento, lea el apartado “usuarios de Windows Me/2000/XP” o “usuarios de Macintosh” como sea necesario.

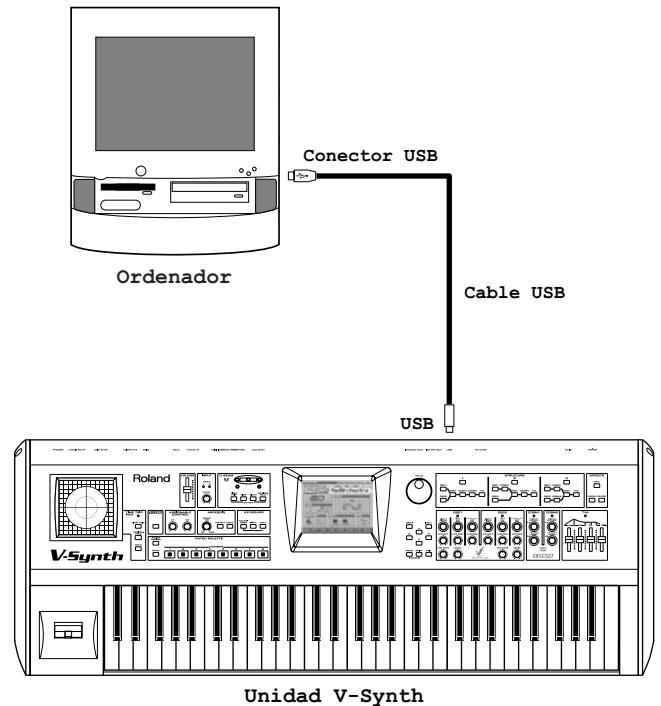
Usuarios de Windows XP/2000/Me: Continuar leyendo desde esta página.

Usuarios de Macintosh: Leer desde la página 93.

Usuarios de Windows XP/2000/Me

Conectar V-Synth a su ordenador

1. Asegúrese de que la unidad V-Synth esté apagada.
2. Arranque su ordenador.
3. Conecte la unidad V-Synth y su ordenador con el cable USB.



4. Arranque la unidad V-Synth.
 5. Si usa una tarjeta PC, insértela en la ranura PC Card.
 6. Pulse [MODE] para acceder a la ventana V-SYNTH MODE MENU.
 7. Pulse <USB>.
- Aparecerá la ventana de USB Storage.



NOTE

Si el modo USB (pág- 76) está ajustado en “MIDI”, no será posible seleccionar <USB> en la ventana del menú V-SYNTH MODE. Ajuste el modo USB en la posición “Storage”.

Conectar V-Synth con su ordenador vía USB (Modo USB)

8. Pulse <Internal> o <PC Card> Para establecer la conexión con su ordenador.

<Internal>: Monta la memoria interna como una unidad externa en su ordenador.

<PC Card>: Monta la tarjeta PC como una unidad externa en su ordenador.

NOTE

No es posible seleccionar "PC Card" si no hay ninguna Tarjeta PC insertada en la ranura PC CARD.

9. Una vez la conexión USB se ha establecido, empezará la instalación del controlador. Aparecerá el mensaje: "Found new hardware", (Nuevo hardware encontrado), junto a la barra de tareas de Windows.

La instalación es totalmente automática. Por favor, espere a que se haya completado.

10. Cuando la instalación se haya completado, abra: "My Computer", y verá el icono de la nueva unidad.

En Windows Me/2000, aparecerá el icono de la unidad denominada: "Removable Disk". En Windows XP, el icono de la unidad se denomina "V-SYNTH", si selecciona "Internal". Si selecciona "PC Card", mostrará la etiqueta que usted asignó al formatear la tarjeta. Si formateó la tarjeta en la unidad V-Synth, la etiqueta será "PC CARD".

11. Una vez conectada la unidad V-Synth, es posible transferir archivos desde su ordenador.

NOTE

No realice las siguientes acciones mientras "Access" (indicador access) de la pantalla USB Storage esté parpadeando. De lo contrario su ordenador podría bloquearse, o causar daños en los archivos de la unidad.

- No desconecte el cable USB
- No retire la tarjeta PC mientras se esté accediendo a ella
- No reinicie ni apague su ordenador ni lo ponga en modo de espera o hibernación.
- No apague la unidad V-Synth.

Seleccionar la unidad conectada

Una vez conectada mediante USB, este es el procedimiento para seleccionar "Internal" (memoria interna de la unidad V-Synth) y "PC Card" (la tarjeta PC insertada en la unidad V-Synth).

1. En la pantalla USB Storage de la unidad V-Synth, asegúrese de que "Access" (indicador de acceso) no parpadea.
2. En "My Computer", haga click con el botón derecho del ratón en el icono "Removable Disk", y ejecute "Eject".
3. En la pantalla USB Storage de la unidad V-Synth, pulse <Internal> o <PC Card> para cambiar entre unidades.

Cerrar la pantalla USB Storage

1. En la pantalla USB Storage de V-Synth, asegúrese de que "Access" (indicador de acceso) no está parpadeando.
2. En "My Computer", haga click con el botón derecho del ratón en el icono "Removable Disk", y ejecute "Eject".
3. Pulse [EXIT].

La pantalla USB Storage se cerrará.

NOTE

Si pulsa [EXIT] sin haber realizado la operación "Eject" en su ordenador, aparecerá una ventana de aviso como la siguiente.



Pulse <EXECUTE> para cerrar esta ventana sólo si no es posible ejecutar la operación "Eject" en su ordenador.

Cancelar la conexión USB

Una vez haya conectado la unidad V-Synth y su ordenador en modo Storage, debe cancelar la conexión USB en su ordenador antes de realizar cualquiera de las siguientes acciones:

- Desconectar el cable USB
- Apagar la unidad V-Synth mientras el cable USB está conectado.

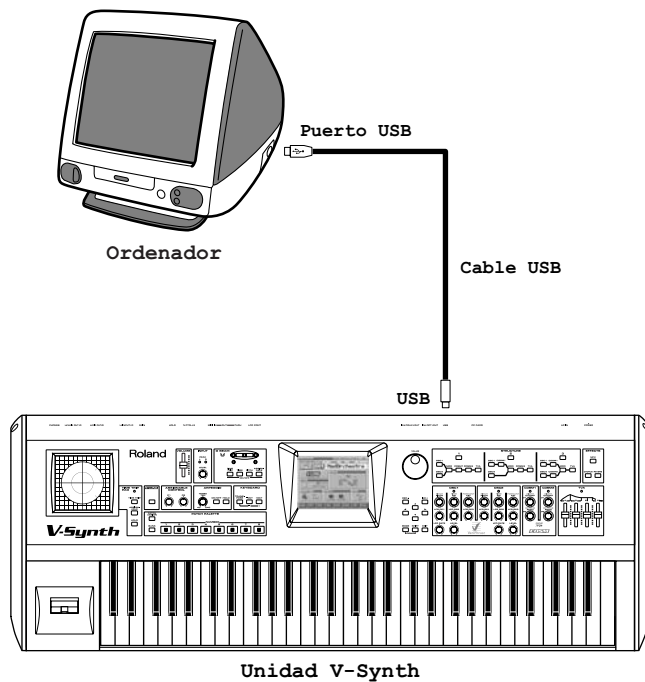
1. Use "Eject hardware" (en la barra de tareas, en la parte inferior de la pantalla) para cancelar la conexión con V-Synth.

El icono de la unidad "Removable Disk" desaparecerá de My Computer, y la conexión USB se cancelará.

Usuarios de Macintosh

Conectar la unidad V-Synth a su ordenador

1. Asegúrese que la unidad V-Synth está apagada.
2. Arranque su ordenador.
3. Conecte la unidad V-Synth y su ordenador mediante un cable USB.



4. Encienda la unidad V-Synth.
5. Si usa una tarjeta PC, insértela en la ranura PC card.
6. Pulse [MODE] para acceder a la ventana V-SYNTH MODE MENU.
7. Pulse <USB>.

Aparecerá la pantalla USB Storage.



NOTE

Si el modo USB (pág- 76) está ajustado en "MIDI", no será posible seleccionar <USB> en la ventana del menú V-SYNTH MODE. Ajuste el modo USB en la posición "Storage".

8. Pulse <Internal> o <PC Card> Para establecer la conexión con su ordenador.

<Internal>: Monta la memoria interna como una unidad externa en su ordenador.

<PC Card>: Monta la tarjeta PC como una unidad externa en su ordenador.

NOTE

No es posible seleccionar "PC Card" si no hay ninguna Tarjeta PC insertada en la ranura PC CARD.

9. Cuando la conexión USB se haya establecido, aparecerá el icono de la nueva unidad en su escritorio.

Si ha seleccionado "Internal", aparecerá el icono de una unidad llamado "V-SYNTH". Si seleccionó "PC Card", mostrará la etiqueta que asignó al formatear la tarjeta. Si formateó la tarjeta en la unidad V-Synth, la etiqueta será "PC CARD".

10. Una vez la unidad V-Synth se haya conectado, usted podrá transferir archivos mediante su ordenador.

NOTE

No realice las siguientes acciones mientras "Access" (indicador access) de la pantalla USB Storage esté parpadeando. De lo contrario podría causar que su ordenador se bloquee o daños en los archivos de la unidad.

- No desconecte el cable USB
- No retire la tarjeta PC mientras se está accediendo a ella
- No reinicie ni apague su ordenador ni lo ponga en modo "Sleep".
- No apague la unidad V-Synth.

Seleccionar la unidad conectada

Una vez realizada la conexión USB, este es el modo de seleccionar entre "Internal" (memoria interna de la unidad V-Synth) y "PC Card" (la tarjeta PC insertada en la unidad V-Synth).

1. En la pantalla USB Storage, de V-Synth, asegúrese de que "Access" (el indicador de acceso) no esté parpadeando.
2. Seleccione el icono de la unidad V-Synth en su escritorio, y elija "Eject" del menú "Special", o arrastre el icono a la basura.
3. En la pantalla USB Storage de la unidad V-Synth, pulse <Internal> o <PC Card> para cambiar entre unidades.

Cerrar la pantalla USB Storage

1. En la pantalla USB Storage de V-Synth, asegúrese de que “Access” (el indicador de acceso) no esté parpadeando.
2. Seleccione el icono de la unidad V-Synth en su escritorio y elija “Eject” del menú “Special”, o arrastre el icono a la basura.
3. Pulse [EXIT].

La pantalla USB Storage se cerrará.

NOTE

Si pulsa [EXIT] sin realizar la operación “Eject” en su ordenador, aparecerá la siguiente ventana de aviso.



Pulse <EXECUTE> para cerrar esta ventana sólo si no es posible realizar la operación “Eject” en su ordenador.

Cancelar la Conexión USB

Una vez haya conectado la unidad V-Synth y su ordenador en modo Storage, debe cancelar la conexión USB en su ordenador antes de realizar cualquiera de las siguientes acciones:

- Desconectar el cable USB
- Apagar la unidad V-Synth mientras el cable USB está conectado.

1. Seleccione el icono de la unidad V-Synth en su escritorio y luego elija “Eject” del menú “Special”, o arrastre el icono a la basura.

El icono de la unidad V-Synth desaparecerá del escritorio y la conexión USB se cancelará.

Ejemplos de uso del Modo Storage

Realizar copias de seguridad de Patches y datos Wave (Proyectos) de la unidad V-Synth

Cuando use USB en Modo Storage, los datos en la unidad V-Synth pueden dañarse si realiza operaciones incorrectas en su ordenador o si este se bloquea. Como precaución, recomendamos que cree una copia de seguridad como se describe a continuación.

Realizar una copia de seguridad de los datos internos de V-Synth en su ordenador

1. Use un cable USB para conectar la unidad V-Synth a su ordenador, del modo descrito en “Conectar V-Synth con su ordenador” (pág. 91, pág. 93).
2. Mediante su ordenador, copie la carpeta de V-Synth: *****.prj, que previamente guardó en su ordenador, encima de la carpeta: *****.prj de V-Synth.
3. Cancele la conexión USB (pág 92, pág 94).

Cargar datos de copia de seguridad desde su ordenador a la unidad V-Synth

1. Use un cable USB para conectar la unidad V-Synth a su ordenador, del modo descrito en “Conectar V-Synth con su ordenador” (pág. 91, pág. 93).
2. Mediante su ordenador, copie la carpeta de V-Synth: *****.prj, que previamente guardó en su ordenador, encima de la carpeta: *****.prj de V-Synth.
3. Cancele la conexión USB (pág 92, pág 94).

Cargar un archivo de audio (formatos WAV/AIFF) desde su ordenador a la unidad V-Synth (Importar)

Es posible cargar archivos de audio de formato WAV / AIFF creados mediante otros dispositivos en la unidad V-Synth y usarlos del mismo modo que los datos muestreados en V-Synth.

1. Use un cable USB para conectar la unidad V-Synth a su ordenador, como se describe en “Conectar V-Synth con su ordenador” (pág. 91, pág. 93).
2. Desde su ordenador, copie (arrastre y suelte) el archivo de audio guardado en su ordenador, en la carpeta: *****.prj de la unidad V-Synth.
3. Cancele la conexión USB (pág. 92, pág. 94).
4. Use el menú Import (Importar archivos pág. 85) en el modo Disk de V-Synth para importar el archivo que usted copió en el paso 2.
5. Use la función Preview del modo Sample, (pág. 65) para verificar que los datos importados sonarán correctamente.
6. Use la orden Save del modo Sample, (o la orden Save Project del modo Disk) para guardar el proyecto.
7. Use el menú “Tools” (Herramientas. pág. 87) del modo Disk para borrar los datos que usted copió en el paso 2.

La estructura de archivos de V-Synth

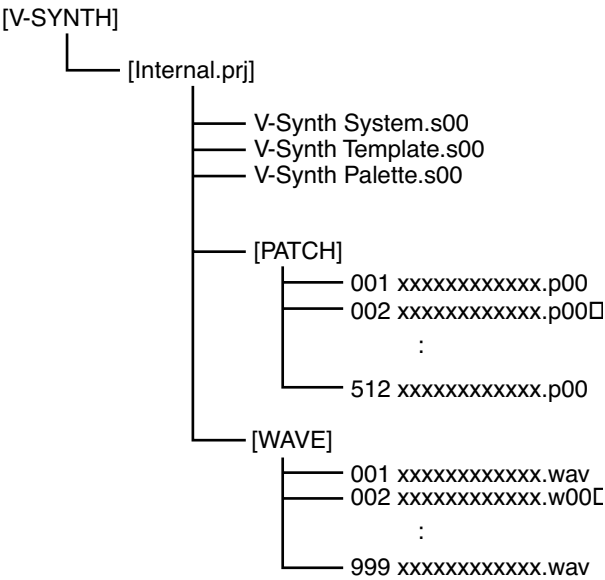
Igual que en su ordenador, la unidad V-Synth posee la siguiente estructura de archivos.

No intente borrar (formatear) o renombrar estas carpetas o archivos desde su ordenador.

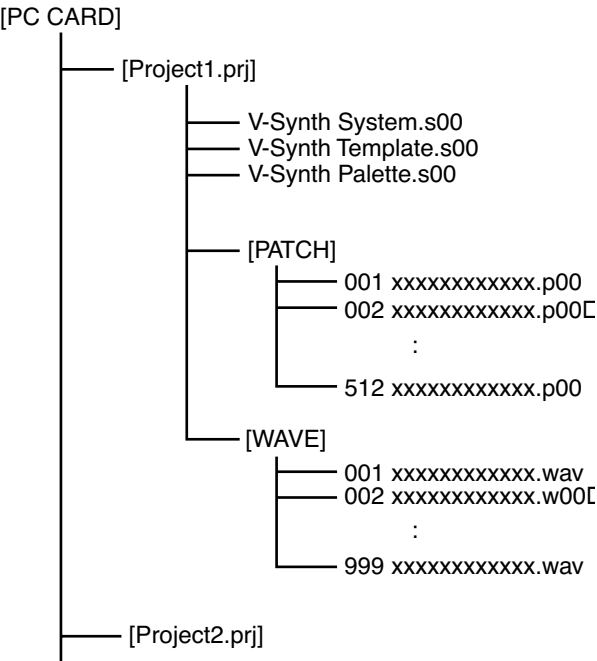
Si la unidad V-Synth deja de funcionar normalmente, corte la conexión entre su ordenador y la unidad V-Synth (pág. 92, pág. 94), y luego ejecute la orden Factory Reset (pág. 98).

Esto borrará todos los datos almacenados en la unidad V-Synth. Como precaución, recomendamos siempre realizar una copia de seguridad de sus datos (pág. 94).

Memoria Interna



Tarjeta PC (PC Card)



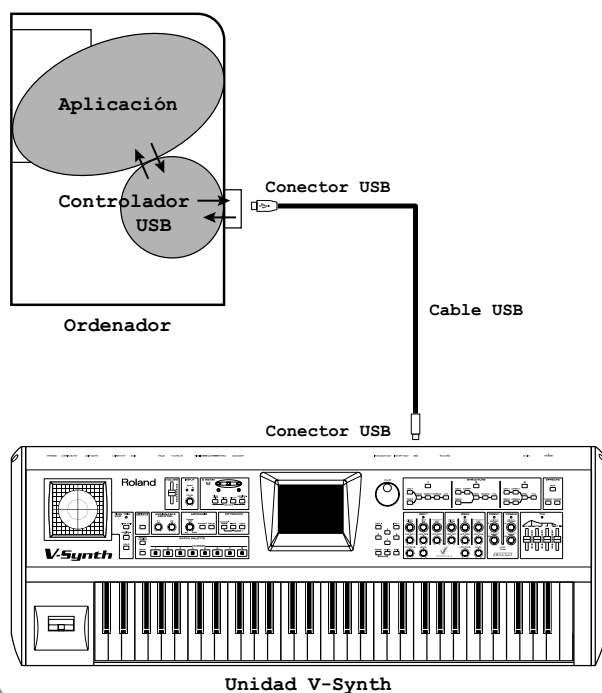
Intercambiar mensajes MIDI con su ordenador (Modo MIDI)

Instalación del controlador y configuración

Para usar la unidad V-Synth desde su ordenador, como un dispositivo MIDI USB, debe primero instalar el controlador MIDI USB. Este controlador está en el CD-ROM incluido "V-Synth Driver CD-ROM"

Qué es el controlador MIDI USB?

El controlador MIDI USB es un software que transmite datos entre la unidad V-Synth y la aplicación (software de secuenciación, etc) activa en el ordenador conectado vía USB. El controlador MIDI USB envía datos desde la aplicación a la unidad V-Synth, y transmite datos desde V-Synth a la aplicación.



Para usar USB en modo MIDI, debe instalar el controlador incluido en el CD-ROM en su ordenador.

El controlador adecuado y el procedimiento de instalación dependerá de su sistema y del resto de programas que esté usando. Asegúrese de leer el archivo Readme incluido en el CD-ROM antes de la instalación.

Windows XP/2000

→ **Usb_xp2k\Readme_e.htm**

Windows Me/98/98SE

→ **Usb_me98\Readme_e.htm**

Mac OS

→ **English\Readme_OMS-E.HTM**

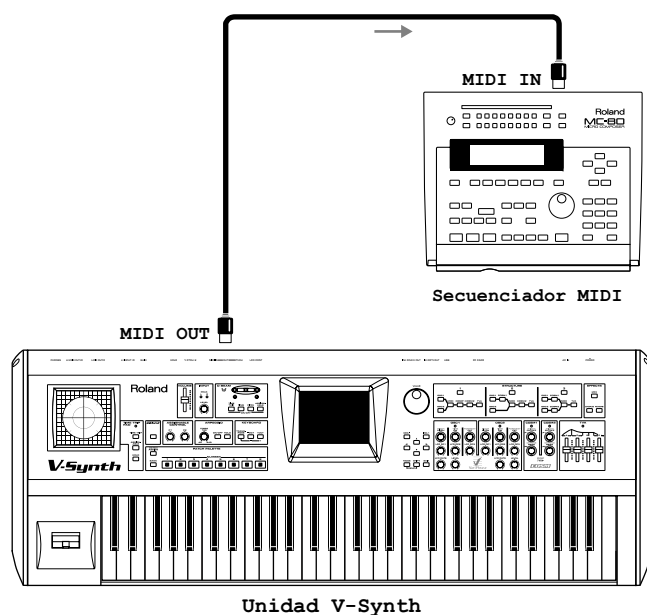
→ **English\Readme_FM-E.HTM**

Otras Funciones

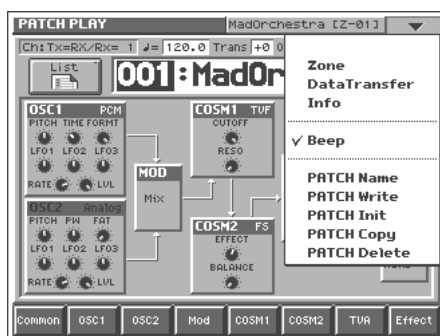
Transmisión de datos a un dispositivo MIDI externo (Función Data Transfer)

Los ajustes Patch, de configuración y de sistema se transmitirán a un dispositivo MIDI externo. Esta operación se denomina **bulk dump** ("Volcado"). Esta operación permite usar los ajustes de una unidad V-Synth en otra unidad V-Synth conectada vía MIDI. También permite guardar sus datos en un dispositivo MIDI externo como precaución contra posibles pérdidas de datos de sonido o de ajustes de sistema.

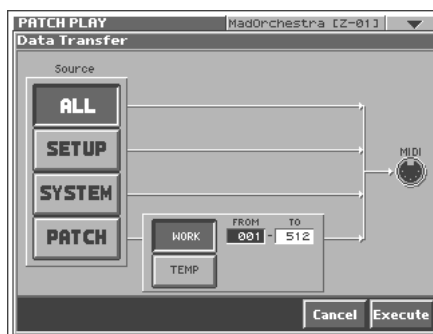
Para transmitir datos a un dispositivo MIDI externo, conéctelo a la unidad V-Synth tal como se muestra en el siguiente diagrama.



1. Pulse **<▼>** en la parte superior derecha de la pantalla. Aparecerá un menú en cascada.



2. En el menú en cascada, pulse **<Data Transfer>**. Aparecerá la ventana Data Transfer.



3. En "Source", seleccione el tipo de datos que desee transmitir.
 - <ALL>**: Datos Patch, de configuración y de sistema
 - <SETUP>**: Datos de configuración
 - <SYSTEM>**: Datos de sistema
 - <PATCH>**: Datos Patch
 Si usted seleccionó **<PATCH>**, especifique el Patch que se enviará.
 - <WORK>**: Transmite los Patches situados en el área de trabajo. Use los campos "FROM" - "TO" para especificar el intervalo de números de Patch (001-512) que se transmitirán.
 - <TEMP>**: Transmite Patches del área temporal.
4. Ajuste el dispositivo MIDI externo para que esté preparado para la recepción de datos, y pulse **<Execute>** para ejecutar la transmisión de datos.

Durante la transmisión de datos, la pantalla indicará: "Transmitting...". Cuando aparezca el mensaje: "COMPLETED!", la transmisión se habrá completado.

HINT

Para interrumpir la transmisión pulse [ABORT].

Recuperar los ajustes de Fábrica (Función Factory Reset)

Esta función recupera todos los datos y ajustes de fábrica de la unidad V-Synth.

NOTE

Si la unidad V-Synth contiene información importante que usted haya creado y que esté almacenada en la memoria interna, ésta será eliminada al realizar la operación Factory Reset. Si desea conservar los datos, guárdelos en una tarjeta PC (pág. 85), realice una copia de seguridad en su ordenador vía USB (pág. 94) o transmítalos a un dispositivo MIDI externo y guárdelos (pág. 97).

1. Pulse [MODE].

Aparecerá la ventana V-SYNTH MODE MENU.



2. Pulse <FACTORY RESET>.

Aparecerá la pantalla Factory Reset.



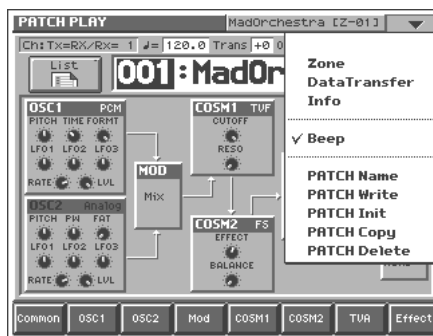
3. Pulse <Execute> para ejecutar Factory Reset.

Cuando la pantalla indique "COMPLETED!", la operación Factory Reset se habrá completado.

Visualizar información diversa (Función Info)

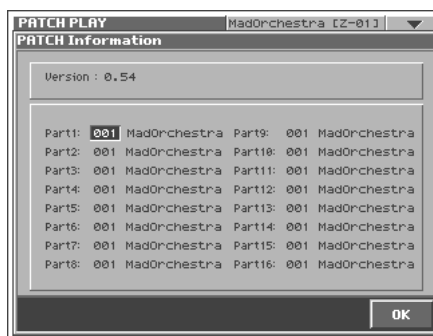
1. En la parte superior derecha de la pantalla, pulse <▼>.

Aparecerá un menú en cascada.



2. En el menú en cascada, pulse <Info>.

Aparecerá la ventana PATCH Information.



Esta ventana muestra la siguiente información.

Version: La versión del programa de V-Synth

Part: El número y el nombre del Patch asignado a cada parte

3. Cuando haya terminado de visualizar la información, pulse <OK> para cerrar la ventana.

Ajustar la sensibilidad de la pantalla táctil/Pad Time Trip/Controlador D Beam (Modo Calibration)

Visualizar la pantalla CALIBRATION MENU

1. Pulse [MODE].

Aparecerá la ventana V-SYNTH MODE MENU.



2. Pulse <CALIBRATION>.

Aparecerá la pantalla CALIBRATION MENU.

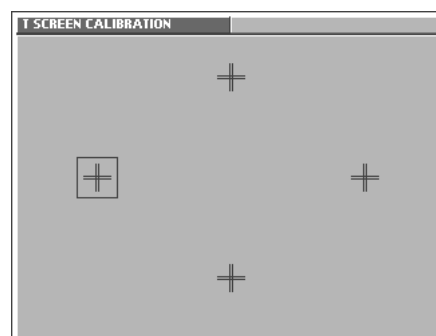


Ajustar la sensibilidad de la pantalla táctil

Realice este ajuste si la pantalla táctil no responde del modo esperado.

1. En la pantalla CALIBRATION MENU, pulse <TOUCH SCREEN>.

Aparecerá la pantalla T SCREEN CALIBRATION.



2. Pulse en el centro del símbolo f “+” indicado por el cuadrado en la pantalla, en el siguiente orden: izquierda → arriba → derecha → abajo.

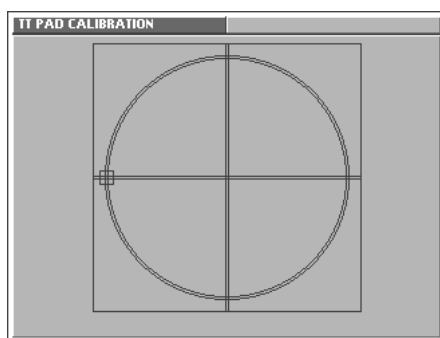
Cuando haya pulsado los cuatro puntos, la pantalla se cerrará y la sensibilidad de la pantalla táctil estará calibrada.

Ajustar la sensibilidad del Pad Time Trip

Realice este ajuste si el Pad Time Trip no responde del modo esperado.

1. En la pantalla **CALIBRATION MENU**, pulse **<TIME TRIP PAD>**.

Aparecerá la pantalla **TT PAD CALIBRATION**.



2. En el Pad Time Trip, pulse los puntos indicados por el símbolo cuadrado en la pantalla en el siguiente orden: **izquierda → arriba → derecha → abajo**.

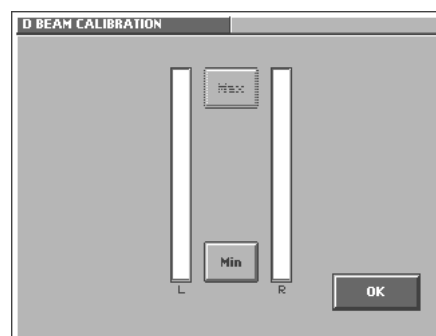
Cuando haya pulsado los cuatro puntos, la pantalla se cerrará y la sensibilidad del Pad Time Trip estará calibrada.

Ajustar la sensibilidad del controlador D Beam

Realice este ajuste si el controlador D Beam está funcionando inadecuadamente, por ejemplo, si responde sin que usted lo haya manipulado.

1. En la pantalla **CALIBRATION MENU**, pulse **<D BEAM>**.

Aparecerá la pantalla **D Beam CALIBRATION**.



Cuando coloque su mano encima del controlador D Beam, el medidor de nivel "L" o "R" en la pantalla se moverá hacia arriba o hacia abajo.

2. **Primero especifique el punto en que el controlador D Beam empezará a responder (p.ej., el valor mínimo).**

Mueva su mano hacia el controlador D Beam controller, y pulse **<Min>** en el punto en que desee que el controlador empiece a responder.

3. **Especifique el punto en que el controlador D Beam alcanzará el pico (p.ej. valor máximo).**

Continúe moviendo su mano hacia el controlador D Beam, y pulse **<Max>** en el punto en que desee que empiece la respuesta máxima.

4. **Mientras compruebe el medidor de nivel en la pantalla táctil, mueva su mano arriba y abajo para comprobar la respuesta del controlador D Beam.**

5. **Si está satisfecho con la respuesta, pulse <OK>.**

La sensibilidad del controlador D Beam estará calibrada.

Apéndices

Lista de parámetros

Parámetros Patch

Grupo Común (pág. 36)

Parámetro		Valor
General		
Structure Type		TYPE1, TYPE2, TYPE3
Portamento	Interruptor Portamento	OFF, ON
Mode	Modo Portamento	NORMAL, LEGATO
Type	Tipo de Portamento	RATE, TIME
Time	Tiempo del parámetro Portamento	0-127
Time Velo Sens	Sensibilidad Velocity del tiempo de Portamento	-63- +63
Mono/Poly		Mono, Poly
Legato	Interruptor Legato	OFF, ON
Sección D Beam/Bender)		
Octave Shift		-3- +3
D Beam	Tipo D Beam	OFF, Time Trip, Time, Pitch, Assignable
Bend Range Up	Proporción de aumento de afinación	0-48
Bend Range Down	Proporción de disminución de afinación	0-48
Pad Time Trip (TT Pad)		
Mode	Modo Pad Time Trip	XY, TT
Hold	Interruptor Hold del Pad Time Trip	OFF, ON
SecciónMatrix Ctrl		
Source	Parámetro principal de Matrix Control	OFF, CC01-31, CC33-95, BEND, AFT, +PAD-X/Y, PAD-X/Y, TRIP-R, BEAM-L/R, KNOB1/2, VELO, KEYF
Sens	Sensibilidad de Matrix Control	-63- +63
Destination 1, 2	Destino 1, 2 de Matrix Control	(*)
Arpeggios (Arpeggio)		
Arpeggio Switch		OFF, ON
Patch Tempo		20.0-250.0
Hold	Interruptor Arpeggio Hold	OFF, ON
Octave Range	Rango de octavas del arpeggio	-3- +3
KBD Velo	Parámetro Velocity de arpeggios del teclado	REAL, 1-127
Duration	Duración del arpeggio	0-100 %
Motif	Motivo del arpeggio	UP, DOWN, UP&DOWN, RANDOM, NOTE ORDER, RHYTHM, PHRASE, AUTO
Shuffle Rate	Proporción de Shuffle del arpeggio	0-100 %
Shuffle Resolution	Resolución Shuffle del arpeggio	 (semicorcheas),  (corcheas)
Afinación (Tune)		
Patch Coarse Tune		-48- +48
Patch Fine Tune		-50- +50
Scale Tune	Interruptor de afinación de la escala	OFF, ON
Scale Tune C-B		-100- +100
Zona (Zone)		
Current Zone		Zone 01-16
Zone 01-16 Range Hi		C-1-G9

* OSC1/2-PITCH, OSC1/2-TIME/PW, OSC1/2-FORMA/FAT, OSC1/2-LVL, OSC1/2-PENV-ATK, OSC1/2-PENV-DCY, OSC1/2-PENV-REL, OSC1/2-TENV-ATK, OSC1/2-TENV-DCY, OSC1/2-TENV-REL, OSC1/2-FENV-ATK, OSC1/2-FENV-DCY, OSC1/2-FENV-REL, OSC1/2-AENV-ATK, OSC1/2-AENV-DCY, OSC1/2-AENV-REL, OSC1/2-LFO-RATE, OSC1/2-LFO-PCH, OSC1/2-LFO-TM/PW, OSC1/2-LFO-FR/FT, OSC1/2-LFO-LVL, CSM1/2-PRM1, CSM1/2-PRM2, CSM1/2-ENV1-ATK, CSM1/2-ENV1-DCY, CSM1/2-ENV1-REL, CSM1/2-ENV2-ATK, CSM1/2-ENV2-DCY, CSM1/2-ENV2-REL, CSM1/2-LFO-RATE, CSM1/2-LFO-PRM1, CSM1/2-LFO-PRM2, TVA-LVL, TVA-ENV-ATK, TVA-ENV-DCY, TVA-ENV-REL, TVA-LFO-RATE, TVA-LFO-LVL, TVA-LFO-PAN, MFX-SEND, CHO-SEND, REV-SEND, MFX-PRM1-3

Grupo OSC1/OSC2 (pág. 42)

Parámetro		Valor
Oscillator Switch		OFF, ON
Tipo de OSC		
Oscillator Type		ANALOG, PCM, EXT IN
Wave Gain		-12– +12 dB
Waveform	Forma de onda del oscilador analógico	SAW, SQR, TRI, SINE, RAMP, JUNO, HQ-SAW, HQ-SQR, NOISE
Impact	Impacto del oscilador analógico	0.0–4.0
Time Trip Sw	Interruptor Time Trip	OFF, ON
Beat Keep	Mantenimiento de la pulsación de Time Trip	OFF, ON
Waveform	Forma de onda del oscilador PCM	
Vari Sw	Interruptor variable del oscilador PCM	OFF, ON
Start Offset	Ajuste de inicio por defecto del oscilador PCM	0–**
Playback Mode	Modo de reproducción del oscilador PCM	RETRIGGER, LEGATO, STEP, EVENT
Loop	Interruptor Loop del oscilador PCM	OFF, ON
Robot Voice	Interruptor de voz robótica del oscilador PCM	OFF, ON
Tempo Sync	Interruptor Tempo Sync del oscilador PCM	OFF, ON
Afinación (Pitch)		
Pitch	Afinación del oscilador	-63 – +63
Pitch KF	Parámetro key follow de la afinación del oscilador	-200– +200
Coarse	Afinación tosca del oscilador	-48– +48
Fine	Afinación fina del oscilador	-50– +50
Random	Profundidad aleatoria de afinación del oscilador	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
Pit LFO Dp	Profundidad LFO de la afinación del oscilador	-63– +63
Velocity Curve	Curva velocity del parámetro Envelope	0–7
Velocity Sens	Sensibilidad parámetro Velocity de Envelope	-63– +63
Velocity A-Sens	Sensibilidad parámetro Velocity de tiempo de ataque Envelope	-63– +63
Velocity D-Sens	Sensibilidad par. Velocity de tiempo de atenuación Envelope	-63– +63
Velocity R-Sens	Sensibilidad par. Velocity de tiempo de recuperación Envelope	-63– +63
ADSR Attack	Tiempo de ataque Envelope	0–127, note (*)
ADSR Decay	Tiempo de atenuación Envelope	0–127, note (*)
ADSR Sustain	Nivel de sustain Envelope	0–127
ADSR Release	Tiempo de recuperación Envelope	0–127, note (*)
Env Depth	Profundidad Envelope	-63– +63
Env Time KF	Parámetro Key Follow del tiempo de Envelope	-200– +200
Amplitud Parámetro Pulse (Pulse Width) (ANALOG)		
Pulse Width		-63– +63
PW KF	Parámetro Key Follow de la amplitud Pulse	-200– +200
PW LFO Depth	Profundidad LFO de la amplitud Pulse	-63– +63
Velocity Curve	Curva Velocity del parámetro Envelope	0–7
Velocity Sens	Sensibilidad Velocity del parámetro Envelope	-63– +63
Velocity A-Sens	Sensibilidad parámetro Velocity tiempo de ataque Envelope	-63– +63
Velocity D-Sens	Sensibilidad par. Velocity tiempo de atenuación Envelope	-63– +63
Velocity R-Sens	Sensibilidad par. Velocity tiempo de recuperación Envelope	-63– +63
ADSR Attack	Tiempo de ataque Envelope	0–127
ADSR Decay	Tiempo de atenuación Envelope	0–127
ADSR Sustain	Nivel de sustain Envelope	0–127
ADSR Release	Tiempo de recuperación Envelope	0–127
Env Depth	Profundidad Envelope	-63– +63
Env Time KF	Parámetro Key Follow del tiempo de Envelope	-200– +200

Lista de parámetros

Parámetro		Valor
Parámetro Fat (ANALOG)		
Fat		0-127
Fat KF	Parámetro Key Follow del parámetro Fat	-200- +200
Fat LFO Depth		-63- +63
Velocity Curve	Curva Velocity del parámetro Envelope	0-7
Velocity Sens	Sensibilidad parámetro Velocity de Envelope	-63- +63
Velocity A-Sens	Sensibilidad parámetro Velocity de tiempo de ataque Envelope	-63- +63
Velocity D-Sens	Sensibilidad par. Velocity de tiempo de atenuación Envelope	-63- +63
Velocity R-Sens	Sensibilidad par. Velocity de tiempo de recuperación Envelope	-63- +63
ADSR Attack	Tiempo de ataque Envelope	0-127, note (*)
ADSR Decay	Tiempo de atenuación Envelope	0-127, note (*)
ADSR Sustain	Nivel de sustain Envelope	0-127
ADSR Release	Tiempo de recuperación Envelope	0-127, note (*)
Env Depth	Profundidad Envelope	-63- +63
Env Time KF	Parámetro Key Follow del tiempo de Envelope	-200- +200
Parámetro Time (PCM)		
Time		-63- +63
Time KF	Tiempo del Parámetro Key Follow	-200- +200
Time Offset		BWD, ZERO, FWD
Time LFO Depth		-63- +63
Velocity Curve	Curva velocity del parámetro Envelope	0-7
Velocity Sens	Sensibilidad parámetro Velocity de Envelope	-63- +63
Velocity A-Sens	Sensibilidad parámetro Velocity de tiempo de ataque Envelope	-63- +63
Velocity D-Sens	Sensibilidad par. Velocity de tiempo de atenuación Envelope	-63- +63
Velocity R-Sens	Sensibilidad par. Velocity de tiempo de recuperación Envelope	-63- +63
ADSR Attack	Tiempo de ataque Envelope	0-127, note (*)
ADSR Decay	Tiempo de atenuación Envelope	0-127, note (*)
ADSR Sustain	Nivel de sustain Envelope	0-127
ADSR Release	Tiempo de recuperación Envelope	0-127, note (*)
Env Depth	Profundidad Envelope	-63- +63
Env Time KF	Parámetro Key Follow del tiempo de Envelope	-200- +200
Parámetro Formant (PCM)		
Formant		-63- +63
Formant KF	Parámetro Key Follow del parámetro Formant	-200- +200
Energy		0-127
Fmt LFO Depth	Profundidad LFO del parámetro Formant	-63- +63
Velocity Curve	Curva velocity del parámetro Envelope	0-7
Velocity Sens	Sensibilidad parámetro Velocity de Envelope	-63- +63
Velocity A-Sens	Sensibilidad parámetro Velocity de tiempo de ataque Envelope	-63- +63
Velocity D-Sens	Sensibilidad par. Velocity de tiempo de atenuación Envelope	-63- +63
Velocity R-Sens	Sensibilidad par. Velocity de tiempo de recuperación Envelope	-63- +63
ADSR Attack	Tiempo de ataque Envelope	0-127, note (*)
ADSR Decay	Tiempo de atenuación Envelope	0-127, note (*)
ADSR Sustain	Nivel de sustain Envelope	0-127
ADSR Release	Tiempo de recuperación Envelope	0-127, note (*)
Env Depth	Profundidad Envelope	-63- +63
Env Time KF	Parámetro Key Follow del tiempo de Envelope	-200- +200
Parámetro OSC TVA		
Level		0-127
Level KF	Parámetro Key Follow del parámetro Level	-200- +200
Level LFO Dp	Profundidad LFO del parámetro Level	-63- +63
Velocity Curve	Curva velocity del parámetro Envelope	0-7
Velocity Sens	Sensibilidad parámetro Velocity de Envelope	-63- +63
Velocity A-Sens	Sensibilidad parámetro Velocity de tiempo de ataque Envelope	-63- +63
Velocity D-Sens	Sensibilidad par. Velocity de tiempo de atenuación Envelope	-63- +63
Velocity R-Sens	Sensibilidad par. Velocity de tiempo de recuperación Envelope	-63- +63
ADSR Attack	Tiempo de ataque Envelope	0-127, note (*)
ADSR Decay	Tiempo de atenuación Envelope	0-127, note (*)
ADSR Sustain	Nivel de sustain Envelope	0-127
ADSR Release	Tiempo de recuperación Envelope	0-127, note (*)
Env Time KF	Parámetro Key Follow del tiempo de Envelope	-200- +200

Parámetro		Valor
LFO		
Waveform	Forma de onda LFO	SIN, TRI, SAW, SQR, RND, TRP, S&H, CHAOS
Offset	Ajuste por defecto LFO	-100, -50, 0, +50, +100
Key Sync	Interruptor Key Sync LFO	OFF, ON
Delay Time	Tiempo de atenuación LFO	0-127
Rate	Proporción LFO	0-127, note (*)
Fade Mode	Modo Fade LFO	ON <<, ON >>, OFF <<, OFF >>
Fade Time	Tiempo Fade LFO	0-127

*

Grupo de Modulación (pág. 46)

Parámetro		Valor
Modulator Switch		OFF, ON
Tipo de Modulador		
Modulator Type		MIX, RING, FM, ENV RING, OSC SYNC
Original Level	Nivel original del Modulador	0-127
Attack	Tiempo de ataque del Modulador	0-127
Release	Tiempo de recuperación del Modulador	0-127

Grupo COSM1/COSM2 (pág. 46)

Parámetro		Valor
COSM Switch		OFF, ON
Tipo COSM		
COSM Type		THRU, OD/DS, W-SHAPE, AMP, SPEAKER, RESONATOR, SBF1/2, COMB, DUAL, TVF, DYN-TVF, COMP, LIMITER, F-SHIFT, LO-FI
LFO (Oscilador de bajas frecuencias)		
Waveform	Forma de onda LFO	SIN, TRI, SAW, SQR, RND, TRP, S&H, CHAOS
Offset	Ajuste por defecto LFO	-100, -50, 0, +50, +100
Key Sync	Interruptor Key Sync LFO	OFF, ON
Delay Time	Tiempo de atenuación de LFO	0-127
Rate	Proporción LFO	0-127, note (*)
Fade Mode	Modo Fade LFO	ON <<, ON >>, OFF <<, OFF >>
Fade Time	Tiempo Fade LFO	0-127



Para detalles sobre los parámetros de cada sección COSM, consulte "Parámetros COSM" (pág. 111).

