

Roland

MUSIC WORKSTATION

XP-50

MANUAL DEL USUARIO

Este manual contiene 12 capítulos. Recomendamos que, antes de leer este manual, lea el folleto Puesta en Marcha Rápida.

#### Capítulo 1. Una visión general del XP-50

Este capítulo ofrece una visión general del XP-50 que explica cómo están organizadas la sección de la fuente de sonido y la del secuenciador y también cómo manejar la memoria. Debido a que este capítulo proporciona un buen entendimiento del XP-50, leerlo sería de su provecho.

#### Capítulo 2. Los Procedimientos para las Operaciones

Este capítulo explica la operación básica del XP-50 y también los procedimientos para la selección y la creación de Patches, Performances y Sets de Percusión. Asegúrese de leer este capítulo.

#### Capítulo 3. Una Explicación sobre los Parámetros de la Fuente de Sonido

Este Capítulo explica la función de cada uno de los parámetros procedentes de los Patches, los Performances y los Sets de Percusión. También explica la función de los parámetros de Sistema que determinan la manera cómo funciona el XP-50 íntegro. Si desea entender cómo funcionan los parámetros, lea este capítulo.

#### Capítulo 4. Grabar y Reproducir

Este capítulo ofrece una explicación detallada sobre cómo reproducir y grabar una canción.

#### Capítulo 5. La Edición de Canción

El proceso de editar o de modificar una canción grabada se denomina Edición de Canción. El XP-50 proporciona dos tipos de edición de canciones; edición de Pista y edición Microscope. Este capítulo explica estos dos tipos de edición y también explica la función Cuantificar que Ud. puede utilizar para modificar la colocación rítmica de las notas contenidas en una canción. Cuando sea preciso, lea este capítulo.

#### Capítulo 6. La Funciones Útiles del Secuenciador

Este capítulo explica varias funciones útiles que están relacionadas con la grabación o la edición de las canciones como, por ejemplo, las funciones Localizar y Bucle. Cuando sea preciso, lea este capítulo.

#### Capítulo 7. La Función Utility

Este capítulo explica las funciones de la prestación Utility: guardar datos de Patch/Performance/Set de Percusión, transferir datos a o desde un diskette y transferir datos a o desde un aparato MIDI externo, etc. Cuando sea preciso, lea este capítulo.

#### Capítulo 8. La Función RPS

Este capítulo explica cómo crear un set SEQ y cómo reproducir canciones mediante de la función RPS. Si desea utilizar la función RPS, lea este capítulo.

#### Capítulo 9. Chain Play

La función Reproducción en Cadena le permite reproducir canciones contenidas en un diskette de forma consecutiva y en el orden que Ud. especifique. Este capítulo explica cómo especificar el orden de las canciones y cómo reproducirlas.

#### Capítulo 10. El modo GM

Este capítulo explica los procedimientos y los parámetros empleados al utilizar el XP-50 como fuente de sonido compatible con GM. Si desea reproducir datos de score GM comerciales, lea este capítulo.

#### Capítulo 11. Utilizar aparatos MIDI externos

Este capítulo explica las diversas maneras mediante las cuales puede conectar al XP-50 aparatos MIDI externos. Cuando sea preciso, lea este capítulo.

## Capítulo 12. Material Suplementario

Este capítulo contiene una sección que indica soluciones para los pequeños problemas que pueda experimentar el XP-50. También contiene una lista de mensajes de error a la cual puede acceder si se muestra en la pantalla un mensaje de error. Además, este capítulo contiene una lista de parámetros, una lista de los ajustes de fábrica y una explicación del MIDI implementado del XP-50.

Copyright 1994 Roland Corporation

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede reproducirse bajo ninguna forma sin el permiso por escrito de ROLAND CORPORATION.

Página 2 del manual en inglés

Página 3 del manual en inglés

## El Contenido

### Capítulo 1. Una visión general del XP-50

Cómo está organizado el XP-50 5

La Organización Básica 5

Las Unidades de sonido 5

El Número de voces simultáneas permisibles 6

La Memoria y el almacenamiento de datos 7

La memoria Provisional 7

La memoria Escribible 7

La memoria No Escribible 8

Acerca de los efectos 9

Como están interconectadas las tres unidades de efectos 9

Acerca del secuenciador 11

Las Canciones 11

Como están organizadas las pistas 11

### Capítulo 2. Los procedimientos para las Operaciones

Cambiar de modo 12

Las operaciones Básicas 13

Los botones Function 13

Los botones Cursor 14

Modificar un valor 14

Asignar un nombre 16

La función ayuda 16

Las Operaciones disponibles durante una ejecución 17

Tocar en el modo Patch 17

Tocar en el modo Performance 17

Tocar en el modo Rhythm Set 17

Activar/Desactivar los efectos 19

Transportar la afinación del teclado en unidades de una octava

(La función Desplazamiento de Octava) 19

Transportar la afinación del teclado en unidades de un semitono

(La función Transportar) 19

Apagar las notas "enganchadas" (la función panic) 19

Utilizar las teclas numéricas para seleccionar rápidamente los Patches/ Performances/ Sets de Percusión

(La función Mantener el Dígito) 19

Los procedimientos para la edición de sonidos 20

Editar un Patch 20

Guardar un Patch que ha sido modificado (Escribir) 21

Editar un Set de Percusión 21

Editar un Performance 22  
Modificar un Patch asignado a una Parte contenida en un Performance 22

### Capítulo 3. Una Explicación de los parámetros de la fuente del sonido 23

- grupo COMMON 23
- grupo EFFECTS 25
- grupo CONTROL 27
- grupo WAVE 29
- grupo LFO 30
- grupo PITCH 31
- grupo TVF 32
- grupo TVA 33
- Los parámetros de los Performances 35
  - grupo COMMON 35
  - grupo EFFECTS 35
  - grupo MIDI 37
  - grupo PART 38
  - grupo INFO (Información) 39
- Los parámetros de los Sets de Percusión 40
  - grupo COMMON 40
  - grupo EFFECTS 40
  - grupo CONTROL 41
  - grupo WAVE 42
  - grupo PITCH 42
  - grupo TVF 43
  - grupo TVA 43
- Tipos de efectos EFX 45
- Los ajustes de Sistema 58
  - Grupo SETUP 58
  - Grupo CONTRAST 58
  - Grupo MIDI 59
  - Grupo SEQUENCER (Ajustes relacionados con el Secuenciador) 61
  - Grupo TUNE 62
  - Grupo PGM CHNG (Cambio de Programa) 62
  - Grupo INFO (Información) 62

### Capítulo 4. Grabar y Reproducir

- La función Quick Play y la Reproducción de Patrones 63
- Reproducir una canción mediante Quick Play 63
- Reproducir un Patrón 64
- La función Actualización MIDI 65
- Antes de empezar una grabación 66
- Métodos de Grabación 66
- Seleccionar un Performance 66
- Borrar una canción contenida en la memoria interna (Inicializar) 66
- Grabar a Tiempo Real 67
- Ajustar el compás 67
- Grabar en la pista Frase 67
- Efectuar los ajustes para la grabación 67
- Grabar en la pista Patrón 69
- Grabar cambios de tempo 69
- Suprimir datos innecesarios mientras escucha el playback (borrar a Tiempo Real) 69
- Grabación por Pasos 70
- Seleccionar la Parte que desea grabar 70
- Introducir notas en la pista Frase 70
- Introducir notas en un Patrón 71
- Asignar un Patrón a la pista Frase 71

### Capítulo 5. La Edición de Canciones

La edición de Pistas 73

Especificar el área de edición 73  
Las funciones de la edición de Pistas 74  
01: ERASE 74  
02: DELETE 74  
03: COPY 74  
04: INSERT (Introducir un compás) 75  
05: TRNSPOS (Transportar) 75  
06: CHG VEL (Cambiar la Velocidad) 76  
07: CHG CH (Cambiar de canal MIDO) 76  
08: CHG GT (Cambiar el tiempo de la puerta) 76  
09: MERGE 77  
10: EXTRACT 77  
11: SHIFT (Desplazamiento del reloj) 78  
12: THIN (reducir la densidad de Datos) 78  
13: XCHANGE (Intercambiar) 79  
La Cuantificación 80  
La cuantificación Grid 80  
La cuantificación Shuffle 81  
La cuantificación Groove 81  
La edición Microscope 83  
Examinar los mensajes grabados 83  
Seleccionar los tipos de mensajes a examinar 83  
Modificar los parámetros de los mensajes grabados en la pista Frase o en la pista Patrón 83  
Modificar los datos del Cambio de Tempo 84  
Modificar los parámetros de los mensajes grabados en la pista Pulso 84

Página 4 del manual en inglés

Introducir un mensaje 85  
Borrar un mensaje 85  
Desplazar un mensaje 85  
Copiar y colocar un mensaje 86

Capítulo 6. Las funciones útiles del secuenciador

La función Localizar 87  
La función Bucle 87  
Dar nombre a una canción 88  
Los ajustes y los datos de la pista Frase 88  
Otras funciones 89

Capítulo 7. Las funciones Utility

Los procedimientos para el modo Utility 90  
1: WRITE 90  
2: LOAD 91  
3: SAVE 91  
4: SOUND 91  
5: DISK 94

Capítulo 8. La función RPS 96

Asignar a cada tecla un SEQ 96  
Los parámetros de la función RPS 96  
Utilizar la función RPS 96

Capítulo 9. Chain Play (La ejecución en Cadena)

Crear una cadena 98  
Guardar en un diskette una cadena 98  
Chain Play (La ejecución en Cadena) 99

Capítulo 10. El modo GM

Acerca del modo GM 100

Entrar en el modo GM 100  
Inicializar el modo GM 100  
Reproducir un score GM 100  
Las funciones útiles del modo GM (Utility GM) 101  
Los parámetros del modo GM 102  
Grupo EFFECTS 102  
Grupo PART 103  
Grupo INFO (Información) 103

#### Capítulo 11. Utilizar aparatos MIDI externos

Utilizar el XP-50 para controlar aparatos MIDI externos 104  
Controlar el XP-50 mediante un aparato MIDI externo 105  
Hacer sonar la fuente de sonido del XP-50 mediante un aparato MIDI externo 105  
Seleccionar los sonidos del XP-50 mediante un aparato MIDI externo 105  
La Sincronización con aparatos externos 106  
Sincronizar un secuenciador externo con el secuenciador del XP-50 106  
Sincronizar el secuenciador del XP-50 con un secuenciador externo 106  
Copiar en el secuenciador del XP-50 una canción contenida en un secuenciador externo 106

#### Capítulo 12. Material Suplementario

Solucionar Pequeños Problemas 107  
Mensajes de Error 108  
Referencia Rápida de los procedimientos 110  
El modo Patch 110  
El modo Performance 110  
Los ajustes del Controlador 111  
Playback 111  
Grabación 112  
La función RPS 113  
Guardar y cargar datos 113  
La edición Microscope 114  
Controlar aparatos MIDI externos 114  
Controlar el XP-50 mediante un aparato MIDI externo 115  
Otros 115  
La Lista de Parámetros 116  
Los Parámetros de Patch 116  
Los Parámetros de Performance 118  
Los Parámetros de Set de percusión 119  
Los Parámetros del Modo GM 121  
Los Parámetros EFX 122  
Los Parámetros de Sistema 126  
La Lista de las Plantillas para la Cuantificación del Groove 128  
Los Ajustes Preset de Fábrica 130  
Forma de Onda 130  
Patch 132  
Set de Percusión 134  
Performance 135  
MIDI Implementado 136  
Especificaciones 152  
La Sección del Sintetizador 152  
La Sección del Secuenciador 152  
Otros 152  
Índice 153

Página 5 del manual en inglés

#### Capítulo 1. Una visión general del XP-50

Como está organizado el XP-50

## La Organización Básica

El XP-50 consiste en un controlador, una fuente de sonido y un secuenciador.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### XP-50

sección de la Fuente de Sonido playback sección del Secuenciador  
ejecución grabación  
sección de Control (los controladores como por ejemplo, el teclado, la palanca de pitch bend etc.)

### Los Controladores

Los controladores incluyen el teclado, los controles deslizadores del panel frontal y los pedales conectados al panel posterior. Mediante estos controladores, Ud. puede producir sonido o modificarlo.

### La Fuente de Sonido

La sección de la fuente de sonido produce el sonido. La fuente de sonido del XP-50 produce sonido en respuesta a las instrucciones que recibe de los controladores y del secuenciador. También puede producir sonido en respuesta a instrucciones (mensajes MIDI) que reciba de un aparato externo.

### El Secuenciador

La sección del secuenciador graba las operaciones de los controladores en forma de mensajes MIDI y puede reproducir estos mensajes. Puede utilizar los mensajes MIDI grabados en el secuenciador mediante su transmisión a través del MIDI OUT, para controlar aparatos MIDI externos.

### Las Unidades de sonido

Los sonidos del XP-50 consisten en varios tipos de unidades. Los siguientes párrafos presentan cada tipo de unidad de sonido.

### Los Tones

Un Tone es la unidad más pequeña de sonido. Cada Tone consiste en un sonido pero, al hacer sonar el XP-50, normalmente hará sonar un Patch consistente en varios Tones. En otras palabras, los Tones son los elementos que forman un Patch. La siguiente figura muestra como están organizados los Tones.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

señal audio señal de control

### WG (Generador de Ondas)

Esta sección selecciona las formas de onda y ajusta su afinación.

### TVF (Filtro de Tiempo Variable)

Esta sección utiliza un filtro para modificar las características de las frecuencias del sonido.

### TVA (Amplificador de Tiempo Variable)

Esta sección controla los cambios del nivel de volumen y ajusta la posición estereofónica.

### ENV (Envolvente)

La envolvente crea cambios que suceden con el paso del tiempo. Existe una envolvente individual para el WG (la afinación), el TVF (el filtro) y para el TVA (el nivel de volumen). Por ejemplo, si Ud. desea modificar el nivel de volumen del ataque y de la caída de un sonido, debe ajustar los cambios de nivel de volumen modificando la ENV del TVA.

### LFO (Oscilador de Frecuencias Bajas)

El LFO crea cambios cíclicos (modulación). Existen dos LFOs y Ud. puede aplicar cualquiera de ellos, o ambos, al WG (afinación), TVF (filtro) o al TVA (nivel de volumen).

### Los Patches

Los Patches son la unidad de sonido utilizados para hacer sonar el XP-50 durante un performance. Se crea un Patch combinando hasta 4 Tones. La manera en que se combinan los cuatro Tones se determina mediante el parámetro Estructura.

Página 6 del manual en inglés

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### Los Sets de Percusión

Un Set de percusión es una colección de sonidos de instrumentos (Tones de Percusión). Debido a que normalmente no se utilizan los instrumentos de percusión para tocar melodías, no es necesario que estos sonidos produzcan una escala en el teclado. También es importante poder disponer de la máxima variedad posible de instrumentos de percusión a la vez. Por estas razones, cada tecla (Número de Nota) de un Set de percusión puede hacer sonar un instrumento de percusión diferente.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### Performance

Parte 10

Set de Percusión

Número de Nota 98 (D7)

Número de Nota 36 (C2)

Número de Nota 35 (B1)

sonido de instrumento de percusión

EFX Chorus Reverb

#### Las Partes

Una Parte es una "abertura" que, cuando Ud. utilice el XP-50 como fuente de sonido multi-tímbrica, contiene un Patch o un Set de percusión. Puede imaginarse una Parte como si fuera un músico, y en el Patch o el Set de Percusión como si fuera el instrumento que aquel está tocando.

\* Una fuente de sonido multi-tímbrica es una fuente de sonido capaz de controlar independientemente varios sonidos (instrumentos) a la vez. Puede controlar independientemente cada una de las 16 Partes del XP-50. Además, puede seleccionar un Patch para cada Parte excepto para la Parte 10. La parte 10 es la Parte de percusión y, por lo tanto, tiene asignada un Set de percusión.

#### Los Performances

Al utilizar el XP-50 como fuente de sonido multi-tímbrica (en el modo Performance), deberá especificar el Patch o el Set de Percusión asignado a cada Parte. Se guardan estos ajustes como un Performance. Puede imaginarse un Performance como si fuera la lista de los miembros de una banda que determina qué instrumento toca cada músico.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### Performance

Parte 16

Parte 2

Parte 1

Patch

EFX Chorus reverb

#### El Número de voces simultáneas permisibles

El XP-50 puede producir simultáneamente hasta 64 voces. Los siguientes párrafos explican el significado de este hecho y también qué es lo que sucederá al pedirle al XP-50 que produzca simultáneamente más de 64 voces.

#### Calcular el número de voces en uso

El XP-50 es capaz de producir simultáneamente hasta 64 voces. No obstante, este número no es simplemente el número de notas que están sonando sino que depende del número de Tones utilizados en cada Patch. Si está haciendo sonar un Patch que utiliza 4 Tones, puede entonces hacer sonar

simultáneamente 16 notas. Si está utilizando el XP-50 para hacer sonar un conjunto en el modo Performance, calcule, utilizando la siguiente fórmula, el número total de Tones utilizados por todas las Partes.

(las notas que están sonando actualmente) x (el número de Tones utilizados por el Patch que está utilizando)

La manera en que un Patch utiliza las notas

Cuando Ud. pide al XP-50 que haga sonar simultáneamente más de 64 voces, para que haya espacio para las notas que sobrepasan este límite, se apagarán algunas de las notas que ya están sonando. Se apaga primero la nota cuya prioridad es la más baja. Se determina el orden de prioridad mediante el ajuste de la Prioridad de Voces. Puede ajustar la Prioridad de Voces en Última o en Mayor Nivel de Volumen. Al seleccionar Última, la primera nota que sobrepase el límite de 64 voces causará que se apague la primera nota que había empezado a sonar de las que ya estaban sonando. Al seleccionar Mayor Nivel de Volumen, se apagará la nota que disponga del nivel de volumen más bajo. Normalmente se ajusta la Prioridad de Voces en Última.

La Prioridad de Voces en el modo Performance

Debido a que normalmente se utiliza el modo Performance para hacer sonar un conjunto consistente en varios Patches, es importante decidir qué Partes tienen prioridad. Se especifica la Prioridad mediante los ajustes para la Reserva de Voces. En el caso de que, para que haya espacio para una nota nueva, la unidad apague una nota, se aplicaría el ajuste de la Prioridad de Voces del Patch.

La Reserva de Voces

El XP-50 dispone de la función Reserva de Voces que permite reservar para cada Parte individual un mínimo de notas disponibles. Por ejemplo, si la Reserva de Voces está ajustada a 10 para la Parte 16, aunque Ud. pida al XP-50 que produzca simultáneamente más de 64 notas (el total para todas las Partes), la Parte 16 siempre dispondrá de 10 notas. Al efectuar ajustes para la Reserva de Voces, deberá tener en cuenta el número de notas que desee hacer sonar mediante cada Parte y también el número de Tones utilizados por el Patch seleccionado.

\* No es posible efectuar ajustes para la Reserva de Voces que causasen que el total de todas las Partes fuera mayor que 64 voces.

Página 7 del manual en inglés

La Memoria y el almacenamiento de datos

El lugar donde se guardan los ajustes de Patch y de Performance, etc. se denomina Memoria. Existen tres tipos de memoria: provisional, escribible y no escribible. Para cada tipo de datos se utiliza el tipo de memoria apropiado.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

XP-50

memoria del Sistema

memoria Provisional

área Provisional

(fuente de sonido)

memoria Interna

(secuenciador)

memoria de los Presets

Performance, Patch, Set de Percusión

memoria de Usuario

Performance, Patch, Set de Percusión

Placa de Expansión

Patch, Set de Percusión

Diskette

archivos de Canción, archivos MIDI Estándar, archivos de Cadena

archivos de Datos (Performance, Patch, Set de percusión)

archivos de Datos (un sistema que no sea la sección del secuenciador)



#### La memoria Provisional

Puede guardar provisionalmente datos en el Área Provisional (para la fuente de sonido) y en la memoria Interna (para el secuenciador).

#### El área Provisional

Esta área almacena los datos para los Performances/Patches/Sets de Percusión seleccionados mediante los botones del panel frontal etc. Al tocar el teclado o al efectuar un playback en el secuenciador, se producirá el sonido en relación con los datos contenidos en el área provisional. Si Ud. modifica un Performance/Patch/Set de Percusión, está modificando los datos contenidos en el área provisional y no los datos contenidos en la memoria.

Los ajustes contenidos en el área provisional son sólo provisionales y al apagar la unidad o al seleccionar otro sonido, se borrarán. Si desea conservar las modificaciones efectuadas en los ajustes contenidos en el área provisional, debe guardarlos en la memoria rewritable.

#### La memoria Interna (secuenciador)

Ésta es el área donde se guarda provisionalmente la canción contenida en el secuenciador (los datos musicales). Esta área acepta una canción. Al grabar una canción, se guardará en la memoria interna. Si desea editar una canción que ha sido guardada en un diskette, debe entrarla en la memoria interna. Al apagar la unidad, se borrará la canción guardada en la memoria interna. Si desea conservar la canción, debe guardarla en un diskette.

#### La memoria Escribible

##### La memoria del Sistema

La memoria del Sistema almacena los ajustes de parámetro de sistema que determinan como funciona el XP-50. Al modificar estos ajustes, modificará directamente los ajustes de la memoria del sistema. Aunque apague la unidad, se conservarán estos ajustes.

##### La memoria de Usuario

Esta memoria permite guardar datos para 32 Performances, 128 Patches y dos Sets de percusión.

##### Diskette (suministrado por separado: 2DD, 2HD)

Un diskette permite guardar los cuatro tipos de archivos siguientes.

\* El símbolo de tres caracteres mostrado entre paréntesis ( ) es una extensión del nombre de archivo utilizado por el sistema para distinguir los tipos de archivos. Se muestra esta extensión a la izquierda del nombre de archivo. No es posible modificar la extensión del nombre de archivo.

##### archivo de Canción (.SVQ)

Este archivo contiene una canción creada mediante el XP-50.

##### archivo MIDI Estándar (.MID)

El archivo MIDI Estándar es un formato que permite intercambiar datos de ejecución entre diversas aplicaciones musicales. Puede guardar los archivos de canción del XP-50 como archivos MIDI Estándar. Además, el XP-50 puede reproducir archivos MIDI Estándar compatibles con GM comerciales.

##### archivos Cadena (.SVC)

Este archivo contiene los ajustes de la función Chain Play.

##### archivos de Datos (.SVD)

Este archivo contiene un juego de datos para los ajustes de Patch, Performance, Set de percusión y Sistema (excepto para los ajustes de la sección de secuenciador). Al cargar un archivo de datos, se modificarán todos los ajustes contenidos en la memoria de usuario.

#### Página 8 del manual en inglés

#### La memoria No Escribible

#### La memoria Preset

No se puede modificar la memoria Preset. No obstante, puede recobrar ajustes contenidos en la memoria Preset, copiarlos en el área provisional, modificarlos y, a continuación, guardar los datos modificados en la memoria escribible.

La Placa de Expansión de Onda (suministrada por separado: serie SR-JV80)

Puede instalar en el XP-50 hasta cuatro Placas de expansión de Onda. Las Placas de Expansión de Onda contienen datos de Onda. También contienen Patches y Sets de Percusión que utilizan datos de Onda. Puede recobrarlos directamente del área provisional y hacerlos sonar.

\* Al hacer sonar un Patch o un Set de percusión que utiliza los datos de Onda procedentes de un Placa de Expansión de Onda, para que suene correctamente, deberá instalar en el XP-50 la Placa de Expansión de Onda adecuada. Esto se debe a que, para que la unidad utilice su memoria con la mayor eficacia posible, los Patches y los Sets de Percusión no contienen datos de Onda sino que sólo especifican los datos de Onda que necesitan.

<Instalar una Placa de Expansión de Onda>

Para instalar una Placa de Expansión de Onda (suministrada por separado: serie SR-JV80), deberá quitar su tapa inferior. Para más detalles, vea las instrucciones suministradas con la Placa de Expansión de Onda. A continuación, presentaremos algunas de las precauciones que debe tener en cuenta si instala una placa en su XP-50.

Existen cuatro aberturas (A-D) en las cuales puede introducir la placa. Las aberturas A - D corresponden al Grupo que debe seleccionar para poder utilizar una Onda/Patch/Set de Percusión contenida en la Placa de Expansión de Onda.

\* Nunca debe instalar una placa que no haya sido fabricada y/o autorizada por Roland.

\* La electricidad estática puede dañar los componentes de la placa. Antes de manejar la placa, para descargar la electricidad estática presente en su ropa o en su cuerpo, debe tocar un objeto metálico que disponga de toma de tierra.

\* Debe coger la placa solamente por el borde de color verde y nunca debe tocar los contactos eléctricos o los componentes montados en la placa.

\* Debe quitar sólo los tornillos especificados. Maneje los componentes con cautela y de la forma indicada en las instrucciones.

\* Antes de instalar la placa, siempre debe apagar la unidad y desconectarla de la fuente de alimentación.

\* Tenga cuidado de no cortarse la mano con el reborde de la abertura de la placa.

\* Al intentar introducir la placa en la abertura, no deberá forzarla. Si no entra con suavidad, quítela y vuelva a introducirla otra vez.

\* Una vez terminada la instalación, compruebe si la placa está instalada correctamente.

Página 9 del manual en inglés

Acerca de los efectos

El XP-50 contiene tres unidades de efectos, cada una de ellas funciona independientemente.

EFX (multi-efectos)

El EFX proporciona 40 efectos diferentes. Algunos de ellos consisten en un efecto individual y, otros, en una combinación de varios efectos.

Chorus

El Chorus añade profundidad y espaciosidad al sonido.

Reverb

La Reverb añade las reverberaciones características de una sala de conciertos o de un auditorio.

Cómo están interconectadas las tres unidades de efectos

Las tres unidades de efectos funcionan de diferente manera según si el XP-50 está en modo Patch o en modo performance. El siguiente párrafo explica el flujo de la señal y la función de los parámetros de los efectos en cada modo. Debido a que, en el modo Performance, los ajustes de Patch y de Performance se afectan mutuamente, es importante entender cómo están relacionados.

EFX, Chorus y Reverb en el modo Patch

\*\*\*FIGURA\*\*\*

nivel de Envío señal monaural  
nivel de Salida señal estereofónica  
Patch control de EFX  
Tone 1 WG, TVF, TVA  
Reverb  
Chorus  
asignación de la Salida EFX MEZCLA  
EFX  
Reverb  
Chorus  
asignación de la salida del Chorus  
Reverb Chorus  
Salida

Puede ajustar los efectos EFX/Chorus/Reverb para cada Patch. Se aplican los mismos efectos a todos los Tones contenidos en el Patch. La Asignación de la Salida de cada Tone determina si se aplica o no el EFX. Si se aplica el EFX, también puede aplicar los efectos de Reverb y Chorus al sonido procedente de EFX.

Se ajusta la cantidad de efecto de Chorus mediante el Nivel de Envío del Chorus. Se ajusta la cantidad de efecto de Reverb mediante el Nivel del Envío de la Reverb.

El ajuste de la Asignación de la Salida del Chorus determina la manera en que se conectan el Chorus y la Reverb.

Si desea utilizar un controlador específico para modificar el sonido EFX, puede ajustarlo mediante el parámetro Control de EFX.

EFX, Chorus y Reverb en el modo Performance

\*\*\*FIGURA\*\*\*

nivel de Envío señal monaural  
nivel de Salida señal estereofónica  
Performance control de EFX  
Parte 1 Patch  
Reverb  
Chorus  
asignación de la Salida EFX MEZCLA PATCH  
Se aplican los ajustes de la asignación de la salida de cada Tone contenido en el Patch.  
EFX fuente de EFX  
Reverb  
Chorus  
asignación de la salida del Chorus  
Reverb Chorus  
Salida

La Reverb y el Chorus

Se ignoran los ajustes para la Reverb y el Chorus del Patch asignado a cada Parte; se utilizan los ajustes para la Reverb y el Chorus del Performance. Esto significa que un Patch en concreto suena de forma diferente según si Ud. lo hace sonar desde el modo Patch o desde el modo Performance.

Página 10 del manual en inglés

\* Puede aplicar esta explicación a la Parte 10 si en el texto substituye "Set de Percusión" por "Patch," e "instrumento de percusión" por "Tone." No obstante, debido a que los Sets de Percusión no disponen de ajustes de Chorus y de Reverb, se utilizan los ajustes del Performance seleccionado actualmente a pesar del modo desde el cual Ud. hace sonar el Set de percusión.

EFX

Si Ud. desea utilizar los ajustes de la asignación de la salida del Patch, debe ajustar la Asignación de la Salida de la Parte a PATCH. A la inversa, si desea prescindir de los ajustes de la asignación de la salida del Patch, debe ajustar la Asignación de la Salida de la Parte a EFX o a MIX.

El ajuste para la fuente del EFX determina si EFX utiliza los ajustes contenidos en el Performance o los ajustes procedentes de uno de los Patches asignados a la Parte.

Si desea utilizar un controlador específico para modificar el sonido EFX, puede ajustarlo mediante el parámetro Control de EFX. No obstante, estos ajustes de control funcionan en relación con los ajustes de la fuente del EFX. Esto significa que, si Ud. ha especificado la Parte 1 como Fuente del EFX, se utiliza el ajuste del Control de EFX procedente del Patch asignado a la Parte 1.

\* Para la Parte 10, substituya en el texto, "Set de percusión" por "Patch," e "instrumento de percusión" por "Tone." No obstante, debido a que los Sets de percusión no disponen de ajustes de EFX, no es posible seleccionar la Parte 10 como fuente de EFX.

Página 11 del manual en inglés

Acerca del secuenciador

Un secuenciador es un aparato capaz de grabar en forma de mensajes MIDI las ejecuciones de teclado y los movimientos de los controladores. Al reproducir estos datos, los mensajes MIDI ya grabados se transmitirán a una fuente de sonidos causando que ésta produzca sonido. En otras palabras, es el secuenciador, y no el músico, que hace sonar los sonidos.

Debido a que el secuenciador graba las ejecuciones musicales, puede decirse que, en este sentido, tiene la misma función que una grabadora de cinta magnética. No obstante, debido a que el secuenciador no graba el "sonido" sino "las operaciones que ha necesitado el instrumento para producirlo," dispone de varias ventajas; por muchas veces que se reproduzcan los datos, la calidad del sonido siempre será de "primera generación," los cambios de tempo no afectarán la afinación y, por lo tanto, es posible la edición con muchísimo detalle.

Las canciones

En el XP-50, "Canción" se refiere a los datos de ejecución musical procedentes de una canción o composición. Se guardan los datos de ejecución musical en un diskette y se leen desde el diskette en unidades de una canción.

\* La memoria interna del XP-50 puede almacenar 1 Canción. Los datos contenidos en la memoria interna son provisionales y, por lo tanto, al apagar la unidad, se borrará la Canción. Si desea conservar la Canción, guárdela en un diskette.

\* Es posible reproducir la canción directamente desde el diskette sin tener que cargarla en la memoria interna. No obstante, si desea editar la canción o continuar grabando, primero debe cargar la canción en la memoria interna.

Cómo están organizadas las pistas

Cada sección de una Canción en la cual están almacenados datos de ejecución musical, se denomina Pista. Las Canciones del XP-50 contienen los siguientes tipos de pistas.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Canción

pista de Frases 16

pista de Frases 2

pista de Frases 1  
pista del Tempo  
pista del Pulso  
pista de Patrones  
Patrón 1 Patrón 2 ... patrón 100

Las pistas de Frases 1-16

Las pistas de Frases graban las ejecuciones musicales de un instrumento. Existen 16 pistas de Frases y cada pista permite grabar 16 canales de datos MIDI. En otras palabras, puede grabar hasta 16 pistas x 16 canales de datos MIDI.

La pista Tempo

Se utiliza la pista del tiempo para grabar los cambios del tiempo para las pistas de Frases. Si desea cambiar el tiempo de una canción, debe utilizar la pista Tempo.

Al grabar una canción, se guardará al principio de la canción el ajuste del tiempo seleccionado como Tempo Inicial. Debido a este ajuste, al reproducir una canción desde el principio, siempre se reproducirá al mismo tiempo.

De esta manera, los ajustes contenidos en la pista Tempo determinan el tiempo de la reproducción. Si Ud. modifica el tempo durante la reproducción, mediante este ajuste también modifica el tempo general.

La pista Beat

Se utiliza la pista Beat para grabar el tipo de compás de cada compás contenido en las pistas de Frases. Se utiliza el tipo de compás grabado aquí para organizar las divisiones de los compases contenidos en las pistas de Frases. Si graba una nueva canción o si desea cambiar el tipo de compás de otra, debe efectuar los ajustes apropiados para la pista Beat.

La pista de Patrones

Se utiliza la pista de Patrones para grabar pasajes musicales individualmente y de forma diferente que en las pistas de Frases. Se manejan como patrones separados los datos musicales contenidos en la pista de patrones. Puede crear hasta 100 Patrones. Igual que con las pistas de Frases, cada Patrón puede contener datos para 16 canales MIDI.

También puede reproducir los Patrones mediante la función RPS. La función RPS le permite asignar a una tecla específica cada uno de los Patrones y reproducir un Patrón en concreto pulsando la tecla correspondiente.

También puede grabar en una pista de Frases, mensajes de Aviso al Patrón (mensajes que causan que la unidad reproduzca Patrones especificados) y así crear una canción combinando los patrones.

Página 12 del manual en inglés

## Capítulo 2. Los procedimientos para las Operaciones

Cambiar de modo

El XP-50 contiene un extenso número de funciones. Para poder organizar estas funciones de forma que Ud. tenga un acceso fácil a ellas, están organizadas de los siguientes modos. El modo seleccionado afecta a la manera en que funciona la fuente de sonido, la forma en que se muestran en la pantalla los datos y como funcionan los botones de las funciones.

Utilice los botones Modo para seleccionar el modo. Se ilumina el indicador del botón seleccionado y la pantalla cambia en relación con el modo seleccionado. Para seleccionar el modo GM, pulse simultáneamente los botones SHIFT y PERFORM.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

\* La selección de los modos Patch/Performance/Set de Percusión determina la manera en que funciona la fuente de sonido. Por lo tanto, alguno de los tres siempre estará activado.

\* La selección de los modos Sequencer/Microscope/Chain Play determina la manera en que funciona secuenciador. Por lo tanto, alguno de los tres siempre estará activado.

\* Además de estos modos, también existe el modo Utility en el cual Ud. puede guardar los ajustes de Patch/Performance/Set de Percusión, guardar y cargar datos en un diskette y transmitir datos.

#### El modo Patch

En este modo, Ud. puede hacer sonar individualmente los Patches mediante el teclado o modificar los ajustes de los Patches. Si está controlando el XP-50 mediante un aparato MIDI externo, la unidad funciona como una fuente de sonido de Patch individual.

#### El modo Performance

En este modo, el XP-50 funciona como una fuente de sonido multi-tímbrica. Además, desde este modo, Ud. puede modificar los ajustes de los Performances. En este modo, si está controlando el XP-50 mediante un aparato MIDI externo, la unidad funciona como una fuente de sonido multi-tímbrica.

Para modificar los ajustes de un Patch asignado a una Parte, mantenga pulsado el botón PERFORM y pulse el botón PATCH.

#### El Modo Set de Percusión

En este modo, Ud. puede hacer sonar un Set de Percusión mediante el teclado y modificar los ajustes de los Sets de Percusión. En este modo, el teclado hace sonar el Set de Percusión seleccionado pero el XP-50 funciona como una fuente de sonido multi-tímbrica. Esto significa que, al hacer sonar el Set de Percusión, se utilizarán los ajustes de los efectos contenidos en el Performance seleccionado actualmente. Si está controlando el XP-50 mediante un aparato MIDI externo, la unidad funciona como una fuente de sonido multi-tímbrica.

#### El modo GM

Éste es un modo especial en el cual el XP-50 funciona como una fuente de sonido compatible con GM. Si desea reproducir un score GM (datos musicales creados para una fuente de sonido GM), debe seleccionar este modo.

#### El modo Secuenciador

En este modo, Ud. puede grabar, reproducir y editar una Canción. En este modo se graba en Tiempo Real (un método con el cual se graban las ejecuciones del teclado al mismo tiempo que Ud. las toca).

#### El modo Microscope

En este modo, Ud. puede crear una Canción especificando individualmente cada nota. También puede editar de forma detallada una canción.

#### El modo Chain Play

En este modo, Ud. puede reproducir sucesivamente las dos o más canciones que ha seleccionado como Cadena.

#### El modo Sistema

En este modo, Ud. puede efectuar los ajustes que afectan a la forma de funcionamiento general del XP-50. Entre estos ajustes se encuentra la afinación, el contraste de la pantalla y la forma en que la unidad recibe mensajes MIDI.

\* Algunos de los parámetros del modo Sistema son comunes a todo los Patches o a todos los Performances. Para seleccionar estos parámetros, pulse el botón SYSTEM desde el modo apropiado (Patch o Performance).

Página 13 del manual en inglés

#### Las operaciones Básicas

Esta sección explica las operaciones básicas que se utiliza para hacer funcionar el XP-50.

#### Los botones Function

Se utilizan los botones Function para efectuar diversas funciones. La función que ellos efectúan depende del modo en que esté la unidad, y si el botón EDIT está activado (iluminado) o no (apagado). El botón EDIT se activa y se desactiva pulsándolo.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

\* El botón EDIT modifica el funcionamiento de los botones Funciones. No obstante, al pulsar el botón EDIT, no cambiará la pantalla. Si desea modificar un ajuste, pulse el botón EDIT haciendo que se ilumine su indicador y, a continuación, pulse uno de los botones Function para seleccionar el grupo y cambiar de pantalla. Una vez efectuados los ajustes, pulse el botón EXIT o uno de los botones de los modos para cambiar de pantalla.

En el modo Performance (En el modo Performance el indicador del botón EDIT está apagado)

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Los botones Function actúan de forma igual que los botones PART que se utilizan para activar (iluminado) o desactivar (apagado) las Partes. Debido a que está controlando 16 Partes mediante sólo 8 botones, es preciso utilizar el botón 1-8/9-16 para seleccionar el juego de Partes que desee controlar. Cuando el indicador del botón 1-8/9-16 está apagado, puede activar/desactivar las Partes 1-8 y, cuando está iluminado, las Partes 9-16. Si el indicador del botón EDIT está apagado en la pantalla ajustes de Parte, los botones funciones actúan de forma igual que los botones PART que seleccionan la Parte a editar.

\* El funcionamiento del ajuste activado/desactivado de la Parte depende del estado de los indicadores de los botones RX y TX y también del ajuste del parámetro Modo de Tecla (PERFORM:COMMON:PERFORM COMMON) (pág.18)

En el modo Patch (En el modo Patch el indicador del botón EDIT está apagado)

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Los botones funciones actúan de la misma forma que los botones TONE SWITCH y TONE SELECT. Los botones TONE SWITCH permiten activar (iluminado) o desactivar (apagado) cada uno de los Tones contenidos en un Patch. Al activar un Tone, podrá hacerlo sonar. Utilice los botones TONE SELECT para seleccionar el Tone que desee modificar. Para seleccionar el Tone a modificar, desactive el indicador del botón EDIT en la pantalla ajustes de Tone. Para seleccionar simultáneamente dos o más Tones, mantenga pulsado uno de los botones TONE SELECT y pulse el otro botón TONE SELECT. En este caso, se muestran con símbolos \* los números de los Tones que no son el seleccionado primero.

En el modo Set de percusión (En el modo Set de Percusión el indicador del botón EDIT está apagado)

\*\*\*FIGURA\*\*\*

En este modo los botones function (de la sección TONE SELECT) seleccionan la tecla que se muestra en la pantalla.

Si apaga el indicador del botón EDIT en la pantalla Set de Percusión (la pantalla de los ajustes para las teclas individuales), los botones funciones seleccionan la tecla a editar.

TONE SELECT 1: desplazarse a una tecla una octava más baja  
TONE SELECT 2: desplazarse a una tecla un semitono más bajo  
TONE SELECT 3: desplazarse a una tecla un semitono más alto  
TONE SELECT 4: desplazarse a una tecla una octava más alta

En el modo Secuenciador (En el modo Secuenciador el indicador del botón EDIT está apagado)

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Los botones function actúan de la misma forma que los botones TRACK para seleccionar las pistas de Frases mostradas en la pantalla. Al activar una pista de Frases, ésta se mostrará en la pantalla.

Página 14 del manual en inglés

Cuando está iluminado el indicador del botón EDIT

Cada modo contiene un gran número de ítems que puede ajustar, y estos ítems se organizan por grupos. Cuando el indicador del botón EDIT está iluminado, se utilizan los botones funciones para seleccionar los grupos que se muestran en la pantalla. Las pantallas mostradas dependen del modo actual seleccionado.

Los nombres de los grupos que Ud. puede seleccionar están impresos en el panel frontal debajo de los botones correspondientes.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Los botones Cursor

Se utilizan los botones Cursor para cambiar de página en las pantallas o para desplazar el cursor.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Cambiar de página en las pantallas

Las diversas pantallas están agrupadas según el botón function correspondiente y cada grupo dispone de varias páginas de pantalla. Utilice los botones Cursor para cambiar de página en las pantalla y de grupo.

Cambiar de página

Una punta de flecha orientada hacia arriba mostrada en la pantalla indica que hay una o más páginas antes de la página actual. Una punta de flecha orientada hacia abajo mostrada en la pantalla indica que hay una o más páginas después de la página actual. Pulse el botón = para desplazarse a la página anterior, y para desplazarse a la próxima página, pulse el botón +. Al pulsar el botón = mientras mantiene pulsado el botón SHIFT, saltará a la primera página. Al pulsar el botón + mientras mantiene pulsado el botón SHIFT, saltará a la última página.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Desplazarse entre grupos

Desde una de las pantallas Play, para tener acceso a la pantalla del grupo de los botones funciones localizado más a la izquierda, mantenga pulsado el botón SHIFT y pulse el botón =. En las pantallas de grupo seleccionadas mediante los botones funciones, para desplazarse al grupo siguiente (el siguiente grupo a la izquierda), mantenga pulsado el botón SHIFT y pulse el botón =. Para desplazarse al grupo anterior (el siguiente grupo a la derecha), mantenga pulsado el botón SHIFT y pulse el botón =. Cuando esté en cualquier pantalla de grupo, aunque el indicador del botón EDIT esté apagado, podrá desplazarse a otro grupo. En otras palabras, este procedimiento le permite cambiar de grupo sin tener que activar el indicador del botón EDIT y, por lo tanto, es una manera más rápida y eficaz de desplazarse.

Desplazar el cursor (guión)

Cuando se muestran dos o más ítems en una página individual de pantalla, desplace el cursor (guión) al ítem que desee ajustar. Para desplazar el cursor a la izquierda, pulse el botón =, y para desplazarlo a la derecha, el botón =.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Si se muestra en la parte superior derecha de la pantalla el símbolo =, ello indica que existen más ítems en esta página pero que no hay suficiente espacio para mostrarlos. Para ver estos ítems, pulse el botón = y, a continuación, para volver a la pantalla anterior, pulse el botón =.

\*\*\*FIGURAS\*\*\*

Modificar un valor

Para modificar un valor, puede utilizar el dial Alfa, los botones INC/DEC o las Teclas Numéricas.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Los botones INC/DEC

Para aumentar un valor, pulse el botón INC y para disminuirlo, el botón DEC. Puede aumentar (o disminuir) de forma continua el valor manteniendo pulsado el botón. Para que el valor aumente más rápidamente, mantenga pulsado el botón INC y pulse el botón DEC y para que disminuya más rápidamente, mantenga pulsado el botón DEC y pulse el botón INC.

Si pulsa el botón INC o el botón DEC mientras mantiene pulsado el botón SHIFT, el valor cambia por pasos más grandes.



Página 15 del manual en inglés

#### El dial Alpha

Al girar el dial Alpha hacia la derecha, el valor se aumentará y hacia la izquierda, disminuirá. Si hace girar el dial Alpha mientras mantiene pulsado el botón SHIFT, el valor cambia por pasos más grandes.

#### Las Teclas Numéricas

Las Teclas Numéricas le permiten especificar directamente un valor numérico. Al entrar el número, el valor mostrado se iluminará y se apagará de forma intermitente. Esto indica que no ha finalizado la operación del cambio del valor. Para finalizar la operación, pulse el botón ENTER. Para invertir la señal del número (+/-), mantenga pulsado el botón SHIFT y pulse el botón 0.

\* Para algunos de los valores numéricos, para finalizar la operación, no es preciso que pulse el botón ENTER.

< Ejemplo 1: Para entrar el valor 38 >

Pulse el botón 3 -> pulse el botón 8 -> pulse el botón ENTER

< Ejemplo 2: Para entrar el valor 60 >

Mientras mantiene pulsado el botón SHIFT, pulse el botón 0 -> pulse el botón 6 -> pulse el botón 0 -> pulse el botón ENTER

\* Puede mantener pulsado el botón SHIFT y pulsar 0 en cualquier momento antes de pulsar el botón ENTER.

#### Las funciones Especiales de las Teclas Numéricas

Al ajustar algunos de los ítems, se utilizan las Teclas Numéricas para especificar ajustes que no son numéricos. A continuación explicaremos algunos de estos casos.

\* Para el procedimiento del uso de las Teclas Numéricas para entrar caracteres o símbolos en un nombre, vea la siguiente sección.

#### Grupo Performance/Patch/Set de Percusión

En las pantallas PLAY de los modos Performance/Patch/Set de Percusión, Ud. puede utilizar las teclas numéricas para especificar los grupos. Para especificar un grupo, mantenga pulsado SHIFT y pulse la tecla numérica apropiada.

\*\*\*LISTA\*\*\*

#### Nombre de Nota

Puede utilizar las Teclas Numéricas para especificar un nombre de nota en el modo Edición Microscope etc. Los nombres de las notas están impresos debajo de cada tecla numérica a la izquierda. Mantenga pulsado SHIFT y pulse la tecla numérica apropiada al nombre de nota que desee.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### Valor de Nota

Para grabar por pasos, etc. puede utilizar las Teclas Numéricas para especificar los valores de las notas. Los valores de nota están impresos debajo de cada tecla numérica a la derecha.

#### Undo (deshacer) (restaurar el valor previo)

Si inmediatamente después de modificar un valor Ud. desea restaurar el valor a su ajuste anterior, pulse el botón UNDO. Si pulsa el botón UNDO otra vez, reaparece el valor modificado. Puede utilizar la función UNDO mientras modifica los ajustes de la fuente de sonido, graba una canción o edita una canción. Esta función proporciona un medio útil de cancelar los cambios que efectúa o para comparar un sonido que ha modificado con el sonido original.

\* Si Ud. efectúa una operación que consiste en cambiar grandes cantidades de datos (como por ejemplo, una operación de edición de canción), se muestra en la pantalla el siguiente mensaje. Si está seguro de que, después de efectuar la operación, no necesitará la función UNDO para restaurar los datos originales, pulse el botón ENTER. Para cancelar la operación, pulse el botón EXIT.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Página 16 del manual en inglés

Asignar un nombre

El XP-50 le permite asignar un nombre a los siguientes tipos de datos. El procedimiento es el mismo para todos los tipos de datos.

Patch, Performance, Set de Percusión, archivo de Canción, archivo de Cadena, archivo de Datos, Canción, archivo MIDI Estándar, Etiqueta de Nivel de Volumen

Para asignar un nombre, utilice los botones =/= para desplazar el cursor al lugar donde desea entrar un carácter. A continuación, utilice el dial Alfa, los botones INC/DEC o las Teclas Numéricas para entrar el carácter.

Los caracteres/símbolos disponibles: espacio A-Z, a-z, 0-9, = - \* / = ! ? < > ( ) [ ] : ; . , " ' ` # % & \$

\* No es posible utilizar letras minúsculas o algunos de los símbolos ( = \* / ? < > : ; . , " espacio) para los nombres de archivo y las etiquetas de nivel de volumen.

Utilizar las Teclas Numéricas

Puede utilizar las Teclas Numéricas para especificar los números/caracteres impresos en el panel encima de cada tecla. Cada vez que pulse una tecla numérica, la pantalla mostrará cíclicamente los números y los caracteres impresos en el panel encima de cada tecla. Para especificar una letra minúscula, mantenga pulsado el botón SHIFT al pulsar la tecla numérica.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

La funciones Útiles

Al mantener pulsado el botón SHIFT, la pantalla mostrará tres funciones útiles para entrar un nombre. Para utilizar cada función, mantenga pulsado el botón SHIFT y pulse el botón de la función apropiada.

\*\*\*FIGURAS\*\*\*

A - a: cambiar de letras mayúsculas a minúsculas y viceversa

INS: introducir un espacio en el punto señalado por el cursor

DEL: suprimir el carácter señalado por el cursor

\* No es posible utilizar letras minúsculas o algunos de los símbolos para los nombres de archivo y las etiquetas de nivel de volumen. Por lo tanto, al entrar los nombres para éstos, no podrá cambiar de mayúscula a minúscula ni entrar espacios. Si intenta entrar un espacio, en vez de éste, entrará un carácter subrayado.

La función Ayuda

Se muestran muchos parámetros con nombres abreviados. Pero mediante la función Ayuda puede ver los nombres completos de los parámetros y también comprobar la gama de ajustes disponibles.

1. Desplace el cursor al valor del parámetro que desee comprobar.

2. Si sigue pulsado el botón HELP mientras mantiene pulsado SHIFT, se mostrará la pantalla HELP.

Página 17 del manual en inglés

Las Operaciones disponibles durante una ejecución

Tocar en el modo Patch

Seleccionar un Patch

1. Para activar la pantalla modo Patch Play, pulse el botón PATCH.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Patch (grupo, número, nombre)

2. Utilice el dial Alpha, los botones INC/DEC o las teclas numéricas para seleccionar el Patch que desee. Si Ud. utiliza el dial Alpha o los botones INC/DEC para seleccionar el Patch, el grupo también cambia de forma consecutiva.