Lista de parámetros

Grupo TVA (pág. 47)

Parámetro		Valor
TVA Switch		OFF, ON
Parámetro TVA		
Level		0-127
Level KF	Parámetro Key Follow del parámetro Level	-200- +200
Lvl LFO Dp	Profundidad del Nivel LFO	-63- +63
Pan		L64-0-63R
Pan KF	Parámetro Key Follow del parámetro Panorámico	-200- +200
Pan LFO Dp	Profundidad del Panorámico LFO	-63- +63
Velocity Curve	Curva velocity del parámetro Envelope	0-7
Velocity Sens	Sensibilidad parámetro Velocity de Envelope	-63- +63
Velocity A-Sens	Sensibilidad parámetro Velocity de tiempo de ataque Envelope	-63- +63
Velocity D-Sens	Sensibilidad par. Velocity de tiempo de atenuación Envelope	-63- +63
Velocity R-Sens	Sensibilidad par. Velocity de tiempo de recuperación Envelope	-63- +63
ADSR Attack	Tiempo de ataque Envelope	0-127, note (*)
ADSR Decay	Tiempo de atenuación Envelope	0-127, note (*)
ADSR Sustain	Nivel de sustain Envelope	0-127
ADSR Release	Tiempo de recuperación Envelope	0-127, note (*)
Env Time KF	Parámetro Time Key Follow Envelope	-200- +200
LFO		
Waveform	Forma de onda LFO	SIN, TRI, SAW, SQR, RND, TRP, S&H, CHAOS
Offset	Ajuste por defecto LFO	-100, -50, 0, +50, +100
Key Sync	Interruptor Key Sync LFO	OFF, ON
Delay Time	Tiempo de delay LFO	0-127
Rate	Proporción de LFO	0-127, note (*)
Fade Mode	Modo Fade LFO	ON <<, ON >>, OFF <<, OFF >>
Fade Time	Tiempo Fade LFO	0-127

*

 (Fusas),  (Semicorcheas),  (Tresillos de corchea),  (Semicorchea con punto),  (Corcheas),  (Tresillos de negra),
 (Corcheas con punto),  (Negras),  (Tresillos de blanca),  (Negras con punto),  (Blancas),  (Tresillos de redonda),
 (Blancas con punto),  (Redondas),  (Tresillos de Doble redonda),  (Redondas con punto),  (Doble redonda)

Grupo Effect (pág. 50)

Parámetro		Valor
Routing		
MFX Send	Nivel del envío MFX	0–127
CHO Send	Nivel del envío de Chorus	0–127
REV Send	Nivel del envío de Reverb	0–127
Output Assign		MULTI, MAIN, DIR
MFX	Interruptor MFX On/Off	OFF, ON
MFX Type		00 (Thru)–41
MFX Master Level		0–127
MFX To CHO	Nivel del envío MFX Chorus	0–127
MFX To REV	Nivel del envío MFX Reverb	0–127
CHO	Interruptor Chorus On/Off	OFF, ON
CHO Type		00 (Off)–08
CHO Master Level	Nivel Master del Chorus	0–127
CHO To REV	Nivel de envío de Chorus a la Reverb	0–127
REV	Interruptor Reverb On/Off	OFF, ON
REV Type		00 (Off)–10
REV Master Level	Nivel Master de la Reverb	0–127
MFX		
MFX Type		00 (Thru)–41
CHO		
CHO Type	Tipo de Chorus	00 (Off)–08
REV		
REV Type	Tipo de Reverb	00 (Off)–10



- Para detalles sobre los parámetros de cada sección MFX, consulte “**Parámetros MFX**” (pág. 116).
- Para detalles sobre los parámetros de cada sección de Chorus, consulte “**Parámetros del Chorus**” (pág. 138).
- Para detalles sobre los parámetros de cada sección de Reverb, consulte “**Parámetros de la Reverb**” (pág. 138).

Parámetros de Sistema

Grupo Common (pág. 74)

Parámetro		Valor
Sección Master		
Master Tune		415.3–466.2 Hz
Master Key Shift		-24– +24
Master Level		0–127
Patch Remain	Interruptor Patch Remain	OFF, ON
Powerup Mode		Last Set, Default
Entradas/salidas (IO)		
External Input Type		STEREO L R, MONORAL MIX, MONORAL L, MONORAL R
Mix/Parallel		MIX, PARALLEL
Output Gain		-12– +12 dB
Digital Output Freq	Frecuencia digital de salida	44.1, 48, 96 KHz
Sección Ecualización (EQ)		
4 Band EQ	Interruptor del ecualizador de 4-Bandas	OFF, ON
LOW Freq	Bajas frecuencias	50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000 Hz
LOW Gain		-15– +15 dB
MID 1 Q		0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
MID 1 Freq	Frecuencias medias 1	50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz
MID 1 Gain		-15– +15 dB
MID 2 Q		0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
MID 2 Freq	Frecuencias Medias 2	50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz
MID 2 Gain		-15– +15 dB
HIGH Freq	Altas frecuencias	2000, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz
HIGH Gain		-15– +15 dB
TOTAL Gain		-15– +15 dB
MIDI/USB		
Device ID	Número de identificación del dispositivo ID	17–32
Clock Source		INTERNAL, EXTERNAL
Rx PC	Interruptor de recepción de cambio de programas	OFF, ON
Rx Bank	Interruptor de recepción de selección de banco	OFF, ON
Rx Sys-Ex	Interruptor de recepción de mensajes System Exclusive	OFF, ON
Tx Edit	Interruptor de Transmisión de datos editados	OFF, ON
Clock Out		OFF, ON
Part MIDI		
Part 1–16 Rx Sw	Interrupción de recepción Partes 1–16	OFF, ON
Part 1–16 Rx Ch	Interruptor de recepción del canal Partes 1–16	1–16

Grupo Controladores (pág. 77)

Parámetro		Valor
Tx		
Patch Tx Ch	Canal de transmisión de Patches	1-16, RX CH, OFF
Tx PC	Interruptor de transmisión de cambio de programas	OFF, ON
Tx Bank	Interruptor de selección de transmisión de Banco	OFF, ON
Tx Active Sens	Interruptor de transmisión parámetro Active Sensing	OFF, ON
KBD		
KBD Sens	Sensibilidad del teclado	LIGHT, MEDIUM, HEAVY
KBD Velocity	Parámetro Velocity del teclado	REAL, 1-127
After Sens	Sensibilidad parámetro Aftertouch	0-200
Local Sw	Interruptor Local	OFF, ON
Remote KBD Sw	Interruptor de teclado remoto	OFF, ON
TT Pad/Knob		
X Assign-XY		OFF, CC01-31, CC33-95
Y Assign-XY		OFF, CC01-31, CC33-95
X Assign-TT	Parámetro X Assign- de Time Trip	OFF, CC01-31, CC33-95
Y Assign-TT	Parámetro Y Assign- de Time Trip	OFF, CC01-31, CC33-95
Knob 1, 2 Assign		OFF, CC01-31, CC33-95
Beam		
D Beam Sens L, R	Sensibilidad del L, R del controlador D Beam	0-200
D Beam 1-4 Assign L, R		OFF, CC01-31, CC33-95
Pedal		
Hold Polarity	Polaridad del pedal de sustain	STANDARD, REVERSE
Pedal 1, 2 Assign		OFF, CC01-31, CC33-95, BEND UP, BEND DOWN, AFTERTOUCH

Lista de parámetros

Grupo V-LINK (pág. 80)

Parámetro		Valor
Parámetro Tx		
Channel	Canal MIDI de V-LINK	1-16
Audio	Interruptor de Audio de V-LINK	OFF, ON
Local Sw	Interruptor local de la Paleta Patch de V-LINK	OFF, ON
Pad/Conmutador Time Trip (TT Pad/Knob)		
Local Sw	Interruptor local del Pad Time Trip de V-LINK	OFF, ON
X Assign-XY	Parámetro X Assign-XY de V-LINK	OFF, PLAYBACK-SPEED, DISSOLVE-TIME, AUDIO-LEVEL, COLOR-CB, COLOR-CR, BRIGHTNESS, VFX1, VFX2, MASTER-FADER, T-BAR
Y Assign-XY	Parámetro X Assign-XY de V-LINK	OFF, PLAYBACK-SPEED, DISSOLVE-TIME, AUDIO-LEVEL, COLOR-CB, COLOR-CR, BRIGHTNESS, VFX1, VFX2, MASTER-FADER, T-BAR
Assign-TT	Parámetro Assign Time Trip de V-LINK	OFF, TIME-TRIP
Local Sw	Interruptor local de los conmutadores 1 y 2 de V-LINK	OFF, ON
1, 2 Assign	Parámetro Assign de los conmutadores 1 y 2 de V-LINK	OFF, PLAYBACK-SPEED, DISSOLVE-TIME, AUDIO-LEVEL, COLOR-CB, COLOR-CR, BRIGHTNESS, VFX1, VFX2, MASTER-FADER
Sección Beam		
Local Sw	Interruptor local D Beam de V-LINK	OFF, ON
1-4 Assign L, R	Parámetro D Beam1-4 Assign L, R de V-LINK	OFF, PLAYBACK-SPEED, DISSOLVE-TIME, AUDIO-LEVEL, COLOR-CB, COLOR-CR, BRIGHTNESS, VFX1, VFX2, MASTER-FADER
Palanca (Lever)		
Mod Local Sw	Interruptor local de modulación V-LINK	OFF, ON
Mod Assign	Parámetro Modulation Assign de V-LINK	OFF, PLAYBACK-SPEED, DISSOLVE-TIME, AUDIO-LEVEL, COLOR-CB, COLOR-CR, BRIGHTNESS, VFX1, VFX2, MASTER-FADER
Bend Local Sw	Interruptor local V-LINK Pitch Bend	OFF, ON
Bend Assign	Parámetro V-LINK Pitch Bend Assign	OFF, PLAYBACK-SPEED, DISSOLVE-TIME, AUDIO-LEVEL, COLOR-CB, COLOR-CR, BRIGHTNESS, VFX1, VFX2, MASTER-FADER
After Local Sw	Interruptor local parámetro Aftertouch de V-LINK	OFF, ON
After Assign	Parámetro Aftertouch Assign de V-LINK	OFF, PLAYBACK-SPEED, DISSOLVE-TIME, AUDIO-LEVEL, COLOR-CB, COLOR-CR, BRIGHTNESS, VFX1, VFX2, MASTER-FADER

Lista COSM

Parámetros COSM

La característica COSM proporciona 15 tipos COSM. Esta sección explica las características de cada parámetro COSM, y sus funciones.



Las siguientes páginas proporcionan explicaciones para cada Tipo COSM.

Overdrive / Distorsión	OD/DS	(p. 111)
Wave Shape	W-SHAPE	(p. 111)
Simulador de amplificador	AMP	(p. 112)
Simulador de altavoces	SPEAKER	(p. 112)
Efecto Resonator	RESONATOR	(p. 112)
Filtro Bandas laterales 1	SBF1	(p. 112)
Filtro Bandas laterales 2	SBF2	(p. 113)
Filtro Comb	COMB	(p. 113)
Filtro Dual	DUAL	(p. 113)
TVF	TVF	(p. 114)
TVF Dinámico	DYN-TVF	(p. 114)
Compresor Polifónico	COMP	(p. 114)
Limitador Polifónico	LIMITER	(p. 115)
Regulador de Frecuencia	F-SHIFT	(p. 115)
Procesador Lo-Fi	LO-FI	(p. 115)



Los parámetros marcados con una “#1”–“#4” pueden seleccionarse como un parámetro de destino para Matrix control. Correspondencias:

- #1: Destino CSM1/2-PRM1
- #2: Destino CSM1/2-PRM2
- #3: Destino CSM1/2-LFO-PRM1
- #4: Destino CSM1/2-LFO-PRM2



Overdrive / Distorsión

El efecto overdrive produce una distorsión de sonido natural, similar a la producida por un amplificador de válvulas. El efecto distorsión produce una distorsión más intensa que el efecto overdrive.

Parámetro	Valor	Descripción
COSM Type (Tipo de parámetro COSM)		
Drive Type (Tipo de ganancia)	OD, DS	Selecciona entre overdrive (OD) o distorsión (DS)
Output Level	0–127	Nivel de salida
Drive (Ganancia)		
Drive #1	0–127	Cantidad de distorsión
Drive LFO Depth #3	-63– +63	Cantidad de LFO aplicada a la distorsión
* Para detalles sobre ajustes Envelope consulte “Realizar Ajustes Envelope” (pág. 48).		
Tone (Sonido)		
Tone #2	0–127	Carácter del sonido
Tone KF	-200– +200	Ajuste Key follow para el sonido
Tone LFO Depth #4	-63– +63	Cantidad de LFO aplicada al Sonido
* Para detalles sobre ajustes Envelope consulte “Realizar Ajustes Envelope” (pág. 48).		
LFO (Oscilador de Bajas Frecuencias)		
* Para detalles sobre ajustes LFO, consulte “Realizar ajustes LFO” (pág. 49).		



Característica Wave Shape

Permite usar gran variedad de formas de onda para crear y distorsionar el sonido.

Parámetro	Valor	Descripción
COSM Type (Tipo de parámetro COSM)		
Shape Type	1–6	Tipo de forma de onda de sonido
Output Level	0–127	Nivel de salida
Drive (Ganancia)		
Drive #1	0–127	Cantidad de distorsión
Drive LFO Depth #3	-63– +63	Cantidad de LFO aplicada a la distorsión
* Para detalles sobre ajustes Envelope consulte “Realizar Ajustes Envelope” (pág. 48).		
Tone (Sonido)		
Tone #2	0–127	Carácter del sonido
Tone KF	-200– +200	Ajuste Key follow para el sonido
Tone LFO Depth #4	-63– +63	Cantidad de LFO aplicada al Sonido
* Para detalles sobre ajustes Envelope consulte “Realizar Ajustes Envelope” (pág. 48).		
LFO (Oscilador de Bajas Frecuencias)		
* Para detalles sobre ajustes LFO, consulte “Realizar ajustes LFO” (pág. 49).		



Simulador de Amplificador

Simula el sonido de un amplificador.

Parámetro	Valor	Descripción
COSM Type (Tipo COSM)		
Amp Type	1-3	Tipo de amplificador de guitarra
Bass	0-127	Sonido del rango de frecuencias bajas / medias / altas
Middle		
Treble		
Output Level	0-127	Nivel de Salida
Gain (Ganancia)		
Gain #1	0-127	Grado de Distorsión
Gain LFO Depth #3	-63- +63	Cantidad de LFO aplicada a la distorsión
* Para detalles sobre ajustes Envelope consulte "Realizar Ajustes Envelope" (pág. 48).		
LFO		
* Para detalles sobre ajustes LFO, consulte "Realizar ajustes LFO" (pág. 49).		



Simulador de altavoces

Simula el tipo de cajas acústicas.

Parámetro	Valor	Descripción
COSM Type (Tipo de parámetro COSM)		
Speaker Type	1-12	Tipo de altavoz



Efecto Resonator

Simula la resonancia del cuerpo de una guitarra.

Parámetro	Valor	Descripción
COSM Type (Tipo de parámetro COSM)		
Filter Type	BANJO, AC.GTR, RE.GTR	Tipo de filtro (Guitarra)
Size (Tamaño)		
Size #1	0-127	Tamaño del cuerpo
Size KF	-200- +200	Ajuste Key follow para el cuerpo de la guitarra
Size LFO Depth #3	-63- +63	Cantidad de LFO aplicada al cuerpo de la guitarra
* Para detalles sobre ajustes Envelope consulte "Realizar Ajustes Envelope" (pág. 48).		
Balance (Equilibrio de sonido)		
Balance #2	0-127	Equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del efecto
Balance LFO Depth #4	-63- +63	Cantidad de LFO aplicada al equilibrio de volumen
* Para detalles sobre ajustes Envelope consulte "Realizar Ajustes Envelope" (pág. 48).		
LFO		
* Para detalles sobre ajustes LFO, consulte "Realizar ajustes LFO" (pág. 49).		



Filtro de Bandas Laterales 1

Aumentando la frecuencia fundamental y los armónicos es posible aplicar un matiz de altura tonal concreta a sonidos de entrada sin altura tonal propia como ruidos o frases de batería.

Parámetro	Valor	Descripción
COSM Type (Tipo COSM)		
HPF	0-127	Frecuencia de corte del filtro paso altos
LPF	0-127	Frecuencia de corte del filtro paso bajos
LPF KF	-200- +200	Ajuste Key follow para la frecuencia de corte del filtro paso bajos
Sub	-100- +100	Sub-Desafinación
Octave	-2, -1, 0	Ajuste de octava
Width (Amplitud)		
Width #1	0-127	Ancho de banda
Width KF	-200- +200	Ajuste Key follow para el ancho de banda
Dyn Env	-63- +63	Profundidad Envelope para el sonido de entrada
Width LFO Depth #3	-63- +63	Cantidad de LFO aplicada al ancho de banda
* Para detalles sobre ajustes Envelope consulte "Realizar Ajustes Envelope" (pág. 48).		
Detune (Desafinación)		
Detune #2	0-127	Desafinación
Dyn Env	-63- +63	Profundidad Envelope para el sonido de entrada
Detune LFO Depth #4	-63- +63	Cantidad de LFO aplicada a la desafinación
* Para detalles sobre ajustes Envelope consulte "Realizar Ajustes Envelope" (pág. 48).		
LFO (Oscilador de Bajas Frecuencias)		
* Para detalles sobre ajustes LFO, consulte "Realizar ajustes LFO" (pág. 49).		



Filtro de bandas laterales 2

Aumentar la frecuencia fundamental y los armónicos permite aplicar un matiz de altura tonal concreta a sonidos de entrada sin altura tonal propia como ruidos o frases de batería. Este filtro proporciona un efecto de mayor intensidad que el Filtro de Bandas Laterales 1.

Parámetro	Valor	Descripción
COSM Type (Tipo COSM)		
Q	0–127	Ancho de banda de frecuencia
LPF	0–127	Frecuencia de corte del filtro paso bajos
LPF KF	-200– +200	Ajuste Key follow de la frecuencia de corte del filtro paso bajos
Octave	-2, -1, 0	Ajuste de octava
Width (Amplitud)		
Width #1	0–127	Ancho de banda
Width KF	-200– +200	Ajuste Key follow para el ancho de banda
Dyn Env	-63– +63	Profundidad Envelope del sonido de entrada
Width LFO Depth #3	-63– +63	Cantidad de LFO aplicada al ancho de banda
* Para detalles sobre ajustes Envelope consulte “Realizar Ajustes Envelope” (pág. 48).		
Detune (Desafinación)		
Detune #2	0–127	Desafinación
Dyn Env	-63– +63	Profundidad Envelope del sonido de entrada
Detune LFO Depth #4	-63– +63	Cantidad de LFO aplicada a la desafinación
* Para detalles sobre ajustes Envelope consulte “Realizar Ajustes Envelope” (pág. 48).		
LFO (Oscilador de Bajas Frecuencias)		
* Para detalles sobre ajustes LFO, consulte “Realizar ajustes LFO” (pág. 49).		



Filtro Comb

Un filtro Comb puede ser usado para potenciar o recortar las frecuencias fundamentales o armónicos.

Parámetro	Valor	Descripción
COSM Type (Tipo COSM)		
Octava	-2, -1, 0, +1, +2	Ajuste de Octava
Tone		
Tone #1	0–127	Carácter tonal
Tone LFO Depth #3	-63– +63	Cantidad de LFO aplicada al sonido
* Para detalles sobre ajustes Envelope consulte “Realizar Ajustes Envelope” (pág. 48)..		
Detune (Desafinación)		
Detune #2	0–127	Desafinación
Detune LFO Depth #4	-63– +63	Cantidad de LFO aplicada a la desafinación
* Para detalles sobre ajustes Envelope consulte “Realizar Ajustes Envelope” (pág. 48).		
LFO (Oscilador de Bajas Frecuencias)		
* Para detalles sobre ajustes LFO, consulte “Realizar ajustes LFO” (pág. 49).		



Filtro Dual

Permite conectar dos filtros en serie o en paralelo.

Parámetro	Valor	Descripción
COSM Type (Tipo COSM)		
Filter Type	LPF / HPF, LPF- >HPF, BPF / BPF	Tipo de filtro
Filter1/2 (Filtro 1/2)		
Freq #1 / #2	0–127	Frecuencia de corte del filtro
Freq KF	-200– +200	Parámetro Key follow para la frecuencia de corte del filtro
Reso	0–127	Resonancia
Freq LFO Depth #3 / #4	-63– +63	Cantidad de LFO aplicada a la frecuencia de corte del filtro
* Para detalles sobre ajustes Envelope consulte “Realizar Ajustes Envelope” (pág. 48).		
LFO		
* Para detalles sobre ajustes LFO, consulte “Realizar ajustes LFO” (pág. 49).		



Parámetro TVF

Recorta una banda de frecuencias específica para cambiar el brillo, el grosor u otras cualidades del sonido.

Parámetro	Valor	Descripción
COSM Type (Tipo COSM)		
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH, PEAK	Tipo de filtro
db/Octave	-24dB/oct, -12dB/oct, -6dB/oct	Cantidad de atenuación por octava
Cutoff		
Freq #1	0-127	Frecuencia de corte del filtro
Freq KF	-200- +200	Ajuste Key follow para la frecuencia de corte del filtro
LFO Dp #3	-63- +63	Cantidad de LFO aplicada a la frecuencia de corte del filtro
* Para detalles sobre ajustes Envelope consulte "Realizar Ajustes Envelope" (pág. 48).		
Resonance (Resonancia)		
Reso #2	0-127	Resonancia
R LFO Depth #4	-63- +63	Cantidad de LFO aplicada a la resonancia
* Para detalles sobre ajustes Envelope consulte "Realizar Ajustes Envelope" (pág. 48).		
LFO (Oscilador de Bajas Frecuencias)		
* Para detalles sobre ajustes LFO, consulte "Realizar ajustes LFO" (pág. 49).		



Parámetro TVF Dinámico

Recorta una banda de frecuencias específica para cambiar el brillo, el grosor u otras cualidades del sonido. Es posible aplicar un efecto Wah usando el volumen de la entrada del sonido para variar la frecuencia central.

Parámetro	Valor	Descripción
COSM Type (Tipo COSM)		
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH, PEAK	Tipo de filtro
db/Octave	-24dB/oct, -12dB/oct, -6dB/oct	Cantidad de atenuación por octava
Cutoff		
Freq #1	0-127	Frecuencia de corte del filtro
Freq KF	-200- +200	Ajuste Key follow para la frecuencia de corte del filtro
Dyn	-63- +63	Profundidad Envelope para el sonido de entrada
LFO Dp #4	-63- +63	Cantidad de LFO aplicada a la frecuencia de corte del filtro
* Para detalles sobre ajustes Envelope consulte "Realizar Ajustes Envelope" (pág. 48).		
Resonance (Resonancia)		
Reso #2	0-127	Resonancia
Dyn Env	-63- +63	Profundidad Envelope para el sonido de entrada
R LFO Dp #4	-63- +63	Cantidad de LFO aplicada a la resonancia
* Para detalles sobre ajustes Envelope consulte "Realizar Ajustes Envelope" (pág. 48).		
LFO (Oscilador de Bajas Frecuencias)		
* Para detalles sobre ajustes LFO, consulte "Realizar ajustes LFO" (pág. 49).		



Compresor Polifónico

Limita los niveles altos de volumen y potencia los niveles bajos, suavizando las irregularidades de volumen general.

Parámetro	Valor	Descripción
COSM Type (Tipo COSM)		
Attack #1	0-127	Tiempo de ataque
Sustain #2	0-127	Nivel de Sustain
Output Level	0-127	Nivel de salida



Limitador Polifónico (Polyphonic Limiter)

Comprime la señal que excede un nivel de volumen específico, evitando que ocurra la distorsión.

Parámetro	Valor	Descripción
COSM Type (Tipo COSM)		
Thres	0-127	Ajusta el volumen en que empieza la distorsión
Ratio	2:1, 4:1, 16:1, 100:1	Parámetro Comp. Ratio
Attack #1	0-127	Tiempo de ataque
Release #2	0-127	Tiempo de recuperación
Output	0-127	Nivel de salida



Controlador de frecuencias (Frequency Shifter)

Cambiar la relación de frecuencia entre la fundamental y los armónicos permite dar un efecto de gemido o crujido a la voz.

Parámetro	Valor	Descripción
Effect (Efecto)		
Effect #1	0-127	Profundidad del efecto
Effect KF	-200- +200	Ajuste Key follow para el volumen de efectos
Effect LFO Depth #3	-63- +63	Cantidad de LFO aplicada al volumen del efecto
* Para detalles sobre ajustes Envelope consulte "Realizar Ajustes Envelope" (pág. 48).		
Balance (Equilibrio)		
Balance #2	0-127	Equilibrio de volumen entre el sonido directo y el efecto de sonido
Balance LFO Depth	-63- +63	Cantidad de LFO aplicada al equilibrio volumen
* Para detalles sobre ajustes Envelope consulte "Realizar Ajustes Envelope" (pág. 48).		
LFO (Oscilador de Bajas Frecuencias)		
* Para detalles sobre ajustes LFO, consulte "Realizar ajustes LFO" (pág. 49).		



Procesador Lo-Fi

Cambiando el recuento de bits y la frecuencia de muestreo, este efecto recrea los sonidos de baja fidelidad (Low-Fidelity) de los primeros samplers digitales y máquinas similares. La unidad cuenta con un filtro en serie para cambiar el sonido, posterior al

Procesador Lo-Fi.

Parámetro	Valor	Descripción
COSM Type (Tipo COSM)		
Bit Down	0-15	Ajuste para reducir el recuento de bits
Sample Rate Down	Normal, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32	Ajusta la fracción de frecuencias de muestreo actuales usadas en procesamiento de señal
Filter(Filtro)		
Filter #1	0-127	Frecuencia de corte del filtro
Filter KF	-200- +200	Ajuste Key follow de la frecuencia de corte del filtro
Filter LFO Depth #3	-63- +63	Cantidad de LFO aplicada a la frecuencia de corte del filtro.
* Para detalles sobre ajustes Envelope consulte "Realizar Ajustes Envelope" (pág. 48).		
Balance (Equilibrio)		
Balance #2	0-127	Equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del efecto.
Balance LFO Depth	-63- +63	Cantidad de LFO aplicada al equilibrio de volumen.
LFO (Oscilador de Bajas Frecuencias)		
* Para detalles sobre ajustes LFO, consulte "Realizar ajustes LFO" (pág. 49).		

Lista de efectos

Parámetros MFX

La característica MFX (Multi-Efectos) proporciona 41 tipos de efectos. Esta sección explica las características de cada MFX y las funciones de los parámetros.



Los parámetros marcados con “#1”-“#3” pueden seleccionarse como un parámetro de destino para Matrix Control (Destino MFX1-MFX3). Con las siguientes correspondencias:

#1: Destino MFX1

#2: Destino MFX2

#3: Destino MFX3

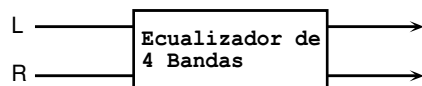


Las siguientes páginas proporcionan explicaciones sobre cada tipo MFX.

01: Ecualizador Paramétrico	Para EQ	(pág.117)
02: Ecualizador Gráfico	Graph EQ	(pág.117)
03: Filtro de Resonancia	ResoFilt	(pág.117)
04: Efecto Isolator y Filtro	Isolator	(pág. 118)
05: Distorsión/Overdrive	DS / OD	(pág. 118)
06: Simulador de amplificador	Gtr Amp	(pág. 119)
07: Efecto Auto-Wah	Auto Wah	(pág. 120)
08: Efecto Humanizer	Humanizer	(pág. 120)
09: Procesador Dinámico Est	Dynamic	(pág. 121)
10: Simulador de eco de cinta	TapeEcho	(pág. 121)
11: Efecto Delay Estéreo	St Delay	(pág. 122)
12: Efecto Delay Multi Tap	TapDelay	(pág. 123)
13: Efecto Delay Reversible	RvsDelay	(pág. 123)
14: Efecto Eco Vocal	VocalEcho	(pág. 124)
15: Efecto Delay Pasa banda	BP Delay	(pág. 124)
16: Delay→Chorus analógico	AD->Cho	(pág. 125)
17: Efecto Chorus Digital	DigiCho	(pág. 125)
18: Efecto Chorus Espacial	SpaceCho	(pág. 126)
19: Efecto Hexa Chorus	Hex Cho	(pág. 126)
20: Efecto Flanger Analógico	Ana Flgr	(pág. 126)
21: Efecto Flanger BOSS	BOSSFlgr	(pág. 127)
22: Efecto Flanger Step	StepFlgr	(pág. 127)
23: Efecto Phaser Analógico	Ana Phsr	(pág. 128)
24: Efecto Phaser Digital	DigiPhsr	(pág. 128)
25: Efecto Rotary	Rotary	(pág. 129)
26: Efecto Tremolo/Auto Pan	Trem/Pan	(pág. 129)
27: Efecto Pitch Shifter Estéreo	PitchSft	(pág. 130)
28: OD/DS→Cho/Flg	OD->Cho	(pág. 130)
29: OD/DS→Delay	OD->Dly	(pág. 131)
30: Cho/Flg→Delay	Cho->Dly	(pág. 131)
31: Potenciador→Cho/Flg	Enh->Cho	(pág. 132)
32: Potenciador→Delay	Enh->Dly	(pág. 132)
33: Multi-efectos Vocal	VocalMt	(pág. 133)
34: Multi-efectos de Guitarra	GuitarMt	(pág. 133)
35: Multi-efectos de Bajo	BASS Mt	(pág. 134)
36: Multi-efectos Rhodes	RhodesMt	(pág. 135)
37: Multi-efectos de teclado	Kbd Mt	(pág. 135)
38: Emulador de TocaDiscos	Phonograph	(pág. 136)
39: Sintonizador de Radio	Radio	(pág. 136)
40: Conv. Vel. Trans. Binaria	Bit Conv	(pág. 137)
41: Efecto Pseudo-estéreo	PseudoSt	(pág. 137)

01: Ecualizador Paramétrico (Parametric EQ)

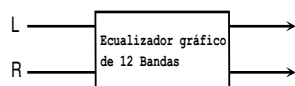
Ecualizador estéreo paramétrico (rango de frecuencias graves, rango de frecuencias medias x2, rango de altas frecuencias).



Parámetro	Valor	Descripción
Low Freq	50–4000 Hz	Frecuencia de graves
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Mid 1 Freq	50–20000 Hz	Frecuencia del rango de medios 1
Mid 1 Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ancho de banda de frecuencias medias 1 Ajuste un valor más alto de Q para to estrechar el rango afectado.
Mid 1 Gain	-15– +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias medias 1
Mid 2 Freq	50–20000 Hz	Frecuencias medias 2
Mid 2 Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ancho de banda de frecuencias medias 2 Ajuste un valor más alto de Q para to estrechar el rango afectado.
Mid 2 Gain	-15– +15 dB	Ganancia del rango de medios 2
Hi Freq	2000–20000 Hz	Frecuencia de l rango de altas frecuencias
Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Total Gain	-15– +15 dB	Nivel de salida

02: Ecualizador Gráfico (Graphic EQ)

Simula un ecualizador gráfico estéreo de 12-bandas.



Parámetro	Valor	Descripción
180Hz Gain	-15– +15 dB	Ganancia de cada banda de frecuencias
250Hz Gain		
355Hz Gain		
500Hz Gain		
710Hz Gain		
1000Hz Gain		
1400Hz Gain		
2000Hz Gain		
2800Hz Gain		
4000Hz Gain		
5600Hz Gain	-15– +15 dB	Nivel de salida
8000Hz Gain		
Ganancia total #1		

03: Filtro de Resonancia (Resonant Filter)

Per mite el control cíclico de la frecuencia de corte, mediante un Oscilador de bajas frecuencias (LFO). Permite realizar cambios drásticos en la respuesta en frecuencia de la señal de entrada mediante la frecuencia de corte y los acoples, produciendo un sonido más brillante o más oscuro, o un matiz sonoro distintivo.



Parámetro	Valor	Descripción
Cutoff Freq	50–20000 Hz	Frecuencia básica del filtro. Con este valor en su máximo nivel, el LFO controlará la frecuencia de corte.
Resonance	0–127	Nivel de resonancia del filtro. Incrementar este ajuste aumenta la resonancia cerca de la frecuencia de corte, produciendo un sonido característico.
Band Mode	LOW, MID, HIGH, LOW+MID, MID+HIGH, ALL	Rango de frecuencias en que se aplicará el filtro LOW: Bajas frecuencias. MID: Frecuencias medias. HIGH: Altas frecuencias. LOW+MID: Rango de frecuencias bajas y medias MID+HIGH: Rango de frecuencias medias y altas. ALL: todos los rangos de frecuencias.
Sweep Waveform	TRI, SAWUP, SAWDN, SQR	Forma de sonido del LFO TRI: Onda triangular SAWUP: Onda dentada superior SAWDN: Onda dentada inferior SQR: Onda cuadrada
Sweep Rate	0.05–10.0 Hz, note	Frecuencia de la modulación de LFO
Sweep Depth	0–127	Profundidad de la modulación de LFO
Balance	DRY100:0WET–DRY0:100WET	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (DRY) y el sonido de los efectos (WET)

04: Efecto Isolator y Filtro

La unidad proporciona un efecto Isolator de 3 bandas, un filtro, y un potenciador de bajas frecuencias conectados en serie en estéreo.

El efecto Isolator es un ecualizador que recorta el volumen en una proporción elevada, permitiéndole añadir un efecto especial al sonido mediante el recorte del volumen en rangos variables.

Los filtros le permiten modificar ampliamente la respuesta en frecuencia del sonido de entrada, para personalizar el sonido.

El potenciador de bajas frecuencias enfatiza los graves generando un potente sonido de bajos.

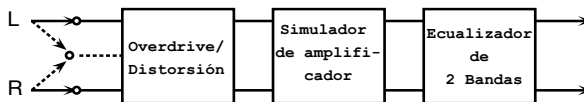


Parámetro	Valor	Descripción
Low Band Level #1	-60– +4 dB	Especifica el nivel de cada rango de frecuencias, graves, medias y agudas. A -60 dB, el sonido se vuelve inaudible. 0 dB es equivalente al nivel de entrada del sonido.
Mid Band Level #2		
Hi Band Level #3		
AP Low Sw	OFF, ON	Activa / desactiva la función Anti-Phase para los rangos de bajas frecuencias. Activado, el canal contador del sonido estéreo es invertido y añadido a la señal.
AP Low Level	0–127	Ajusta el nivel de bajas frecuencias. Ajustar este nivel para ciertas frecuencias, le permitirá dar énfasis a partes específicas. (Efectivo sólo con fuentes de sonido estéreo).
AP Mid Sw	OFF, ON	Ajustes de la función Anti-Phase del rango de frecuencias medias. Los parámetros son los mismos que para el rango de bajas frecuencias.
AP Mid Level	0–127	
Filter Type	THRU, LPF, BPF, HPF, NOTCH	Tipo de filtro THRU: no se usa ningún filtro LPF: Pasa las frecuencias por debajo de la frecuencia de corte. BPF: Pasa las frecuencias cercanas a la frecuencia de corte. HPF: Pasa las frecuencias por encima de la frecuencia de corte. NOTCH: Pasa el resto de frecuencias no cercanas a la frecuencia de corte.
	LPF (Filtro Pasa Bajos) HPF (Filtro Pasa Altos) BPF (Filtro Pasa banda) NOTCH	
Filter Slope	-12, -24 dB/O	Pendiente de atenuación del filtro. -24 dB por octava: pronunciado -12 dB por octava: suave

Parámetro	Valor	Descripción
Filter Cutoff	0–127	Frecuencia de corte del filtro. Ajustes más próximos a cero, mayor disminución de la frecuencia de corte. Ajustes cercanos a 127, aumentarán la frecuencia de corte.
Filter Resonance	0–127	Nivel de resonancia del filtro. Aumentar el ajuste aumenta la resonancia cercana a la frecuencia de corte, dando una característica especial al sonido.
Filter Gain	0– +24 dB	Compensación de la caída de volumen en el rango de la frecuencia de corte mediante filtros. El nivel de compensación aumenta a medida que aumenta el valor, y el volumen también aumenta.
LowBoost Level	-15– +15 dB	Un aumento del valor proporciona una mayor presencia de graves. * Según los ajustes del efecto Isolator y del filtro, este efecto puede resultar difícil de apreciar.

05: Distorsión / Overdrive (Distortion / OD)

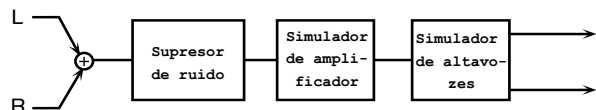
El efecto Overdrive produce un sonido distorsionado natural, similar a un amplificador de válvulas. El efecto de Distorsión produce una distorsión más intensa que el efecto overdrive.