Para especificar el grupo utilizando las teclas numéricas, mantenga pulsado SHIFT y pulse la tecla numérica apropiada.

\*\*\*LISTA\*\*\*

Tecla Numérica Grupo

\* No es posible seleccionar un grupo procedente de una Placa de Expansión de Onda que no esté instalada en la unidad.

Activar/Desactivar un Tone

El Patch que seleccione es una combinación de hasta cuatro Tones. Si desea oír sólo el sonido de un Tone en concreto o si no desea utilizar algunos de los Tones, puede desactivar los Tones no deseados.

\* Se guarda, como parte de los ajustes de los datos del Patch, el ajuste activado/desactivado de cada Tone. Si un Patch contiene uno o más Tones innecesarios, apáguelos y guarde el Patch. Esto evita sobrepasar sin necesidad el límite de las voces simultáneas del XP-50.

1. Asegúrese de que el indicador del botón EDIT esté apagado. Si lo está, pulse el botón EDIT. En este momento, los indicadores de los botones TONE SWITCH muestran el ajuste activado/desactivado de cada Tone. Aquellos que están iluminados, están activados y aquellos que están apagados, desactivados.

2. Utilice los botones TONE SWITCH para activar/desactivar los Tones.

Seleccionar un Performance

1. Para activar la pantalla modo Performance Play, pulse el botón Performance.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Performance (grupo, número, nombre) número de Parte

2. Utilice el dial Alpha, los botones INC/DEC o las teclas numéricas para seleccionar el Performance que desee.

Si Ud. utiliza el dial Alpha o los botones INC/DEC para seleccionar el Performance, el Grupo también cambia de forma consecutiva.

Para especificar el grupo utilizando las teclas numéricas, mantenga pulsado SHIFT y pulse la tecla numérica apropiada.

\*\*\*LISTA\*\*\*

Tecla Numérica Grupo

< Los Tipos de Performances >

Existen dos tipos de Performances: single (simple) y layer (capa). Utilice el tipo apropiado.

Single: Al seleccionar un Performance de tipo Single, se mostrará el número de Parte (parte=1) en la parte superior derecha de la pantalla. Al seleccionar un Performance de tipo Single, podrá hacer sonar mediante el teclado del XP-50 la Parte mostrada en la pantalla. En otras palabras, se maneja cada Parte como si fuera una fuente de sonido separada. Cuando desee utilizar el secuenciador para grabar un conjunto, deberá utilizar este tipo de Performance.

Layer: Al seleccionar un Performance de tipo Layer, se mostrará "LAYER" en la parte superior derecha de la pantalla. Al seleccionar un Performance de tipo Layer, podrá hacer sonar simultáneamente dos o más Partes mediante el teclado del XP-50. Según los ajustes del Performance, podrá hacer sonar sonidos complejos que consistan en dos o más Patches o podrá hacer sonar Patches diferentes en distintas áreas del teclado.

\* El parámetro Modo de Tecla (PERFORM: COMMON: PERFORM COMMON) determina si un Performance es de tipo Single o de tipo Layer. Este parámetro también determina la manera en que el teclado del XP-50 hace sonar la fuente de sonido interno. Este parámetro no afecta la manera cómo el secuenciador o un aparato MIDI externo hacen sonar la fuente de sonido del XP-50.

\* El parámetro Local (PERFORM: MIDI: MIDI) selecciona las Partes que suenan en el Performance de tipo Layer.

Seleccionar la Parte que desee hacer sonar

Si selecciona un Performance de tipo Single, debe utilizar los botones  $\neq$  para seleccionar la Parte que suena mediante el teclado.

\* La manera en que se aplican los efectos al Patch depende de los ajustes del Performance. Esto significa que el mismo Patch suena de una manera desde el modo Patch y de otra desde el modo Performance.

Página 18 del manual en inglés

Activar/Desactivar cada Parte

Existen 16 Partes y Ud. puede activar/desactivar cada una de ellas utilizando los botones Function. Al activar/desactivar una Parte, el estado de los indicadores de los botones RX y TX y el parámetro Modo de Tecla (PERFORM: COMMON: PERFORM COMMON) perteneciente al Performance seleccionado actualmente determinan de qué forma cambia la manera en que la unidad recibe y transmite mensajes MIDI.

Normalmente el indicador del botón RX está iluminado. Si Ud. pulsa sólo uno de estos dos botones, se ilumina sólo el indicador del botón que ha pulsado. Pero si pulsa los dos botones simultáneamente, se iluminan los dos indicadores.

\* Si ha seleccionado un Performance de tipo Single, debido a que para los Performances de tipo single se ignoran los ajustes del Interruptor Local y del Interruptor de transmisión, no puede utilizar los botones function para cambiar los ajustes activado/desactivado. En este caso, puede utilizar los botones funciones para seleccionar la Parte que suena mediante el teclado del XP-50.

\* Para activar/desactivar una Parte, apague el indicador del botón EDIT.

\* Para evitar problemas como, por ejemplo, que la unidad no produzca ningún sonido, debe dejar todas las Partes activadas.

\* Puede guardar, como parte de los ajustes del Performance, los ajustes activado/desactivado de cada Parte.

Los indicadores de ambos botones están iluminados (el interruptor Local).

Los interruptores determinan si, para cada Parte, la sección del controlador está conectada a la fuente de sonido interno. Si Ud. desactiva una Parte utilizando este ajuste, no puede hacer sonar esa Parte mediante el teclado ni tampoco puede grabar en el secuenciador interno sus ejecuciones en el teclado. No obstante, las operaciones efectuadas en el teclado se transmiten, en forma de mensajes MIDI, desde MIDI OUT. Utilice este ajuste si desea utilizar el teclado del XP-50 para controlar sólo aparatos externos.

El indicador del Interruptor RX está iluminado (el interruptor de Recepción)

Los interruptores determinan si cada Patch recibe o no mensajes MIDI. Si el interruptor de Recepción de una Parte está desactivado, Ud. puede hacer sonar la Parte mediante el teclado pero, ni el secuenciador interno ni un aparato MIDI externo, pueden hacer sonar la Parte.

Utilice este ajuste si desea enmudecer Partes específicas al reproducir una canción, etc.

El indicador del Interruptor TX está iluminado (el interruptor de Transmisión)

Los interruptores determinan si cada Patch transmite o no los mensajes MIDI, mediante la sección del controlador del XP-50. Si el interruptor de Transmisión de una Parte está desactivado, no se transmiten, mediante MIDI OUT, las ejecuciones que Ud. efectúa en el teclado (mensajes MIDI). No obstante, Ud. puede hacer sonar la Parte mediante el teclado y grabar en el secuenciador lo que toca.

Utilice este ajuste si no desea controlar fuentes de sonido externos desde el XP-50.

1. Según qué ajuste desee cambiar, active los indicadores del botón RX y/o del botón TX.

2. Asegúrese de que el indicador del botón EDIT esté apagado, Si está iluminado, pulse el botón EDIT para apagarlo.

En este momento, los indicadores de los botones PART muestran el estado (activado/desactivado) de cada Parte. Si el indicador del botón 1-8 está apagado, los indicadores de los botones PART indican el estado de las Partes 1-8. Si el indicador del botón 9-16 está apagado, los indicadores de los botones PART indican el estado de las Partes 9-16. Iluminado significa activado y apagado, desactivado.

3. Utilice los botones PART para activar/desactivar las Partes.

Tocar en el modo Set de Percusión

Seleccionar un Set de Percusión

1. Para activar la pantalla modo Set de Percusión Play, pulse el botón RYTHM SET.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Set de Percusión (grupo, número, nombre)  
número de Tecla (nombre del Tone de Percusión)

2. Utilice el dial Alpha, los botones INC/DEC o las teclas numéricas para seleccionar el Set de Percusión que desee.

Si Ud. utiliza el dial Alpha o los botones INC/DEC para seleccionar el Set de Percusión, el grupo también cambia de forma consecutiva.

Para especificar el grupo utilizando las teclas numéricas, mantenga pulsado SHIFT y pulse la tecla numérica apropiada.

\*\*\*LISTA\*\*\*

Tecla Numérica Grupo

\* No es posible seleccionar un grupo procedente de una Placa de Expansión de Onda que no esté instalada en la unidad.

Al tocar una tecla para hacer sonar un Tone de percusión, se mostrarán la tecla (el nombre de Nota) que ha pulsado y su nombre de Tone de Percusión (el mismo nombre que tiene la onda utilizada por el Tone). También puede utilizar los botones TONE SELECT para seleccionar la tecla a mostrar.

TONE SELECT 1: desplazarse a una tecla una octava más baja

TONE SELECT 2: desplazarse a una tecla un semitono más bajo

TONE SELECT 3: desplazarse a una tecla un semitono más alto

TONE SELECT 4: desplazarse a una tecla una octava más alta

Página 19 del manual en inglés

Activar/Desactivar los efectos

Ud. puede activar/desactivar la unidad de efectos (EFX, Chorus, Reverb) para el XP-50 íntegro. Si desea utilizar sólo unidades de efectos externos y no desea utilizar los efectos incorporados, desactive la unidad de efectos interna.

1. Para obtener la siguiente pantalla, pulse el botón EFFECTS ON/OFF.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

2. Desplace el cursor al efecto que desee activar/desactivar y utilice el dial Alpha o los botones INC/DEC para activarlo/desactivarlo.

3. Una vez efectuados los ajustes, para volver a la pantalla anterior, pulse el botón EFFECTS ON/OFF o el botón EXIT.

Transportar la afinación del teclado por unidades de una octava (La función Desplazamiento de Octava)  
La función Desplazamiento de Octava transporta la afinación del teclado por unidades de 1 octava (con un máximo de +/- 3 octavas). Si Ud. está ejecutando una parte de bajo escrita en una partitura, puede utilizar esta función para subir la tesitura del teclado y así poder ejecutar las notas en la tesitura real escrita en la partitura.

Utilice el botón +OCT/-OCT para desplazar la afinación del teclado.

En el área "center=C4" de cada pantalla Play se muestra el ajuste del Desplazamiento de Octava especificado. Por ejemplo, si Ud. pulsa el botón +OCT para subir en una octava la afinación del teclado, la pantalla muestra "center=C5." Esto significa que, al pulsar la tecla C4, sonará la nota C5.

\* El Desplazamiento de Octava forma parte de los ajustes de Sistema. (No obstante, no se muestra en las pantallas de los Ajustes de Sistema.) Aunque Ud. seleccione un Performance/Patch/Set de Percusión diferente o apague la unidad, se conservarán los ajustes aquí efectuados.

Transportar la afinación del teclado por unidades de semitono  
(La función Transportar)

La función Transportar transporta la afinación del teclado por unidades de semitono (-5 a +6 semitonos). Si Ud. está ejecutando una parte de un instrumento de transporte como por ejemplo una trompeta o un clarinete escrita en una partitura, puede utilizar esta función para ejecutar las notas en la tesitura real escrita en la partitura.

1. Mientras mantiene pulsado el botón SHIFT, pulse el botón RPS.  
Se activa la función Transportar.

2. Mientras mantiene pulsado el botón SHIFT, para transportar la afinación del teclado, pulse el botón +OCT o el botón -OCT.

Se añade al valor del Desplazamiento de Octava el ajuste especificado para Transportar. Por ejemplo, si para subir la afinación del teclado un semitono, Ud. mantiene pulsado el botón SHIFT y pulsa una vez el botón +OCT, se muestra en la pantalla "center=C#4." Esto significa que, al pulsar la tecla C4, sonará la nota C#4.

3. Para desactivar la función Transportar, mantenga pulsado el botón SHIFT y pulse el botón RPS.

\* Si al mantener pulsado el botón SHIFT se ilumina el indicador del botón RPS, ello indica que la función Transportar está activada.

\* También puede ajustar la función Transportar desde la pantalla KEYBOARD (SYSTEM: CONTROL).

\* Aunque Ud. seleccione un Performance/Patch/Set de Percusión diferente o apague la unidad, se conservarán los ajustes aquí efectuados.

Apagar las notas "enganchadas" (La función Panic)

Si por alguna razón una nota ejecutada en el teclado del XP-50 sigue sonando después de que Ud. haya dejado de pulsar la tecla y no puede apagarla, utilice la función Panic.

Para utilizar la función Panic, pulse simultáneamente los botones SHIFT y EXIT.

Existen dos modos de operación que dependerán del tiempo durante el cual Ud. mantenga pulsados los botones.

Menos de 1 segundo: Los mensajes MIDI Nota Desactivada y Hold Desactivado se transmiten a todas las Partes (canales MIDI) que estén recibiendo mensajes Nota Desactivada y Hold desactivado.

Más de 1 segundo: Los mensajes MIDI Nivel de Volumen (127), Todas las Notas Desactivadas, Pitch Bend (centro), Aftertouch de Canal (0), Modulación (0) y Hold 1 (0) se transmiten a todas las Partes.

Utilizar las teclas numéricas para seleccionar rápidamente Patches/Performances/Sets de Percusión  
(La función Mantener el Dígito)

Si la función Mantener el Dígito está activada, al utilizar las teclas numéricas para seleccionar Patches, quedarán fijadas las posiciones de las centésimas y de las décimas y sólo cambiará la posición de las unidades. Esto significa que las teclas numéricas sólo cambiarán la cifra de las unidades y que no será

necesario pulsar el botón ENTER para cada selección. Se aplica lo mismo para seleccionar Performances y Sets de Percusión.

Para activar la función Mantener el Dígito, mantenga pulsado el botón SHIFT y pulse el botón ENTER. Las cifras correspondientes a las centésimas y a las décimas se mostrarán en tamaño reducido, indicando que la función está activada. Al entrar un número mediante las teclas numéricas, el número que corresponde a las unidades cambiará inmediatamente sin que Ud. tenga que pulsar el botón ENTER.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Para desactivar la función, mantenga pulsado SHIFT y pulse ENTER.

Página 20 del manual en inglés

Los procedimientos para la edición de Sonidos

El XP-50 permite efectuar una gran variedad de ajustes. Los elementos que se pueden ajustar se denominan "parámetros." El proceso utilizado para modificar un parámetro se denomina "edición." Esta sección explica los procedimientos utilizados para editar los parámetros de los Performances, los Patches y los Sets de percusión.

< La función Paleta >

Se utiliza la función Paleta para la edición de los Tones o de las Partes. Si está editando una de las Partes contenida en un Performance, al activar la función Paleta, causará que se muestre para las 8 Partes a la vez (las Partes 1-8 o 9-16) el valor del parámetro seleccionado actualmente. Si está editando uno de los Tones contenido en una Parte, al activar la función Paleta, causará que se muestre para los 4 Tones a la vez el valor del parámetro seleccionado actualmente.

Para utilizar la función Paleta, al editar una Parte (o un Tone) pulse el botón PALETTE. Se iluminará el indicador del botón y la pantalla cambiará. Para apagar el indicador y volver a la pantalla anterior, pulse otra vez el botón PALETTE.

\*\*\*PANTALLAS\*\*\*

Editar un Patch

Aquí explicamos cómo editar un Patch existente y así crear su propio Patch nuevo.

< Cuatro sugerencias para la edición de los Patches >

Empiece con un Patch que disponga de las características apropiadas. En la creación de un sonido nuevo, es difícil obtener el resultado que desee simplemente seleccionando cualquier Patch y modificando los parámetros de forma aleatoria. Es mejor empezar con un Patch que suene similar al sonido que Ud. está imaginando.

Escuche el sonido de cada Tone

Cada Patch consiste hasta de cuatro Tones. Escuche individualmente cada uno de los Tones y averigüe qué papel tiene en el sonido completo. Esto le indica qué Tones debe editar.

Compruebe el ajuste de la Estructura

El parámetro Estructura (en el grupo COMMON) es un parámetro importante que determina como se combinan los cuatro Tones. Antes de editar alguno de los Tones, asegúrese de que entiende la interacción de ellos.

Desactivar los efectos

Los efectos incorporados al XP-50 proporcionan posibilidades adicionales para la creación de nuevos sonidos. Los efectos afectan al sonido de una forma considerable y al desactivarlos, muchas veces el sonido será muy diferente. Si desactiva los efectos, puede oír como suena el Patch en sí y así puede apreciar mejor el resultado de los ajustes que efectúe. En algunos casos, para obtener el sonido que desee, es suficiente cambiar sólo los ajustes de los efectos.

1. Entre en el modo Patch y seleccione el Patch que desee utilizar como base.

2. Pulse el botón EDIT y así iluminará su indicador.

3. Utilice los botones function para seleccionar el grupo a mostrar en la pantalla.

El indicador del botón perteneciente al grupo seleccionado se ilumina y se apaga de forma intermitente.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

4. Utilice los botones  $\neq$  para seleccionar la página de la pantalla.

5. Una vez haya seleccionado un parámetro que pueda ajustar independientemente para cada Tone, se mostrará en la parte superior izquierda de la pantalla el número del Tone que está modificando. Si desea modificar otro Tone, pulse el botón EDIT para desactivar provisionalmente el indicador y utilice los botones TONE SELECT (localizados en la fila de los botones function) para seleccionar el Tone que desea.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Si desea modificar simultáneamente para dos o más Tones el mismo parámetro, mantenga pulsado uno de los botones TONE SELECT y pulse otro botón TONE SELECT. Un asterisco (\*) mostrado en la pantalla indica que el Tone no es el primero que ha sido seleccionado. Si selecciona dos o más Tones, los ajustes de edición que efectúe modifican en la misma cantidad los valores de los parámetros contenidos en todo los Tones seleccionados. Si Ud. desea ajustar al mismo valor todos los Tones seleccionados, aumente (o disminuya) el valor al máximo (o al mínimo) y, a continuación, seleccione el valor deseado.

\* Para desactivar los Tones, desactive el indicador del botón EDIT y utilice los botones TONE SWITCH localizados en la fila de los botones function.

6. Utilice los botones  $\neq$  para desplazar el cursor al parámetro que desee modificar.

7. Utilice el dial Alpha, los botones INC/DEC o las Teclas Numéricas para modificar el valor.

8. Si Ud. desea desplazarse a otro grupo en la pantalla, pulse el botón EDIT de forma que se ilumine su indicador y utilice los botones function.

Página 21 del manual en inglés

\* También puede desplazarse a otro grupo manteniendo pulsado el botón SHIFT y utilizando los botones  $\neq$ . Puede efectuar esta operación de forma aún más rápida si el indicador del botón EDIT está apagado porque así no hay necesidad de activar cada vez el indicador del botón.

9. Vuelva a repetir los pasos 3-8.

10. Una vez efectuados todos los ajustes, pulse el botón EXIT o el botón PATCH.

Si se muestra un asterisco (\*) a la izquierda de grupo de Patch, significa que los ajustes del Patch han sido modificados. Si desea conservar los ajustes modificados, debe efectuar una operación de Escritura, que se explica a continuación.

Guardar un Patch que ha sido modificado  
(Escribir)

Los ajustes que efectúe son provisionales y si apaga la unidad o si selecciona otro Patch, se borran. Si Ud. modifica un Patch que está asignado a una de las Partes contenidas en un Performance, al seleccionar otro Performance, se borrarán los ajustes modificados. Si desea conservar los ajustes modificados, debe escribirlos en la memoria del Usuario.

1. Desde el modo Patch, pulse el botón UTILITY.  
Se muestra la pantalla de selección de función.

2. Utilice los botones  $\neq$  para que se ilumine y se apague de forma intermitente "1: WRITE." A continuación, pulse el botón ENTER.



Se muestra la pantalla Patch Write.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

El Patch en el cual se escriben los datos

3. Utilice el dial Alpha o los botones INC/DEC para especificar el número de Patch de destino de la escritura.

4. Pulse el botón ENTER.

Si Ud. desactiva la Protección Interna de la Escritura, El Patch que Ud. ha editado se escribe en el lugar del Patch de destino especificado.

5. Si la Protección Interna de la Escritura está activada, se muestra la siguiente pantalla. Cambie el ajuste ON por el ajuste OFF y pulse el botón ENTER. Se desactiva la Protección Interna de la Escritura y la pantalla vuelve a mostrar el paso 2. Al pulsar otra vez el botón ENTER, el Patch que Ud. ha editado se escribirá en el lugar del Patch seleccionado.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

\* Al encender el XP-50, se activará automáticamente la función Protección Interna de la Escritura.

< Comprobar el sonido del Patch de destino (Comparar) >

La función Comparar le permite escuchar el sonido del Patch de destino. Utilice esta función para asegurarse de que no borra un Patch importante escribiendo en su lugar el Patch que ha editado. Desde el paso 2 del procedimiento anterior, si pulsa el botón COMPARE, se muestra la pantalla PATCH COMPARE que le permite escuchar el Patch seleccionado. También es posible seleccionar desde esta pantalla el destino de la escritura.

\* La función Comparar funciona sólo en las operaciones de Escritura de Patches y no en las otras operaciones de escritura.

Editar un Set de percusión

1. Entre en el modo Set de Percusión y seleccione el Set de Percusión que desee utilizar como base.

2. Pulse el botón EDIT y así iluminará su indicador.

3. Utilice los botones function para seleccionar el grupo a mostrar en la pantalla.

El indicador del botón perteneciente al grupo seleccionado se ilumina y se apaga de forma intermitente.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

\* Debido a que los Sets de percusión no disponen de un LFO, no es posible seleccionar el grupo LFO.

4. Utilice los botones =/= para seleccionar la página de la pantalla.

5. Una vez haya seleccionado un parámetro que pueda ajustar independientemente para cada tecla, se mostrará en la parte superior izquierda de la pantalla la tecla a editar. Si desea seleccionar otra tecla, pulse la tecla que desee.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

\* Si el indicador del botón EDIT está apagado, también puede utilizar los botones TONE SELECT para seleccionar la tecla a mostrar.

TONE SELECT 1: desplazarse a una tecla una octava más baja  
TONE SELECT 2: desplazarse a una tecla un semitono más bajo  
TONE SELECT 3: desplazarse a una tecla un semitono más alto  
TONE SELECT 4: desplazarse a una tecla una octava más alta

6. Utilice los botones =/= para desplazar el cursor al parámetro que desee modificar.

7. Utilice el dial Alpha, los botones INC/DEC o las Teclas Numéricas para modificar el valor.

8. Si Ud. desea desplazarse a otro grupo en la pantalla, pulse el botón EDIT de forma que se ilumine su indicador y utilice los botones function.

Página 22 del manual en inglés

\* También puede desplazarse a otro grupo manteniendo pulsado el botón SHIFT y utilizando los botones =/=. Puede efectuar esta operación de forma aún más rápida si el indicador del botón EDIT está apagado porque así no hay necesidad de activar cada vez el indicador del botón.

9. Vuelva a repetir los pasos 3-8.

10. Una vez efectuados todos los ajustes, pulse el botón EXIT o el botón RYHTHM.

Si se muestra un asterisco (\*) a la izquierda del grupo del Set de Percusión, significa que los ajustes del Set de percusión han sido modificados.

\* Los ajustes que ha efectuado son provisionales, si apaga la unidad o si selecciona otro Set de percusión o Performance, se borran. Si desea conservar los ajustes modificados, debe escribirlos en un Set de Percusión contenido en la memoria del Usuario. El procedimiento de la Escritura es igual al de un Patch excepto que debe pulsar el botón UTILITY desde el modo Set de percusión.

Editar un Performance

1. Entre en el modo Performance y seleccione el Performance que desee utilizar como base.

2. Pulse el botón EDIT y así iluminará su indicador.

3. Utilice los botones function para seleccionar el grupo a mostrar en la pantalla.

El indicador del botón perteneciente al grupo seleccionado se ilumina y se apaga de forma intermitente.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

4. Utilice los botones =/= para seleccionar la página de la pantalla.

5. Una vez haya seleccionado un parámetro que pueda ajustar independientemente para cada Parte, se mostrará en la parte superior izquierda de la pantalla la Parte a editar. Si desea seleccionar otra Parte, pulse el botón EDIT y utilice los botones PART para seleccionar la Parte que desee.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

6. Utilice los botones =/= para desplazar el cursor al parámetro que desee modificar.

7. Utilice el dial Alpha, los botones INC/DEC o las Teclas Numéricas para modificar el valor.

8. Si Ud. desea desplazarse a otro grupo en la pantalla, pulse el botón EDIT de forma que se ilumine su indicador y utilice los botones function.

\* También puede desplazarse a otro grupo manteniendo pulsado el botón SHIFT y utilizando los botones =/=. Puede efectuar esta operación de forma aún más rápida si el indicador del botón EDIT está apagado porque así no hay necesidad de activar cada vez el indicador del botón.

9. Vuelva a repetir los pasos 3-8.

10. Una vez efectuados todos los ajustes, pulse el botón EXIT o el botón PERFORM.

Si se muestra un asterisco (\*) a la izquierda del grupo del Performance, significa que los ajustes del Performance han sido modificados.

\* Los ajustes que ha efectuado son provisionales, si apaga la unidad o si selecciona otro Performance, se borran. Si desea conservar los ajustes modificados, debe escribirlos en un Performance contenido en la

memoria del Usuario. El procedimiento de la Escritura es igual al de un Patch excepto que debe pulsar el botón UTILITY desde el modo Performance.

Modificar el Patch asignado a una Parte contenido en el Performance

1. Mientras mantiene pulsado el botón PERFORM, pulse el botón PATCH.  
Se iluminan ambos indicadores.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

2. Utilice los botones =/= para seleccionar el número del Patch que desee modificar.

3. Pulse el botón EDIT. Se ilumina su indicador. Los siguientes pasos son los mismos que aquellos que se utilizan para modificar un Patch desde el modo Patch.

\* Los ajustes que ha efectuado son provisionales, si apaga la unidad o si selecciona otro Performance, se borran. Si desea conservar los ajustes modificados, debe escribirlos en un Patch contenido en la memoria del Usuario. El procedimiento de la Escritura es igual al de un Patch excepto que debe pulsar el botón UTILITY desde el modo Performance.

Página 23 del manual en inglés

Capítulo 3. Las Explicaciones de los parámetros de la fuente de sonido

Parámetros de Patch

\*\*\*FIGURA\*\*\*

El grupo COMUN

Este grupo contiene los parámetros como, por ejemplo, Nombre de Patch y Estructura que no pertenecen a ningún otro grupo.

**NOMBRE DE PATCH**

Puede asignar a un Patch un nombre compuesto por hasta 12 caracteres.

**RELOJ DE PATCH**

Algunos parámetros permiten ajustar un valor de tiempo relacionado con la duración de las notas y que se determina por un ajuste de tempo o una fuente específica de tempo; parámetros de Frecuencia (PATCH: LFO: LFO 1/2), parámetros de Tiempo (PATCH: WAVE: TONE DELAY) y alguno de los parámetros EFX. El ajuste del Reloj de Patch ajusta el tempo que estos parámetros pueden utilizar.

\* Al utilizar un Patch en el modo Performance, se ignorará el ajuste de este parámetro y se utilizará en su lugar el ajuste de la pantalla PERFORM CLOCK (PERFORM: COMMON).

Fuente (La fuente del reloj de Patch)

Seleccione la fuente del Reloj de Patch.

PATCH: Sincroniza con el ajuste del Tempo de Patch.

SEQUENCER: Sincroniza con el reloj del tempo del secuenciador.

\* El Reloj de Patch no transmite mensajes de reloj mediante MIDI OUT.

Tempo (tempo de Patch)

Ajuste el Tempo de Patch.

**COMUN DE PATCH**

Level

Ajuste el nivel de volumen del Patch.

Pan

Ajuste la posición estereofónica del Patch. Un ajuste de L64 proporciona la posición más a la izquierda, 0 proporciona la posición central y R63, la de más a la derecha.

Analog Feel (La profundidad del "Feel Analógico")

Ajuste la profundidad a la que se aplica la modulación 1/f al Patch.

< La modulación 1/f >

"1/f" es una proporción matemática que expresa la cantidad de "aleatoriedad pronosticable" que hay en los sonidos naturales que son agradables al oído humano como por ejemplo, el sonido de una brisa suave o el de un arroyo. El XP-50 es capaz de modular mediante esta proporción la afinación y el nivel de volumen de los sonidos y así crear la calidez sonora característica de los primeros sintetizadores analógicos.

Octave (Desplazamiento de Octava)

Especifique el desplazamiento de la afinación por unidades de una octava (-3 a +3 octavas) de un Patch al hacerlo sonar mediante el teclado.

Stretch (La profundidad del "estiramiento" de la afinación)

Seleccione la curva del estiramiento de la afinación. La curva seleccionada afecta a la manera en que suenan los acordes. El siguiente diagrama muestra las curvas de afinación que Ud. puede seleccionar. En la "curva de afinación," el eje horizontal representa la escala y el eje vertical, la diferencia entre esta afinación y la afinación de temperamento igual. Al seleccionar OFF para el ajuste de este parámetro, las notas del teclado estarán en temperamento igual matemático. Al ajustar un valor de 3, se "estirarán" más las gamas de las notas agudas y graves.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

La diferencia de afinación de temperamento igual

valor del Parámetro

gama de notas Graves gama de notas Agudas

< La Afinación "Estirada" >

Normalmente, se afinan los pianos acústicos de forma que la afinación de la gama de las notas agudas resulte un poco más aguda y la de la gama de las notas graves, un poco más grave de lo que sería la afinación en el sistema de temperamento igual (donde cada octava es una frecuencia exactamente el doble que la octava anterior). Esto se hace simplemente porque el piano suena mejor así.

Priority (Prioridad de Voz)

Especifique qué notas de las que suenan actualmente tendrán prioridad cuando la unidad apague las notas que sobrepasen el límite de 64 voces simultáneas.

LAST: Las notas ejecutadas más tarde tienen prioridad. Al ejecutar la nota 65, se apagará la primera de las notas ejecutadas que están sonando actualmente.

LOUDEST: Las notas que disponen de mayor nivel de volumen tienen prioridad. Al ejecutar la nota 65, se apagará la nota que disponga del nivel de volumen más bajo.

VelRang (El interruptor de la gama de la Velocidad)

Especifique si se utiliza o no el ajuste para la Gama de la Velocidad. Si el parámetro del VelRange está ajustado a ON, se utiliza el ajuste de la Gama de la Velocidad.

VELOCITY (La gama de la Velocidad)

Estos parámetros especifican la gama de las velocidades aplicadas al Tone. Puede utilizarlo para que suenen Tones distintos según la fuerza empleada al tocar diferentes notas.

Página 24 del manual en inglés

\* Para efectuar los ajustes de la Gama de la Velocidad, debe ajustar en ON el Interruptor de la Gama de la Velocidad mostrado en la pantalla anterior.

Lower (La gama inferior de la Velocidad)

Especifique el límite más bajo de la velocidad. Aunque también depende de los ajustes para el "Fade Cruzado," las notas ejecutadas a un nivel de volumen inferior a este límite no harán sonar el Tone o producirán sonidos a un nivel de volumen muy bajo.

Upper (La gama superior de la Velocidad)

Especifique el límite más alto de la velocidad. Aunque también depende de los ajustes para el "Fade Cruzado," las notas ejecutadas a un nivel de volumen superior a este límite no harán sonar el Tone o producirán sonidos a un nivel de volumen muy bajo.

\* No es posible ajustar Lower a un valor mayor que el valor de Upper y tampoco Upper a un valor inferior que el de Lower. Si intenta hacerlo, los dos valores cambian a la vez.

Cross Fade (Cross Fade de la Velocidad)

Especifique la manera en que el nivel de volumen del Tone cambia cuando la velocidad de una nota cae fuera de la Gama de la Velocidad especificada. Los valores más altos proporcionan un cambio de nivel de volumen más gradual. Si desea que un Tone no suene cuando las notas disponen de una velocidad fuera de la gama especificada, ajuste este parámetro a 0.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Nivel

Lower Upper Velocidad

valor del parámetro valor del parámetro

KEY RANGE (La gama de Tecla)

Estos parámetros especifican la gama de notas que hacen sonar el Tone. Puede utilizar esta función para hacer que las notas ejecutadas en áreas diferentes del teclado hagan sonar Tones distintos.

Lower (La gama inferior de Tecla)

Especifique la nota más grave que haga sonar el Tone.

Upper (La gama superior de Tecla)

Especifique la nota más aguda que haga sonar el Tone.

\* No es posible ajustar Lower a un valor mayor que el valor de Upper y tampoco Upper a un valor inferior que el valor de Lower. Si intenta hacerlo, los dos valores cambian a la vez.

\* Si ha utilizado la función Desplazamiento de octava (Sistema) o el parámetro transportar (SYSTEM: CONTROL: KEYBOARD) para transportar la afinación del teclado del XP-50, también se desplaza el área especificada mediante la Gama de Tecla.

STRUCT (Estructura)

Type (Tipo de Estructura)

\*\*\*FIGURAS\*\*\*

Página 25 del manual en inglés

\*\*\*FIGURAS\*\*\*

La pantalla muestra en forma de gráfico la Estructura seleccionada. Los símbolos mostrados tienen el siguiente significado.

W1 (WG1), W2 (WG2), F1 (TVF1), F2 (TVF2), A1 (TVA1), A2 (TVA2), B (Booster), R (Modulador de Anillo)

\* Si Ud. selecciona un Tone desde la pantalla Estructura, también se selecciona el Tone pareja del Tone seleccionado.

\* Si selecciona una Estructura de 2 a 10, al apagar un Tone, se conectará el otro con la secuencia WG/TVF/TVA.

#### Booster (La ganancia del Booster)

Si el parámetro del Tipo ha sido ajustado a 3 ó 4, puede ajustar la cantidad de Booster que se aplica al sonido. El Booster amplifica la señal que recibe y la distorsiona. Esto proporciona un efecto similar a la distorsión que se utiliza típicamente con las guitarras eléctricas.

#### < El modulador de Anillo >

El Modulador de Anillo multiplica la frecuencia de un Tone por la frecuencia de otro y así crea un nuevo sonido que incluye armónicos impares que no están incluidos en ninguno de los dos Tones originales. Debido a que la diferencia de la afinación de los dos Tones cambia la estructura de los armónicos, el resultado es un sonido metálico sin afinación definida. Esto es especialmente útil para crear un sonido de campanas y otros sonidos metálicos.

#### \*\*\*FIGURA\*\*\*

#### El grupo EFFECTS

Este grupo contiene ajustes para los efectos EFX/Chorus/Reverb que se utilizan con los Patches.

\* Si se muestra una "X" a la derecha del nombre de la pantalla, significa que el efecto para esta pantalla ha sido desactivado. Antes de efectuar los ajustes, debe activar el efecto correspondiente (pág. 19).

#### OUTPUT (Salida)

Estos parámetros especifican cómo se envía a los efectos la salida procedente de cada Tone.

\* Cuando el parámetro Type (PATCH: COMMON: STRUCT) dispone de un ajuste de 2-10, se combinan las salidas de los Tones 1 (3) y 2 (4) con el del Tone 2 (4). Esto significa que se ignora el ajuste del Tone 1 (3).

#### Output Assign (La Asignación de la Salida/Nivel de la Salida)

Seleccione si se envía o no a los EFX la salida de cada Tone y ajuste el nivel de volumen de cada Tone.

MIX: Se envía al jack OUTPUT la Salida de cada Tone sin que pase por los EFX.

EFX: Se envía a los EFX y después al jack OUTPUT la Salida de cada Tone.

\* Si selecciona MIX, se ignoran los ajustes mostrados en la pantalla PATCH EFX OUT (PATCH: EFFECTS).

#### Chorus (Nivel de Envío del Chorus)

Ajuste la cantidad de Chorus para cada Tone.

#### Reverb (Nivel de Envío de la Reverb)

Ajuste la cantidad de Reverb para cada Tone.

#### PATCH EFX TYPE

Especifique el EFX de Patch.

#### Type (Tipo de EFX)

Seleccione el tipo de EFX. Para más detalles, vea "Los tipos de EFX" (pág. \*\*)

#### PATCH EFX PRM (Los parámetros de los EFX de Patch)

Ajuste los diversos parámetros del tipo de EFX seleccionado. Para más detalles, vea "EFX" (pág. 45).

#### PATCH EFX OUT (Envío de los EFX de Patch)

Especifique los ajustes para el envío de los Tones cuyos parámetros de Asignación de la Salida (PATCH: EFFECTS: OUTPUT) están ajustados en EFX.

\* Se ignoran los ajustes mostrados en esta pantalla de los Tones cuyos parámetros de Asignación de la Salida (PATCH: EFFECTS: OUTPUT) están ajustados en MIX.

Mix Out (Nivel de Envío del EFX)

Ajuste el nivel de volumen del sonido original y del sonido EFX.

Chorus (Nivel de Envío del Chorus)

Ajuste la cantidad de Chorus para el sonido que pasa por los EFX.

Reverb (Nivel de Envío de la Reverb)

Ajuste la cantidad de Reverb para el sonido que pasa por los EFX.

Página 26 del manual en inglés

PATCH EFX CTRL (Control de EFX del Patch)

Utilice este ajuste si desea utilizar un controlador específico para controlar un parámetro EFX. Los parámetros EFX que puede controlar varían según el tipo de EFX seleccionado. Para más detalles, vea "Los tipos de Efectos EFX" (Pág. 45). Se muestran en la línea superior de la pantalla los parámetros de EFX que puede controlar. Puede especificar para cada parámetro EFX la Fuente de Control EFX y El Control de Profundidad EFX.

La fuente de Control EFX 1,2

Puede utilizar los siguientes controladores MIDI. Si desea utilizar un controlador que se aplique a todos los Patches o un controlador que no pueda especificar directamente aquí, seleccione SYS-CTRL1 o SYS-CTRL2 y, a continuación, seleccione el controlador utilizando el parámetros de Control 1/2 (SYSTEM: CONTROL: SYS-CTRL ASSIGN).

OFF: No se utiliza ningún Controlador.

SYS-CTRL1: El Controlador de Sistema (control 1)

SYS-CTRL2: El Controlador de Sistema (control 2)

MODULATION: La Modulación (controlador MIDI nº 1)

BREATH: Breath (controlador MIDI nº 2)

FOOT: Foot (controlador MIDI nº 4)

VOLUME: Nivel de Volumen (controlador MIDI nº 7)

PAN: Panorama (controlador MIDI nº 10)

EXPRESSION: Expresión (controlador MIDI nº 11)

BENDER: Desplazamiento de la Afinación

AFTERTOUCH: Aftertouch

Control de Profundidad EFX 1,2

Ajuste la cantidad de cambio que hay en relación con los movimientos del controlador. Los ajustes más altos proporcionan cambios más grandes. Los ajustes negativos invierten la dirección del cambio.

PATCH CHORUS

Estos parámetros controlan el efecto de Chorus aplicado al Patch.

Rate (La Frecuencia del Chorus)

Este parámetro ajusta la frecuencia del efecto de Chorus.

Depth (La Profundidad del Chorus)

Este parámetro ajusta la profundidad del efecto del Chorus.

Delay (El Pre delay del Chorus)

Este parámetro determina el intervalo de tiempo entre el momento en que se escucha el sonido original y el momento en que se escucha el sonido del efecto. Los valores altos proporcionan un sonido más "espacioso."

Fbk (La Regeneración del Chorus)

Este parámetro determina la cantidad de sonido de chorus que se vuelve a enviar (regeneración) a la unidad de Chorus. Los valores más altos dan lugar a un efecto de Chorus más intenso.

Level (Nivel del Chorus)

Este parámetro ajusta el nivel de volumen del sonido de Chorus.

Out (La Asignación del Envío del Chorus)

Este ajuste determina cómo se envía el sonido de Chorus.

MIX: Este ajuste mezcla el sonido del Chorus con el sonido de la Reverb.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

REV: Este ajuste aplica Reverb al sonido de Chorus.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

M+R: Este ajuste mezcla el sonido de Chorus al que ha sido aplicado el sonido de la Reverb con el sonido de Chorus al que no ha sido aplicado el sonido de la Reverb

\*\*\*FIGURA\*\*\*

PATCH REVERB

Estos parámetros controlan el efecto de la Reverb aplicado al Patch.

Type (El Tipo de Delay/Reverb)

Este parámetro selecciona el tipo de Reverb.

ROOM1: Una Reverb corta y de alta densidad.

ROOM 2: Una Reverb corta y de baja densidad.

STAGE1: Una Reverb que contiene más densidad en la "cola."

STAGE 2: Una Reverb con una reflexión inicial fuerte.

HALL1: Una Reverb transparente.

HALL 2: Una Reverb compleja y rica.

DELAY: Un delay estándar.

PAN-DELAY: Un delay panorámico que desplaza el sonido reflejado hacia la izquierda y hacia la derecha.

Time (La Duración del Delay/ Reverb)

Este parámetro ajusta la duración del efecto. Si ha seleccionado DELAY o PAN-DELAY, este parámetro ajusta el intervalo de tiempo que transcurre entre el inicio del sonido original y el inicio del sonido del delay.

Fbk (El Nivel de la Regeneración del Delay)

Este parámetro ajusta la cantidad del sonido de delay que se vuelve a enviar a la unidad de Delay. Los valores más altos proporcionan más repeticiones del sonido del Delay.

\* Si ha seleccionado cualquiera de los tipos de Reverb, (ROOM1-HALL2), este parámetro no afecta al sonido.

HF Damp (Corte de Frecuencias Altas de la Reverb/Delay)

Este parámetro ajusta el punto (la frecuencia) en el que se cortan los componentes de frecuencias altas del sonido de la Reverb.

Al ajustar más baja la frecuencia, se cortarán más cantidad de frecuencias altas proporcionando un sonido más suave y una reverberación menos densa. Si no desea cortar las frecuencias altas, ajuste este parámetro en BYPASS.

Level (El Nivel de la Reverb/ El Delay)

Este parámetro ajusta el nivel de volumen del sonido de la Reverb (o del Delay).

Página 27 del manual en inglés

El grupo CONTROL

Los parámetros contenidos en este grupo determinan como funcionan los controladores.

KEY MODE & BENDER (El modo asignación de Tecla y el Bender)



#### Assign (El Modo Asignación de Tecla)

Este parámetro determina como hace sonar las notas la unidad. Si Ud. está haciendo sonar un Patch de instrumento solista (como por ejemplo, un saxofón o una flauta), el ajuste SOLO es efectivo.

POLY: Puede hacer sonar simultáneamente dos o más notas.

SOLO: las notas suenan individualmente.

#### Legato (El Interruptor Solo Legato)

Este parámetro determina si se utiliza la función Legato (ON) o no (OFF). No obstante, si el Modo Asignación de Teclado está ajustado en "POLY," no puede utilizar la función Legato.

Si desea utilizar la función Solo Legato, debe ajustar este parámetro en ON y si no desea utilizarlo, en OFF. La función Solo Legato funciona sólo si el modo de Asignación de tecla está ajustado en SOLO. Si la función Solo Legato está activada, al mantener pulsada una tecla y al mismo tiempo pulsar otra, las notas sonarán individualmente pero conectadas entre sí. Esto permite imitar las técnicas de ejecución de la guitarra como por ejemplo, "hammering-on" o "pulling-off" (legatos ascendentes y descendentes).

#### Bend Range

Especifique la cantidad de cambio de afinación que ocurrirá al mover la palanca del Pitch bend. El valor de la izquierda especifica el cambio de afinación que ocurrirá al desplazar la palanca totalmente a la izquierda. El valor de la derecha especifica el cambio de afinación que ocurrirá al desplazar la palanca totalmente a la derecha. El valor de la izquierda dispone de una gama de -4 a 0 octavas y el de la derecha, de 0 a 1 octava.

#### PORTAMENTO

El Portamento es una función que causa que la afinación cambie de forma ininterrumpida cuando se tocan notas sucesivas. Si el modo de la Asignación de Tecla está ajustado en SOLO, proporciona la manera de simular las técnicas de ejecución similares a los glisandos utilizados por los violinistas.

#### Sw (El Interruptor Portamento)

Si desea utilizar Portamento, ajuste este parámetro en ON.

#### Time (El Tiempo del Portamento)

Este parámetro determinará el tiempo requerido para que la afinación de una nota cambie a la afinación de la siguiente nota ejecutada.

#### Mode (El Modo Portamento)

Este parámetro selecciona la manera en que se aplica el Portamento.

NORMAL: Siempre se aplica la función Portamento

LEGATO: Se aplicará la función Portamento sólo cuando Ud. toque el teclado de estilo legato (con las notas ejecutadas de forma continua).

#### Type (El Tipo de Portamento)

Este parámetro selecciona la manera cómo la diferencia entre la afinación de las dos notas está relacionada con la duración del glisando.

RATE: el tiempo requerido para que la afinación de la primera nota cambie a la afinación de la nota siguiente es proporcional a la distancia entre las dos notas.

TIME: el cambio se produce en un intervalo de tiempo fijo (sin tener en cuenta el intervalo entre las notas).

#### Start (La Nota de Inicio del Portamento)

Este parámetro ajusta el punto en que se inicia el efecto de Portamento al pulsar otra tecla, una vez iniciado el Portamento. Este ajuste especifica la manera como empieza el nuevo portamento.

PITCH: La afinación empezará a cambiar al pulsar una nueva tecla.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Pitch pulse la tecla C4 pulse la tecla C5 pulse la tecla D4 Tiempo

NOTE: La afinación empezará cuando el portamento actual llegue a su destino.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Pitch pulse la tecla C4 pulse la tecla C5 pulse la tecla D4 Tiempo

Rx SWITCH (El Interruptor de Recepción)

Estos parámetros determinan la manera como cada Tone recibe los mensajes MIDI Volume/Pan/Pitch Bend.

\* En general, los mensajes de Volumen controlan el nivel de volumen, los mensajes de Pan controlan la posición estereofónica y los de Pitch Bend controlan el desplazamiento de la afinación. No obstante, el XP-50 le permite utilizar estos mensajes MIDI para controlar otros parámetros especificados. Por lo tanto, si Ud. está utilizando un mensaje para controlar otro parámetro (no estándar), debe desactivar la recepción para aquél mensaje MIDI. Si la recepción está activada, además de la función especial asignada, el mensaje controla la función estándar correspondiente.

Volume (El Interruptor Control de Nivel de Volumen)

Si desea que se reciban los mensajes MIDI de Volume, ajuste este parámetro en ON. Si no, en OFF.

Pan (El Interruptor Control del Panorama)

Este parámetro determina la manera cómo se reciben los mensajes de Panorama.

OFF: No se reciben.

CONT: Al recibir un mensaje de panorama, cambiará la posición del sonido en el campo estereofónico.

KEY-ON: La posición estereofónica del sonido cambiará al tocar la próxima nota. No obstante, aunque se reciba un nuevo mensaje de Panorama mientras ya esté sonando un sonido, no habrá ningún cambio en la posición del sonido en el campo estereofónico hasta que se toque una nueva tecla.

Página 28 del manual en inglés

Bender (El Interruptor de Recepción Control del Bender)

Si desea que se reciban los mensajes de Pitch Bend, ACTIVE este parámetro. Si no, DESACTIVELO.

DAMPER

Especifique la manera en que cada Tone recibe los mensajes de Hold 1.

Hold-1 Switch (El Interruptor de recepción de Hold 1)

Si desea que se reciban los mensajes de Hold 1, ACTIVE este parámetro. Si no, DESACTIVELO.

ReDamper (El Interruptor del Re-damper)

Cuando el ajuste del Redamper está activado, si se recibe un mensaje HOLD 1 en el momento en que Ud. ha dejado de pulsar la tecla (mensaje de nota apagada) y la nota aún suena, se mantiene el sonido. Si utiliza esta función, también debe activar el interruptor de Recepción de Hold 1.

PEAK & HOLD

Se utilizan los mensajes Hold (Hold 1, Hold 2, Sostenuto, Soft) para mantener los sonidos. El XP-50 le permite utilizar estas funciones para mantener los valores de parámetros específicos.

\* Si Ud. utiliza esta función, también debe activar para el Patch el interruptor de Recepción de Hold 1.

\* Si Ud. selecciona HOLD para los siguientes parámetros, también debe ajustar el parámetro Hold (SYSTEM: CONTROL: CONTROL SOURCE) al tipo de mensaje Hold que está controlando.

\* Si Ud. selecciona PEAK para los siguientes parámetros, también debe ajustar el parámetro Peak (SYSTEM: CONTROL: CONTROL SOURCE) al tipo de mensaje Hold que está controlando.

EfxCtrl (Control de EFX Pico/Mantener)

Especifique la manera en que los mensajes de Hold afectan a los parámetros que Ud. ha especificado en la pantalla PATCH EFX CTRL (PATCH: EFFECTS).

OFF: Aunque se reciban mensajes Hold, no se mantienen los valores de los parámetros

**HOLD:**

Al recibir un mensaje Hold, se mantendrá el valor del parámetro.

**PEAK:**

Al recibir un mensaje Hold, se mantendrá el valor del parámetro.

No obstante, si se recibe un valor de parámetro más alto que el del actual, estando Hold 1 todavía activado, se mantiene el nuevo valor

**Ctrl 1 (Control 1 Pico/Mantener)**

Especifique la manera en que los mensajes Hold afectan a los parámetros controlados mediante la Fuente de Control 1 (Modulación, número de control MIDI 1). Los valores de los ajustes son iguales que los del Control EFX.

**Ctrl 2 (Control 2 Pico/Mantener)**

Especifique la manera en que los mensajes Hold afectan a los parámetros controlados mediante la Fuente de Control 2. Los valores de los ajustes son iguales que los del Control EFX.

**Ctrl 3 (Control 3 Pico/Mantener)**

Especifique la manera en que los mensajes Hold afectan a los parámetros controlados mediante la Fuente de Control 3. Los valores de los ajustes son iguales que los del Control EFX.