Parámetro	Valor	Descripción
Input Mode	MONO, STEREO	Selecciona la entrada de sonido en mono o en estéreo. MONO seleccionado: el sonido izquierdo y derecho se mezclarán y la entrada será monaural.
Distortion Mode	OD, DS	Selecciona si se usará overdrive (OD) o distorsión (DS).
Drive #1	0–127	Grado de distorsión
Amp Sim Sw	OFF, ON	Activa / desactiva el Simulador de Amplificador.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de amplificador de guitarra SMALL: Amplificador de práctica BUILT-IN: Combo 2-STACK: Amplificador de doble cabezal 3-STACK: Amplificador de triple cabezal
Output Level	0–127	Nivel de salida
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

06: Simulador de amplificador (Amp Simulator)

Este efecto simula un amplificador de guitarra.



Parámetro	Valor	Descripción
NS Sw	OFF, ON	Activa/desactiva el supresor de ruido. El supresor de ruido no modifica el sonido original pero enmudece el ruido durante los intervalos en silencio.
NS Threshold	0-127	Ajusta el nivel en que el supresor de ruido empezará a actuar. <i>* Cuando la señal caiga por debajo del nivel deseado será enmudecida.</i>
NS Release	0-127	Ajusta el tiempo de transición desde que la supresión de ruido empieza hasta el punto en que el volumen alcanza cero.
Amp Type	JC-120, CLEAN TWIN, MATCH DRIVE, BG LEAD, MS1959I, MS1959II, MS1959I+II, SLDN LEAD, METAL 5150, METAL LEAD, OD-1, OD-2 TURBO, DISTORTION, FUZZ	Tipo de amplificador de guitarra. JC-120: Sonido de un Roland JC-120. CLEAN TWIN: Sonido de un amplificador combo a válvulas. MATCH DRIVE: Sonido de un amplificador a válvulas actual, de uso en blues, rock, y fusión. BG LEAD: Sonido de un amplificador a válvulas de finales de los años 70 y 80. MS1959 I: Sonido de amplificador a válvulas formato stack característico del hard rock inglés de los años 70 conectado en la entrada I. MS1959 II: El mismo amplificador que MS1959 I, conectado en la entrada II. MS1959 I+II: El mismo amplificador que MS1959 I, con las entradas I y II conectadas en paralelo. SLDN LEAD: Sonido de un amplificador a válvulas de gran versatilidad. METAL 5150: Sonido de un amplificador a válvulas adecuado para estilos "heavy metal". METAL LEAD: Sonido de solista de estilo "metal" con un rango de frecuencias medias característico. OD-1: Sonido del procesador compacto de efectos BOSS OD-1. OD-2 TURBO: Sonido del procesador compacto de efectos BOSS OD-2 con el turbo activado. DISTORTION: Sonido distorsionado. FUZZ: Sonido Fuzz.

Parámetro	Valor	Descripción
Volume	0-127	Volumen y grado de distorsión del amplificador
Bass	0-127	Sonido del rango de graves/ medios / agudos <i>* No es posible ajustar el parámetro "Middle" si MATCH DRIVE está seleccionado como Amp Type.</i>
Middle		
Treble		
Presence	0-127	Sonido para el rango de ultra-altas-frecuencias.
Master Volume	0-127	Volumen global del amplificador
Brightness Sw	OFF, ON	Este parámetro producirá un sonido más brillante y agudo. Ajustable si Amp Type está seleccionado en JC-120, CLEAN TWIN, o BG LEAD.
Gain Sw	LOW, MID, HIGH	Grado de distorsión del amplificador.
Sp Sim Sw	OFF, ON	Activa/desactiva el simulador de amplificador.
Sp Type	ver cuadro inferior	Tipo de altavoz
Mic Setting	1-10	Ajusta la posición del micrófono que está grabando el sonido del altavoz. Incrementar este valor produce un efecto de lejanía en la ubicación del micrófono respecto al centro del cono del altavoz.
Mic Level	0-127	Volumen del micrófono
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 altavoz, en pulgadas y el número de unidades.

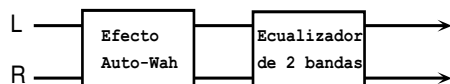
Tipo	Caja de resonancia	Altavoz	Micrófono
SMALL	Caja pequeña parte posterior abierta	10	dinámico
MIDDLE	Caja posterior abierta	12 x 1	dinámico
JC-120	Caja posterior abierta	12 x 2	dinámico
BUILT IN 1	Caja posterior abierta	12 x 2	dinámico
BUILT IN 2	Caja posterior abierta	12 x 2	condensador
BUILT IN 3	Caja posterior abierta	12 x 2	condensador
BUILT IN 4	Caja posterior abierta	12 x 2	condensador
BUILT IN 5	Caja posterior abierta	12 x 2	condensador
BG STACK 1	Caja sellada	12 x 2	condensador
BG STACK 2	Caja sellada grande	12 x 2	condensador
MS STACK 1	Caja sellada grande	12 x 4	condensador
MS STACK 2	Caja sellada grande	12 x 4	condensador
METAL STACK	Cabezal doble sellado	12 x 4	condensador

Combinación recomendada de preamplificador y atavoz

Tipo de amplificador	Tipo de altavoz
BG LEAD	BG STACK 1, BG STACK 2, MIDDLE
MS1959 II	BG STACK 1-2, METAL STACK
MS1959 I+II	BG STACK 1-2, METAL STACK
SLDN LEAD	BG STACK 1-2, METAL STACK
METAL 5150	BG STACK 1-2, METAL STACK
METAL LEAD	BG STACK 1-2, METAL STACK
OD-2 TURBO	BUILT IN 1-4
DISTORTION	BUILT IN 1-4
FUZZ	BUILT IN 1-4

07: Efecto Auto Wah

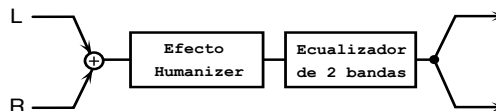
Wahes un efecto que modifica las características de la frecuencia de un filtro en el tiempo, produciendo un sonido único. El efecto Wah puede cambiar en relación al volumen de la señal de entrada y/o cíclicamente.



Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	LPF, BPF	Tipo de filtro LPF: El efecto wah se aplicará en un amplio rango de frecuencias BPF: El efecto wah se aplicará en un rango estrecho de frecuencias
Polarity	DOWN, UP	Al usar el volumen de la señal de entrada para controlar el efecto wah, determina si la frecuencia del filtro aumentará (UP) o disminuirá (DOWN).
Frequency #1	0–127	Ajusta la frecuencia en que el efecto Wah se aplicará.
Peak	0–127	Ajusta la cantidad de efecto wah aplicada en el rango de la frecuencia central. Ajuste un valor mayor de Q para estrechar el rango de frecuencias afectado.
Trigger Sens #2	0–127	Ajusta la sensibilidad con que se controlará el efecto wah.
Rate	0.05–10.0 Hz, note	Frecuencia de modulación
Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

08: Efecto Humanizer

Añade un carácter vocal al sonido haciéndolo parecido a la voz humana.



Parámetro	Valor	Descripción
Overdrive Sw	OFF, ON	Activa / desactiva Overdrive.
Drive	0–127	Grado de distorsión
Vowel 1	a, e, i, o, u	Primera vocal
Vowel 2	a, e, i, o, u	Segunda vocal
Rate #1	0.05–10.0 Hz, note	Frecuencia en que se cambiarán dos vocales
Depth	0–127	Profundidad del efecto. Ajuste 0: Efecto fijo en la vocal 1.
Trigger Sens #2	-60–0 dB, LFO	Nivel en que se realizará el cambio entre las 2 vocales -60–0 dB: Cuando el nivel especificado se exceda, el sonido cambiará a la otra vocal en la frecuencia (velocidad) especificada por el parámetro Rate. LFO: Los dos sonidos de las vocales se alternarán en la frecuencia especificada por el parámetro Rate, independientemente del nivel.
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

09: Procesador Dinámico Estéreo (Stereo Dynamic Processor)

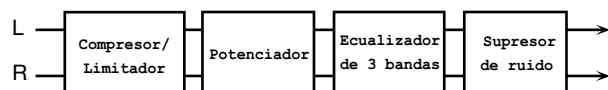
Un compresor/limitador, un potenciador, un ecualizador de 3 bandas y un supresor de ruido están conectados en paralelo.

El compresor/limitador se puede usar como compresor, para controlar irregularidades en los niveles de sonido, suprimiendo altos niveles al mismo tiempo que incrementa las señales más débiles, o como limitador que evita que la señal alcance niveles excesivamente altos.

El potenciador regula los armónicos de alta frecuencia, produciendo un sonido más claro y mayor definición de sonido.

El ecualizador de 3-Bandas trabaja en 3 rangos de frecuencia: Graves, medios y agudos. Permite ajustar las frecuencias y potenciar o recortar el nivel.

El supresor de ruido mantiene el sonido original sin modificaciones. Enmudece el ruido sólo durante los intervalos en silencio.

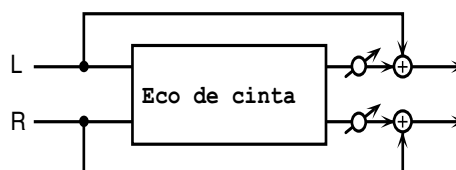


Parámetro	Valor	Descripción
Comp Sw	OFF, ON	Activa/desactiva el efecto compresor/limitador.
Comp Threshold #1	-60-0 dB	Ajusta el nivel de volumen en que el compresor empezará.
Comp Attack	0-127	Ajusta el intervalo de tiempo después de que el volumen del sonido alcance el umbral del compresor hasta que el compresor se dispare.
Comp Release	0-127	Especifica el tiempo desde que el volumen cae por debajo del umbral del compresor hasta que deja de aplicarse la compresión.
Comp Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Ajusta el parámetro Ratio de compresión de la fuente de salida del sonido: "output sound".
Comp Gain	-60- +12 dB	Ganancia de salida
Enhance Sw	OFF, ON	Activa/desactiva el potenciador
Enhance Sens	0-127	Sensibilidad del potenciador
Enhance Frequency	0-127	Ajusta el nivel inferior de las frecuencias en que se añadirá el potenciador.
Enhance Mix Level	0-127	Nivel de los armónicos generado por el potenciador.
Enhance Level	0-127	Nivel de Volumen del potenciador
EQ Low Freq	50-4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias
EQ Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
EQ Mid Freq	50-20000 Hz	Frecuencia rango de medios
EQ Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ganancia de frecuencias medias Ajustes mayores de Q estrecharán el rango de frecuencias afectado.
EQ Mid Gain	-15- +15 dB	Ganancia de frecuencias medias
EQ Hi Freq	2000-20000 Hz	Frecuencia rango de agudos
EQ Hi Gain	-15- +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
NS Sw	OFF, ON	Activa/desactiva supresor de ruido.
NS Threshold #2	0-127	Ajusta el nivel en que el supresor de ruido empezará a funcionar. * Cuando la señal cae por debajo del nivel especificado, se enmudecerá.

Parámetro	Valor	Descripción
NS Release	0-127	Ajusta el tiempo de transición desde que empieza la supresión de ruido hasta el punto en que el volumen alcanza 0.

10: Simulador de Eco de cinta (Tape Echo Simulator)

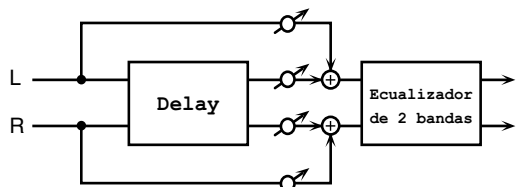
Este eco de cinta virtual, le proporciona un efecto delay de cinta de gran realismo. Simula el eco de cinta "Space Echo" de la unidad Roland RE-201.



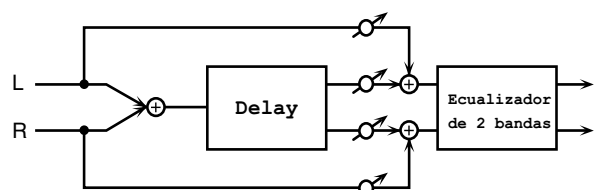
Parámetro	Valor	Descripción
Mode	S, M, L, S+M, S+L, M+L, S+M+L	Ajusta la combinación de cabezales de reproducción que se usarán. La unidad RE-201 incluía 3 cabezales de reproducción para tiempos diferentes de delay (Corto, medio y largo) simultáneamente. Por ejemplo, para usar los cabezales corto y medio, seleccione S+M.
Repeat Rate #1	0-127	Ajusta la velocidad de la cinta. Esto corresponde al tiempo de delay en un efecto delay actual.
Intensity #2	0-127	Ajusta los tiempos de repetición del sonido retrasado. Análogo al ajuste feedback en un efecto delay actual.
Bass	-100- +100	Estos són los ajustes de graves y agudos del sonido del eco. Ajustados a 0 no afectan al sonido.
Treble		
Head S Pan	L63-63R	Estos són los ajustes de panorámico (izquierda-derecha) para cada uno de los cabezales para tiempos de delay corto, medio y largo. * Este parámetro no está disponible en el original RE-201.
Head M Pan		
Head L Pan		
Tape Distortion	0-5	Añade la distorsión característica de cinta. La distorsión se intensifica a medida que se incrementa el valor.
W/F Rate	0-127	Frecuencia de la velocidad de modulación de llo y fluctuación. Las oscilaciones de afinación que aparecen con el desgaste y las irregularidades de rotación de la cinta se denominan llo y fluctuación.
W/F Depth	0-127	Profundidad de modulación del llo y fluctuación.
Echo Level	0-127	Volumen del sonido del eco.

11: Efecto Delay Estéreo (Stereo Delay)

Este es un efecto delay estéreo. Dependiendo de la longitud de delay que haya ajustado, es posible conseguir ecos largos, sonidos gruesos o sonidos espaciales.



Parámetro Mode en la posición ESTÉREO:



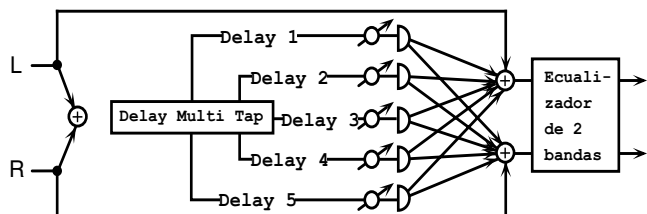
Parámetro Mode en la posición MONO o ALTERNATE:

Parámetro	Valor	Descripción
Mode	MONO, STEREO, ALTERNATE	Selecciona: estéreo, monoaural o alternativo. MONO: Delay de entrada única y salida dual. El sonido estéreo (izquierda y derecha) se mezcla antes de la entrada. STEREO: Delay de entrada dual y salida dual. El sonido de salida del delay refleja la misma posición estéreo que la entrada. ALTERNATE: Salida alternada del sonido del delay entre izquierda y derecha.
Delay Time	0–1300 ms (MONO), 0–650 ms (STEREO, ALTERNATE), note	Ajusta el tiempo de delay del sonido directo hasta que se escucha el sonido del delay.
L-R Shift	0–650 ms, note	El tiempo de delay se incrementará sólo para uno de los lados de los sonidos del delay a izquierda y derecha. Si el orden L-R es L→R, el sonido R quedará retrasado. En el caso de R→L, el sonido L quedará retrasado. <i>* Cuando Mode sea MONO o ALTERNATE, este ajuste se ignorará.</i>
L-R Order	L→R, R→L	En modo STEREO o ALTERNATE, este ajuste determina por cual de los lados izquierdo o derecho se escuchará primero el efecto delay. L→R: Lado izquierdo primero R→L: Lado derecho primero <i>* En modo MONO, este ajuste se ignorará.</i>

Parámetro	Valor	Descripción
Feedback	-98– +98 %	Ajusta la proporción del sonido del delay realimentado hacia el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del sonido. La función Low Damp atenúa la banda de bajas frecuencias del delay más rápido que otras bandas, consiguiendo un efecto delay de mayor claridad.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Grado de atenuación de bajas frecuencias.
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará la realimentación del sonido. La función High Damp atenúa primero las altas frecuencias haciendo que el Delay suene más natural.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de atenuación de altas frecuencias.
Balance	DRY100:0WET–DRY0:100WET	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (DRY) y el sonido del delay (WET)
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias
Ps Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

12: Efecto Delay Multi Tap (Multi Tap Delay)

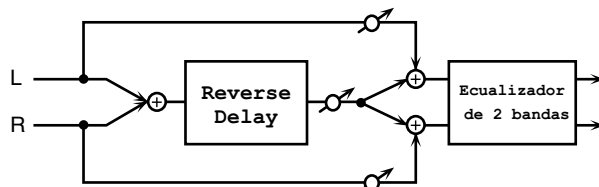
Este efecto proporciona cinco delays. Cada uno de los parámetro de Tiempo del Delay puede especificarse como una duración de nota del tempo seleccionado. También es posible ajustar el panorámico y el nivel de cada sonido de delay.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay 1-5	0-1300 ms, note	Especifica el tiempo de delay desde el sonido original hasta que se escucha cada delay (Delay 1/2/3/4/5).
Fbk Dly Time	0-1300 ms, note	Ajusta el tiempo de delay para el sonido de realimentación.
Feedback #1	-98- +98 %	Ajusta la proporción del sonido del delay realimentado hacia el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Delay 1-5 Level	0-127	Ajusta el volumen de cada delay (Delay 1/2/3/4/5)
Delay 1-5 Pan	L63-63R	Ajusta el panorámico de cada sonido de delay (Delay 1/2/3/4/5)
Low Damp Freq	50-4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del sonido. La función Low Damp atenúa la banda de bajas frecuencias del delay más rápido que otras bandas, consiguiendo un efecto delay de mayor claridad.
Low Damp Gain	-36-0 dB	Ganancia de atenuación de bajas frecuencias.
Hi Damp Freq	2000-20000 Hz	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará la realimentación del sonido. La función High Damp atenúa primero las altas frecuencias haciendo que el Delay suene más natural.
Hi Damp Gain	-36-0 dB	Ganancia de atenuación de altas frecuencias.
Ps Low Freq	50-4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000-20000 Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15- +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

13: Efecto Delay Reversible (Reverse Delay)

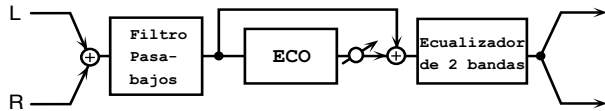
Añade el sonido de entrada invertido como sonido de delay.



Parámetro	Valor	Descripción
Threshold	0-127	Nivel de entrada en que el delay empezará a aplicarse.
Rvs Dly Time	0-650 ms, note	Especifica el tiempo de delay desde el sonido original hasta que se escucha sonido del delay.
Rvs Feedback	-98- +98 %	Ajusta la proporción del sonido del delay invertido que es realimentado en el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Low Damp Freq	50-4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del sonido. La función Low Damp atenúa la banda de bajas frecuencias del delay más rápido que otras bandas, consiguiendo un efecto delay de mayor claridad.
Low Damp Gain	-36-0 dB	Ganancia de atenuación de bajas frecuencias.
Hi Damp Freq	2000-20000 Hz	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará la realimentación del sonido. La función High Damp atenúa primero las altas frecuencias produciendo un delay más natural.
Hi Damp Gain	-36-0 dB	Ganancia de atenuación de altas frecuencias
Balance	DRY100:0WET-DRY0:100WET	Equilibrio de Volumen entre el sonido directo (DRY) y el sonido del efecto (WET).
Ps Low Freq	50-4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000-20000 Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15- +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

14: Efecto Eco Vocal (Vocal Echo)

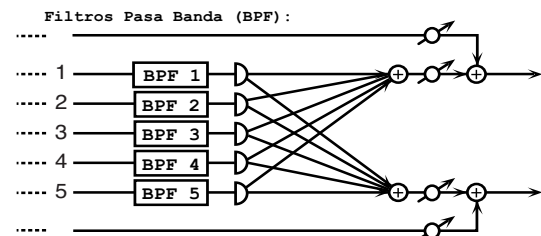
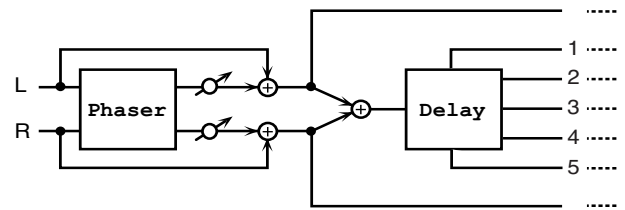
Este efecto simula el eco de un karaoke.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay Time #1	0–650 ms, note	Ajusta el tiempo de delay desde el sonido directo hasta que se escucha el sonido del delay.
Pre LPF Freq	500–15000 Hz, THRU	Ajusta la frecuencia de corte del filtro (THRU: no se usa filtro)
Mod Rate	0.05–10.0 Hz, note	Especifica la velocidad del efecto modulation.
Mod Depth	0–127	Especifica la profundidad del efecto modulation.
Diffusion	0–100	Especifica el efecto espacial del sonido del delay.
Feedback #2	-98– +98 %	Ajusta la proporción del sonido del delay realimentado hacia el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Hi Damp Freq	500–15000 Hz, THRU	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará la realimentación del sonido. La función High Damp atenúa primero las altas frecuencias haciendo que el Delay suene más natural.
Echo Level #3	0–127	Volumen del sonido del eco
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Frecuencias graves
Ps Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Frecuencia agudas
Ps Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

15: Efecto Delay Pasa Banda (Band Pass Delay)

Delay con un filtro pasa banda (filtro que solo deja pasar un rango de frecuencias especificado) en cada uno de los 5 delays. También incluye un efecto phaser previo al delay. Phaser es un efecto que añade un sonido cambiado de fase al sonido original para crear una variación en el tiempo, modulando el sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
Phaser Manual	0–127	Especifica la frecuencia central en que se modulará el sonido.
Phaser Rate	0.05–10.0 Hz, note	Especifica la frecuencia de modulación
Phaser Depth	0–127	Especifica la profundidad de modulación
Phaser Resonance	0–127	Especifica la cantidad de realimentación del Phaser. Ajustes mayores darán mayor carácter al sonido.
Phaser Mix Level	0–127	Especifica el volumen del sonido cambiado de fase, relativo al sonido directo.
Delay Time	0–1300 ms, note	Ajusta el tiempo de delay desde el sonido directo hasta que se escucha sonido de cada delay.
Fbk Dly Time	0–1300 ms, note	Ajusta el tiempo de delay para cada sonido de realimentación.
Dly Time Dev	0–1300 ms, note	Especifica las diferencias en tiempo de delay para cada uno de los sonidos de delay.
Delay Level	0–127	Ajusta el volumen de cada sonido de delay.
Delay Feedback #1	-98– +98 %	Ajusta la proporción del sonido del delay realimentado hacia el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Delay Pan Type	1–10	Especifica el panorámico de cada sonido de delay. Proporciona 10 ajustes como combinaciones de los sonidos de delay (ver siguientes).
BPF 1–5 Freq	50–20000 Hz	Ajusta la frecuencia central para cada filtro pasa banda (1–5).
BPF 1/2 Q	0.3–24.0	Especifica el ancho de banda de salida para cada filtro pasa banda (1–5).
BPF 3/4/5 Q		
Balance #2	DRY100:0WET–DRY0:100WET	Equilibrio de volumen entre el sonido directo y (DRY) y el sonido del delay (WET)

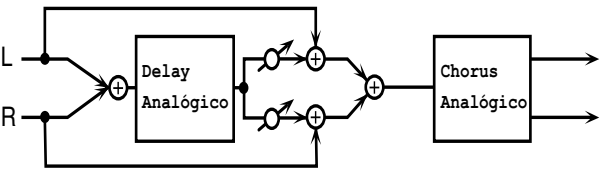
Tipo de Delay Panorámico (Delay Pan Type)

Valores	Delay 1	Delay 2	Delay 3	Delay 4	Delay 5
1	L63	L32	0	32R	63R
2	L63	32R	L32	63R	0

Valores	Delay 1	Delay 2	Delay 3	Delay 4	Delay 5
3	L63	63R	L32	32R	0
4	32R	L32	L63	0	63R
5	63R	0	L63	L32	32R
6	L32	32R	L63	63R	0
7	0	63R	L63	32R	L32
8	0	63R	L32	32R	L63
9	0	32R	L32	63R	L63
10	63R	32R	0	L32	L63

16: Delay→Chorus Analógico

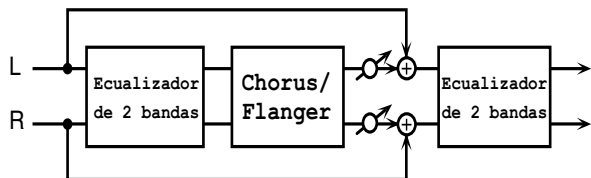
Este efecto reproduce el sonido del BOSS CE-1 Chorus Ensemble. Para reproducir el sonido de la unidad en su momento, se ha insertado un delay analógico mono en serie.



Parámetro	Valor	Descripción
Dly Sw	OFF, ON	Activa / desactiva el delay
Dly Repeat Rate #1	0-127	Corresponde al parámetro: Tiempo de delay
Dly Intensity #2	0-127	Corresponde al ajuste de realimentación en un delay
Dly Level	0-127	Ajusta el volumen del sonido del delay
Chorus Sw	OFF, ON	Activa / desactiva el chorus o el vibrato.
Chorus Mode	CHORUS, VIBRATO	Selecciona el sonido entre los modos chorus o vibrato.
Chorus Intensity #3	0-127	Cuando Chorus Mode es CHORUS, ajusta la velocidad de afinación del vibrato.
Vibrato Depth	0-127	Cuando Chorus Mode es VIBRATO, ajusta laprofundidad de afinación del vibrato.
Vibrato Rate	0-127	Cuando Chorus Mode sea VIBRATO, ajusta la velocidad de afinación del vibrato.
Chorus Out Mode	MONO, ST-1, ST-2	Selecciona el formato de salida (mono / estéreo). MONO: Salida monoaural ST-1: Sonido de Chorus de la vibración de afinación con la fase invertida entre izquierda y derecha mezclada con el sonido fuente. Este es un chorus más amplio con menor sensación de posicionamiento. ST-2: La salida izquierda contiene el sonido fuente y el lado derecho el sonido de oscilación del chorus.

17: Efecto Chorus Digital

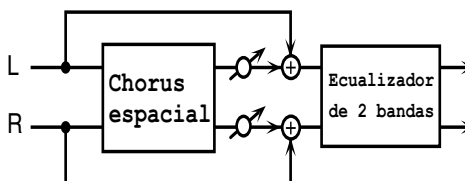
Es un Chorus estéreo o flanger. Proporciona ecualizadores antes (Pre) y después (Post) del chorus (o del flanger).



Parámetro	Valor	Descripción
Mode	CHORUS, FLANGER	Selecciona entre chorus o flanger.
Rate #1	0.05–10.0 Hz, note	Ajusta el ciclo de ondulaciones del sonido del chorus o flanger.
Depth	0–127	Ajusta la profundidad de la modulación para el chorus o el flanger.
Phase	0–180 deg	Especifica la sensación espacial del sonido del chorus/flanger.
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias (Pre)
Pre Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias (Pre)
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias (Pre)
Pre Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias (Pre)
Pre Dly Time	0–50.0 ms	Ajusta el tiempo de delay desde el sonido directo hasta que se escucha el sonido del flanger o del chorus.
Feedback	-98– +98 %	Ajusta la proporción del sonido del chorus o del flanger realimentado hacia el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Xover LowFreq	50–4000 Hz	Atenua el efecto en el rango de frecuencias por debajo de la frecuencia especificada.
Xover Low Gain	-36–0 dB	Especifica la proporción de atenuación de bajas frecuencias.
Xover HiFreq	2000–20000 Hz	Atenua el efecto en el rango de frecuencias por encima de la frecuencia especificadas.
Xover Hi Gain	-36–0 dB	Especifica la proporción de atenuación de altas frecuencias.
Modulation Level	0–127	Volumen del sonido del chorus o flanger.
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias (Post)
Ps Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias (Post)
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias (Post)
Ps Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias (Post)

18: Efecto Chorus Espacial (Space Chorus)

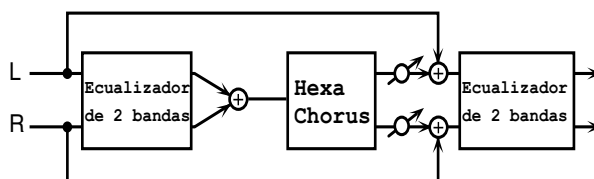
Este efecto reproduce el sonido de los efectos de expresión espacial Roland SDD-320. Se añade Mayor amplitud.



Parámetro	Valor	Descripción
Mode	1, 2, 3, 4, 1+4, 2+4, 3+4	Selecciona el modo en que cambiará el chorus. La unidad SDD-320 proporciona 4 botones de modo para cambiar el efecto. Este ajuste determina qué botones hay que pulsar. ("1+4" representa el estado al pulsar los botones 1 y 4 simultáneamente).
Chorus Level #1	0–127	Nivel de volumen del sonido del chorus.
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

19: Efecto Hexa Chorus

Se trata de un chorus de seis etapas que añade profundidad y sensación espacial al sonido. (Abarcando seis sonidos de chorus con diferentes tiempos de delay). Incluye un ecualizador previo (Pre) y posterior (Post) al Chorus hexa.

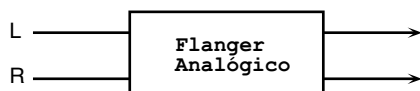


Parámetro	Valor	Descripción
Pre Dly Time	0–50.0 ms	Ajusta el tiempo de delay para el sonido directo hasta que se escucha el sonido del chorus.
Pre Dly Dev	0–50.0 ms	Especifica las diferencias en tiempo de pre-delay para cada uno de los sonidos del chorus.
Rate #1	0.05–10.0 Hz, note	Especifica la frecuencia de modulación del sonido del chorus.
Depth	0–127	Especifica la profundidad de modulación del sonido del chorus.
Depth Deviation	0–127	Especifica la diferencia en profundidad de modulación entre cada uno de los sonidos del chorus.

Parámetro	Valor	Descripción
Pan Deviation	L63–63R	Especifica la diferencia en la posición estéreo entre cada uno de los sonidos del chorus. 0: Todos los sonidos del chorus se panoramizarán hacia el centro. L20/R20: Cada sonido del chorus se colocará en intervalos de 30 grados relativos a la posición central.
Chorus Level #2	0–127	Nivel de volumen del sonido del chorus.
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias (Pre)
Pre Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias (Pre)
Pre Hi Freq	2000–20000Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias (Pre)
Pre Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias (Pre)
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000–20000Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

20: Efecto Flanger Analógico (Analog Flanger)

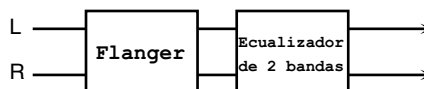
Este efecto reproduce el sonido del flanger analógico Roland SBF-325. Permite obtener 3 tipos diferentes de sonidos de flanger y chorus (añadiendo un sonido tumescente metálico al sonido fuente).



Parámetro	Valor	Descripción
Mode	FL1, FL2, FL3, CHO	Ajusta el tipo de efecto. FL1: Flanger general mono. FL2: Flanger estéreo que utiliza la posición estéreo del sonido original. FL3: Mezcla cruzada del sonido del Flanger que proporciona un efecto más intenso. CHO: Efecto Chorus
Rate #1	0.02–5.00 Hz, note	Ajusta la proporción del tumecimiento del sonido del flanger.
Depth #2	0–127	Especifica la profundidad de modulación del sonido del flanger.
Manual	0–127	Ajusta la frecuencia central en la que se aplicará el efecto flanger.
Feedback #3	0–127	Ajusta la intensidad del efecto flanger. * Cuando mode está ajustado en CHO, este ajuste se ignorará.
CH-R Mod Phase	NORM, INV	Ajusta la fase del canal derecho. Normalmente ajustado en Normal (NORM). El ajuste: Invert (INV) invierte la fase de la modulación (incremento y caída) en el canal derecho.
CH-L Phase CH-R Phase	NORM, INV	Ajusta la fase de los canales izquierdo y derecho cuando la fuente del sonido se mezcla con el sonido del flanger. NORM: Fase Positiva (+) INV: Fase negativa (-)

21: Efecto Flanger BOSS

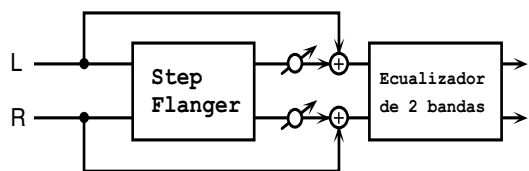
Este efecto incluye un par de los mismos circuitos usados en los efectos flanger compactos de BOSS, conectado en paralelo para la entrada estéreo. Añade una particular modulación de sonido metálico al sonido fuente.



Parámetro	Valor	Descripción
Type	NORMAL, HI-BAND	Selecciona el modelo de flanger simulado. NORMAL: Normal (BOSS BF-2) HI-BAND: Banda alta (BOSS HF-2) El ajuste HI-B aumenta el sonido del flanger una octava por encima que en NORM.
Manual	0–127	Ajusta la frecuencia central del efecto.
Depth #1	0–127	Ajusta la profundidad de tumecimiento del sonido del flanger.
Rate #2	0.05–10.0 Hz, note	Ajusta la velocidad de modulación del efecto flanger.
Resonance	0–127	Ajusta la intensidad del efecto flanger. * Cuando el modo Feedback Mode es CROSS, este ajuste es ignorado.
Phase	0–180 deg	Especifica la sensación espacial del sonido del flanger.
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Especifica la entrada de retorno del sonido del flanger. NORMAL: Retorno del sonido izquierdo del flanger por entrada izquierda y el sonido derecho por la entrada derecha. CROSS: Retorno del sonido izquierdo del Flanger por entrada derecha y el sonido derecho por la entrada izquierda.
Feedback	-98– +98 %	Retorno del sonido del flanger de cada uno de los canales izquierdo y derecho por la entrada del canal opuesto. Valores negativos (-) invertirán la fase. * Cuando el modo Feedback sea NORMAL, esto se ignorará.
Cross Mix Level	-100– +100	Este ajuste mezcla el sonido del flanger de cada uno de los canales derecho e izquierdo con el sonido del flanger del canal opuesto. Valores negativos (-) invertirán la fase.
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias.
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

22: Efecto Step Flanger

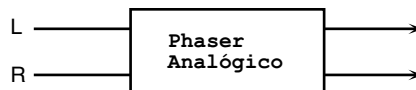
Este es un efecto flanger en que su afinación cambia por pasos. La velocidad de cambio de la afinación también puede ser especificada en términos del valor de la nota de un tempo especificado.



Parámetro	Valor	Descripción
Pre Dly Time	0–50.0 ms	Especifica el tiempo de retraso desde el sonido original hasta que se escucha el sonido del flanger.
Rate #1	0.05–10.0 Hz, note	Especifica la frecuencia de modulación del sonido del flanger.
Depth	0–127	Especifica la profundidad de modulación del sonido del flanger.
Feedback	–98– +98 %	Ajusta la proporción del sonido del chorus o del flanger realimentado hacia el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Phase	0–180 deg	Especifica la sensación espacial del sonido del flanger.
Step Rate #2	0.05–10.0 Hz, note	Especifica la frecuencia de cambio de afinación.
Flanger Level	0–127	Volumen del sonido del flanger
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias
Ps Low Gain	–15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias
Ps Hi Gain	–15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

23: Efecto Phaser Analógico (Analog Phaser)

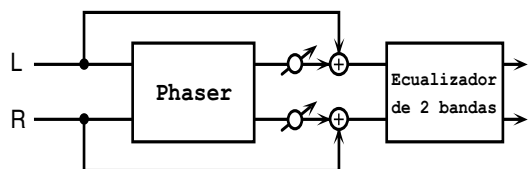
Incluye dos efectos analógicos de Phaser conectados en paralelo produciendo un efecto estéreo. A medida que el sonido va desplazándose dentro y fuera de fase cíclicamente, va añadiéndose al sonido fuente creando la modulación característica del efecto phaser.



Parámetro	Valor	Descripción
Shift Mode	4STAGE, 8STAGE	Ajusta el número de etapas en el circuito de selección de fase (cuatro (4STAGE) u ocho (8STAGE)). Ajustarlo en 8 etapas (8STAGE) aumenta el número de puntos de frecuencia de cancelación del sonido, dándole un efecto más pronunciado.
Center Freq #1	0–127	Ajusta la frecuencia central en que se aplicará el efecto phaser. Aumentar este valor mueve el punto de efecto del phaser en valores de frecuencias mayores.
Resonance	0–127	Cantidad de realimentación. Un aumento de este valor proporciona un sonido más distintivo al efecto.
LFO 1/2 Rate	0.02–5.00 Hz, note	Proporción de tumecimiento del sonido.
LFO 1/2 Depth	0–127	Especifica la profundidad de la modulación.
LFO 1/2 Phase	NORM, INV	Ajusta la fase para el tumecimiento ambos lados izquierda y derecha. NORM: La fase izquierda y derecha coincidirán. INV: La fase izquierda y derecha serán opuestas.

24: Efecto Phaser Digital (Digital Phaser)

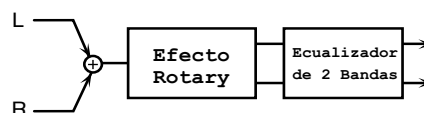
Phaser es un efecto que añade un sonido cambiado de fase al sonido original para crear cambios en el tiempo modulando el sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
Shift Mode	4STAGE, 8STAGE	Ajusta el número de etapas en el circuito de selección de fase (cuatro (4STAGE) u ocho (8STAGE)). Ajustarlo en 8 etapas (8STAGE) aumenta el número de puntos de frecuencia de cancelación del sonido, dándole un efecto más pronunciado.
Manual	0-127	Especifica la frecuencia central en que el sonido es modulado.
Rate #1	0.05-10.0 Hz, note	Especifica la frecuencia de la modulación.
Depth #2	0-127	Especifica la profundidad de la modulación.
Phase	NORM, INV	Ajusta la fase para el tumecimiento ambos lados izquierda y derecha. NORM: La fase izquierda y derecha coincidirán. INV: La fase izquierda y derecha serán opuestas.
Resonance	0-127	Especifica la cantidad de realimentación del Phaser. Ajustes mayores darán al sonido más carácter.
Mix Level	0-127	Volumen del sonido cambiado de fase relativo al sonido directo.
Ps Low Freq	50-4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de frecuencias graves
Ps Hi Freq	2000-20000 Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15- +15 dB	Gain de frecuencias agudas

25: Efecto Rotary (Rotary)

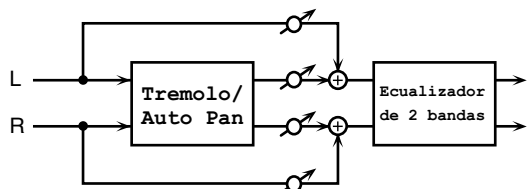
El efecto Rotary simula el sonido de los altavoces rotatorios de uso común en los antiguos órganos eléctricos. El ajuste independiente de los rotores de baja frecuencia permite reproducir muy fielmente la modulación característica de este tipo de altavoces. Este efecto es adecuado para Patches de órganos eléctricos.