**CONTROL SOURCE**

Si desea utilizar controladores para controlar un parámetro de Tone específico, selecciónelos en esta pantalla. Aunque cada Patch puede tener asignados hasta 3 controladores, la función de la fuente de control 1 está fijado en Modulación (número de controlador MIDI 1).

**Control 2 (La fuente de Control 2)**

Asigne a la Fuente de Control 2 uno de los siguientes controladores. Si desea utilizar un controlador común a todos los Patches o si desea utilizar un controlador que no está representado aquí, primero seleccione SYS-CTRL 1 o SYS-CTRL 2 y a continuación, ajuste el parámetro Control 1/2 (SYSTEM: CONTROL: SYS-CTRL SOURCE) para seleccionar el controlador.

OFF: No se utiliza ningún Controlador.

SYS-CTRL1: Controlador de Sistema (Control 1)

SYS-CTRL2; Controlador de Sistema (Control 2)

MODULATION: La Modulación (Controlador MIDI nº 1)

BREATH: Breath (Controlador MIDI nº 2)

FOOT: Foot (Controlador MIDI nº 4)

VOLUME: Nivel de Volumen (Controlador MIDI nº 7)

PAN: Panorama (Controlador MIDI nº 10)

EXPRESSION: Expresión (Controlador MIDI nº 11)

BENDER: Desplazamiento de la Afinación

AFTERTOUCH: Aftertouch

LFO1: La frecuencia para el LFO1

LFO2: La frecuencia para el LFO2

VELOCITY: La Velocidad

KEYFOLLOW: El Seguimiento de Tecla (el valor del parámetro cambia según su posición en el teclado siendo C4 = a "0.")

PLAY-MATE Playmate (el valor del parámetro cambia según el intervalo de tiempo durante el que se mantiene pulsada la nota).

Control 3 (La fuente de Control 3)

Asigne a la Fuente de Control 3 un controlador. Los controladores disponibles son los mismos que están disponibles para la Fuente de Control 2.

Página 29 del manual en inglés

CONTROL 1-3

Especifique los parámetros a controlar mediante las Fuentes de Control 1-3, y también la profundidad de cada parámetro. La línea superior mostrada en la pantalla muestra la Fuente de Control seleccionada en la pantalla anterior.

Destination 1 a 4

Seleccione los parámetros a controlar. Puede especificar para cada controlador hasta cuatro parámetros y controlarlos simultáneamente.

OFF: No se controla ningún parámetro

PCH: Afinación WG

CUT Frecuencia de Corte TVF

RES Resonancia TVF

LEV Nivel de Volumen del TVA

PAN Panorama del TVA

MIX El Nivel de Volumen de Salida del Tone

CHO La Profundidad del nivel de Envío del Chorus

REV La Profundidad del nivel de Envío de la Reverb

PL1 La profundidad del LFO1 aplicada a la Afinación WG

PL2 La profundidad del LFO2 aplicada a la Afinación WG

FL1 La profundidad del LFO1 aplicada al Corte de Frecuencia TVF

FL2 La profundidad del LFO2 aplicada al Corte de Frecuencia TVF

AL1 La profundidad del LFO1 aplicada al Nivel de Volumen TVA

AL2 La profundidad del LFO2 aplicada al Nivel de Volumen TVA

pL1 La profundidad del LFO1 aplicada al Panorama del TVA

pL2 La profundidad del LFO2 aplicada al Panorama del TVA

L1R La frecuencia del LFO1

L2R La frecuencia del LFO2

Profundidad 1-4

Ajuste la cantidad de cambio que hay en relación con los movimientos del controlador. El cambio es más pronunciado con los valores positivos. Los valores negativos (-) invierten la dirección del cambio. Para las frecuencias del LFO, los valores negativos (-) proporcionan una duración más larga (causando una modulación más lenta) y los valores positivos (+) una duración más corta (causando una modulación más rápida).

El grupo Formas de Onda

Este grupo contiene los parámetros relacionados con la forma de onda (Wave) básica del Tone.

WAVE

Group Grupo de Ondas

seleccione el Grupo de la Forma de Onda.

INT-A o B: A,B Interna

## EXP-A al D: Placas de Expansión de Onda A-D

\* No es posible seleccionar un Grupo contenido en la Placa de Expansión de Onda, si ésta no está instalada.

### Number Número de Onda

Selecciona el número de la Forma de Onda. Se muestra en la pantalla el nombre de la Onda (entre paréntesis).

### Gain (La Ganancia de Onda)

Ajuste la ganancia (aumento de nivel de volumen) de la Onda. La gama de ajuste es -6 a +12 por pasos de 6dB. Un aumento de 6dB dobla la ganancia. Al utilizar el Booster para obtener distorsión, será más efectivo si ajusta el Gain a su valor máximo.

### Switch (El Interruptor Tone)

Si desea utilizar el Tone, ajuste este parámetro en ON. Si no desea utilizar el Tone, ajuste este parámetro en OFF.

### FXM (Modulación de Frecuencia Cruzada)

FXM es una función que utiliza la modulación de frecuencias para añadir al sonido nuevos componentes armónicos. Puede utilizarla como si fuera un simple modulador de anillo para producir sonidos metálicos.

### Switch (El Interruptor FXM)

Este parámetro determina si se usa (ON) o no (OFF) el FXM.

### Color (El Colorido del FXM)

Seleccione una de las cuatro maneras en que FXM utiliza la modulación de frecuencias.

### Depth (La Profundidad del FXM)

Este parámetro ajusta la profundidad de la modulación de frecuencias creada por FXM.

### TONE DELAY

Este parámetro ajusta el intervalo de tiempo que transcurre entre el momento en que se pulsa (o se deja de pulsar) la tecla y en que empieza a sonar el Tone. Debido a que puede ajustar el intervalo de tiempo para cada Tone, puede crear efectos en los cuales al pulsar una sola tecla, sonarán, en momentos distintos, dos o más sonidos.

\*Si no desea utilizar el Tone Delay, ajuste el Modo en NORMAL y el Tiempo de Delay a 0.

### Mode (El Modo Delay de Tone)

Seleccione la manera en que suena el Tone.

NORMAL: El Tone suena en relación con el Tiempo de Delay especificado.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Tiempo de Delay pulsar la tecla dejar de pulsar la tecla

HOLD: Si pulsa la tecla durante más tiempo que el especificado por el Tiempo de Delay, el Tone sonará después de transcurrido el Tiempo de Delay. Si deja de pulsar la tecla antes del final del Tiempo de Delay, el Tone no suena.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Tiempo de Delay Tiempo de Delay el Tone no suena  
pulsar la tecla dejar de pulsar la tecla pulsar la tecla dejar de pulsar la tecla

PLAY-MATE: Si transcurren 2 segundos o más antes de que Ud. pulse otra tecla, el Tone sonará después de transcurrido el Tiempo de Delay. Si transcurren menos de 2 segundos antes de que Ud. pulse otra tecla, este intervalo de tiempo se convierte en el Tiempo de Delay después del cual sonará el Tone.

CLOCK-SYNC: Sincronice el Tiempo de Delay con el Tempo de Patch (PATCH: COMMON: PATCH CLOCK), el Tempo de Performance (PATCH: COMMON: PERFORM CLOCK) o con el reloj de tiempo del secuenciador del XP-50.

KEY-OFF-N:

Una vez que deje de pulsar la tecla, después de que transcurra el Tiempo de Delay, sonará el Tone.

KEY-OFF-D: Mientras pulsa la tecla, el Tone no suena pero, al dejar de pulsarla, después de que transcurra el Tiempo de Delay, sonará. No obstante, para este ajuste, la envolvente del TVA del Tone empezará al pulsar la tecla y por lo tanto, en la mayoría de los casos, se oirá sólo la parte de la caída del sonido.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

pulsar la tecla Tiempo de Delay dejar de pulsar la tecla

\* Si ha seleccionado una Onda que dispone de un sonido de tipo "caída," (un sonido que cae de forma natural aunque Ud. no ha dejado de pulsar la tecla), al seleccionar KEY-OFF-N o KEY-OFF-D, es posible que no se oirá ningún sonido.

< Al seleccionar CLOCK-SYNC >

Al seleccionar CLOCK-SYNC, deberá efectuar ajustes adicionales para el tiempo que desee. Si desea utilizar un tiempo fijo en el modo Patch, vaya a la pantalla PATCH CLOCK (PATCH: COMMON), y ajuste el parámetro Source a PATCH y ajuste el parámetro Tempo al tiempo que desee. Si desea utilizar un tiempo fijo en el modo Performance (Tempo de Performance), vaya a la pantalla PERFORM CLOCK (PERFORM: COMMON), y ajuste el parámetro Source a PERFORM y ajuste el parámetro Tempo al tiempo que desee.

Si desea utilizar el reloj de tiempo del secuenciador en el modo Patch, ajuste el parámetro Source (PATCH: COMMON: PATCH CLOCK) a SEQUENCER. Si desea utilizar el reloj de tiempo del secuenciador en el modo Performance, ajuste el parámetro Source (PATCH: COMMON: PERFORM CLOCK) a SEQUENCER.

Time (Tiempo del Delay del Tone)

Especifique el intervalo de tiempo después del cual sonará el Tone al utilizar el Delay del Tone. Si ha seleccionado PLAYMATE en el modo Tone delay, al ajustar este parámetro a 64, se tomará como tiempo de delay el intervalo de tiempo que transcurre entre el mensaje de Nota Activada anterior y el actual. Al ajustarlo a 127, se ajustará, como tiempo de delay, un intervalo de tiempo aproximadamente el doble que el ajustado para 64. Un ajuste de 34 proporciona un intervalo de tiempo la mitad de largo.

\* Si el parámetro Type (PATCH: COMMON: STRUCT) ha sido ajustado a una selección entre 2 y 10, las salidas de los Tones 1 (3) y 2 (4) se convierten en el Tone 2 (4). Ello significa que se ignoran los ajustes del Tone 1 (3).

El grupo LFO

El LFO (Oscilador de Frecuencias Bajas) crea cambios cíclicos. Cada Tone dispone de dos LFOs. Puede utilizarlos para cambiar la Afinación WG/ la Frecuencia de Corte TVF/ El Nivel del TVA/ el Panorama de TVA

< Cómo utilizar el LFO >

Al aplicar LFO al Pitch, creará vibrato; a la Frecuencia de Corte TVF, "wah;" y al Nivel del TVA, tremolo. Al aplicarlo al Panorama del TVA, la posición estereofónica del sonido cambiará cíclicamente. Según los ajustes, puede utilizar el LFO para intercambiar cíclicamente dos Tones. Por ejemplo, si Ud. desea cambiar repetidamente entre los Tones 1 y 2, seleccione los mismos ajustes del LFO para los dos pero ajuste la profundidad del LFO para los ajustes del Nivel del TVA a los extremos opuestos (+/-).

LFO1/LFO 2

Debido a que ambos LFOs disponen de los mismos parámetros, aquí explicaremos los dos.

Form (La Forma de Onda del LFO)

Puede seleccionar cualquiera de estas formas de onda LFO.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Onda Delta Onda Sinusoidal Onda Diente de Sierra Onda Trapezoidal Onda de Muestra y Sustain Onda Aleatoria Onda Caótica

Página 31 del manual en inglés

KeyTrig (Trigger LFO de Tecla)

Si desea que la fase del LFO se reajuste cada vez que pulsa una tecla (de forma que la onda LFO empiece cada vez a partir del mismo punto), ajuste este parámetro en ON.

Rate (La Frecuencia del LFO)

Este parámetro ajusta la frecuencia del ciclo del LFO.

\* Al ajustar el valor del External Sync a CLOCK , este parámetro indicará los valores de las notas en múltiples de una negra y se mostrará el símbolo del valor de nota correspondiente. Esto le permite ajustar la frecuencia del LFO en relación con la duración de las notas en el tempo de sincronización.

\* La onda Caótica no dispone de ninguna frecuencia de onda. Al seleccionar la forma de onda Caótica, el ajuste Rate no proporcionará ningún cambio.

ExtSync (La Sincronía Externa del LFO)

Este parámetro determina la manera en que se sincroniza el LFO.

OFF: No hay sincronización

CLOCK: Sincroniza el LFO con el tempo de patch, el tempo de performance o con el reloj de tempo del secuenciador del XP-50.

< Al seleccionar CLOCK >

Al seleccionar CLOCK, deberá efectuar ajustes adicionales para el tempo que desee. Si desea utilizar un tempo fijo en el modo Patch, vaya a la pantalla PATCH CLOCK (PATCH: COMMON), ajuste el parámetro Source a PATCH y ajuste el parámetro Tempo al tempo que desee. Si desea utilizar un tempo fijo en el modo Performance (Tempo de Performance), vaya a la pantalla PERFORM CLOCK (PERFORM: COMMON), ajuste el parámetro Source a PERFORM y ajuste el parámetro Tempo al tempo que desee.

Si desea utilizar el reloj de tempo del secuenciador en el modo Patch, ajuste el parámetro Source (PATCH: COMMON: PATCH CLOCK) a SEQUENCER. Si desea utilizar el reloj de tempo del secuenciador en el modo Performance, ajuste el parámetro Source (PATCH: COMMON: PERFORM CLOCK) a SEQUENCER.

Mode (El Modo LFO Fade)

Este parámetro selecciona cómo se aplica el LFO.

ON-IN: Después de haber pulsado la tecla, se aplicará gradualmente el LFO.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Alto (más) Tiempo de Delay Tiempo de Fade

Afinación WG/ Frecuencia de Corte TVF/ Nivel del TVA/ Pan TVA

Bajo (menos) se pulsa la tecla profundidad

ON-OUT: Después de pulsar la tecla, se aplicará el LFO y a continuación, el nivel del LFO bajará gradualmente.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Alto (más) Tiempo de Delay Tiempo de Fade  
Afinación WG/ Frecuencia de Corte TVF/ Nivel del TVA/ Pan TVA  
Bajo (menos) se pulsa la tecla profundidad

OFF-IN: Después de dejar de pulsar la tecla, se aplicará gradualmente el LFO.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Alto (más) Tiempo de Delay Tiempo de Fade  
Afinación WG/ Frecuencia de Corte TVF/ Nivel del TVA/ Pan TVA  
Bajo (menos) se pulsa la tecla se deja de pulsar la tecla profundidad

OFF-OUT: Se aplica el LFO a partir del momento en que se pulsa la tecla y hasta que se deja de pulsarla.  
Después de dejar de pulsar la tecla, el nivel del LFO bajará gradualmente.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Alto (más) Tiempo de Delay Tiempo de Fade  
Afinación WG/ Frecuencia de Corte TVF/ Nivel del TVA/ Pan TVA  
Bajo (menos) se pulsa la tecla se deja de pulsar la tecla profundidad

Delay (El Tiempo de Delay del LFO)

Este parámetro ajusta el intervalo de tiempo que transcurre entre el momento en que se pulsa la tecla (o se deja de pulsar) y en que se empieza a aplicar el LFO (vea las figuras del Modo Fade).

Fade (El Tiempo de Fade)

Este parámetro ajusta el intervalo de tiempo que transcurre hasta que la amplitud del LFO alcanza su valor máximo (o mínimo). (Vea las figuras del Modo Fade).

Offset (Nivel del Desplazamiento del LFO)

Este parámetro desplaza hacia arriba o hacia abajo el valor básico de la forma de onda del LFO.

LFO DEPTH 1:2 (La Profundidad del LFO)

Estos parámetros ajustan la manera en que el LFO afecta a cada parámetro. Se muestran dos valores para cada parámetro. El de la izquierda es del LFO 1 y el de la derecha, del LFO 2.

Pitch (La Profundidad del LFO aplicado a la Afinación 1,2)

Este parámetro ajusta el límite de la aplicación del LFO al aplicarlo a la afinación WG.

TVF (La Profundidad del Filtro del LFO 1, 2)

Este parámetro ajusta el límite de la aplicación del LFO al aplicarlo a la Frecuencia de Corte TVF.

TVA (La Profundidad de la Amplitud del LFO 1, 2)

Este parámetro ajusta el límite de la aplicación del LFO al aplicarlo al Nivel de Volumen del TVA.

PAN (La Profundidad del Panorama del LFO 1, 2)

Este parámetro ajusta el límite de la aplicación del LFO al aplicarlo al Panorama TVA.

El grupo PITCH

Los parámetros contenidos en este grupo afectan a la Afinación WG de cada Tone.

Pitch

Especifica la afinación básica de cada Tone.

Coarse (La Afinación General)

Este parámetro ajusta la afinación por pasos de un semitono (-4 a +4 octavas).

Fine (La Afinación Precisa)



Este parámetro ajusta la afinación por incrementos de un cent (-50 a + 50 cents).

\* Un cent es un 1/100 de un semitono.

Página 32 del manual en inglés

**Random (La Profundidad Aleatoria de la Afinación)**

Si desea que, cada vez que pulse la tecla, la afinación del Tone cambie de forma aleatoria, ajuste aquí la cantidad de cambio que desea. Si no desea que, cada vez que pulse la tecla, la afinación del Tone cambie de forma aleatoria, ajuste este parámetro a 0. Se muestra el valor en unidades de un cent.

**KeyFlw (El Seguimiento de la Afinación de Tecla)**

Al desplazar la afinación del teclado una octava más alta, este parámetro ajustará la cantidad de cambio de la afinación. Si desea que cuando la afinación del teclado se desplace una octava más alta (como un instrumento de teclado normal), la afinación vuelva a desplazarse una octava más , ajuste este parámetro a +100. Si desea que, cuando la afinación del teclado se desplace una octava más alta, la afinación vuelva a desplazarse dos octavas más , ajuste este parámetro a +200. Los ajustes negativos (-) hacen que, al tocar las teclas de forma ascendente, baje la afinación. Al ajustar este parámetro a "0," cada tecla producirá la misma afinación.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**PCH ENVELOPE (La Envoltente de la Afinación)**

Estos parámetros determinan la manera en que la Envoltente de la Afinación afecta a la afinación.

**Envelope Depth (La Profundidad de la Envoltente de la Afinación)** Este parámetro ajusta la cantidad de Envoltente de la Afinación. Los valores extremos producen más cambio. Los valores negativos (-) invierten la dirección de la envoltente.

**Velocity Sens (La Sensibilidad de la Velocidad de la Envoltente de la Afinación)**

Si desea que los cambios en la fuerza empleada al tocar el teclado afecten a la cantidad de cambio de la afinación, ajuste este parámetro. Los valores más altos proporcionan una diferencia mayor entre las notas ejecutadas con más fuerza y las notas ejecutadas con menos fuerza. Los valores negativos (-) invierten la dirección de la envoltente.

**PCH TIME ENV (La Envoltente del Tiempo de la Afinación)**

Estos parámetros determinan la manera en que la dinámica de sus ejecuciones afecta a la Envoltente de la Afinación.

**V-T1 (La Sensibilidad del Tiempo 1 de la Velocidad)**

Si desea que la dinámica de sus ejecuciones en el teclado (la velocidad) afecte al T1 (tiempo) de la Envoltente de la Afinación, utilice este parámetro. Los valores más altos proporcionan una mayor diferencia entre las notas ejecutadas con más fuerza y las ejecutadas con menos fuerza. Cuando el valor es positivo (+), la velocidad de tecla mayor produce un cambio más rápido para T1. Cuando el valor es negativo (-), el cambio es más lento.

**V-T4 (La Sensibilidad del Tiempo 4 de la Velocidad)**

Si desea que la dinámica de sus ejecuciones en el teclado (la velocidad) afecte al T4 (tiempo) de la Envoltente de la Afinación, utilice este parámetro. Los valores más altos proporcionan una mayor diferencia entre las notas ejecutadas con más fuerza y las ejecutadas con menos fuerza. Cuando el valor es positivo (+), la velocidad de tecla mayor produce un cambio más rápido para T1. Cuando el valor es negativo (-), el cambio es más lento.\* Si el teclado conectado a la unidad es capaz de enviar mensajes de velocidad de nota desactivada, no puede aplicar este efecto.

**Time Key Follow (El Seguimiento del Tiempo de la Envoltente de Tecla)**

Este parámetro afecta a los tiempos T1-T4 de la Envoltente de la Afinación en relación con la posición en el teclado. Los valores más altos causan un mayor cambio en el tiempo en relación con el tiempo de la envoltente localizado en la tecla C4. Cuando el valor es positivo (+), las teclas localizadas más a la derecha de la tecla C4 del teclado producen tiempos más cortos. Los valores negativos (-) producen tiempos más largos.

### PCH ENVELOPE (La Envolvente de la Afinación)

Estos parámetros ajustan la Envolvente de la Afinación (La Forma del cambio de afinación al transcurrir el tiempo)

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Afinación se pulsa la tecla se deja de pulsar la tecla

### T1-T4 (El Tiempo de la Envolvente de la Afinación 1-4)

Este parámetro ajusta el tiempo durante el cual cambia la afinación.

### L1-L4 (El Nivel de la Envolvente de la Afinación 1-4)

Este parámetro ajusta la cantidad de cambio en la afinación (relativo a la afinación básica) de cada punto.

### El grupo TVF

Los parámetros contenidos en este grupo permiten utilizar el TVF para modificar las características de las frecuencias del sonido.

### FILTER

Estos parámetros son los ajustes del filtro TVF.

### Type (El Tipo de Filtro)

Seleccione el tipo de filtro.

OFF: no se utiliza ningún filtro.

LPF (Filtro Pasa Bajos): Elimina los componentes del sonido más altos que la frecuencia de corte. Éste es el filtro que se suele utilizar más a menudo con sintetizadores.

BPF (Filtro Pasa Bandas): Permite que permanezcan sólo los componentes localizados cerca de la frecuencia de corte .

HPF (Filtro Pasa Altos): Elimina los componentes del sonido más bajos que la frecuencia de corte.

PKG (Filtro de Picos): Realza los componentes del sonido localizados cerca de la frecuencia de corte.

### Cut (La Frecuencia de Corte)

Ajuste la frecuencia del filtro.

### Res (La Resonancia)

Realza las frecuencias localizadas cerca del área de la Frecuencia de Corte. Si ajusta este valor a un valor excesivo, pueden ocurrir oscilaciones y distorsiones del sonido.

Página 33 del manual en inglés

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### LPF BPF HPF PKG

Alto valor del parámetro Nivel Frecuencia de Corte Bajo

### KeyFlw (El Seguimiento de la Tecla de Corte)

Este parámetro hace que cambie la Frecuencia de Corte en relación con la posición de la tecla pulsada. Se utiliza como punto de referencia la tecla C4. Cuando el valor ajustado es positivo (+), las teclas localizadas en la parte más a la derecha del teclado producen una frecuencia de corte más alta y los valores negativos producen frecuencias de corte más bajas.

### Env Dpt (La Profundidad de la Envolvente del TVF)

Ajuste la profundidad de la Envolvente del TVF. Los valores más altos proporcionan mayor cambio. Los valores negativos (-) invierten la envolvente.

### TVF VELOCITY

Estos parámetros determinan la manera en que la velocidad de tecla afecta a la Envolvente del TVF/ la Frecuencia de Corte/ la Resonancia.

**V-Sens (La Sensibilidad de la Velocidad del Envolvente del TVF)** Este parámetro cambia el nivel de la Envolvente del TVF en relación con la velocidad. Los valores extremos producen más cambio. Los valores negativos (-) invierten la dirección de la envolvente.

**V-Curve (La Curva de la Velocidad de la Envolvente del TVF)**  
Seleccione uno de los 7 tipos de curvas mediante la cual la velocidad afecta a la frecuencia de corte. En la pantalla se muestra gráficamente la curva.

**V-Resonance (La Sensibilidad de la Velocidad de la Resonancia)**  
Este parámetro cambia la cantidad de resonancia aplicada en relación con la velocidad. Los valores extremos producen más cambio. Los valores negativos (-) invierten el efecto.

**TVF TIME ENV (La Envolvente del Tiempo del TVF)**  
Estos parámetros determinan la manera en que la velocidad de tecla afecta a la Envolvente TVF.

**V-T1 (La Sensibilidad de la Envolvente del Tiempo 1 de la Velocidad TVF)**  
Si desea que la velocidad de tecla afecte al T1 (tiempo) de la Envolvente TVF, utilice este parámetro. Los valores más altos proporcionan una mayor diferencia entre las notas ejecutadas con más fuerza y las notas ejecutadas con menos fuerza. Cuando el valor es positivo (+), una velocidad de tecla mayor produce tiempos T1 más rápidos. Cuando el valor es negativo (-), el cambio es más lento.

**V-T4 (La Sensibilidad de la envolvente del Tiempo 4 de la Velocidad TVF)**  
Si desea que la Velocidad de Tecla Desactivada (la rapidez con que Ud. deja de pulsar la tecla) afecta al T4 (el tiempo) de la Envolvente TVF, utilice este parámetro. Los valores más altos proporcionan una mayor diferencia entre las notas que Ud. deja de pulsar con más rapidez y aquellas que deja de pulsar con menos rapidez. Cuando el valor es positivo (+), al dejar de pulsar con mayor rapidez la tecla, el tiempo de T4 será más rápido. Cuando el valor es negativo (-), el cambio es más lento.

**Time Key Follow (El Seguimiento del Tiempo del Envolvente de Tecla TVF)**  
Este parámetro afecta a los tiempos T1-T4 de la Envolvente TVF en relación con la posición de ejecución en el teclado. Los valores más altos causan un mayor cambio en el tiempo relativo al tiempo de la envolvente localizado en la tecla C4. Cuando el valor es positivo (+), al pulsar las teclas consecutivamente hacia la parte más aguda del teclado, se producirán tiempos más cortos. Los valores negativos (-) producen tiempos más largos.

**TVF ENVELOPE (La Envolvente TVF)**  
Estos parámetros ajustan la envolvente del TVF (la manera en que la frecuencia de corte cambia en relación con el tiempo que transcurre).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Frecuencia de Corte Se pulsa la Tecla Se deja de pulsar la Tecla

**T1-T4 (El Tiempo de la Envolvente del TVF 1-4)**  
Ajuste el intervalo de tiempo durante el cual la frecuencia de corte se desplaza de un punto al otro.

**L1-L4 (El Nivel del Envolvente del TVF 1-4)**  
Ajuste los niveles de la frecuencia de corte para cada punto en relación con la frecuencia de corte básica.

**El grupo TVA**  
El TVA (Amplificador de los Variantes del Tiempo) controla los cambios de nivel de volumen y los de la posición estereofónica.

TVA

Level

Este parámetro ajusta el nivel de volumen básico de los Tones. Se utiliza principalmente para equilibrar el nivel de volumen entre los Tones.

#### Pan

Este parámetro ajusta el Panorama (la posición en el campo estereofónico) de los Tones. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y R63 la posición más a la derecha.

#### V-Sens (La Sensibilidad de la Velocidad de la Envolvente del TVA)

Se utiliza este parámetro para hacer que la velocidad de tecla afecta la cantidad de cambio producido por la envolvente del TVA. Los ajustes más altos resultan en una mayor diferencia en el efecto proporcionado por las teclas pulsadas fuertemente y aquellas pulsadas suavemente. Los ajustes negativos (-) invierten el efecto.

#### V-Curve (La Curva de la Velocidad de la Envolvente del TVA)

Seleccione una de las siete curvas que determinan la manera en que la dinámica de las ejecuciones en el teclado afectan a la envolvente del TVA. Se muestra la curva seleccionada a la derecha del valor numérico.

Página 34 del manual en inglés

#### BIAS

Se utiliza este parámetro para hacer que la posición en el teclado de las teclas que está pulsando afecten al nivel del TVA.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

LOWER Nivel Punto de Bias Tecla UPPER Nivel Punto de Bias Tecla  
LOWER&UPPER Nivel Punto de Bias Tecla ALL Nivel Punto de Bias Tecla

#### Bias (El nivel del Bias)

Ajuste el ángulo del cambio de nivel de volumen que ocurre en la Dirección del Bias seleccionada. Los ajustes más altos proporcionan un cambio mayor. Los valores negativos (-) invierten el cambio.

#### Point (El Punto de Bias)

Seleccione la tecla en la cual empieza a cambiar el nivel de volumen.

#### Direction (La Dirección del Bias)

Seleccione la dirección, en la cual se produce el cambio a partir del Punto del Bias.

LOWER: Al tocar las teclas a partir del punto de bias hacia la izquierda (hacia el registro grave), cambiará el nivel de volumen.

UPPER: Al tocar las teclas a partir del punto de bias hacia la derecha (hacia el registro agudo), cambiará el nivel de volumen.

LOWER&UPPER: Al tocar las teclas a partir del punto de bias hacia la izquierda o hacia la derecha, cambiará el nivel de volumen.

ALL: El teclado entero dispone del ángulo de bias relativo al Punto de Bias determinado por el Nivel del Bias.

#### PAN MODULATE

Se utilizan estos parámetros para ajustar en que manera se aplica el Panorama del TVA.

#### KeyFlw (El Seguimiento de la Tecla del Panorama)

Este parámetro hace que el Panorama cambie en relación con la posición de ejecución en el teclado. Los valores más altos proporcionan mayores cambios en relación con la tecla C4. Cuando el valor ajustado es positivo, las teclas localizadas en la parte más a la derecha del teclado producen que se desplace el sonido hacia la derecha en el campo estereofónico. Los valores negativos proporcionan el efecto contrario.

#### Random (La Profundidad Aleatoria del Panorama)

Se utiliza este parámetro para hacer que cada vez que toque una tecla, el Panorama cambie de forma aleatoria. Los valores más altos proporcionan una gama de cambio más amplia.

#### Alternante (La Profundidad Alternante del Panorama)

Se utiliza este parámetro para hacer que cada vez que toque una tecla, el Panorama alterne entre la posición izquierda y la derecha. Los valores más altos proporcionan una gama de cambio más amplia. Puede ajustar valores para la posición a la Izquierda o la posición a la Derecha. Según el ajuste, el movimiento del sonido en el campo estereofónico será de la izquierda a la derecha o viceversa. Si desea que se alternen las posiciones panorámicas de dos Tones, ajústelas a posiciones opuestas (una a la derecha y la otra a la izquierda).

#### TVA TIME ENV (La Envolvente del Tiempo del TVA)

Estos parámetros determinan la manera en que el teclado afecta a los cambios de tiempo de la envolvente del TVA.

#### V-T1 (La Sensibilidad del Tiempo 1 de la Velocidad del TVF)

Este parámetro hace que la velocidad de tecla afecte al T1 (tiempo) de la envolvente del TVA. Los ajustes más altos proporcionan una mayor diferencia en el efecto proporcionado por las teclas pulsadas con fuerza y aquellas pulsadas suavemente. Cuando el valor es positivo (+), un valor de la velocidad mayor produce un tiempo T1 más rápido. Cuando el valor es negativo (-), el cambio es más lento.

#### V-T4 (La Sensibilidad del Tiempo 4 de la Velocidad del TVA)

Este parámetro hace que la Velocidad de la Tecla Desactivada (la velocidad con la cual deja de pulsar una tecla) afecte al T4 (tiempo) de la envolvente del TVA. Los ajustes más altos resultan en una mayor diferencia en el efecto proporcionado por las teclas que suelte rápidamente y aquellas que suelte lentamente. Si desea que, al soltar rápidamente una tecla, el tiempo T4 sea más rápida, debe utilizar valores positivos (+). Si desea que, al soltar rápidamente una tecla, el tiempo T4 sea más lento, debe utilizar valores negativos (-).

**Time Key Follow (El Seguimiento del Tiempo de la Envolvente de Tecla)** Este parámetro hace que los tiempos de la envolvente del TVA (T1-T4) cambien en relación con la posición de ejecución en el teclado. Los valores más altos proporcionan mayores cambios en relación con la tecla C4. Cuando el valor ajustado es positivo (+), las teclas localizadas en la parte más a la derecha del teclado producen tiempos más cortos. Los valores negativos (-) proporcionan el efecto contrario.

#### TVA ENVELOPE (La Envolvente TVA)

Estos parámetros ajustan la envolvente del TVA (la manera en que el nivel del TVA cambia en relación con el tiempo que transcurre).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Nivel Se pulsa la Tecla Se deja de pulsar la Tecla

#### T1-T4 (La envolvente del TVA 1-4)

Ajuste el intervalo de tiempo durante el cual el nivel de volumen cambiará al desplazarse entre los dos puntos.

#### L1-L3 (La envolvente del TVA 1-3)

Ajuste el nivel de volumen de cada punto en relación con el nivel básico del TVA.

Página 35 del manual en inglés

Parámetros de Performance

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### El grupo COMUN

Este grupo contiene parámetros como, por ejemplo, Nombre de Patch y Estructura, que no pertenecen a ningún otro grupo.

## NOMBRE DE PERFORMANCE

Puede asignar a un PERFORMANCE un nombre compuesto hasta por 12 caracteres.

## RELOJ DE PERFORMANCE

Algunos parámetros permiten ajustar un valor de tiempo relacionado a la duración de las notas y que se determina por un ajuste de tempo o una fuente específica de tempo; parámetros de Frecuencia (PATCH: LFO: LFO 1/2), parámetros de Tiempo (PATCH: WAVE: TONE DELAY) y alguno de los parámetros EFX. El ajuste del Reloj de Performance ajusta el tempo que estos parámetros pueden utilizar. No obstante, al utilizar un patch en el modo Performance, se ignorarán los ajustes de Patch y se utilizarán en su lugar los mostrados en esta pantalla.

Fuente (La fuente del reloj del Performance)

Seleccione la fuente del Reloj de Performance.

PERFORM: Sincroniza con el ajuste del Tempo de Performance.

SEQUENCER: Sincroniza con el reloj del tempo del secuenciador.

\* El Reloj del Performance no transmite mensajes de reloj mediante MIDI OUT.

Tempo (tempo de Performance)

Ajuste el Tempo de Performance.

## COMUN DE PERFORMANCE

Modo de Tecla

Este parámetro determina la manera en que se hace sonar la fuente de sonido mediante el teclado del XP-50.

LAYER: Al tocar el teclado, sonarán todas las Partes cuyos parámetros Locales (PERFORM: MIDI: MIDI) estén activados. El ajuste de los parámetros Locales (PERFORM: MIDI: MIDI) de cada Parte determina la transmisión de los mensajes MIDI procedentes de la sección de control al secuenciador interno. El ajuste del parámetro Tx (PERFORM: MIDI: MIDI) de cada Parte determina la transmisión de los mensajes MIDI procedentes de la sección de control a los aparatos MIDI externos.

SINGLE: Al tocar el teclado, sonarán sólo la Parte especificada (la Parte mostrada en la pantalla). Aunque los ajustes de los parámetros Locales y Tx (PERFORM: MIDI: MIDI) de cada Parte estén desactivados, se enviarán al secuenciador interno y a los aparatos MIDI externos los mensajes MIDI procedentes de la sección de control.

\* Si ha seleccionado un Performance de tipo Layer, se muestra en la parte superior derecha de la pantalla PERFORM PLAY la palabra "LAYER." Si ha seleccionado un Performance de tipo Single, se muestra el número de la Parte que puede hacer sonar mediante el teclado.

< Utilizar LAYER >

Si Ud. desea hacer sonar una combinación de dos o más Patches, seleccione LAYER. No obstante, si intenta hacer sonar simultáneamente los Patches para todas las Partes, probablemente no podrá hacer sonar muchas voces simultáneas. Al solapar Patches, deberá tener en cuenta el número de voces disponibles y apagar las Partes innecesarias. Al efectuar ajustes de la gama de Tecla para cada Parte, podrá distribuir las Partes en el teclado.

< Utilizar Performances de tipo Single >

Al grabar en el secuenciador una canción de conjunto, deberá seleccionar un Performance de tipo Single.

Key Range (El interruptor gama de Tecla)

Este parámetro determina si se aplican o no los ajustes de la gama de Tecla (la pantalla siguiente). Si desea aplicarlos, debe ajustarlo en ON.

KEY RANGE (La gama de Tecla)

Ajuste la gama en la que suena cada Parte. Puede utilizar esta función para hacer que las notas ejecutadas en áreas diferentes del teclado hagan sonar Patches distintos.

Lower (La gama inferior de Tecla)  
Especifique la nota más grave que tocará.

Upper (La gama superior de Tecla)  
Especifique la nota más aguda que tocará.

\* Si ha efectuado ajustes de la Gama de Tecla para el Patch, suenan sólo las notas para las que están solapados los ajustes de la Gama de Tecla del Patch y del Performance.

\* No es posible ajustar Lower a un valor superior al valor de Upper y tampoco Upper a un valor inferior al valor de Lower. Si intenta hacerlo, los dos valores cambiarán a la vez.

\* Si ha utilizado la función Desplazamiento de octava (Sistema) o el parámetro transportar (SYSTEM: CONTROL: KEYBOARD) para transportar la afinación del teclado del XP-50, también se desplaza el área especificada mediante la Gama de Tecla.

## TECLADO

Desplazamiento de Octava  
Este parámetro ajusta la afinación de cada una de las Partes por unidades de una octava (-3 a +3 octavas).

El grupo EFFECTS  
Este grupo contiene ajustes para los efectos EFX/Chorus/Reverb que se utilizan con los Performances.

OUTPUT (La Salida)  
Estos parámetros especifican la manera en que se envía cada Parte.

Output Assign (La Asignación de la Salida/Nivel de la Salida)  
Seleccione si se envía o no a los EFX la salida de cada Parte y ajuste el nivel de volumen de cada Parte.  
MIX: Se envía al jack OUTPUT la Salida de cada Parte sin que pase por los EFX.  
EFX: Se envía a los EFX y después al jack OUTPUT la Salida de cada Parte.  
PATCH: Éste utiliza los ajustes de la Asignación de la Salida (para cada Tone) de cada uno de los Patches asignados a cada Parte.

Página 36 del manual en inglés

\* Si selecciona MIX o EFX, se ignora el ajuste de la Asignación de la Salida (PATCH: EFFECTS: OUTPUT).

Chorus (Nivel de Envío del Chorus)  
Ajuste la cantidad de Chorus para cada Parte.

Reverb (Nivel de Envío de la Reverb)  
Ajuste la cantidad de Reverb para cada Parte.

PATCH EFX TYPE  
Estos parámetros ajustan los EFX del Performance.

\* Si ha ajustado la Fuente de EFX para poder utilizar los ajustes del EFX del Patch asignado a una de las Partes, se muestra en la parte superior izquierda de la pantalla el número de Parte.

Type (Tipo de EFX)  
Seleccione el tipo de EFX. Para más detalles, vea "Los tipos de EFX" (pág. 45)

\* Si ha seleccionado los ajustes del parámetro EFX de un de los Patches asignados a una Parte como Fuente de EFX, se mostrará el Tipo de EFX de aquel Patch.

Source (La fuente de los EFX)

Seleccione el ajuste de los parámetros EFX que el Performance utilizará. Si desea utilizar los ajustes de los parámetros EFX del Performance, seleccione PERFORM. Si desea utilizar los ajustes de los parámetros EFX del Patch asignado a una de las Partes, seleccione el número de Parte. Debido a que los Sets de Percusión no disponen de ajustes de los parámetros de EFX, no es posible seleccionar la Parte 10.

< Al seleccionar los ajustes de los parámetros EFX de un Patch >

Al seleccionar los ajustes de los parámetros de EFX de un Patch, se mostrarán aquellos ajustes en la pantalla "EFX parameter setting" del Performance y podrá modificarlos. Si desea conservar los ajustes de los parámetros de los EFX que ha modificado, éntrelos en los ajustes de Patch. Si selecciona otro Patch, se borran los ajustes de los parámetros de los EFX del Patch.

**PATCH EFX PRM (Los parámetros de los EFX de Performance)**

Ajuste los diversos parámetros del tipo de EFX seleccionado. Para más detalles, vea "EFX" (pág. 45).

\* Si ha ajustado la Fuente de EFX para poder utilizar los ajustes del parámetro EFX de un de los Patches asignados a una Parte, se muestra en la parte superior izquierda de la pantalla el número de Parte.

**PATCH EFX OUT (Envío de los EFX de Performance)**

Estos parámetros especifican el envío de la Parte para la cual ha seleccionado EFX (en la Asignación de la Salida).

\* Se ignoran los ajustes mostrados en esta pantalla cuyos parámetros de Asignación de la Salida estén ajustados en MIX.

\* Si el ajuste de la Asignación de la Salida de una Parte es PATCH, se utilizan los ajustes de la Asignación de la Salida de cada Tones contenido en el Patch. En otras palabras, los ajustes mostrados en esta pantalla sólo se aplican a aquellos Tones para los cuales Ud. ha seleccionado EFX.

**Mix Out (Nivel de Envío del EFX)**

Ajuste el nivel de volumen del sonido original y del sonido EFX.

**Chorus (Nivel de Envío del Chorus)**

Ajuste la cantidad de Chorus para el sonido que pasa por los EFX.

**Reverb (Nivel de Envío de la Reverb)**

Ajuste la cantidad de Reverb para el sonido que pasa por los EFX.

**PATCH EFX CTRL (Control de EFX del Performance)**

Utilice este ajuste si desea utilizar un controlador específico para controlar un parámetro EFX. Los parámetros EFX que puede controlar varían según el tipo de EFX seleccionado. Para más detalles, vea "Los tipos de Efectos EFX" (Pág. 45). Se muestran en la línea superior de la pantalla los parámetros de EFX que puede controlar. Puede especificar para cada parámetro EFX la Fuente de Control EFX y El Control de Profundidad EFX.

**La fuente de Control EFX 1,2**

Puede utilizar los siguientes controladores MIDI. Si desea utilizar un controlador que se aplique a todos los Patches o un controlador que no puede especificar directamente aquí, selecciona SYS-CTRL1 o SYS-CTRL2 y, a continuación, seleccione el controlador utilizando el parámetros de Control 1/2 (SYSTEM: CONTROL: SYS-CTRL ASSIGN).

OFF: No se utiliza ningún Controlador.

SYS-CTRL1: El Controlador de Sistema (control 1)

SYS-CTRL2: El Controlador de Sistema (control 2)

MODULATION: La Modulación (controlador MIDI nº 1)

BREATH: Breath (controlador MIDI nº 2)

FOOT: Foot (controlador MIDI nº 4)

VOLUME: Nivel de Volumen (controlador MIDI nº 7)

PAN: Panorama (controlador MIDI nº 10)

EXPRESSION: Expresión (controlador MIDI nº 11)

BENDER: Desplazamiento de la Afinación

AFTERTOUCH: Aftersustain



## Control de Profundidad EFX 1,2

Ajuste la cantidad de cambio que ocurre en relación con los movimientos del controlador. Los ajustes más altos proporcionan cambios más grandes. Los ajustes negativos invierten la dirección del cambio.

Página 37 del manual en inglés

## PERFORM CHORUS

Estos parámetros controlan el efecto de Chorus aplicado al Performance.

\* En el modo Performance, se ignoran los ajustes del Chorus de los Patches utilizados por cada una de las Partes (excepto el parámetro Nivel de Envío).

### Rate (La Frecuencia del Chorus)

Este parámetro ajusta la frecuencia del efecto de Chorus.

### Depth (La Profundidad del Chorus)

Este parámetro ajusta la profundidad del efecto del Chorus.

### Delay (El Pre delay del Chorus)

Este parámetro determina el intervalo de tiempo que transcurrirá entre el momento en que se escucha el sonido original y el momento en que se escucha el sonido del efecto. Los valores altos proporcionan un sonido más "espacioso."

### Fbk (La Regeneración del Chorus)

Este parámetro determina la cantidad de sonido de chorus que se vuelve a enviar (la regeneración) a la unidad de Chorus. Los valores más altos dan lugar a un efecto de Chorus más intenso.

### Level (Nivel del Chorus)

Este parámetro ajusta el nivel de volumen del sonido de Chorus.

### Out (La Asignación del Envío del Chorus)

Este ajuste determina cómo se envía el sonido de Chorus.

MIX: Este ajuste mezcla el sonido del Chorus con el sonido de la Reverb.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

entrada del Chorus entrada de la Reverb Reverb Chorus SALIDA

REV: Este ajuste aplica Reverb al sonido de Chorus.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

entrada del Chorus entrada de la Reverb Reverb Chorus SALIDA

M+R: Este ajuste mezcla el sonido de Chorus al que ha sido aplicado el sonido de la Reverb con el sonido de Chorus al que no ha sido aplicado el sonido de la Reverb

\*\*\*FIGURA\*\*\*

entrada del Chorus entrada de la Reverb Reverb Chorus SALIDA

## PERFORM REVERB

Estos parámetros controlan el efecto de la Reverb aplicado al Performance.

\* En el modo Performance, se ignoran los ajustes del Chorus de los Patches utilizados por cada una de las Partes (excepto el parámetro Nivel de Envío).

#### Type (El Tipo de Delay/Reverb)

Este parámetro selecciona el tipo de Reverb.

ROOM1: Una Reverb corta y de alta densidad.

ROOM 2: Una Reverb corta y de baja densidad.

STAGE1: Una Reverb que contiene más densidad en la "cola" de la Reverb.

STAGE 2: Una Reverb con una inicial reflection fuerte.

HALL1: Una Reverb transparente.

HALL 2: Una Reverb compleja y rica.

DELAY: Un delay estándar.

PAN-DELAY: Un delay panorámico que desplaza el sonido reflejado hacia la izquierda y hacia la derecha.

#### Time (La Duración del Delay/ Reverb)

Este parámetro ajusta la duración del efecto. Si ha seleccionado DELAY o PAN-DELAY, este parámetro ajusta el intervalo de tiempo que transcurre entre el inicio del sonido original y el inicio del sonido del delay.

#### Fbk (El Nivel de la Regeneración del Delay)

Este parámetro ajusta la cantidad de sonido de delay que se vuelve a enviar a la unidad de Delay. Los valores más altos proporcionan más repeticiones del sonido de Delay.

\* Si ha seleccionado cualquiera de los tipos de Reverb, (ROOM1-HALL2), este parámetro no afecta al sonido.

#### HF Damp (Corte de Frecuencias Altas de la Reverb/Delay)

Este parámetro ajusta el punto (la frecuencia) en el cual se cortan los componentes de frecuencias altas del sonido de la Reverb.

Al ajustar la frecuencia más baja, se cortarán más cantidad de frecuencias altas, proporcionando un sonido más suave y una reverberación menos densa. Si no desea cortar las frecuencias altas, ajuste este parámetro en BYPASS.

#### Level (El Nivel de la Reverb/ El Delay)

Este parámetro ajusta el nivel de volumen del sonido de la Reverb (o del Delay).

#### El grupo MIDI

Los parámetros contenidos en este grupo determinan la manera en que cada Parte transmite y recibe mensajes MIDI.

#### Channel (canal MIDI)

Ajuste el canal MIDI para cada Parte. Cada una de las Partes recibe mensajes MIDI mediante su canal MIDI correspondiente. Además, sus ejecuciones efectuadas en el teclado (mensajes MIDI) se transmiten mediante el canal MIDI perteneciente a la Parte seleccionado para el teclado .

\* Si este parámetro está ajustado al mismo canal que el parámetro Canal de Control (SYSTEM: MIDI: PERFORM MIDI), al intentar utilizar mensajes MIDI (Cambio de programa y Selección de Banco) procedentes de un aparato MIDI externo para seleccionar Patches, seleccionará Performances. Si desea seleccionar Patches, cambie el Canal de Control a otro ajuste.

#### Rx (El interruptor de Recepción)

Especifique si desea o no que cada una de las Partes reciba mensajes MIDI. Cuando este parámetro está ajustado en OFF, la Parte responde al teclado pero no al secuenciador interno ni tampoco a los aparatos MIDI externos. Normalmente, debe ajustar este parámetro en ON pero si desea que no se reproduzca una Parte específica durante la reproducción, puede ajustarlo en OFF.

\* Puede cambiar este ajuste iluminando el indicador del botón RX y pulsando los botones PART.

Página 38 del manual en inglés

#### Tx (El interruptor de Transmisión)

Especifique si desea o no que cada una de las Partes transmita mensajes MIDI desde la sección de control. Cuando este parámetro está ajustado en OFF, la Parte responde al teclado pero no se transmiten desde MIDI OUT las operaciones del teclado (mensajes MIDI). Normalmente, debe ajustar este parámetro en ON pero si desea que el XP-50 no controle fuentes de sonido externas, puede ajustarlo en OFF.

\* Puede cambiar este ajuste iluminando el indicador del botón TX y pulsando los botones PART. No obstante, si el parámetro Modo Tecla (PERFORM: PERFORM COMMON) del Performance seleccionado actualmente está ajustado en SINGLE, no puede cambiar este ajuste.

#### Local (El interruptor Local)

Especifique para cada Parte si desea o no desconectar la fuente de sonido interna de la sección de control. Si está desactivado, el teclado no hace sonar la Parte no obstante, sus ejecuciones (mensajes MIDI) efectuadas en el teclado se transmiten mediante MIDI OUT. Normalmente, debe ajustar este parámetro en ON pero si desea que el XP-50 controle sólo fuentes de sonido externas, puede ajustarlo en OFF.

\* Puede cambiar este ajuste pulsando simultáneamente los botones Rx y Tx, haciendo que se iluminen sus indicadores y, a continuación, pulsando los botones PART. No obstante, si el parámetro Modo Tecla (PERFORM: PERFORM COMMON) del Performance seleccionado actualmente está ajustado en SINGLE, no puede cambiar este ajuste.

#### Rx SWITCH (El Interruptor de la Recepción)

Estos parámetros determinan si cada Parte recibe o no mensajes MIDI.

#### Volume (El Interruptor Control de Nivel de Volumen)

Si desea que la Parte reciba los mensajes MIDI de Volume, ajuste este parámetro en ON. Si no, en OFF.

#### Hold-1 (El Interruptor Recibir Hold 1)

Si desea que la Parte reciba mensajes Hold 1, ajuste este parámetro en ON. Si no, ajústelo en OFF.

#### Program Change (El interruptor Recibir cambio de programa)

Si desea que la Parte reciba mensajes de Cambio de Programa, ajuste este parámetro en ON. Si no, ajústelo en OFF.

\* Si desea que la Parte reciba mensajes de Cambio de Programa, también debe ajustar el parámetro Cambio de Programa (SYSTEM: MIDI: RECEIVE) en ON.

#### TRANSMIT (Transmitir selección de Banco)

##### BankSelectGroup (El grupo Transmitir selección de banco)

Al seleccionar un Performance, este ajuste determinará la transmisión de mensajes de Selección de Banco y de Cambio de Programa para el Patch o el Set de Percusión asignado a cada Parte.

PATCH: Al seleccionar un Performance, no se transmitirán mensajes de Selección de Banco y de Cambio de Programa para el Patch/Set de Percusión asignado a cada Parte.

BS1-7: Al seleccionar un Performance, se transmitirán mensajes de Selección de Banco y de Cambio de Programa para el Patch/Set de Percusión asignado a cada Parte. En este caso, el ajuste del Grupo de Selección de Banco (BS1-7) determina el Número de Selección de Banco transmitido. Puede ajustar en la pantalla BANK SEL GROUP (SYSTEM: MIDI) el número de Selección de Banco para cada Grupo de Selección de Banco.

\* No se envían mensajes de Selección de Banco o de Cambio de Programa para las Partes cuyos parámetros TX (PERFORM MIDI: MIDI) estén desactivados.

#### Transmit Volume

Si también desea, al seleccionar un Performance, enviar mensajes de Nivel de Volumen, debe especificar aquí el nivel de volumen deseado. Si no desea enviar mensajes de Nivel de Volumen, ajuste este parámetro en OFF.

#### El grupo PART

#### PATCH

Seleccione el Patch para cada Parte.

Group (El grupo Patch)

Seleccione el grupo del Patch (o para la Parte 10 el Set de Percusión).

USER: la memoria de Usuario

PR-A-C: la memoria de Presets A-C

GM: la memoria Preset GM

XP-A-D: Placa de Expansión de Onda A-D

\* No es posible seleccionar un grupo contenido en una placa que no esté instalada.

Number (Número de Patch)

Especifique el número de Patch. Se muestra entre paréntesis () el nombre del Patch.

SETTING

Efectúe los ajustes de nivel de volumen, panorama y afinación para cada Parte.

Level

Ajuste el nivel de volumen para cada Parte. Utilice este parámetro para ajustar el equilibrio del nivel de volumen de las Partes.

Pan

Ajuste la posición estereofónica de la Parte. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Coarse (La afinación General)

Ajuste la afinación de la Parte por pasos de un semitono (-4 a +4 octavas).

Fina (La afinación Precisa)

Ajuste la afinación de la Parte por pasos de un cent (-50 a +50 cents).

\* Un cent es 1/100 de un semitono.

Página 39 del manual en inglés

RESERVE (La reserva de Voces)

Voice Reserve

Este ajuste determina cuántas voces se reservan para cada Parte cuando se sobrepasan las 64 voces simultáneas permitidas.

\* No es posible efectuar ajustes de la Reserva de Voces que causen que el total de las Partes sea mayor a 64 voces. Se muestra a la derecha del nombre del parámetro (rest=), el número de voces restantes. Deberá tenerlo en cuenta al efectuar sus ajustes.

El grupo INFO (información)

INFO (información de Parte)

Las pantallas de este grupo permiten comprobar los diversos ajustes como, por ejemplo, el estado de la recepción de mensajes MIDI para cada Parte. Esta prestación es útil para asegurarse de que la fuente de sonido está respondiendo correctamente a los mensajes procedentes del teclado, del secuenciador o del aparato MIDI externo.

Mod (Modulación)

Breath (Breath)

Foot (Foot)

Vol (Nivel de Volumen)

Pan (Panorama)

Exp (Expresión)

Hold (Hold)

Bend (Bend)

Aft (Aftertouch)

Sys 1 (controlador de Sistema 1)

Se especifica como el mensaje MIDI el parámetro Control 1 (SYSTEM: CONTROL: SYS-CTRL).

Sys 1 (controlador de Sistema 1)

Se especifica como el mensaje MIDI el parámetro Control 2 (SYSTEM: CONTROL: SYS-CTRL SOURCE).

Voices (Voces)

El número de voces utilizadas

< La transmisión de mensajes MIDI >

Al modificar un valor (que no sea el de una voz) en la pantalla INFO, se transmitirá el mensaje MIDI del valor modificado a la fuente de sonido interna y a los aparatos MIDI externos. La manera en que se envía el mensaje depende de los ajustes del Performance seleccionado actualmente.

Si Ud. ha seleccionado un Performance de tipo Single, se transmite el mensaje MIDI a la Parte especificada y también, simultáneamente, a los aparatos MIDI mediante el canal MIDI de la Parte.

Si Ud. ha seleccionado un Performance de tipo Layer, se transmite el mensaje MIDI a todas las Partes cuyos parámetros TX (PERFORM: MIDI MIDI) estén activados y también, simultáneamente a los aparatos MIDI externos mediante el canal MIDI de la Parte.

Página 40 del manual en inglés

Parámetros de Set de Percusión

\*\*\*FIGURA\*\*\*

El grupo COMUN

RHYTHM NAME (Nombre de Set de Percusión)

Puede asignar a un Set de Percusión un nombre compuesto hasta por 12 caracteres.

El grupo EFFECTS

Los Sets de Percusión utilizan los ajustes de los efectos contenidos en el Performance seleccionado en el modo Performance actual. Puede modificar los ajustes de los efectos del Performance desde el modo Set de Percusión pero no los puede guardar como ajustes de Set de Percusión. Si desea conservar los ajustes de los efectos, debe guardarlos como ajustes de Performance.

OUTPUT

Estos parámetros especifican la salida para cada tecla.

Output Assign (La Asignación de la Salida/Nivel de la Salida)

Seleccione si se envía o no la salida de cada tecla a los EFX y ajuste el nivel de volumen.

MIX: Se envía al jack OUTPUT la Salida de cada tecla sin que pase por los EFX.

EFX: Se envía la salida de cada tecla a los EFX y, después, al jack OUTPUT.

Chorus (Nivel de Envío del Chorus)

Ajuste la cantidad de Chorus para cada tecla.

Reverb (Nivel de Envío de la Reverb)

Ajuste la cantidad de Reverb para cada tecla.

#### PATCH EFX TYPE (El tipo de EFX de Performance)

Estos parámetros ajustan los EFX del Performance.

\* Si ha ajustado la Fuente de EFX para que ésta utilice los ajustes del EFX del Patch asignado a una de las Partes, se muestra en la parte superior izquierda de la pantalla el número de Parte.

#### Type (Tipo de EFX)

Seleccione el tipo de EFX. Para más detalles, vea "Los tipos de EFX" (pág. 45)

\* Si ha seleccionado como Fuente de EFX los ajustes del parámetro EFX de uno de los Patches asignados a una Parte, se mostrará el Tipo de EFX de aquel Patch.

#### Source (La fuente de los EFX)

Seleccione el ajuste de los parámetros EFX que el Performance utilizará. Si desea utilizar los ajustes de los parámetros EFX del Performance, seleccione PERFORM. Si desea utilizar los ajustes de los parámetros EFX del Patch asignado a una de las Partes, seleccione el número de Parte. Debido a que los Sets de Percusión no disponen de ajustes de los parámetros de EFX, no es posible seleccionar la Parte 10.

< Al seleccionar los ajustes de los parámetros EFX de un Patch >

Al seleccionar los ajustes de los parámetros de EFX de un Patch, se mostrarán aquellos ajustes en la pantalla "EFX parameter setting" del Performance y podrá modificarlos. Si desea conservar los ajustes de los parámetros de los EFX que ha modificado, éntrelos en los ajustes de Patch. Si selecciona otro Patch, se borrarán los ajustes de los parámetros de los EFX del Patch.

#### PERFORM EFX PRM (Los parámetros de los EFX de Performance)

Ajuste los diversos parámetros del tipo de EFX seleccionado. Para más detalles, vea "EFX" (pág. 45).

\* Si ha ajustado la Fuente de EFX para que ésta utilice los ajustes del parámetro EFX de uno de los Patches asignados a una Parte, se mostrará en la parte superior izquierda de la pantalla el número de Parte.

#### PERFORM EFX OUT (Envío de los EFX de Performance)

Estos parámetros especifican el envío de la Parte para la cual ha seleccionado EFX (en la Asignación de la Salida).

\* Se ignoran los ajustes mostrados en esta pantalla para las teclas cuyos parámetros de Asignación de la Salida estén ajustados en MIX.

#### Mix Out (Nivel de Envío del EFX)

Ajuste el nivel de volumen del sonido original y del sonido EFX.

#### Chorus (Nivel de Envío del Chorus)

Ajuste la cantidad de Chorus para el sonido que pasa por los EFX.

#### Reverb (Nivel de Envío de la Reverb)

Ajuste la cantidad de Reverb para el sonido que pasa por los EFX.

#### PERFORM EFX CTRL (Control de EFX del Performance)

Utilice este ajuste si desea utilizar un controlador específico para controlar un parámetro EFX. Los parámetros EFX que puede controlar varían según el tipo de EFX seleccionado. Para más detalles, vea "Los tipos de Efectos EFX" (Pág. 45). Se muestran en la línea superior de la pantalla los parámetros de EFX que puede controlar. Puede especificar para cada parámetro EFX la Fuente de Control EFX y El Control de Profundidad EFX.

#### La fuente de Control EFX 1,2

Puede utilizar los siguientes controladores MIDI. Si desea utilizar un controlador que se aplique a todos los Patches o un controlador que no puede especificar directamente aquí, selecciona SYS-CTRL1 o SYS-

CTRL2 y, a continuación, seleccione el controlador utilizando el parámetros de Control 1/2 (SYSTEM: CONTROL: SYS-CTRL ASSIGN).

OFF: No se utiliza ningún Controlador.

SYS-CTRL1: El Controlador de Sistema (control 1)

SYS-CTRL2: El Controlador de Sistema (control 2)

MODULATION: La Modulación (controlador MIDI nº 1)

BREATH: Breath (controlador MIDI nº 2)

FOOT: Foot (controlador MIDI nº 4)

VOLUME: Nivel de Volumen (controlador MIDI nº7)

PAN: Panorama (controlador MIDI nº 10)

EXPRESSION: Expresión (controlador MIDI nº 11)

BENDER: Desplazamiento de la Afinación

AFTERTOUCH: Aftertouch

Página 41 del manual en inglés

Control de Profundidad EFX 1,2

Ajuste la cantidad de cambio que ocurre en relación con los movimientos del controlador. Los ajustes más altos proporcionan cambios más grandes. Los ajustes negativos invierten la dirección del cambio.

PERFORM CHORUS

Estos parámetros controlan el efecto de Chorus aplicado al Performance.

\* En el modo Performance, se ignoran los ajustes del Chorus de los Patches utilizados por cada una de las Partes (excepto el parámetro Nivel de Envío).

Rate (La Frecuencia del Chorus)

Este parámetro ajusta la frecuencia del efecto de Chorus.

Depth (La Profundidad del Chorus)

Este parámetro ajusta la profundidad del efecto del Chorus.

Delay (El Pre delay del Chorus)

Este parámetro determina el intervalo de tiempo que transcurrirá entre el momento en que se escucha el sonido original y el momento en que se escucha el sonido del efecto. Los valores altos proporcionan un sonido más "espacioso."

Fbk (La Regeneración del Chorus)

Este parámetro determina la cantidad de sonido de chorus que se vuelve a enviar (la regeneración) a la unidad de Chorus. Los valores más altos dan lugar a un efecto de Chorus más intenso.

Level (Nivel del Chorus)

Este parámetro ajusta el nivel de volumen del sonido de Chorus.

Out (La Asignación del Envío del Chorus)

Este ajuste determina cómo se envía el sonido de Chorus.

MIX: Este ajuste mezcla el sonido del Chorus con el sonido de la Reverb.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

entrada del Chorus entrada de la Reverb Reverb Chorus SALIDA

REV: Este ajuste aplica Reverb al sonido de Chorus.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

entrada del Chorus entrada de la Reverb Reverb Chorus SALIDA

M+R: Este ajuste mezcla el sonido de Chorus al que ha sido aplicado el sonido de la Reverb con el sonido de Chorus al que no ha sido aplicado el sonido de la Reverb

\*\*\*FIGURA\*\*\*

entrada del Chorus entrada de la Reverb Reverb Chorus SALIDA

#### PERFORM REVERB

Estos parámetros controlan el efecto de la Reverb aplicado al Performance.

\* En el modo Performance, se ignoran los ajustes del Chorus de los Patches utilizados por cada una de las Partes (excepto el parámetro Nivel de Envío).

#### Type (El Tipo de Delay/Reverb)

Este parámetro selecciona el tipo de Reverb.

ROOM1: Una Reverb corta y de alta densidad.

ROOM 2: Una Reverb corta y de baja densidad.

STAGE1: Una Reverb que contiene más densidad en la "cola" de la Reverb.

STAGE 2: Una Reverb con una inicial reflection fuerte.

HALL1: Una Reverb transparente.

HALL 2: Una Reverb compleja y rica.

DELAY: Un delay estándar.

PAN-DELAY: Un delay panorámico que desplaza el sonido reflejado hacia la izquierda y hacia la derecha.

#### Time (La Duración del Delay/ Reverb)

Este parámetro ajusta la duración del efecto. Si ha seleccionado DELAY o PAN-DELAY, este parámetro ajusta el intervalo de tiempo que transcurre entre el inicio del sonido original y el inicio del sonido del delay.

#### Fbk (El Nivel de la Regeneración del Delay)

Este parámetro ajusta la cantidad de sonido de delay que se vuelve a enviar a la unidad de Delay. Los valores más altos proporcionan más repeticiones del sonido del Delay.

\* Si ha seleccionado cualquiera de los tipos de Reverb, (ROOM1-HALL2), este parámetro no afecta al sonido.

#### HF Damp (Corte de Frecuencias Altas de la Reverb/Delay)

Este parámetro ajusta el punto (la frecuencia) en el cual se cortan los componentes de frecuencias altas del sonido de la Reverb.

Al ajustar la frecuencia más bajo, se cortarán más cantidad de frecuencias altas, proporcionando un sonido más suave y una reverberación menos densa. Si no desea cortar las frecuencias altas, ajuste este parámetro en BYPASS.

#### Level (El Nivel de la Reverb/ El Delay)

Este parámetro ajusta el nivel de volumen del sonido de la Reverb (o del Delay).

#### El grupo Control

Los parámetros contenidos en este grupo determinan la manera en que funcionan los controladores y como suenan los instrumentos contenidos en el Set de Percusión.

#### CONTROL

Estos parámetros determinan la manera de controlar cada nota.

#### Gama de Bend

Especifique la cantidad de cambio de afinación (en semitonos) que ocurrirá al mover la Palanca del Pitch Bend (máximo +1 octava).

Página 42 del manual en inglés

Env Mode (El modo Envolvente)



Al seleccionar una Onda de tipo bucle, normalmente el sonido continuará sonando mientras la tecla esté siendo pulsada. Si desea que el sonido caiga con naturalidad aunque la tecla esté siendo pulsada, ajuste éste en NO-SUS.

\* Si selecciona una Onda de tipo "one-shot," aunque este parámetro esté ajustado en SUSTAIN, el sonido no se prolongará.

#### Mute Group

La función Grupo Enmudecer permite especificar que algunos Tones de Percusión en concreto no suenen simultáneamente. Cogiendo como ejemplo un set de percusión acústico, es obviamente imposible que suenen simultáneamente los sonidos del charles abierto y del charles cerrado. En el XP-50, para simular este tipo de situación, ajuste cada tipo de sonido de charles al mismo número de Grupo Enmudecer. Puede utilizar hasta 31 Grupos Enmudecer. Si desea que un Tone de Percusión no utilice un Grupo Enmudecer, ajuste este parámetro en OFF.

#### Rx SWITCH (El Interruptor de la Recepción)

Estos parámetros determinan la manera de recibir los mensajes MIDI Volume/Pan/Hold1.

#### Volume (El Interruptor Control de Nivel de Volumen)

Si desea que se reciban los mensajes MIDI de Volume, ajuste este parámetro en ON. Si no, en OFF.

\* Para que la unidad pueda recibir mensajes de Nivel de Volumen, debe ACTIVAR el parámetro Nivel de Volumen (PERFORM: MIDI: RxSWITCH) que corresponde a la Parte 10 del Performance seleccionado actualmente.

#### Pan (El Interruptor Control del Panorama)

Este parámetro determina la manera de recibir los mensajes de Panorama.

OFF: No se reciben.

CONT: Al recibir un mensaje de panorama, cambiará la posición del sonido en el campo estereofónico.

KEY-ON: La posición estereofónica del sonido cambiará al tocar la siguiente nota. No obstante, aunque se reciba un nuevo mensaje de Panorama mientras ya esté sonando un sonido, no habrá cambio alguno en la posición del sonido en el campo estereofónico hasta que se toque una tecla nueva.

Hold-1 (El Interruptor Recibir Hold 1)

Si desea que la Parte reciba mensajes Hold 1, ajuste este parámetro en ON. Si no, ajústelo en OFF.

\* Para que la unidad pueda recibir mensajes de Hold1, debe ACTIVAR el parámetro Hold1 (PERFORM: MIDI: RxSWITCH) que corresponde a la Parte 10 del Performance seleccionado actualmente.

#### El grupo ONDA

Efectúe los ajustes para la forma de onda básica (Wave) del Tone de Percusión Asignado a cada una de las teclas.

#### WAVE

Group Grupo de Ondas

Seleccione el Grupo de Onda

INT-A o B: A,B Interna

EXP-A al D: Placas de Expansión de Onda A-D

\* No es posible seleccionar un Grupo contenido en la Placa de Expansión de Onda si ésta no está instalada.

#### Number Número de Onda

Seleccione el número de la Forma de Onda. Se muestra en la pantalla el nombre de la Onda (entre paréntesis).

#### Gain (La Ganancia de Onda)

Ajuste la ganancia (aumento de nivel de volumen) de la Onda. La gama de ajuste es -6 a +12 por pasos de 6dB. Un aumento de 6dB dobla la ganancia. Al utilizar el Booster para obtener distorsión, será más efectivo si ajusta el Gain a su valor máximo.

#### Switch (El Interruptor Tone)

Si desea utilizar el Tone, ajuste este parámetro en ON. Si no desea utilizar el Tone, ajuste este parámetro en OFF.

#### El grupo PITCH

Los parámetros contenidos en este grupo afectan a la Afinación WG de cada Tone.

#### PITCH

Especifica la afinación básica de cada Tone de Percusión.

#### Coarse (La Afinación General)

Seleccione la tecla que corresponde a la afinación con la cual desea que suene el Tone de Percusión.

#### Fine (La Afinación Precisa)

Este parámetro ajusta la afinación por incrementos de un cent (-50 a + 50 cents).

\* Un cent es un 1/100 de un semitono.

#### Random (La Profundidad Aleatoria de la Afinación)

Si desea que, cada vez que pulse la tecla la afinación del Tone cambie de forma aleatoria, ajuste aquí la cantidad de cambio que desee. Si no desea que, cada vez que pulse la tecla la afinación del Tone cambie de forma aleatoria, ajuste este parámetro a 0. Se muestra el valor en unidades de un cent.

Envelope Depth (La Profundidad de la Envolvente de la Afinación) Este parámetro ajusta la cantidad de Envolvente de la Afinación. Los valores extremos producen más cambio. Los valores negativos (-) invierten la dirección de la envolvente.

#### PCH VELOCITY

Especifique la manera en que la velocidad de tecla afecta a la Envolvente de la Afinación.

#### Velocity Sens (La Sensibilidad de la Velocidad de la Envolvente de la Afinación)

Si desea que la velocidad de tecla afecte a la Envolvente de la Afinación, ajuste este parámetro. Los valores más altos proporcionan una diferencia mayor entre las notas ejecutadas con más fuerza y las notas ejecutadas con menos fuerza. Los valores negativos (-) invierten la dirección de la envolvente.

#### Velocity Time (La Sensibilidad de la Velocidad del Tiempo de la Envolvente de la Afinación)

Si desea que la velocidad de tecla cambie el tiempo general de la Envolvente de la Afinación, ajuste este parámetro. Los valores más altos proporcionan una diferencia mayor entre las notas ejecutadas con más fuerza y las notas ejecutadas con menos fuerza. Los valores negativos (-) invierten la dirección de la envolvente.

Página 43 del manual en inglés

#### PCH ENVELOPE (La Envolvente de la Afinación)

Estos parámetros ajustan la Envolvente de la Afinación (La Forma del cambio de afinación al transcurrir el tiempo)

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Afinación se pulsa la tecla se deja de pulsar la tecla Tiempo

#### T1-T4 (El Tiempo del Envolvente de la Afinación 1-4)

Este parámetro ajusta el tiempo durante el cual cambia la afinación.

#### L1-L4 (El Nivel de la Envolvente de la Afinación 1-4)

Este parámetro ajusta la cantidad de cambio en la afinación (relativo a la afinación básica) para cada punto.

El grupo TVF

Los parámetros contenidos en este grupo permiten utilizar el TVF (Filtro Variante del Tiempo) para modificar las características de las frecuencias del sonido.

#### FILTER

Estos parámetros son los ajustes del filtro TVF.

##### Type (El Tipo de Filtro)

Seleccione el tipo de filtro.

OFF: no se utiliza ningún filtro.

LPF (Filtro Pasa Bajos): Elimina los componentes del sonido más altos que la frecuencia de corte. Éste es el filtro que se suele utilizar más a menudo con sintetizadores.

BPF (Filtro Pasa Bandas): Permite que permanezcan sólo los componentes cercanos a la frecuencia de corte .

HPF (Filtro Pasa Altos): Elimina los componentes del sonido más bajos que la frecuencia de corte.

PKG (Filtro de Picos): Realza los componentes del sonido cercanos a la frecuencia de corte.

##### Cutoff (La Frecuencia de Corte)

Ajuste la frecuencia básica del filtro.

##### Resonance

Realza las frecuencias localizadas cerca del área de la Frecuencia de Corte. Si ajusta este valor a un valor excesivo, puede haber oscilaciones y distorsiones del sonido.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### LPF BPF HPF PKG

Alto valor del parámetro Nivel Frecuencia de Corte Bajo

##### Env Dpt (La Profundidad de la Envolvente del TVF)

Ajuste la profundidad de la Envolvente del TVF. Los valores más altos proporcionan mayor cambio. Los valores negativos (-) invierten la envolvente.

#### TVF VELOCITY

V-Sens (La Sensibilidad de la Velocidad de la Envolvente del TVF) Este parámetro cambia el nivel de la Envolvente del TVF en relación con la velocidad. Los valores más altos proporcionan una diferencia mayor entre las notas ejecutadas con más fuerza y las notas ejecutadas con menos fuerza. Los valores negativos (-) invierten el efecto.

##### V-Time (La Sensibilidad de la Velocidad del Tiempo de la Envolvente del TVF)

Si desea que la velocidad de tecla afecte al tiempo de la Envolvente del TVF, ajuste este parámetro. Los valores más altos proporcionan una diferencia mayor entre las notas ejecutadas con más fuerza y las notas ejecutadas con menos fuerza. Los valores negativos (-) invierten el efecto.

##### V-Resonance (La Sensibilidad de la Velocidad de la Resonancia)

Si desea que la velocidad de tecla afecte a la Resonancia, ajuste este parámetro. Los valores más altos proporcionan una diferencia mayor entre las notas ejecutadas con más fuerza y las notas ejecutadas con menos fuerza. Los valores negativos (-) invierten el efecto.

#### TVF ENVELOPE

Estos parámetros ajustan la envolvente del TVF (la manera en que la frecuencia de corte cambia en relación con el tiempo que transcurre).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Frecuencia de Corte Se pulsa la Tecla Se deja de pulsar la Tecla

##### T1-T4 (El Tiempo de la Envolvente del TVF 1-4)

Ajuste el intervalo de tiempo durante el cual la frecuencia de corte se desplaza de un punto a otro.

#### L1-L4 (El Nivel de la Envolvente del TVF 1-4)

Ajuste los niveles de la frecuencia de corte para cada punto en relación con la frecuencia de corte básica.

#### El grupo TVA

El TVA (Amplificador de las Variantes del Tiempo) controla los cambios de nivel de volumen y los de la posición estereofónica.

#### TVA

##### Level

Este parámetro ajusta el nivel de volumen básico de los Tones de Percusión. Se utiliza principalmente para equilibrar el nivel de volumen entre los Tones de Percusión.

##### Pan

Este parámetro ajusta el Panorama (la posición en el campo estereofónico) de los Tones de Percusión. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Página 44 del manual en inglés

#### Random (La Profundidad Aleatoria del Panorama)

Se utiliza este parámetro para hacer que cada vez que toque una tecla, el Panorama cambie de forma aleatoria. Los valores más altos proporcionan una gama de cambio más amplia.

#### Alternate (La Profundidad Alternante del Panorama)

Se utiliza este parámetro para hacer que cada vez que toque una tecla, el Panorama alterne entre la posición izquierda y la derecha. Los valores más altos proporcionan una gama de cambio más amplio. Puede ajustar valores para la posición Izquierda o la posición Derecha. Según el ajuste, el movimiento del sonido en el campo estereofónico será de la izquierda a la derecha o viceversa. Si desea que se alternen las posiciones panorámicas de dos Tones, ajústelas a las posiciones opuestas (una a la derecha y la otra a la izquierda).

#### TVA VELOCITY

Especifique la manera en que la velocidad de tecla afecta a la Envolvente del TVA.

#### Velocity Sens (La Sensibilidad de la Velocidad de la Envolvente del TVA)

Si desea que la velocidad de tecla afecte a la Envolvente del TVA, ajuste este parámetro. Los valores más altos proporcionan una diferencia mayor entre las notas ejecutadas con más fuerza y las notas ejecutadas con menos fuerza. Los valores negativos (-) invierten el efecto.

#### Velocity Time (La Sensibilidad de la Velocidad del Tiempo del TVA)

Si desea que la velocidad de tecla cambie el tiempo general de la Envolvente del TVA, ajuste este parámetro. Los valores más altos proporcionan una diferencia mayor entre las notas ejecutadas con más fuerza y las notas ejecutadas con menos fuerza. Los valores negativos (-) invierten el efecto.

#### TVA ENVELOPE (La Envolvente TVA)

Estos parámetros ajustan la envolvente del TVA (la manera en que el nivel del TVA cambia en relación con el tiempo que transcurre).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Nivel Se pulsa la Tecla Se deja de pulsar la Tecla

#### T1-T4 (La envolvente del TVA 1-4)

Ajuste el intervalo de tiempo durante el cual el nivel de volumen cambiará al desplazarse entre los dos puntos.

#### L1-L3 (La envolvente del TVA 1-3)

Ajuste el nivel de volumen de cada punto en relación con el nivel básico del TVA.

Página 45 del manual en inglés

## Los tipos de efectos EFX

El EFX proporciona 40 tipos de efectos. Algunos de ellos consisten en dos efectos diferentes conectados en serie o en paralelo.

Puede controlar mediante un controlador específico los Parámetros señalados con un sostenido (#). Los ajustes en las pantallas Control EFX de Patch y de Performance (PATCH: EFFECTS: PATCH EFX CTRL: o PERFORM: EFFECTS: PATCH EFX CTRL:) determinan la manera de controlar los parámetros señalados con un sostenido.

Puede ajustar para cada Patch o Performance las fuentes de control de los EFX.

### 1: STEREO-EQ (Ecuador Estereofónico)

Este es un ecualizador de cuatro bandas (graves, medios x 2, agudos).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### LowFreq (Frecuencias Graves)

Seleccione la frecuencia de la gama de graves (200 Hz/400 Hz.)

#### LowGain (Ganancia de Graves)

Ajuste la ganancia de las frecuencias graves.

#### HighFreq (Frecuencias Agudas)

Seleccione la frecuencia de la gama de agudos (4000 Hz/8000 Hz.)

#### HighGain (Ganancia de Agudos)

Ajuste la ganancia de las frecuencias agudas.

#### P1 Freq (Frecuencia de Pico 1)

Ajuste la frecuencia del Pico 1 (gama de medios)

#### P1 Q (Pico 1 Q)

Este parámetro ajusta la anchura de banda del área cercana a la Frecuencia del Pico 1 que está afectada por el ajuste de la Ganancia. Los valores del Q más altos proporcionan un área más estrecha.

#### P1 Gain (Ganancia del Pico 1)

Ajuste la ganancia para el área especificada por la Frecuencia del Pico 1 y por los ajustes del Q.

#### P2 Freq (Frecuencia de Pico 2)

Ajuste la frecuencia del Pico 2 (gama de medios)

#### P2 Q (Pico 2 Q)

Este parámetro ajusta la anchura de banda del área cercana a la Frecuencia del Pico 2 que está afectada por el ajuste de la Ganancia. Los valores del Q más altos proporcionan un área más estrecha.

#### P2 Gain (Ganancia del Pico 2)

Ajuste la ganancia para el área especificada por la Frecuencia del Pico 2 y por los ajustes del Q.

#### Level (Nivel de la Salida)#

Ajuste el nivel de la salida.

### 2: OVERDRIVE

Este efecto crea una distorsión similar a la producida por los amplificadores de válvulas.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### Drive #

Ajuste la cantidad de distorsión. El nivel de volumen cambia en relación con la cantidad de distorsión aplicada.

Level (Nivel de la Salida)  
Ajuste el nivel de la salida.

LowGain (Ganancia de Graves)  
Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias graves.

Hi Gain (Ganancia de Agudos)  
Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias agudas.

Amp Type (Tipo de Simulador de Amplificador)  
Seleccione un tipo de amplificador de guitarra.

SMALL: un amplificador pequeño  
BUILT-IN: amplificador de tipo incorporado  
2-STACK: amplificador grande de tipo "stack" doble  
3-STACK: amplificador grande de tipo "stack" triple

Pan (Panorama de la Salida)#  
Ajuste la posición estereofónica del sonido. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y R63 la posición más a la derecha.

3: DISTORSION  
Este efecto produce una saturación más intensa que Overdrive.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Drive #  
Ajuste la cantidad de distorsión. El nivel de volumen cambia en relación con la cantidad de distorsión aplicada.

Level (Nivel de la Salida)  
Ajuste el nivel de la salida.

LowGain (Ganancia de Graves)  
Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias graves.

Hi Gain (Ganancia de Agudos)  
Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias agudas.

Amp Type (Tipo de Simulador de Amplificador)  
Seleccione un tipo de amplificador de guitarra.

SMALL: un amplificador pequeño  
BUILT-IN: amplificador de tipo incorporado  
2-STACK: amplificador grande de tipo "stack" doble  
3-STACK: amplificador grande de tipo "stack" triple

Pan (Panorama de la Salida)#  
Ajuste la posición estereofónica del sonido. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Página 46 del manual en inglés

4: PHASER  
Un phaser añade el sonido de Phaser al sonido original y así produce una modulación que crea espaciosidad y profundidad.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**Manual #**

Ajuste la frecuencia básica desde la cual se modula el sonido.

**Rate #**

Ajuste la frecuencia (el intervalo de tiempo) de la modulación.

**Depth**

Ajuste la profundidad de la modulación.

**Res (la Resonancia)**

Ajuste la cantidad de énfasis añadida a la gama de frecuencias cercana a la frecuencia básica determinada por el ajuste Manual.

**Mix (Nivel de Mezcla)**

Ajuste la proporción de la combinación del sonido de phaser y del original.

**Pan (Panorama de la Salida)**

Ajuste la posición estereofónica del sonido. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y R63 la posición más a la derecha.

**Level (Nivel de la Salida)**

Ajuste el nivel de la salida.

**5: SPECTRUM**

Spectrum es un tipo de filtro que modifica las características tímbricas del sonido aumentando o disminuyendo el nivel de frecuencias específicas. Es similar a un ecualizador pero dispone de 8 puntos de frecuencias fijados de forma que proporciona mayor carácter al sonido.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**Band 1 (ganancia de la Banda 1)**

Ajuste el nivel de 250Hz.

**Band 2 (ganancia de la Banda 2)**

Ajuste el nivel de 500Hz.

**Band 3 (ganancia de la Banda 3)**

Ajuste el nivel de 1kHz.

**Band 4 (ganancia de la Banda 4)**

Ajuste el nivel de 1250Hz.

**Band 5 (ganancia de la Banda 5)**

Ajuste el nivel de 2000Hz.

**Band 6 (ganancia de la Banda 6)**

Ajuste el nivel de 3150Hz.

**Band 7 (ganancia de la Banda 7)**

Ajuste el nivel de 4000Hz.

**Band 8 (ganancia de la Banda 8)**

Ajuste el nivel de 8000Hz.

**Width (Anchura de Banda )**

Ajuste simultáneamente la anchura de las áreas ajustadas para todas las bandas de frecuencias.

**Pan (Panorama de la Salida) #**

Ajuste la posición estereofónica del sonido. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Level (Nivel de la Salida) #  
Ajuste el nivel de la salida.

#### 6: ENHANCER

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

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Sens (Sensibilidad) #  
Ajuste la sensibilidad del enhancer.

Mix (nivel de Mezcla) #  
Ajuste la proporción de la combinación de los armónicos generados por el enhancer con el sonido original.

LowGain (Ganancia de Graves)  
Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias graves.

Hi Gain (Ganancia de Agudos)  
Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias agudas.

Level (Nivel de la Salida)  
Ajuste el nivel de la salida.

#### 7: AUTO-WAH

El Auto-Wah controla cíclicamente el filtro y crea así cambios cíclicos en el timbre del sonido.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Filter (tipo de Filtro)  
Seleccione el tipo de filtro.  
LPF: Se aplica el efecto de wah a una gama amplia de frecuencias.  
BPF: Se aplica el efecto de wah a una gama estrecha de frecuencias.

Sens  
Ajuste la sensibilidad mediante la que se controla el filtro.

Manual #  
Ajuste la frecuencia central desde la que se aplica el efecto.

Peak  
Ajuste la cantidad de efecto de wah que se aplica al área cercana a la frecuencia central. Los ajustes más bajos causan que se aplique el efecto a un área amplia cerca de la frecuencia central. Los ajustes más altos causan que se aplique el efecto a una gama más estrecha.

Rate #  
Ajuste la frecuencia de la modulación.

Depth  
Ajuste la profundidad de la modulación.

Level (Nivel de la Salida)  
Ajuste el nivel de la salida.

Página 47 del manual en inglés

#### 8: ROTARY

El efecto Rotary simula el sonido de los altavoces rotatorios utilizados con los órganos electrónicos antiguos. Debido a que se puede ajustar independientemente el rotor de la gama de agudos y de las gama



de graves, puede simular con mucha fidelidad las características de modulación proporcionada por estos altavoces. Este efecto es más propio para los Patches de tipo órgano electrónico.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

LowSlow (velocidad lenta de las frecuencias Graves)  
Ajuste la velocidad lenta (SLOW) del rotor de frecuencias graves.

LowFast (velocidad rápida de las frecuencias Graves)  
Ajuste la velocidad rápida (FAST) del rotor de frecuencias graves.

LowAccl (aceleración de las frecuencias Graves)  
Ajuste el intervalo de tiempo que el rotor de frecuencias graves requiere para cambiar de rápido a lento (o viceversa) a fin de alcanzar la velocidad seleccionada actualmente. Los valores más lentos proporcionan tiempos más largos.

Low Lvl (nivel de las frecuencias Graves)  
Ajuste el nivel de volumen para el rotor de frecuencias graves.

Hi Slow (velocidad lenta de las frecuencias Agudas)  
Ajuste la velocidad lenta (SLOW) del rotor de frecuencias agudas.

Hi Fast (velocidad rápida de las frecuencias Agudas)  
Ajuste la velocidad rápida (FAST) del rotor de frecuencias ajustadas.

Hi Accl (aceleración de las frecuencias Agudas)  
Ajuste el intervalo de tiempo que el rotor de frecuencias agudas requiere para cambiar de rápido a lento (o viceversa) a fin de alcanzar la velocidad seleccionada actualmente. Los valores más lentos proporcionan tiempos más largos.

Hi Lvl (nivel de las frecuencias Agudas)  
Ajuste el nivel de volumen para el rotor de frecuencias agudas.

Separation  
Ajuste la dispersión espacial del sonido.

Speed #  
Cambie simultáneamente la velocidad de rotación del rotor de frecuencias graves y de las frecuencias agudas.  
LOW: Reduzca la velocidad de rotación a una velocidad especificada (los valores de Low Slow y de Hi Slow).  
FAST: Aumente la velocidad de rotación a una velocidad especificada (los valores de Low Fast y de Hi Fast).

Level (Nivel de la Salida)  
Ajuste el nivel de la salida.

## 9: COMPRESSOR

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

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Attack  
Ajuste el tiempo de ataque del sonido.

Sustain  
Ajuste el intervalo de tiempo durante el que se realzan los sonidos de nivel bajo hasta que alcanzan el nivel de volumen especificado.

#### Post Gain

Ajuste la ganancia de la entrada.

#### LowGain

Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias graves.

#### Hi Gain

Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias agudas.

#### Pan (Panorama de la Salida)

Ajuste la posición estereofónica del sonido. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y R63 la posición más a la derecha.

#### Level (Nivel de la Salida)

Ajuste el nivel de la salida.

#### 10: LIMITER

El Limitador comprime las señales que sobrepasan un nivel de volumen especificado, evitando la distorsión del sonido.

#### Thresh (nivel del Umbral)

Ajuste el nivel de volumen en el que empieza la compresión.

#### Ratio (la proporción de Compresión)

Ajuste la proporción de la compresión.

#### Release (El tiempo de Desvanecimiento)

Ajuste el intervalo de tiempo que transcurre entre el momento en que el nivel de volumen del sonido cae debajo del Nivel del Umbral y el momento en que se deja de aplicarle compresión.

#### Gain (Post Gain)

Ajuste la ganancia de la entrada.

#### LowGain

Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias graves.

#### Hi Gain

Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias agudas.

#### Pan (Panorama de la Salida)

Ajuste la posición estereofónica del sonido. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y R63 la posición más a la derecha.

#### Level (Nivel de la Salida)

Ajuste el nivel de la salida.

Página 48 del manual en inglés

#### 11: HEXA-CHORUS

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

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### Pre Dly (Tiempo del Pre- Delay)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.

#### Rate #

Ajuste la frecuencia de la modulación.

Depth

Ajuste la profundidad de la modulación.

Dly Dev (La Variación del Pre Delay)

El Pre-Delay determina el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado. La variación del Pre-delay ajusta la diferencia entre los Pre-delays de cada sonido de chorus.

Dpt Dev (la profundidad de la Variación)

Ajuste la diferencia de la modulación de cada sonido de chorus.

Pan Dev (el panorama de la Variación)

Ajuste la diferencia entre la posición estereofónica de cada sonido de chorus. Con un ajuste a 0, todos los sonidos de chorus están en la posición central. Con un ajuste a 20, cada sonido de chorus dispone de una de las posiciones ajustadas a intervalos de treinta grados en relación con el punto central.

Balance (Nivel de mezcla del Efecto) #

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado.

Level (Nivel de la salida)

Ajuste el nivel de la salida.

## 12: TREMOLO-CHORUS

Tremolo Chorus es un efectos de chorus combinado con Tremolo (modulación cíclica del nivel de volumen).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Pre Dly (Tiempo del Pre- Delay)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.

ChoRate (la frecuencia del Chorus)

Ajuste la frecuencia de la modulación del efecto de chorus.

ChoDpt (la profundidad del Chorus)

Ajuste la profundidad de la modulación del efecto de Chorus.

Phase (la fase del Tremolo)

Ajuste la anchura del efecto de tremolo.

TrmRate (la frecuencia del Tremolo) #

Ajuste la frecuencia de la modulación del efecto de Tremolo.

Trm Sep (la separación del Tremolo)

Ajuste la anchura del efecto de tremolo.

Balance (Nivel de mezcla del Efecto) #

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado.

Level (Nivel de la salida)

Ajuste el nivel de la salida.

## 13: SPACE-D

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

Pre Dly (Tiempo del Pre- Delay)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.

Rate #

Ajuste la frecuencia de la modulación.

Depth

Ajuste la profundidad de la modulación.

Phase

Ajuste la espaciosidad del sonido.

LowGain

Ajuste la ganancia de la gama de frecuencias graves.

Hi Gain

Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias agudas.

Balance (Nivel de mezcla del Efecto) #

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado.

Level (Nivel de la salida)

Ajuste el nivel de la salida.

14: STEREO-CHORUS

Éste es un chorus estereofónica. Incluye un filtro para que Ud. pueda ajustar el timbre del sonido de chorus.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Pre Dly (Tiempo del Pre- Delay)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.

Rate #

Ajuste la frecuencia de la modulación.

Depth

Ajuste la profundidad de la modulación.

Phase

Ajuste la espaciosidad del sonido.

Página 49 del manual en inglés

Filter (tipo de Filtro)

Seleccione el tipo de filtro.

LPF: corta la gama de frecuencias más alta que la frecuencia de corte.

BPF: corta la gama de frecuencias más baja que la frecuencia de corte.

Cutoff (la frecuencia de Corte)

Ajuste la frecuencia básica del filtro.

LowGain

Ajuste la ganancia de la gama de frecuencias graves.

Hi Gain

Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias agudas.

Balance (Nivel de mezcla del Efecto) #

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado.

Level (Nivel de la salida)  
Ajuste el nivel de la salida.

#### 15: STEREO-FLANGER

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

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Pre Dly (Tiempo del Pre- Delay)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.

Rate #

Ajuste la frecuencia de la modulación.

Depth

Ajuste la profundidad de la modulación.

Fbk (nivel de la Regeneración) #

Ajuste la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase.

Phase

Ajuste la espaciosidad del sonido.

Filter (tipo de Filtro)

Seleccione el tipo de filtro.

OFF: se utiliza ningún filtro

LPF: corta la gama de frecuencias más alta que la frecuencia de corte.

BPF: corta la gama de frecuencias más baja que la frecuencia de corte.

Cutoff (la frecuencia de Corte)

Ajuste la frecuencia básica del filtro.

LowGain

Ajuste la ganancia de la gama de frecuencias graves.

Hi Gain

Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias agudas.

Balance (Nivel de mezcla del Efecto) #

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado.

Level (Nivel de la salida)

Ajuste el nivel de la salida.

#### 16: STEP-FLANGER

El Step Flanger es un efecto de flanger en el que éste desplaza la afinación por pasos. También puede especificar la velocidad a la que se desplaza la afinación en términos de valores de nota de un tempo específico.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Pre Dly (Tiempo del Pre- Delay)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.

Rate #

Ajuste la frecuencia de la modulación.

Depth

Ajuste la profundidad de la modulación.

Fbk (nivel de la Regeneración) #

Ajuste la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase.

Phase

Ajuste la espaciosidad del sonido.

Step Rate #

Ajuste la frecuencia (la duración) del desplazamiento de la afinación. Este parámetro puede ajustarse en forma de valor de nota a un tiempo específico. En este caso, especifique el valor de nota que desee.

< Al ajustar Step Rate en forma de un valor de nota >

Como tiempo específico, puede utilizar el Tempo de Patch, el Tempo de Performance o el tiempo de reloj del secuenciador del XP-50. Si desea utilizar un tiempo fijo en el modo Patch (Tempo de Patch), vaya a la pantalla PATCH CLOCK (PATCH: COMMON), ajuste el parámetro Source a PATCH y ajuste al tiempo deseado el parámetro Tempo (en la misma pantalla). Si desea utilizar un tiempo fijo en el modo Performance (Tempo de Performance), vaya a la pantalla PERFORM CLOCK (PERFORM: COMMON), ajuste el parámetro Source a PERFORM y ajuste al tiempo deseado el parámetro Tempo (en la misma pantalla). Si desea utilizar reloj de tiempo del secuenciador en el modo Patch, ajuste el parámetro Source (PATCH: COMMON: PATCH CLOCK) a SEQUENCER. Si desea utilizar reloj de tiempo del secuenciador en el modo Performance, ajuste el parámetro Source (PERFORM: COMMON: PERFORM CLOCK) a SEQUENCER.

Página 50 del manual en inglés

LowGain

Ajuste la ganancia de la gama de frecuencias graves.

Hi Gain

Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias agudas.

Balance (Nivel de mezcla del Efecto) #

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado.

Level (Nivel de la salida)

Ajuste el nivel de la salida.

17: STEREO DELAY

Éste es un delay estereofónica.

Cuando el Modo de Regeneración es NORMAL:

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Cuando el Modo de Regeneración es CROSS:

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Delay L (tiempo de Delay izquierda)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido directo y el momento en que empieza el sonido de delay izquierda.

Delay R (tiempo de Delay derecha)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido directo y el momento en que empieza el sonido de delay derecha.

#### Fbk (nivel de la Regeneración) #

Ajuste la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase.

#### Mode (modo de Regeneración)

Seleccione la manera de devolver al efecto el sonido procesado

**NORMAL:** Se devuelve el sonido de delay izquierda a la entrada del delay izquierda, y el de la derecha a la entrada del delay derecha.

**CROSS:** Se devuelve el sonido de delay izquierda a la entrada del delay derecha y el sonido de delay derecha a la entrada del delay izquierda.

#### Phase L (la fase de la Regeneración izquierda)

Seleccione la fase del sonido de delay izquierda.

**NORMAL:** No se cambia la fase.

**INVERT:** Se invierte la fase.

#### Phase R (la fase de la Regeneración derecha)

Seleccione la fase del sonido de delay derecha.

**NORMAL:** No se cambia la fase.

**INVERT:** Se invierte la fase.

#### HF Damp

Ajuste la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que no se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en **BYPASS**.

#### LowGain

Ajuste la ganancia de la gama de frecuencias graves.

#### Hi Gain

Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias agudas.

#### Balance (Nivel de mezcla del Efecto) #

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado.

#### Level (Nivel de la salida)

Ajuste el nivel de la salida.

#### 18: MODULATION-DELAY

Este efecto añade modulación al sonido de delay y así produce un efecto similar al efecto de flanger.

Cuando el Modo de Regeneración es **NORMAL**:

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Cuando el Modo de Regeneración es **CROSS**:

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### Delay L (tiempo de Delay izquierda)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido directo y el momento en que empieza el sonido de delay izquierda.

#### Delay R (tiempo de Delay derecha)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido directo y el momento en que empieza el sonido de delay derecha.

#### Fbk (nivel de la Regeneración) #

Ajuste la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase.

Mode (modo de Regeneración)

Seleccione la manera en que se devuelve al efecto el sonido procesado

NORMAL: Se devuelve el sonido de delay izquierda a la entrada del delay izquierda y el de la derecha, a la entrada del delay derecha.

CROSS: Se devuelve el sonido de delay izquierda a la entrada del delay derecha y el sonido de delay derecha a la entrada del delay izquierda.

Rate #

Ajuste la velocidad de la modulación.

Profundidad

Ajuste la profundidad de la modulación.

Phase

Ajuste la espaciosidad del sonido.

Página 51 del manual en inglés

HF Damp

Ajuste la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.

LowGain

Ajuste la ganancia de la gama de frecuencias graves.

Hi Gain

Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias agudas.

Balance (Nivel de mezcla del Efecto) #

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado.

Level (Nivel de la salida)

Ajuste el nivel de la salida.

19: TRIPLE-TAP-DELAY

El Triple Tap Delay produce tres sonidos de delay: centro, izquierda y derecha. Puede especificar el tiempo de delay del centro en forma de un valor de nota a un tiempo específico.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Delay C (tiempo de Delay del Centro)

Delay L (tiempo de Delay izquierda)

Delay R (tiempo de Delay derecha)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado. Puede ajustar este parámetro en forma de un valor de nota a un tiempo específico. En este caso, especifique el valor de nota deseado.

< Al ajustar Delay Time en forma de un valor de nota >

Como tiempo específico, puede utilizar el Tempo de Patch, el Tempo de Performance o el tiempo de reloj del secuenciador del XP-50. Si desea utilizar un tiempo fijo en el modo Patch (Tempo de Patch), vaya a la pantalla PATCH CLOCK (PATCH: COMMON), ajuste el parámetro Source a PATCH y ajuste al tiempo deseado el parámetro Tempo (en la misma pantalla). Si desea utilizar un tiempo fijo en el modo Performance (Tempo de Performance), vaya a la pantalla PERFORM CLOCK (PERFORM: COMMON), ajuste el parámetro Source a PERFORM y ajuste al tiempo deseado el parámetro Tempo (en la misma pantalla). Si desea utilizar reloj de tempo del secuenciador en el modo Patch, ajuste el parámetro Source (PATCH: COMMON: PATCH CLOCK) a SEQUENCER. Si desea utilizar reloj de tempo del secuenciador



en el modo Performance, ajuste el parámetro Source (PERFORM: COMMON: PERFORM CLOCK) a SEQUENCER.

Fbk (nivel de la Regeneración) #

Ajuste la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase.

Level C (nivel de la posición Central)

Level L (nivel de la posición a la Izquierda)

Level R (nivel de la posición a la Derecha)

Ajuste el nivel de volumen de cada uno de los sonidos de delay.

HF Damp

Ajuste la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.

LowGain

Ajuste la ganancia de la gama de frecuencias graves.

Hi Gain

Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias agudas.

Balance (Nivel de mezcla del Efecto) #

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado.

Level (Nivel de la salida)

Ajuste el nivel de la salida.