Parámetro	Valor	Descripción
Speed	SLOW, FAST	Simultáneamente selecciona la velocidad de rotación del rotor de bajas y altas frecuencias SLOW: Ralentiza la rotación a bajas revoluciones. FAST: Acelera la rotación de altas revoluciones.
Low Slow Rate	0.05-10.0 Hz, note	Baja velocidad (SLOW) del rotor de bajas frecuencias
Low Fast Rate	0.05-10.0 Hz, note	Alta velocidad (FAST) del rotor de bajas frecuencias
Low Acceleration	0-15	Ajusta el tiempo necesario para que el rotor de bajas frecuencias alcance la nueva velocidad seleccionada al cambiar entre velocidad rápida y velocidad lenta (o viceversa).
Low Level	0-127	Volumen del rotor de baja frecuencia
Hi Slow Rate	0.05-10.0 Hz, note	Baja velocidad (SLOW) del rotor de alta frecuencia
Hi Fast Rate	0.05-10.0 Hz, note	Velocidad rápida (FAST) del rotor de alta frecuencia
Hi Acceleration	0-15	Ajusta el tiempo necesario para que el rotor de altas frecuencias alcance la nueva velocidad seleccionada al cambiar entre velocidad rápida y velocidad lenta (o viceversa).
Hi Level	0-127	Volumen del rotor de altas frecuencias.
Separation #1	0-127	Dispersión espacial del sonido
Ps Low Freq	50-4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000-20000 Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15- +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

26: Efecto Tremolo/Auto Pan (Tremolo/Auto Pan)

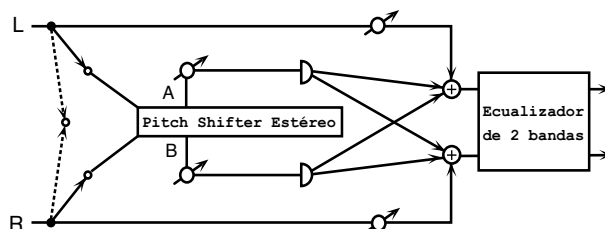
Efecto de Tremolo estéreo o efecto auto-pan. El Tremolo modula cíclicamente el volumen para añadir un efecto de temblor al sonido. Auto Pan modula cíclicamente la posición estéreo del sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
Mode	TREMOLO, AUTO PAN	Selecciona si se usará el Tremolo o el Auto pan.
Waveform	TRI, SAWUP, SAWDN, SQR, SIN	Selecciona el tipo de modulación. TRI: Onda triangular SAWUP/SAWDN: Onda dentada SQR: Onda cuadrada SIN: Onda senoidal
	Onda dentada superior Onda dentada inferior	
Rate #1	0.05–10.0 Hz, note	Frecuencia de modulación
Depth #2	0–127	Profundidad de modulación
Balance	DRY100:0WET–DRY0:100WET	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (DRY) y el sonido del efecto (WET)
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias
Ps Low Gain	–15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias
Ps Hi Gain	–15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

27: Efecto Pitch Shifter Estéreo

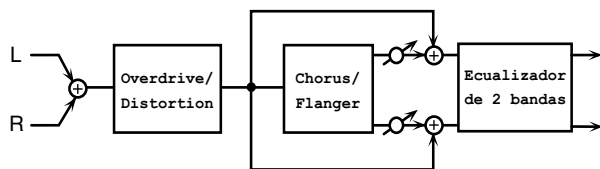
Este efecto incluye 2 efectos Pitch shifter colocados en paralelo, proporcionando salida estéreo. Es posible cambiar la afinación de la señal de entrada una octava alta o baja.



Parámetro	Valor	Descripción
Input Mode	MONO, STEREO	Selecciona entre entrada estéreo o entrada mono
Grade	1–5	Ajusta el grado del efecto de sonido. Valores mayores proporcionan un sonido más natural; Sin embargo, esto aumenta el delay del sonido fuente.
Coarse Pitch A/B #1/#2	–12– +12 semitone	Especifica la cantidad de cambio de afinación en semitonos para la afinación A o B.
Fine Pitch A/B	–100– +100 cent	Ajusta la cantidad de cambio de afinación en unidades de 2-cen- tésimas (1 centésima = 1/100 parte de semitono) para el cambio de afinación de A o B.
Pre Delay A/B	0–500 ms	Ajusta el tiempo de delay del sonido directo hasta que se escucha el cambio de afinación de A o B.
Level A/B	0–127	Volumen del cambio de afinación del sonido de A o B
Pan A/B	L63–63R	Panorámico del cambio de afinación del sonido de A o B
Direct Level	0–127	Volumen del sonido directo
Feedback #3	–98– +98 %	Ajusta la proporción del sonido del Pitch Shifter realimentado hacia el efecto. Ajustes negativos (–) invertirán la fase.
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará el sonido de la realimentación. La función Low Damp atenúa la banda de bajas frecuencias del sonido del delay más rápidamente que otras bandas de frecuencia, consiguiendo mayor claridad en el sonido del delay.
Low Damp Gain	–36–0 dB	Ganancia de atenuación de bajas frecuencias
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido realimentado al efecto será recortado. Atenuación intensa de las altas frecuencias en primer lugar.
Hi Damp Gain	–36–0 dB	Ganancia de atenuación de altas frecuencias
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias
Ps Low Gain	–15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias
Ps Hi Gain	–15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

28: OD/DS→Cho/Flg (Overdrive/Distortion→Chorus/ Flanger)

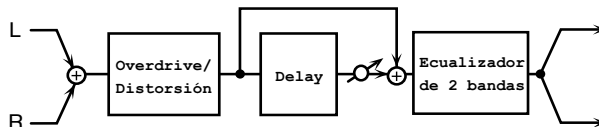
Este efecto conecta Overdrive o Distorsión y Chorus o Flanger.



Parámetro	Valor	Descripción
Distortion Mode	OD, DS	Selecciona entre overdrive (OD) o distorsión (DS)
Drive #1	0–127	Grado de distorsión
Amp Sim Sw	OFF, ON	Activa/desactiva el simulador de amplificador
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de amplificador de guitarra SMALL: Amplificador de práctica BUILT-IN: Combo 2-STACK: Cabezal doble 3-STACK: Cabezal triple
Distortion Level	0–127	Volumen del sonido del overdrive o de la distorsión
Mod Mode	CHORUS, FLANGER	Selecciona si usará chorus o flanger
Mod Rate #2	0.05–10.0 Hz, note	Ajusta la velocidad de modulación del chorus o del flanger
Mod Depth	0–127	Ajusta la profundidad de la modulación del chorus o del flanger
Mod Phase	0–180 deg	Ajusta cómo se reparten el chorus y el flanger
Mod Pre Delay	0–50.0 ms	Ajusta el tiempo de delay del sonido directo hasta que se escucha sonido de chorus o flanger
Mod Feedback	-98– +98 %	Ajusta la proporción del sonido del efecto realimentado hacia el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Xover LowFreq	50–4000 Hz	Atenua el efecto en el rango por debajo de la frecuencia especificada.
Xover Low Gain	-36–0 dB	Especifica la proporción de atenuación de las bajas frecuencias.
Xover HiFreq	2000–20000 Hz	Atenuación del efecto en el rango por encima de la frecuencia especificada.
Xover Hi Gain	-36–0 dB	Especifica la proporción de atenuación de altas frecuencias.
Mod Level	0–127	Volumen del sonido del flanger o del chorus.
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

29: OD/DS→Delay (Overdrive/Distortion→Delay)

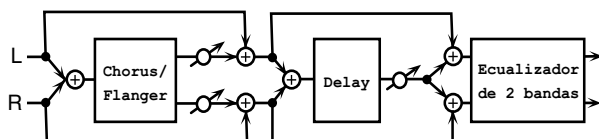
Este efecto conecta Overdrive o Distorsión y Delay en serie.



Parámetro	Valor	Descripción
Distortion Mode	OD, DS	Selecciona si se usará overdrive (OD) o distorsión (DS).
Drive #1	0–127	Grado de distorsión
Amp Sim Sw	OFF, ON	Activa/desactiva el simulador de amplificador.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de amplificador de guitarra SMALL: Amplificador de práctica BUILT-IN: Combo 2-STACK: Cabezal doble 3-STACK: Cabezal triple
Distortion Level	0–127	Volumen del overdrive o distorsión.
Delay Time	0–1300 ms, note	Ajusta el tiempo de delay del sonido directo hasta que se escucha sonido.
Delay Feedback #2	-98– +98 %	Ajusta la proporción de sonido del delay realimentado en el efecto. Valores negativos (-) invertirán la fase.
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará el sonido de la realimentación. La función Low Damp atenúa la banda de bajas frecuencias del sonido del delay más rápidamente que otras bandas de frecuencia, consiguiendo mayor claridad en el sonido del delay.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de atenuación de bajas frecuencias
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido de la realimentación. La función High Damp atenúa la banda de altas frecuencias del sonido del delay más rápido que otras bandas de frecuencia, consiguiendo mayor naturalidad en el sonido del delay.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de atenuación de altas frecuencias
Delay Level	0–127	Volumen del sonido del delay
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

30: Cho/Flg→Delay (Chorus/Flanger→Delay)

Este efecto conecta Chorus o Flanger y Delay en serie. fig.MFX-30

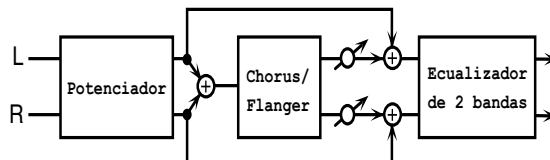


Lista de efectos

Parámetro	Valor	Descripción
Mod Mode	CHORUS, FLANGER	Selecciona si se usará chorus o flanger.
Mod Rate #1	0.05–10.0 Hz, note	Ajusta la velocidad de modulación del chorus o flanger.
Mod Depth	0–127	Ajusta la profundidad de modulación del chorus o flanger.
Mod Phase	0–180 deg	Ajusta el tipo de propagación del Chorus o flanger.
Mod Pre Delay	0–50.0 ms	Ajusta el tiempo de delay del sonido directo hasta que se escucha sonido de chorus o flanger.
Mod Feedback	-98– +98 %	Ajusta la proporción del sonido del efecto realimentado hacia el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Xover LowFreq	50–4000 Hz	Atenua el efecto por debajo de la frecuencia especificada.
Xover Low Gain	-36–0 dB	Especifica el grado de atenuación de bajas frecuencias.
Xover HiFreq	2000–20000 Hz	Atenua el efecto en el rango del efecto por encima de la frecuencia especificada.
Xover Hi Gain	-36–0 dB	Especifica el grado de atenuación de altas frecuencias.
Mod Level	0–127	Volumen del sonido del chorus o flanger
Delay Time	0–1300 ms, note	Ajusta el tiempo de delay del sonido directo hasta que se escucha sonido.
Delay Feedback	-98– +98 %	Ajusta la proporción de sonido del delay realimentado en el efecto. Valores negativos (-) invertirán la fase.
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará el sonido de la realimentación. La función Low Damp atenúa la banda de bajas frecuencias del sonido del delay más rápidamente que otras bandas de frecuencia, consiguiendo mayor claridad en el sonido del delay.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de atenuación de bajas frecuencias.
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido de la realimentación. La función High Damp atenúa la banda de altas frecuencias del sonido del delay más rápido que otras bandas de frecuencia, consiguiendo mayor naturalidad en el sonido del delay.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de atenuación de altas frecuencias.
Delay Level	0–127	Volumen del sonido del delay.
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

31: Potenciador→Cho/Flg (Enhancer→Chorus/Flanger)

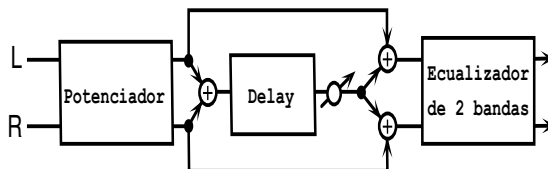
Este efecto conecta Potenciador y Chorus o Flanger en serie.



Parámetro	Valor	Descripción
Enhan Sens #1	0–127	Sensibilidad del Potenciador
Enhan Frequency	0–127	Ajusta el límite de bajas frecuencias en que se añadirá el potenciador
Enhan Mix Level	0–127	Nivel de armónicos generado por el potenciador
Enhan Level	0–127	Volumen del sonido del potenciador
Mod Mode	CHORUS, FLANGER	Selecciona si se usará chorus o flanger
Mod Rate #2	0.05–10.0 Hz, note	Ajusta la velocidad de modulación del chorus o flanger
Mod Depth	0–127	Ajusta la profundidad de modulación del chorus o flanger
Mod Phase	0–180 deg	Ajusta el tipo de propagación del Chorus o flanger
Mod Pre Delay	0–50.0 ms	Ajusta el tiempo de delay del sonido directo hasta que se escucha sonido del chorus o flanger.
Mod Feedback	-98– +98 %	Ajusta la proporción de sonido del delay realimentado en el efecto. Valores negativos (-) invertirán la fase.
Xover LowFreq	50–4000 Hz	Atenua el efecto por debajo de la frecuencia especificada.
Xover Low Gain	-36–0 dB	Especifica el grado de atenuación de bajas frecuencias.
Xover HiFreq	2000–20000 Hz	Atenua el efecto en el rango del efecto por encima de la frecuencia especificada.
Xover Hi Gain	-36–0 dB	Especifica el grado de atenuación de altas frecuencias.
Mod Level	0–127	Volumen del sonido del chorus o flanger
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

32: Potenciador→Delay (Enhancer→Delay)

Este efecto conecta un Potenciador y un Delay en serie.



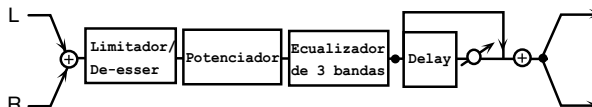
Parámetro	Valor	Descripción
Enhan Sens #1	0–127	Sensibilidad del Potenciador
Enhan Frequency	0–127	Ajusta el límite de bajas frecuencias en que se añadirá el potenciador.
Enhan Mix Level	0–127	Nivel de armónicos generado por el potenciador.
Enhan Level	0–127	Volumen del sonido del potenciador
Delay Time	0–1300 ms, note	Ajusta el tiempo de delay del sonido directo hasta que se escucha sonido.
Delay Feedback #2	-98– +98 %	Ajusta la proporción de sonido del delay realimentado en el efecto. Valores negativos (-) invertirán la fase.
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará el sonido de la realimentación. La función Low Damp atenúa la banda de bajas frecuencias del sonido del delay más rápidamente que otras bandas de frecuencia, consiguiendo mayor claridad en el sonido del delay.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de atenuación de bajas frecuencias.
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido de la realimentación. La función High Damp atenúa la banda de altas frecuencias del sonido del delay más rápido que otras bandas de frecuencia, proporcionando mayor naturalidad en el sonido del delay.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de atenuación de altas frecuencias.
Delay Level	0–127	Volumen del sonido del Delay.
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

33: Multi-efectos Vocal

Un efecto limitador/de-esser, potenciador, ecualizador de 3 bandas y delay están conectados en serie.

El limitador retiene los picos de volumen para evitar la distorsión.

El Efecto de-esser recorta los sonidos de frecuencias silbantes de la voz, generando un tono más agradable.



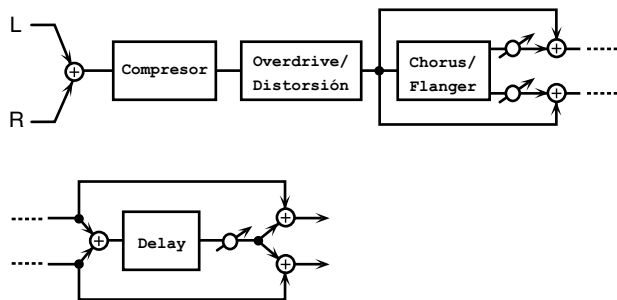
Parámetro	Valor	Descripción
Limtr Mode	LIMITER, DE-ESSER	Selecciona si el efecto actuará como un limitador o como un de-esser. * Cuando el modo del limitado es DE-ESSER, el ajuste: Limtr xxxxx se ignorará. Cuando el modo sea: LIMITER, el ajuste para DE xxxxx se ignorará.
Limtr Threshold	-60–0 dB	Ajusta el nivel (nivel umbral) en que el limitador empieza a operar
Limtr Release #1	0–127	Ajusta el tiempo hasta que el limitador se apaga después que el nivel de entrada cae por debajo del umbral.
Limtr Gain	-60– +12 dB	Ajusta la ganancia del sonido que pasa a través del limitador
DE Sens	0–127	Ajusta la sensibilidad relativa al volumen de entrada que controla cómo se aplicará el efecto.
DE Frequency	1000–10000 Hz	Ajusta la frecuencia en que se aplicará el efecto de-esser
Enhan Sens	0–127	Sensibilidad del potenciador
Enhan Frequency	0–127	Ajusta el límite de bajas frecuencias en que se añadirá el potenciador.
Enhan Mix Level	0–127	Nivel de armónicos generado por el potenciador
Enhan Level	0–127	Volumen del sonido del potenciador
EQ Low Freq	50–4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias
EQ Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
EQ Mid Freq	50–20000 Hz	Frecuencia del rango de frecuencias medias
EQ Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ganancia de frecuencias medias. Ajustes mayores de Q estrecharán el rango de frecuencias afectado.
EQ Mid Gain	-15– +15 dB	Ganancia de frecuencias medias
EQ Hi Freq	2000–20000 Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias
EQ Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Delay Time	0–1300 ms, note	Ajusta el tiempo de delay del sonido directo hasta que se escucha sonido.
Delay Feedback	-98– +98 %	Ajusta la proporción de sonido del delay realimentado en el efecto. Valores negativos (-) invertirán la fase.
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará el sonido de la realimentación. La función Low Damp atenúa la banda de bajas frecuencias del sonido del delay más rápidamente que otras bandas de frecuencia, consiguiendo mayor claridad en el sonido del delay.

Listado de efectos

Parámetro	Valor	Descripción
Low Damp Gain	-36-0 dB	Ganancia de atenuación de bajas frecuencias
Hi Damp Freq	2000-20000 Hz	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido de la realimentación. La función High Damp atenúa la banda de altas frecuencias del sonido del delay más rápido que otras bandas de frecuencia, consiguiendo mayor naturalidad en el sonido del delay.
Hi Damp Gain	-36-0 dB	Ganancia de atenuación de altas frecuencias
Delay Level	0-127	Volumen del sonido del delay

34: Multi-efectos de Guitarra

El multiefectos de guitarra proporciona compresor/limitador, overdrive o distorsión, chorus o flanger, y efectos delay conectados en serie.

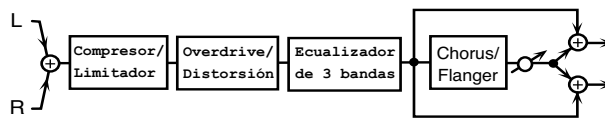


Parámetro	Valor	Descripción
Comp Sw	OFF, ON	Activa/desactiva el compresor/limitador
Comp Threshold	-60-0 dB	Ajusta el nivel de volumen en que empieza la compresión
Comp Attack	0-127	Ajusta el tiempo después de que el sonido atraviesa el umbral del compresor hasta que se inicia la compresión.
Comp Release	0-127	Especifica el tiempo desde que el volumen cae por debajo del umbral de compresión hasta que deja de aplicarse compresión.
Comp Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Ajusta el parámetro Ratio de la compresión: "source sound: output sound".
Comp Gain	-60- +12 dB	Ajusta la ganancia de salida
Distortion Sw	OFF, ON	Selecciona si se usará overdrive o distorsión.
Distortion Mode	OD, DS	Selecciona si se usará overdrive (OD) o distortion (DS).
Drive	0-127	Grado de distorsión
Amp Sim Sw	OFF, ON	Activa/desactiva el simulador de amplificador.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de amplificador de guitarra SMALL: Amplificador de práctica BUILT-IN: Combo 2-STACK: Cabezal doble 3-STACK: Cabezal triple
Distortion Level	0-127	Volumen del sonido de la distorsión o del overdrive.
Mod Mode	CHORUS, FLANGER	Selecciona si se usará chorus o flanger.

Parámetro	Valor	Descripción
Mod Rate	0.05-10.0 Hz, note	Ajusta la velocidad de modulación del chorus o del flanger
Mod Depth	0-127	Ajusta la profundidad de modulación del chorus o flanger
Mod Phase	0-180 deg	Ajusta cómo se propagará el sonido del chorus o del flanger
Mod Pre Delay	0-50.0 ms	Ajusta el tiempo de delay desde el sonido directo hasta que se escucha sonido del chorus o flanger.
Mod Feedback	-98- +98 %	Ajusta la proporción de sonido del delay realimentado en el efecto. Valores negativos (-) invertirán la fase.
Mod XoverLPF	500-15000 Hz, THRU	Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasa bajos. (THRU: no se usará filtro).
Mod XoverHPF	THRU, 50-800 Hz	Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasa altos. (THRU: no se usará filtro).
Mod Level	0-127	Volumen del sonido del chorus o flanger
Delay Time	0-1300 ms, note	Ajusta el tiempo de delay del sonido directo hasta que se escucha sonido del delay.
Delay Feedback	-98- +98 %	Ajusta la proporción de sonido del delay realimentado en el efecto. Valores negativos (-) invertirán la fase.
Hi Damp Freq	500-15000 Hz, THRU	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido de la realimentación. La función High Damp atenúa la banda de altas frecuencias del sonido del delay más rápido que otras bandas de frecuencia, consiguiendo mayor naturalidad en el sonido del delay.
Delay Level	0-127	Volumen del sonido del delay

35: Multi-efectos de Bajo

El efecto Bass Multi proporciona compresor/limitador, overdrive o distorsión, ecualizador de 3 bandas, y chorus o flanger conectados en serie. Este algoritmo es un multi-efectos para bajo.

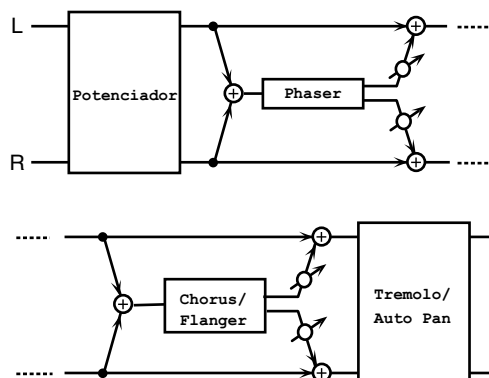


Parámetro	Valor	Descripción
Comp Sw	OFF, ON	Activa/desactiva el compresor / limitador.
Comp Threshold #1	-60-0 dB	Ajusta el nivel de volumen en que empieza la compresión.
Comp Attack	0-127	Ajusta el tiempo después de que el volumen del sonido atraviesa el umbral del compresor hasta que se inicia la compresión.
Comp Release	0-127	Especifica el tiempo desde que el volumen cae por debajo del umbral de compresión hasta que deja de aplicarse compresión.
Comp Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Ajusta el parámetro Ratio de la compresión: "source sound: output sound".
Comp Gain	-60- +12 dB	Ajusta la ganancia de salida
Distortion Sw	OFF, ON	Selecciona entre overdrive o distorsión.

Parámetro	Valor	Descripción
Distortion Mode	OD, DS	Selecciona si usará overdrive (OD) o distorsión (DS).
Drive	0–127	Grado de distorsión
Amp Sim Sw	OFF, ON	Activa/desactiva el simulador de amplificador.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de amplificador de guitarra SMALL: Amplificador de práctica BUILT-IN: Combo 2-STACK: Cabezal doble 3-STACK: Cabezal triple
Distortion Level	0–127	Volumen del overdrive o distorsión
EQ Low Freq	50–4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias
EQ Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
EQ Mid Freq	50–20000 Hz	Frecuencia del rango de frecuencias medias
EQ Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ganancia de frecuencias medias Ajustes mayores de Q estrecharán el rango de frecuencias afectado.
EQ Mid Gain	-15– +15 dB	Ganancia de frecuencias medias
EQ Hi Freq	2000–20000 Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias
EQ Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Mod Mode	CHORUS, FLANGER	Selecciona si se usará chorus o flanger
Mod Rate	0.05–10.0 Hz, note	Ajusta la velocidad de modulación del chorus o flanger
Mod Depth	0–127	Ajusta la profundidad de modulación del chorus o flanger
Mod Phase	0–180 deg	Ajusta la propagación del sonido del chorus o flanger
Mod Pre Delay	0–50.0 ms	Ajusta el tiempo de delay del sonido directo hasta que se escucha sonido del chorus o flanger.
Mod Feedback	-98– +98 %	Ajusta la proporción de sonido del efecto realimentado en el efecto. Valores negativos (-) invertirán la fase.
Mod XoverLPF	500–15000 Hz, THRU	Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasa bajos. (THRU: no se usará ningún filtro)
Mod XoverHPF	THRU, 50–800 Hz	Ajusta la frecuencia de corte del filtro paso altos. (THRU: no se usará ningún filtro)
Mod Level	0–127	Volumen del sonido del chorus o flanger

36: Multi-efectos Rhodes

Potenciador, phaser, chorus o flanger, y tremolo o auto-pan conectados en serie. Este efecto se usa para pianos eléctricos.



Parámetro	Valor	Descripción
Enhan Sw	OFF, ON	Activa/desactiva el Potenciador
Enhan Sens	0–127	Sensibilidad del Potenciador
Enhan Frequency	0–127	Ajusta el límite inferior de frecuencias en que se añadirá el efecto Potenciador.
Enhan Mix Level	0–127	Nivel de armónicos generado por el Potenciador
Enhan Level	0–127	Volumen del sonido del Potenciador
Phaser Manual	0–127	Especifica la frecuencia central en que se modulará el sonido.
Phaser Rate	0.05–10.0 Hz, note	Especifica la frecuencia de modulación
Phaser Depth	0–127	Especifica la profundidad de modulación
Phaser Resonance	0–127	Especifica la cantidad de realimentación para el Phaser. Ajustes mayores darán al sonido mayor personalidad.
Phaser Mix Level	0–127	Especifica el volumen del sonido cambiado de fase relativo al sonido directo.
Mod Mode	CHORUS, FLANGER	Selecciona si se usará chorus o flanger
Mod Rate	0.05–10.0 Hz, note	Ajusta la velocidad de modulación del chorus o flanger
Mod Depth	0–127	Ajusta la profundidad de modulación del chorus o flanger
Mod Phase	0–180 deg	Ajusta el tipo de propagación del sonido del chorus o flanger
Mod Pre Delay	0–50.0 ms	Ajusta el tiempo de Delay del sonido directo hasta que se escuche sonido del chorus o flanger.
Mod Feedback	-98– +98 %	Ajusta la proporción de sonido del delay realimentado en el efecto. Valores negativos (-) invertirán la fase.
Mod XoverLPF	500–15000 Hz, THRU	Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasa bajos. (THRU: no se usará filtro).
Mod XoverHPF	THRU, 50–800 Hz	Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasa altos. (THRU: no se usará filtro).
Mod Level	0–127	Volumen del sonido del chorus o flanger
Trem/Pan Sw	OFF, ON	Activa/desactiva el efecto tremolo/auto pan

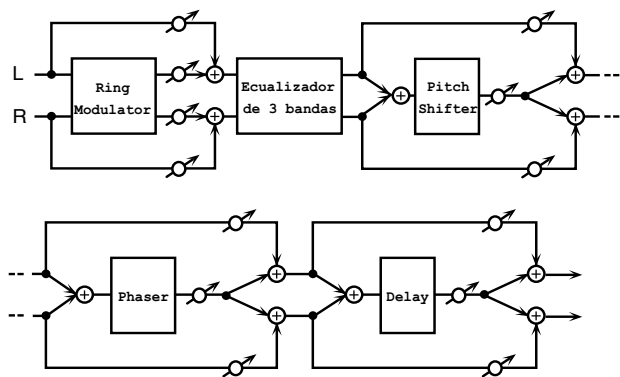
Lista de efectos

Parámetro	Valor	Descripción
Trem Mode	TREMO- LO, AUTO PAN	Selecciona si se usará tremolo o auto pan
Trem Wave- form	TRI, SAWUP, SAWDN, SQR, SIN	Selecciona el tipo de modulación. TRI: Onda triangular SAWUP/SAWDN: Onda dentada SQR: Onda cuadrada SIN: Onda senoidal
	Onda dentada superior Onda dentada inferior 	
Trem Rate	0.05–10.0 Hz, note	Frecuencia de modulación
Trem Depth	0–127	Profundidad de modulación

37: Multi-efectos de Teclado

Un efecto ring modulator, ecualizador de 3 bandas, pitch shifter, phaser, y delay conectados en serie.

El efecto ring modulator aplica una modulación en forma de anillo mediante un oscilador interno a la señal de entrada, generando sonidos acampanados.

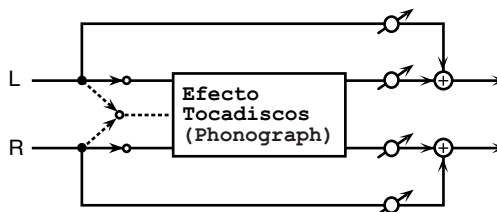


Parámetro	Valor	Descripción
Ring Freq	0–127	Frecuencia en que se aplicará la modulación
Ring Balance #1	DRY100:0 WET– DRY0:100 WET	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (DRY) y el sonido de salida del efecto Ring mod (WET).
EQ Low Freq	50–4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias
EQ Low Gain	–15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
EQ Mid Freq	50–20000 Hz	Frecuencia del rango de frecuencias medias
EQ Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ganancia del rango de frecuencias medias. Valores mayores de Q estrecharán el rango de frecuencias afectado
EQ Mid Gain	–15– +15 dB	Ganancia de frecuencias medias
EQ Hi Freq	2000–20000 Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias
EQ Hi Gain	–15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
PS Grade	1–5	Ajusta la proporción de sonido del efecto. Valores mayores proporcionarán sonidos más naturales; Sin embargo, el delay del sonido fuente aumentará.

Parámetro	Valor	Descripción
PS Coarse	–12– +12 semitone	Especifica la cantidad de Pitch shift en pasos de semitono.
PS Fine	–100– +100 cent	Ajusta la cantidad de cambio de afinación en pasos de 2 centésimas (1 cent = 1/100 parte de semitono).
PS Balance	DRY100:0 WET– DRY0:100 WET	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (DRY) y el sonido del efecto (WET)
Phaser Manual	0–127	Especifica la frecuencia central en que se modulará el sonido.
Phaser Rate	0.05–10.0 Hz, note	Especifica la frecuencia de modulación.
Phaser Depth	0–127	Especifica la profundidad de modulación.
Phaser Resonance	0–127	Especifica la cantidad de realimentación del Phaser. Valores mayores darán mayor personalidad al sonido.
Phaser Mix Level	0–127	Especifica el volumen del sonido cambiado de fase, relativo al sonido directo.
Delay Time	0–650 ms, note	Ajusta el tiempo de delay del sonido directo hasta que se escucha sonido del delay.
Delay Feedback	–98– +98 %	Ajusta la proporción de sonido del delay realimentado en el efecto. Valores negativos (–) invertirán la fase.
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del sonido al efecto. La función Low Damp atenúa la banda de bajas frecuencias del sonido del delay más rápido que otras bandas de frecuencias, consiguiendo un sonido de delay de mayor claridad
Low Damp Gain	–36–0 dB	Ganancia de atenuación de bajas frecuencias.
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido realimentado al efecto se recortará. La función High Damp, atenúa las altas frecuencias en primer lugar produciendo un sonido de delay más natural.
Hi Damp Gain	–36–0 dB	Ganancia de atenuación de altas frecuencias
Delay Level	0–127	Volumen del sonido del delay

38: Emulador de TocaDiscos (Phonograph)

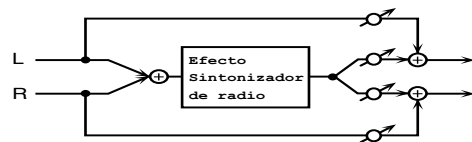
Este efecto reproduce el sonido de la reproducción de un disco de vinilo en un tocadiscos. Incluye las impurezas de sonido características de los discos de vinilo y la rotación irregular de los platos giradiscos antiguos.



Parámetro	Valor	Descripción
Input Mode	MONO, STEREO	Use este ajuste para seleccionar un efecto de tocadiscos mono o estéreo.
Signal Dist	0-127	Grado de distorsión
Frequency Range	0-127	Ajusta la respuesta en frecuencia del tocadiscos. Una disminución del valor degrada las características de la frecuencia, dando al sonido una sonoridad de tocadiscos antiguo.
Disk Type	LP, EP, SP	Ajusta la velocidad de rotación del plato giradiscos. LP: 33 1/3 r.p.m. EP: 45 r.p.m. SP: 78 r.p.m.
Total Noise #1	0-127	Nivel total de ruido
Scratch	0-127	Cantidad de arañazos en el vinilo
Dust	0-127	Cantidad de polvo en el vinilo
Hiss	0-127	Sonido de siseo continuo
* Estos ajustes añaden el ruido típico de los discos de vinilo. Los ruidos aumentan a medida que aumentan estos valores. Ajuste cada uno de los niveles de arañazos, polvo y siseo de forma equilibrada mediante el controlador de nivel global de ruido.		
Total Wow / Flutter #2	0-127	Lloro y fluctuación totales.
Wow	0-127	Lloro, irregularidad de rotación de ciclos largos.
Flutter	0-127	Fluctuación, irregularidad de rotación de ciclos cortos.
Random	0-127	Irregularidad de rotación aleatoria.
Estos ajustes determinan las irregularidades de rotación del plato giradiscos. Ajuste cada uno de los niveles de lloro, fluctuación, y aleatorio, para conseguir un equilibrio entre el ajuste de la profundidad total del efecto, con el control tonal de lloro y fluctuación.		
Balance	DRY100:0W ET- DRY0:100W ET	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (DRY) y el sonido del efecto (WET)

39: Sintonizador de Radio (Radio Tuning)

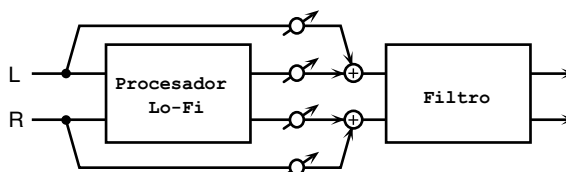
Este efecto reproduce el sonido de un receptor de radio AM.



Parámetro	Valor	Descripción
Tuning #1	-50- +50	Ajusta el grado de ruido se sintonización de un receptor de radio.
Noise Level #2	0-127	Ajusta el nivel de ruido.
Frequency Range #3	0-127	Ajusta la respuesta en frecuencia del receptor de radio. Valores menores empeoran las características de la frecuencia, generando una sonoridad similar a un receptor de radio compacto.
Balance	DRY100:0WET- DRY0:100WET	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (DRY) y el sonido del efecto (WET).

40: Conversor de velocidad de transmisión binaria (Bit Rate converter)

Este efecto permite cambiar la cantidad de bits y la frecuencia de muestreo, y recrea los sonidos Lo-Fi (Baja fidelidad) de los primeros samplers digitales y similares. Después del procesador Lo-Fi, se incluye un filtro de tono colocado en serie.



Parámetro	Valor	Descripción
Pre Filter Sw	OFF, ON	Interruptor del filtro anterior al procesador Lo-Fi
Sample Rate	1/1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32	Ajusta la fracción de frecuencias de muestreo de procesamiento
Bit Down	0-15	Ajuste de reducción del recuento de bits
Post Filter Sw	OFF, ON	Interruptor del filtro posterior al procesamiento Lo-Fi
Balance	DRY100:0WET- DRY0:100WET	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (DRY) y el sonido del efecto (WET).
Filter Type	THRU, LPF, BPF, HPF, NOTCH	Tipo de filtro THRU: no se usa ningún filtro LPF: Pasa frecuencias por debajo de la frecuencia de corte. BPF: Pasa frecuencias cerca de la frecuencia de corte. HPF: Pasa frecuencias por encima de la frecuencia de corte NOTCH: Pasa las frecuencias no cercanas a la frecuencia de corte
Filter Slope	-12, -24 dB/O	Pendiente de atenuación del filtro: -24 dB por octava: pronunciada -12 dB por octava: suave
Filter Cutoff	0-127	Frecuencia de corte del filtro Valores cercanos a cero, disminuirán la frecuencia de corte; Ajustes próximos a 127 aumentarán la frecuencia de corte.
Filter Resonance	0-127	Nivel de resonancia del filtro. Aumentos de ajuste, aumentan la resonancia por encima de la frecuencia de muestreo, dando una característica especial al sonido.

Parámetro	Valor	Descripción
Filter Gain	0– +24 dB	Compensación de la caída de volumen en el rango de la frecuencia de corte con algunos filtros. El nivel de compensación aumenta con aumentos del valor, incrementando a su vez el volumen.

41: Efecto Pseudo-estéreo

Extiende los componentes de la entrada de sonido mono, a izquierda y derecha creando una sensación artificial de salida estéreo.



Parámetro	Valor	Descripción
Depth #1	0–15	Sensación espacial del campo sonoro.

Parámetros de Chorus

Esta sección ofrece una explicación de las funciones de los Parámetros del efecto chorus.

Tipos de Chorus

01: Chorus 1

Efecto de chorus convencional que añade sensación de espacio y profundidad al sonido. Frecuencia de modulación lenta con menor profundidad.

02:Chorus 2

Efecto de chorus convencional que añade sensación de espacio y profundidad al sonido. Frecuencia de modulación rápida con menor profundidad.

03: Chorus 3

Efecto de chorus convencional que añade sensación de espacio y profundidad al sonido. Frecuencia de modulación lenta con mayor profundidad.

04: Chorus 4

Efecto de chorus convencional que añade sensación de espacio y profundidad al sonido. Frecuencia de modulación rápida con más profundidad.

05: Chorus de realimentación (Feedback chorus)

Efecto de chorus con resultados similares a un efecto flanger. Produce un sonido suave.

06: Flanger

Efecto que produce un sonido similar al despegue y aterrizaje de un avión a reacción.

07: Delay corto (Short Delay)

Efecto de delay con un tiempo de delay corto.

08: Delay corto realimentado (Fbk Short Delay)

Efecto de delay corto con muchas repeticiones.

Parámetros de Chorus

Parámetro	Valor	Descripción
Pre Low Freq	500–15000 Hz, THRU	Frecuencia del rango de bajas frecuencias (THRU: no se usa ningún filtro)
Pre Hi Freq	THRU, 50–800 Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias (THRU: no se usa ningún filtro)
Pre Dly Time	0–50.0 ms	Ajusta el tiempo de delay del sonido directo hasta que se escucha sonido del chorus.
Co LPF Freq	500–15000 Hz, THRU	Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasa bajos. (THRU: no se usa ningún filtro) El efecto se aplicará en el rango de frecuencias inferior por debajo de la frecuencia de corte.
Co HPF Freq	THRU, 50–800 Hz	Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasa altos. (THRU: no se usa ningún filtro). El efecto se aplicará al rango de frecuencias por encima de la frecuencia de corte.
Rate	0.05–10.0 Hz, note	Ajusta el ciclo de las ondulaciones sonoras del chorus/flanger.
Depth	0–127	Ajusta la profundidad de modulación del chorus/flanger.
Feedback	–98– +98 %	Ajusta la proporción de sonido del efecto realimentado en el efecto. Valores negativos (–) invertirán la fase.
Cho/Flg Sw	CHORUS, FLANGER	Selecciona entre chorus o flanger.

Parámetros de Reverb

Explicación de las funciones de los parámetros de la reverberación.



Puede encontrar explicaciones sobre cada tipo de reverberación en las siguientes páginas:

- 01: Reverb tipo habitación 1 (pág. 139)
- 02: Reverb tipo habitación 2 (pág. 139)
- 03: Reverb tipo habitación 3 (pág. 140)
- 04: Reverb de sala 1 (pág. 140)
- 05: Reverb de sala 2 (pág. 141)
- 06: Reverb de sala 3 (pág. 141)
- 07: Reverb tipo garaje (pág. 142)
- 08: Reverb de muelles (pág. 142)
- 09: Reverb no lineal (pág. 143)
- 10: Delay (pág. 143)

01: Reverb tipo habitación 1 (Room 1 Reverb)

Efecto que simula la reverberación del interior de una habitación. Reverb estándar del tipo Room.