20: QUADRUPLE-TAP-DELAY

El Quadruple Tap Delay produce cuatro sonidos de delay. Puede especificar cada uno de los tiempos de delay en forma de valor de nota a un tempo específico.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

La distribución de los sonidos de delay es la siguiente

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Delay 1 (tiempo de Delay 1)

Delay 2 (tiempo de Delay 2)

Delay 3 (tiempo de Delay 3)

Delay 4 (tiempo de Delay 4)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado. Puede ajustar este parámetro en forma de valor de nota a un tempo específico. En este caso, especifique el valor de nota deseado.

Página 52 del manual en inglés

< Al ajustar Delay Time en forma de valor de nota >

Como tempo específico, puede utilizar el Tempo de Patch, el Tempo de Performance o el tempo de reloj del secuenciador del XP-50. Si desea utilizar un tempo fijo en el modo Patch (Tempo de Patch), vaya a la pantalla PATCH CLOCK (PATCH: COMMON), ajuste el parámetro Source a PATCH y ajuste al tempo deseado el parámetro Tempo (en la misma pantalla). Si desea utilizar un tempo fijo en el modo Performance (Tempo de Performance), vaya a la pantalla PERFORM CLOCK (PERFORM: COMMON), ajuste el parámetro Source a PERFORM y ajuste al tempo deseado el parámetro Tempo (en la misma pantalla). Si desea utilizar reloj de tempo del secuenciador en el modo Patch, ajuste el parámetro Source (PATCH: COMMON: PATCH CLOCK) a SEQUENCER. Si desea utilizar reloj de tempo del secuenciador

en el modo Performance, ajuste el parámetro Source (PERFORM: COMMON: PERFORM CLOCK) a SEQUENCER.

Level 1

Level 2

Level 3

Level 4

Ajuste el nivel de volumen de cada uno de los sonidos de delay.

Fbk (nivel de la Regeneración) #

Ajuste la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase.

HF Damp

Ajuste la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencia altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.

Balance (Nivel de mezcla del Efecto) #

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado.

Level (Nivel de la salida)

Ajuste el nivel de la salida.

21: TIME-CONTROL-DELAY

Este efecto le permite utilizar un controlador (el controlador seleccionado en la Fuente de Control EFX) para controlar el tiempo de delay y la afinación a tiempo real. Al alargar el delay, la afinación será más grave y al recortar el delay, más aguda.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Delay (tiempo de Delay) #

Ajuste el tiempo de Delay hasta que se oiga por separado cada uno de los sonidos de delay.

Accel (la Aceleración)

Este parámetro ajusta el intervalo de tiempo durante el cual el Tiempo de Delay cambia del ajuste actual al nuevo ajuste especificado. La frecuencia de cambio del Tiempo de Delay afecta directamente a la frecuencia de cambio de la afinación.

Fbk (nivel de la Regeneración) #

Ajuste la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase.

HF Damp

Ajuste la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencia altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.

Pan (el panorama de la Salida)

Ajuste la posición estereofónica del sonido procesado. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha.

LowGain

Ajuste la ganancia de la gama de frecuencias graves.

Hi Gain

Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias agudas.

Balance (Nivel de mezcla del Efecto) #

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado.

Level (Nivel de la salida)  
Ajuste el nivel de la salida.

## 22. 2 VOICE-PITCH-SHIFTER

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

\*\*\*FIGURA\*\*\*

CoarseA (afinación General A) #  
Ajuste la afinación del Pitch Shift A por pasos de un semitono (-2 a +1 octavas).

Fine A (afinación Precisa A)  
Efectúe ajustes de precisión en la afinación del Pitch Shift A por pasos de 2 cents (-100 a +100).

\* Un cent es un 1/100 de un semitono.

Pan A (el panorama de la Salida A)  
Ajuste la posición estereofónica del sonido procesado. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Pre Dly A (Tiempo del Pre- Delay A)  
Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido del Pitch Shift A.

CoarseB (afinación General B) #  
Ajuste la afinación del Pitch Shift B por pasos de un semitono (-2 a +1 octavas).

Página 53 del manual en inglés

Fine B (afinación Precisa B)  
Efectúe ajustes de precisión en la afinación del Pitch Shift B por pasos de 2 cents (-100 a +100).

Pan B (el panorama de la Salida B)  
Ajuste la posición estereofónica del sonido procesado. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Pre DlyB (Tiempo del Pre- Delay B)  
Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido del Pitch Shift B.

Mode (modo Pitch Shifter)  
Los ajustes más altos de este parámetro proporcionan una respuesta más lenta y una afinación más estable.

Lvl Bal (Nivel del Balance)  
Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido del Pitch Shift A y el del Pitch Shift B.

Balance (Nivel de mezcla del Efecto)  
Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado.

Level (Nivel de la salida)  
Ajuste el nivel de la salida.

23: FBK-PITCH-SHIFTER (pitch shift con Regeneración)  
Este pitch shifter permite regenerar el sonido de pitch shift.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Coarse (afinación General ) #  
Ajuste la afinación del Pitch Shift por pasos de un semitono (-2 a +1 octavas).

Fine (afinación Precisa A)

Efectúe ajustes de precisión en la afinación del Pitch Shift por pasos de 2 cents (-100 a +100).

Fbk (nivel de la Regeneración) #

Ajuste la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase.

Pre Dly (Tiempo del Pre- Delay)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido del Pitch Shift.

Mode (modo Pitch Shifter)

Los ajustes más altos de este parámetro proporcionan una respuesta más lenta y una afinación más estable.

Pan (el panorama de la Salida )

Ajuste la posición estereofónica del sonido procesado. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha.

LowGain

Ajuste la ganancia de la gama de frecuencias graves.

Hi Gain

Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias agudas.

Balance (Nivel de mezcla del Efecto)

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado.

Level (Nivel de la salida)

Ajuste el nivel de la salida.

24: REVERB

El efecto de reverb añade reverberación al sonido simulando así las características de un espacio acústico en concreto.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Type (El Tipo de Delay/Reverb)

Este parámetro selecciona el tipo de Reverb.

ROOM1: Una Reverb corta y de alta densidad.

ROOM 2: Una Reverb corta y de baja densidad.

STAGE1: Una Reverb que contiene más densidad en la "cola" de la Reverb.

STAGE 2: Una Reverb con una inicial reflection fuerte.

HALL1: Una Reverb transparente.

HALL 2: Una Reverb compleja y rica.

Pre Dly (Tiempo del Pre- Delay)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido del Pitch Shift

Time (tiempo de Reverb) #

Ajuste la duración de la reverberación.

HF Damp

Se cortan las frecuencias del sonido de la reverb que son más altas que la frecuencia que ajusta aquí. Cuanto más baja está ajustada la frecuencia, más cantidad de frecuencias altas serán cortadas proporcionando una reverberación más suave y oscura. Si no desea que se corten las frecuencias altas, ajuste este parámetro en BYPASS.

LowGain

Ajuste la ganancia de la gama de frecuencias graves.

Hi Gain

Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias agudas.

Balance (Nivel de mezcla del Efecto)

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado.

Level (Nivel de la salida)

Ajuste el nivel de la salida.

25: GATE-REVERB

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

Type (tipo de Reverb con Puerta)

Seleccione el tipo de reverb que desee.

NORMAL: una reverb con puerta convencional

REVERSE: una reverb invertida

SWEEP1: el sonido de la reverb se desplaza en el campo estereofónica de derecha a izquierda

SWEEP2: el sonido de la reverb se desplaza en el campo estereofónica de izquierda a derecha

Página 54 del manual en inglés

Pre Dly (Tiempo del Pre- Delay)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de Reverb.

Gate Time (tiempo de Reverb)

Ajuste la duración del intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza a sonar la reverb y el momento en que deja de sonar.

LowGain

Ajuste la ganancia de la gama de frecuencias graves.

Hi Gain

Ajuste la ganancia de la gama de frecuencias agudas.

Balance (Nivel de mezcla del Efecto) #

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado.

Level (Nivel de la salida) #

Ajuste el nivel de la salida.

26: OVERDRIVE->CHORUS

Este efecto conecta en serie el overdrive y el chorus.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Drive

Ajuste la cantidad de distorsión del overdrive. El nivel de volumen cambia en relación con la cantidad de distorsión ajustada.

Pan (el panorama de la Salida) #

Ajuste la posición estereofónica del sonido procesado. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Pre Dly (Tiempo del Pre- Delay) #

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus.

#### Rate

Ajuste la velocidad de la modulación del efecto de chorus.

#### Depth

Ajuste la profundidad de la modulación del efecto de chorus.

#### Balance (Balance del Chorus) #

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de overdrive que se envía al chorus y el del sonido de overdrive que no se envía al chorus. Con un ajuste de "D100: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive. Con un ajuste de "D0: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive enviado al chorus.

#### Level (Nivel de la Salida)

Ajuste el nivel de la Salida.

#### 27: OVERDRIVE->FLANGER

Este efecto conecta en serie el overdrive y el flanger.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### Drive

Ajuste la cantidad de distorsión del overdrive. El nivel de volumen cambia en relación con la cantidad de distorsión ajustada.

#### Pan (el panorama de la Salida) #

Ajuste la posición estereofónica del sonido procesado. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha.

#### Pre Dly (Tiempo del Pre- Delay) #

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger.

#### Rate

Ajuste la velocidad de la modulación del efecto de flanger.

#### Depth

Ajuste la profundidad de la modulación del efecto de flanger.

#### Fbk (nivel de la Regeneración)

Ajuste la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase.

#### Balance (Balance del Flanger) #

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de overdrive que se envía al flanger y el del sonido de overdrive que no se envía al flanger. Con un ajuste de "D100: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive. Con un ajuste de "D0: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive enviado al flanger.

#### Level (Nivel de la Salida)

Ajuste el nivel de la Salida.

#### 28: OVERDRIVE->DELAY

Este efecto conecta en serie el overdrive y el delay.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### Drive

Ajuste la cantidad de distorsión del overdrive. El nivel de volumen cambia en relación con la cantidad de distorsión ajustada.

Pan (el panorama de la Salida) #

Ajuste la posición estereofónica del sonido procesado. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Delay (Tiempo de Delay)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de delay.

Fbk (nivel de la Regeneración)

Ajuste la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase.

Balance (Balance del Delay)

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de overdrive que se envía al delay y el del sonido de overdrive que no se envía al delay. Con un ajuste de "D100: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive. Con un ajuste de "D0: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive enviado al delay.

Level (Nivel de la Salida)

Ajuste el nivel de la Salida.

Página 55 del manual en inglés

29: DISTORTION->CHORUS

Este efecto conecta en serie la distorsión y el chorus. Los parámetros son los mismos que los del "26: OVERDRIVE->CHORUS."

\*\*\*FIGURA\*\*\*

30: DISTORTION->FLANGER

Este efecto conecta en serie la distorsión y el flanger. Los parámetros son los mismos que los del "27: OVERDRIVE->FLANGER."

\*\*\*FIGURA\*\*\*

31: DISTORTION->DELAY

Este efecto conecta en serie la distorsión y el delay. Los parámetros son los mismos que los del "28: OVERDRIVE->DELAY."

\*\*\*FIGURA\*\*\*

32: ENHANCER->CHORUS

Este efecto conecta en serie el enhancer y el chorus.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Sens (Sensibilidad) #

Ajuste la sensibilidad del enhancer.

Mix (nivel de Mezcla)

Ajuste la proporción de la combinación de los armónicos generados por el enhancer con el sonido original.

Pre Dly (Tiempo del Pre- Delay) #

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus.

Rate

Ajuste la velocidad de la modulación del efecto de chorus.

Depth

Ajuste la profundidad de la modulación del efecto de chorus.

Balance (Balance del Chorus) #

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de overdrive que se envía al chorus y el del sonido de overdrive que no se envía al chorus. Con un ajuste de "D100: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive. Con un ajuste de "D0: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive enviado al chorus.

Level (Nivel de la Salida)

Ajuste el nivel de la Salida.

33. ENHANCER->CHORUS

Este efecto conecta en serie el enhancer y el chorus.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Sens (Sensibilidad) #

Ajuste la sensibilidad del enhancer.

Mix (nivel de Mezcla)

Ajuste la proporción de la combinación de los armónicos generados por el enhancer con el sonido original.

Pre Dly (Tiempo del Pre-Delay)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger.

Rate

Ajuste la velocidad de la modulación del efecto de flanger.

Depth

Ajuste la profundidad de la modulación del efecto de flanger.

Fbk (nivel de la Regeneración)

Ajuste la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase.

Balance (Balance del Flanger) #

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de overdrive que se envía al flanger y el del sonido de overdrive que no se envía al flanger. Con un ajuste de "D100: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive. Con un ajuste de "D0: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive enviado al flanger.

Level (Nivel de la Salida)

Ajuste el nivel de la Salida.

34: ENHANCER->DELAY

Este efecto conecta en serie el enhancer y el delay.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Sens (Sensibilidad) #

Ajuste la sensibilidad del enhancer.

Mix (nivel de Mezcla)

Ajuste la proporción de la combinación de los armónicos generados por el enhancer con el sonido original.

Delay (Tiempo de Delay)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de delay.



Fbk (nivel de la Regeneración)

Ajuste la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase.

Página 56 del manual en inglés

HF Damp

Ajuste la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencia altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.

Balance (Balance del Delay)

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de overdrive que se envía al delay y el del sonido de overdrive que no se envía al delay. Con un ajuste de "D100: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive. Con un ajuste de "D0: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive enviado al delay.

Level (Nivel de la Salida)

Ajuste el nivel de la Salida.

35: CHORUS->DELAY

Este efecto conecta en serie el chorus y el delay.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Cho Dly (Tiempo del Pre- Delay del Chorus)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus.

ChoRate (la frecuencia del Chorus)

Ajuste la frecuencia de la modulación del efecto de chorus.

ChoDpt (la profundidad del Chorus)

Ajuste la profundidad de la modulación del efecto de Chorus.

Cho Bal (Balance del Chorus)

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido de chorus. Con un ajuste de "D100: 0E," se envía a la salida sólo el directo. Con un ajuste de "D0: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de chorus.

Delay (Tiempo de Delay)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de delay.

Dly Fbk (nivel de la regeneración del Delay)

Ajuste la cantidad (%) del sonido de delay que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes negativos (-) regeneran el sonido fuera de fase.

HF Damp

Ajuste la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencia altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.

Delay Balance (Balance del Delay) #

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de chorus que se envía al delay y el del sonido de chorus que no se envía al delay. Con un ajuste de "D100: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de chorus. Con un ajuste de "D0: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de chorus enviado al delay.

Level (Nivel de la Salida)

Ajuste el nivel de la Salida.

### 36: FLANGER->DELAY

Este efecto conecta en serie el flanger y el delay.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Flg Dly (Tiempo del Pre- Delay del Flanger)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger.

FlgRate (la frecuencia del Flanger)

Ajuste la frecuencia de la modulación del efecto de flanger.

FlgDpt (la profundidad del Flanger)

Ajuste la profundidad de la modulación del efecto de flanger.

Flg Fbk (nivel de la regeneración del Flanger)

Ajuste la cantidad (%) del sonido de flanger que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes negativos (-) regeneran el sonido fuera de fase.

Flg Bal (Balance del Flanger)

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido de flanger. Con un ajuste de "D100: 0E," se envía a la salida sólo el directo. Con un ajuste de "D0: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de flanger.

Delay (Tiempo de Delay)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de delay.

Dly Fbk (nivel de la regeneración del Delay)

Ajuste la cantidad (%) del sonido de delay que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes negativos (-) regeneran el sonido fuera de fase.

HF Damp

Ajuste la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.

Delay Balance (Balance del Delay) #

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de chorus que se envía al delay y el del sonido de chorus que no se envía al delay. Con un ajuste de "D100: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de chorus. Con un ajuste de "D0: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de chorus enviado al delay.

Level (Nivel de la Salida)

Ajuste el nivel de la Salida.

### 37: CHORUS->FLANGER

Este efecto conecta en serie el chorus y el flanger.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Cho Dly (Tiempo del Pre- Delay del Chorus)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus.

ChoRate (la frecuencia del Chorus)

Ajuste la frecuencia de la modulación del efecto de chorus.

ChoDpt (la profundidad del Chorus)

Ajuste la profundidad de la modulación del efecto de Chorus.

#### Cho Bal (Balance del Chorus) #

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido de chorus. Con un ajuste de "D100: 0E," se envía a la salida sólo el directo. Con un ajuste de "D0: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de chorus.

#### Flg Dly (Tiempo del Pre- Delay del Flanger)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger.

#### FlgRate (la frecuencia del Flanger)

Ajuste la frecuencia de la modulación del efecto de flanger.

#### FlgDpt (la profundidad del Flanger)

Ajuste la profundidad de la modulación del efecto de flanger.

#### Flg Fbk (nivel de la regeneración del Flanger)

Ajuste la cantidad (%) del sonido de flanger que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes negativos (-) regeneran el sonido fuera de fase.

#### Flg Bal (Balance del Flanger) #

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido de flanger. Con un ajuste de "D100: 0E," se envía a la salida sólo el directo. Con un ajuste de "D0: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de flanger.

#### Level (Nivel de la Salida)

Ajuste el nivel de la Salida.

#### 38: CHORUS/DELAY

Este efecto conecta en paralelo el chorus y el delay. Los parámetros son iguales que los del "35: CHORUS->DELAY." No obstante, el parámetro Delay Balance ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido de delay.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### 39: FLANGER/DELAY

Este efecto conecta en paralelo el flanger y el delay. Los parámetros son iguales que los del "36: FLANGER->DELAY." No obstante, el parámetro Delay Balance ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido de delay.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### 40: CHORUS/FLANGER

Este efecto conecta en paralelo el chorus y el flanger. Los parámetros son iguales que aquellos del "37: CHORUS->FLANGER." No obstante, el parámetro Delay Balance ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido de flanger.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Página 58 del manual en inglés

Los ajustes de Sistema

\*\*\*FIGURA\*\*\*

El grupo SETUP

SYSTEM SETUP

Patch Remain (el interruptor mantener el Patch)

Si desea que, al seleccionar un nuevo Patch (Set de Percusión), se apaguen las notas que están sonando actualmente, ajuste este parámetro en OFF.

#### El Modo Power Up

Seleccione el estado en que estará el XP-50 al encenderlo.

LAST-SET: El XP-50 estará en el mismo estado en que estaba al apagarlo.

DEFAULT: El XP-50 estará ajustado para hacer sonar el Patch "USER:001."

#### El grupo CONTRAST

##### CONTRAST (El contraste del LCD)

##### Contraste del LCD

Ajuste el contraste (el brillo) de la pantalla.

#### KEYBOARD

##### Transpos (el interruptor/valor Transportar)

Si desea transportar la afinación de la gama del teclado, ajuste este interruptor en ON y, a continuación, ajuste la cantidad de transposición que desee (por pasos de un semitono).

\* Se muestra en la parte inferior derecha de la pantalla Performance/Patch/Set de Percusión play el nombre de nota.

\* Para activar/desactivar el interruptor desde una pantalla play, mantenga pulsado el botón SHIFT y pulse el botón RPS.

\* Para modificar el valor desde una pantalla play, mantenga pulsado el botón SHIFT y utilice los botones +OCT/-OCT.

##### Sens (La sensibilidad de Tecla)

Seleccione la sensibilidad de tecla.

LIGHT: ligera

MEDIUM: normal

HEAVY: pesante

##### Vel (La velocidad de Tecla)

Especifique si, al tocar las teclas, se transmite el valor de la velocidad. Si desea que se transmita la velocidad de tecla actual, ajuste éste en REAL. Si desea que se transmite una velocidad fija a pesar del ataque utilizado, especifique el valor deseado.

##### After (La sensibilidad del Aftertouch)

Especifique la sensibilidad del Aftertouch. Los valores más altos permiten aplicar el Aftertouch con menos fuerza de ataque. Normalmente debe ajustar este parámetro a 100.

#### PEDAL 1/2 ASSIGN

Asigne la función de los pedales conectados a los jacks PEDAL1 y PEDAL 2.

##### Assign (La asignación de los Pedales 1/2)

Seleccione la función a controlar mediante el pedal.

CC00-95: Un número de controlador MIDI 0-95 (excepto 0, 32, 6 y 38)

BEND: Pitch Bend

AFTERTOUCHE: Aftertouch

PROG-UP: Cada vez que pise el pedal, se seleccionará el próximo número de Performance o de Patch.

PROG-DOWN: Cada vez que pise el pedal, se seleccionará el número anterior de Performance o de Patch.

START/STOP: Cada vez que pise el pedal, el secuenciador alternará entre playback y stop.

PUNCH-I/O: Cada vez que pise el pedal, el secuenciador alternará entre iniciar y parar la grabación de tipo "pinchar."

TAP-TEMPO: El Tempo Tap (Ud. especifica el tempo mediante el ritmo marcado al pisa el pedal.

#### Output (La salida del Pedal 1/2)

Seleccione la(s) fuente(s) (la fuente de sonido interna y/o las fuentes de sonido externas conectadas al MIDI OUT) que se controlan mediante los pedales.

OFF: No se controla ninguna.

INT: Se controla sólo la fuente de sonido interna.

MIDI: Se controla sólo la fuente de sonido externa.

BOTH: Se controla la fuente de sonido interna y la fuente de sonido externa.

#### Polarity (La polaridad del Pedal 1/2)

Este parámetro cambia la polaridad de los pedales. En algunos pedales, la señal eléctrica enviada desde el pedal al pisarlo o al soltarlo es la inversa de la de otros pedales. Si su pedal proporciona un efecto inverso al efecto esperado, ajuste este parámetro en REVERSE. Si está utilizando un pedal Roland (que no disponga de interruptor de polaridad), ajuste este parámetro en STANDARD.

#### C1/2 ASSIGN (La asignación del deslizador C1/2)

Estos parámetros ajustan las funciones controladas mediante los deslizadores C1 y C2.

#### Assign (La asignación de los deslizadores C1/2)

Seleccione la función a controlar mediante cada uno de los pedales.

CC00-95: Un número de controlador MIDI 0-95 (excepto 0, 32, 6 y 38)

BEND: Pitch Bend

AFTERTOUC: Aftertouch

#### Output (La salida del deslizador C1/2)

Seleccione la(s) fuente(s) (la fuente de sonido interna y/o las fuentes de sonido externas conectadas al MIDI OUT) que se controlan mediante los deslizadores.

OFF: No se controla ninguna.

INT: Se controla sólo la fuente de sonido interna.

MIDI: Se controla sólo la fuente de sonido externa.

BOTH: Se controla la fuente de sonido interna y la fuente de sonido externa.

Página 59 del manual en inglés

#### HOLD PEDAL

Ajuste la función del pedal conectado al jack HOLD PEDAL.

#### Output (La salida del Pedal)

Seleccione la(s) fuente(s) (la fuente de sonido interna y/o las fuentes de sonido externas conectadas al MIDI OUT) que se controlan mediante el pedal.

OFF: No se controla ninguna.

INT: Se controla sólo la fuente de sonido interna.

MIDI: Se controla sólo la fuente de sonido externa.

BOTH: Se controla la fuente de sonido interna y la fuente de sonido externa.

#### Polarity (La polaridad del Pedal 1/2)

Este parámetro cambia la polaridad del pedal Hold. En algunos pedales, la señal eléctrica enviada desde el pedal al pisarlo o al soltarlo es la inversa de la de otros pedales. Si su pedal proporciona un efecto inverso al efecto esperado, ajuste este parámetro en REVERSE. Si está utilizando un pedal Roland (que no disponga de interruptor de polaridad), ajuste este parámetro en STANDARD.

#### SYS-CTRL ASSIGN (La asignación del control de Sistema)

Estos parámetros permiten seleccionar dos controladores para el control común de los parámetros de un Patch o de un Performance. Los ajustes de cada Patch (o de cada Performance) determinan si se utilizan o no los dos controladores seleccionados aquí. También debe especificar para cada Patch (o Performance) los parámetros a controlar.

CC00-95: Un número de controlador MIDI 0-95 (excepto 0, 32, 6 y 38)

BEND: Pitch Bend

AFTERTOUC: Aftertouch

\* Para poder utilizar los controladores seleccionados, debe efectuar los ajustes de Sistema y de Patch/Performance de forma que se reciban los mensajes MIDI transmitidos.

\* Para la mayoría de los mensajes de cambio de control, la función que tiene cada número se define mediante la especificación MIDI. Estos ajustes le permite utilizar mensajes de cambio de control sin tener en cuenta sus funciones propias y, por lo tanto, antes de efectuar ajustes aquí, debe estar seguro de que son correctos.

#### CONTROL SOURCE

Seleccione el tipo de mensaje MIDI que se utiliza para controlar cada una de las siguientes funciones.

##### Hold (La fuente de control del Hold)

Seleccione el tipo de mensaje que se utiliza para mantener los valores actuales de parámetro.

OFF: no se utiliza ningún mensaje

HOLD-1: Hold 1 (número de control 64)

SOST: Sostenuto (número de control 66)

SOFT: el pedal Soft (número de control 67)

HOLD-2: Hold 2 (número de control 68)

##### Peak (La fuente de control del Pico)

Seleccione el tipo de pedal que se utiliza para mantener los valores más altos recibidos.

OFF: no se utiliza ningún mensaje

HOLD-1: Hold 1 (número de control 64)

SOST: Sostenuto (número de control 66)

SOFT: el pedal Soft (número de control 67)

HOLD-2: Hold 2 (número de control 68)

##### Volume (La fuente de control del Nivel de Volumen)

Especifique si los mensajes de Expresión (número de control 11), además de los mensajes de Nivel de Volumen (número de control 7), afectan o no al nivel de volumen del Patch o de la Parte.

VOLUME: Sólo los mensajes de Nivel de Volumen afectan al nivel de volumen.

VOL&EXP: Ambos mensajes afectan al nivel de volumen.

##### Aftertouch (La fuente de control del Aftertouch)

Especifique los tipos de mensajes de aftertouch que afectan a la fuente de sonido interna.

CHANNEL: La presión de Canal (el tipo de aftertouch que se aplica por igual a todas las teclas)

POLY: La presión de tecla Polifónica ( El tipo de aftertouch que se aplica independientemente a cada una de las teclas)

CH&POLY: La presión de Canal y de tecla Polifónica

\* El teclado del XP-50 no es capaz de transmitir mensajes de tipo Presión de Tecla Polifónica.

#### El grupo MIDI

Estos parámetros determinan los ajustes de los canales MIDI y cómo se manejan los datos exclusive.

\* la primera pantalla del grupo MIDI mostrada varía según en qué modo estaba cuando pulsó el botón SYSTEM (el modo Patch/el modo Performance/el modo GM).

#### PERFORM MIDI (Performance MIDI)

Efectúe los ajustes MIDI para el modo Performance. Para efectuar estos ajustes, desde el modo Performance pulse el botón SYSTEM y a continuación, pulse el botón MIDI localizado en la fila de los botones de las funciones.

#### Control Channel (canal de control del Performance)

Seleccione el canal de recepción utilizado para la selección de los Performances vía MIDI (los mensajes Cambio de Programa y Selección de Banco). Si no desea utilizar mensajes MIDI para seleccionar los Performances, ajuste éste en OFF. Si Ud. ajusta este parámetro al mismo canal que el canal de recepción de una Parte, la selección de los Performances dispondrá de prioridad y no es posible seleccionar vía MIDI los Patches procedentes de esta Parte.

\* Se ajusta independientemente para cada Performance el canal de recepción MIDI de cada una de las Partes.

Página 60 del manual en inglés

**Local (El interruptor Local)**

Especifique si se conecta o no la sección del controlador a la fuente de sonido interna (todas las Partes). Normalmente, debe estar ajustado en ON pero, si desea utilizar el teclado del XP-50 y los controladores para controlar sólo fuentes de sonido externas, ajústelo en OFF.

\* Si desea desconectar la sección del controlador del teclado sólo de una Parte específica, utilice el parámetro Local (PERFORM: MIDI: MIDI).

**Remote (El interruptor teclado Remoto)**

Si desea utilizar un teclado MIDI externo en vez del teclado del XP-50, active este parámetro. En este caso, puede ajustar a cualquier canal el canal de transmisión del teclado MIDI externo. Normalmente, debe ajustar este parámetro en OFF.

**PATCH MIDI**

Efectúe los ajustes para el modo Patch. Para efectuar estos ajustes, desde el modo Patch, pulse el botón SYSTEM y, a continuación, pulse el botón MIDI localizado en la fila de los botones de las funciones.

**RX-Ch (El canal de recepción del modo Patch)**

Seleccione el canal en el que se reciben los mensajes MIDI en el modo Patch.

**Tx-Ch (El canal de transmisión del modo Patch)**

Este parámetro selecciona el canal de transmisión de los mensajes MIDI en el modo Patch. Si no desea enviar mensajes MIDI a aparatos MIDI externos, desactive este parámetro. Si desea que el canal de transmisión sea siempre igual al Canal de Recepción del Modo Patch, ajuste este parámetro en Rx-Ch.

**Local (El interruptor Local)**

Especifique si se conecta o no la sección del controlador a la fuente de sonido interna (todas las Partes). Normalmente, debe estar ajustado en ON pero, si desea utilizar el teclado del XP-50 y los controladores para controlar sólo fuentes de sonido externas, ajústelo en OFF.

**Remote (El interruptor teclado Remoto)**

Si desea utilizar un teclado MIDI externo en vez del teclado del XP-50, active este parámetro. En este caso, puede ajustar a cualquier canal el canal de transmisión del teclado MIDI externo. Normalmente, debe ajustar este parámetro en OFF.

**El MODO GM MIDI**

Efectúe los ajustes MIDI para el modo GM. Para efectuar estos ajustes, pulse el botón SYSTEM desde el modo GM y, a continuación, pulse el botón MIDI localizado en la fila de los botones de las funciones.

**Local (El interruptor Local)**

Especifique si se conecta o no a la fuente de sonido interna (todas las Partes) la sección del controlador. Normalmente, debe estar ajustado en ON pero, si desea utilizar el teclado del XP-50 y los controladores para controlar sólo fuentes de sonido externas, ajústelo en OFF.

**RECEIVE MIDI**

Seleccione si se reciben o no mensajes MIDI para la selección de Patches, Sets de Percusión o Performances.

**Program Change (El interruptor de Recepción de cambio de programa)**

Si desea que se reciban mensajes de Cambio de Programa, ajuste este parámetro en ON; si no, en OFF.

**Bank Select (El interruptor de Recepción de la selección de banco)**

Si desea que se reciban mensajes de Selección de Banco, ajuste este parámetro en ON; si no, en OFF.

## TRANSMIT MIDI

Especifique la manera en que se transmiten los mensajes MIDI.

Program (El interruptor de Transmisión de cambio de programa)

Si desea que se transmitan mensajes de Cambio de Programa, ajuste este parámetro en ON; si no, en OFF.

Bank Sel (El interruptor de Transmisión de la selección de banco)

Si desea que se transmitan mensajes de Selección de Banco, ajuste este parámetro en ON; si no, en OFF.

Active Sensing (El interruptor Transmisión de active sensing)

Si desea que se transmiten mensajes de Active Sensing, ajuste este parámetro en ON, si no, en OFF.

## SYS-EXC MIDI (MIDI Exclusive)

Especifique la manera en que se transmiten y se reciben los mensajes Exclusive.

Unit# (el número de unidad Exclusive)

Si desea transmitir o recibir mensajes Exclusive, ajuste este parámetro de forma que sea igual al número de Unidad (el número de identificación de la unidad) del aparato MIDI.

Rx.Exc. (El interruptor Recibir exclusive)

Si desea que se reciban los mensajes Exclusive, ajuste este parámetro en ON. Si no, en OFF.

Tx.Edit (El interruptor Transmitir los datos de edición)

Si desea que se transmitan mensajes Exclusive para cada operación de edición efectuada para un Patch, un Performance o un Set de Percusión, ajuste este parámetro en ON; Si no, en OFF.

Rx.GM. (El interruptor Recibir GM exclusive)

Si desea que se reciban los mensajes Exclusive relacionados con GM, ajuste este parámetro en ON; Si no, en OFF.

## BANK-SEL GROUP (El grupo Selección de Banco)

Cada Performance dispone de un ajuste de Grupo de Selección de Banco (PERFORM: MIDI: TRANSMIT). El parámetro del Grupo de Selección de Banco especifica la manera en que al seleccionar un Performance, se transmitirán los mensajes de Selección de Banco.

Aquí puede especificar el Número de Selección de Banco actual que se transmite para cada una de las selecciones BS1-7 efectuadas en el modo Performance.

Number (El número del grupo de selección de Banco)

Seleccione el grupo de Selección de Banco que desee ajustar. El contenido de cada número se determina mediante los siguiente ajustes para Switch, MSB y LSB.

Página 61 del manual en inglés

Switch (El interruptor transmisión de la selección de Banco)

Si desea que el grupo de selección de Banco seleccionado transmite su número de Selección de Banco asignado, ajuste este parámetro en ON. Si no, en OFF.

MSB (La selección de Banco MSB)

Especifique el MSB del número de Selección de Banco transmitido mediante el número BS seleccionado.

LSB (La selección de Banco LSB)

Especifique el LSB del número de Selección de Banco transmitido mediante el número BS seleccionado.

## SEQUENCER group (Los ajustes relacionados con el Secuenciador)

Aquí se encuentran los ajustes del metrónomo y de MIDI para el secuenciador.

SEQ MODE (El modo Secuenciador)

Efectúe los ajustes de sincronización y del metrónomo para el secuenciador.



\* Puede ajustar el parámetro Sync Mode pulsando el botón SYSTEM desde el modo Secuenciador.

#### SyncMode (El Modo Sync)

Seleccione la manera cómo funciona el secuenciador interno del XP-50 y cómo éste transmite/recibe mensajes de reloj MIDI.

INT: El secuenciador interno funciona utilizando el reloj de tiempo interno y también transmite mensajes de reloj MIDI. Si la unidad recibe mensajes de reloj MIDI procedentes de un aparato externo, los ignora.

SLAVE: El secuenciador interno está sincronizado con los mensajes de reloj MIDI externos. Cuando la unidad deje de recibir mensajes de reloj MIDI externos, dejará de funcionar el secuenciador interno.

REMOTE: Este parámetro es esencialmente el mismo que INT. No obstante, los mensajes Iniciar/Parar procedentes de un aparato MIDI externo inician/paran el playback del secuenciador interno.

#### SyncOut (El interruptor Transmisión de mensajes de sincronización)

Si desea transmitir mensajes MIDI relacionados con la sincronización (Reloj de Tempo, Iniciar, Continuar, Parar), ajuste este parámetro en ON; Si no, en OFF.

#### Thru (El interruptor Soft thru)

Soft Thru es una función que vuelve a transmitir a MIDI OUT todos los mensajes recibidos en MIDI IN sin modificarlos de ninguna manera. Normalmente, debe ajustarlo en OFF pero, al utilizar un secuenciador externo, deberá ajustarlo en ON.

#### Metronome (El modo/nivel Metrónomo)

Si desea oír el metrónomo, ajuste este parámetro en ON y a continuación, ajuste el nivel de volumen.

\* También puede activar/desactivar el metrónomo desde el panel frontal manteniendo pulsado el botón SHIFT y pulsando el botón METRONOME.

#### SEQ REC SWITCH (El interruptor grabación de Secuenciador)

Seleccione los tipos de mensajes MIDI que se pueden grabar en el secuenciador.

\* Al pulsar el botón SYSTEM estando en el modo Sequencer, se mostrará la pantalla SEQ REC SWITCH.

#### Ch (El canal filtrar la Grabación)

Seleccione los canales MIDI en los que desea grabar desde un aparato MIDI externo. Normalmente, debe ajustarlo en ALL (grabar los mensajes procedentes de todos los canales MIDI). No obstante, si desea grabar los mensajes procedentes de un sólo canal MIDI específico, ajuste el canal que desee.

#### PAft (El canal filtrar el aftertouch polifónico de la Grabación)

Si desea grabar el Aftertouch Polifónico, ajuste este parámetro en ON. Si no, en OFF.

#### C.C. (El canal filtrar el cambio de control de la Grabación)

Si desea grabar los MBSs de los mensajes de Cambio de Control, ajuste este parámetro en ON. Si no, en OFF.

#### P.P. (El canal filtrar el cambio de programa de la Grabación)

Si desea grabar los mensajes de Cambio de Programa, ajuste este parámetro en ON. Si no, en OFF.

#### C.After (El canal filtrar el aftertouch de canal de la Grabación)

Si desea grabar el Aftertouch de Canal, ajuste este parámetro en ON. Si no, en OFF.

#### Bend (El canal filtrar el pitch bend de la Grabación)

Si desea grabar los mensajes de Pitch Bend, ajuste este parámetro en ON. Si no, en OFF.

#### Exc (El canal filtrar los mensajes Exclusive de la Grabación)

Si desea grabar los mensajes Exclusive, ajuste este parámetro en ON. Si no, en OFF.

#### MICROSCOPE

\* Al pulsar el botón SYSTEM estando en el modo Microscope, se mostrará la pantalla MICROSCOPE.

Auto Calculate Check Sum (El interruptor Auto calculate check sum)

Los mensajes exclusive Roland incorporan un check sum al final de los datos para que el aparato de recepción pueda comprobar si ha recibido correctamente el mensaje. Si Ud. desea que se calcule automáticamente el check sum cuando cree o edite un mensaje exclusive en el modo Microscope, ajuste este parámetro en ON.

\* El calculo automático de los check sums es posible sólo para los mensajes exclusive de tipo IV de Roland y no para los mensajes exclusive de otros fabricantes.

Página 62 del manual en inglés

El grupo TUNE

Los parámetros de este grupo ajustan la afinación de la fuente de sonido interna y también cambian el temperamento del teclado.

\* La pantalla SCALE del grupo TUNE varía según el modo en que está cuando pulse el botón SYSTEM.

TUNE

Master (La afinación General)

Este parámetro afina la fuente de sonido interna. El valor mostrado en la pantalla indica la afinación (la frecuencia) de la tecla A4.

Key Shift (El Desplazamiento de Tecla)

Ajuste, por pasos de un semitono, la afinación de la fuente de sonido interna.

Scale Tune (El interruptor afinación de Escala)

Si desea hacer sonar una escala que no procede de la afinación temperamento igual, ajuste este parámetro en ON. Ud. puede especificar una escala para el modo de Patch y otra para el modo Performance/modo GM. Utilice la pantalla SCALE para ajustar la afinación de cada una de las notas de la escala.

\* Se utiliza la escala seleccionada incluso para los mensajes MIDI recibidos de un aparato MIDI externo.

PATCH SCALE

KEY SCALE

Si Ud. desea definir una escala para después usarla en el modo Patch, pulse el botón SYSTEM desde el modo Patch y a continuación, pulse el botón TUNE para tener acceso a la pantalla PATCH SCALE. Si Ud. desea definir una escala para después usarla en el modo Performance/modo GM, pulse el botón SYSTEM desde el modo Performance y a continuación, pulse el botón TUNE para tener acceso a la pantalla PATCH SCALE. Para efectuar ajustes para otra Parte, utilice los botones cursor para seleccionar el Patch que desee.

Puede definir una escala especificando la cantidad de diferencia entre la afinación ajustada y la afinación de la escala de temperamento igual (por pasos de un cent). En el modo Patch, existen pantallas diferentes para las teclas blancas y las teclas negras, y los ajustes para una octava (C-G) determinan la afinación para todas las demás octavas. En el modo Performance/modo GM, puede efectuar los ajustes para cada una de las teclas en cada Parte.

\* Un cent es 1/100 de un semitono.

< Temperamento Igual >

Este temperamento divide la octava en 12 pasos iguales y es el temperamento de uso más frecuente hoy en día, especialmente en la música occidental. Cuando el Interruptor Scale Tune está desactivado, se aplica este temperamento.

< Entonación Justa >

En la entonación justa las triadas primarias suenan mejor que en el temperamento igual. No obstante, esto es cierto sólo para una tonalidad y, al tocar en otra tonalidad, los acordes sonarán desafinados.

< La escala de tipo Arábica >

Comparado con el temperamento igual, las notas E y B están afinadas un semitono más graves y C#, F# y G#, un semitono más agudas. Esta escala dispone de intervalos de tercera neutros (el intervalo entre una

tercera mayor y una tercera menor) entre la notas G-B, C-E, F-G#, A#-C# y D#-F#. En el XP-50, Ud. puede utilizar una escala de tipo Arábica cuya tónica sea G, C o F.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Nota A B (la tónica es C) C

PGM CNG (El grupo cambio de Programa)

TRANSMIT P.C (Transmitir cambio de programa)

Si desea transmitir mensajes MIDI (Cambio de Programa, Selección de Banco) para seleccionar sonidos en un aparato MIDI externo, efectúe los ajustes en esta pantalla y a continuación, pulse el botón ENTER.

Channel (Transmitir canal MIDI)

Seleccione el canal en el cual desea transmitir los mensajes MIDI.

P.C# (Transmitir cambio de programa)

Seleccione el Número de Programa que desea transmitir.

Bnk-MSB (Transmitir selección de banco MSB)

Seleccione el MSB (número de control 0) del número de Selección de Banco que desea transmitir.

Bnk-LSB (Transmitir selección de banco LSB)

Seleccione el LSB (número de control 32) del número de Selección de Banco que desea transmitir.

El grupo INFO (Información)

INFO EXP (La Placa de expansión de Información)

Esta pantalla le permite comprobar los nombres de las placas de expansión instaladas en cada grupo A-D.

BATTERY CHECK

El XP-50 contiene una batería que se utiliza para mantener los datos en la memoria interna. Esta pantalla permite comprobar el voltaje de la batería. Si la batería dispone de una carga aceptable, se muestra el mensaje OK. Si la batería dispone de una carga inaceptable, se muestra el mensaje LOW. Contacte con su servicio técnico Roland más cercano para reemplazar la batería.

Página 63 del manual en inglés

Capítulo 4. Grabar y Reproducir

La función Quick Play y la Reproducción de Patrones

Reproducir una canción utilizando Quick Play

El XP-50 es capaz de reproducir canciones directamente de diskettes sin tener que cargarlas en la memoria interna. Esta función se denomina Quick Play.

\* Puede utilizar la función Quick Play sólo con canciones creadas en el XP-50 (extensión de nombre de archivo .SVQ) y con datos SMF (archivos MIDI Estándar) (extensión de nombre de archivo .MID).

\* También puede reproducir mediante el mismo procedimiento una canción grabada en la memoria interna (canción interna).

El Procedimiento

1. Introduzca en el disk drive el diskette que contiene la canción.
2. Pulse el botón SEQUENCER para seleccionar la pantalla Song Play.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Número de canción nombre de Archivo nombre de Canción  
número de Compás Tempo Tiempo de Compás

3. Desplace el cursor al número de canción y seleccione el número de la Canción que desee reproducir. A continuación, pulse el botón ENTER.

\* El número de canción corresponde al orden alfabético de los nombres de archivo. No obstante, la canción contenida en la memoria interna (canción interna) es la canción número 00.

\* No finalizará el número de canción hasta que Ud. pulse el botón ENTER.

4. Pulse el botón STOP/PLAY para iniciar la reproducción.

Al finalizar la canción, la reproducción parará automáticamente. Para interrumpir la reproducción, pulse el botón STOP/PLAY.

\* Si al interrumpir la reproducción de una canción desea volver al principio de la misma, mantenga pulsado la tecla SHIFT y pulse el botón BWD. Si al interrumpir la reproducción de una canción desea volver al final de la misma, mantenga pulsado la tecla SHIFT y pulse el botón FWD.

\* Si hay datos de ajuste al principio de una canción o si la canción utiliza la función RPS, es posible que haya un pequeño intervalo de tiempo de espera al iniciar la reproducción.

\* Si ha interrumpido la reproducción de una canción, es posible que se muestre un "+" al lado derecho del número de compás. Esto indica que ha parado la canción en medio de un compás.

Enmudecer una parte en concreto de la reproducción (1)

Si desea que no suenen instrumentos específicos durante la reproducción, puede enmudecer la pista de Frases apropiada.

\* Si está haciendo sonar un Archivo MIDI Estándar mediante la función Quick Play, no es posible utilizar este procedimiento para enmudecer las pistas de Frases. Vea la sección "Enmudecer una parte de la reproducción (2). en concreto"

El Procedimiento

1. Asegúrese de que el indicador del botón EDIT esté apagado.

2. Para activar (Playback, el indicador está iluminado) o para enmudecer (Mute, el indicador está apagado) las pistas de Frases deseadas, pulse los botones TRACK correspondientes.

Para cambiar los ajustes para una pista de Frases 1-8, apague el indicador 1-8/9-16 y pulse el botón TRACK apropiado. Para cambiar los ajustes para una pista de Frases 9-16, apague el indicador 1-8/9-16 y pulse el botón TRACK apropiado.

Enmudecer una parte de la reproducción (2) en concreto

Si mediante la función Quick Play desea que no suenen instrumentos específicos durante la reproducción de un Archivo MIDI Estándar, puede enmudecer la pista de Frases apropiada.

\* Puede guardar este ajuste como parte de los ajustes de un Performance.

El Procedimiento

1. Pulse el botón PERFORM para entrar en la pantalla Performance mode Play.

2. Asegúrese de que el indicador del botón EDIT esté apagado.

3. Pulse el botón RX, iluminando su indicador.

4. Para activar (Playback, el indicador está iluminado) o para enmudecer (Mute, el indicador está apagado) la Parte deseada, pulse los correspondientes botones PART.

Para apagar una Parte 1-8, apague el indicador 1-8/9-16 y pulse el botón PART apropiado. Para apagar una Parte 9-16, apague el indicador 1-8/9-16 y pulse el botón PART apropiado.

Página 64 del manual en inglés

#### Enmudecer la pista de Tempo

Si la canción cambia de tempo durante la reproducción, estos cambios se graban en la pista de Tempo. Si desea reproducir la canción sin que cambie de tempo, utilice el siguiente procedimiento para enmudecer la pista de Tempo.

#### El Procedimiento

1. Asegúrese de que el indicador del botón EDIT esté apagado.
2. Pulse el botón TEMPO/BEAT TRACK para apagar su indicador.  
Para cancelar el enmudecimiento, pulse otra vez el botón TEMPO/BEAT TRACK para que se encienda su indicador.

#### Registrar las canciones para la reproducción

Si, mientras se reproduce la canción actual, desea reproducir más canciones sucesivamente, puede reservar hasta 3 canciones.

#### El Procedimiento

1. Asegúrese de que se está reproduciendo la canción.
2. Desplace el cursor al número de canción y seleccione el número de la canción que desee registrar. A continuación, para finalizar la selección, pulse el botón ENTER.  
Cuando Ud. finalice una selección, se mostrarán en la pantalla los números de canción en el orden seleccionado. Al finalizar la reproducción de la canción seleccionada actualmente, empezará la reproducción de las canciones registradas en el orden seleccionado.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Reservada 1 Reservada 2 Reservada 3

\* Si desea cancelar la canción que ha registrado, pulse el botón EXIT. Cada vez que pulse el botón EXIT, se cancelará la última canción de la secuencia registrada.

\* Si pulsa el botón STOP/PLAY en vez del botón ENTER, se parará la reproducción de la canción actual y empezará la reproducción de la próxima canción registrada. En este momento se cancelan las canciones registradas previamente.

#### Cambiar el Tempo (1)

Al reproducir una canción, podrá utilizar el siguiente procedimiento para cambiar el tempo. Puede incluso cambiar el tempo durante una reproducción.

\* Si la canción ha sido grabada en el XP-50, el valor de tempo con el cual ha sido grabada la canción se graba al inicio de la pista de Tempo. En otras palabras, este valor de tempo es el tempo inicial de la canción. Al reproducir desde el principio la canción, se reproducirá siempre al tempo inicial. Si, después de modificar el tempo, desea volver al tempo inicial, mantenga pulsando el botón SHIFT y pulse el botón TEMPO/BEAT TRACK.

\* Puede modificar el tempo dentro de una gama que va desde 1/2 hasta el doble del tempo inicial.

#### El Procedimiento

1. Asegúrese de que ha seleccionado la pantalla Song Play.

2. Desplace el cursor a (nota) =, y utilice el dial Alpha, los botones INC/DEC o las teclas numéricas para modificar el tempo.

#### Cambiar el tempo (2)

También puede utilizar la función Tap Tempo para ajustar el tempo al ritmo con que pisa un pedal.

#### El Procedimiento

1. Conecte al jack PEDAL 1 o al jack PEDAL 2 un interruptor de pedal (DP-2, etc. suministrado por separado).
2. Ajuste el parámetro Asignación a "102:TAP-TEMPO." (SYSTEM: CONTROL: PEDAL 1/2 ASSIGN).
3. Al pisar el pedal tres veces o más a un ritmo regular, se ajustará el tempo al ritmo al cual pisa el pedal.

#### Reproducir un Patrón

Además de las pistas de Frases, las canciones también contienen una pista de Patrones. Los patrones son unidades de datos musicales que pueden ser manejados aparte de las pistas de Frases. Para reproducir Patrones, utilice el siguiente procedimiento.

\* No es posible reproducir un Patrón mediante la función Quick Play. Para reproducir un Patrón, debe cargar en la memoria interna la canción que contiene el Patrón.

#### El Procedimiento

1. Para cargar la canción en la memoria interna, pulse el botón DISK/UTILITY para activar la pantalla Utility menu.
2. Desplace el cursor a "2:LOAD" y pulse el botón ENTER.
3. Desplace el cursor a "1:SONG" y pulse el botón ENTER.
4. Seleccione la canción y pulse el botón ENTER.  
Una vez cargada la canción, se mostrará brevemente en la pantalla "COMPLETE" y, a continuación volverá a la pantalla Song Play.
5. Pulse el botón PATTERN para que se ilumine su indicador.  
Se muestra la pantalla Pattern Play.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

número de Patrón nombre de Canción

6. Desplace el cursor al número de Patrón y seleccione el Patrón que desee reproducir.

\* No es posible seleccionar un Patrón durante la reproducción de una canción.