Parámetro	Valor	Descripción
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias
Pre Low Gain	–15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Frecuencia del rango de frecuencias medias
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ganancia del rango de frecuencias medias. Valores mayores de Q estrecharán el rango afectado.
Pre Mid Gain	–15– +15 dB	Ganancia de frecuencias medias
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias
Pre Hi Gain	–15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Low Rev Time	0.06–32.0 sec	Duración (tiempo) de la reverb de la banda de bajas frecuencias
Hi Rev Time	0.06–32.0 sec	Duración (tiempo) de la reverb de la banda de altas frecuencias
Xover Freq	160–15000 Hz, THRU	La reverberación especificada por el parámetro Low Rev Time se aplicará a las frecuencias por debajo de su rango. El parámetro Hi Rev Time afectará a las frecuencias por encima de su rango.
Pre Dly Time	0–200.0 ms	Ajusta el tiempo de delay del sonido directo hasta que se escucha sonido del delay.
Density	0–99	Densidad de la reverberación
Room Size	5.6–32.6 m	Tamaño habitación simulada
Early Ref Level	0–99	Nivel de volumen de las primeras reflexiones.
Release Density	0–99	Densidad sonora que alcanza a la audiencia después de muchas reflexiones repetidas.
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará el sonido de la realimentación. La función Low Damp atenúa la banda de bajas frecuencias del sonido de la reverb más rápidamente que otras bandas de frecuencia, consiguiendo mayor claridad en el sonido.
Low Damp Gain	–36–0 dB	Ganancia de atenuación de bajas frecuencias.
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido realimentado al efecto. High Damp, atenúa en primer lugar las altas frecuencias.
Hi Damp Gain	–36–0 dB	Ganancia de atenuación de altas frecuencias.
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Frecuencia en que empezará a actuar el filtro de corte de altas frecuencias. (THRU: no se usará ningún filtro)

02: Reverb tipo habitación 2 (Room 2 Reverb)

Simula la reverberación de una habitación. Adecuado para simular una habitación pequeña. Produce una reverberación clara.

Parámetro	Valor	Descripción
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias
Pre Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Frecuencia del rango de frecuencias medias
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ganancia del rango de frecuencias medias. Valores mayores de Q estrecharán el rango afectado
Pre Mid Gain	-15– +15 dB	Ganancia de frecuencias medias
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias
Pre Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Reverb Time	0.06–32.0 sec	Duración (tiempo) de la reverb de la banda de bajas frecuencias
Pre Dly Time	0–200.0 ms	Ajusta el tiempo de delay del sonido directo hasta que se escucha el sonido del delay.
Density	0–99	Densidad de la reverberación
Room Size	1–10	Tamaño habitación simulada
Early Ref Level	0–99	Nivel de volumen de las primeras reflexiones
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará el sonido de la realimentación. La función Low Damp atenúa la banda de bajas frecuencias del sonido de la reverb más rápidamente que otras bandas de frecuencia, consiguiendo mayor claridad en el sonido.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de atenuación de bajas frecuencias
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido realimentado al efecto. High Damp, atenúa en primer lugar las altas frecuencias.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de atenuación de altas frecuencias
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Frecuencia en que empezará a actuar el filtro de corte de altas frecuencias. (THRU: no se usará ningún filtro)

03: Reverb tipo habitación 3 (Room 3 Reverb)

Efecto que simula la reverberación del interior de una habitación. Reverb adecuada para simular una habitación mayor. Produce una reverberación con un intenso rango de frecuencias medias y graves.

Parámetro	Valor	Descripción
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias
Pre Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Frecuencia del rango de frecuencias medias
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ganancia del rango de frecuencias medias. Valores mayores de Q estrecharán el rango afectado
Pre Mid Gain	-15– +15 dB	Ganancia de frecuencias medias
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias
Pre Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Reverb Time	0.06–32.0 sec	Duración (tiempo) de la reverb de la banda de bajas frecuencias
Pre Dly Time	0–200.0 ms	Ajusta el tiempo de delay del sonido directo hasta que se escucha el sonido del delay.
Density	0–99	Densidad de la reverberación
Room Size	1–8	Tamaño habitación simulada
Early Ref Level	0–99	Nivel de volumen de las primeras reflexiones
Release Density	0–99	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará el sonido de la realimentación. La función Low Damp atenúa la banda de bajas frecuencias del sonido de la reverb más rápidamente que otras bandas de frecuencia, consiguiendo mayor claridad en el sonido.
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Ganancia de atenuación de bajas frecuencias
Low Damp Gain	-36–0 dB	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido realimentado al efecto. High Damp, atenúa en primer lugar las altas frecuencias.
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Ganancia de atenuación de altas frecuencias
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Frecuencia en que empezará a actuar el filtro de corte de altas frecuencias. (THRU: no se usará ningún filtro)
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Frecuencia del rango de bajas frecuencias

04: Reverb de sala 1 (Hall 1 Reverb)

Simula la reverberación de una sala de conciertos. Reverb de sala convencional. Es posible también aplicar un efecto chorus a la reverb para ajustar la sensación de espacio o para crear un efecto especial.

Parámetro	Valor	Descripción
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias
Pre Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Frecuencia del rango de frecuencias medias
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ganancia del rango de frecuencias medias. Valores mayores de Q estrecharán el rango afectado
Pre Mid Gain	-15– +15 dB	Ganancia de frecuencias medias
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias
Pre Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Low Rev Time	0.06–64.0 sec	Duración (tiempo) de la reverb de la banda de bajas frecuencias.
Hi Rev Time	0.06–64.0 sec	Duración (tiempo) de la reverb de la banda de altas frecuencias
Xover Freq	160–15000 Hz, THRU	La reverberación especificada por el parámetro Low Rev Time se aplicará a las frecuencias por debajo de su rango. El parámetro Hi Rev Time afectará a las frecuencias por encima de su rango.
Pre Dly Time	0–200.0 ms	Ajusta el tiempo de delay del sonido directo hasta que se escucha el sonido del delay.
Density	0–99	Densidad de la reverberación
Room Size	5.6–32.6 m	Tamaño habitación simulada
Early Ref Level	0–99	Nivel de volumen de las primeras reflexiones
Release Density	0–99	Densidad sonora que alcanza a la audiencia después de muchas reflexiones repetidas
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará el sonido de la realimentación. La función Low Damp atenúa la banda de bajas frecuencias del sonido de la reverb más rápidamente que otras bandas de frecuencia, consiguiendo mayor claridad en el sonido.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de atenuación de bajas frecuencias
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido realimentado al efecto. High Damp, atenúa en primer lugar las altas frecuencias.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de atenuación de altas frecuencias.
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Frecuencia en que empezará a actuar el filtro de corte de altas frecuencias. (THRU: no se usará ningún filtro)
Chorus Rate	0–127	Proporción de modulación de la Reverberación
Chorus Depth	0–127	Profundidad de modulación de la reverberación

06: Reverb de sala 2 (Hall 2 Reverb)

Simula la reverberación de una sala de conciertos. Adecuada para simular habitaciones más pequeñas; produce una reverb clara.

Parámetro	Valor	Descripción
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias
Pre Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Frecuencia del rango de frecuencias medias
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ganancia del rango de frecuencias medias. Valores mayores de Q estrecharán el rango afectado.
Pre Mid Gain	-15– +15 dB	Ganancia de frecuencias medias
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias
Pre Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Reverb Time	0.06–64.0 sec	Duración (tiempo) de la reverb
Pre Dly Time	0–200.0 ms	Ajusta el tiempo de delay del sonido directo hasta que se escucha sonido del delay.
Density	0–99	Densidad de la reverberación
Room Size	1–10	Tamaño habitación simulada
Early Ref Level	0–99	Nivel de volumen de las primeras reflexiones
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará el sonido de la realimentación. La función Low Damp atenúa la banda de bajas frecuencias del sonido de la reverb más rápidamente que otras bandas de frecuencia, consiguiendo mayor claridad en el sonido.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de atenuación de bajas frecuencias
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido realimentado al efecto. High Damp, atenúa en primer lugar las altas frecuencias.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de atenuación de altas frecuencias.
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Frecuencia en que empezará a actuar el filtro de corte de altas frecuencias. (THRU: no se usará ningún filtro).

06: Reverb de sala 3 (Hall 3 Reverb)

Simula la reverberación de una sala de conciertos. Adecuada para simular una habitación mayor, produce una reverberación con gran riqueza de frecuencias medias y bajas.

Parámetro	Valor	Descripción
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias
Pre Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Frecuencia del rango de frecuencias medias
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ganancia del rango de frecuencias medias. Valores mayores de Q estrecharán el rango afectado.
Pre Mid Gain	-15– +15 dB	Ganancia frecuencias medias
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias
Pre Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Reverb Time	0.06–64.0 sec	Duración (tiempo) de la reverb
Pre Dly Time	0–200.0 ms	Ajusta el tiempo de delay del sonido directo hasta que se escucha sonido del delay
Density	0–99	Densidad de la reverberación
Room Size	1–8	Tamaño habitación simulada
Early Ref Level	0–99	Nivel de volumen de las primeras reflexiones
Release Density	0–99	Densidad sonora que alcanza a la audiencia después de muchas reflexiones repetidas
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará el sonido de la realimentación. La función Low Damp atenúa la banda de bajas frecuencias del sonido de la reverb más rápidamente que otras bandas de frecuencia, consiguiendo mayor claridad en el sonido.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de atenuación de bajas frecuencias.
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido realimentado al efecto. High Damp, atenúa en primer lugar las altas frecuencias.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de atenuación de altas frecuencias.
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Frecuencia en que empezará a actuar el filtro de corte de altas frecuencias. (THRU: no se usará ningún filtro)

07: Reverb tipo garaje (Garage Reverb)

Simulación de la reverberación de un garaje. Reproduce la reverb de una habitación con paredes duras con muchas reflexiones.

Parámetro	Valor	Descripción
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias
Pre Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Frecuencia del rango de frecuencias medias
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ganancia del rango de frecuencias medias. Valores mayores de Q estrecharán el rango afectado.
Pre Mid Gain	-15– +15 dB	Ganancia frecuencias medias
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias
Pre Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Reverb Time	0.06–32.0 sec	Duración (tiempo) de la reverb
Pre Dly Time	0–200.0 ms	Ajusta el tiempo de delay del sonido directo hasta que se escucha el sonido del delay.
Density	0–99	Densidad de la reverberación
Room Size	1–8	Tamaño habitación simulada
Early Ref Level	0–99	Nivel de volumen de las primeras reflexiones
Release Density	0–99	Densidad sonora que alcanza a la audiencia después de muchas reflexiones repetidas
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará el sonido de la realimentación. La función Low Damp atenúa la banda de bajas frecuencias del sonido de la reverb más rápidamente que otras bandas de frecuencia, consiguiendo mayor claridad en el sonido.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de atenuación de bajas frecuencias.
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido realimentado al efecto. High Damp, atenúa en primer lugar las altas frecuencias.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de atenuación de altas frecuencias.
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Frecuencia en que empezará a actuar el filtro de corte de altas frecuencias. (THRU: no se usará ningún filtro)

08: Reverb de muelles (Plate Reverb)

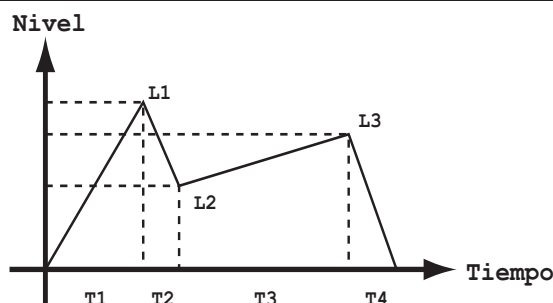
Simula una reverberation de muelles (Unidad de reverberación que usa la vibración de un muelle metálico).

Parámetro	Valor	Descripción
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias
Pre Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Frecuencia del rango de frecuencias medias
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ganancia del rango de frecuencias medias. Valores mayores de Q estrecharán el rango afectado.
Pre Mid Gain	-15– +15 dB	Ganancia frecuencias medias
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias
Pre Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Low Rev Time	0.06–32.0 sec	Duración (tiempo) de la reverb de la banda de bajas frecuencias
Hi Rev Time	0.06–32.0 sec	Duración (tiempo) de la reverb de la banda de altas frecuencias
Xover Freq	160–15000 Hz, THRU	La reverberación especificada por el parámetro Low Rev Time se aplicará a las frecuencias por debajo de su rango. El parámetro Hi Rev Time afectará a las frecuencias por encima de su rango.
Pre Dly Time	0–200.0 ms	Ajusta el tiempo de delay del sonido directo hasta que se escucha el sonido del delay.
Density	0–99	Densidad de la reverberación
Room Size	5.6–34.7 m	Tamaño habitación simulada
Early Ref Level	0–99	Nivel de volumen de las primeras reflexiones
Release Density	0–99	Densidad sonora que alcanza a la audiencia después de muchas reflexiones repetidas.
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará el sonido de la realimentación. La función Low Damp atenúa la banda de bajas frecuencias del sonido de la reverb más rápidamente que otras bandas de frecuencia, consiguiendo mayor claridad en el sonido.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de atenuación de bajas frecuencias.
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido realimentado al efecto. High Damp, atenúa en primer lugar las altas frecuencias.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de atenuación de altas frecuencias.
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Frecuencia en que empezará a actuar el filtro de corte de altas frecuencias. (THRU: no se usará ningún filtro).

09: Reverb no lineal (Non-Linear Reverb)

Usa un procesamiento digital para crear una reverberación artificial bastante diferente de la reverberación natural.

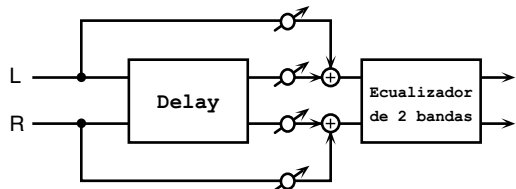
Parámetro	Valor	Descripción
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias
Pre Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Frecuencia del rango de frecuencias medias
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ganancia del rango de frecuencias medias. Valores mayores de Q estrecharán el rango afectado.
Pre Mid Gain	-15– +15 dB	Ganancia frecuencias medias
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias
Pre Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Pre Dly Time	0–200.0 ms	Ajusta el tiempo de delay del sonido directo hasta que se escucha sonido del delay.
Density	0–99	Densidad de la reverberación
Early Ref Level	0–99	Nivel de volumen de las primeras reflexiones
NLR Type	L→R, NORMAL, L←R	Salida de ajuste panorámico L→R: Panorámico del canal L hacia el canal R NORMAL: Salida sin panoramizar L←R: Panorámico del canal R hacia el canal L
Env Time Ratio	10–120 %	El tiempo total se expandirá o contraerá preservando las proporciones de tiempo de los diversos tiempos Envelope.
Envelope T1–T4	0.1–1000 ms	Tiempo hasta que se alcanza cada punto (T1–T4)
Envelope L1–L3	0–100	Nivel de salida de cada punto (L1–L3) * Si la duración total de los tiempos de Envelope (T1+T2+T3+T4) excede 1000 ms, el sonido de la porción que lo sobrepase será recortado.



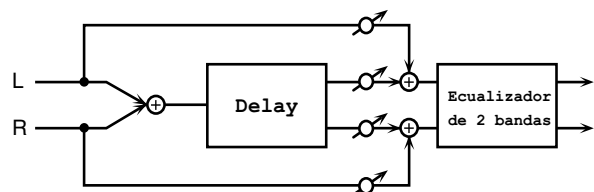
Feedback Time	0.1–1000 ms	Tiempo de delay del sonido realimentado
Feedback Level	0–99 %	Cantidad de realimentación.
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Frecuencia en la que el filtro de corte de altas frecuencias empezará a actuar (THRU: no se usará ningún filtro)

10: Delay estéreo

Efecto Delay estéreo. Es posible conseguir efectos de eco largos, sonidos gruesos o espaciales, mediante ajustes de longitud del delay.



Parámetro Mode en la posición ESTÉREO:



Parámetro Mode en la posición MONO o ALTERNATE:

Parámetro	Valor	Descripción
Mode	MONO, STEREO, ALTERNATE	Selecciona estéreo, mono, o alternativo. MONO: Efecto delay de una sola entrada y salida doble. Sonido estéreo (izquierda y derecha) se mezclan antes de la entrada. STEREO: Delay de entrada y salida doble. El sonido de salida del delay proporciona la misma posición estéreo de la entrada. ALTERNATE: Salida alternativa del sonido del delay izquierda y derecha.
Delay Time	0–1300 ms (MONO), 0–650 ms (STEREO, ALTERNATE), note	Ajusta el tiempo de delay del sonido directo hasta que se escucha el sonido del delay.
L-R Shift	0–650 ms, note	El tiempo de delay aumentará solo de un lado entre izquierda y derecha. Si el orden L-R es L→R, el sonido R será el último. En el caso de R→L, el sonido L será el último. * Cuando el modo está ajustado en MONO o ALTERNATE, este ajuste se ignorará.
L-R Order	L→R, R→L	Modo ESTÉREO o ALTERNATE: este ajuste determina por cual de los lados (izquierdo o derecho) sonará antes el delay. L→R: Lado izquierdo primero R→L: Lado derecho primero * En modo MONO, este ajuste será ignorado
Feedback	-98– +98 %	Ajusta la proporción de sonido del delay realimentado en el efecto. Valores negativos (-) invertirán la fase.
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Ajusta la proporción de sonido del delay realimentado en el efecto. Valores negativos (-) invertirán la fase.

Parámetro	Valor	Descripción
Low Damp Gain	-36–0 dB	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará el sonido de la realimentación. La función Low Damp atenúa la banda de bajas frecuencias del sonido del delay más rápidamente que otras bandas de frecuencia, consiguiendo mayor claridad en el sonido del delay.
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Ganancia de atenuación de bajas frecuencias
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido de la realimentación. La función High Damp atenúa la banda de altas frecuencias del sonido del delay más rápido que otras bandas de frecuencia, consiguiendo mayor naturalidad en el sonido del delay.
Balance	DRY100:0WET–DRY0:100WET	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (DRY) y el sonido de salida del efecto Ring mod (WET).
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Frecuencia del rango de bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Frecuencia del rango de altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

Solución de Problemas

Si la unidad no funcionase del modo esperado, por favor, compruebe primero los siguientes puntos. Si esto no soluciona el Problema, consulte con su distribuidor o con el servicio técnico Roland más cercano.

* Si durante el uso de la unidad aparece algún mensaje, consulte la siguiente sección “Lista de Mensajes” (pág. 149).

Problemas relacionados con V-Synth

Problema	Causa	Medidas de solución
La unidad no se enciende	Está conectado correctamente el cable a la unidad V-Synth y a la toma de corriente?	Compruebe las conexiones del cable de alimentación.
No hay sonido / El volumen es bajo	Están encendidos los dispositivos conectados?	Asegúrese de que su dispositivo mezclador o amplificador estén encendidos.
	Está bajado el volumen?	Compruebe el volumen de la unidad V-Synth o del amplificador o mezclador conectados.
	Se escucha sonido en los auriculares?	Si no se escucha sonido en los auriculares, es posible que los cables de conexión estén rotos o que el amplificador o el mezclador tengan un mal funcionamiento. Compruebe los cables de conexión y el resto de su equipo una vez más.
	Está seleccionada la reproducción de la canción demostración?	Pulse [EXIT] para salir del modo de reproducción de la canción Demostración (Guía de Inicio Rápido; pág. 8).
	Está desactivado el interruptor Local?	Coloque el interruptor Local en: ON (pág. 78).
	El nivel Patch está ajustado muy bajo?	Compruebe el ajuste del parámetro Level (pág. 47).
	Son correctos los ajustes de los efectos?	Compruebe que los ajustes de efectos son ON o OFF, en el parámetro Effect Balance o Level (pág. 50).
	Son correctos los ajustes del destino de salida?	Compruebe los ajustes de asignación de salida (pág. 50).
	V-Synth ha recibido mensajes de disminución de volumen de un dispositivo MIDI externo?	Compruebe el volumen.
	Es posible que esté desactivado el oscilador?	Pulse [OSC1] o [OSC2] para activar el oscilador.
	V-Synth tiene el ajuste: “comunicación USB” activo, en modo almacenamiento (Storage mode)?	Cancele la comunicación USB (pág. 92, pág. 94).
El nivel de volumen del instrumento conectado a los jacks Input es demasiado bajo.	Está usando un cable de conexión que contiene reóstatos?	Use un cable de conexión que no contenga reóstatos.
La afinación no es correcta	Son correctos los ajustes de afinación de la sección del Oscilador?	Compruebe los ajustes del parámetro Afinación Tosca/ Afinación Fina (pág. 41).
	Es correcto el ajuste Master Tune?	Compruebe los ajustes del parámetro Master Tune (pág. 74).
	Se ha recibido un mensaje de Pitch Bend desde un dispositivo externo, dejando el ajuste pendiente?	Mueva la palanca pitch bend del teclado MIDI conectado.
Al pulsar en el teclado el sonido de las notas no se detiene	Está invertida la polaridad del pedal de sustain?	Compruebe la polaridad (parámetro Polarity) del pedal de sustain (pág. 79).
El sonido está distorsionado	Se está aplicando un efecto de distorsión?	Compruebe los ajustes de efectos (pág. 116).
	Se ha elevado el volumen del Patch?	Compruebe el ajuste del parámetro Level (pág. 47).
Los efectos no están activos	Los interruptores de los efectos [MFX], [CHO], o [REV] pueden haber sido desactivados.	Actívelos.
	Són correctos los diversos ajustes de los efectos?	Si el nivel del envío de cada efecto está ajustado a cero, el efecto no se aplicará. Compruebe los ajustes (pág. 50).
		Incluso con los niveles de envío de cada efecto ajustados a 0, no se aplicarán efectos en: Nivel Master de MFX, Nivel Master de Chorus, o Nivel Master de la Reverb. Compruebe cada ajuste (pág. 50).
		Si el ajuste del nivel “Output Assign” no es “MULTI”, el sonido MFX no tendrá salida. (pág. 50).
El ajuste Oscillator Type es : “EXT IN”, pero no se escucha sonido al introducir audio por los jacks INPUT	Si el oscilador está ajustado en: “External Input” (EXT IN), no se escuchará sonido a menos que usted pulse el teclado.	Pulse el teclado.
No se escucha sonido del dispositivo MIDI conectado	Está ajustado el dispositivo para transmitir mensajes MIDI?	Compruebe los ajustes del parámetro Patch Tx Ch (pág. 77).
	Se corresponden los canales de transmisión y recepción MIDI de ambos dispositivos?	Compruebe los ajustes del parámetro Patch Tx Ch (pág. 77).

Solución de Problemas

Problema	Causa	Medidas de solución
No se reciben los mensajes Exclusive	Está ajustado el instrumento para recibir mensajes Exclusive?	Ajuste el parámetro Rx Sys-Ex en ON (pág. 76).
	El número de ID del dispositivo transmisor, coincide con el número ID de la unidad V-Synth?	Compruebe el ajuste del parámetro Device ID (pág. 75).
Se escuchan ruidos durante el muestreo	Durante el muestreo, la frecuencia de salida del interface digital de audio está fijada en 44.1 kHz, independientemente del ajuste System mode. En este caso, es posible que se escuche ruido procedente de los dispositivos conectados.	No se trata de un problema de funcionamiento.
No es posible editar ni codificar una onda de sonido	Puede haber seleccionado una onda Preset?	Las ondas wave cargadas de fábrica en la unidad V-Synth no son editables ni codificables. Sólo muestras de usuario.
El tono Beep fue desactivado pero continua sonando al encender de nuevo la unidad	El modo de encendido de la unidad (Power-up Mode) está ajustado en: "Default".	Cambie el ajuste a "Last Set" y guarde los ajustes System (pág. 74).

Problemas con el controlador USB (Windows)

Problema	Causa	Medidas de solución
El ordenador se bloquea en la pantalla de inicio al iniciarlo o reiniciarlo con la unidad V-Synth conectada vía USB,	Al iniciar o reiniciar algunos ordenadores, se han detectado bloqueos en la pantalla de inicio, con la unidad V-Synth encendida y conectada vía USB.	Apague V-Synth y luego reinicie su ordenador.
Al apagar la unidad V-Synth aparecen errores de Windows	Bajo Windows Me, apagar la unidad V-Synth sin desactivar la conexión genera errores en Windows.	Es preciso cancelar primero la conexión USB (pág. 92) antes de apagar la unidad V-Synth.
Al cerrar la sesión de Windows con la unidad V-Synth encendida, el ordenador no se apaga	Se ha detectado la imposibilidad de apagar algunos ordenadores al cerrar la sesión de Windows con la unidad V-Synth encendida (conexión USB activa). (El proceso de apagado se interrumpe antes de finalizar).	Debe cancelar la conexión USB (pág. 92) antes de apagar la unidad V-Synth, antes de abandonar Windows.
Al conectar V-Synth vía USB y activar el PC en estado de reposo, este deja de funcionar	Se ha detectado que activar el ordenador desde su estado de reposo con una unidad V-Synth encendida conectada vía USB puede causar el bloqueo del PC.	Antes de poner el ordenador en estado de reposo, apague la unidad V-Synth mediante el proceso descrito en la página 92.
El controlador de V-Synth no está instalado in Windows XP	Si utiliza una unidad de red en Windows XP, el número de esta unidad puede crear conflictos con la unidad V-Synth, causando que el ordenador no la reconozca.	Cambie la asignación de la unidad de red.
No se ejecuta automáticamente el "asistente para nuevo hardware encontrado".	Está conectado correctamente el cable USB?	Asegúrese de que la unidad V-Synth y su ordenador están conectados correctamente mediante el cable USB.
	Está activado el puerto USB en su ordenador?	Consulte el manual de operaciones de su ordenador y asegúrese de que las funciones USB están activadas.
No aparece el diálogo "Inserte Disco". El "asistente para nuevo hardware encontrado" termina antes de finalizar. <i>La detección de la unidad V-Synth puede tardar aproximadamente 15 segundos o más después de conectar el cable USB.</i>	Su ordenador cumple las especificaciones USB?	Si está usando un ordenador que no cumple los requerimientos eléctricos de las especificaciones USB, su funcionamiento puede resultar inestable. En este caso, solucione el problema usando un hub USB.
		Si las medidas anteriores no solucionan el problema, es posible que la unidad V-Synth haya sido detectada incorrectamente por su ordenador. Elimine la información de dispositivos incorrecta según se describe en "Eliminar información incorrecta de dispositivos" (pág. 147), al re-instalar el controlador.
Incluso habiendo instalado el controlador, aparece el mensaje: "Nuevo hardware encontrado".	Si su ordenador o su hub USB disponen de 2 o más conectores USB y usted conectó la unidad V-Synth en un puerto USB en que nunca se había conectado antes, aparecerá el mensaje "Nuevo hardware encontrado" incluso en un ordenador con el controlador instalado previamente.	Consulte el archivo Readme en el CD-ROM incluido, e instale el controlador una vez más. No se trata de un mal funcionamiento. Si el mensaje If the "Nuevo hardware encontrado" aparece incluso con la unidad V-Synth conectada en el mismo conector USB que durante su detección, es posible que el ordenador haya detectado incorrectamente la unidad V-Synth. Como se describe en "Eliminar información incorrecta de dispositivos" (pág. 147), elimine la información incorrecta al reinstalar el controlador.

Problema	Causa	Medidas de solución
Aparece el cuadro de diálogo “Controlador desconocido encontrado” y no es posible instalar el controlador El administrador de dispositivos muestra los mensajes: “?”, “!”, o “USB Composite Device” El driver está mal instalado	Es posible que el ordenador haya detectado incorrectamente la unidad V-Synth.	Elimine la información incorrecta del dispositivo y re instale el controlador tal como se describe en: “ Eliminar información incorrecta de dispositivos ” (pág. 147).
No es posible instalar / eliminar / usar el driver bajo los sistemas Windows XP / 2000	Se registró en Windows como administrador?	Para poder instalar / eliminar / re-instalar el driver en Windows XP / 2000, debe haber entrado en Windows como administrador. Para detalles, por favor contacte con el administrador de su sistema informático.
	Modificó los ajustes de “firma de controladores”?	Para poder instalar / re-instalar el driver debe realizar ajustes de “firma de controladores”.
Windows XP / 2000 muestra cuadro de diálogo: “Driver no está firmado digitalmente”	Modificó los ajustes de “firma de controladores”?	Para instalar / re-instalar el driver realice los ajustes descritos en: “opciones de firma de controladores”.

Eliminar información incorrecta de dispositivos

Para re-instalar el controlador, siga el siguiente procedimiento:

1. Apague su ordenador e inicie Windows con todos los cables USB desconectados (excepto el teclado y el ratón).
2. Después de reiniciar Windows, use un cable USB para conectar la unidad V-Synth con su ordenador.
3. Encienda la unidad V-Synth.
4. Haga click en el botón de inicio de Windows, y elija Ajustes y Panel de control.
5. Haga doble click en el icono System. Aparecerá el cuadro de diálogo propiedades de sistema.
6. Haga click en la lengüeta Administrador de Dispositivos.
En Windows XP, seleccione la lengüeta “Propiedades de Hardware” y haga click en “Administrador de Dispositivos”.
7. Compruebe si en la sección “Otros dispositivos”, “Controladores de Sonido, Video y Juegos” o “Dispositivos USB”, aparece “Roland V-Synth” con un símbolo “!” o “?” en la parte inferior. En caso de encontrar una de estas indicaciones, seleccione la y pulse [Eliminar].
8. Un cuadro de diálogo le pedirá confirmación sobre la eliminación del dispositivo. Verifique el contenido del cuadro de diálogo y luego haga click en [OK]. Del mismo modo, elimine cualquier referencia “Roland V-Synth” con un símbolo “!” o “?”.
9. Compruebe si en la sección “Otros dispositivos”, “Controladores de Sonido, Video y Juegos” o “Dispositivos USB”, aparece “Dispositivo Compuesto USB”, “Dispositivo USB” o “Dispositivo compatible con USB” con el símbolo “!” o “?” en su parte inferior. Si encuentra una de estas indicaciones, debe descubrir si se debe a que la unidad V-Synth ha sido detectada incorrectamente o a que existe alguna incompatibilidad con otro dispositivo instalado. Para comprobarlo, apague la unidad V-Synth.

* Si la indicación “Dispositivo Compuesto USB” (o similar) desaparece al apagar la unidad V-Synth, el problema está en que la unidad V-Synth ha sido detectada incorrectamente. Vuelva al paso 2 y continúe con el procedimiento. Cuando llegue al paso 8 elimine la información que fue eliminada incorrectamente. Si la indicación no desaparece al apagar la unidad V-Synth, esta indicación se refiere a otro dispositivo. No lo elimine.

Los términos “Dispositivo Compuesto USB”, “Dispositivo USB” o “Dispositivo compatible con USB” pueden indicar un dispositivo diferente a V-Synth. Tenga cuidado de no eliminar accidentalmente el registro de otro dispositivo. Si elimina el registro de otro dispositivo, tendrá que instalar de nuevo su controlador.

10. Un cuadro de diálogo le pedirá confirmación sobre la eliminación del dispositivo. Verifique el contenido del cuadro de diálogo y luego haga click en [OK]. Elimine todas las incidencias de “Dispositivo Compuesto USB”, “Dispositivo USB” o “Dispositivo compatible con USB” con el símbolo “!” o “?” en su parte inferior

11. Encienda la unidad V-Synth, luego elimine el controlador.

12. Reinicie Windows. Luego instale de nuevo el controlador .

** Si el problema persiste después de haber aplicado las medidas anteriores, por favor, consulte el archivo “Readme” del controlador USB contenido en el CD-ROM.*

Problemas relacionados con el controlador USB (Macintosh)

Problema	Causa	Medidas de solución
Aparece el mensaje: “Los controladores necesarios para el dispositivo USB V-Synth no están disponibles, desea buscar estos controladores en internet?”	Es posible que el controlador MIDI USB de V-Synth no se haya instalado correctamente en su ordenador.	Instale correctamente el controlador MIDI USB como se describe en el CD-ROM incluido.
	Es posible que exista un conflicto con el controlador de otro dispositivo USB.	En la presencia del controlador para la unidad CD-R USB de I-O Data Corporation, se ha detectado un conflicto que causa una detección incorrecta de la unidad V-Synth. En este caso, inhabilite el controlador “ISD 200 BOTBridge” o el controlador correspondiente, moviéndolo fuera de la carpeta Extensiones, localizada en la carpeta de sistema.
Cuando el ordenador vuelve a su funcionamiento normal después del estado de hibernación, aparece la indicación: “MIDI off line!”	El controlador MIDI USB de V-Synth no es compatible con la función “Sleep” de Mac OS.	No use la función “Sleep” de Mac OS. Al usar V-Synth, abra el panel de control “Ahorro de energía” y especifique “Nunca” como periodo de inactividad anterior a la hibernación del sistema.

Lista de Mensajes

La unidad V-Synth muestra gran variedad de mensajes. Existen tres tipos de mensajes de pantalla:

Mensaje de ERROR: Aparecerá si intenta realizar una operación incorrecta, o si no fue posible realizar correctamente una operación.

Mensaje de AVISO: Este mensaje aparecerá cuando sea necesario actuar con precaución.

Cuadro de mensaje: Informa del estado actual de la unidad. También aparecerá si intenta realizar una operación incorrecta, o en el caso de que una operación no pueda ser ejecutada correctamente.

Esta es una lista alfabética de mensajes para cada tipo de mensaje de pantalla:

Pantallas de ERROR

Si aparece una pantalla de error, pulse <ACCEPT> para borrar el mensaje.

Mensaje	Significado	Medidas
DISK Disk Full!	El disco está lleno. No es posible escribir más información.	Elimine archivos innecesarios del disco (pág. 88). Alternativamente, proporcione otro disco o soporte con espacio libre de almacenamiento.
DISK File/Folder Name Duplicate!	Existe un archivo o carpeta de nombre idéntico.	Asigne un nombre diferente (pág. 89). Alternativamente, escriba en una carpeta que no contenga ningún archivo / carpeta con el mismo nombre.
DISK File Not Found!	No se encontró en el disco un Patch o muestra usada en el proyecto.	Cree de nuevo el proyecto o carpeta y guárdelo.
DISK File Read Error!	Los datos están dañados y no pueden cargarse.	No utilice este archivo.
DISK File Write Error!	El soporte de escritura de datos está en un formato incompatible para la escritura de V-Synth.	Prepare un soporte que esté en un formato compatible para la escritura de la unidad V-Synth.
DISK Illegal Format!	El archivo no pudo cargarse porque está en un formato incorrecto.	No utilice este archivo.
DISK Illegal PCM Wave! Cannot Load This Wave.	Este archivo utiliza un tipo de compresión incompatible con la unidad V-Synth.	Utilice el dispositivo que creó este archivo para convertir los datos en una onda de sonido de 8 o 16 bits.
DISK Memory Full!	La operación se ha interrumpido porque la memoria Wave está llena.	Elimine muestras innecesarias de la unidad V-Synth. Alternativamente, importe individualmente los Patches o muestras que desee usar.
DISK Path Duplicate!	Está intentando escribir en la misma ruta de datos.	Cambie el destino de la escritura.
DISK Path Name Too Long!	El nombre de la ruta es demasiado largo.	Acorte los nombres de cada carpeta (pág. 89). Alternativamente mueva la carpeta a un nivel más superficial de la categoría de datos (pág. 87). * La ruta ("path") indica la categoría del nivel donde se ubicará el archivo. Son datos conjuntos con el nombre de la carpeta.
DISK PC Card Not Ready!	La tarjeta PC no está preparada.	Inserte otra tarjeta PC.
DISK Too Many Channels! Cannot Load This Wave.	Este archivo contiene ondas de sonido para tres o más canales, cargados en la unidad V-Synth.	No utilice este archivo.
DISK Unformatted Disk!	Este disco no puede ser utilizado con la unidad V-Synth.	Formatee el disco de la unidad V-Synth.
DISK Unknown Disk Error!	Ha ocurrido un error desconocido en el disco.	Contacte con su distribuidor o con el Servicio Técnico Roland más cercano.
DISK You Cannot Use This Device!	La operación que intentó realizar no es compatible en este dispositivo de datos.	No seleccione este disco para esta operación.
ENCODE Encoding Error!	Resulta imposible la codificación por algún motivo.	Cambie el tipo de codificación e inténtelo de nuevo.
ENCODE Memory Full!	La codificación no es posible por insuficiente memoria Wave.	Acorte las ondas wave (pág. 66), o elimine muestras no deseadas de la memoria de V-Synth (pág. 60).
IMPORT No Room for Patches!	No quedan Patches vacíos.	Elimine Patches innecesarios de la unidad V-Synth (pág. 36).
IMPORT No Room for Samples!	No quedan muestras vacías.	Elimine muestras innecesarias de la unidad V-Synth (pág. 60).
SAMPLE EDIT Copy Buffer Not Allocated!	No existe suficiente memoria wave para ejecutar la copia.	Acorte el rango que desee copiar (pág. 66), o elimine muestras innecesarias de la memoria de V-Synth (pág. 60).

Lista de Mensajes

Mensaje	Significado	Medidas
SAMPLE EDIT Memory Full!	No hay suficiente memoria wave para ejecutar la edición de ondas Wave (Insertar, Zero Insert, Región, Pegar).	Elimine muestras innecesarias de V-Synth (pág. 60).
SAMPLING Memory Full!	La operación se ha interrumpido debido a que la memoria Wave está llena.	Elimine muestras innecesarias de V-Synth (pág. 60).

Pantallas de AVISO

Si aparece una pantalla de AVISO, siga el procedimiento descrito por las correspondientes “Medidas”:

Mensaje	Significado	Medidas
CHANGE USB MODE USB Mode Will Be Changed.	Se cambiará el modo USB.	Abandone cualquier aplicación USB/MIDI en su ordenador.
COPY FILE/FOLDER Are You Sure?	El archivo (s) o carpeta (s) se copiará(n) desde el disco. Ejecutar la operación?	Para cancelar la operación, pulse <CANCEL>. Para ejecutar la operación, pulse <EXECUTE>.
DELETE FILE/FOLDER This Will Clear the File(s)/Folder(s). Are You Sure?	El archivo (s) o carpeta (s) se eliminará(n) del disco.	Para cancelar la operación, pulse <CANCEL>. Para ejecutar la operación, pulse <EXECUTE>.
DISCONNECT USB Disconnection Will Be Done Before Ejecting. Are You Sure?	USB Se desconectará antes de expulsar el soporte. Ejecutar la operación?	Ejecute expulsar en su ordenador.
EDITED DATA EXISTS If You Need This Data, Save Immediately.	La unidad V-Synth contiene un Patch / muestra de sonido no guardado.	Si necesita el Patch / muestra, guárdelos ahora. Pulse <ACCEPT> para eliminar el mensaje.
FILE/FOLDER EXISTS Overwrite Existing File/Folder?	Existe un archivo o carpeta con el mismo nombre en el destino de la operación copiar o mover.	Para cancelar la operación, pulse <CANCEL>. Para ejecutar la operación copiar o mover, pulse <EXECUTE>.
FORMAT All Data on the Disk Will Be Lost. Are You Sure?	Al formatear se perderán todos los datos del disco. Ejecutar la operación?	Para cancelar la operación, pulse <CANCEL>. Para ejecutar la operación, pulse <EXECUTE>.
IMPORT FILE Are You Sure?	Los archivos se importarán desde el disco. Ejecutar la operación?	Para cancelar la operación, pulse <CANCEL>. Para ejecutar la operación importar, pulse <EXECUTE>.
INITIALIZE PATCH Are You Sure?	El Patch se inicializará. Ejecutar la operación?	Para cancelar la operación, pulse <CANCEL>. Para ejecutar la operación, pulse <EXECUTE>.
LOAD DEMO Replace All Data. Are You Sure?	Cuando carga los datos de demo, todos los datos en la VP-9000 se perderán. Ejecutar la operación?	Para cancelar la operación, pulse <CANCEL>. Si desea cargar los datos de Demo pulse <EXECUTE>.
LOAD PROJECT Are You Sure?	El proyecto se cargará. Ejecutar la operación?	Para cancelar la operación, pulse <CANCEL>. Si desea cargar el proyecto, pulse <EXECUTE>.
MOVE FILE/FOLDER Are You Sure?	El archivo (s) o carpeta (s) se moverán desde el disco. Ejecutar la operación?	Para cancelar la operación, pulse <CANCEL>. Para ejecutar la operación, pulse <EXECUTE>.
OTHER SAMPLE EXISTS Number '*****' Already Contains a Sample. Clear Existing Sample?	Existe una muestra diferente en el número de muestra seleccionado '*****'.	Para cancelar la operación, pulse <CANCEL>. Si desea sobrescribir la muestra del número elegido, pulse <EXECUTE>.
PROJECT NOT FOUND Internal Project Was Loaded.	No se encuentra el proyecto especificado como proyecto actual. Fue cargado el proyecto interno.	Pulse <ACCEPT> para borrar el mensaje.
SAMPLE EDIT Copy Buffer Not Avail. Are You Sure?	Cuando realice la operación cortar o eliminar (clear) muestras, los datos se copiarán simultáneamente. Sin embargo, este mensaje indica que no hay suficiente memoria restante para copiar los datos. Ahun desea ejecutar la operación Cortar o eliminar? (No será posible recuperar los datos simplemente pegándolos de nuevo, debido a que no se realizará una copia. La operación cortar o eliminar podrá realizarse sin problemas).	Para cancelar la operación, pulse <CANCEL>. Si también desea copiar los datos, acorte el rango de datos cortados o eliminados (pág. 66), o elimine muestras innecesarias de V-Synth (pág. 60). Para ejecutar la operación cortar o eliminar, pulse <EXECUTE>.
SAMPLE EXISTS Overwrite Existing Sample?	Existe una muestra en el destino de la operación copiar o mover.	Para cancelar la operación, pulse <CANCEL>. Para ejecutar la operación copiar o mover pulse <EXECUTE>.
SAVE PROJECT Are You Sure?	El proyecto se guardará. Ejecutar la operación?	Para cancelar la operación, pulse <CANCEL>. Para ejecutar la operación, pulse <EXECUTE>.

Cuadros de Mensajes

Los cuadros de mensajes se muestran brevemente, y luego desaparecen de forma automática.

Mensaje	Significado	Medidas
Canceled!	La operación se ha cancelado.	
Cannot Delete This Event!	Los eventos en el principio y final de una onda de sonido no pueden eliminarse.	
Checksum Error!	El mensaje System Exclusive presenta un valor de suma de control incorrecto.	Corregir valor de suma de control.
Completed!	La operación se ha completado.	
Connecting...	Se está estableciendo la conexión.	
Disconnecting...	Se está cortando la conexión.	
Event Doesn't Exist Here!	No hay evento en la ubicación especificada.	Especifique una conexión que tenga un evento.
Event Interval Too Narrow!	El intervalo de eventos es demasiado estrecho para colocar nuevos eventos.	Aleje el intervalo del evento más cercano.
Improper Name!	El nombre de la carpeta o la etiqueta del volumen está en blanco.	Asigne un nombre antes de ejecutar (pág. 89).
MIDI Buffer Full!	Se recibió una cantidad excesiva de datos MIDI, que no pudo ser procesada correctamente.	
MIDI Communication Error!	Ocurrió un error de hardware MIDI.	Si este mensaje aparece repetidamente, por favor contacte con su distribuidor o con el servicio Técnico Roland más cercano.
MIDI Offline!	Se cortó la conexión MIDI IN.	Compruebe si hay algún problema con el cable MIDI conectado en la entrada MIDI IN de V-Synth o si el cable MIDI se ha desconectado.
Please Wait a Minute.	Por favor espere un instante.	
Processing...	La operación se está llevando a cabo.	
Transmitting...	Los datos están siendo transmitidos.	
Error Receiving Data!	El mensaje MIDI no pudo entregarse correctamente.	Si aparece este mensaje repetidamente, existe un problema con el contenido de los mensajes MIDI.
USB Offline!	El cable USB no está conectado.	Compruebe la conexión de cable USB con el conector USB de la unidad V-Synth, o si el cable USB ha sido desconectado.
Writing...	Se están escribiendo los datos.	

Sobre el MIDI

MIDI (Musical Instruments Digital Interface) es una especificación estándar que permite el intercambio de información musical entre instrumentos musicales electrónicos y ordenadores. El estándar MIDI usa un cable MIDI conectando dispositivos MIDI equipados con conectores MIDI, y permite interpretar múltiples instrumentos desde un solo teclado, realizar interpretaciones conjuntas de múltiples instrumentos MIDI, programar cambios de ajustes automáticos para encajar con la interpretación durante una canción, entre otras funciones.

Si usa la unidad V-Synth como instrumento de teclado independiente, no necesitará saber demasiado acerca del MIDI. Sin embargo, este manual incluye la siguiente información sobre el MIDI mostrándole cómo interpretar los sonidos de V-Synth usando un dispositivo MIDI externo, u otras técnicas avanzadas del MIDI.

Sobre los conectores MIDI

La unidad V-Synth está equipada con tres tipos de conectores MIDI cada uno con diferente funcionamiento.



Conector MIDI IN

Este conector recibe mensajes MIDI transmitidos desde dispositivos MIDI externos. La unidad V-Synth puede recibir estos mensajes para interpretar notas o seleccionar sonidos, etc.

Conector MIDI OUT

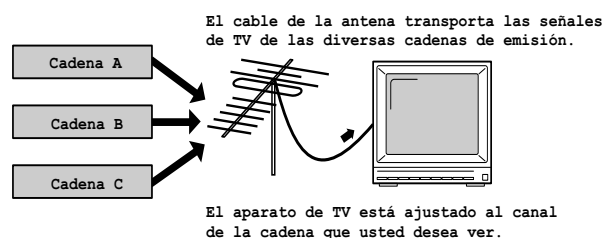
Este conector transmite mensajes MIDI a dispositivos MIDI externos. El conector MIDI OUT de V-Synth se usa para enviar los datos de la interpretación de la sección controladora del teclado así como los datos usados para guardar varios ajustes y patrones.

Conector MIDI THRU

Los mensajes MIDI recibidos en el conector MIDI IN son retransmitidos sin cambios desde este conector a un dispositivo MIDI externo. Use esta función para controlar diversos dispositivos MIDI al mismo tiempo.

Canales MIDI y Generadores de sonido multi-tímbricos

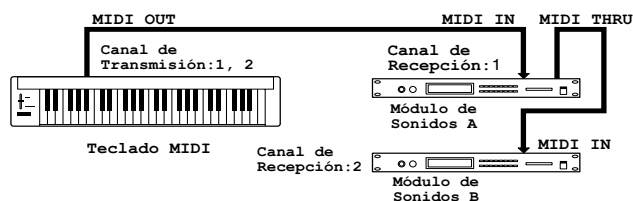
El lenguaje MIDI transmite diversos tipos de información en un solo cable MIDI. Esto es posible gracias a los **Canales MIDI**. Los canales MIDI permiten distinguir los mensajes destinados a un instrumento concreto, de los mensajes destinados a otro instrumento. De algún modo, los canales MIDI resultan similares a los canales de televisión. Cambiar el canal en un aparato de TV permite ver la emisión de diferentes cadenas. Del mismo modo, el MIDI también permite que cada dispositivo seleccione la información destinada a él, entre la variedad de información transmitida.



El estándar MIDI utiliza dieciséis canales; del 1 al 16. Ajuste el dispositivo receptor para que reciba sólo por el canal adecuado.

Ejemplo:

Ajuste la unidad V-Synth para enviar por el canal 1 y 2, luego ajuste el módulo de sonido A para recibir sólo por el canal 1 y el módulo de sonido B sólo por el canal 2. Esta configuración le permitirá realizar interpretaciones conjuntas con, por ejemplo, un sonido de guitarra desde el módulo de sonidos A y un sonido de bajo desde el módulo de sonidos B.



Usada como un módulo de sonidos, la unidad V-Synth puede recibir hasta 16 canales MIDI. Los módulos de sonido, que como V-Synth son capaces de recibir múltiples canales MIDI simultáneamente para reproducir diferentes sonidos por cada canal, se denominan **Módulos de Sonido Multi-tímbricos**.

1. Datos Recibidos

■ Mensajes Channel Voice

* No recibidos en modo multitímbrico o modo interpretación cuando el parámetro del interruptor de recepción (MULTITIMBRE/MIDI o PERFORM/MIDI) está en OFF.

● Parámetro Note On

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 = parámetro Note Off Velocity:	00H - 7FH (0 - 127)	

● Parámetro 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 = parámetro Note Off Velocity:	01H - 7FH (1 - 127)	

● Presión polifónica del teclado

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 = parámetro Poliphonic Key Pressure:	00H - 7FH (0 - 127)	

● Cambio de control

* Si el correspondiente número de controlador es seleccionado como fuente de control 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 o el parámetro 8 (PATCH Edit Com Matrix Ctrl), ocurrirá el efecto equivalente.

* ○ **Función Selección de Banco (Bank Select. nº de controlador 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 (bank.1 - bank.16384)	

* Sin recepción: parámetro Receive Bank Select (SYSTEM Com MIDI / USB) está OFF.

* Los Patches equivalentes a cada parámetro Bank Select son como sigue:

BANK	SELECT	PROGRAM	PATCH
MSB	LSB	NUMBER	NUMBER
087	000	001 - 128	001 - 128
	001	001 - 128	129 - 256
	002	001 - 128	257 - 384
	003	001 - 128	385 - 512

○ Parámetro Portamento Time (Controlador Número 5)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	05H	vvH
n = número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = parámetro Portamento Time:	00H - 7FH (0 - 127)	

○ Entrada de datos (Controlador número 6, 38)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH
n = número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
mm, ll = El valor del parámetro especificado por RPN / NRPN		
mm = MSB, ll = LSB		

○ Volumen (Controlador número 7)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	07H	vvH
n = número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = volumen:	00H - 7FH (0 - 127)	

○ Potenciómetro Panorámico (Panpot. Controlador número 10)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	0AH	vvH
n = número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = potenciómetro Panorámico:	00H - 40H - 7FH (Izquierda- centro - Derecha),	

○ Expresión (Controlador número 11)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	0BH	vvH
n = número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = parámetro Expression:	00H - 7FH (0 - 127)	

○ Parámetro Hold 1 (Controlador número 64)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	40H	vvH
n = número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = valor de control:	00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON	

○ Parámetro Portamento (Controlador número 65)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	41H	vvH
n = número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = valor de control:	00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON	

○ Parámetro Sostenuto (Controlador número 66)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	42H	vvH
n = número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = valor de control:	00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON	

○ Efecto 1 (Nivel del envío de Reverb) (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 de Reverb:	00H - 7FH (0 - 127)	

○ Efecto 3 (Nivel de envío de Chorus) (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)	

○ 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 (ch.1 - 16)	
mm = byte superior (MSB) del número de parámetro especificado por RPN		
ll = byte inferior (LSB) del número de parámetro especificado por RPN		

<<< RPN >>>

Los cambios de control incluyen RPN (Números de Parámetros Registrados) extendidos. Al usar RPNs, el primer RPN (números de controladores 100 y 101; pueden ser enviados en cualquier orden) debe enviarse para seleccionar el parámetro, luego los datos de entrada (números de controlador 6 y 38) deben enviarse para ajustar el valor. Una vez recibidos los mensajes RPN, los mensajes de entrada de datos (Data Entry messages) que se reciban por el mismo canal MIDI, son reconocidos como cambiantes hacia el valor de los mensajes RPN. Para evitar errores, es recomendable transmitir un mensaje RPN Nulo después de ajustar los parámetros necesarios.

Implementación MIDI

Este dispositivo recibe los siguientes RPNs.

RPN	Entrada de datos	Notas
<u>MSB, LSB</u> 00H, 00H	<u>MSB, LSB</u> mmH, llH	Sensibilidad Pitch Bend mm: 00H - 18H (0 - 24 semitonos) ll: ignorados (procesados como 00H) Hasta 2 octavas especificables en pasos semitono
00H, 01H	mmH, llH	Afinación Fina de canal mm, ll: 20 00H - 40 00H - 60 00H (-4096 x 100 / 8192 - 0 - +4096 x 100 / 8192 cent)
00H, 02H	mmH, llH	Afinación Tosca de canal mm: 10H - 40H - 70H (-48 - 0 - +48 semitonos) ll: ignorados (procesados como 00H)
7FH, 7FH	---, ---	RPN nulo RPN y NRPN se ajustarán como "unspecified". una vez realizado este ajuste, Los siguientes mensajes de entrada de datos se ignorarán. (No es necesario transmitir entrada de datos para los ajustes RPN Nulos). Los valores de los parámetros previamente ajustados no cambiarán. mm, ll: ignored

• Cambio de Programa (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 recibidos si el parámetro Recepción de Programa (SYSTEM Com MIDI/USB) es OFF.

• Presión de Canal (Channel Pressure)

Estado	2º byte
DnH	vvH
n = número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)
vv=Presión deCanal:	00H - 7FH (0 - 127)

• Cambio de afinación (Pitch Bend Change)

Estado	2º byte	3er byte
EnH	llH	mmH
n = número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
mm, ll = valor de Cambio de Afinación:	00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)	

■ Mensajes Channel Mode

* Sin recepción si el parámetro Interruptor de Recepción (SYSTEM Com Part MIDI) es OFF.

• Todos los sonidos (Controlador número 120)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	78H	00H
n = número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	

Cuando se recibe este mensaje, todas las notas sonando en el canal correspondiente se desactivarán.

• Reestablecer todos los controladores (Reset All Controllers. Controlador número 121)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	79H	00H
n = número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	

* Al recibir este mensaje, los siguientes controladores adquieren sus valores por defecto.

Controlador	Valor por defecto (Reset)
Cambio de afinación	+/-0 (centr)
Presión polifónica del teclado	0 (off)
Presión de canal	0 (off)
Modulación	0 (off)
Parámetro Breath tipo MSB	0 (min)
Parámetro Breath tipo LSB	0 (min)
Expresión	127 (max)
Parámetro Hold 1	Sin embargo el controlador estará al mínimo. 0 (off)
Parámetro Sostenuto	0 (off)
Parámetro Soft	0 (off)
Parámetro Hold 2	0 (off)
Controlador General 1 MSB	0 (min)
Controlador General 2 MSB	0 (min)
Controlador General 3 MSB	0 (min)
Controlador General 4 MSB	0 (min)
Controlador General 1 LSB	0 (min)
Controlador General 2 LSB	0 (min)
Controlador General 3 LSB	0 (min)
Controlador General 4 LSB	0 (min)
Controlador General 5	0 (min)
Controlador General 6	0 (min)
Controlador General 7	0 (min)
Controlador General 8	0 (min)
Parámetro RPN	Sin definir; Sin cambios en datos existentes.

• Función All Notes OFF (Controlador número 123)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	7BH	00H
n = número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	

* Al recibir el mensaje "All Notes Off", todas las notas en el canal MIDI correspondiente se desactivarán. Sin embargo, si el parámetro Hold 1 o Sostenuto están ON, el sonido se mantendrá hasta que estos parámetros sean desactivados.

• Parámetro OMNI OFF (Controlador número 124)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	7CH	00H
n = número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	

* Se aplicará el mismo procedimiento que con el mensaje "All Notes Off"

• Parámetro OMNI ON (Controlador número 125)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	7DH	00H
n = número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	

* Se aplicará el mismo procedimiento que con el mensaje "All Notes Off". El parámetro OMNI ON no se activará.

• Parámetro 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 aplicará el mismo procedimiento que al mensaje "All Notes Off"

• Parámetro POLY (Controlador número 127)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	7FH	00H
n = número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	

* Se aplicará el mismo procedimiento que al mensaje "All Notes Off".

■ Mensaje System Realtime

• Característica Sensibilidad Activa (Active Sensing)

Estado

FEH

* Al recibir "Active Sensing", la unidad empezará a monitorizar los intervalos de todos los mensajes siguientes. Durante la monitorización, si el intervalo entre mensajes excede 420 ms, se realizará el mismo proceso que con la recepción de los mensajes "All Sounds Off", "All Notes Off" y "Reset All Controllers", y se interrumpirá la monitorización de los intervalos entre mensajes.

■ Mensaje System Exclusive

Estado	Data byte	Estado
F0H	iiH, ddH, ..., eeH	F7H

F0H: Estado del mensaje System Exclusive
 ii = Número ID: Un número ID (ID del fabricante) para indicar a qué fabricante pertenece el mensaje System Exclusive en cuestión. El número de fabricante de Roland es 41H.
 Los Números ID 7EH y 7FH son extensiones del estándar MIDI; Los mensajes "Universal Non-realtime (7EH)" y "Universal Realtime (7FH)".
 dd,...,ee = data: 00H - 7FH (0 - 127)
 F7H: EOX (Fin del mensaje System Exclusive)

De todos los mensajes System Exclusive que puede recibir la unidad V-Synth, los mensajes Universal Non-realtime, Universal Realtime messages y los mensajes Data Request (RQ1) y Data Set (DT1) se ajustarán automáticamente.

• Mensajes System Exclusive Universal Non-realtime

○ Mensaje de Petición de Identidad (Identity Request message)

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	7EH, dev, 06H, 01H	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado Exclusive
7EH	Número ID (Mensajes Universal Non-realtime)
dev	ID de dispositivo (dev: 10H - 1FH, 7FH)
06H	Sub ID#1 (Información General)
01H	Sub ID#2 (Petición de Identidad)
F7H	EOX (Fin del mensaje System Exclusive)

Al recibir este mensaje, se transmitirá el mensaje de Respuesta de Identidad (pág. 158).

• Mensajes System Exclusive Universal Realtime

○ Parámetro Volumen Master (Master Volume)

Estado	Byte de Datos	Estado
F0H	7FH, 7FH, 04H, 01H, 11H, mmH	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado Exclusive
7FH	Número ID (mensaje Universal Realtime)
7FH	ID Dispositivo (Emisión)
04H	Sub ID#1 (Control de dispositivo)
01H	Sub ID#2 (Volumen Master)
11H	Volumen Master del byte inferior
mmH	Volumen Master del byte superior
F7H	EOX (Fin del mensaje Exclusive)

* El byte inferior (11H) del volumen Master Volume se tratará como 00H.

* El parámetro Master Level (SYSTEM Com Master) cambiará.

○ Parámetro Afinación Fina Master (Master Fine Tuning)

Estado	Byte de Datos	Estado
F0H	7FH, 7FH, 04H, 03H, 11H, mmH	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado Exclusive
7FH	Número ID (mensaje Universal Realtime)
7FH	ID Dispositivo (Emisión)
04H	Sub ID#1 (Control de dispositivo)
03H	Sub ID#2 (Afinación fina Master)
11H	Afinación fina Master LSB
mmH	Afinación fina Master MSB
F7H	EOX (Fin del mensaje Exclusive)

mm, 11: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-100 - 0 - +99.9 [cents])

El parámetro Master Key Shift (SYSTEM Com Master) cambiará.

○ Afinación tosca Master

Estado	Byte de Datos	Estado
F0H	7FH, 7FH, 04H, 04H, 11H, mmH	F7

Byte	Explicación
F0H	Estado Exclusive
7FH	Número ID (mensaje Universal Realtime)
7FH	ID Dispositivo (Emisión)
04H	Sub ID#1 (Control de dispositivo)
04H	Sub ID#2 (Afinación Tosca Master)
11H	Afinación Tosca Master LSB
mmH	Afinación Tosca Master MSB
F7H	EOX (Fin del mensaje Exclusive)

11H: Ignorado (procesado como 00H)
 mmH: 28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 [semitonos])

El parámetro Master Key Shift (SYSTEM Com Master) cambiará.

Implementación MIDI

• Control Global de Parámetros

○ Ajuste de Afinación de escala / octava

Estado	Bit de datos	Estado
F0H	7EH, 7FH, 08H, 08H, ffH, ggH, hhH, ssH... F7	
Byte	Explicación	
F0H	Estado Exclusive	
7EH	Número ID (Mensaje Universal Non-realtime)	
7FH	ID del dispositivo (Emisión)	
08H	Sub ID #1 (Afinación MIDI estándar)	
08H	Sub ID #2 (Afinación de 1 byte de escala / octava)	
ffH	Canal/Opción byte 1	
	bits 0 a 1 = canal 15 a 16	
	bit 2 a 6 = Sin definir	
ggH	byte 2 del canal	
	bits 0 a 6 = canal 8 a 14	
hhH	byte 3 del canal	
	bits 0 a 6 = canal 1 a 7	
ssH	afinación por defecto de 12 semitonos de C a B	
	00H = -64 [centésimas]	
	40H = 0 [centésimas] (Disposición Interválica Temperada)	
	7FH = +63 [cents]	
F7H	EOX (Fin del mensaje Exclusive)	

• Transmisión de datos

Este instrumento puede usar mensajes Exclusive para cambiar diversas variedades de ajustes internos con otros dispositivos.

El modelo de ID de los mensajes Exclusive usado por este instrumento es 00H 53H.

○ Petición de Datos 1RQ1 (11H)

Este mensaje realiza una petición de transmisión de datos al otro dispositivo. La dirección y tamaño indican el tipo y cantidad de datos de la petición.

Al recibir un mensaje de petición de datos (Data Request message), si el dispositivo transmisor está en un estado estable y si el tamaño y la dirección són los adecuados, los datos requeridos se transmiten como mensaje de ajuste de datos "Data Set 1 (DT1) message".

No se producirá transmisión si las condiciones no son las adecuadas.

Estado	bit de datos	Estado
F0H	41H, dev, 00H, 53H, 11H, aaH, bbH, ccH, ddH, ssH, ttH, uuH, vvH, sum	F7H
Byte	Comentarios	
F0H	Estado Exclusive	
41H	Número ID (Roland)	
dev	ID del dispositivo (dev: 10H - 1FH, 7FH)	
00H	ID del modelo #1 (V-Synth)	
53H	ID del modelo #2 (V-Synth)	
11H	ID de órdenes (RQ1)	
aaH	Dirección MSB	
bbH	Dirección	
ccH	Dirección	
ddH	Dirección LSB	
ssH	Tamaño MSB	
ttH	Tamaño	
uuH	Tamaño	
vvH	Tamaño LSB	
sum	Parámetro Checksum	
F7H	EOX (Fin del mensaje Exclusive)	

* El tamaño de los datos puede ser transmitido en un tiempo fijado para cada tipo de datos. Las peticiones de datos deben realizarse mediante una dirección de inicio y tamaño fijos. Consulte la dirección y tamaño dados en "Mapa de Direcciones de Parámetros" (pág. 159)

* Para el parámetro Checksum, consulte la pág. 169.

* No se recibirán si el parámetro Receive Exclusive (SYSTEM Com MIDI / USB) está OFF.

○ Ajustes de Datos 1DT1 (12H)

Estado	Bit de datos	Estado
F0H	41H, dev, 00H, 53H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H
Byte	Explicación	
F0H	Estado Exclusive	
41H	Número ID (Roland)	
dev	ID del dispositivo (dev: 00H - 1FH, 7FH)	
00H	ID del Modelo #1 (V-Synth)	
53H	ID del Modelo #2 (V-Synth)	
12H	Orden ID (DT1)	
aaH	Dirección MSB: Byte superior de dirección de inicio de datos a enviar.	
bbH	Dirección: Byte superior medio dirección de inicio de datos a enviar.	
ccH	Dirección: Byte superior bajo dirección de inicio de datos a enviar.	
ddH	Dirección LSB: Byte inferior de dirección de inicio de datos a enviar.	
eeH	Datos: Los datos actuales a enviar.	
	Transmitidos múltiples bytes de datos empezando por la dirección.	
:	:	
ffH	Datos	
sum	Parámetro Checksum	
F7H	EOX (Fin del mensaje Exclusive)	

* El tamaño de los datos puede ser transmitido en un tiempo fijado para cada tipo de datos. Las peticiones de datos deben realizarse mediante una dirección de inicio y tamaño fijos. Consulte la dirección y tamaño dados en "Mapa de Direcciones de Parámetros" (pág. 159)

* Los datos mayores de 256 bytes se dividirán en paquetes de 256 bytes o inferiores, y cada paquete se enviará en un intervalo de 20 ms.

* Sobre el parámetro Checksum, por favor consulte la pág. 169.

* Sin recepción si el parámetro Receive Exclusive (SYSTEM Com MIDI / USB) es OFF.

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	41H, dev, 42H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ... eeH, sum	F7H
Byte	Explicación	
F0H	Estado Exclusive	
41H	Número ID (Roland)	
dev	ID Dispositivo (dev: 10H - 1FH, 7FH)	
42H	ID Modelo (GS)	
12H	ID Ordenes (DT1)	
aaH	Dirección MSB: Byte superior de la dirección de inicio de los datos transmitidos	
bbH	Dirección: Byte medio de la dirección de inicio de los datos transmitidos	
ccH	Dirección LSB: Byte inferior de la dirección de inicio de los datos transmitidos	
ddH	Datos: Datos reales que se transmitirán.	
	Transmitidos múltiples bytes de datos empezando por la dirección.	
:	:	
eeH	Datos	
sum	Parámetro Checksum	
F7H	EOX (Fin Del mensaje Exclusive)	

* El tamaño de los datos puede ser transmitido en un tiempo fijado para cada tipo de datos. Las peticiones de datos deben realizarse mediante una dirección de inicio y tamaño fijos. Consulte la dirección y tamaño dados en "Mapa de Direcciones de Parámetros" (pág. 159)

* Los datos mayores de 256 bytes se dividirán en paquetes de 256 bytes o inferiores, y cada paquete se enviará en un intervalo de 20 ms.

* Sobre el parámetro Checksum, por favor consulte la pág. 169.

* Sin recepción si el parámetro Receive Exclusive (SYSTEM Com MIDI / USB) está OFF.

2. Transmisión de Datos

■ Mensajes Channel Voice

● Parámetro Note Off

Estado	2º byte	3er byte
BnH	kkH	vvH
n = número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
kk = número de nota:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = parámetro Note Off Velocity:	00H - 7FH (0 - 127)	

● Parámetro 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 = parámetro note on velocity:	01H - 7FH (1 - 127)	

● Cambio de Control

* Seleccionando un número de controlador que corresponda al ajuste de los parámetros de los controladores (Pad Time Trip, Controlador D Beam, conmutadores etc.), la unidad V-Synth puede transmitir cualquier mensaje de cambio de control.

○ Selección de Banco (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)	

* Mensajes transmitidos al seleccionar un Patch. No transmitidos si el parámetro "Transmit Program Change" o "Transmit Bank Select" (SYSTEM Com MIDI/USB) es OFF.

* A pesar de que la unidad V-Synth permite seleccionar los mensajes "Bank Select" que se transmitirán, asegúrese de consultarla sección Cambios de Programa (pág. 154) para los mensajes "Bank Select" transmitidos al seleccionar un Patch, Kit de Ritmo Multitímbrico o interpretación en la unidad V-Synth.

○ Modulación (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)	

○ Parámetro Breath Type MSB (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)	

○ Volumen (Controlador número 7)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	07H	vvH
n = número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = volumen:	00H - 7FH (0 - 127)	

○ Expression (Controlador número 11)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	0BH	vvH
n = número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = parámetro Expression:	00H - 7FH (0 - 127)	

○ Controlador General 1 MSB (Controlador número 16)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	10H	vvH
n = número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = valor de control	00H - 7FH (0 - 127)	

○ Controlador General 2 MSB (Controlador número 17)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	11H	vvH
n = número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = valor de control	00H - 7FH (0 - 127)	

○ Controlador General 3 MSB (Controlador número 18)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	12H	vvH
n = número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = valor de control	00H - 7FH (0 - 127)	

○ Controlador General 4 MSB (Controlador número 19)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	13H	vvH
n = número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = valor de control	00H - 7FH (0 - 127)	

○ Parámetro Breath Type LSB (Controlador número 34)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	22H	vvH
n = número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = valor de control	00H - 7FH (0 - 127)	

○ Controlador General 1 LSB (Controlador número 48)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	30H	vvH
n = número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = valor de control	00H - 7FH (0 - 127)	

○ Controlador General 2 LSB (Controlador número 49)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	31H	vvH
n = número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = valor de control	00H - 7FH (0 - 127)	

○ Controlador General 3 LSB (Controlador número 50)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	32H	vvH
n = número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = valor de control	00H - 7FH (0 - 127)	

○ Controlador General 4 LSB (Controlador número 51)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	33H	vvH
n = número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = valor de control	00H - 7FH (0 - 127)	

○ Parámetro Hold 1 (Controlador número 64)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	40H	vvH
n = número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = valor de control	00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON	

○ Controlador General 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)	

○ Controlador General 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)	

○ Controlador General 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)	

○ Controlador General 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)	

• Cambios de Programa

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)
* Estos mensajes se transmiten al seleccionar un Patch. No se transmiten si el parámetro “Transmit Program Change” (SYSTEM Com MIDI/USB) está OFF.

• Presión de canal (Channel Pressure)

Estado 2º byte
DnH vvH
n = número de canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = parámetro Presión de Canal: 00H - 7FH (0 - 127)

• Cambio de afinación

Estado 2º byte 3er byte
EnH llH mmH
n = número de canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - 16)
mm, ll = valor de Cambio de Afinación: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

■ Mensajes System Realtime

• Característica Active Sensing (Sensibilidad Activa)

Estado
FEH
* Este mensaje se transmite en intervalos de aproximadamente 250 mseg.
* Este mensaje no se envía cuando el parámetro “Transmit Active Sensing” (SYSTEM Ctrl Tx) es OFF.

■ Mensajes System Exclusive

Los mensajes Universal Non-realtime System Exclusive y Data Set 1 (DT1) son los únicos mensajes System Exclusive transmitidos por la unidad V-Synth.

• Mensaje Universal Non-realtime System Exclusive

○ Mensaje de Respuesta de Identidad (Identity Reply Message)

Al recibir el mensaje de petición de identidad (Identity Request Message), la unidad V-Synth envía este mensaje.

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 53H, 01H, 00H, 00H, 01H, 00H, 00H	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado Exclusive
7EH	Número ID (Mensaje Universal Non-realtime)
dev	ID del dispositivo (dev: 10H - 1FH)
06H	Sub ID#1 (Información General)
02H	Sub ID#2 (Respuesta de Identidad)
41H	Número ID (Roland)
53H 01H	Código de familia del dispositivo
00H 00H	Número de código de familia del dispositivo
00H 01H 00H 00H	Nivel de revisión de software
F7H	EOX (Fin de mensaje Exclusive)

• Transmisión de Datos

○ Parámetro Data Set 1DT1 (12H)

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	41H, dev, 00H, 53H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado Exclusive
41H	Número ID (Roland)
dev	ID Dispositivo (dev: 10H - 1FH, 7FH)
42H	ID Modelo (GS)
12H	ID Ordenes(DT1)
aaH	Dirección MSB: Byte superior de la dirección de inicio de los datos transmitidos
bbH	Dirección: Byte medio de la dirección de inicio de los datos transmitidos
ccH	Dirección LSB: Byte inferior de la dirección de inicio de los datos transmitidos
ddH	Datos: Datos reales que se transmitirán. Se transmitirán múltiples bytes de datos empezando por la dirección.
:	:
eeH	Datos
sum	Parámetro Checksum
F7H	EOX (Fin Del mensaje Exclusive)

- * El tamaño de los datos puede ser transmitido en un tiempo fijado para cada tipo de datos. Las peticiones de datos deben realizarse mediante una dirección de inicio y tamaño fijos. Consulte la dirección y tamaño dados en “**Mapa de Direcciones de Parámetros**” (pág. 159)
- * Los datos mayores de 256 bytes se dividirán en paquetes de 256 bytes o inferiores, y cada paquete se enviará en un intervalo de 20 ms.

3. Mapa de Direcciones de Parámetros

* La transmisión de la dirección marcada: “#” se divide en paquetes. P.Ej., ABH en notación hexadecimal se dividiría en 0AH y 0BH, y es enviado/recibido en este orden.

1. V-Synth (ModelID = 00H 53H)

Dirección de inicio	Descripción
01 00 00 00	Setup
02 00 00 00	System
10 00 00 00	Temporary Patch (Part 1)
10 01 00 00	Temporary Patch (Part 2)
:	
10 0F 00 00	Temporary Patch (Part 16)
20 00 00 00	User Patch (001)
20 01 00 00	User Patch (002)
:	
23 7F 00 00	User Patch (512)

Parámetros System

Dirección por defecto	Descripción
00 00 00	System Common
00 40 00	System Controller

Parámetros Patch

Dirección por defecto	Descripción
00 00 00	Patch Common
00 02 00	Patch MFX
00 04 00	Patch Chorus
00 06 00	Patch Reverb
00 08 00	Patch Controller
00 10 00	Patch Oscillator (Zone 1)
00 11 00	Patch Oscillator (Zone 2)
:	
00 1F 00	Patch Oscillator (Zone 16)
00 20 00	Patch Envelope (Zone 1)
00 22 00	Patch Envelope (Zone 2)
:	
00 3E 00	Patch Envelope (Zone 16)
00 40 00	Patch LFO (Zone 1)
00 41 00	Patch LFO (Zone 2)
:	
00 4F 00	Patch LFO (Zone 16)
00 50 00	Patch COSM1 (Zone 1)
00 51 00	Patch COSM1 (Zone 2)
:	
00 5F 00	Patch COSM1 (Zone 16)
00 60 00	Patch COSM2 (Zone 1)
00 61 00	Patch COSM2 (Zone 2)
:	
00 6F 00	Patch COSM2 (Zone 16)
00 70 00	Patch Arpeggio (Note 1)
00 71 00	Patch Arpeggio (Note 2)
:	
00 7F 00	Patch Arpeggio (Note 16)

Parámetros Setup

Dirección por defecto	Descripción
00 00	0aaa aaaa Part 1 Bank Select MSB (CC# 0) (0 - 127)
00 01	0aaa aaaa Part 1 Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)
00 02	0aaa aaaa Part 1 Program Number (PC) (0 - 127)
00 03	0aaa aaaa Part 2 Bank Select MSB (CC# 0) (0 - 127)
00 04	0aaa aaaa Part 2 Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)
00 05	0aaa aaaa Part 2 Program Number (PC) (0 - 127)
00 06	0aaa aaaa Part 3 Bank Select MSB (CC# 0) (0 - 127)
00 07	0aaa aaaa Part 3 Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)
00 08	0aaa aaaa Part 3 Program Number (PC) (0 - 127)
00 09	0aaa aaaa Part 4 Bank Select MSB (CC# 0) (0 - 127)
00 0A	0aaa aaaa Part 4 Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)
00 0B	0aaa aaaa Part 4 Program Number (PC) (0 - 127)
00 0C	0aaa aaaa Part 5 Bank Select MSB (CC# 0) (0 - 127)
00 0D	0aaa aaaa Part 5 Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)
00 0E	0aaa aaaa Part 5 Program Number (PC) (0 - 127)
00 0F	0aaa aaaa Part 6 Bank Select MSB (CC# 0) (0 - 127)
00 10	0aaa aaaa Part 6 Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)
00 11	0aaa aaaa Part 6 Program Number (PC) (0 - 127)
00 12	0aaa aaaa Part 7 Bank Select MSB (CC# 0) (0 - 127)
00 13	0aaa aaaa Part 7 Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)
00 14	0aaa aaaa Part 7 Program Number (PC) (0 - 127)
00 15	0aaa aaaa Part 8 Bank Select MSB (CC# 0) (0 - 127)
00 16	0aaa aaaa Part 8 Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)
00 17	0aaa aaaa Part 8 Program Number (PC) (0 - 127)
00 18	0aaa aaaa Part 9 Bank Select MSB (CC# 0) (0 - 127)
00 19	0aaa aaaa Part 9 Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)
00 1A	0aaa aaaa Part 9 Program Number (PC) (0 - 127)
00 1B	0aaa aaaa Part 10 Bank Select MSB (CC# 0) (0 - 127)
00 1C	0aaa aaaa Part 10 Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)
00 1D	0aaa aaaa Part 10 Program Number (PC) (0 - 127)
00 1E	0aaa aaaa Part 11 Bank Select MSB (CC# 0) (0 - 127)
00 1F	0aaa aaaa Part 11 Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)
00 20	0aaa aaaa Part 11 Program Number (PC) (0 - 127)
00 21	0aaa aaaa Part 12 Bank Select MSB (CC# 0) (0 - 127)
00 22	0aaa aaaa Part 12 Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)
00 23	0aaa aaaa Part 12 Program Number (PC) (0 - 127)
00 24	0aaa aaaa Part 13 Bank Select MSB (CC# 0) (0 - 127)
00 25	0aaa aaaa Part 13 Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)
00 26	0aaa aaaa Part 13 Program Number (PC) (0 - 127)
00 27	0aaa aaaa Part 14 Bank Select MSB (CC# 0) (0 - 127)
00 28	0aaa aaaa Part 14 Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)
00 29	0aaa aaaa Part 14 Program Number (PC) (0 - 127)
00 2A	0aaa aaaa Part 15 Bank Select MSB (CC# 0) (0 - 127)
00 2B	0aaa aaaa Part 15 Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)
00 2C	0aaa aaaa Part 15 Program Number (PC) (0 - 127)
00 2D	0aaa aaaa Part 16 Bank Select MSB (CC# 0) (0 - 127)
00 2E	0aaa aaaa Part 16 Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)
00 2F	0aaa aaaa Part 16 Program Number (PC) (0 - 127)

00 30	0000 000a	Transpose Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 31	0000 aaaa	Transpose Value	(59 - 70) -5 - +6
00 32	0000 0aaa	Octave Shift	(61 - 67) -3 - +3
00 33	0000 000a	Beep Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 34	0000 aaaa	Sampling Template	(1 - 8)
00 35	0000 0aaa	Patch Palette Bank	(0 - 7)
00 36	0000 0aaa	Patch Palette Number	(0 - 7)
00 00 00 37	Total Size		

Parámetros System Common

Dirección por defecto		Descripción	
#	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	Patch Remain (0 - 1) OFF, ON
	00 07	0000 000a	Mix/Parallel (0 - 1) MIX, PARALLEL
	00 08	0000 000a	Clock Source (0 - 1) INT, MIDI
	00 09	0000 000a	Clock Out (0 - 1) OFF, ON
	00 0A	0000 000a	Receive Program Change (0 - 1) OFF, ON
	00 0B	0000 000a	Receive Bank Select (0 - 1) OFF, ON
	00 0C	0000 000a	Part 1 Receive Switch (0 - 1) OFF, ON
	00 0D	0000 aaaa	Part 1 Receive Channel (0 - 15) 1 - 16
	00 0E	0000 000a	Part 2 Receive Switch (0 - 1) OFF, ON
	00 0F	0000 aaaa	Part 2 Receive Channel (0 - 15) 1 - 16
	00 10	0000 000a	Part 3 Receive Switch (0 - 1) OFF, ON
	00 11	0000 aaaa	Part 3 Receive Channel (0 - 15) 1 - 16
	00 12	0000 000a	Part 4 Receive Switch (0 - 1) OFF, ON
	00 13	0000 aaaa	Part 4 Receive Channel (0 - 15) 1 - 16
	00 14	0000 000a	Part 5 Receive Switch (0 - 1) OFF, ON
	00 15	0000 aaaa	Part 5 Receive Channel (0 - 15) 1 - 16
	00 16	0000 000a	Part 6 Receive Switch (0 - 1) OFF, ON
	00 17	0000 aaaa	Part 6 Receive Channel (0 - 15) 1 - 16
	00 18	0000 000a	Part 7 Receive Switch (0 - 1) OFF, ON
	00 19	0000 aaaa	Part 7 Receive Channel (0 - 15) 1 - 16
	00 1A	0000 000a	Part 8 Receive Switch (0 - 1) OFF, ON
	00 1B	0000 aaaa	Part 8 Receive Channel (0 - 15) 1 - 16
	00 1C	0000 000a	Part 9 Receive Switch (0 - 1) OFF, ON
	00 1D	0000 aaaa	Part 9 Receive Channel (0 - 15) 1 - 16
	00 1E	0000 000a	Part 10 Receive Switch (0 - 1) OFF, ON
	00 1F	0000 aaaa	Part 10 Receive Channel (0 - 15) 1 - 16
	00 20	0000 000a	Part 11 Receive Switch (0 - 1) OFF, ON
	00 21	0000 aaaa	Part 11 Receive Channel (0 - 15) 1 - 16
	00 22	0000 000a	Part 12 Receive Switch (0 - 1) OFF, ON
	00 23	0000 aaaa	Part 12 Receive Channel (0 - 15) 1 - 16
	00 24	0000 000a	Part 13 Receive Switch (0 - 1) OFF, ON
	00 25	0000 aaaa	Part 13 Receive Channel (0 - 15) 1 - 16
	00 26	0000 000a	Part 14 Receive Switch (0 - 1) OFF, ON
	00 27	0000 aaaa	Part 14 Receive Channel (0 - 15) 1 - 16
	00 28	0000 000a	Part 15 Receive Switch (0 - 1) OFF, ON
	00 29	0000 aaaa	Part 15 Receive Channel (0 - 15) 1 - 16
	00 2A	0000 000a	Part 16 Receive Switch (0 - 1) OFF, ON
	00 2B	0000 aaaa	Part 16 Receive Channel (0 - 15) 1 - 16
	00 2C	000a aaaa	EQ Low Freq 50 - 4000 [Hz] (0 - 19)
	00 2D	000a aaaa	EQ Low Gain -15 - +15 [dB] (0 - 30)
	00 2E	000a aaaa	EQ Mid 1 Freq 50 - 20000 [Hz] (0 - 26)
	00 2F	0000 0aaa	EQ Mid 1 Q (0 - 5) 0.5 - 8.0
	00 30	000a aaaa	EQ Mid 1 Gain (0 - 30) -15 - +15 [dB]
	00 31	000a aaaa	EQ Mid 2 Freq (0 - 26) 50 - 20000 [Hz]
	00 32	0000 0aaa	EQ Mid 2 Q (0 - 5) 0.5 - 8.0
	00 33	000a aaaa	EQ Mid 2 Gain (0 - 30) -15 - +15 [dB]
	00 34	0000 aaaa	EQ Hi Freq (0 - 8) 2000 - 20000 [Hz]
	00 35	000a aaaa	EQ Hi Gain (0 - 30) -15 - +15 [dB]
	00 36	000a aaaa	EQ Total Gain (0 - 30) -15 - +15 [dB]
	00 37	0000 000a	EQ Switch (0 - 1) OFF, ON
00 00 00 38		Tamaño total	