7. Para iniciar la reproducción de la canción, pulse el botón STOP/PLAY.  
Al finalizar la reproducción, parará automáticamente. Para interrumpir la reproducción de un Patrón, pulse el botón STOP/PLAY.

\* No es posible reproducir Patrones que no contengan datos.

8. Cuando haya terminado de reproducir los Patrones, para volver a la pantalla Song Play, pulse el botón PATTERN o el botón EXIT.

Página 65 del manual en inglés

La función Actualización MIDI

Cuando se desplace a otro número de compás y vuelva a reproducir datos, es posible que no se seleccionen correctamente los Patches o que el pitch bend u otro controlador se quede "colgado," etc. Esto sucede porque no se han enviado a la fuente de sonido interna los datos procedentes de los compases intermedios. Si esto sucede, debe utilizar la función Actualización MIDI. La función Actualización MIDI transmite a la fuente de sonido interna todos los datos (excepto los datos de Nota) contenidos en los compases intermedios asegurando que la fuente de sonido esté ajustada correctamente para la reproducción a partir de la nueva posición.

#### El Procedimiento

1. Asegúrese de parar la reproducción de la Canción.
2. Mientras mantiene pulsado el botón SHIFT, pulse el botón STOP/PLAY. Durante este proceso, la pantalla muestra "MIDI Update!!" y una vez finalizado el proceso, este mensaje desaparecerá

Página 66 del manual en inglés

Antes de empezar a grabar

Esta sección explica varios puntos que debe entender acerca de los métodos de grabación y los pasos preparatorios necesarios.

Los métodos de Grabación

Existen dos métodos para grabar: a tiempo real y por pasos.

La grabación a Tiempo Real

La grabación a Tiempo Real es el método con el que se graban sus ejecuciones en el teclado y los movimientos de los controladores justo en el momento en que los realiza. Al utilizar la grabación a tiempo real para grabar una pista de Frases o un Patrón contenido en la pista de Patrones, podrá seleccionar entre los siguientes tipos de grabación a tiempo real.

La grabación de Reemplazo

Si el destino de la grabación ya contiene datos, los datos nuevos reemplazan (borran) los datos grabados previamente. Normalmente, se usa este método.

La grabación Mezclada

Si el destino de la grabación ya contiene datos, los datos nuevos se añaden (se mezclan) con los datos previamente grabados. Al utilizar este método junto con las grabaciones de Bucle, podrá grabar repetidamente en un área especificada sin borrar los datos existentes. Ésta es una forma útil de construir una frase de instrumentos de percusión.

La grabación pinchando Automática

Se utiliza este método para efectuar grabaciones de reemplazo sólo en un área especificada previamente. Este método es útil para volver a grabar sólo en un área especificada.

La grabación pinchando Manual

Se utiliza este método para, pisando un pedal, efectuar grabaciones de reemplazo sólo en un área especificada previamente. Este método es útil para volver a grabar sólo en un área especificada.

La grabación por Pasos

La grabación por Pasos es el método con el que se entran las notas individualmente una por una. Si desea entrar notas con mucha precisión como, por ejemplo, para una parte de percusión o de bajo, debe utilizar este método. También debe utilizar este método para asignar los Patrones para la reproducción (entrando los datos de Pattern Call en una pista de Frases).

< Acerca de los Patrones >

La pista de Patrones maneja los datos musicales en unidades denominadas Patrones. Las frases reproducidas mediante la función RPS son Patrones grabados en la pista de Patrones. Normalmente, se manejan separadamente los Patrones y las pistas de Frases pero Ud. puede asignar la reproducción de

Patrones específicos mediante una pista de Frases. Las operaciones de este tipo se efectúan mediante la grabación por Pasos. Para las partes de percusión y de bajo en las cuales se repiten frecuentemente frases idénticas, puede crear eficazmente una canción asignando repetidamente a una pista de Frases el Patrón adecuado. En este caso, la pista de Frases contiene sólo los números de los Patrones (mensajes Pattern Call) que se refieren al Patrón deseado y no contiene los datos actuales del Patrón. Esto significa que puede utilizar muchas veces el mismo Patrón sin que ocupe demasiada memoria. Otra manera de utilizar los Patrones es como portapapeles para apuntar las ideas musicales que se le ocurran.

#### Seleccionar un Performance

Antes de grabar una canción, seleccione el Performance que desee utilizar para la grabación. Para grabar una canción de tipo conjunto que precise dos o más Patches, debe seleccionar un Performance de tipo simple. Si desea utilizar sólo un Patch, puede seleccionar un Performance de tipo simple o un Patch desde el modo Patch.

#### Al grabar una canción de tipo conjunto

Cada pista permite grabar dos o más Partes independientes (canales MIDI). Esto significa que, al utilizar la grabación Mezclada para combinar las grabaciones de dos o más Partes, podrá crear una grabación de conjunto utilizando sólo 1 pista de Frases. No obstante, si Ud. graba de esta forma, al tener más adelante que volver a grabar una sección, el procedimiento será más complicado. Normalmente, es más fácil grabar cada una de las Partes en su propia pista de Frase de forma que los números de Parte correspondan a los números de las pistas de Frase.

#### Al utilizar un Performance de tipo solapado

"Layer" se refiere a los ajustes de Performance mediante el cual al tocar el teclado, suenan dos o más Partes. Si utiliza un Performance de tipo solapado para grabar, los datos grabados contendrán todos los datos necesarios para hacer sonar las Partes. Si cada Parte está recibiendo un canal MIDI diferente, la grabación contendrá un flujo paralelo de datos cuya única diferencia será el canal MIDI de cada Parte. Esto es un derroche de memoria. Para evitarlo, seleccione el mismo canal MIDI (PERFORM: MIDI: MIDI) para todas las Partes que desee hacer sonar simultáneamente mediante el teclado.

#### Borrar la canción de la memoria interna (Inicializar)

Al grabar una canción, se almacenarán los datos en la memoria interna. Si la memoria interna contiene una canción que desea conservar, debe guardar esta canción en un diskette. Si cuando Ud. desee grabar una canción, la memoria interna ya contiene una, deberá utilizar el siguiente procedimiento para borrar de la memoria interna la canción existente.

#### El Procedimiento

1. Pulse el botón SEQUENCER para entrar en la pantalla Song Play.
2. Pulse el botón EDIT para hacer que se ilumine el indicador y a continuación, pulse el botón SEQ UTILITY.
3. Seleccione la pantalla SONG INIT.
4. Para borrar de la memoria interna la canción existente, pulse el botón ENTER. Una vez borrada la canción, se mostrará la pantalla Song Play.

#### Página 67 del manual en inglés

#### La grabación a Tiempo Real

La grabación a Tiempo Real es un método de grabación con el cual se graban las ejecuciones en el teclado y los movimientos de los controladores al mismo tiempo de efectuarlos.

#### Ajuste el tipo de compás

Al grabar una canción nueva, deberá utilizar la función Micro edit para entrar el tipo de compás al principio de la pista Beat el tipo de compás.



\* El valor inicial del tipo de compás es 4/4. Si desea grabar su canción en 4/4, no es necesario utilizar el siguiente procedimiento para modificar el tipo de compás. No obstante, si Ud. utiliza el siguiente procedimiento para cambiar el tipo de compás, se mantendrá este ajuste hasta que Ud. apague la unidad.

#### El Procedimiento

1. Pulse el botón SEQUENCER para activar la pantalla Song Play.
2. Desplace el cursor a Song Number y seleccione "00:InternalSong."
3. Pulse el botón M.SCOPE para activar la pantalla Microscope.
4. Asegúrese de que el indicador del botón EDIT esté apagado y pulse el botón TEMPO/BEAT TRACK para seleccionar la pista Beat.  
Cada vez que pulse el botón TEMPO/BEAT TRACK la selección cambiará entre Tempo track, Beat track y Phrase track.
5. Desplace el cursor a "Beat," el denominador y el numerador del tipo de compás.
6. Pulse el botón TEMP/BEAT TRACK para volver a la pantalla Phrase track.

#### Grabar en una pista de Frases

Aquí explicamos cómo grabar sus ejecuciones en una pista de Frases.

#### El Procedimiento

1. Pulse el botón SEQUENCER para activar la pantalla Song Play.
2. Si desea continuar grabando una canción que está guardada en un diskette, seleccione esa canción.
3. Pulse el botón REC.  
Se muestra la pantalla Recording Standby y el indicador del botón REC se ilumina y se apaga de forma intermitente.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

la Parte que se utiliza para grabar

Si ha seleccionado una canción que está guardada en un diskette, se muestra la siguiente pantalla. Pulse ENTER para cargar la canción en la memoria interna.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

\* Para cancelar la operación de cargar la canción, pulse el botón EXIT.

4. Utilice los botones TRACK para seleccionar la pista de Frases de destino de la grabación.  
Para grabar en una de las pistas de Frases 1-8, apague el indicador del botón 1-8/9-16 y utilice los botones TRACK para seleccionar la pista. Para grabar en una de las pistas de Frases 9-16, apague el indicador del botón 1-8/9-16 y utilice los botones TRACK para seleccionar la pista.  
Al seleccionar una pista de Frases, se seleccionará, como Parte utilizada para grabar, la Parte que disponga del mismo número que la pista.

\* Si desea grabar utilizando una Parte que disponga de un número distinto del número de la pista de Frases, utilice el siguiente procedimiento para seleccionar la Parte.

\* Para interrumpir la grabación, pulse el botón EXIT o el botón REC para volver a la pantalla Song Play.

5. Efectúe los ajustes para la grabación (vea la siguiente sección).

6. Si desea oír el metrónomo mientras graba, mantenga pulsado el botón SHIFT y pulse el botón METRONOME.

Para apagar el sonido del metrónomo, mantenga pulsado el botón SHIFT y pulse otra vez el botón METRONOME.

7. Una vez finalizadas las preparaciones para la grabación, empiece a grabar utilizando el método de grabación deseado.

Al iniciarse la grabación, el indicador del botón REC se iluminará y se apagará de forma intermitente. El indicador se ilumina de color rojo en el primer tiempo de compás y de color verde en los demás tiempos.

8. Al finalizar la grabación, pulse el botón STOP/PLAY.

Efectúe los ajustes para la grabación

Puede efectuar los diversos ajustes relacionados con la grabación en la pantalla Recording Standby.

Existen cuatro pantallas Recording Standby. Puede utilizar los botones / para desplazarse entre estas pantallas.

La pantalla Principal

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Mode (el modo Grabación)

Seleccione la manera de efectuar la grabación.

REPLACE (grabar Reemplazando): Al empezar a grabar una pista, normalmente utilizará la función grabar Reemplazando. Si la pista de grabación de destino ya contiene datos, se reemplazan los datos existentes (se borran) con los datos nuevos. Los datos que se borran dependen de los ajustes contenidos en la pantalla SEQ REC SWITCH (SYSTEM: SEQUENCER).

MIX (grabación Mezclada): Si una pista ya contiene datos, se mezclan (combinan) los datos nuevos con los datos existentes.

A.PUNCH (grabar pinchando Automático): Al utilizar este método de grabación, podrá reproducir la canción y grabar reemplazando sólo en el área de la canción especificada previamente. Para especificar el área de la canción en la cual tiene lugar la grabación, efectúe los ajustes en la pantalla Punch Point. En este caso, al iniciar la grabación, empezará la reproducción de la canción. Al llegar al área de la canción especificada previamente, empezará la grabación permitiendo que vuelva a grabar los datos.

Página 68 del manual en inglés

M.PUNCH (La grabación pinchando Manual): Al utilizar este método de grabación, podrá grabar Reemplazando sólo en el área especificada de la canción. En este caso, al iniciar la grabación, empezará la reproducción. Al pisar el pedal, el secuenciador cambiará del modo reproducción al modo grabación. Al pisar otra vez el pedal, el secuenciador cambiará del modo grabación al modo reproducción. Por lo tanto, puede cambiar entre la reproducción y la grabación según desee pisando el pedal.

\* Al utilizar la grabación pinchando manual, deberá conectar al jack PEDAL 1 o al jack PEDAL 2 un interruptor de pedal (DP-2 suministrado por separado). También, deberá ajustar el parámetro Assign (SYSTEM: CONTROL: PEDAL 1/2 ASSIGN) a "101: PUNCH-I/O."

Loop (El modo Bucle)

Si desea grabar repetidamente en un área específica, ajuste el Modo Bucle a un ajuste que no sea OFF. Al ajustarlo a un ajuste que no sea OFF, se iluminará el indicador del botón LOOP y podrá grabar repetidamente en el área especificada.

OFF: La Grabación en Bucle está desactivada.

P: La Grabación en Bucle tiene lugar en el área especificado por la Posición del Bucle (pág. 87).

1, 2, 4, 8, 6: La Grabación en Bucle tiene lugar a partir del compás actual hasta el número de compás especificado.

ALL: La Grabación en Bucle tiene lugar desde el principio hasta el final de la pista.

M= (Compás)

Especifique el número del compás en el cual empieza la grabación.

(nota)= (Tempo)

Especifique el tempo. El tempo que ajuste al grabar por primera vez se guardará automáticamente al principio de la pista Beat como tempo inicial de la canción. Al reproducir una canción desde el principio, se utilizará siempre este tempo inicial.

CountIn (Dar la entrada de la Canción)

Especifique la manera de iniciar la grabación.

0: Al pulsar el botón STOP/PLAY, la grabación empezará inmediatamente.

1,2: Al pulsar el botón STOP/PLAY, se iniciará la reproducción en un punto, desplazándose un compás (o dos compases) hacia atrás. Al llegar al punto de inicio seleccionado, empezará la grabación.

Wait Note: Al tocar una nota, o al pisar el pedal, empezará la grabación.

La pantalla Quantize

La Cuantificación es una función que desplaza al intervalo de resolución (paso) especificado de las notas grabadas. Existen dos tipos de cuantificación. Cuando grabe partes como, por ejemplo, de percusión o de bajo para las cuales es importante que cada nota sea rítmicamente precisa, deberá utilizar la Cuantificación Grid. Si desea grabar sus ejecuciones con un ritmo de shuffle o de swing, debe utilizar la Cuantificación Shuffle.

GRID (con ajustes de Resolución = (nota) y Potencia = 100%)

\*\*\*FIGURA\*\*\*

el ritmo con que se ejecutan las notas

el ritmo con que se graban las notas

la resolución

1º tiempo del compás 2º tiempo del compás 3º tiempo del compás 4º tiempo del compás

El ritmo de cada nota se desplaza al valor de nota más cercano a la resolución especificada.

SHUFFLE (con ajustes de Resolución = (nota) y Frecuencia = 75)

\*\*\*FIGURA\*\*\*

el ritmo con que se ejecutan las notas

el ritmo con que se graban las notas

la resolución

1º tiempo del compás 2º tiempo del compás 3º tiempo del compás 4º tiempo del compás

\* Al utilizar la Cuantificación Grid, el ritmo de cada nota que Ud. toque será preciso, pero el resultado sonará algo frío o mecánico. Si desea mantener la sensación de una ejecución hecha por una persona y no por una máquina, debe utilizar la cuantificación con una resolución más precisa o con la Potencia ajustada a un valor lo más bajo posible.

\* La Cuantificación no afecta a los datos que no sean mensajes de Nota (Nota activada o Nota desactivada). Por ejemplo, si Ud. ha grabado los movimientos de un controlador junto con sus ejecuciones en el teclado, al aplicar la cuantificación las ejecuciones efectuadas en el teclado no estarán sincronizadas con los movimientos de los controladores. Para evitar problemas de este tipo, es mejor grabar primero los datos que sean mensajes de Nota y después grabar los que no lo son mediante la grabación Mezclada.

\* También puede aplicar la Cuantificación después de grabar.

Type (El tipo de Cuantificación)

Seleccione el tipo de cuantificación.

OFF: No se aplica la Cuantificación.

GRID: Se aplica la Cuantificación Grid.

SHUFFLE: Se aplica la Cuantificación Shuffle.

La Resolución

Especifique la resolución rítmica de la cuantificación (en forma de un valor de nota). Los valores de nota son diferentes en la Cuantificación Grid y en la Cuantificación Shuffle.

#### Strength (La potencia de la cuantificación Grid)

Se utiliza este parámetro con la Cuantificación Grid. Éste especifica la cantidad de desplazamiento de la resolución rítmica que se aplica a las notas tal como está especificado por el parámetro Resolución. Si desea que las notas se desplacen completamente a la unidad más cercana de la Resolución especificada, ajuste la Potencia al 100%. Al ajustar más bajo este valor, las notas se desplazarán menos de su ritmo original. Con un ajuste del 0%, no hay cambio alguno en la posición de las notas.

#### Rate (La frecuencia de la cuantificación Shuffle)

Se utiliza este parámetro con la Cuantificación Shuffle. Éste especifica la distancia con que se separa la nota caída en el tiempo fuerte, especificada por el parámetro Resolución, de la nota siguiente caída en el tiempo débil. Con un ajuste del 50%, la colocación rítmica de la nota caída en el tiempo fuerte tiene lugar exactamente en el punto medio de la distancia que hay entre la nota caída en el tiempo débil anterior y la siguiente nota caída en el tiempo débil. Con un ajuste del 0%, se desplaza la nota caída en el tiempo fuerte a un valor de nota igual al que tiene la nota anterior caída en el tiempo débil. Con un ajuste del 100%, se desplaza a un valor de nota igual al que tiene la siguiente nota caída en un tiempo débil.

Página 69 del manual en inglés

#### La pantalla P.IN/OUT

Aquí puede ajustar el área en la que tiene lugar la grabación pinchando automática. El parámetro Punto del Punch In ajusta el punto donde empieza la grabación y el parámetro Punto de Punch Out, el punto donde termina. Especifique el punto del compás-tiempo-reloj para ambos parámetros.

\* También puede utilizar los puntos de Localización para especificar el área de la grabación (pág. 87).

\* Si no está utilizando la Grabación Pinchando Automática, no se muestra esta pantalla.

#### La pantalla de selección de Patch/Part

Se selecciona en esta pantalla el Patch o la Parte utilizada para la grabación. (La pantalla mostrada varía según el modo de la fuente de sonido interna seleccionado actualmente.) En el modo Performance o en el modo GM, utilice los botones / para seleccionar la Parte (el canal MIDI) que se utilizará para la grabación. Si desea seleccionar otro Patch, también puede utilizar el dial Alpha, los botones INC/DEC o las teclas numéricas.

\* Si Ud. selecciona otro Patch desde esta pantalla, al grabar, se grabará automáticamente el número de Selección de Banco y el número de Programa del nuevo Patch. No obstante, si el parámetro Canal de Control (SYSTEM: MIDI: PERFORM) dispone del mismo ajuste que el canal MIDI de la Parte especificada, dese cuenta de que esto causará la selección de otro Performance.

#### Grabar en la pista de Patrones

Para grabar sus ejecuciones en forma de un Patrón, pulse el botón PATTERN TRACK para que se ilumine su indicador y seleccione el destino de grabación del número de Patrón. El resto del procedimiento es igual que el de la grabación de una pista de Frases. Efectúe los ajustes para el tipo de compás y continúe con el procedimiento de grabación.

\* Los Patrones no disponen de pista Beat pero, Ud. puede especificar un tipo de compás como referencia durante la grabación. Puede especificar sólo un tipo de compás. No es posible cambiar el tipo de compás en medio de un Patrón (como lo es en medio de una pista de Frases).

\* Debido a que los Patrones no disponen de una pista Tempo, no es posible cambiar el Tempo en medio de un Patrón ni tampoco se mantiene como tempo inicial el ajuste del tempo efectuado para la grabación. Al reproducir un Patrón, se reproducirá siempre al tempo actual mostrado.

#### Grabar los cambios de tempo

Si desea cambiar de tempo dentro de una canción, puede lograrlo grabando en una pista de Tempo los cambios de tempo.

Para grabar cambios de tempo en una pista de Tempo, pulse el botón TEMPO/BEAT TRACK para seleccionar la pista de Tempo. El resto del procedimiento es igual que el de la grabación de una pista de Frases. No obstante, no se puede grabar en una pista de Tempo datos que no sean cambios de tempo y, por lo tanto, la pantalla standby de la grabación contendrá sólo los ajustes para el Compás, el Tempo y la Entrada del Compás.

Al grabar, podrá especificar el tempo de la misma manera que al reproducir. Si desea cambiar gradualmente el tempo, utilice el dial Alpha o los botones INC/DEC.

Suprimir los datos no importantes mientras escucha la reproducción de los datos (borrar a Tiempo Real)  
La función Borrar a Tiempo Real permite, durante la grabación Mezclada, borrar los datos no importantes. Por ejemplo, al utilizar la función Bucle para efectuar una grabación Mezclada de instrumentos de percusión, podrá utilizar la función Borrar a Tiempo Real para borrar un instrumento de percusión específico.

#### El Procedimiento

1. Durante una grabación Mezclada, pulse el botón EDIT para que se ilumine su indicador.
2. Pulse el botón ERASE para obtener la pantalla Realtime Erase.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

3. Utilice el siguiente procedimiento para borrar los datos no importantes.  
Para borrar todos los datos contenidos en la pista (excepto los mensajes de Pattern Call), pulse el botón REC. Mientras sigue pulsando el botón REC, se siguen borrando todos los datos contenidos en la pista.  
Para borrar notas de una tecla en concreto, pulse esa tecla. Mientras sigue pulsando esa tecla, se siguen borrando todas las notas correspondientes al número de nota de la tecla.  
Para borrar notas procedentes de un área en concreto del teclado, pulse la tecla superior y la inferior a dicha área. Mientras sigue pulsando estas teclas, se siguen borrando todas las notas correspondientes al área en concreto.

\* Si ha seleccionado un canal MIDI específico para el parámetro Channel (SYSTEM: SEQUENCER: SEQ REC SWTCH), se borran sólo los datos procedentes de ese canal.

4. Una vez finalizada la operación, pulse el botón EXIT para volver al anterior modo grabación Mezclada.

Página 70 del manual en inglés

#### La grabación por Pasos

La Grabación por Pasos es el método de grabación con el cual se entran las notas una por una. En la grabación por pasos también puede asignar Patrones a una pista de Frases. Puede entrar más adelante otros mensajes MIDI utilizando la función Micro Edit.

Seleccione la parte que desee grabar

Si está utilizando un Performance de tipo simple para crear una grabación de conjunto, antes de empezar a grabar, seleccione la Parte que desee grabar. Si está utilizando un Performance de tipo solapado, no hay necesidad de seleccionar la Parte.

#### El Procedimiento

1. Pulse el botón PERFORM para seleccionar la pantalla PLAY del modo Performance.
2. Utilice los botones / para seleccionar la Parte.

#### Entrar notas en la pista de Frases

Si está creando una nueva canción

Si está creando una nueva canción, entre el tipo de compás al principio de la pista Beat y el tempo inicial al principio de la pista Tempo.

\* El valor inicial del tipo de compás es 4/4. Si desea grabar su canción en 4/4, no es necesario utilizar el siguiente procedimiento para modificar el tipo de compás. No obstante, si Ud. utiliza el siguiente procedimiento para cambiar el tipo de compás, se mantendrá el ajuste hasta que Ud. apague la unidad.

#### El Procedimiento

1. Pulse el botón SEQUENCER para activar la pantalla Song Play.
2. Desplace el cursor a Song Number y seleccione "00:InternalSong."
3. Pulse el botón M.SCOPE para activar la pantalla Microscope.
4. Asegúrese de que el indicador del botón EDIT esté apagado y pulse el botón TEMPO/BEAT TRACK para seleccionar la pista Beat.  
Cada vez que pulse el botón TEMPO/BEAT TRACK la selección cambiará entre Tempo track, Beat track y Phrase track.
5. Desplace el cursor a "Tempo" y entre el tempo.
6. Pulse el botón TEMPO/BEAT TRACK para seleccionar la pista Beat.
7. Desplace el cursor a "Beat," el denominador y el numerador del tipo de compás.
8. Pulse el botón TEMP/BEAT TRACK para volver a la pantalla Phrase track.

#### Entrar notas

##### El Procedimiento

1. Utilice los botones TRACK para seleccionar la pista de Frases de destino de la grabación. Para grabar en una de las pistas de Frases 1-8, apague el indicador del botón 1-8/9-16 y utilice los botones TRACK para seleccionar la pista. Para grabar en una de las pistas de Frases 9-16, apague el indicador del botón 1-8/9-16 y utilice los botones TRACK para seleccionar la pista.

2. Pulse el botón REC.

Se muestra la pantalla Recording Standby y el indicador del botón REC se ilumina y se apaga de forma intermitente.

\* Para cancelar la operación de grabar la canción, pulse el botón EXIT.

3. Cuando sea necesario, ajuste los parámetros Step Time, Gate Time Ratio y Velocity (vea las siguientes explicaciones).

4. Pulse la tecla que desee entrar.

Al soltar la tecla, entrará la nota y podrá empezar a introducir la próxima.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

canal MIDI número de Nota : nombre de Nota  
destino de la Grabación (compás-tipo de compás- reloj)

\* Ud. puede modificar los valores mostrados siempre que mantenga pulsada la tecla.

5. Vuelva a repetir los pasos 3 y 4 para entrar más notas.

Se mantienen los valores para los parámetros Step Time, Gate Time Ratio y Velocity. Si Ud. está conforme con los ajustes existentes, no es necesario cambiarlos para entrar la próxima nota.

6. Al terminar de entrar las notas, pulse el botón STOP/PLAY.

Los Ajustes para la grabación por pasos

Si desea utilizar la Grabación por Pasos, cuando sea preciso, efectúe los siguientes ajustes para las notas que desee entrar.

#### Step (La duración de las notas)

Especifique, como valor de nota, la duración de las notas (la distancia entre un mensaje de Nota activada y el próximo).

#### Gate (El porcentaje del tiempo de Puerta)

Especifique el tiempo, como porcentaje del Step Time, entre los mensajes nota activada y nota desactivada. Para entrar notas "stacato," ajuste valores más bajos. Para entrar notas "tenuto" (legato), ajuste valores más altos. Un valor de aproximadamente 80% es el apropiado para notas normales.

#### Velocity

Especifique la fuerza del sonido. Si desea entrar notas con una velocidad fija sin tener en cuenta la fuerza que emplee al pulsar las teclas, especifique el valor deseado. Si desea especificar la velocidad de cada nota mediante la fuerza actual que emplee al pulsar las teclas, ajuste este parámetro en "Real."

Página 71 del manual en inglés

Entrar los diversos tipos de notas

#### Entrar acordes

Para entrar un acorde, pulse las teclas de todas las notas del acorde que desee y después, suéltelas simultáneamente. Debido a que, hasta que deje de pulsar todas las teclas, no entrará el acorde, siempre que haya una tecla pulsada, Ud. podrá cambiar las notas del acorde.

\* Al pulsar dos o más notas simultáneamente, se mostrará en la parte de la pantalla derecha del canal MIDI un asterisco "\*." También se muestra este símbolo para indicar que la posición actual contiene dos o más notas por si más adelante Ud. utiliza el modo Microscope para revisar el acorde.

#### Entrar silencios

Ajuste el parámetro Step Time a la duración de silencio que desee y pulse el botón function REST.

#### Entrar ligados

Entre la primera de las dos notas ligadas y pulse el botón function TIE.

#### Entrar una redonda

Entre una blanca y pulse el botón function TIE.

#### Entrar una nota con puntillo

Primero entre una nota sin puntillo. A continuación, ajuste el parámetro Step Time a un valor que sea la mitad del valor de la nota entrada previamente y pulse el botón function TIE.

Por ejemplo, para entrar una blanca con puntillo, primero entre una blanca. A continuación, ajuste el parámetro Step Time a una negra y pulse el botón function TIE.

#### Si entra datos erróneos

Al pulsar el botón BWD, se borrarán los datos que entró justamente antes de esta operación. En este momento, sonará la nota a borrar para que Ud. pueda comprobar la operación.

#### Entrar notas en un Patrón

Antes de entrar notas en un Patrón nuevo, primero debe entrar el tipo de compás del Patrón.

\* Los Patrones no disponen de una pista Beat pero Ud. puede especificar un tipo de compás como referencia durante la grabación. Puede especificar sólo un tipo de compás. No es posible cambiar el tipo de compás en medio de un Patrón (como lo es en medio de una pista de Frases).

\* Debido a que los Patrones no disponen de una pista Tempo, no es posible cambiar el Tempo en medio de un Patrón ni tampoco se mantiene como tempo inicial el ajuste del tempo efectuado para la grabación. Al reproducir un Patrón, se reproducirá siempre al tempo actual mostrado.

## El Procedimiento

1. Pulse el botón SEQUENCER para activar la pantalla Song Play.
  2. Desplace el cursor a Song Number y seleccione "00:InternalSong."
  3. Asegúrese de que el indicador del botón EDIT esté apagado.
  4. Pulse el botón PATTERN TRACK para que se ilumine el indicador y seleccione el destino de grabación del número de Patrón.
  5. Pulse el botón M.SCOPE para activar la pantalla Microscope.
  6. Pulse el botón TEMPO/BEAT TRACK para seleccionar la pantalla y ajuste del tipo de compás.
  7. Especifique el denominador y el numerador del tipo de compás.
  8. Pulse el botón TEMP/BEAT TRACK para volver a la pantalla Phrase track.
  9. Pulse el botón REC para obtener la pantalla Step Recording.
- \* Para cancelar la grabación, pulse el botón EXIT.
10. El resto del procedimiento es igual que el utilizado para entrar notas en una pista de Frases.
  11. Al terminar de entrar notas, pulse el botón STOP/PLAY.

Asignar un Patrón a una pista de Frases.

Si está creando una nueva canción

Si está creando una nueva canción, entre l tipo de compás al principio de la pista Beat y el tiempo inicial al principio de la pista Tempo.

\* El valor inicial del tipo de compás es 4/4. Si desea grabar su canción en 4/4, no es necesario utilizar el siguiente procedimiento para modificar el tipo de compás. No obstante, si Ud. utiliza el siguiente procedimiento para cambiar el tipo de compás, se mantendrá el ajuste hasta que Ud. apague la unidad.

## El Procedimiento

1. Pulse el botón SEQUENCER para activar la pantalla Song Play.
2. Desplace el cursor a Song Number y seleccione "00:InternalSong."
3. Pulse el botón M.SCOPE para activar la pantalla Microscope.
4. Asegúrese de que el indicador del botón EDIT esté apagado y pulse el botón TEMPO/BEAT TRACK para seleccionar la pista Beat.  
Cada vez que pulse el botón TEMPO/BEAT TRACK la selección cambiará entre Tempo track, Beat track y Phrase track.
5. Desplace el cursor a "Tempo' y entre el tempo.
6. Pulse el botón TEMPO/BEAT TRACK para seleccionar la pista Beat.
7. Desplace el cursor a "Beat," el denominador y el numerador del tipo de compás.
8. Pulse el botón TEMP/BEAT TRACK para volver a la pantalla Phrase track.



## Asignar el Patrón

\* Al asignar un Patrón a una pista de Frases y reproducirlo, se ignorará el tipo de compás del Patrón y se utilizará el tipo de compás de la pista Beat. Al asignar un Patrón, deberá seleccionar uno cuyo tipo de compás sea igual al de la pista Beat. Si los tipos de compás son diferentes, la duración de los compases será desigual y, por lo tanto, la reproducción será errónea.

## El Procedimiento

1. Asegúrese de que el indicador del botón EDIT esté apagado y a continuación, pulse el botón TRACK para seleccionar el destino de la grabación de la pista de Frases.  
Para grabar en una de las pistas de Frases 1-8, apague el indicador del botón 1-8/9-16 y utilice los botones TRACK para seleccionar la pista. Para grabar en una de las pistas de Frases 9-16, apague el indicador del botón 1-8/9-16 y utilice los botones TRACK para seleccionar la pista.

2. Pulse el botón REC para obtener la pantalla Step Recording.

\* Para cancelar la operación de grabar la canción, pulse el botón EXIT.

3. Pulse el botón PATTERN TRACK para que se ilumine su indicador.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

número del Patrón (tipo de compás, número de compases)

4. Seleccione el número del Patrón que desee asignar a la pista y pulse el botón ENTER.  
En la pista de Frases entre un mensaje Pattern Call y la posición de la grabación se desplaza según el número de compases contenidos en el Patrón. Ahora, si lo desea, puede asignar el próximo Patrón.

5. Vuelva a utilizar el mismo procedimiento para entrar el próximo Patrón.

\* Si desea entrar notas después de entrar un Patrón, pulse el botón PATTERN TRACK para que se apague su indicador y a continuación, pulse las teclas correspondientes para entrar las notas que desee.

6. Al terminar de entrar las notas, pulse el botón STOP/PLAY.

Si entra datos erróneos

Al pulsar el botón BWD, se borrarán los datos que entró justamente antes de esta operación. En este momento, sonará la nota a borrar para que Ud. pueda comprobar la operación.

Página 73 del manual en inglés

## Capítulo 5. La edición de Canción

### Editar Pistas

La función Edición de Pista permite aplicar diversas operaciones a áreas específicas de datos.

\* La edición de Pista no puede efectuarse en una canción que esté almacenada en un diskette. Antes de editar una pista, primero debe cargar la canción en la memoria interna. Si la memoria interna ya contiene una canción que Ud. desea conservar, debe guardarla en un diskette.

## El Procedimiento

1. Pulse el botón SEQUENCER para activar la pantalla Song Play.

2. Desplace el cursor al número de canción y seleccione la canción que desee modificar mediante la Edición de Pista.

3. Pulse el botón EDIT para que se ilumine su indicador.

4. Pulse el botón function TRK EDIT.

Ahora el indicador del botón se ilumina y se apaga de forma intermitente y se muestra la pantalla de edición.

Si ha seleccionado para la Edición de Pista una canción contenida en un diskette, se muestra la siguiente pantalla. Pulse el botón ENTER para cargar la canción en la memoria interna.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

\* Si decide no cargar la canción en la memoria, pulse el botón EDIT.

5. Desplace el cursor a Type y seleccione la función de la edición que desee utilizar. Para más detalles acerca de cada una de las funciones de edición, vea en las siguientes páginas "las funciones de la edición de Pista."

\* Al pulsar el botón TRK EDIT, el cursor se desplazará a Type sin tener en cuenta su posición anterior.

6. Efectúe los ajustes de los parámetros.

\* Para más detalles acerca de cómo ajustar el parámetro Measure, vea "Especificar el área."

7. Pulse el botón ENTER para efectuar la función de edición.

\* La última pantalla mostrada de los ajustes de los parámetros contiene el comando ENTER. No obstante, Ud. puede pulsar el botón ENTER desde cualquier pantalla para efectuar la función de edición.

8. Pulse el botón EXIT para volver a la pantalla Play del modo Secuenciador.

Especificar el área de edición

El parámetro Measure especifica el área que se verá afectada por la operación de la edición. Ud. puede especificar el área utilizando los números de compás o los puntos Locate.

\* En cuanto a las funciones de edición, el procedimiento para "3:COPY" es diferente del de "4:INSERT." Para más detalles, vea "las funciones de la edición de Pista."

Utilizar los números de compás para especificar el área de edición

Puede especificar el área que se verá afectado por la operación de edición como "desde el compás 'N' durante 'M' compases". Por ejemplo, si Ud. especifica "desde el compás 5 durante 6 compases," el área a editar empieza al principio del compás 5 y se extiende hasta el final del compás 10.

El Procedimiento

1. Desplace el cursor al compás de inicio y entre el compás en el cual desee que empiece la edición.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Compás de Inicio Cantidad de compases afectados

2. Desplace el cursor a Measure, y entre el número de compases (a partir del compás de inicio) que desea editar.

\* Si ajusta el parámetro Measure en ALL, el área de la edición se extiende desde el primer compás hasta el último.

Utilizar los puntos Locate para especificar el área de edición

Puede especificar el área que se verá afectada por la operación de edición mediante los puntos Locate. Por ejemplo, si Ud. especifica "desde LOC1 hasta LOC2," el área a editar empieza al principio de punto LOC1 y se extiende justo hasta el principio del punto LOC2. En otras palabras, no se incluye LOC2.

## El Procedimiento

1. Pulse el botón LOCATE para que se ilumine su indicador.
2. Desplace el cursor a la posición de inicio y entre el número Locate en el cual desea que empiece la edición.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

posición Locate posición de Inicio posición final

3. Desplace el cursor a la posición final, y especifique el número Locate en el cual desea que termine la edición.
4. Para volver al método de ajustar el área de edición por compases, pulse el botón LOCATE para que se apague su indicador.

Página 74 del manual en inglés

Las funciones de la edición de Pista

La edición de Pista proporciona 13 tipos de funciones de edición.

### 01: ERASE

Esta función borra porciones de datos de canción. Puede utilizarla para borrar datos entrados erróneamente. Ejemplo: Si Ud. Borra los datos desde el compás 5 hasta el compás 8.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

compases en blanco

Target (La pista de Destino)

Seleccione la(s) pista(s) donde desee borrar los datos.

TRK ALL: Todas las pistas de Frases, la pista Beat y la pista Tempo

TRK 1-16: La pista de Frases especificada

TRK T: La pista Tempo

PTN 001-100: El Patrón especificado

Measure

Especifique el área donde desee borrar los datos.

Status (El estado del Destino)

ALL: Todos los siguientes tipos de mensajes MIDI

NOTE: Nota activada y Nota desactivada

P.AFT: Aftertouch Polifónico

C.C: Cambio de Control

PROG: Cambio de Programa

C.AFT: Aftertouch de Canal

BEND: Pitch Bend

EXC: Exclusive

TUNE: Tune Request

PTN: Pattern Call

\* Si el parámetro Target (Destino) está ajustado en TRK T, no dispone del parámetro Status (Estado).

\* Puede especificar la gama de tecla para NOTE y P.AFT pulsando las teclas en el teclado del XP-50.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

gama de tecla

Channel (El canal de Destino)

Seleccione el canal MIDI donde desee borrar los datos.

ALL: Todos los canales MIDI

1-16: El canal MIDI especificado

\* Si el parámetro Target está ajustado en TRK T, no dispone del parámetro Channel (Canal).

\* Si el parámetro Status está ajustado en EXC, TUNE o PTN, no dispone del parámetro Channel.

## 02: DELETE

Esta función suprime una porción de los datos de canción y desplaza los demás datos para rellenar el espacio.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Los compases 5-8 de los datos originales desaparecen y los compases 9 y 10 se desplazan hacia delante.

Target (La pista de Destino)

Seleccione la(s) pista(s) donde desee suprimir los datos.

TRK ALL: Todas las pistas de Frases, la pista Beat y la pista Tempo

TRK 1-16: La pista de Frases especificada

TRK T: La pista Tempo

PTN 001-100: El Patrón especificado

Measure

Especifique el área donde desee suprimir los datos.

## 03: COPY

Esta función copia porciones de los datos de Canción. Es una función útil para repetir varias veces una frase dentro de una canción. Puede copiar Patrones en una pista de Frases o copiar en un Patrón datos procedentes de una pista de Frases.

Source (La pista Fuente)

Seleccione la(s) pista(s) fuente de la copia.

TRK ALL: Todas las pistas de Frases, la pista Beat y la pista Tempo

TRK 1-16: La pista de Frases especificada

TRK T: La pista Tempo

PTN 001-100: El Patrón especificado

Dest (La pista de Destino)

Seleccione la pista de destino de la copia.

TRK ALL: Todos las pistas de Frases, la pista Beat y la pista Tempo

TRK 1-16: La pista de Frases especificada

TRK T: La pista Tempo

PTN 001-100: El Patrón especificado

Si Ud. ajusta el parámetro Source en TRK ALL, puede ajustar el parámetro DEST en TRK ALL o en PTN 001-100. Si selecciona PTN 001-100, al copiar los datos contenidos en las pistas de Frases, se condensarán.

\* Si ajusta el parámetro Source en TRK T, el parámetro Dest se fija en TRK T.

Página 75 del manual en inglés

Measure (El compás Measure/Destino)

Especifique la gama de compases desde la cual se copian los datos (Measure) y el punto de destino en el cual se copian (compás de Destino).

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Compás compás de Destino

\* Si desea que el destino de la copia sea el último compás, ajuste el parámetro Destination Measure en END .

Mode (El modo Copiar)

MIX: Combine los datos procedentes de la fuente de la copia con los datos existentes en el destino de la copia .

REPLACE: Si el parámetro Ch está ajustado en ALL, los datos de la fuente de la copia se copian encima de los datos contenidos en el destino de la copia. Si el parámetro Ch está ajustado a 1-16 y el destino de la copia contiene datos MIDI procedentes de los mismos canales que la fuente de la copia, se eliminan sólo los datos procedentes de esos canales MIDI.

Times (El número de Copias)

Especifique cuantas veces se copian los datos en el destino de la copia.

Status (El estado del Destino)

Seleccione el estado MIDI que desee copiar.

Status (El estado del Destino)

ALL: Todos los siguientes tipos de mensajes MIDI

NOTE: Nota activada y Nota desactivada

P.AFT: Aftertouch Polifónico

C.C: Cambio de Control

PROG: Cambio de Programa

C.AFT: Aftertouch de Canal

BEND: Pitch Bend

EXC: Exclusive

TUNE: Tune Request

PTN: Pattern Call

\* Si el parámetro Target (Destino) está ajustado en TRK T, no dispone del parámetro Status (Estado).

\* Puede especificar la gama de tecla para NOTE y P.AFT pulsando las teclas en el teclado del XP-50.

Channel (El canal de Destino)

Seleccione el canal MIDI donde desee borrar los datos.

ALL: Todos los canales MIDI

1-16: El canal MIDI especificado

\* Si el parámetro Target está ajustado en TRK T, no dispone del parámetro Channel (Canal).

\* Si el parámetro Status está ajustado en EXC, TUNE o PTN, no dispone del parámetro Channel.

04: INSERT (Introducir compás)

Esta función introduce compases en blanco en un punto específico de una canción.

Ejemplo: Si Ud. introduce compases en blanco en el compás 5 3.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Target (La pista de Destino)

Seleccione la(s) pista(s) donde desee introducir compases en blanco.

TRK ALL: Todas las pistas de Frases, la pista Beat y la pista Tempo

TRK 1-16: La pista de Frases especificada

TRK T: La pista Tempo

PTN 001-100: El Patrón especificado

Measure (El compás de Inicio/Introducir compás)

El compás de Inicio especifica el punto en el cual se introducen los compases. Introducir compás especifica el número de compases que se introducen.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Compás de Inicio Introducir Compás

Beat (El tipo de compás del parámetro Introducir compás)

Si ha ajustado el parámetro Target en TRK ALL, también debe especificar el tipo de compás de los compases en blanco introducidos. Para otros ajustes del parámetro Target, se utiliza el tipo de compás actual especificado y no puede especificar el parámetro Beat.

05: TRNSPOS (Transportar)

Esta función transporta en una gama de +/- 99 semitonos la afinación de los datos Número de Nota contenidos en una pista de Frases o en un Patrón. Puede utilizar esta función para transportar la afinación de instrumentos o para modular la tonalidad de una canción.

Target (La pista de Destino)

Seleccione la(s) pista(s) que desee transportar.

TRK ALL: Todas las pistas de Frases

TRK 1-16: La pista de Frases especificada

TRK T: La pista Tempo

PTN 001-100: El Patrón especificado

Measure

Especifique el área a transportar.

Bias (El bias de la Transposición)

Especifique por pasos de un semitono la cantidad de transposición. Con un ajuste de 0, no hay transposición.

Channel (El canal de Destino)

Seleccione el canal MIDI donde desee borrar los datos.

ALL: Todos los canales MIDI

1-16: El canal MIDI especificado

Página 76 del manual en inglés

Note (La gama de las Notas)

Especifique la gama de los números de nota a transportar. También puede ajustar este parámetro pulsando las teclas del teclado del XP-50.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Inferior Superior

\* No es posible ajustar el valor del punto Inferior a un valor mayor que el del punto Superior, ni al revés. Si Ud. intenta hacerlo, ambos valores cambiarán al mismo tiempo.

06: CHG VEL (Cambiar la velocidad)

Esta función modifica la velocidad de los datos de nota contenidos en una pista de Frases o en un Patrón.

\* Si la conversión diera como resultado un valor de la velocidad menor a 1 (o mayor a 127), se limitaría el valor en 1 (o en 127).

#### Target (La pista de Destino)

Seleccione la pista cuyos datos de velocidad desee modificar.

TRK ALL: Todas las pistas de Frases

TRK 1-16: La pista de Frases especificada

TRK T: La pista Tempo

PTN 001-100: El Patrón especificado

#### Measure

Especifique el área de compases en el cual desea modificar los datos de velocidad.

#### Bias (El bias de la Velocidad)

Utilice este parámetro para añadir a todas las velocidades una cantidad fija de velocidad. Por ejemplo, si desea convertir en 90 una velocidad de 70, ajuste este parámetro a 20.

#### Magnify (aumentar la Velocidad)

Utilice este parámetro para aumentar y disminuir las variaciones en la velocidad. Con un ajuste del 100%, no cambian los valores de la velocidad. Los ajustes mayores al 100% da lugar a una mayor variación en la velocidad. Los ajustes inferiores al 100% dan lugar a una menor variación en la velocidad. Por ejemplo, si desea "comprimir" a la mitad la variación en la velocidad, ajuste este parámetro al 50%. Si desea "doblar" la variación en la velocidad, ajuste este parámetro al 200%. Con un ajuste del 0%, todos los valores de la velocidad se ajustan a 64 .

#### Ch (El canal de Destino)

Seleccione el canal MIDI donde desee modificar los datos.

ALL: Todos los canales MIDI

1-16: El canal MIDI especificado

#### Note (La gama de las Notas)

Especifique la gama de los números de nota para la cual se modifica la velocidad. También puede ajustar este parámetro pulsando las teclas del teclado del XP-50.

\* No es posible ajustar el valor del punto Inferior a un valor mayor que el del punto Superior, ni al revés. Si Ud. intenta hacerlo, ambos valores cambiarán al mismo tiempo.

#### 07: CHG CH (Cambiar el canal MIDI)

Esta función cambia los datos contenidos en un canal MIDI específico procedentes de una pista de Frases o de un Patrón a otro canal MIDI.

\* Si la pista de Frases o el Patrón seleccionado contienen datos procedentes del mismo canal MIDI para el cual se está convirtiendo datos, se combinan los datos existentes con los datos convertidos.

#### Target (La pista de Destino)

Seleccione la pista donde desee cambiar el canal MIDI de los datos.

TRK ALL: Todas las pistas de Frases

TRK 1-16: La pista de Frases especificada

PTN 001-100: El Patrón especificado

#### Measure

Especifique el área donde desee cambiar el canal MIDI.

#### Status (El estado del Destino)

Seleccione el estado MIDI para el cual desee cambiar el canal.

ALL: Todos los siguientes tipos de mensajes MIDI

NOTE: Nota activada y Nota desactivada

P.AFT: Aftertouch Polifónico

C.C: Cambio de Control

PROG: Cambio de Programa

C.AFT: Aftertouch de Canal

BEND: Pitch Bend

\* Puede especificar la gama de tecla para NOTE y P.AFT pulsando las teclas en el teclado del XP-50.

Channel (El canal de Destino)

El ajuste del canal MIDI Fuente especifica los datos cuyo canal se cambia. El ajuste del canal MIDI de Destino especifica el canal donde se copian los datos.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

canal MIDI Fuente Canal MIDI de Destino

ALL: Todos los canales MIDI

1-16: El canal MIDI especificado

No es posible seleccionar ALL como el canal MIDI de Destino.

08: CHG GT (Cambiar el tiempo de la puerta)

Esta función modifica el tiempo de la puerta (el intervalo de tiempo entre nota activada y nota desactivada) de los mensajes de nota grabados en una pista de Frases o en un Patrón.

\* Si la conversión en un tiempo de puerta diera como resultado un valor menor a 1 (o mayor a 65535), se limitaría el valor resultante a 1 (o en 65535).

Página 77 del manual en inglés

Target (La pista de Destino)

Seleccione la pista cuyos tiempos de puerta desee modificar.

TRK ALL: Todas las pistas de Frases

TRK 1-16: La pista de Frases especificada

PTN 001-100: El Patrón especificado

Measure

Especifique el área de compases en el cual desea modificar los tiempos de puerta.

Bias (El bias del tiempo de puerta)

Utilice este parámetro para añadir a todos los tiempos de puerta una cantidad fija de tiempo. Por ejemplo, si desea convertir en 60 un tiempo de puerta de 90, ajuste este parámetro a -30.

Magnify (aumentar la Velocidad)

Utilice este parámetro para aumentar o disminuir los tiempos de puerta en una proporción específica. Con un ajuste del 100%, no hay cambio. Los ajustes mayores al 100% dan lugar a un tiempo de puerta más largo. Los ajustes inferiores al 100% dan lugar a tiempos de puerta más cortos. Por ejemplo, si desea que el tiempo de puerta sea la mitad, ajuste este parámetro al 50%. Si desea doblar el tiempo de puerta, ajuste este parámetro al 200%.

Ch (El canal de Destino)

Seleccione el canal MIDI donde desee modificar el tiempo de puerta de los datos.

ALL: Todos los canales MIDI

1-16: El canal MIDI especificado

Note (La gama de las Notas)

Especifique la gama de los números de nota para la cual se modifica el tiempo de puerta. También puede ajustar este parámetro pulsando las teclas del teclado del XP-50.

\* No es posible ajustar el valor del punto Inferior a un valor mayor que el del punto Superior, ni al revés. Si Ud. intenta hacerlo, ambos valores cambiarán al mismo tiempo.