Implementación MIDI

Parámetros System Controller

Dirección por defecto		Descripción	
00 00	0000 000a	Transmit Program Change	(0 - 1) OFF, ON
00 01	0000 000a	Transmit Bank Select	(0 - 1) OFF, ON
00 02	0aaa aaaa	Keyboard Velocity	REAL, 1 - 127 (0 - 127)
00 03	0000 00aa	Keyboard Sens	LIGHT, MEDIUM, HEAVY (0 - 2)
00 04	000a aaaa	Aftertouch Sens	(0 - 20) 0 - 200
00 05	000a aaaa	Patch Transmit Channel	(0 - 17) 1 - 16, RX-CH, OFF
00 06	000a aaaa	Beam Sens L	(0 - 20) 0 - 200
00 07	000a aaaa	Beam Sens R	(0 - 20) 0 - 200
00 08	0aaa aaaa	Beam 1 Assign L	OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95 (0 - 95)
00 09	0aaa aaaa	Beam 1 Assign R	OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95 (0 - 95)
00 0A	0aaa aaaa	Beam 2 Assign L	OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95 (0 - 95)
00 0B	0aaa aaaa	Beam 2 Assign R	OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95 (0 - 95)
00 0C	0aaa aaaa	Beam 3 Assign L	OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95 (0 - 95)
00 0D	0aaa aaaa	Beam 3 Assign R	OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95 (0 - 95)
00 0E	0aaa aaaa	Beam 4 Assign L	OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95 (0 - 95)
00 0F	0aaa aaaa	Beam 4 Assign R	OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95 (0 - 95)
00 10	0aaa aaaa	Pad Assign X	OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95 (0 - 95)
00 11	0aaa aaaa	Pad Assign Y	OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95 (0 - 95)
00 12	0aaa aaaa	Time Trip Assign X	OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95 (0 - 95)
00 13	0aaa aaaa	Time Trip Assign Y	OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95 (0 - 95)
00 14	0aaa aaaa	Knob 1 Assign	OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95 (0 - 95)
00 15	0aaa aaaa	Knob 2 Assign	OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95 (0 - 95)
00 16	0000 0aaa	Hold Pedal Polarity	(0 - 1) STANDARD, REVERSE
00 17	0aaa aaaa	Pedal 1 Assign	OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND-UP, BEND-DOWN, AFT (0 - 98)
00 18	0000 0aaa	Pedal 1 Polarity	STANDARD, REVERSE (0 - 1)
00 19	0aaa aaaa	Pedal 2 Assign	OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND-UP, BEND-DOWN, AFT (0 - 98)
00 1A	0000 0aaa	Pedal 2 Polarity	STANDARD, REVERSE (0 - 1)
00 00 00 1B		Tamaño total	

Parámetros Patch Common

Dirección por defecto		Descripción	
00 00	0aaa aaaa	Patch Name 1	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 01	0aaa aaaa	Patch Name 2	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 02	0aaa aaaa	Patch Name 3	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 03	0aaa aaaa	Patch Name 4	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 04	0aaa aaaa	Patch Name 5	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 05	0aaa aaaa	Patch Name 6	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 06	0aaa aaaa	Patch Name 7	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 07	0aaa aaaa	Patch Name 8	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 08	0aaa aaaa	Patch Name 9	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 09	0aaa aaaa	Patch Name 10	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0A	0aaa aaaa	Patch Name 11	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0B	0aaa aaaa	Patch Name 12	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0C	0aaa aaaa	(reserved)	(0 - 127)
00 0D	0aaa aaaa	Patch Coarse Tune	(16 - 112) -48 +48
00 0E	0aaa aaaa	Patch Fine Tune	(14 - 114) -50 +50
00 0F	0000 0aaa	Octave Shift	(61 - 67) -3 +3
00 10	0000 000a	Mono/Poly	(0 - 1) MONO, POLY
00 11	0000 000a	Legato Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 12	0000 000a	Portamento Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 13	0000 000a	Portamento Mode	(0 - 1) NORMAL, LEGATO
00 14	0000 000a	Portamento Type	(0 - 1) RATE, TIME
00 15	0aaa aaaa	Portamento Time	(0 - 127)
00 16	0aaa aaaa	Portamento Time Velocity Sens	(1 - 127) -63 +63
# 00 17	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Patch Tempo	(200 - 2500) 20.0 - 250.0
00 1B	00aa aaaa	Pitch Bend Range Up	(0 - 48)
00 1C	00aa aaaa	Pitch Bend Range Down	(0 - 48)
00 1D	0000 000a	MFx Switch	(0 - 1) BYPASS, ON
00 1E	0000 000a	Chorus Switch	(0 - 1) OFF, ON

00 1F	0000 000a	Reverb Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 20	0000 aaaa	Current Zone	(0 - 15) ZONE1
00 21	0aaa aaaa	Zone 1 Range Upper	(0 - 127) C-1 - G9
00 22	0aaa aaaa	Zone 2 Range Upper	(0 - 127) C-1 - G9
00 23	0aaa aaaa	Zone 3 Range Upper	(0 - 127) C-1 - G9
00 24	0aaa aaaa	Zone 4 Range Upper	(0 - 127) C-1 - G9
00 25	0aaa aaaa	Zone 5 Range Upper	(0 - 127) C-1 - G9
00 26	0aaa aaaa	Zone 6 Range Upper	(0 - 127) C-1 - G9
00 27	0aaa aaaa	Zone 7 Range Upper	(0 - 127) C-1 - G9
00 28	0aaa aaaa	Zone 8 Range Upper	(0 - 127) C-1 - G9
00 29	0aaa aaaa	Zone 9 Range Upper	(0 - 127) C-1 - G9
00 2A	0aaa aaaa	Zone 10 Range Upper	(0 - 127) C-1 - G9
00 2B	0aaa aaaa	Zone 11 Range Upper	(0 - 127) C-1 - G9
00 2C	0aaa aaaa	Zone 12 Range Upper	(0 - 127) C-1 - G9
00 2D	0aaa aaaa	Zone 13 Range Upper	(0 - 127) C-1 - G9
00 2E	0aaa aaaa	Zone 14 Range Upper	(0 - 127) C-1 - G9
00 2F	0aaa aaaa	Zone 15 Range Upper	(0 - 127) C-1 - G9
00 30	0aaa aaaa	Zone 16 Range Upper	(0 - 127) C-1 - G9
00 31	0000 000a	Scale Tune Switch	(0 - 1) OFF, ON
# 00 32	0000 aaaa 0000 bbbb	Patch Scale Tune for C	(28 - 228) -100 +100
# 00 34	0000 aaaa 0000 bbbb	Patch Scale Tune for C#	(28 - 228) -100 +100
# 00 36	0000 aaaa 0000 bbbb	Patch Scale Tune for D	(28 - 228) -100 +100
# 00 38	0000 aaaa 0000 bbbb	Patch Scale Tune for D#	(28 - 228) -100 +100
# 00 3A	0000 aaaa 0000 bbbb	Patch Scale Tune for E	(28 - 228) -100 +100
# 00 3C	0000 aaaa 0000 bbbb	Patch Scale Tune for F	(28 - 228) -100 +100
# 00 3E	0000 aaaa 0000 bbbb	Patch Scale Tune for F#	(28 - 228) -100 +100
# 00 40	0000 aaaa 0000 bbbb	Patch Scale Tune for G	(28 - 228) -100 +100
# 00 42	0000 aaaa 0000 bbbb	Patch Scale Tune for G#	(28 - 228) -100 +100
# 00 44	0000 aaaa 0000 bbbb	Patch Scale Tune for A	(28 - 228) -100 +100
# 00 46	0000 aaaa 0000 bbbb	Patch Scale Tune for A#	(28 - 228) -100 +100
# 00 48	0000 aaaa 0000 bbbb	Patch Scale Tune for B	(28 - 228) -100 +100
00 4A	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Source	(0 - 108) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, +PAD-X, +PAD-Y, PAD-X, PAD-Y, TRIP-R, BEAM-L, BEAM-R, KNOB1, KNOB2, VELO, KEYF
00 4B	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Dest 1	(0 - 77) OFF, OSC1-PITCH, OSC1-TIME/PW, OSC1-FORMA/FAT, OSC1-LVL, OSC1-PENV-ATK, OSC1-PENV-DCY, OSC1-PENV-REL, OSC1-TENV-ATK, OSC1-TENV-DCY, OSC1-TENV-REL, OSC1-FENV-ATK, OSC1-FENV-DCY, OSC1-FENV-REL, OSC1-AENV-ATK, OSC1-AENV-DCY, OSC1-AENV-REL, OSC1-LFO-RATE, OSC1-LFO-PCH, OSC1-LFO-TM/PW, OSC1-LFO-FR/FT, OSC1-LFO-LVL, OSC2-PITCH, OSC2-TIME/PW, OSC2-FORMA/FAT, OSC2-LVL, OSC2-PENV-ATK, OSC2-PENV-DCY, OSC2-PENV-REL, OSC2-TENV-ATK, OSC2-TENV-DCY, OSC2-TENV-REL, OSC2-FENV-ATK, OSC2-FENV-DCY, OSC2-FENV-REL, OSC2-AENV-ATK, OSC2-AENV-DCY, OSC2-AENV-REL, OSC2-LFO-RATE, OSC2-LFO-PCH, OSC2-LFO-TM/PW, OSC2-LFO-FR/FT, OSC2-LFO-LVL, CSM1-ENV1-ATK, CSM1-ENV1-DCY, CSM1-ENV1-REL, CSM1-ENV2-ATK, CSM1-ENV2-DCY, CSM1-ENV2-REL, CSM1-LFO-RATE, CSM1-LFO-PRM1, CSM1-LFO-PRM2, CSM2-PRM1, CSM2-PRM2, CSM2-ENV1-ATK, CSM2-ENV1-DCY, CSM2-ENV1-REL, CSM2-ENV2-ATK, CSM2-ENV2-DCY, CSM2-ENV2-REL, CSM2-LFO-RATE, CSM2-LFO-PRM1, CSM2-LFO-PRM2, TVA-LVL, TVA-ENV-ATK, TVA-ENV-DCY, TVA-ENV-REL, TVA-LFO-RATE, TVA-LFO-LVL, TVA-LFO-PAN, MPX-SEND, CHO-SEND, REV-SEND, MPX-PRM1, MPX-PRM2, MPX-PRM3
00 4C	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Sens 1	(1 - 127) -63 +63
00 4D	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Dest 2	(0 - 77) OFF, OSC1-PITCH, OSC1-TIME/PW, OSC1-FORMA/FAT, OSC1-LVL, OSC1-PENV-ATK, OSC1-PENV-DCY, OSC1-PENV-REL, OSC1-TENV-ATK, OSC1-TENV-DCY, OSC1-TENV-REL, OSC1-FENV-ATK, OSC1-FENV-DCY, OSC1-FENV-REL, OSC1-AENV-ATK, OSC1-AENV-DCY, OSC1-AENV-REL, OSC1-LFO-RATE, OSC1-LFO-PCH, OSC1-LFO-TM/PW, OSC1-LFO-FR/FT, OSC1-LFO-LVL, OSC2-PITCH, OSC2-TIME/PW, OSC2-FORMA/FAT, OSC2-LVL, OSC2-PENV-ATK, OSC2-PENV-DCY, OSC2-PENV-REL, OSC2-TENV-ATK, OSC2-TENV-DCY, OSC2-TENV-REL, OSC2-FENV-ATK, OSC2-FENV-DCY, OSC2-FENV-REL, OSC2-AENV-ATK, OSC2-AENV-DCY, OSC2-AENV-REL, OSC2-LFO-RATE, OSC2-LFO-PCH, OSC2-LFO-TM/PW, OSC2-LFO-FR/FT, OSC2-LFO-LVL, CSM1-ENV1-ATK, CSM1-ENV1-DCY, CSM1-ENV1-REL, CSM1-ENV2-ATK, CSM1-ENV2-DCY, CSM1-ENV2-REL, CSM1-LFO-RATE, CSM1-LFO-PRM1, CSM1-LFO-PRM2, CSM2-PRM1, CSM2-PRM2, CSM2-ENV1-ATK, CSM2-ENV1-DCY, CSM2-ENV1-REL,

Apéndices

[illegible]

Implementación MIDI

			OSC1-PITCH, OSC1-TIME/PW, OSC1-FORMA/FAT, OSC1-LVL, OSC1-PENV-ATK, OSC1-PENV-DCY, OSC1-PENV-REL, OSC1-TENV-ATK, OSC1-TENV-DCY, OSC1-TENV-REL, OSC1-FENV-ATK, OSC1-FENV-DCY, OSC1-FENV-REL, OSC1-AENV-ATK, OSC1-AENV-DCY, OSC1-AENV-REL, OSC1-LFO-RATE, OSC1-LFO-PCH, OSC1-LFO-TM/PW, OSC1-LFO-FR/FT, OSC1-LFO-LVL, OSC2-PITCH, OSC2-TIME/PW, OSC2-FORMA/FAT, OSC2-LVL, OSC2-PENV-ATK, OSC2-PENV-DCY, OSC2-PENV-REL, OSC2-TENV-ATK, OSC2-TENV-DCY, OSC2-TENV-REL, OSC2-FENV-ATK, OSC2-FENV-DCY, OSC2-FENV-REL, OSC2-AENV-ATK, OSC2-AENV-DCY, OSC2-AENV-REL, OSC2-LFO-RATE, OSC2-LFO-PCH, OSC2-LFO-TM/PW, OSC2-LFO-FR/FT, OSC2-LFO-LVL, CSM1-PRM1, CSM1-PRM2, CSM1-ENV1-ATK, CSM1-ENV1-DCY, CSM1-ENV1-REL, CSM1-ENV2-ATK, CSM1-ENV2-DCY, CSM1-ENV2-REL, CSM1-LFO-RATE, CSM1-LFO-PRM1, CSM1-LFO-PRM2, CSM2-PRM1, CSM2-PRM2, CSM2-ENV1-ATK, CSM2-ENV1-DCY, CSM2-ENV1-REL, CSM2-ENV2-ATK, CSM2-ENV2-DCY, CSM2-ENV2-REL, CSM2-LFO-RATE, CSM2-LFO-PRM1, CSM2-LFO-PRM2, TVA-LVL, TVA-ENV-ATK, TVA-ENV-DCY, TVA-ENV-REL, TVA-LFO-RATE, TVA-LFO-LVL, TVA-LFO-PAN, MFX-SEND, CHO-SEND, REV-SEND, MFX-PRM1, MFX-PRM2, MFX-PRM3																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						</
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

Implementación MIDI

#	00 2E	0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 32	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 36	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 42	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 46	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 52	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 56	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 21	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 5A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 22	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 5E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 23	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 62	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 24	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 62		Tamaño total		

Parámetros Patch Oscillator

Dirección por defecto	Descripción		
00 00	0000 00aa	Structure Type	(0 - 2) 1 - 3
00 01	0000 000a	MOD Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 02	0000 0aaa	MOD Type	(0 - 4) MIX, RING(AM), FM, ENV RING, OSC SYNC
00 03	0aaa aaaa	MOD Original Level	(0 - 127)
00 04	0aaa aaaa	MOD Attack Time	(0 - 127)
00 05	0aaa aaaa	MOD Release Time	(0 - 127)
00 06	0000 000a	TVA Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 07	0aaa aaaa	TVA Level	(0 - 127)
00 08	00aa aaaa	TVA Level Keyfollow	(44 - 84) -200 - +200
00 09	0aaa aaaa	TVA Level LFO Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 0A	0aaa aaaa	TVA Pan	(0 - 127) L64 - 63R
00 0B	00aa aaaa	TVA Pan Keyfollow	(44 - 84) -200 - +200
00 0C	0aaa aaaa	TVA Pan LFO Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 0D	0aaa aaaa	MFX Send Level	(0 - 127)
00 0E	0aaa aaaa	Chorus Send Level	(0 - 127)
00 0F	0aaa aaaa	Reverb Send Level	(0 - 127)
00 10	0000 00aa	Output Assign	(0 - 2) MULTI, MAIN, DIR
00 11	0000 000a	OSC 1 Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 12	0000 00aa	OSC 1 Type	(0 - 2) ANALOG, PCM, EXTIN
00 13	000a aaaa	OSC 1 Wave Gain	(52 - 76) -12 - +12 [dB]
00 14	0aaa aaaa	OSC 1 Pitch	(1 - 127) -63 - +63
00 15	00aa aaaa	OSC 1 Pitch Keyfollow	(44 - 84) -200 - +200
00 16	0aaa aaaa	OSC 1 Pitch LFO Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 17	0aaa aaaa	OSC 1 Pitch Envelope Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 18	0aaa aaaa	OSC 1 Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
00 19	0aaa aaaa	OSC 1 Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50 [cent]
00 1A	000a aaaa	OSC 1 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 1B	0aaa aaaa	OSC 1 Level	(0 - 127) (44 - 84)
00 1C	00aa aaaa	OSC 1 Level Keyfollow	-200 - +200
00 1D	0aaa aaaa	OSC 1 Level LFO Depth	(1 - 127)

			-63 - +63
00 1E	0000 aaaa	OSC 1 Analog Wavefrom	(0 - 8) SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, RAMP, JUNO, HQ-SAW, HQ-SQUARE, NOISE
00 1F	00aa aaaa	OSC 1 Impact	(0 - 40) 0.0 - 4.0
00 20	0aaa aaaa	OSC 1 Pulse Width	(1 - 127) -63 - +63
00 21	00aa aaaa	OSC 1 Pulse Width Keyfollow	(44 - 84) -200 - +200
00 22	0aaa aaaa	OSC 1 Pulse Width LFO Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 23	0aaa aaaa	OSC 1 Pulse Width Envelope Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 24	0aaa aaaa	OSC 1 Fat	(0 - 127) (44 - 84)
00 25	00aa aaaa	OSC 1 Fat Keyfollow	-200 - +200
00 26	0aaa aaaa	OSC 1 Fat LFO Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 27	0aaa aaaa	OSC 1 Fat Envelope Depth	(1 - 127) -63 - +63
# 00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	OSC 1 Wave Number	(0 - 999) OFF, 1 - 999
# 00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd 0000 eeee 0000 ffff 0000 gggg 0000 hhhh	OSC 1 Start Offset	(0 - 268435455) 0000000h - FFFFFFFh
00 34	0aaa aaaa	OSC 1 Time	(1 - 127) -63 - +63
00 35	00aa aaaa	OSC 1 Time Keyfollow	(44 - 84) -200 - +200
00 36	0aaa aaaa	OSC 1 Time LFO Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 37	0aaa aaaa	OSC 1 Time Envelope Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 38	0000 00aa	OSC 1 Time Offset	(0 - 2) BWD, ZERO, FWD
00 39	0aaa aaaa	OSC 1 Formant	(1 - 127) -63 - +63
00 3A	00aa aaaa	OSC 1 Formant Keyfollow	(44 - 84) -200 - +200
00 3B	0aaa aaaa	OSC 1 Formant LFO Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 3C	0aaa aaaa	OSC 1 Formant Envelope Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 3D	0000 000a	OSC 1 Tempo Sync Sw	(0 - 1) OFF, ON
00 3E	0000 000a	OSC 1 Robot Voice Sw	(0 - 1) OFF, ON
00 3F	0000 00aa	OSC 1 Playback Mode	(0 - 3) RETRIGGER, LEGATO, STEP, EVENT
00 40	0000 000a	OSC 1 Loop Sw	(0 - 1) OFF, ON
00 41	0000 000a	OSC 1 Vari Sw	(0 - 1) OFF, ON
00 42	0aaa aaaa	OSC 1 Energy	(0 - 127) OFF, 1 - 127
00 43	0000 000a	OSC 1 Time Trip Sw	(0 - 1) OFF, ON
00 44	0000 000a	OSC 1 Time Trip Beat Keep	(0 - 1) OFF, ON
00 45	0000 000a	OSC 2 Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 46	0000 00aa	OSC 2 Type	(0 - 2) ANALOG, PCM, EXTIN
00 47	000a aaaa	OSC 2 Wave Gain	(52 - 76) -12 - +12 [dB]
00 48	0aaa aaaa	OSC 2 Pitch	(1 - 127) -63 - +63
00 49	00aa aaaa	OSC 2 Pitch Keyfollow	(44 - 84) -200 - +200
00 4A	0aaa aaaa	OSC 2 Pitch LFO Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 4B	0aaa aaaa	OSC 2 Pitch Envelope Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 4C	0aaa aaaa	OSC 2 Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
00 4D	0aaa aaaa	OSC 2 Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50 [cent]
00 4E	000a aaaa	OSC 2 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 4F	0aaa aaaa	OSC 2 Level	(0 - 127) (44 - 84)
00 50	00aa aaaa	OSC 2 Level Keyfollow	-200 - +200
00 51	0aaa aaaa	OSC 2 Level LFO Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 52	0000 aaaa	OSC 2 Analog Wavefrom	(0 - 8) SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, RAMP, JUNO, HQ-SAW, HQ-SQUARE, NOISE
00 53	00aa aaaa	OSC 2 Impact	(0 - 40) 0.0 - 4.0
00 54	0aaa aaaa	OSC 2 Pulse Width	(1 - 127) -63 - +63
00 55	00aa aaaa	OSC 2 Pulse Width Keyfollow	(44 - 84) -200 - +200
00 56	0aaa aaaa	OSC 2 Pulse Width LFO Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 57	0aaa aaaa	OSC 2 Pulse Width Envelope Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 58	0aaa aaaa	OSC 2 Fat	(0 - 127) (44 - 84)
00 59	00aa aaaa	OSC 2 Fat Keyfollow	-200 - +200
00 5A	0aaa aaaa	OSC 2 Fat LFO Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 5B	0aaa aaaa	OSC 2 Fat Envelope Depth	(1 - 127) -63 - +63
# 00 5C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	OSC 2 Wave Number	(0 - 999) OFF, 1 - 999
# 00 60	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd 0000 eeee 0000 ffff 0000 gggg 0000 hhhh	OSC 2 Start Offset	(0 - 268435455) 0000000h - FFFFFFFh
00 68	0aaa aaaa	OSC 2 Time	(1 - 127)

00 69	00aa aaaa	OSC 2 Time Keyfollow	-63 - +63 (44 - 84)
00 6A	0aaa aaaa	OSC 2 Time LFO Depth	-200 - +200 (1 - 127)
00 6B	0aaa aaaa	OSC 2 Time Envelope Depth	-63 - +63 (1 - 127)
00 6C	0000 00aa	OSC 2 Time Offset	-63 - +63 (0 - 2)
00 6D	0aaa aaaa	OSC 2 Formant	BWD, ZERO, FWD (1 - 127)
00 6E	00aa aaaa	OSC 2 Formant Keyfollow	-63 - +63 (44 - 84)
00 6F	0aaa aaaa	OSC 2 Formant LFO Depth	-200 - +200 (1 - 127)
00 70	0aaa aaaa	OSC 2 Formant Envelope Depth	-63 - +63 (1 - 127)
00 71	0000 000a	OSC 2 Tempo Sync Sw	-63 - +63 (0 - 1)
00 72	0000 000a	OSC 2 Robot Voice Sw	OFF, ON (0 - 1)
00 73	0000 00aa	OSC 2 Playback Mode	RETRIGGER, LEGATO, STEP, EVENT (0 - 3)
00 74	0000 000a	OSC 2 Loop Sw	OFF, ON (0 - 1)
00 75	0000 000a	OSC 2 Vari Sw	OFF, ON (0 - 1)
00 76	0aaa aaaa	OSC 1 Energy	OFF, ON (0 - 127)
00 77	0000 000a	OSC 1 Time Trip Sw	OFF, ON (0 - 1)
00 78	0000 000a	OSC 2 Time Trip Beat Keep	OFF, ON (0 - 1)
00 00 00 79	Tamaño total		

Parámetros Patch Envelope

Dirección por defecto	Descripción		
# 00 00	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 1 Attack Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
# 00 02	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 1 Decay Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
# 00 04	0aaa aaaa	Env 1 Sustain	(0 - 127)
# 00 05	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 1 Release Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
00 07	0000 0aaa	Env 1 Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
00 08	0aaa aaaa	Env 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 09	0aaa aaaa	Env 1 Attack Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 0A	0aaa aaaa	Env 1 Decay Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 0B	0aaa aaaa	Env 1 Release Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 0C	00aa aaaa	Env 1 Time Keyfollow	(44 - 84) -200 - +200
# 00 0D	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 2 Attack Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
# 00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 2 Decay Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
# 00 11	0aaa aaaa	Env 2 Sustain	(0 - 127)
# 00 12	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 2 Release Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
00 14	0000 0aaa	Env 2 Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
00 15	0aaa aaaa	Env 2 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 16	0aaa aaaa	Env 2 Attack Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 17	0aaa aaaa	Env 2 Decay Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 18	0aaa aaaa	Env 2 Release Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 19	00aa aaaa	Env 2 Time Keyfollow	(44 - 84) -200 - +200
# 00 1A	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 3 Attack Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
# 00 1C	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 3 Decay Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
# 00 1E	0aaa aaaa	Env 3 Sustain	(0 - 127)
# 00 1F	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 3 Release Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
00 21	0000 0aaa	Env 3 Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
00 22	0aaa aaaa	Env 3 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 23	0aaa aaaa	Env 3 Attack Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 24	0aaa aaaa	Env 3 Decay Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 25	0aaa aaaa	Env 3 Release Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 26	00aa aaaa	Env 3 Time Keyfollow	(44 - 84) -200 - +200
# 00 27	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 4 Attack Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
# 00 29	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 4 Decay Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
# 00 2B	0aaa aaaa	Env 4 Sustain	(0 - 127)
# 00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 4 Release Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
00 2E	0000 0aaa	Env 4 Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
00 2F	0aaa aaaa	Env 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 30	0aaa aaaa	Env 4 Attack Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 31	0aaa aaaa	Env 4 Decay Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 32	0aaa aaaa	Env 4 Release Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 33	00aa aaaa	Env 4 Time Keyfollow	(44 - 84) -200 - +200
# 00 34	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 5 Attack Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES

# 00 36	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 5 Decay Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
# 00 38	0aaa aaaa	Env 5 Sustain	(0 - 127)
# 00 39	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 5 Release Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
00 3B	0000 0aaa	Env 5 Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
00 3C	0aaa aaaa	Env 5 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 3D	0aaa aaaa	Env 5 Attack Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 3E	0aaa aaaa	Env 5 Decay Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 3F	0aaa aaaa	Env 5 Release Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 40	00aa aaaa	Env 5 Time Keyfollow	(44 - 84) -200 - +200
# 00 41	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 6 Attack Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
# 00 43	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 6 Decay Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
# 00 45	0aaa aaaa	Env 6 Sustain	(0 - 127)
# 00 46	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 6 Release Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
00 48	0000 0aaa	Env 6 Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
00 49	0aaa aaaa	Env 6 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 4A	0aaa aaaa	Env 6 Attack Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 4B	0aaa aaaa	Env 6 Decay Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 4C	0aaa aaaa	Env 6 Release Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 4D	00aa aaaa	Env 6 Time Keyfollow	(44 - 84) -200 - +200
# 00 4E	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 7 Attack Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
# 00 50	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 7 Decay Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
# 00 52	0aaa aaaa	Env 7 Sustain	(0 - 127)
# 00 53	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 7 Release Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
00 55	0000 0aaa	Env 7 Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
00 56	0aaa aaaa	Env 7 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 57	0aaa aaaa	Env 7 Attack Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 58	0aaa aaaa	Env 7 Decay Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 59	0aaa aaaa	Env 7 Release Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 5A	00aa aaaa	Env 7 Time Keyfollow	(44 - 84) -200 - +200
# 00 5B	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 8 Attack Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
# 00 5D	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 8 Decay Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
# 00 5F	0aaa aaaa	Env 8 Sustain	(0 - 127)
# 00 60	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 8 Release Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
00 62	0000 0aaa	Env 8 Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
00 63	0aaa aaaa	Env 8 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 64	0aaa aaaa	Env 8 Attack Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 65	0aaa aaaa	Env 8 Decay Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 66	0aaa aaaa	Env 8 Release Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 67	00aa aaaa	Env 8 Time Keyfollow	(44 - 84) -200 - +200
# 00 68	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 9 Attack Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
# 00 6A	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 9 Decay Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
# 00 6C	0aaa aaaa	Env 9 Sustain	(0 - 127)
# 00 6D	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 9 Release Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
00 6F	0000 0aaa	Env 9 Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
00 70	0aaa aaaa	Env 9 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 71	0aaa aaaa	Env 9 Attack Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 72	0aaa aaaa	Env 9 Decay Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 73	0aaa aaaa	Env 9 Release Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 74	00aa aaaa	Env 9 Time Keyfollow	(44 - 84) -200 - +200
# 00 75	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 10 Attack Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
# 00 77	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 10 Decay Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
# 00 79	0aaa aaaa	Env 10 Sustain	(0 - 127)
# 00 7A	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 10 Release Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
00 7C	0000 0aaa	Env 10 Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
00 7D	0aaa aaaa	Env 10 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 7E	0aaa aaaa	Env 10 Attack Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 7F	0aaa aaaa	Env 10 Decay Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
01 00	0aaa aaaa	Env 10 Release Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
01 01	00aa aaaa	Env 10 Time Keyfollow	(44 - 84) -200 - +200
# 01 02	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 11 Attack Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES

Implementación MIDI

#	01 04	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 11 Decay Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
#	01 06 01 07	0aaa aaaa 0000 aaaa 0000 bbbb	Env 11 Sustain	(0 - 127)
	01 09	0000 0aaa	Env 11 Release Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
	01 0A	0aaa aaaa	Env 11 Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
	01 0B	0aaa aaaa	Env 11 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 0C	0aaa aaaa	Env 11 Attack Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 0D	0aaa aaaa	Env 11 Decay Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 0E	00aa aaaa	Env 11 Release Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 0F	00aa aaaa	Env 11 Time Keyfollow	(44 - 84) -200 - +200
#	01 0F	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 12 Attack Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
#	01 11	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 12 Decay Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
#	01 13 01 14	0aaa aaaa 0000 aaaa 0000 bbbb	Env 12 Sustain	(0 - 127)
	01 16	0000 0aaa	Env 12 Release Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
	01 17	0aaa aaaa	Env 12 Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
	01 18	0aaa aaaa	Env 12 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 19	0aaa aaaa	Env 12 Attack Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 1A	0aaa aaaa	Env 12 Decay Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 1B	00aa aaaa	Env 12 Release Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 1B	00aa aaaa	Env 12 Time Keyfollow	(44 - 84) -200 - +200
#	01 1C	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 13 Attack Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
#	01 1E	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 13 Decay Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
#	01 20 01 21	0aaa aaaa 0000 aaaa 0000 bbbb	Env 13 Sustain	(0 - 127)
	01 23	0000 0aaa	Env 13 Release Time	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
	01 24	0aaa aaaa	Env 13 Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
	01 25	0aaa aaaa	Env 13 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 26	0aaa aaaa	Env 13 Attack Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 27	0aaa aaaa	Env 13 Decay Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 28	00aa aaaa	Env 13 Release Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 28	00aa aaaa	Env 13 Time Keyfollow	(44 - 84) -200 - +200
	00 00 01 29	Tamaño total		

ENV 1	OSC1 Pitch
ENV 2	OSC1 Time/Pulse Width
ENV 3	OSC1 Formant/Fat
ENV 4	OSC1 Level
ENV 5	OSC2 Pitch
ENV 6	OSC2 Time/Pulse Width
ENV 7	OSC2 Formant/Fat
ENV 8	OSC2 Level
ENV 9	COSM1 Parameter 1
ENV 10	COSM1 Parameter 2
ENV 11	COSM2 Parameter 1
ENV 12	COSM2 Parameter 2
ENV 13	TVA Level

Parámetros Patch LFO

Dirección por defecto	Descripción
# 00 00	0000 0aaa LFO 1 Waveform SIN, TRI, SAW, SQR, RND, TRP, S&H, CHS (0 - 7)
# 00 01	0000 aaaa LFO 1 Rate (0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
00 03	0000 0aaa LFO 1 Offset (0 - 4) -100, -50, 0, +50, +100
00 04	0aaa aaaa LFO 1 Delay Time (0 - 127)
00 05	0000 00aa LFO 1 Fade Mode ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT (0 - 3)
00 06	0aaa aaaa LFO 1 Fade Time (0 - 127)
00 07	0000 000a LFO 1 Key Sync (0 - 1) OFF, ON
# 00 08	0000 0aaa LFO 2 Waveform SIN, TRI, SAW, SQR, RND, TRP, S&H, CHS (0 - 7)
# 00 09	0000 aaaa LFO 2 Rate (0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
00 0B	0000 0aaa LFO 2 Offset (0 - 4) -100, -50, 0, +50, +100
00 0C	0aaa aaaa LFO 2 Delay Time (0 - 127)
00 0D	0000 00aa LFO 2 Fade Mode ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT (0 - 3)
00 0E	0aaa aaaa LFO 2 Fade Time (0 - 127)
00 0F	0000 000a LFO 2 Key Sync (0 - 1) OFF, ON
# 00 10	0000 0aaa LFO 3 Waveform SIN, TRI, SAW, SQR, RND, TRP, S&H, CHS (0 - 7)
# 00 11	0000 aaaa LFO 3 Rate (0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
00 13	0000 0aaa LFO 3 Offset (0 - 4) -100, -50, 0, +50, +100
00 14	0aaa aaaa LFO 3 Delay Time (0 - 127)
00 15	0000 00aa LFO 3 Fade Mode ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT (0 - 3)
00 16	0aaa aaaa LFO 3 Fade Time (0 - 127)
00 17	0000 000a LFO 3 Key Sync (0 - 1) OFF, ON

#	00 18	0000 0aaa	LFO 4 Waveform	(0 - 7) SIN, TRI, SAW, SQR, RND, TRP, S&H, CHS
	00 19	0000 aaaa 0000 bbbb	LFO 4 Rate	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
	00 1B	0000 0aaa	LFO 4 Offset	(0 - 4) -100, -50, 0, +50, +100
	00 1C	0aaa aaaa	LFO 4 Delay Time	(0 - 127)
	00 1D	0000 00aa	LFO 4 Fade Mode	(0 - 3) ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT
	00 1E	0aaa aaaa	LFO 4 Fade Time	(0 - 127)
	00 1F	0000 000a	LFO 4 Key Sync	(0 - 1) OFF, ON
#	00 20	0000 0aaa	LFO 5 Waveform	(0 - 7) SIN, TRI, SAW, SQR, RND, TRP, S&H, CHS
#	00 21	0000 aaaa 0000 bbbb	LFO 5 Rate	(0 - 144) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
	00 23	0000 0aaa	LFO 5 Offset	(0 - 4) -100, -50, 0, +50, +100
	00 24	0aaa aaaa	LFO 5 Delay Time	(0 - 127)
	00 25	0000 00aa	LFO 5 Fade Mode	(0 - 3) ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT
	00 26	0aaa aaaa	LFO 5 Fade Time	(0 - 127)
	00 27	0000 000a	LFO 5 Key Sync	(0 - 1) OFF, ON
	00 00 00 28	Tamaño total		

LFO 1	OSC1
LFO 2	OSC2
LFO 3	COSM1
LFO 4	COSM2
LFO 5	TVA

Parámetros Patch COSM

Dirección por defecto		Descripción	
00 00	0000 000a	COSM Switch	(0 - 1)
00 01	0000 aaaa	COSM Type	BYPASS, ON (0 - 15)
#	00 02	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	COSM Parameter 1 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 06	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	COSM Parameter 2 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 0A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	COSM Parameter 3 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 0E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	COSM Parameter 4 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 12	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	COSM Parameter 5 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 16	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	COSM Parameter 6 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 1A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	COSM Parameter 7 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 1E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	COSM Parameter 8 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 22	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	COSM Parameter 9 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 26	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	COSM Parameter 10 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	COSM Parameter 11 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	COSM Parameter 12 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 32	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	COSM Parameter 13 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 36	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	COSM Parameter 14 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	COSM Parameter 15 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	COSM Parameter 16 (12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 42		Tamaño total	

○ Parámetros Patch Controller

Dirección por defecto	Descripción	
00 00	0000 0aaa	Beam Type (0 - 4) OFF, 1 - 4
00 01	0000 000a	Pad Mode (0 - 1) X-Y, TIME-TRIP
00 02	0000 000a	Pad Hold (0 - 1) OFF, ON
00 03	0000 000a	Arpeggio Switch (0 - 1) OFF, ON
00 04	0000 000a	Arpeggio Hold (0 - 1) OFF, ON
00 05	0aaa aaaa	Arpeggio Motif (0 - 7) UP, DOWN, UP&DOWN, RANDOM, NOTE-ORDER, RHYTHM, PHRASE, AUTO
00 06	0aaa aaaa	Arpeggio Duration (0 - 100)
00 07	0aaa aaaa	Arpeggio Shuffle Rate (0 - 100)
00 08	0000 000a	Arpeggio Shuffle Resolution (0 - 1) 16TH, 8TH
00 09	0aaa aaaa	Arpeggio Keyboard Velocity (0 - 127) REAL, 1 - 127
00 0A	0000 0aaa	Arpeggio Octave Range (61 - 67) -3 - +3
00 0B	0000 0aaa	Arpeggio Grid (0 - 5) QUARTER, 8TH, 8TH-T, 16TH, 16TH-T, 32TH
00 0C	000a aaaa	Arpeggio End Point (0 - 31) 1 - 32
00 00 00 0D	Tamaño total	

○ Parámetros Patch Arpeggio

Dirección por defecto	Descripción	
00 00	0000 000a	Control Switch (0 - 1) NOTE, CTRL
00 01	0aaa aaaa	Control Number (0 - 127)
# 00 02	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 1 Velocity (0 - 128) REST, 1 - 127, TIE
# 00 04	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 2 Velocity (0 - 128) REST, 1 - 127, TIE
# 00 06	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 3 Velocity (0 - 128) REST, 1 - 127, TIE
# 00 08	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 4 Velocity (0 - 128) REST, 1 - 127, TIE
# 00 0A	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 5 Velocity (0 - 128) REST, 1 - 127, TIE
# 00 0C	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 6 Velocity (0 - 128) REST, 1 - 127, TIE
# 00 0E	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 7 Velocity (0 - 128) REST, 1 - 127, TIE
# 00 10	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 8 Velocity (0 - 128) REST, 1 - 127, TIE
# 00 12	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 9 Velocity (0 - 128) REST, 1 - 127, TIE
# 00 14	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 10 Velocity (0 - 128) REST, 1 - 127, TIE
# 00 16	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 11 Velocity (0 - 128) REST, 1 - 127, TIE
# 00 18	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 12 Velocity (0 - 128) REST, 1 - 127, TIE
# 00 1A	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 13 Velocity (0 - 128) REST, 1 - 127, TIE
# 00 1C	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 14 Velocity (0 - 128) REST, 1 - 127, TIE
# 00 1E	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 15 Velocity (0 - 128) REST, 1 - 127, TIE
# 00 20	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 16 Velocity (0 - 128) REST, 1 - 127, TIE
# 00 22	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 17 Velocity (0 - 128) REST, 1 - 127, TIE
# 00 24	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 18 Velocity (0 - 128) REST, 1 - 127, TIE
# 00 26	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 19 Velocity (0 - 128) REST, 1 - 127, TIE
# 00 28	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 20 Velocity (0 - 128) REST, 1 - 127, TIE
# 00 2A	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 21 Velocity (0 - 128) REST, 1 - 127, TIE
# 00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 22 Velocity (0 - 128) REST, 1 - 127, TIE
# 00 2E	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 23 Velocity (0 - 128) REST, 1 - 127, TIE
# 00 30	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 24 Velocity (0 - 128) REST, 1 - 127, TIE
# 00 32	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 25 Velocity (0 - 128) REST, 1 - 127, TIE
# 00 34	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 26 Velocity (0 - 128) REST, 1 - 127, TIE
# 00 36	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 27 Velocity (0 - 128) REST, 1 - 127, TIE
# 00 38	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 28 Velocity (0 - 128) REST, 1 - 127, TIE
# 00 3A	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 29 Velocity (0 - 128) REST, 1 - 127, TIE
# 00 3C	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 30 Velocity (0 - 128) REST, 1 - 127, TIE
# 00 3E	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 31 Velocity (0 - 128) REST, 1 - 127, TIE
# 00 40	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 32 Velocity (0 - 128) REST, 1 - 127, TIE
00 00 00 42	Tamaño total	

4. Material Suplementario

■ Tabla Decimal y Hexadecimal

(Se añade una "H" al final de los números de notación hexadecimal).

En documentación MIDI, los valores y direcciones/tamaños de datos de los mensajes Exclusive, etc., se expresan como valores hexadecimales para cada 7 bits.

La siguiente tabla muestra la correspondencia con los 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, el parámetro Bank Select, y Program Change aparecen en la lista en una categoría superior a los valores dados en la tabla superior.
- * Un byte de 7-bits puede expresar datos de 128 pasos. Para datos en que se requiere mayor precisión, deberá usar dos o más bytes. Por ejemplo, dos números hexadecimales aa bbH que expresan 2 bytes de 7 bits, indicarían un valor: $aa \times 128 + bb$.
- * En el caso de valores con un signo +/-, 00H = -64, 40H = +/-0, y 7FH = +63, para que la expresión decimal sea 64 menor que el valor dado en el recuadro superior. En el caso de dos tipos, 00 00H = -8192, 40 00H = +/-0, y 7F 7FH = +8191. P.ej., Si aa bbH estuviera expresado como decimal, este valor sería $aa \text{ bbH} - 40 \text{ 00H} = aa \times 128 + bb - 64 \times 128$.
- * Los datos marcados "Use nibbled data" son expresados hexadecimalmente en unidades de 4-bits. Un valor expresado como una porción de 2-bytes 0a 0bH tiene el valor de $x \text{ 16} + b$.

<Ejemplo 1> Cual es la expresión decimal de 5AH?

De la tabla anterior, 5AH = 90

<Ejemplo 2> Cual es la expresión decimal del valor 12 34H dado como hexadecimal para cada 7 bits?

De la tabla anterior, desde 12H = 18 y 34H = 52

$18 \times 128 + 52 = 2356$

<Ejemplo 3> Cual es la expresión decimal del valor 0A 03 09 0D?

De la tabla anterior, desde 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13

$((10 \times 16 + 3) \times 16 + 9) \times 16 + 13 = 41885$

<Ejemplo 4> Cual es la expresión de la porción del valor decimal 1258?

```

16 ) 1258
   ) 78 ...10
16 ) 4 ...14
   ) 0 ... 4

```

Como la tabla anterior, 0 = 00H, 4 = 04H, 14 = 0EH, 10 = 0AH, el resultado es: 00 04 0E 0AH.

■ Ejemplos de los mensajes MIDI actuales

<Ejemplo 1> 92 3E 5F

"9n" es el estado Note-on, y "n" es el número de canal MIDI. Como 2H = 2, 3EH = 62, y 5FH = 95, se trata de un mensaje Note-on con MIDI CH = 3, número de nota 62 (el nombre de nota es D4), y el parámetro Velocity 95.

<Ejemplo 2> CE 49

"CnH" es el estado de Cambio de Programa, y "n" es el número de canal MIDI. Teniendo en cuenta que EH = 14 y 49H = 73, se trata de un mensaje de Cambio de Programa con MIDI CH = 15, número de Programa 74.

<Ejemplo 3> EA 00 28

"EnH" es el estado de Cambio de Afinación (Pitch Bend), y "n" es el número de canal MIDI. El 2º byte (00H = 0) es LSB y el 3er byte (28H = 40) es MSB, pero el valor de Cambio de Afinación es un número marcado en que $40 \text{ 00H} (= 64 \times 12 + 80 = 8192)$ es 0, por lo tanto este valor de Cambio de Afinación es $28 \text{ 00H} - 40 \text{ 00H} = 40 \times 12 + 80 - (64 \times 12 + 80) = 5120 - 8192 = -3072$.

Si la sensibilidad del parámetro Pitch Bend está ajustada en 2 semitonos, -8192 (00 00H) causará un Cambio de Afinación de -200 centésimas. En este caso $-200 \times (-3072) \div (-8192) = -75$ centésimas de Cambio de Afinación se aplicarán al canal MIDI 11.

<Ejemplo 4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F

"BnH" es el estado de Cambio de Control, y el número de canal MIDI. El 2º byte es el número de control para los Cambios de Control y el 3er byte es el valor. En un caso en que dos o más mensajes consecutivos tengan el mismo estado, MIDI mediante una orden llamada "running state" ("estado en funcionamiento") es capaz de omitir el estado de bits de los mensajes siguientes a partir del segundo mensaje. Por lo tanto, los mensajes de la parte superior 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 del 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

En otras palabras, los mensajes superiores, especifican un valor de 0C 00H para el número de parámetro RPN, 00 00H en el canal MIDI 4, y luego ajustan el número del parámetro RPN en 7F 7FH.

El número de parámetro RPN 00 00H es "Pitch Bend Sensitivity", y el parámetro MSB del valor indica unidades de semitono, por lo tanto un valor de 0CH = 12 ajusta el máximo rango de Cambio de Afinación en +/-12 semitonos (1 octava). (En los generadores de sonido GS, el parámetro LSB de la sensibilidad Pitch Bend es ignorado, pero LSB debe ser transmitido igualmente (con un valor de 0) para que la operación pueda corregirse en cada dispositivo).

Una vez especificado el número de parámetro para RPN o NRPN, todos los mensajes de entrada de datos (Data Entry messages) transmitidos en este mismo canal, serán válidos, por lo tanto después de la transmisión del valor deseado, es una buena idea ajustar el número de parámetro en 7F 7FH para evitar accidentes. Esta es la razón de la situación de (B3) 64 7F (B3) 65 7F al final.

No es aconsejable para los datos de interpretación (como datos de archivos MIDI estándar) que contengan demasiados eventos en el "estado en funcionamiento" como se explica en el <Ejemplo 4>. Esto se debe a que si la reproducción se interrumpe durante la canción y se retrocede o se avanza, el secuenciador puede no ser capaz de transmitir el estado correcto y el generador de sonido interpretaría los datos erróneamente. Es recomendable 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 situados en la misma posición del reloj (o consecutiva) pueden transmitirse en un orden diferente a su recepción. Por esta razón es una buena idea alterar ligeramente el tiempo de cada evento (aproximadamente 1 tick para TPQN = 96, y aproximadamente 5 ticks para TPQN = 480).

* TPQN: n° de ticks / 1 negra

■ Ejemplo de un mensaje Exclusive y del cálculo del parámetro Checksum

Los mensajes Exclusive de Roland (RQ1, DT1) se transmiten con un valor Checksum al final (antes de F7) para asegurarse de la correcta recepción del mensaje. El valor del parámetro Checksum es determinado por la dirección y los datos (o tamaño) del mensaje Exclusive transmitido.

• Cómo calcular el parámetro Checksum

(Los números hexadecimales se indican mediante "H")

EL valor Checksum deriva de añadir la dirección, tamaño y el propio Checksum e invertir los 7 bits inferiores.

Este es un ejemplo del cálculo del parámetro Checksum. Supongamos que la dirección del mensaje Exclusive que estamos transmitiendo es aa bb cc ddH y los datos/tamaño es ee ffH.

$$aa + bb + cc + dd + ee + ff = \text{suma}$$

$$\text{suma} \div 128 = \text{cociente} \dots \text{resto}$$

$$128 - \text{resto} = \text{checksum}$$

<Ejemplo 1> Ajuste de CHORUS TYPE del PATCH a CHORUS 1 (DT1)

Según el "Mapa de Direcciones de Parámetros" (pág. 159), la dirección de inicio del Patch Temporal es 10 00 00 00H, la dirección por defecto del PATCH CHORUS en PATCH es 04 00H, y la dirección del parámetro CHORUS TYPE es 00 00H. Entonces, la dirección del parámetro CHORUS TYPE de PATCH CHORUS es;

$$\begin{array}{r} 10\ 00\ 00\ 00H \\ 04\ 00H \\ +) \quad 00\ 00H \\ \hline 10\ 00\ 04\ 00H \end{array}$$

CHORUS 1 tiene el valor 01H.

Por lo tanto el mensaje System Exclusive que debería enviarse es;

F0	41	10	00 53	12	10 00 04 00	01	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	dirección	datos	checksum	(6)

(1) Estado Exclusive (2) ID (Roland) (3) ID del Dispositivo (17)
 (4) ID del Modelo (V-Synth) (5) ID de órdenes (DT1) (6) Fin del mensaje Exclusive

Luego se calcula el valor Checksum.

$$10H + 00H + 04H + 00H + 01H = 16 + 0 + 4 + 0 + 1 = 21 \text{ (suma)}$$

$$21 \text{ (suma)} \div 128 = 0 \text{ (cociente)} \dots 21 \text{ (resto)}$$

$$\text{Checksum} = 128 - 21 \text{ (resto)} = 107 = 6BH$$

Esto significa que F0 41 10 00 53 12 10 00 04 00 01 6B F7 es el mensaje que debe enviarse.

<Ejemplo 2> Obtención de datos (RQ1) del PATCH MFX en el PATCH:003

Según el "Mapa de Direcciones de Parámetros" (pág. 159), la dirección de inicio del PATCH:003 es 20 02 00 00H, y la dirección por defecto del PATCH MFX es 00 02 00H.

Entonces, la Dirección de inicio del PATCH MFX en el PATCH:003 es;

$$\begin{array}{r} 20\ 02\ 00\ 00H \\ +) \quad 00\ 02\ 00H \\ \hline 20\ 02\ 02\ 00H \end{array}$$

Como el tamaño de PATCH MFX es 00 00 01 04H, el mensaje System Exclusive que debería enviarse es;

F0	41	10	00 53	11	20 02 02 00	00 00 01 04	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	dirección	datos	checksum	(6)

(1) Estado Exclusive (2) ID (Roland) (3) ID del Dispositivo (17)
 (4) ID del Modelo (V-Synth) (5) ID de órdenes (DT1) (6) Fin del mensaje Exclusive

Luego se calcula el valor Checksum.

$$20H + 02H + 02H + 00H + 00H + 01H + 04H = 32 + 2 + 2 + 0 + 0 + 1 + 4 = 41 \text{ (suma)}$$

$$117 \text{ (suma)} \div 128 = 0 \text{ (cociente)} \dots 41 \text{ (resto)}$$

$$\text{Checksum} = 128 - 41 \text{ (resto)} = 87 = 57H$$

Esto significa que F0 41 10 00 53 11 20 02 02 00 00 01 04 57 F7 es el mensaje System Exclusive que debería enviarse.

<Ejemplo 3> Obtención de datos (RQ1) del Patch Temporal (Part 1)

cf.) Se trata de la misma operación que la función Transmisión de Datos (Data Transfer) en el modo Utility con las opciones "PATCH: TEMP" (parámetro fuente).

Según el "Mapa de Direcciones de Parámetros" (pág. 159), la Dirección de inicio del Patch Temporal (Part 1) se asigna del modo siguiente:

10 00 00 00 Patch Temporal (Parte 1)

La dirección por defecto del Patch también se asigna del modo siguiente:

00 00 00	Patches Comunes (Patch Common)
:	
00 10 00	Patches del Oscilador (Zona 1)
:	
00 20 00	Patches Envelope (Zona 1)
:	
00 40 00	Patches LFO (Zona 1)
:	
00 50 00	Patches COSM1 (Zona 1)
:	
00 60 00	Patches COSM2 (Zona 1)
:	
00 70 00	Patches de Arpeggio (Nota 1)
:	
00 7F 00	Patches de Arpeggio (Nota 16)

Debido a que el tamaño de los datos de los Patches de Arpeggio es 00 00 00 42H, la suma del tamaño y de la dirección de inicio de los Patches Temporales de Arpeggio (Nota 16) será;

$$\begin{array}{r} 10\ 00\ 00\ 00H \\ 00\ 00\ 7F\ 00H \\ +) \quad 00\ 00\ 00\ 42H \\ \hline 10\ 00\ 7F\ 42H \end{array}$$

El tamaño que debería obtenerse sería;

$$\begin{array}{r} 10\ 00\ 7F\ 42H \\ -) \quad 10\ 00\ 00\ 00H \\ \hline 00\ 00\ 7F\ 42H \end{array}$$

Entonces, el mensaje System Exclusive que debería enviarse es;

F0	41	10	00 53	11	10 00 00 00	00 00 7F 42	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	dirección	datos	checksum	(6)

(1) Estado Exclusive (2) ID (Roland) (3) ID del Dispositivo (17)
 (4) ID del Modelo (V-Synth) (5) ID de órdenes (DT1) (6) Fin del mensaje Exclusive

Mediante el cálculo del parámetro checksum como se muestra en el <Ejemplo 2>, obtenemos un mensaje F0 41 10 00 53 11 10 00 00 00 00 7F 42 2F F7 para ser transmitido.

<Ejemplo 4> Obtención inmediata de datos de Patches Temporales de toda la parte (RQ1) ;

Según el “Mapa de Direcciones de Parámetros” (pág. 159), la dirección de inicio del Patch Temporal de toda la parte se asigna del modo siguiente:

10 00 00 00	Patch Temporal (Parte 1)
10 01 00 00	Patch Temporal (Parte 2)
:	
10 0F 00 00	Patch Temporal (Parte 16)

La dirección por defecto del Patch se asigna también del modo siguiente:

00 00 00	Patches Comunes (Patch Common)
:	
00 10 00	Patches del Oscilador (Zona 1)
:	
00 20 00	Patches Envelope (Zona 1)
:	
00 40 00	Patches LFO (Zona 1)
:	
00 50 00	Patches COSM1 (Zona 1)
:	
00 60 00	Patches COSM2 (Zona 1)
:	
00 70 00	Patches de Arpeggio (Nota 1)
:	
00 7F 00	Patches de Arpeggio (Nota 16)

Debido a que el tamaño de los datos del Patch del Arpegio es 00 00 00 42H, la suma del tamaño y la dirección de inicio del Patch Temporal (Puerto 16) Arpegio (Nota 16) será;

10 0F 00 00H
00 00 7F 00H
+) 00 00 00 42H
10 0F 7F 42H

El tamaño a obtener sería;

10 0F 7F 42H
-) 10 00 00 00H
00 0F 7F 42H

Entonces el mensaje System Exclusive que debería enviarse sería;

F0	41	10	00 53	11	10 00 00 00	00 0F 7F 42	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	dirección	datos	checksum	(6)

- (1) Estado Exclusive
- (2) ID (Roland)
- (3) ID del Dispositivo (17)
- (4) ID del Modelo (V-Synth)
- (5) ID de órdenes (DT1)
- (6) Fin del mensaje Exclusive

Calculando el parámetro Checksum como se muestra en el <Ejemplo 2>, obtenemos el mensaje F0 41 10 00 53 11 10 00 00 00 00 0F 7F 42 20 F7 para ser transmitido.

■ Característica Afinación de Escala (Scale Tune) (dirección: 40 1x 40)

La característica Afinación de Escala le permite un ajuste preciso de la afinación de las notas individuales desde la nota Do hasta la nota Si. Aunque los ajustes se realicen durante la interpretación en una octava concreta, los ajustes finos afectarán a a todas las octavas. Mediante los ajustes apropiados del parámetro Scale Tune, es posible obtener una completa variedad de métodos de afinación diferentes a la Disposición Interválica de la Escala Temperada. Como ejemplos, a continuación explicamos 3 posibles tipos de configuraciones de escalas.

○ Disposición interválica Temperada (Equal Temperament)

Este método de afinación divide la octava en 12 partes iguales. Actualmente es la forma de afinación más utilizada, especialmente en la música occidental. En la unidad V-Synth, Los ajustes por defecto de la característica Scale Tune dan lugar a la disposición interválica de la escala Temperada.

○ Disposición Temperada Justa (Tónica en Do)

Las tríadas principales resuenan con mayor belleza que en la Disposición Interválica Temperada, sin embargo, esta ventaja sólo está disponible para un tono. Al transponer los acordes, adquieren una sonoridad ambigua. El ejemplo dado, implica ajustes para un tono en que Do es la nota fundamental.

○ Escala Árabe

Alterando el ajuste de la característica Scale Tune, es posible obtener gran variedad de afinaciones adecuadas para música étnica. Por ejemplo, los ajustes introducidos a continuación configurarán la unidad V-Synth para el uso de la escala árabe.

Ejemplo de ajustes:

Nombre nota	D.I. Temperada	D.I. Justa (Tono Do)	Escala Árabe
Do	0	0	-6
Do#	0	-8	+45
Re	0	+4	-2
Mib	0	+16	-12
Mi	0	-14	-51
Fa	0	-2	-8
Fa#	0	-10	+43
Sol	0	+2	-4
Sol#	0	+14	+47
La	0	-16	0
Sib	0	+14	-10
Si	0	-12	-49

La tabla expresa valores en centésimas. Convierta estos valores a hexadecimales, y transféralos como datos Exclusive.

Por ejemplo, para ajustar la afinación (C-B) de la Parte 1 en Escala Árabe, envíe los siguientes datos:

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, Nombre de interpretación, etc., de los datos MIDI, se describen en el código ASCII de la tabla siguiente.

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.

Mapa de Implementación MIDI

Función		Transmitidos	Reconocidos	Comentarios
Canal Básico	Por defecto Cambiado	1-16 1-16	1-16 1-16	Memorizados
Modo	Por Defecto Mensajes Alterado	Mode 3 Mono, Poly *****	Mode 3 Mode 3, 4 (M = 1)	* 2
Número de nota:	True Voice	0-127 *****	0-127 0-127	
Velocity	Note On Note Off	O O	O O	
After Touch	Teclado Canales	X O	O O	*1 *1
Cambio de Afinación		O	O	*1
Cambios de Control	0, 32	O *1	O *1	Selección de Banco
	1	O (Modulation) *1	X *1	Modulación
	2	O (Knob 1) *1	X *1	Parámetro Breath Type
	5	X *1	O	Parám. Portamento Time
	6, 38	X *1	O	Entrada de Datos
	7	O (Pedal 1) *1	O	Volumen
	10	X	O	Potenc. Panorámico
	11	O (Pedal 2) *1	O	Parámetro Expression
	16	O (D Beam1-L) *1	X *1	Controlador General 1
	17	O (D Beam2-L) *1	X *1	Controlador General 2
	18	O (D Beam3-L) *1	X *1	Controlador General 3
	19	O (D Beam4-L) *1	X *1	Controlador General 4
	34	O (Knob 2) *1	X *1	Parámetro Breath Type
	48	O (D Beam1-R) *1	X *1	Controlador General 1
	49	O (D Beam2-R) *1	X *1	Controlador General 2
	50	O (D Beam3-R) *1	X *1	Controlador General 3
	51	O (D Beam4-R) *1	X *1	Controlador General 4
	64	O (Hold)	O	Parámetro Hold 1
	65	X *1	O	Parámetro Portamento
	66	X *1	O	Parámetro Sostenuto
	80	O (TT Pad XY-X) *1	X *1	Controlador General 5
	81	O (TT Pad XY-Y) *1	X *1	Controlador General 6
	82	O (TT Pad TT-X) *1	X *1	Controlador General 7
	83	O (TT Pad TT-Y) *1	X *1	Controlador General 8
	91	X *1	O (Reverb)	Efectos Generales 1
	93	X *1	O (Chorus)	Efectos Generales 3
	1-31, 64-95	O *1	X *1	Pedal, Conmut., D Beam, Pad TT
	100, 101	X *1	O	RPN LSB, MSB
Cambios de Programa : True Number		O *1 *****	O *1 0-127	Nº de Programa. 1-128
System Exclusive		O *3	O *1	
System : Posición Canción		X	X	
Common : Selección Canción		X	X	
Common : Petición Canción		X	X	
System : Reloj		X *1	X *1	
Realtime : Ordenes		X	X	
Mensajes Aux	: All Sound Off : Reset All Controllers : Local On/Off : All Notes Off : Active Sensing : System Reset	X X X X O 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 Transmite al ejecutarse la Transferencia de Datos o recibir RQ1.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Si
X : No

Especificaciones

V-Synth: Teclado - Sintetizador

• Teclado

61 teclas (con las características Velocity y Aftertouch de Canal)

• Configuración del Generador de Sonido

Oscilador (envelope x 4 + LFO x 1) x 2

Modulador x 1

OSM (envelope x 2 + LFO x 1) x 2

TVA (envelope x 1 + LFO x 1) x 1

• Métodos de producción de sonido de los Osciladores

Modelado Analógico, PCM / VariPhrase (ondas de sonido de fábrica + ondas de sonido muestreadas), Entrada externa

• Modulador

4 tipos + MIX

• COSM

15 tipos + THRU

• Zonas (Divisiones)

16

• Partes

16

• Polifonía Máxima

24 voces

(Variable según la exigencia del Generador de Sonido).

• Memoria Interna

Proyecto: 1

Patches: 512

Ondas: 999

Memoria Wave (RAM): 50 M bytes

(La unidad viene de fábrica con 30 MBytes de esta memoria ocupados por las ondas de sonido de fábrica).

Memoria de almacenamiento de muestras (FLASH): 10 M bytes

• Dispositivo de Almacenamiento Externo

Ranura PC CARD

(Compatible con Microdrive, SmartMedia o CompactFlash con el adaptador para tarjetas PC card).

• Efectos

MX (Multi-efectos): 41 configuraciones

Chorus: 8 configuraciones

Reverb: 10 configuraciones

• Ecualización del sistema

4 bandas

• Frecuencia de Muestreo

Interna: 44.1 kHz

Entrada/Salida de Audio Digital: 96, 48, 44.1 kHz

• Procesado de Señal

Procesado Interno

Sección de Generación de Sonido: 32 bits (punto flotante)

Sección de Efectos: 24 bits (punto fijo)

Conversor Digital-Analógico: 24 bits

Conversor Analógico-Digital: 24 bits

• Nivel Nominal de Salida

Salida MAIN OUT: +4 dBu

Salida DIRECT OUT: +4 dBu

• Nivel Nominal de Entrada

Entrada de Línea INPUT (LINE): -20 dBu

Entrada de Micro INPUT (MIC): -46 dBu

• Arpegiador

Patrones: Programables por el usuario (compatibles con los mensajes de cambio de control)

Motivos: 8 tipos

Tempo: 20 a 250 BPM

• Pantalla

Gráfica 320 x 240 puntos iluminación posterior LCD. Pantalla táctil.

• Controladores

Palanca Pitch Bend/Modulation

Pad Time Trip

Controlador D Beam (haz doble)

Conmutadores de control asignables (C1, C2)

• Conectores

Jack de auriculares (Headphones Jack)

Jacks Main Output (L/MONO, R) (conectores de 1/4 de pulgada)

Jacks Direct Output (L, R) (conectores de 1/4 de pulgada)

Jacks Input (L, R) (conectores de 1/4 de pulgada, equipados con interruptor line/mic gain)

Jack del pedal de Sustain (Hold Pedal Jack)

Jacks de los pedales de control (1, 2) (asignables)

Conectores MIDI (IN, OUT, THRU)

Conector USB

Interface Digital de Audio (24 bits, S/P DIF)

COAXIAL (IN, OUT)

OPTICAL (IN, OUT)

Toma de Corriente AC

• Alimentador

AC 117 V, AC 230 V, AC 240 V

• Consumo eléctrico

16 W

• Dimensiones

1,056 (W) x 398 (D) x 111 (H) mm

41-5/8 (W) x 15-11/16 (D) x 4-3/8 (H) pulgadas

• Peso

13.1 kg / 28 lbs 15 oz

• Accesorios

Guía de Inicio Rápido

Manual del Propietario

Lista de Sonidos

CD-ROM (Controladores)

Protector de PC CARD

Cable Toma de Corriente

• Opciones

Soporte para el teclado: KS-12

Pedal de disparo: DP-2/6/8

Pedalera de control: BOSS FS-5U, BOSS FV-300L

Pedal de expresión: EV-5

Microfófono: DR-20

(0 dBu = 0.775 V rms)

* En el interés de mejoras en el producto, las especificaciones y/o apariencia de esta unidad están sujetas a cambios sin previo aviso.

Índice

Símbolos

[+OCT]	13, 23
[-OCT]	13, 23

Numérico

[1]–[8]	13, 22
4 Band EQ	75
4-Band equalizer switch	75

A

[A]	14
AC inlet	15
Addjust	65
ADSR Attack	48
ADSR Decay	48
ADSR Release	48
ADSR Sustain	48
After Assign	82
After Local Sw	82
After Sens	78
Aftertouch sensitivity	78
Analog oscillator impact	42
Analog oscillator waveform	42
Arabic scale	41
Arpeggiator	24
Arpeggio	40
Arpeggio duration	40
Arpeggio hold switch	40
Arpeggio keyboard velocity	40
Arpeggio motif	40
Arpeggio octave range	40
Arpeggio shuffle rate	40
Arpeggio shuffle resolution	40
Arpeggio switch	40
[ASSIGNABLE]	
D Beam	12, 29
Time trip pad	12, 28
Assignable controller	30
Assigning a name	
Files/Folders	89
Patch	34
Sample	58
Template	63
Assign-TT	80
Attack	46, 61
Attack time	61
Audio	80

B

[BANK]	13
Beam	79, 81
Beam Local Sw	81
Beat	62
Beat Keep	42
Beep tone	19
Bend Assign	82
Bend Local Sw	81
Bend Range Down	38
Bend Range Up	37

C

[C1]	12, 30
[C2]	12, 30
CALIBRATION MENU	99
Calibration mode	19, 99
CHO	51
CHO Master Level	51
CHO Send	50

CHO To REV	51
CHO Type	51
[CHORUS]	14
Chorus master level	51
Chorus on/off switch	51
Chorus reverb send level	51
Chorus send level	50
Chorus type	51
Clean Project	85
Clock Out	76
Clock Source	75
Coarse	43
COAXIAL IN/OUT	15
Common	
Patch	36
System	74
Compare	35
Compare function	35
Controller	77
Controller section	16
Copy	87
Files/Folders	87
Patch	33
COSM switch	46
COSM Type	46
[COSM1]	13
COSM1/COSM2	46
[COSM2]	13
Count In	62
CTRL 2 PEDAL jack	15
CTRL 1 PEDAL jack	15
Cursor	20
Cursor button	13, 20
[CUTOFF]	14

D

[D]	14
D Beam	37
D Beam 1–4 Assign L, R	79, 81
D Beam CALIBRATION	100
D Beam controller	29
D Beam Sens L, R	79
D beam sensitivity L, R	79
D Beam type	37
D Beam/Bender	37
Data Transfer	97
[DEC]	20
[DEC/-]	13
Delay Time	49
Delete	88
Files/Folders	88
Demo play mode	19
Depth	71
Destination 1, 2	39
[DETUNE]	14
Device ID	75
Device ID number	75
DIGITAL AUDIO INTERFACE connector	15
Digital Output Freq	74
Digital output frequency	74
DIRECT OUT jack	15
Disk Format	86
Disk Load Project	84
Disk mode	18, 83
Disk Tools	87–89
Disk utility	83
DISK UTILITY MENU	83
Drum	53
Drum patch	53

Duration	40
----------------	----

E

Effect	50
Effects	16
Encode	69
Encode depth	71
Encoding type	70
Energy	45
Env Depth	48
Env Time KF	48
Envelope attack time	48
Envelope attack time velocity sensitivity	48
Envelope decay time	48
Envelope depth	48
Envelope release time	48
Envelope release time velocity sensitivity	48
Envelope settings	48
Envelope sustain level	48
Envelope velocity curve	48
Envelope velocity sensitivity	48
EQ	75
Equal temperament	41
Event	71
Add	71
Delete	71
[EXIT]	13
External Input Type	74

F

Factory Reset	98
Factory reset mode	19
Fade Mode	49
Fade Time	49
[FAT]	14
Fat	44
Fat KF	44
Fine	43
Fmt LFO Depth	45
[FORMANT]	14
Formant	45
Formant KF	45
Format	86

G

GAIN switch	15
General	36

H

High Freq	75
High frequency	75
HIGH Gain	75
[HOLD]	
Arpeggiator	12, 24
Time trip pad	12, 29
Hold	38, 40
HOLD PEDAL jack	15
Hold pedal polarity	79
Hold Polarity	79

I

Impact	42
Import Files	85
[INC / +]	13, 20
Info	98
Initialize	
Disk	86
Patch	33

System	73
INPUT jack	15
Input source	61
Internal memory	17
IO	74

J

Just temperament	41
------------------------	----

K

KBD	78
KBD Sens	78
KBD Velo	40
KBD Velocity	78
Key Follow	
Patch level	47
Key follow	
Envelope time	48
Fat	44
Formant	45
Oscillator level	45
Oscillator pitch	43
Pan	47
Pulse width	44
Time	44
Key Sync	49
Keyboard sensitivity	78
Keyboard velocity	78
Knob 1, 2 Assign	79, 81
Knob 1, 2 Local Sw	80

L

LCD contrast	15
LCD CONTRAST knob	15
Legato	37
Legato switch	37
Length lock	65
[LEVEL]	12, 14
Level	61–62
oscillator	45
Patch	47
Level KF	45, 47
Level LFO Dp	45
Lever	81
LFO	
COSM	46
Oscillator	45
TVA	47
LFO delay time	49
LFO depth	
Fat	44
Formant	45
Oscillator level	45
Oscillator pitch	43
Pan	47
Patch level	47
Pulse width	44
Time	44
[LFO DP1]	14
[LFO DP2]	14
[LFO DP3]	14
LFO fade mode	49
LFO fade time	49
LFO key sync switch	49
LFO offset	49
[LFO RATE]	14
LFO rate	49
LFO settings	49
Link Y assign-XY	80

Load Project	84
Local Sw	78
Local switch	78
LOCK	65
LOOP	65
Loop	43
Loop region	68
LOW Freq	75
Low frequency	75
LOW Gain	75
Lvl LFO Dp	47

M

MAIN OUT jack	15
Master	74
Master Key Shift	74
Master Level	74
Master Tune	74
Matrix control	38
Matrix control destination 1, 2	39
Matrix control sens	39
Matrix control source	38
Matrix Ctrl	38
Memory	17
Metro Type	62
Metronome	62
Metronome level	62
Metronome type	62
[MFX]	14
MFX	50–51
MFX chorus send level	51
MFX Master Level	50
MFX on/off switch	50
MFX reverb send level	51
MFX Send	50
MFX send level	50
MFX To CHO	51
MFX To REV	51
MFX Type	50–51
MID 1 Freq	75
Mid 1 frequency	75
MID 1 Gain	75
MID 1 Q	75
MID 2 Freq	75
Mid 2 frequency	75
MID 2 Gain	75
MID 2 Q	75
MIDI Channel	80
MIDI connector	15
MIDI mode	96
MIDI/USB	75
Mix/Parallel	74
[MOD]	13
Mod	46
Mod Assign	81
Mod Local Sw	81
Mod Type	46
[MODE]	13, 18
Mode	18, 37–38
Modulator attack time	46
Modulator original level	46
Modulator release time	46
Modulator switch	46
Modulator Type	46
Mono	23
Mono/Poly	37
Motif	40
Move	87
Files/Folders	87

Multitimbral	16
--------------------	----

N

[NUMBER]	13, 22
----------------	--------

O

Octave Range	40
Octave Shift	37
Octave shift	23
Offset	49
[ON/OFF]	
Arpeggiator	12, 24
D Beam	12
OPTICAL IN/OUT	15
Original Level	46
Original tempo	69
OSC TVA	45
[OSC1]	13
OSC1/OSC2	42
[OSC2]	13
Oscillator coarse tune	43
Oscillator fine tune	43
Oscillator random pitch depth	43
Oscillator switch	42
Oscillator type	42
Output Assign	50
Output Gain	74
Output level	61–62

P

[P1]	14
[P2]	14
Palette Local Sw	80
Pan	47
Pan KF	47
Pan LFO Dp	47
Part 1–16 receive channel	77
Part 1–16 receive switch	77
Part 1–16 Rx Ch	77
Part MIDI	77
Part1–16 Rx Sw	77
Patch	
Patch settings	32
Selecting a patch	21
[PATCH ASSIGN]	13
Patch Coarse Tune	41
PATCH Copy	33
PATCH Edit Com Arpeggio	25
Patch Fine Tune	41
PATCH Information	98
PATCH Init	33
PATCH List	22
Patch Mode	
Playing in Patch mode	21
Patch mode	18
PATCH Name	34
Patch palette	22, 35
PATCH PLAY	21
Patch Remain	74
Patch remain switch	74
Patch Tempo	40
Patch transmit channel	77
Patch Tx Ch	77
PATCH Write	34
PATCH Zone	52
Pattern Edit	40
Pattern edit	25
PC card	17
PC card protector	178

Indice

PC CARD slot	15
PCM oscillator loop switch	43
PCM oscillator playback mode	43
PCM oscillator robot voice switch	43
PCM oscillator start offset	42
PCM oscillator tempo sync switch	43
PCM oscillator vari switch	42
PCM oscillator waveform	42
[PEAK]	12
Peak Indicator	12
Pedal	79
Pedal 1, 2 Assign	79
Pedal 1, 2 Polarity	79
PHONES jack	15
Pit LFO Dp	43
[PITCH]	12, 14, 29
Pitch	43
Oscillator pitch	43
Pitch bend range down	38
Pitch bend range up	37
Pitch KF	43
Playback Mode	43
Polyphony	16
Portamento	23, 36–37
Portamento mode	37
Portamento switch	36
Portamento time	37
Portamento time velocity sensitivity	37
Portamento type	37
POWER switch	15
Powerup Mode	74
Pre gain	61
Pre trigger	61
Pre-effect	61
Compressor	61
Limiter	62
Noise suppressor	62
Pre-effect type	61
Preset memory	17
PREVIEW	65
Project	17
Pulse Width	44
[PW]	14
PW KF	44
PW LFO Depth	44

R

[R]	14
Random	43
Rate	49
Ratio	62
Receive bank select switch	75
Receive program change switch	75
Receive system exclusive switch	76
Release	46, 62
Release time	62
Remote KBD Sw	78
Remote keyboard switch	78
Rename	89
Resampling	60
[RESO]	14
REV	51–52
REV Master Level	51
REV Send	50
REV Type	51–52
[REVERB]	14
Reverb master level	51
Reverb on/off switch	51
Reverb send level	50

Reverb type	51–52
Robot Voice	43
Routing	50
Rx Bank	75
Rx PC	75
Rx Sys-Ex	76

S

[S]	14
Sample	55
Edit	64
Import	64
Sample edit	
Clear	67
Copy	67
Cut	67
Insert	67
LR-Mix	67
Normalize	67
Paste	67
Region	68
Reverse	68
Trim	67
Truncate	67
Zero Insert	67
SAMPLE Encode	70
SAMPLE Information	63
SAMPLE Loop FWD	65
Sample mode	18, 55
SAMPLE Name	58
SAMPLE Top	56
Sampling	55
SAMPLING General	60
Sampling memory	17
SAMPLING Pre-Effect	61
SAMPLING Template	57
Sampling template	55
SAMPLING Template Name	63
Sampling type	60
Save	
Patch	34
Project	85
Sample	72
System	73
Save Project	85
Scale Tune	41
Scale Tune C-B	41
Scale tune switch	41
Sens	39
[SHIFT]	13
Shuffle Rate	40
Shuffle Resolution	40
Sound generator section	16
Source	38
Split	52
Start Offset	42
Storage mode	90
structure	16
Structure Type	36
Sustain	61
SYSTEM Com Master	73
System mode	18, 73

T

T SCREEN CALIBRATION	99
Template Name	63
[TEMPO]	12, 24
Tempo	62
Tempo Sync	43
Temporary area	17
Thres	62
Threshold	62
Threshold level	62
[TIME]	12, 14, 29
Time	37, 44
Time KF	44
Time Offset	44
[TIME TRIP]	
D Beam	12, 29
Time trip pad	12, 28
Time Trip Beat Keep	42
TIME TRIP PAD	12
Time trip pad	28
Time trip pad hold switch	38
Time trip pad mode	38
Time Trip Sw	42
Time trip switch	42
Time Velo Sens	37
Tone	61–62
Tools	87
TOTAL Gain	75
Touch screen	19
Transmit active sensing switch	77
Transmit bank select switch	77
Transmit edit data switch	76
Transmit program change switch	77
[TRANPOSE]	13, 22
Transpose	22
Trigger level	61
Trigger mode	61
Trimming	67
TT Pad	38
TT PAD CALIBRATION	100
TT Pad Local Sw	80
TT Pad/Knob	78, 80
Tune	41
[TVA]	13
TVA	47
TVA switch	47
Tx	77, 80
Tx Active Sens	77
Tx Bank	77
Tx Edit	76
Tx PC	77
Type	37, 61

U

Undo	66
USB	17
USB connector	15
USB MIDI driver	96
USB Mode	76
USB mode	19, 90
USB Setup	76
USB Storage	91, 93
USB-MIDI Thru Sw	76
USB-MIDI thru switch	76

V

VALUE dial	13, 20
Vari Sw	42
VariPhrase	11
Velocity A-Sens	48
Velocity Curve	48
Velocity R-Sens	48
Velocity Sens	48
[V-LINK]	12, 31
V-LINK	30, 80
V-LINK aftertouch assign	82
V-LINK aftertouch local switch	82
V-LINK assign-time trip	80
V-LINK audio switch	80
V-LINK D beam local switch	81
V-LINK D beam1–4 assign L, R	81
V-LINK knob1, 2 assign	81
V-LINK knob1, 2 local switch	80
V-LINK MIDI channel	80
V-LINK mode	31
V-LINK modulation assign	81
V-LINK modulation local switch	81
V-LINK patch palette local switch	80
V-LINK pitch bend assign	82
V-LINK pitch bend local switch	81
V-LINK time trip pad local switch	80
V-LINK X assign-XY	80
Volume slider	12

W

Wave Gain	42
Waveform	42
[WIDTH]	14
Work area	17

X

X assign-time trip	78
X Assign-TT	78
X Assign-XY	78, 80

Y

Y assign-time trip	78
Y Assign-TT	78
Y Assign-XY	78, 80

Z

Zero cross search	66
ZeroX	66
Zone	16, 52
Zoom	66
Zoom bar	66

Instalación del Protector de tarjetas PC Card

La unidad V-Synth incluye un protector de tarjetas PC card para prevenir el robo de la tarjeta PC card. Para instalar el protector, siga el siguiente procedimiento.

1. Utilice un destornillador para retirar ambos tornillos de la parte posterior de la ranura de la tarjeta PC CARD.
2. Inserte la tarjeta PC en la ranura para PC Card.
3. Utilice los tornillos para fijar el protector de tarjetas PC tal como se muestra en el cuadro inferior.