09: MERGE



Esta función hace que se combinen en una de las pistas los datos contenidos en dos pistas de Frases. Se borran los datos de la pista que no se utiliza. También puede aplicar a los Patrones la misma función. Ejemplo: Si Ud. combina en la pista 1 las Pistas de Frases 1 ó 2

\*\*\*FIGURA\*\*\*

pista de Frases 1  
Pista de Frases 2  
pista de Frases 1  
Pista de Frases 2  
vacía

Source (La pista Fuente)

Seleccione una de las pistas a combinar. Al finalizarse la operación, se borrará esta pista.

TRK 1-16: La pista de Frases especificada

PTN 001-100: El Patrón especificado

Destination (La pista de Destino)

Seleccione la otra pista a combinar.

TRK 1-16; La pista de Frases especificada

PTN 001-100: El Patrón especificado

\* Si las dos pistas o los dos patrones a combinar contienen datos procedentes de canales MIDI idénticos, se combinan los datos.

\* No es posible ajustar la Fuente y el Destino al mismo ajuste.

10: EXTRACT

Esta función extrae porciones de datos de las pistas de Frases o de los Patrones y las desplaza al mismo punto de otra pista de Frases o de otro Patrón.

Ejemplo: Si Ud. Extrae los datos de Cambio de Programa de la pista de Frases 1 y los copia en la pista de Frases 2

\*\*\*FIGURA\*\*\*

pista de Frases 1  
datos de cambio de Programa  
pista de Frases 2

\*\*\*FIGURA\*\*\*

pista de Frases 1  
datos de cambio de Programa  
pista de Frases 2

Source (La pista Fuente)

Seleccione la pista de la cual se extraen los datos.

TRK 1-16: La pista de Frases especificada

PTN 001-100: El Patrón especificado

Destination (La pista de Destino)

Seleccione la pista en la cual se copian los datos.

TRK 1-16; La pista de Frases especificada

PTN 001-100: El Patrón especificado

\* Si las dos pistas o los dos patrones a combinar contienen datos procedentes de canales MIDI idénticos, se combinan los datos.

\* No es posible ajustar e la Fuente y el Destino al mismo ajuste.

#### Measure

Especifique el área de compases desde la que se extraen los datos.

Página 78 del manual en inglés

#### Mode (El modo Extrae)

MIX: Se Combinan con los datos extraídos los datos del destino.

REPLACE: Si el parámetro Ch está ajustado en ALL, los datos extraídos se copian encima de los datos contenidos en el destino. Si el parámetro Ch está ajustado a 1-16 y el destino de la copia contiene datos MIDI procedentes de los mismos canales que la fuente de la copia, se eliminan sólo los datos procedentes de los canales MIDI iguales a los canales utilizados para los datos extraídos. Los datos de todos los demás canales MIDI quedan intactos.

#### Status (El estado del Destino)

Seleccione el estado MIDI que desee extraer.

ALL: Todos los siguientes tipos de mensajes MIDI

NOTE: Nota activada y Nota desactivada

P.AFT: Aftertouch Polifónico

C.C: Cambio de Control

PROG: Cambio de Programa

C.AFT: Aftertouch de Canal

BEND: Pitch Bend

EXC: Exclusive

TUNE: Tune Request

PTN: Pattern Call

\* Puede especificar la gama de tecla para NOTE y P.AFT pulsando las teclas en el teclado del XP-50.

#### Channel (El canal de Destino)

Seleccione el canal MIDI donde desee extraer los datos.

ALL: Todos los canales MIDI

1-16: El canal MIDI especificado

\* Si el parámetro Status está ajustado en EXC, TUNE o PTN, no dispone del parámetro Channel.

#### 11: SHIFT (Desplazamiento de Reloj)

Esta función desplaza la posición de los datos hacia delante o hacia detrás por unidades de 1 "clock." Al utilizar esta función, si intenta desplazar los datos a un punto que esté antes del principio de la canción, se desplazarán los datos al principio de la canción. Si desplaza los datos a un punto que está más allá del final de la canción, se crearán automáticamente nuevos compases. El tipo de compás de los compases nuevos será el mismo que el de los compases anteriores a los nuevos.

#### Target (La pista de Destino)

Seleccione la(s) pista(s) donde desee que se desplacen los datos.

TRK ALL: Todas las pistas de Frases, la pista Beat y la pista Tempo

TRK 1-16: La pista de Frases especificada

TRK T: La pista Tempo

PTN 001-100: El Patrón especificado

#### Measure

Especifique el área de compases a desplazar.

#### Bias (El bias del Reloj)

Especifique por cual número de "clocks" se desplazan los datos.

#### Status (El estado del Destino)

Seleccione el estado MIDI que desee desplazar.

ALL: Todos los siguientes tipos de mensajes MIDI

NOTE: Nota activada y Nota desactivada  
P.AFT: Aftertouch Polifónico  
C.C: Cambio de Control  
PROG: Cambio de Programa  
C.AFT: Aftertouch de Canal  
BEND: Pitch Bend  
EXC: Exclusive  
TUNE: Tune Request  
PTN: Pattern Call

\* Si el parámetro Target (Destino) está ajustado en TRK T, no dispone del parámetro Status (Estado).

\* Puede especificar la gama de tecla para NOTE y P.AFT pulsando las teclas en el teclado del XP-50.

Channel (El canal de Destino)  
Especifique el canal MIDI de los datos a desplazar.  
ALL: Todos los canales MIDI  
1-16: El canal MIDI especificado

\* Si el parámetro Target está ajustado en TRK T, no dispone del parámetro Channel (Canal).

\* Si el parámetro Status está ajustado en EXC, TUNE o PTN, no dispone del parámetro Channel.

12: THIN (Conseguir menos densidad de Datos)  
Los controladores de variación continua como aftertouch, pitch bend y expresión tienden a crear cantidades inesperadamente grandes de datos. Puede utilizar la función Data Thin para hacer, de forma que no perjudique a la calidad de la pista, que haya menos densidad de datos.

\* El tempo y la manera en que cambian los datos determina la cantidad de datos que se pueden eliminar sin que sea apreciable la diferencia y, por lo tanto, es difícil proporcionarle a Ud. un esquema en concreto. Debe probar diversos ajustes para encontrar el más adecuado.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Valor Tiempo Data Thin Valor Tiempo

Target (La pista de Destino)  
Seleccione la(s) pista(s) donde desee que se eliminen una parte de los datos.  
TRK ALL: Todas las pistas de Frases, la pista Beat y la pista Tempo  
TRK 1-16: La pista de Frases especificada  
PTN 001-100: El Patrón especificado

Measure  
Especifique el área de compases donde desee que se eliminen una parte de los datos.

V (El valor de Data Thin)  
Especifique la cantidad de datos a eliminar. Si está eliminando datos en los que ocurren cambios rápidos, para este parámetro debe utilizar ajustes más altos.

T (El tiempo de Data Thin)  
Especifique el intervalo de tiempo durante el cual se elimina una parte de los datos. Si está eliminando datos en los que ocurren cambios graduales, para este parámetro debe utilizar ajustes más altos.

Status (El estado del Destino)  
Seleccione el estado MIDI para el cual desee reducir la densidad de los datos.  
ALL: Todos los siguientes tipos de mensajes MIDI  
P.AFT: Aftertouch Polifónico  
C.C: Cambio de Control  
C.AFT: Aftertouch de Canal  
BEND: Pitch Bend

\* Puede especificar la gama de tecla para NOTE y P.AFT pulsando las teclas en el teclado del XP-50.

Channel (El canal de Destino)

Especifique el canal MIDI para cuyos datos desee reducir la densidad.

ALL: Todos los canales MIDI

1-16: El canal MIDI especificado

Página 79 del manual en inglés

13: XCHANGE (Intercambiar)

Esta función intercambia los datos contenidos en dos pistas de Frases o en dos Patrones. También, puede intercambiar los datos contenidos en una pista de Frases y en un Patrón.

Ejemplo Si Ud. intercambia los datos de las Pistas de Frases 1 y 2

\*\*\*FIGURA\*\*\*

pista de Frases 1

Pista de Frases 2

pista de Frases 1

Pista de Frases 2

Target (La pista de Destino)

Seleccione las pistas cuyos datos desee intercambiar.

TRK 1-16: La pista de Frases especificada

PTN 001-100: El Patrón especificado

\* No es posible ajustar las dos pistas de Destino al mismo ajuste .

Página 80 del manual en inglés

Cuantificación

Hemos explicado en el capítulo 4 lo que es la cuantificación a tiempo real pero el XP-50 es capaz también de cuantificar una canción grabada previamente.

La cuantificación ajusta sólo el valor de las notas que han sido ejecutadas y no los valores de otros datos. Esto significa que, según el tipo de datos, los valores pueden ser erróneos. Es aconsejable grabar después mediante la grabación mezclada los datos que no son de teclado como por ejemplo, los datos del bender. El XP-50 dispone de la función visión previa que permite, mientras Ud. todavía está ajustando los parámetros, reproducir los resultados de la operación Cuantificar (incluso antes de efectuar la operación). Esto le ayudará a efectuar los ajustes más apropiados de Cuantificación.

\* La función Cuantificar no puede modificar directamente las canciones guardadas en diskettes. Primero debe cargarlas en la memoria interna y después aplicar la función Cuantificar.

Si la memoria interna contiene una canción que desea conservar, debe guardarla en un diskette.

El Procedimiento

1. Pulse el botón SEQUENCER para obtener la pantalla Song Play.
2. Desplace el cursor a song number y seleccione la canción que desee cuantificar.
3. Pulse el botón EDIT para que se ilumine su indicador.
4. Pulse el botón function QUANTIZE.

Ahora, el indicador del botón QUANTIZE se ilumina y se apaga de forma intermitente y se muestra la pantalla Quantize.

Si Ud. selecciona una canción que está guardada en un diskette, se muestra la siguiente pantalla. Pulse el botón ENTER para cargar la canción en la memoria interna.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

\* Si decide no cargar la canción, pulse el botón EXIT.

5. Desplace el cursor al parámetro Type y seleccione el tipo de cuantificación que desea; "1:GRID," "2:SHUFFLE" o "3:GROOVE."

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Type (Tipo de Cuantificación)

\* Al pulsar el botón QUANTIZE, el cursor se desplaza al parámetro Type a pesar de su posición anterior.

6. Efectúe los ajustes del parámetro.

\* Para más detalles acerca de cómo especificar la gama de compases, vea "Especificar el área de la edición" (pág. 73).

\* Aunque todavía esté ajustando los parámetros, Ud. podrá oír los resultados de la operación Cuantificar. Para más detalles, vea "La función Vista Previa" (pág. 82).

7. Pulse el botón ENTER para efectuar la operación.

8. Pulse el botón EXIT para volver a la pantalla modo Sequencer Play.

La cuantificación Grid

De la misma manera que con una grabación a tiempo real, puede aplicar la Cuantificación Grid una canción grabada previamente. La Cuantificación Grid es un tipo de cuantificación que desplaza las notas hacia el valor de nota especificado más cercano.

Los parámetros de la Cuantificación Grid

Resolution (La resolución de la cuantificación Grid)

Especifique (como valor de nota) el intervalo de tiempo de la cuantificación.

Strength (La potencia de la cuantificación Grid)

Este parámetro especifica la cantidad de rectificación que se aplica a los valores rítmicos de las notas especificada mediante el parámetro Resolución. Con un ajuste del 100%, se desplaza la nota completamente hasta el intervalo más cercano al ajuste de la Resolución. Los valores más bajos causan que la nota se desplace menos hacia el intervalo. Con un ajuste del 0%, no hay cambio alguno.

Measure

Especifique la gama de compases a cuantificar.

Ch (El canal de Destino)

Seleccione el canal MIDI donde desee modificar la cuantificación de los datos.

ALL: Todos los canales MIDI

1-16: El canal MIDI especificado

Note (La gama de las Notas)

Especifique la gama de los números de nota a cuantificar. También puede ajustar este parámetro pulsando las teclas del teclado del XP-50.

Target (La pista de Destino)

Seleccione la pista de Frases o el Patrón a cuantificar.

TRACK: La(s) pista(s) de Frases especificada(s).

Al seleccionar TRACK, podrá especificar si se cuantifica o no cada una de las pista de Frases. El símbolo " " indica las pistas que se cuantifican y el símbolo " " indica las pistas que no se cuantifican. Para cambiar el ajuste de cada una de las pistas, apague el indicador del botón EDIT y pulse el botón TRACK apropiado. Para cambiar una pista de Frases de 1-8, apague el indicador del botón 1-8/9-16. Para cambiar una pista de Frases de 9-16, active el indicador del botón 1-8/9-16.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

\* Si desea seleccionar todas las pistas de Frases, mantenga pulsado el botón SHIFT y pulse el botón 1-8. Para cancelar la selección de todas las pistas, pulse otra vez esta combinación de botones.

PTN 001-100: El Patrón específico de la pista de de Patrones.

Página 81 del manual en inglés

### La cuantificación Shuffle

De la misma manera que con una grabación a tiempo real, puede aplicar la Cuantificación Shuffle a una canción grabada previamente. La Cuantificación Shuffle es un tipo de cuantificación que añade "swing" a la música.

Los parámetros de la Cuantificación Shuffle

Resolution (La resolución de la cuantificación Shuffle)

Especifique (como valor de nota) el intervalo de tiempo de la cuantificación. Puede seleccionar corcheas o semicorcheas.

Rate (La proporción de la cuantificación Grid)

Se utiliza este parámetro con la cuantificación Shuffle. Especifica la separación entre la nota del tiempo fuerte y la siguiente nota del tiempo débil especificada mediante el parámetro Resolución. Con un ajuste del 50%, la colocación rítmica de la nota del tiempo débil se sitúa exactamente en el punto medio entre las dos notas del tiempo fuerte que la rodean. Con un ajuste del 0%, la colocación rítmica de la nota del tiempo débil es la misma que la de la nota del tiempo fuerte anterior. Con un ajuste del 100%, la colocación rítmica de la nota del tiempo débil es la misma que la de la nota del tiempo fuerte siguiente.

Measure

Especifique la gama de compases a cuantificar.

Ch (El canal de Destino)

Seleccione el canal MIDI donde desee modificar la cuantificación de los datos.

ALL: Todos los canales MIDI

1-16: El canal MIDI especificado

Note (La gama de las Notas)

Especifique la gama de los números de nota a cuantificar. También puede ajustar este parámetro pulsando las teclas del teclado del XP-50.

Target (La pista de Destino)

Seleccione la pista de Frases o el Patrón a cuantificar.

TRACK: La(s) pista(s) de Frases especificada(s).

Al seleccionar TRACK, podrá especificar si se cuantifica o no cada una de las pista de Frases. El símbolo " " indica las pistas que se cuantifican y el símbolo " " indica las pistas que no se cuantifican. Para cambiar el ajuste de cada una de las pistas, apague el indicador del botón EDIT y pulse el botón TRACK apropiado. Para cambiar una pista de Frases de 1-8, apague el indicador del botón 1-8/9-16. Para cambiar una pista de Frases de 9-16, active el indicador del botón 1-8/9-16.

\* Si desea seleccionar todas las pistas de Frases, mantenga pulsado el botón SHIFT y pulse el botón 1-8. Para cancelar la selección de todas las pistas, pulse otra vez esta combinación de botones.

PTN 001-100: El Patrón específico de la pista de de Patrones.

## La cuantificación Groove

El XP-50 proporciona 90 tipos de plantillas de cuantificación. Estas plantillas contienen varios tipos de ajustes de cuantificación que le permite aplicar diversos "Feels" rítmicos a sus canciones.

\* Las plantillas son para el tipo de compás 4/4. No proporcionan el resultado deseado para datos grabados con otro tipo de compás.

### Los parámetros de la Cuantificación Groove

Template (La plantilla de la cuantificación Groove)  
Especifique el número del modelo que desee utilizar.

\* Para más detalles acerca de los ajustes de cada plantilla, vea la Lista de las Plantillas de la Cuantificación Groove (pág. 128).

Mode (El modo cuantificación Groove)  
CLOCK: Utilizar sólo los mensajes de valor de nota de la plantilla.  
CLK&VEL: Utilizar los mensajes de valor de nota y las velocidades de la plantilla

Measure  
Especifique la gama de compases a cuantificar.

Ch (El canal de Destino)  
Seleccione el canal MIDI donde desee modificar la cuantificación de los datos.  
ALL: Todos los canales MIDI  
1-16: El canal MIDI especificado

Note (La gama de las Notas)  
Especifique la gama de los números de nota a cuantificar. También puede ajustar este parámetro pulsando las teclas del teclado del XP-50.

Target (La pista de Destino)  
Seleccione la pista de Frases o el Patrón a cuantificar.  
TRACK: La(s) pista(s) de Frases especificada(s).  
Al seleccionar TRACK, podrá especificar si se cuantifica o no cada una de las pista de Frases. El símbolo " " indica las pistas que se cuantifican y el símbolo " " indica las pistas que no se cuantifican. Para cambiar el ajuste de cada una de las pistas, apague el indicador del botón EDIT y pulse el botón TRACK apropiado. Para cambiar una pista de Frases de 1-8, apague el indicador del botón 1-8/9-16. Para cambiar una pista de Frases de 9-16, active el indicador del botón 1-8/9-16.

\* Si desea seleccionar todas las pistas de Frases, mantenga pulsado el botón SHIFT y pulse el botón 1-8. Para cancelar la selección de todas las pistas, pulse otra vez esta combinación de botones.

PTN 001-100: El Patrón específico de la pista de de Patrones.

Página 82 del manual en inglés

< La función Visión Previa >

La función Visión Previa permite escuchar el resultado de la operación de Cuantificación incluso si Ud. todavía está efectuando ajustes para los parámetros; es decir, antes de efectuar la operación.

\* No es posible aplicar la función a los Patrones asignados a una pista.

### El Procedimiento

1. Asegúrese de que está efectuando ajustes para los parámetros de la cuantificación.
2. Pulse el botón STOP/PLAY.

Si ha seleccionado la función Cuantificación Grid o Cuantificación Shuffle, se reproducen repetidamente los siguientes dos compases empezando por el compás actual. Si ha seleccionado la función Cuantificación Groove, se reproducen repetidamente los siguientes cuatro compases.

3. Si Ud. modifica los ajustes de los parámetros mientras escucha a la reproducción de la visión previa, la reproducción cambia en relación con los ajustes nuevos.

Puede modificar los siguientes parámetros utilizando la función Visión Previa.

Cuantificación Grid: los parámetros Resolución y Potencia

Cuantificación Shuffle: los parámetros Resolución y Proporción

Cuantificación Groove: los parámetros Modelo y Modo

4. Al pulsar otra vez el botón STOP/PLAY, parará la reproducción.

\* Mientras efectúa los ajustes para los parámetros de la cuantificación, para efectuar una reproducción de la manera normal, pulse el botón SHIFT + STOP/PLAY. No obstante, si está utilizando la función Visión Previa, al modificar los parámetros de esta manera, la reproducción no cambiará.

Página 83 del manual en inglés

La función edición Microscope

El tipo de edición con la que puede modificar mensajes individuales contenidos en los datos grabados se denomina edición Microscope.

\* No es posible aplicar directamente a las canciones guardadas en diskettes la edición Microscope. Primero debe cargarlas en la memoria interna y después aplicar la función. Si la memoria interna contiene una canción que desee conservar, debe guardarla en un diskette.

Revisar los mensajes grabados

El Procedimiento

1. Pulse el botón SEQUENCER para obtener la pantalla Song Play.

2. Desplace el cursor a song number y seleccione la canción a la que desee aplicar la edición Microscope.

3. Pulse el botón M.SCOPE para activar la pantalla Microscope.

Si Ud. selecciona una canción que está guardada en un diskette, se muestra la siguiente pantalla. Pulse el botón ENTER para cargar la canción en la memoria interna.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

\* Si decide no cargar la canción, pulse el botón EXIT.

4. Seleccione la pista que desee revisar.

Primero, pulse el botón EDIT para apagar el indicador del botón.

Si desea seleccionar una pista de Frases de 1-8, apague el indicador del botón 1-8/9-16 y pulse el botón TRACK apropiado. Para seleccionar una pista de Frases de 9-16, active el indicador del botón 1-8/9-16 y pulse el botón TRACK apropiado.

Para seleccionar un Patrón desde una pista de Patrones, pulse el botón PATTERN TRACK y entre el número del Patrón. Para seleccionar la pista de Tempo o la pista Beat, pulse el botón TEMPO/BEAT TRACK y entre el número del Patrón. Cada vez que pulse el botón TEMPO/BEAT TRACK, la pantalla cambiará cíclicamente entre la pista Tempo, la pista Beat y la pista de Frases.

5. Utilice los botones / para revisar sucesivamente los mensajes.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

el símbolo indica que existen en el lugar otros mensajes MIDI



mensaje parámetros  
lugar (compás-tiempo del compás- reloj)

\* Al desplazar el cursor a la posición Clock, también podrá ver los diversos mensajes girando el dial Alpha o pulsando los botones INC/DEC.

\* Si desea pasar por los mensajes por pasos de un compás, desplace el cursor al compás (o al tiempo del compás) que desee y gire el dial Alpha o pulse los botones INC/DEC. También puede desplazarse por pasos de un compás pulsando los botones BWD/FWD.

\* Si desea que se muestre la posición clock que no contiene mensajes, desplace el cursor a clock y utilice las teclas numéricas para especificar el lugar.

Seleccionar los tipos de mensajes a revisar

Ud. puede seleccionar los tipos de mensajes que se muestran en la pantalla. Al ajustar la pantalla de forma que se muestren sólo los tipos de datos que le interesa, podrá encontrar y modificar más eficazmente los datos.

El Procedimiento

1. Pulse el botón EDIT para que se ilumine su indicador.

2. Pulse el botón function VIEW. Ahora, el indicador del botón VIEW se ilumina y se apaga de forma intermitente y se muestra la pantalla View Filter.

3. Active los tipos de mensaje que desee ver.

Ajuste el parámetro Channel para seleccionar los canales MIDI que desee ver. Si éste está ajustado en ALL, se muestran los mensajes procedentes de todos los canales MIDI. Si éste está ajustado a 1-16, se muestran sólo los mensajes procedentes del canal MIDI especificado. Puede activar/desactivar la revisión de los siguientes tipos de mensajes.

NOTE (Nota activada y Nota desactivada)

P.AFT (Aftertouch Polifónico)

C.C (Cambio de Control)

PROG (Cambio de Programa)

C.AFT (Aftertouch de Canal)

P. BEND (Pitch Bend)

EXC (Exclusive)

PTN (Pattern Call)

4. Pulse el botón EXIT para volver a la pantalla Microscope.

Modificar los parámetros de los mensajes grabados en una pista de Frases o en un Patrón

En una pista de Frases o en un Patrón, Ud. puede modificar los parámetros de los siguientes 9 tipos de mensajes. No obstante, no es posible modificar el tipo de mensaje en sí como, por ejemplo, transformar un mensaje de Cambio de Control en un mensaje de Pitch Bend.

Note

Ch (Canal MIDI)

Note (número de Nota)

OnVel (velocidad de la Nota Activada)

Gate (tiempo de Puerta)

Off Velocity (velocidad de la Nota Desactivada)

P.AFT (Aftertouch Polifónico)

Ch (Canal MIDI)

Note (número de Nota)

Value (Valor)

CtrlChange (cambio de Control)  
Ch (Canal MIDI)  
CC# (número de Controlador)  
Value (Valor)

ProgChange (cambio de Programa)  
Ch (Canal MIDI)  
PC# (número de cambio de Programa)

Ch After (aftertouch de Canal)  
Ch (Canal MIDI)  
Value (Valor)

Pitch Bend  
Ch (Canal MIDI)  
Value (Valor)

Página 84 del manual en inglés

Exclusive  
datos Exclusive

Tune (Tune request)

Pattern  
Number (número de Patrón)

Modificar mensajes que no son mensajes Exclusive

El Procedimiento

1. Muestre en la pantalla el mensaje que desee modificar.
2. Desplace el cursor al parámetro que desee modificar y modifique el valor.

\* Para los mensajes de Nota y de Aftertouch Polifónico, también puede especificar el número de nota pulsando SHIFT + las teclas numéricas o pulsando una tecla del teclado del XP-50.

\* También puede especificar mediante el teclado del XP-50 la velocidad de una nota o la velocidad de la Nota desactivada.

Modificar los mensajes Exclusive

El Procedimiento

1. Muestre en la pantalla el mensaje exclusive que desee modificar.
2. Desplace el cursor a los datos exclusive que desee modificar.  
Al pulsar el botón para desplazar el cursor a los datos exclusive, se mostrará la pantalla de edición.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

datos Exclusive  
lugar actual del cursor  
número total de bytes de datos

Al pulsar SHIFT + los botones / , el cursor saltará al principio o al final de los datos exclusive.

3. Utilice las teclas numéricas para entrar los valores de los datos.

Para entrar A-F, mantenga pulsado el botón SHIFT y utilice las teclas numéricas 0-5. Para introducir nuevos bytes de datos, desplace el cursor al lugar deseado y pulse el botón function CREATE. Se introduce un valor inicial de 00 y Ud. puede cambiarlo al valor que desee. Para suprimir un byte de datos, desplace el cursor al lugar deseado y pulse el botón ERASE.

\* para cancelar la edición de los datos exclusive, pulse el botón EXIT.

4. Al terminar de modificar los datos, pulse ENTER para finalizar la operación. Alternativamente, si Ud. pulsa el botón para desplazar el cursor al área Location (compás-tiempo del compás-reloj), se finaliza la operación y vuelve a la pantalla anterior.

\* Si el parámetro Auto Calc Check Sum (SYSTEM: SEQUENCER: MICROSCOPE) está ACTIVADO y si el mensaje es de tipo Roland Type IV exclusive, al finalizar la operación, el XP-50 calculará automáticamente el check sum y volverá a la pantalla anterior.

### Modificar los datos del Cambio de Tempo

La pista Tempo contiene datos de Cambio de Tempo que determinan el tempo de la canción. Aquí explicamos cómo modificar estos datos de Cambio de Tempo.

Tempo (cambio de Tempo)  
Estos datos especifican el Tempo.

#### El Procedimiento

1. Muestre los datos de cambio de tempo que desee modificar.
2. Ajuste el valor.

\* El Cambio de Tempo modificado ajusta el tempo a partir del punto especificado. Si desea que el tempo general de la canción sea más rápido o más lento, cambie el tempo de la reproducción desde la pantalla Play o desde la pantalla Recording y a continuación, guarde la canción.

### Modificar los parámetros de los mensaje grabados en la pista Beat

En la pista Beat, puede modificar los parámetros de los siguientes dos mensajes.

BeatChange (cambio de Beat)  
Beat  
Especifique el tipo de compás.

Key Sign (Armadura)  
Éste especifica si se muestran las teclas negras como sostenidos (#) o como bemoles (b). Efectúe el ajuste apropiado para la tonalidad de su canción.

\* Este ajuste afecta sólo a la pantalla. No afecta de ninguna manera a los procedimientos utilizados para entrar notas.

Scale  
Éste especifica la escala.  
Key  
Éste especifica la tonalidad.

1. Muestre el mensaje cuyos parámetro desea modificar.
2. Desplace el cursor al parámetro que desee modificar y ajuste el valor.

Página 85 del manual en inglés

Introducir un mensaje

## El Procedimiento

1. Muestre el lugar (compás-tiempo del compás-reloj) en el cual desee introducir el mensaje.
2. Pulse el botón EDIT para que se ilumine su indicador y pulse el botón function CREATE. El indicador del botón CREATE se ilumina y se apaga de forma intermitente.
3. Seleccione el tipo de mensaje que desee introducir.  
\* Para los tipos de mensajes que puede introducir, vea la siguiente explicación.
4. Pulse el botón ENTER para introducir el mensaje.
5. El mensaje introducido contiene los valores por defecto de los datos. Cambie los datos como desee.

Los Mensajes que puede introducir en una pista de Frases o en un Patrón

- \* Para seleccionar el tipo de datos, también puede utilizar las teclas numéricas.

### Botón Mensaje

9 NOTE (Nota Activada y Nota Desactivada)  
SHIFT +0 POLY-AFTER (Aftertouch Polifónico)  
SHIFT +1 CONTROL -CHANGE  
SHIFT +2 PROGRAM-CHANGE  
SHIFT +3 CHANNEL-AFTER (Aftertouch de canal)  
SHIFT +4 PITCH-BEND  
SHIFT +6 TUNE (Tune Request)  
PATTERN PATTERN (Pattern Call)  
SHIFT +5 EXCLUSIVE (POR DEFECTO)  
----- EXCLUSIVE (GM ACTIVADO)  
----- EXCLUSIVE (GM DESACTIVADO)

- \* No es posible seleccionar GM ACTIVADO o GM DESACTIVADO mediante las teclas numéricas.

### < Los mensajes Pattern Call >

Los mensajes pattern Call son mensajes que reclaman los Patrones grabados en el secuenciador del XP-50. En el modo edición Microscope, puede introducir en una pista de Frases un mensaje Pattern Call de forma que, cuando la reproducción llegue a ese punto, se inicie la reproducción del Patrón correspondiente. Ésta es una manera útil para añadir (por ejemplo) a una canción rellenos de percusión repetidos o "riffs" de guitarra.

Puede grabar como Patrón las Frases que aparecen frecuentemente en una canción (como por ejemplo, las partes de percusión o de bajo) y llamarlas mediante un mensaje Pattern Call. Esto permite crear más eficazmente sus canciones y también es una manera de ahorrar memoria.

- \* Al utilizar mensajes Pattern Call para reproducir Patrones, deberá darse cuenta de que cada pista de Frases es capaz de reproducir sólo 1 Patrón a la vez. Si introduce en el mismo lugar en una sola pista de Frases dos o más mensajes Pattern Call, sólo el último mensaje Pattern Call será efectivo.

- \* Si el Patrón introducido se extiende más allá del último compás de la canción, la reproducción termina igualmente en el último compás.

Los Mensajes que puede introducir en la pista Tempo

En la pista Tempo, para introducir un mensaje Tempo (cambio de Tempo), debe pulsar el botón CREATE.

Los Mensaje que puede introducir en la pista Beat

BEAT (Tiempo del Compás)  
KEY-SIGNATURE (Armadura)

Borrar un mensaje

## El Procedimiento

1. Muestre el mensaje que desee borrar.
2. Pulse el botón EDIT para que se ilumine su indicador y pulse el botón function ERASE para borrar el mensaje.  
Mientras se está borrando el mensaje, el indicador del botón ERASE se ilumina y se apaga de forma intermitente.

\* No es posible borrar los datos del Cambio de Tempo localizados al principio de la pista Tempo.

\* No es posible borrar los datos del Cambio de Beat o de la Armadura localizados al principio de la pista Beat.

\* No es posible borrar los datos del Beat de un Patrón.

## Desplazar un mensaje

### El Procedimiento

1. Muestre el mensaje que desee desplazar.
2. Pulse el botón EDIT para que se ilumine su indicador y pulse el botón function MOVE.  
El indicador del botón MOVE se ilumina y se apaga de forma intermitente.
3. Seleccione el nuevo lugar del mensaje.
4. Pulse el botón ENTER para desplazar el mensaje.

\* No es posible desplazar los datos del Cambio de Tempo localizados al principio de la pista Tempo.

\* No es posible desplazar los datos del Cambio de Beat o de la Armadura localizados al principio de la pista Beat.

\* No es posible desplazar los datos del Beat de un Patrón.

## Página 86 del manual en inglés

### Copiar y colocar un mensaje

Ud. puede copiar un mensaje en un "portapapeles" provisional dentro del XP-50 y después colocarlo en otro lugar tantas veces como desee. Esta función es útil si desea utilizar varias veces los mismos datos.

### Copiar un mensaje

1. Muestre el mensaje que desee copiar.
2. Pulse el botón EDIT para que se ilumine su indicador y pulse el botón function COPY.  
Mientras se está copiando el mensaje, el indicador del botón COPY se ilumina y se apaga de forma intermitente.

### Colocar datos

1. Muestre el lugar donde desee colocar los datos grabados previamente.
2. Pulse el botón EDIT para que se ilumine su indicador y pulse el botón function PLACE.  
Mientras se está colocando el mensaje, el indicador del botón PLACE se ilumina y se apaga de forma intermitente.

Página 87 del manual en inglés

## Capítulo 6. Las funciones Útiles del secuenciador

### La función Locate (Encontrar)

Los puntos Locate son puntos que indican la posición (compás-tiempo del compás-reloj) en la canción y por lo tanto, son una manera útil de especificar áreas para la grabación Pinchar Automática, la función Bucle o para la edición de pistas etc. Puede ajustar para cada canción ocho puntos Locate (1-8). Estas posiciones de los puntos Locate se guardan junto con los datos canción. Además, el punto Locate 0 se ajusta automáticamente a la posición donde se inició la grabación y el punto Locate 9 a la posición donde terminó.

\*Para poder utilizar la función Locate, debe guardar la canción en la memoria interna.

\* Puede utilizar la función Locate sólo si la pantalla muestra un número de compás o una indicación de posición (compás-tiempo del compás-reloj).

### Ajustar un punto Locate

#### El Procedimiento

1. En el lugar donde desee ajustar el punto Locate, pulse SHIFT + LOCATE. Se muestra el lugar actual como la posición Locate.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

número del punto Locate valor inicial posición Locate (compás-tiempo del compás-reloj)

\* Si durante la reproducción de una canción Ud. pulsa SHIFT = LOCATE, ese punto de la canción será la posición del punto Locate.

2. Entre el número del punto Locate (1-8).

3. Pulse el botón ENTER para ajustar el punto Locate.  
Vuelve a la pantalla anterior.

\* Para cancelar, pulse el botón EXIT.

### Saltar a un punto Locate

#### El Procedimiento

1. Asegúrese de que el secuenciador esté apagado.

2. Pulse el botón LOCATE para obtener la pantalla Locate Jump.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

número del punto Locate posición Locate (compás-tiempo del compás-reloj)

3. Pulse el botón ENTER para ajustar el punto Locate.  
Al pulsar el botón ENTER, saltará a la posición del punto Locate especificado.

\* No es posible saltar a un punto Locate durante una reproducción o una grabación.

Utilizar los puntos Locate para especificar las áreas Bucle o los puntos de Pinchar

#### El Procedimiento

1. Asegúrese de que el secuenciador está parado.

2. Vaya a la pantalla Loop Posición o a la pantalla Punch Point.
3. Desplace el cursor al parámetro que desee ajustar utilizando el punto Locate.
4. Pulse el botón LOCATE para activar la pantalla Locate Jump.
5. Seleccione el número del punto Locate que desee y pulse el botón ENTER.  
Se ajusta la posición del punto Locate especificado como la Posición del Bucle o como el Punto de Pinchar.

#### La función Bucle

La función Bucle permite reproducir repetidamente o grabar una sección específica (el área del Bucle). Esta función es útil para grabar a tiempo real una parte de percusión o para utilizar junto con la función Borrar a Tiempo Real.

#### Ajustar el área del Bucle

Puede ajustar el área del Bucle independientemente para cada canción y, al guardar la canción, se conservará como parte de los datos de ésta.

\* Para poder efectuar ajustes de Bucle para su canción, primero debe guardarla en la memoria interna.

#### El Procedimiento

1. Pulse el botón SEQUENCER para activar la pantalla Song Play.
2. Desplace el cursor al número de la canción y seleccione la canción en la cual desee ajustar el área del Bucle.
3. Pulse el botón EDIT para que se ilumine su indicador.

Página 88 del manual en inglés

4. Pulse el botón LOOP. Se muestra la siguiente pantalla Loop.  
Ahora, el indicador del botón LOOP se ilumina y se apaga de forma intermitente.  
Si ha seleccionado una canción que está guardada en un diskette, se muestra la siguiente pantalla. Pulse ENTER para cargar la canción en la memoria interna.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

\* Si decide no cargar la canción, pulse el botón EXIT.

5. Ajuste los parámetros.

\* también puede utilizar los puntos Locate para ajustar el área del bucle (los parámetros Inicio y Final).

6. Pulse el botón EXIT para volver a la pantalla Song Play.

#### Los parámetros del Bucle

##### Repeat

Especifique la manera en que se repite el bucle.

INFINIT: Hasta que Ud. pulse el botón STOP/PLAY, se repetirá el área del bucle.

1/2/3: Se repite el área del bucle 1/2/3 veces.

##### Start

Especifique la posición de inicio del bucle.

##### End

Especifique la posición donde termina el bucle.

\* Mientras se reproduce la canción, no es posible cambiar el área del bucle.

#### La reproducción del Bucle

Aquí explicaremos cómo reproducir repetidamente el área del bucle especificado.

#### El Procedimiento

1. Pulse el botón SEQUENCER para activar la pantalla Song Play.
2. Pulse el botón LOOP para que se ilumine su indicador.
3. Pulse el botón STOP/PLAY para iniciar la reproducción.
4. Para parar la reproducción, pulse otra vez el botón STOP/PLAY.

\* Si Ud. guarda la canción estando activado el botón LOOP, este ajuste se guarda como parte de los datos de la canción.

#### La grabación Bucle

Puede grabar repetidamente en el área del bucle. Para más detalles, vea el manual Puesta en Marcha Rápida.

#### Dar un Nombre a una canción

Puede asignar un nombre nuevo a una canción o puede modificar el nombre existente. El nombre de la canción no es el mismo dato que el nombre de archivo.

\* Para poder ver la información contenida en una pista de Frases, primero debe guardar la canción en la memoria interna.

#### El Procedimiento

1. Pulse el botón SEQUENCER para activar la pantalla Song Play.
2. Desplace el cursor al número de la canción y seleccione la canción a la cual desee asignar un nombre.
3. Pulse el botón EDIT para que se ilumine su indicador.
4. Pulse el botón function NAME.

Ahora, el indicador del botón NAME se ilumina y se apaga de forma intermitente y se muestra la pantalla Song Name.

Si ha seleccionado una canción que está guardada en un diskette, se muestra la siguiente pantalla. Pulse ENTER para cargar la canción en la memoria interna.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

\* Si decide no cargar la canción, pulse el botón EXIT.

5. Desplace el cursor a la posición donde desee entrar el nombre y éntrelo.

\* Algunos de los datos comerciales SMF contienen información de copyright. Al cargar este tipo de datos, se mostrará debajo del nombre de la canción la información de copyright y no será posible modificar el nombre de la canción.

6. Una vez haya terminado de entrar el nombre de la canción, pulse el botón EXIT para volver a la pantalla song play.

#### Los datos y los ajustes de la pista de Frases

Puede comprobar los datos o modificar los ajustes de asignación de cada pista de Frases.



\* Para poder efectuar ajustes de Bucle para su canción, primero debe guardarla en la memoria interna.

#### El Procedimiento

1. Pulse el botón SEQUENCER para activar la pantalla Song Play.
2. Desplace el cursor al número de la canción y seleccione la canción que contenga la pista de Frases cuyos datos o ajustes desee comprobar o modificar.
3. Pulse el botón EDIT para que se ilumine su indicador.
4. Pulse el botón function TRACK.

Página 89 del manual en inglés

Ahora, el indicador del botón TRACK se ilumina y se apaga de forma intermitente y se muestra una pantalla que permite comprobar o modificar los datos contenidos en la pista de Frases. Si ha seleccionado una canción que está guardada en un diskette, se muestra la siguiente pantalla. Pulse ENTER para cargar la canción en la memoria interna.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

\* Si decide no cargar la canción, pulse el botón EXIT.

5. Apague el indicador del botón EDIT y pulse el botón TRACK para seleccionar la pista de Frases. Para seleccionar una de las pistas de Frases 1-8, apague el indicador del botón 1-8/9-16 y utilice los botones TRACK para seleccionar la pista. Para grabar en una de las pistas de Frases 9-16, apague el indicador del botón 1-8/9-16 y utilice los botones TRACK para seleccionar la pista.

6. Puede comprobar el estado de cada pista y modificar los ajustes.

\* Vea las explicaciones presentadas a continuación.

7. Pulse el botón EXIT para volver a la pantalla song play.

\* Durante la reproducción o la grabación de una canción, no es posible revisar los datos contenidos en una pista ni tampoco cambiar los ajustes de la Información de Pista.

#### TRACK INFO (Información de Pista)

##### Output Assign (La asignación de la salida de la Pista)

Especifique la manera en que se reproducen los datos de la pista seleccionada.

INT: Se transmiten los datos a la fuente de sonido interna del XP-50.

MIDI: Se transmiten los datos vía el conector MIDI OUT a aparatos MIDI externos.

BOTH: Se transmiten los datos a ambos destinos.

##### Track Status

Especifique si la pista seleccionada se enmudece (MUTE) o se reproduce (PLAY) .

\* Si la pantalla indica EMPTY, significa que la pista seleccionada no contiene datos y por lo tanto, no la puede enmudecer o reproducir.

#### TRACK MONITOR

Aquí puede comprobar si la pista de Frases seleccionada contiene datos. El símbolo "\*" indica que existen datos y el símbolo "-" indica que no existen datos. Puede revisar los siguientes tipos de datos.

Ch: mensajes procedentes de los canales MIDI 1-16

Ex: mensajes Sistema Exclusive

Ptn: mensajes Pattern Call

\* Si desea ver información procedente de otra pista, apague el indicador del botón EDIT y pulse el botón TRACK para seleccionar la pista.

#### Otras funciones

Además de las funciones explicadas aquí, también existen funciones que permiten inicializar la memoria interna, suprimir datos innecesarios y calcular la duración de la reproducción de una canción, etc.

\* Para poder utilizar estas funciones, debe cargar la canción en la memoria interna.

#### El Procedimiento

1. Pulse el botón SEQUENCER para activar la pantalla Song Play.
2. Desplace el cursor al número de la canción y seleccione la canción a la cual desea aplicar la función.
3. Pulse el botón EDIT para que se ilumine su indicador.
4. Pulse el botón function SEQ UTILITY.  
Ahora, el indicador del botón SEQ UTILITY se ilumina y se apaga de forma intermitente. Si ha seleccionado una canción que está guardada en un diskette, se muestra la siguiente pantalla. Pulse ENTER para cargar la canción en la memoria interna.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

\* Si decide no cargar la canción, pulse el botón EXIT.

5. Utilice los botones / para seleccionar la pantalla para la función que desee utilizar.

6. Pulse el botón ENTER para aplicar la función.

\* Para más detalles, vea las explicaciones presentadas a continuación.

7. Pulse el botón EXIT para volver a la pantalla song play.

#### SONG INIT (Inicializar la Canción)

Se utiliza esta función para inicializar la canción contenida en la memoria interna. Debe utilizarla antes de grabar una canción nueva.

#### DATA REDUCE

A raíz de la repetidas operaciones de edición, la memoria interna contiene cada vez más datos que ya no tienen relación con la reproducción de las canciones. Esta función inspecciona la memoria interna, encuentra y suprime los datos de este tipo.

#### TIME FIT

Esta función calcula la duración de la reproducción y permite modificar los datos de la pista Tempo para que la reproducción tenga una duración específica.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

tiempo Actual tiempo Ajustado

#### Measure

Especifique el área de compases para la que se calcula la duración de la reproducción o para la que se modifica los datos de la pista Tempo.

\* Para más detalles acerca de los ajustes del parámetro Measure, vea "Ajustar el área de la edición" en la Edición de Pistas.

Time (El tiempo Actual/ tiempo Ajustado)

El parámetro Current Time indica la duración, al tiempo actual, de la reproducción del área especificada. El parámetro Fit Time permite especificar una duración nueva para el área especificada.

El Procedimiento

1. Para calcular el Tiempo Actual, ajuste el parámetro Measure.
2. Para modificar la duración de la reproducción del área especificada mediante el parámetro Measure, entre la duración que desee y pulse el botón ENTER.

Página 90 del manual en inglés

Capítulo 7. La función Utility

Los procedimientos para las funciones de modo Utility

Las funciones del modo Utility permiten almacenar ajustes de Patch/Performance/ Set de Percusión, guardar y cargar datos en y desde un diskette, transmitir datos, etc.

El Procedimiento

1. Pulse el botón DISK/UTILITY para que se muestre la pantalla Utility menu.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

2. Pulse los botones / para que la función deseada se ilumine y se apague de forma intermitente y a continuación, pulse el botón ENTER para activar la pantalla de aquella función.

\* También puede activar la función deseada utilizando las teclas numéricas o utilizando los botones función para especificar el número de la función.

\* Si Ud. selecciona "4: SOUND" ó "5: DISK," se muestra la pantalla sound menu o la pantalla disk menu. En estas pantallas, debe seleccionar otra vez el ítem deseado del menú.

3. Si existen parámetros que Ud. debe ajustar, efectúe los ajustes ahora.

4. Pulse el botón EXIT para efectuar la función. Una vez finalizada la operación, se mostrará momentáneamente en la pantalla "COMPLETE."

5. Pulse el botón EXIT para volver a la pantalla del modo donde Ud. empezó la operación.

\* Según la función efectuada, es posible que precise pulsar varias veces el botón EXIT para volver al modo anterior.

1: WRITE

Se utiliza esta operación para escribir en la memoria del usuario los ajustes de Patch, de Performance o de Set de Percusión. El tipo de datos que pueda escribir depende del modo en que estaba al pulsar el botón UTILITY.

< Internal Write Protect >

La unidad proporciona el ajuste Protección de la Escritura Interna para evitar que se borren accidentalmente los ajustes contenidos en la memoria del usuario. Para escribir encima de los ajustes contenidos en la memoria del usuario, deberá apagar la Protección de la Escritura Interna. Si Ud. intenta escribir datos estando activada la Protección de la Escritura Interna, se muestra la siguiente pantalla.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Cambie por OFF el ajuste mostrado en ON y pulse el botón ENTER para desactivar la Protección de la Escritura Interna. Al pulsar otra vez el botón ENTER, se escribirán los datos en la memoria del usuario.

Al desactivar la Protección de la Escritura Interna, ésta quedará desactivada hasta que Ud. vuelva a apagar el XP-50.

Al pulsar el botón UTILITY estando en el modo Performance

PERFORMANCE WRITE (La escritura de Performance)

Se escriben en la memoria del usuario los ajustes del Performance contenido en el área provisional.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

El Performance a escribir en el destino de la escritura (grupo, número, nombre)

Al pulsar el botón UTILITY estando en el modo Patch

PATCH WRITE (La escritura de Patch)

Se escriben en la memoria del usuario los ajustes del Patch contenido en el área provisional.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

El Patch a escribir en el destino de la escritura (grupo, número, nombre)

< La función Compare >

La función Comparar permite hacer sonar el Patch que ocupa actualmente el destino de la escritura para poder comprobar si realmente desea escribir encima de él. Para hacer sonar el Patch contenido en el destino de la escritura, pulse el botón COMPARE para que se muestre la pantalla PATCH COMPARE. En esta pantalla, también puede seleccionar el Patch a escribir en el destino de la escritura. Después de seleccionar el Patch a escribir en el destino de la escritura, pulse el botón EXIT para volver a la pantalla anterior.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

El Patch a escribir en el destino de la escritura (grupo, número, nombre)

Dese cuenta de que al utilizar la función Comparar para hacer sonar un Patch, es posible que éste suene distinto a cuando lo haga sonar de la forma normal.

Al pulsar el botón UTILITY estando en el modo Set de Percusión

RHYTHM WRITE (La escritura de Set de percusión)

Se escriben en la memoria del usuario los ajustes del Set de Percusión contenido en el área provisional.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

El Set de Percusión a escribir en el destino de la escritura (grupo, número, nombre)

Página 91 del manual en inglés

## 2: LOAD

Esta función carga en el XP-50 los datos de Canción, los archivos de Datos o los datos de Canción S-MRC contenidos en un diskette.

1: SONG: Cargue una canción creada en el XP-50 o una canción SMF contenida en un diskette en la memoria interna.

2: TRACK: Cargue una pista de Frases específica o un Patrón específico contenido en un diskette en una pista de Frases o en un Patrón de una canción contenida en la memoria interna.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

nombre de archivo

nombre de la canción fuente de la carga destino de la carga

3: S-MRC: Cargue en la memoria interna datos de canción de formato S-MRC (creados en el MC-50 etc.) contenidos en un diskette.

4: SOUND: Cargue en la memoria del usuario Patches, Performances y Sets de percusión, y en la memoria de sistema, los datos de Sistema.

3: SAVE

Se utiliza esta función para guardar, bajo el nombre que Ud. especifique, una canción o un archivo de datos en un archivo de diskette. También, al guardar las canciones, podrá convertirlas al formato Archivo MIDI Estándar (SMF).

1: SONG: Guardar como datos de canción XP-50 (extensión de nombre de archivo .SVQ).

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

nombre de archivo  
nombre de la canción

2: SMF-0: Guardar como datos de canción de Formato 0 SMF (extensión de nombre de archivo .MID). En este formato, una sola pista de frases contiene la canción entera.

3: SMF-1: Guardar como datos de canción de Formato 1 SMF (extensión de nombre de archivo .MID). En este formato, la canción consiste en una o más pistas de frases.

4: SOUND: Guardar Patches, Performances, Sets de percusión y datos de Sistema (excepto para el grupo de parámetros del secuenciador) como archivos de datos (extensión de nombre de archivo .SVD).

\* Los archivos de datos contienen un juego completo de ajustes de los parámetros de la fuente de sonido. No es posible guardar en un diskette Patches o Performances individuales.

\* Si los datos SMF cargados en la memoria interna contienen un copyright, no es posible guardar aquella canción en el formato SMF.

< Song names y filenames >

Las canciones XP-50 y los archivos SMF disponen, además de un nombre de archivo, de un nombre de canción. Se utiliza el nombre de archivo para identificar el archivo contenido en el diskette y antes de guardar el archivo, deberá especificarlo. Ud. encontrará que es más fácil manejar sus datos si utiliza para las canciones nombres de archivo explicativos, y utiliza el nombre de canción para dar un nombre a una canción.

\* En esta pantalla no es posible ajustar o modificar el nombre de la canción. Para ajustar o modificar el nombre de la canción, vea la página 88.

4: SOUND

Aquí puede efectuar varias operaciones relacionadas con la sección de la fuente de sonido como, por ejemplo, copiar o inicializar Patches/Performances/Sets de Percusión, o para volver a ajustar el XP-50 a sus ajustes de fábrica.

\* Si selecciona "4: SOUND," en la pantalla Utility menu, se muestra la pantalla Sound menu. Seleccione la función que desee efectuar.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

1: COPY

Esta función copia en el área provisional los datos contenidos en un Patch, un Performance o un Set de percusión. El tipo de datos que puede copiar depende del modo en que estaba al pulsar el botón UTILITY.

Al seleccionar Copy estando en el modo Performance

PERFORM PART COPY (copiar la parte contenida en el Performance)

Se copian los ajustes de Parte de un Performance en una Parte del Performance contenido en el área provisional.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

El Performance fuente de la copia (grupo, número) nombre del Performance fuente de la copia Parte fuente de la copia Parte destino de la copia

PERFORM FX CPY (copiar los efectos del Performance)

Se copian los ajustes de los efectos del Performance o del Patch en el Performance contenido en el área provisional.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

fuelle de la copia El Performance/Patch fuente de la copia (grupo, número nombre)

Al seleccionar Copy estando en el modo Patch

PATCH TONE COPY (copiar el Tone del Patch)

Se copian los ajustes de Tone de un Patch en el Tone del Patch contenido en el área provisional.

Página 92 del manual en inglés

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

El Patch fuente de la copia (grupo, número) nombre del Patch fuente de la copia Tone fuente de la copia Tone destino de la copia

PATCH FX CPY (copiar los efectos del Patch)

Se copian en el Patch contenido en el área provisional los ajustes de los efectos del Performance o del Patch.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

fuelle de la copia El Performance/Patch fuente de la copia (grupo, número nombre)

Al seleccionar Copy estando en el modo Set de Percusión

RHYTHM KEY COPY

Se copian los ajustes de una tecla individual del Set de percusión en una tecla individual del Set de Percusión contenido en el área provisional.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

El Set de Percusión fuente de la copia (grupo, número) nombre del Set de Percusión fuente de la copia Tecla fuente de la copia Tecla destino de la copia

\* También puede ajustar los parámetros de Tecla fuente de la copia y destino de la copia pulsando una tecla en el teclado.

2: INIT (Inicializar)

Esta función inicializa los parámetros del Patch, del Performance o del Set de Percusión contenido en el área provisional. "Inicializar" significa volver a ajustar, a un valor estándar o a los ajustes de fábrica, los ajustes de Patch, de Performance o de Set de percusión.

Existen dos maneras de inicializar datos.

DEFAULT: Ajuste los datos contenidos en el área provisional los datos contenidos en el área provisional a un juego de valores estándar.

PRESET: Ajuste a los ajustes de fábrica. Por ejemplo, si el área provisional contiene el Patch modificado USER:001, al seleccionar esta función, se restaurarían los ajustes de fábrica del USER:001.

El tipo de datos que puede inicializar depende de en que modo estaba al pulsar el botón UTILITY.

Al seleccionar Inicialize estando en el modo Performance

PERFORM INIT (Inicializar el Performance)

Inicialice los ajustes del Performance contenido en el área provisional.

Al pulsar el botón UTILITY estando en el modo Patch

PATCH INIT (Inicializar el Patch)

Inicialice los ajustes del Patch contenido en el área provisional.

Al seleccionar Inicialize estando en el modo Rhythm Set

RHYTHM KEY INIT (Inicializar la tecla del Set de Percusión)

Inicialice sólo los ajustes de la tecla especificada del Set de Percusión contenido en el área provisional. También puede especificar la tecla a inicializar pulsando una tecla en el teclado.

RHYTHM SET INIT (Inicializar el Set de Percusión)

Inicialice los ajustes del Set de Percusión completo contenido en el área provisional.

3: XFER (La transferencia de Datos)

Utilizando esta función, puede transferir a un aparato MIDI externo o grabar en una canción contenida en la memoria interna los datos de Patch/Performance/Set de Percusión/Sistema (excepto para el grupo de los parámetros del secuenciador) contenidos en la memoria del XP-50 o contenidos en un diskette.

Transmitir datos a un aparato MIDI externo

El proceso de la transmisión de datos de la fuente de sonido a un aparato MIDI externo se denomina Envío de Volcado.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

tipo de Datos Fuente Destino

\* Mientras se transmiten los datos, se muestra la siguiente pantalla.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

\* Para cancelar la transmisión de datos, pulse el botón EXIT.

Type (tipo de Datos)

Especifique el tipo de datos a transmitir.

ALL: Performance, Patch y Set de Percusión

PERFORM: Performance

PATCH: Patch

RHYTHM: Set de Percusión

SYSTEM: Sistema (excepto la sección del secuenciador)

Source

Especifique la fuente de los datos a transmitir.

USER: Transmite los datos contenidos en la memoria del usuario.

\* Si Ud. ajusta el parámetro Type en PERFORM, en PATCH o en RHYTHM y si ajusta el parámetro Source en USER, también puede especificar la gama de datos a transmitir.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

gama de la fuente de datos

Si el parámetro Type está ajustado en SYSTEM, sólo puede seleccionar USER.

Temp: Transmite los datos contenidos en el área provisional

\* Si Ud. ajusta el parámetro Type en PERFORM, y si ajusta el parámetro Source en TEMP, puede seleccionar "-PATCH" o "+PATCH." Si desea transmitir sólo los datos del Performance, seleccione "-PATCH." Si también desea transmitir los ajustes del Patch/Set de Percusión asignado a cada Parte contenida en el Performance, seleccione "+PATCH."

Página 93 del manual en inglés

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

CTRL: Transmite los mensajes de la selección de banco del Performance, cambio de programa de Performance y mensajes de Nivel de Volumen y de Panorama para aquellas Partes cuyos parámetros Rx (PERFORM: MIDI: MIDI) estén ACTIVADOS.

Destination

Ajuste el destino de la transmisión a MIDI.

Transmitir datos de la fuente de sonido a la canción interna

Ud. puede transmitir los datos de la fuente de sonido a la canción contenida actualmente en la memoria interna. Puede grabar estos datos en una pista de Frases o en un Patrón. Al grabar estos datos en un punto anterior al punto de inicio de los datos musicales de la canción, podrá asegurarse de que se reproducirán correctamente los datos del Patch o del Performance.

Type (tipo de Datos)

Especifique el tipo de datos a transmitir.

ALL: Performance, Patch y Set de Percusión

PERFORM: Performance

PATCH: Patch

RHYTHM: Set de Percusión

SYSTEM: Sistema (excepto la sección del secuenciador)

Source

Especifique la fuente de los datos a transmitir.

USER: Transmite los datos contenidos en la memoria del usuario.

\* Si Ud. ajusta el parámetro Type en PERFORM, en PATCH o en RHYTHM y si ajusta el parámetro Source en USER, también puede especificar la gama de datos a transmitir.

\* Si el parámetro Type está ajustado en ALL, no es posible seleccionar USER.

Si el parámetro Type está ajustado en SYSTEM, sólo puede seleccionar USER.

Temp: Transmite los datos contenidos en el área provisional

\* Si Ud. ajusta el parámetro Type en PERFORM, y si ajusta el parámetro Source en TEMP, puede seleccionar "-PATCH" o "+PATCH." Si desea transmitir sólo los datos del Performance, seleccione "-PATCH." Si también desea transmitir los ajustes del Patch/Set de Percusión asignado a cada Parte contenida en el Performance, seleccione "+PATCH."

CTRL: Transmite los mensajes de la selección de banco del Performance, cambio de programa de Performance y mensajes de Nivel de Volumen y de Panorama para aquellas Partes cuyos parámetros Rx (PERFORM: MIDI: MIDI) estén ACTIVADOS.

\* Puede seleccionar CTRL sólo desde el modo Performance y sólo si el parámetro Type está ajustado en PERFORM.

Destination

Ajuste a SEQ el destino de la transmisión.



#### Target (La pista de Destino)

Especifique la pista de Frases o el Patrón al cual se envían los datos.

#### Measure

Especifique la posición a partir de la cual se graban los datos.

#### Transmitir datos a la memoria del usuario

Ud. puede transmitir a la memoria del usuario los datos de Preset, de Placa de Expansión o los datos contenidos en un diskette.

#### Type (tipo de Datos)

Especifique el tipo de datos a transmitir.

ALL: Performance, Patch y Set de Percusión

PERFORM: Performance

PATCH: Patch

RHYTHM: Set de Percusión

SYSTEM: Sistema (excepto la sección del secuenciador)

#### Source

Especifique la fuente de los datos a transmitir.

USER: Transmite los datos contenidos en la memoria del usuario.

\* Si Ud. ajusta el parámetro Type en PERFORM, en PATCH o en RHYTHM y si ajusta el parámetro Source en USER, también puede especificar la gama de datos a transmitir.

\* Si el parámetro Type está ajustado en ALL, no es posible seleccionar USER.

PR-A,B,C: Se transmiten los datos de Preset A/B/C.

\* Puede seleccionar PR-C sólo si el parámetro Type está ajustado en PATCH o en RHYTHM.

GM: Se transmiten los datos GM.

\* Puede seleccionar GM sólo si el parámetro Type está ajustado en PATCH o en RHYTHM.

XP-A,B,C,D: Se transmiten los datos de la Placa de Expansión A,B,C,D.

\* Puede seleccionar XP-A- XP-D sólo si el está instalada la placa de expansión correspondiente.

DISK: Se transmiten los datos de Performance/Patch/Set de Percusión/Sistema (excepto los de la sección del secuenciador) contenidos en un diskette.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

número de canción nombre de archivo

\* Si el parámetro Type está ajustado en SYSTEM, el parámetro Source está fijado en DISK.

#### Destination

Ajuste el destino de la transmisión en USER.

\* Si el parámetro Type está ajustado en PERFORM, en PATCH o en RHYTHM, debe especificar el número del destino de la transmisión.

Página 94 del manual en inglés

#### 4: PRTECT (Proteger)

Los ajustes de la protección de escritura evitan que escriba encima de la memoria interna impidiendo que se pierdan accidentalmente los datos importantes.

#### Internal (La protección de Escritura Interna)

Los ajustes de la Protección de escritura Interna evitan que la operación Write escriba encima de la memoria del usuario. Cuando este ajuste esté ACTIVADO, no podrá escribir encima de los datos contenidos en la memoria. Cuando este ajuste esté DESACTIVADO, podrá escribir encima de los datos contenidos en la memoria. Al encender el XP-50, este ajuste siempre estará ACTIVADO y por lo tanto, antes de poder escribir encima de los ajustes contenidos en la memoria del usuario, tendrá que DESACTIVARLO. También es posible DESACTIVAR este ajuste como parte de la operación Write.

#### Exclusive (La protección de Escritura Exclusive)

Los ajustes de la Protección de escritura Interna evitan que los mensajes de Sistema Exclusive recibidos de un aparato MIDI externo se escriban encima de los ajustes contenidos en la memoria del usuario. Cuando este ajuste esté ACTIVADO, no podrá escribir encima de los datos contenidos en la memoria. Cuando este ajuste esté DESACTIVADO, aunque el ajuste Protección de escritura Interna esté ACTIVADO, los mensajes exclusive recibidos podrán escribirse encima de los datos contenidos en la memoria.

#### 5: PRESET

Esta función reajusta el XP-50 integro a los ajustes de fábrica.

#### FACTORY PRESET

Para reajustar el XP-50 a los ajustes de fábrica, pulse el botón ENTER.

#### 5: DISK

Aquí se encuentran las funciones como, por ejemplo, formatear un diskette o crear un diskette de seguridad. Antes de efectuar estas funciones, introduzca en la unidad de disco el diskette apropiado.

\* Al seleccionar "5: DISK" desde la pantalla Utility menu, se mostrará el siguiente menú de diskette. Seleccione la función que desee efectuar.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

#### 1: FORMAT

Antes de poder utilizar en el XP-50 un diskette nuevo o uno que haya sido utilizado previamente en otro aparato, deberá formatearlo en el XP-50. Al formatear un diskette, podrá asignarle un nombre de volumen.

nombre de Volumen

Al finalizar la operación de formatear, en la pantalla se mostrará "Complete" al lado derecho del nombre de volumen.

#### 2: BACKUP

La operación backup crea en un diskette una copia completa de todos los datos grabados en otro. Es aconsejable hacer una copia de seguridad de todos los diskettes que contengan datos importantes debido a que, de esta forma aunque uno de los diskettes se estropeará, Ud. evitaría la pérdida de los datos.

\* La operación backup utiliza el área de la memoria interna ocupada por la canción y, por lo tanto, borra los datos de esta canción. Si desea conservar los datos de canción guardados actualmente en la memoria interna, antes de efectuar esta operación, guarde la canción en un diskette.

#### El Procedimiento

1. Desde la pantalla disk menu, seleccione "2: BACKUP."

Se muestra la siguiente pantalla.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

2. Si está seguro de que no desea conservar la canción guardada en la memoria interna, pulse el botón ENTER.

Se muestra la siguiente pantalla.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

\* Para cancelar la operación, pulse el botón EXIT.

3. Introduzca el diskette de seguridad fuente en la unidad de disco y pulse el botón ENTER.  
Los datos contenidos en el diskette se cargan en la memoria interna.

4. Después de unos momentos, se mostrará la siguiente pantalla. Una vez mostrada la pantalla, extraiga el diskette de seguridad.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

5. Introduzca el diskette de seguridad de destino en la unidad de disco y pulse el botón ENTER.  
Se escriben los datos en el diskette de seguridad de destino.

6. Vuelva a repetir los pasos 3-5. No obstante, cada vez que cambie de diskette, no precisará pulsar el botón ENTER. Una vez finalizada la operación, se mostrará la siguiente pantalla.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

7. Si desea continuar creando diskettes de seguridad, pulse el botón ENTER. Para salir de la función, pulse el botón EXIT.

### 3: VERIFY

Si un diskette se rayase o se dañase de alguna forma, no sería posible leer los datos de canción o los archivos de datos de canción y por lo tanto se interrumpirían las funciones como Quick Playback o Chain Play. Para evitar este tipo de problema, esta función revisa todos los datos de canción contenidos en el diskette para comprobar si son legibles o no.

Al pulsar el botón ENTER, el XP-50 revisará cada canción contenida en el diskette para comprobar si aún es posible leerla correctamente. Si el diskette está en buenas condiciones, en la pantalla se muestra "Complete." Si la unidad encuentra algún problema, se muestra "Error."

\* En cuyo caso, los datos de canción no entrarían en la memoria interna.

### 4: VOLUME (Cambiar el nombre de volumen)

Ud. puede modificar el nombre de volumen que especifico al formatear el diskette.

Página 95 del manual en inglés

### 5: DELETE

Ud. puede suprimir de un diskette los archivos de Canción, de Chain o de Datos que no sean importantes.

Type (El tipo de Archivo)

SONG: Suprime una canción creada en el XP-50 o con un SMF

FILE: Suprime un archivo Chain o un archivo de Datos

\* Dese cuenta de que, si Ud. suprime archivos importantes de un diskette de sistema como, por ejemplo, el diskette de sistema SUPER-MCR, es posible que después el diskette no se pueda usar.

### 6: RENAME

Puede modificar el nombre de un archivo individual.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

nombre de archivo original

nombre de archivo nuevo

\* No es posible modificar una extensión del nombre de archivo.

\* Dese cuenta de que, si Ud. modifica los nombres de archivo de un diskette de sistema como, por ejemplo, el diskette de sistema SUPER-MCR, es posible que después éste no se pueda usar.

#### 7: INFO (La información de Canción)

Se utiliza esta función para mostrar los números de canción y los archivos de datos de sonido contenidos en el diskette, el área libre del diskette y los nombres de archivo de canción.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

número de canción nombre de archivo tamaño del archivo  
nombre de canción área libre del diskette

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

nombre del volumen capacidad del diskette  
número de canciones contenidas en el diskette número de archivos contenidos en el diskette área libre del diskette

Página 96 del manual en inglés

#### Capítulo 8. La función RPS

RPS (Secuencia de Frase a Tiempo Real) es una función que permite reproducir, pulsando unas teclas específicas en el teclado, los Patrones contenidos en la pista de Patrones de una canción.

Por ejemplo, si Ud. desea hacer sonar una parte de percusión, puede grabar en un Patrón una frase de relleno y, a continuación, registrar este Patrón en la función RPS. De esta manera, puede hacer sonar la frase de relleno simplemente pulsando una única tecla. Para poder utilizar la función RPS, debe crear un set SEQ asignando a cada tecla un Patrón y especificando la manera en que se reproducen estos Patrones.

Asignar a cada tecla un set SEQ

Puede crear un set SEQ para cada canción y al guardar la canción, guardar el set SEQ como parte de los datos de canción.

\* Para poder efectuar ajustes SEQ para una canción, debe cargar la canción en la memoria interna.

#### El Procedimiento

1. Pulse el botón SEQUENCER par obtener la pantalla Song Play.
2. Desplace el cursor a song number y seleccione la canción para la cual desea efectuar los ajustes del set SEQ.
3. Pulse el botón RPS para que se ilumine su indicador.
4. Pulse el botón EDIT para que se ilumine su indicador.
5. Pulse el botón function RPS.  
Ahora el indicador del botón RPS se ilumina y se apaga de forma intermitente, y se muestra la siguiente pantalla. Si se muestra una página diferente, pulse el botón.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Si ha seleccionado una canción que está guardada en un diskette, se muestra la siguiente pantalla. Pulse el botón ENTER para cargar la canción en la memoria interna.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

\* Si decide no cargar la canción, pulse el botón EXIT.

6. Efectúe los ajustes para los parámetros Cuantificación Trigger comunes a todos los sets SEQ.

7. Pulse el botón / .

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

nota

8. Seleccione la tecla (la nota) para la cual desea efectuar los ajustes del set SEQ.

\* Ud. puede asignar un set SEQ a cualquier nota desde C-1 hasta G9. Para seleccionar una nota que esté fuera de la gama del teclado del XP-50, ACTIVE el parámetro Remote (SISTEMA: MIDI: MIDI) y transmita el mensaje de nota desde un aparato externo para seleccionar la nota.

9. Efectúe los ajustes para cada parámetro.

10. Una vez termine de efectuar los ajustes SEQ, pulse el botón EXIT para volver a la pantalla Sequencer mode Play.

\* Si al guardar una canción el botón RPS está activado este ajuste también se guarda como parte de los datos de canción.

Los parámetros de la función RPS

#### PHRASE SEQUENCE

Trigger Quantize (La cuantificación del trigger RPS)

Seleccione la manera en que se reproduce el Patrón.

REAL: Al pulsar la tecla, se iniciará inmediatamente la reproducción del Patrón.

BEAT: Durante la reproducción de la canción, al pulsar esta tecla en medio de un tiempo del compás, la reproducción se iniciará a partir del principio del próximo tiempo del compás.

MEASURE: Durante la reproducción de la canción, al pulsar esta tecla en medio del compás, la reproducción se iniciará a partir del principio del próximo compás.

\* Si no se está reproduciendo actualmente la canción, al pulsar una tecla, se iniciará inmediatamente la reproducción sin tener en cuenta el método de reproducción seleccionado.

#### SEQ SET

Play Pattern (El número de patrón RPS)

Seleccione el Patrón a reproducir. Si ha seleccionado STOP, esta tecla desactiva la reproducción de los Patrones que se reproducen mediante la función RPS. Debe ajustar en OFF las teclas a las que Ud. no ha asignado un set SEQ.

Playback Mode (El modo playback RPS)

Especifique la manera en que se reproduce el Patrón.

LOOP1: Hasta que deje de pulsar la tecla, se repetirá una y otra vez el Patrón.

ONCE: Al pulsar la tecla, se reproducirá una vez el Patrón.

LOOP2: Al pulsar la tecla, se reproducirá de forma repetida el Patrón. Para parar la reproducción, pulse otra vez la tecla o pulse una tecla cuyo parámetro Play Pattern haya sido DESACTIVADO.

#### Utilizar la función RPS

Al pulsar el botón RPS para que se ilumine su indicador, la función RPS se activará. Ahora el teclado funciona según las especificaciones de los ajustes del set SEQ.

La función RPS permite hacer sonar simultáneamente hasta 8 Patrones y también puede utilizarla junto con la función Quick Play.

#### El Procedimiento

1. Pulse el botón SEQUENCER.
2. Pulse el botón RPS para que se ilumine su indicador.

Página 97 del manual en inglés

3. Pulse el botón STOP/START para iniciar la reproducción de la canción.
4. Pulse la tecla a la que se ha asignado un Patrón. Se inicia la reproducción de este Patrón.

\* Si Ud. reproduce Patrones sin que se reproduzca una canción, los Patrones no estarán sincronizados.

\* Si Ud. pulsa el botón RPS mientras se está reproduciendo un Patrón, se apaga la función RPS pero los Patrones que se están reproduciendo no paran.

< Sugerencias para la utilización de la función RPS >

Grabe sólo mensajes de Nota en el Patrón que Ud. utiliza con la función RPS

Si un Patrón contiene mensajes que no son mensajes de Nota, puede haber un retraso en la reproducción de las notas. Es mejor grabar en una pista de Frases los mensajes que no son mensajes de nota.

Decida a qué tecla asignar un Patrón

Las teclas para las que el parámetro Pattern Play (SEQUENCER: RPS: SEQ SET) esté ajustado en OFF suenan de forma normal. Si Ud. utiliza el teclado para, mediante la función RPS, hacer sonar sólo Patrones, no tiene importancia a qué teclas asigna los Patrones. No obstante, si también desea hacer sonar el teclado de manera normal, debe tener en cuenta la gama de las teclas utilizadas con la función RPS. Debido a que, mientras toque el teclado, no podrá comprobar las teclas a las que están asignados los Patrones, es aconsejable que la asignación de las teclas sea apropiada a la manera en que piensa utilizar los Patrones. Las asignaciones de las teclas para las canciones de autodemstración que utilizan la función RPS contenidas en el diskette suministrado con la unidad son las siguientes.

Parar el Patrón: C2

Patrones de Percusión: las teclas blancas localizadas a la derecha de la tecla F2

Patrones de Bajo: las teclas negras localizadas a la derecha de la tecla F#2

Rellenos de Percusión: las teclas localizadas a la derecha de la tecla C3

Melodía y acompañamiento: las teclas localizadas a la derecha de la tecla F3

Utilizar un teclado MIDI externo para la reproducción de Patrones mediante la función RPS

Si desea utilizar un teclado MIDI externo para reproducir Patrones mediante la función RPS y, a la vez hacer sonar de manera normal el teclado del XP-50, ajuste el parámetro Remote (SYSTEM: MIDI: MIDI) en ON. Además, también debe efectuar los ajustes de forma que la reproducción de Patrones de la función RPS dispare sólo las teclas que estén fuera de la gama de tecla del teclado del XP-50. Ajuste el teclado externo a una gama de tecla que permita al teclado disparar los Patrones RPS.

Página 98 del manual en inglés

## Capítulo 9. Chain Play

Chain Play es una función que utiliza la prestación Quick Play para reproducir las canciones contenidas en un diskette en el orden especificado. Debido a que la función Chain Play es capaz de leer no sólo canciones sino también archivos de datos, para preparar la reproducción de una canción, Ud. puede utilizar la función para cargar datos en las fuentes de sonido.

Un chain (una cadena) también puede utilizar canciones y archivos de datos procedentes de dos o más diskettes, lo cual permite reproducir consecutivamente una gran cantidad de canciones.

Crear una cadena

Para utilizar la función Chain Play, debe crear una Cadena para especificar el orden en el cual se leerán las canciones o los archivos de datos. Cada cadena es capaz de especificar el orden de la reproducción de hasta 98 canciones o archivos de datos (98 pasos).

## El Procedimiento

1. Introduzca en la unidad de discos un diskette que contenga datos de canción o de sonido.

2. Pulse el botón CHAIN PLAY para que se muestre la pantalla Chain Play.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

modo Loop Paso modo Play

3. Asegúrese de que el cursor esté desplazado al parámetro Mode y ajuste el modo Loop para especificar la manera en que se reproduce la cadena.

ONEWAY: La cadena se reproduce una vez

REPEAT: La cadena se reproduce repetidamente

4. Desplace el cursor a Play Mode y especifique la manera en que se inicia la canción o si se lee el archivo de datos.

PLAY: Se reproducen automáticamente los datos de canción

WAIT: Al pulsar el botón STOP/PLAY, se reproducirán los datos de canción

LOAD: El archivo de datos en el orden especificado

\* END indica que el paso especificado es el último. No es posible seleccionar END.

\* Al seleccionar LOAD, se leerá sólo el archivo de datos. Para reproducir una canción, pulse PLAY o WAIT.

5. Desplace el cursor a Song Number y seleccione la canción a reproducir o el archivo de datos a cargar.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

número de canción nombre de archivo nombre de canción

6. Pulse el botón FWD para desplazarse al siguiente paso.

Para volver al paso anterior, pulse el botón BWD.

Para introducir un nuevo paso

Pulse el botón INSERT.

Se desplazan hacia atrás los pasos anteriores al paso mostrado actualmente y se introduce un nuevo paso.

Se copian en el nuevo paso los ajustes del paso mostrado actualmente.

Para suprimir un paso

Pulse el botón DELETE.

Se suprime el paso mostrado actualmente.

Para borrar todos los ajustes de la cadena entera

Pulse el botón CLR ALL y a continuación, pulse el botón ENTER.

Se borran todos los ajustes de la cadena.

7. Vuelva a repetir los pasos 4-6 para crear la cadena.

\* Para crear una cadena que utilice canciones o archivos de datos procedentes de dos o más diskettes, cambie de diskette al crear la cadena.

Guardar la cadena en un diskette

Si Ud. apaga la unidad, se pierde la cadena que ha creado. Si desea conservar la cadena, déle un nombre y guárdela como un Chain File (archivo de cadena) en un diskette.

## El Procedimiento

1. Desde el modo Chain Play, pulse el botón DISK/UTILITY.  
Se muestra la pantalla Utility function select.

2. Seleccione "3:SAVE."

Se muestra una pantalla en la que puede seleccionar el tipo de archivo a guardar.

3. Seleccione "1:CHAIN."

Se muestra la pantalla Chain file save.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

nombre de archivo

4. Asigne un nombre (nombre de archivo) al archivo de cadena.

\* No es posible modificar una extensión de un nombre de archivo (.SVC).

5. Pulse el botón ENTER para guardar el archivo.

\* Puede guardar en un sólo diskette dos o más archivos de cadena.

Página 99 del manual en inglés

#### Chain Play

Si Ud. crea un archivo de cadena que contenga las canciones en el orden en que Ud. las ejecuta en directo, puede reproducirlas en el orden apropiado simplemente pulsando el botón STOP/PLAY. Se reproducen las canciones de forma "reproducción rápida" y, por lo tanto, no hay espacio vacío entre ellas.

#### Cargar un archivo de cadena

##### El Procedimiento

1. Introduzca en la unidad de discos un diskette que contenga el archivo de cadena.

2. Asegúrese de que está en el modo Chain Play y pulse el botón DISK/UTILITY.

3. Seleccione "3:LOAD."

Se muestra una pantalla en la que puede seleccionar el tipo de archivo a cargar.

4. Seleccione "1:CHAIN."

Se muestra la pantalla Chain file save.

5. Seleccione el archivo de cadena que desea cargar.

6. Pulse el botón ENTER para cargar el archivo de cadena.

#### Reproducir un archivo de cadena

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

nombre de archivo (cadena) estado de la cadena

STOP: parada

PLAY: reproduciéndose

WAIT: esperando

ERROR: el diskette introducido actualmente en la unidad de discos no contiene ninguna canción a reproducir



\* Durante la reproducción en cadena, no es posible seleccionar el modo Sequencer ni el modo Microscope. Tampoco es posible modificar los ajustes de la cadena excepto el Modo Loop de la cadena.

#### El Procedimiento

1. Pulse el botón STOP/PLAY para iniciar la reproducción en cadena.

Si play mode del paso 1 está ajustado en WAIT, hasta que no pulse otra vez el botón STOP/PLAY, no se iniciará la reproducción. Si step mode está ajustado en LOAD, la reproducción empezará inmediatamente.

2. Para parar la reproducción en cadena, pulse el botón STOP/PLAY.

Si Loop mode está ajustado en ONEWAY, al llegar al final de la cadena, la reproducción en cadena se parará automáticamente. Si está ajustado en REPEAT, pulse el botón STOP/PLAY para parar la reproducción en cadena.

\* Si Ud. pulsa el botón STOP/PLAY mientras la unidad está leyendo el archivo de datos, al finalizar la lectura, la reproducción en cadena parará.

\* Aunque el parámetro Sync Mode (SYSTEM: SEQUENCER; SEQ MODE) esté ajustado en REMOTE o en SLAVE, no será posible iniciar/parar la Reproducción en Cadena desde un aparato MIDI externo. Durante la Reproducción en Cadena, tampoco se reciben los siguientes mensajes; Continúe (continuar), Song Position Pointer (indicador de la posición de la canción), Song Select (seleccionar canción) y Timing Clock (reloj de sincronía).

\* Cuando una cadena simple contiene canciones o datos procedentes de dos o más diskettes y el diskette introducido actualmente en la unidad de discos no contiene los datos especificados, se muestra como "\*\*\*" el número de canción y se muestra como "ERROR" el estado de la cadena. En este caso, debe introducir el diskette apropiado.

\* Si durante la reproducción de una canción Ud. pulsa el botón FWD, se interrumpe la reproducción y se efectúa la operación especificada con el siguiente paso. Si Ud. pulsa el botón BWD, se interrumpe la reproducción y se vuelve a efectuar la operación especificada con el paso actual.

Página 100 del manual en inglés

#### Capítulo 10. El Modo GM

##### Acerca del Modo GM

El XP-50 dispone de un modo GM que proporciona una manera fácil de reproducir o crear un score GM. No sólo puede reproducir scores GM comerciales sino también puede modificar los diversos ajustes de los parámetros para lograr una expresión musical más rica.

##### Entrar en el modo GM

El modo GM permite que la fuente de sonido del XP-50 sea compatible con GM. En este sentido, el modo GM es como si fuera un Performance especial en el cual el Set de Percusión GM está asignado a la Parte 10 y los patches de sistema GM están asignados a las otras Partes. No obstante, no es posible almacenarlos ajustes del modo GM en la memoria del usuario.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

patch GM/Set de Percusión (número, grupo)  
número de Parte

##### El Procedimiento

Mantenga pulsado el botón SHIFT y pulse el botón PERFORM para obtener la pantalla GM mode Play. Al entrar en el modo GM, la fuente de sonido se inicializará (a los ajustes de sistema GM básicos).

\* La pantalla GM mode Play muestra el Patch GM/Set de Percusión GM asignado a cada Parte. Para cambiar de Parte, utilice los botones / .

#### Inicializar el modo GM

Para poder reproducir correctamente un score GM, debe inicializar la fuente de sonido a los ajustes del sistema GM básicos.

Se inicializa el modo GM del XP-50 en las siguientes situaciones.

- . Cuando se ajusta el XP-50 a GM mode
- . Cuando la unidad recibe el mensaje Sistema GM Activado de un aparato MIDI externo
- . Cuando la canción que se está reproduciendo contiene el mensaje Sistema GM Activado
- . Al encender la unidad
- . Al efectuar la función Inicializar GM (pág. 101)

< El mensaje Sistema GM Activado >

Este mensaje comunica a la fuente de sonido compatible con GM que debe ser inicializada a los ajustes GM básicos.

\* Al efectuar la Inicialización GM, se perderán todos los ajustes anteriores del modo GM.

\* Si el parámetro Rx.GM (SYSTEM: MIDI: SYS-EXC MIDI) está ajustado en OFF, la unidad no recibe mensajes Sistema GM Activado.

#### Reproducir un score GM

Cuando el XP-50 esté en modo GM, será posible reproducir correctamente un score GM. No obstante, el XP-50 proporciona muchas prestaciones sofisticadas que no están definidas mediante las especificaciones del sistema GM y por lo tanto, si Ud. crea datos que utilizan estas prestaciones, es posible que al reproducir su canción mediante otras fuentes de sonido compatibles con GM, aquella no sonara correctamente.

\* El XP-50 no es compatible con el formato GS (un formato estándar creado por Roland para las fuentes de sonido multi-tímbricas) y, por lo tanto, el XP-50 no puede reproducir correctamente los datos que lleven el logotipo GS (Datos musicales GS).

\* Normalmente, el principio de un score GM contiene el mensaje Sistema GM Activado. Esto significa que si Ud. reproduce desde la mitad de la canción un score GM, es posible que el XP-50 no cambie al modo GM y por lo tanto, el score GM no se reproduzca correctamente. Si desea reproducir un score GM, es aconsejable ajustar manualmente el XP-50 al modo GM.

#### Enmudecer una Parte específica

Al cambiar al modo GM, todas las Partes se ajustarán para recibir mensajes MIDI. Si desea que no suene una Parte específica, apague el Interruptor de Recepción de aquella Parte.

#### El Procedimiento

1. Asegúrese de que el indicador del botón EDIT esté apagado.
2. Pulse el botón PART para activar (el indicador está iluminado) o desactivar (el indicador está apagado) la Parte.  
Para desactivar una Parte de 1-8, apague el indicador del botón 1-8/9-16 y pulse el botón Part apropiado.  
Para activar una Parte de 9/16, active el indicador 1-8/9-16 y pulse el botón Part apropiado.

Página 101 del manual en inglés

#### Las funciones útiles en el modo GM (GM Utility)

En el modo GM, las funciones Utility le permiten copiar los ajustes de los efectos, inicializar el modo GM y transmitir los ajustes del modo GM.

## El Procedimiento

1. En el modo GM, pulse el botón DISK/UTILITY.  
Se muestra la pantalla Utility menu.

2. Seleccione "4:SOUND" y pulse el botón ENTER.  
Se muestra la pantalla Disk menu.

3. Seleccione la función que desee efectuar.

\* Al seleccionar "5:PRESET," podrá efectuar la inicialización de los presets de fábrica. El procedimiento es igual al que se utiliza para inicializar los presets de fábrica desde los otros modos.

\* Para cancelar la operación, pulse el botón EXIT.

4. Efectúe los ajustes de los parámetros.

5. Pulse el botón ENTER para efectuar la operación.

6. Pulse el botón EXIT para volver a la pantalla deseada.

### Copiar los ajustes de los efectos (1: COPY)

Esta función copia los ajustes de los efectos desde un Patch o desde un Performance al modo GM.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

fuelle de la copia Patch/Performance fuente de la copiar  
(grupo, número, nombre)

### Inicializar el modo GM (2: INIT)

Existen dos maneras de inicializar el modo GM.

GM-ON: Inicialice los ajustes del modo GM utilizando el mensaje Sistema GM On.

DEFAULT: Inicialice los ajustes del modo GM a los ajustes de fábrica.

### Transmitir los ajustes del modo GM (3: XFER)

No es posible almacenar los ajustes del modo GM en la memoria del usuario. Si desea conservar los ajustes del modo GM, debe transmitirlos en forma de mensaje MIDI a un secuenciador o a un aparato MIDI externo.

Se transmiten los siguientes ajustes del modo GM para cada Parte.

El número de Programa del Patch GM

El Nivel de Volumen (número de control 7)

El panorama (número de control 10)

El nivel de envío de la Reverb (número de control 91)

El nivel de envío del Chorus (número de control 93)

La sensibilidad del Pitch bend

La afinación precisa

La afinación general

\* Si no desea transmitir los ajustes de una Parte específica, apague el interruptor de Transmisión de aquella Parte.

### Transmitir a un aparato MIDI externo

Ajuste en "MIDI" el destino de la transmisión y a continuación, prepare el aparato MIDI externo para la recepción de los datos y pulse el botón ENTER.

### Grabar datos en el secuenciador interno

Antes de empezar, cargue la canción deseada en la memoria interna. En esta pantalla, ajuste en "SEQ" el destino de la transmisión. Cambie a la siguiente pantalla, especifique el destino de la transmisión y la posición de la transmisión (compás-tiempo del compás-reloj) y después, pulse el botón ENTER.

\* Si desea grabar los ajustes del modo GM como los ajustes iniciales de la canción, cree al principio de la canción un espacio en blanco que dure un compás y grabe los datos en este espacio. Si Ud. graba los datos sin haber creado un espacio en blanco, puede afectar de forma adversa al ritmo de los datos musicales.

Página 102 del manual en inglés

Los parámetros del modo GM

En el modo GM puede modificar los siguientes parámetros. Ud. puede modificar los ajustes como por ejemplo, efecto, panorama y nivel, y personalizar como desee la reproducción del score GM.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

\* Al inicializar el modo GM (pág. \*\*), se perderán todos estos ajustes.

El grupo EFFECTS

Efectúe los ajustes para los efectos EFX/Chorus/Reverb utilizados en el modo GM.

OUTPUT (La Salida)

Estos parámetros especifican la manera en que se envía cada una de las Partes.

Output Assign (La Asignación de la Salida/Nivel de la Salida)

Al ajustar el parámetro Output Assign en MIX, se enviará al jack OUTPUT la Salida de cada Parte sin que pase por los EFX. Si ajusta este parámetro en EFX, se envía a Salida de cada Parte a los EFX 1. Si selecciona PATCH, se utilizan los ajustes de la asignación de la salida procedentes de la Parte GM asignada a la Parte.

El parámetro Nivel de la Salida ajusta el nivel de volumen de cada Parte.

Chorus (Nivel de Envío del Chorus)

Ajuste la cantidad de Chorus para cada Parte.

Reverb (Nivel de Envío de la Reverb)

Ajuste la cantidad de Reverb para cada Parte.

GM EFX TYPE (El tipo de EFX)

Especifique el tipo de EFX utilizado en el modo GM.

Type (Tipo de EFX)

Seleccione el tipo de EFX. Para más detalles, vea "Los tipos de EFX" (pág. \*\*)

GM EFX PRM (Los parámetros de los EFX GM)

Ajuste los diversos parámetros del tipo de EFX seleccionado mediante el parámetro Type. Para más detalles, vea "Los tipos de efectos EFX" (pág. \*\*).

GM EFX OUT (Envío de los EFX GM)

Especifique la conducción de la salida para los tipos de EFX cuyos parámetros Output Assign estén ajustados a EFX.

\* Se ignoran los ajustes mostrados en esta pantalla para los Tones cuyos parámetros de Asignación de la Salida (PATCH: EFFECTS: OUTPUT) estén ajustados en MIX.

Mix Out (Nivel de Envío del EFX)

Ajuste el nivel de volumen del sonido original y del sonido EFX.

Chorus (Nivel de Envío del Chorus)

Ajuste la cantidad de Chorus para el sonido que pasa por los EFX.

Reverb (Nivel de Envío de la Reverb)

Ajuste la cantidad de Reverb para el sonido que pasa por los EFX.

## EFX CHORUS

Estos parámetros controlan el efecto de chorus utilizado en el modo GM.

### Rate (La Frecuencia del Chorus)

Este parámetro ajusta la frecuencia del efecto de Chorus.

### Depth (La Profundidad del Chorus)

Este parámetro ajusta la profundidad del efecto del Chorus.

### Delay (El Pre delay del Chorus)

Este parámetro determina el intervalo de tiempo que transcurre entre el momento en que se escucha el sonido original y el momento en que se escucha el sonido del efecto. Los valores altos proporcionan un sonido más "espacioso."

### Fbk (La Regeneración del Chorus)

Este parámetro determina la cantidad de sonido de chorus que se vuelve a enviar (la regeneración) a la unidad de Chorus. Los valores más altos dan lugar un efecto de Chorus más intenso.

### Level (Nivel del Chorus)

Este parámetro ajusta el nivel de volumen del sonido de Chorus.

### Out (La Asignación del Envío del Chorus)

Este ajuste determina cómo se envía el sonido de Chorus.

MIX: Este ajuste mezcla el sonido del Chorus con el sonido de la Reverb.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

REV: Este ajuste aplica Reverb al sonido de Chorus.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

M+R: Este ajuste mezcla el sonido de Chorus, al que ha sido aplicado el sonido de la Reverb, con el sonido de Chorus al que no ha sido aplicado el sonido de la Reverb.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

## EFX REVERB

Efectúe los ajustes para la reverb del modo GM.

\* En el modo GM, se ignoran los ajustes de la reverb procedentes del Patch GM asignado a cada Parte (excepto para el parámetro Send Level).

Página 103 del manual en inglés

### Type (El Tipo de Delay/Reverb)

Este parámetro selecciona el tipo de Reverb.

ROOM1: Una Reverb corta y de alta densidad.

ROOM 2: Una Reverb corta y de baja densidad.

STAGE1: Una Reverb que contiene más densidad en la "cola" de la Reverb.

STAGE 2: Una Reverb con una inicial reflection fuerte.

HALL1: Una Reverb transparente.

HALL 2: Una Reverb compleja y rica.

DELAY: Un delay estándar.

PAN-DELAY: Un delay panorámico que desplaza el sonido reflejado hacia la izquierda y hacia la derecha.

### Time (La Duración del Delay/ Reverb)

Este parámetro ajusta la duración del efecto. Si ha seleccionado DELAY o PAN-DELAY, este parámetro ajusta el intervalo de tiempo que transcurre entre el inicio del sonido original y el inicio del sonido del delay.

Fbk (El Nivel de la Regeneración del Delay)

Este parámetro ajusta la cantidad de sonido de delay que se vuelve a enviar a la unidad de Delay. Los valores más altos proporcionan más repeticiones del sonido de Delay.

\* Si ha seleccionado cualquiera de los tipos de Reverb, (ROOM1-HALL2), este parámetro no afecta al sonido.

HF Damp (Corte de Frecuencias Altas de la Reverb/Delay)

Este parámetro ajusta el punto (la frecuencia) en el cual se cortan los componentes de las frecuencias altas del sonido de Reverb.

Al ajustar más bajo la frecuencia, se cortarán más cantidad de frecuencias altas proporcionando un sonido más suave y una reverberación menos densa. Si no desea cortar las frecuencias altas, ajuste este parámetro en BYPASS.

Level (El Nivel de la Reverb/ El Delay)

Este parámetro ajusta el nivel de volumen del sonido de la Reverb (o del Delay).

< Acerca de los efectos para las fuentes de sonido compatibles con GM >

La mayoría de las fuentes de sonido compatibles con GM proporcionan efectos como, por ejemplo, reverb y chorus pero el uso de efectos no está incluido en el esquema del Nivel 1 del Sistema GM. Esto significa que, si reproduce los datos de canción creados para el modo GM del XP-50 mediante una fuente de sonido compatible con GM que no sea el XP-50, es posible que los datos no suenen de forma correcta.

El grupo PART

PATCH

Seleccione el número (001-128) de cada Patch GM.

\* En el modo GM, no es posible seleccionar Los Patches USER o PRESET A/B/C.

SETTING

Efectúe los ajustes para el nivel de volumen, el panorama y la afinación de cada Parte.

Volume

Ajuste el nivel de volumen de cada Parte.

Pan

Ajuste la posición estereofónica de cada Parte. L64 es la posición localizada más a la izquierda, 0 la posición central y R63 la posición más a la derecha.

\* Si Ud. modifica los ajustes del parámetro Volume o del parámetro Pan, se muestran estos cambios en las siguientes pantallas INFO.

Coarse (La afinación General)

Ajuste por pasos de un semitono la afinación de cada Parte (-4 a +4 octavas).

Fine (La afinación Precisa)

Efectúe ajustes precisos por pasos de 1 cent en la afinación especificada en Coarse Tune (-50 a + 50 cents).

INFO (El grupo Información)

En esta pantalla puede comprobar el estado de la recepción de los diversos tipos de mensajes MIDI enviados a cada Parte. Ésta es una manera fácil de comprobar si la fuente de sonido está respondiendo correctamente a los mensajes procedentes del teclado, del secuenciador o de los controladores MIDI externos.

Puede modificar los valores de los ítems que no sean Voice. Al hacerlo, se transmitirá un mensaje MIDI que Ud. podrá grabar en el secuenciador, etc.

Mod (Modulación)  
Breath (Breath)  
Foot (Pedal)  
Vol (Nivel de Volumen)  
Pan (Panorama)  
Exp (Expresión)  
Hold (Mantener)  
Bend (Pitch Bend)  
Aftertouch (Aftertouch)  
Voices (Voces)  
La cantidad de voces utilizadas.

Página 104 del manual en inglés

## Capítulo 11. Utilizar aparatos MIDI externos

Utilizar el XP-50 para controlar aparatos MIDI externos

El Procedimiento

1. Utilice un cable MIDI para conectar el MIDI OUT del XP-50 al MIDI IN del aparato MIDI externo.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

2. Ajuste el canal de transmisión del XP-50 para que sea igual al canal de recepción del aparato MIDI externo.

Se determina el canal de transmisión mediante los siguientes parámetros.

. El modo Patch

El parámetro Tx-Ch (SYSTEM: MIDI: PATCH MIDI)

. El modo Performance

El parámetro Canal (PERFORM: MIDI: MIDI)

Ajuste el parámetro Tx (PERFORM: MIDI: MIDI) en ON.

3. Si desea hacer sonar sólo la fuente de sonido del aparato MIDI externo, ajuste el parámetro Local (SYSTEM: MIDI: PATCH MIDI)/(SYSTEM: MIDI: PERFORM MIDI) en OFF.

Si desea conectar dos o más aparatos MIDI externos, utilice el MIDI THRU del aparato MIDI externo.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

\* Si Ud. conecta tres o más aparatos MIDI utilizando -> THRU -> IN -> THRU..., es posible que la señal sea poco precisa y pueden producirse errores de datos. En este caso, debe utilizar una caja MIDI Thru. Las cajas MIDI Thru son aparatos que permiten enviar una única fila de datos MIDI a varios aparatos MIDI sin que haya errores de datos.

Página 105 del manual en inglés

Controlar el XP-50 desde un aparato MIDI externo

Hacer sonar la fuente de sonido del XP-50 desde un aparato MIDI externo

El Procedimiento

1. Utilice un cable MIDI para conectar el MIDI OUT del aparato MIDI externo al MIDI IN del XP-50.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

2. Ajuste el canal de recepción del XP-50 para que sea igual al canal de transmisión del aparato MIDI externo.

Se determina el canal de recepción mediante los siguientes parámetros.

. El modo Patch

El parámetro Rx-Ch (SYSTEM: MIDI: PATCH MIDI)

. El modo Performance

El parámetro Canal (PERFORM: MIDI: MIDI)

Ajuste el parámetro Rx (PERFORM: MIDI: MIDI) en ON.

Seleccionar los sonidos del XP-50 desde un aparato MIDI externo

Al transmitir al XP-50, desde un aparato MIDI externo, mensajes de Selección de Banco (números de controlador 0 a 32) y mensajes de cambio de programa, podrá seleccionar Patches, Performances o Sets de Percusión. En otras palabras, cuando Ud. seleccione sonidos en el aparato MIDI externo, se transmitirán al XP-50 los mensajes MIDI correspondientes, causando que el XP-50 seleccione el Patch apropiado, etc.

\* Si el XP-50 sólo recibe mensajes de Cambio de Programa sin recibir mensajes de Selección de Banco, entonces sólo seleccionará los sonidos contenidos en el grupo seleccionado actualmente como por ejemplo, PR-A o USER.

Seleccionar Patches

El XP-50 recibe los mensajes MIDI transmitidos por el aparato MIDI externo y selecciona los Patches de la manera mostrada en la siguiente tabla.

\*\*\*TABLA\*\*\*

Banco PC# grupo de Patch número de Patch

Bank: el valor del mensaje de Selección de Banco

PC#: número de Programa

Ejemplo: Seleccionar el número de Patch PR-B 10 desde un aparato MIDI externo.

Transmita los datos al XP-50 en el siguiente orden. (Los valores son decimales.)

Número de Controlador 0 (el botón Bank Select MSB), valor 81

Número de Controlador 32 (el botón Bank Select LSB), valor 1

Número de Programa 9

Seleccionar Performances

El XP-50 recibe los mensajes MIDI transmitidos por el aparato MIDI externo y selecciona los Performances de la manera mostrada en la siguiente tabla.

\*\*\*TABLA\*\*\*

Banco PC# grupo de Performance número de Performance

Bank: el valor del mensaje de Selección de Banco

PC#: número de Programa

Para poder seleccionar un Performance, el canal MIDI del aparato de transmisión debe ser igual al parámetro Control de Canal del XP-50 (SYSTEM: MIDI: PERFORM MIDI). Para poder seleccionar un Patch o un Set de Percusión contenido en una Parte, el canal de transmisión debe ser igual al canal de recepción de la Parte. No obstante, si el parámetro Control de Canal y el canal de recepción disponen del mismo ajuste, el parámetro Control de Canal tiene prioridad y, por lo tanto, los mensajes recibidos en este canal seleccionan Performances.

Seleccionar Sets de Percusión

El XP-50 recibe los mensajes MIDI transmitidos por el aparato MIDI externo y selecciona los Sets de Percusión de la manera mostrada en la siguiente tabla.

\*\*\*TABLA\*\*\*

Banco PC# grupo de Set de Percusión número de Set de Percusión



Bank: el valor del mensaje de Selección de Banco

PC#: número de Programa

Para poder seleccionar un Set de Percusión, el canal MIDI del aparato de transmisión debe ser igual al canal de recepción de la Parte 10 del Performance. En los ajustes de fábrica del XP-50, la Parte 10 está ajustada al canal MIDI 10.

Página 106 del manual en inglés

Sincronizar la unidad con aparatos externos

Sincronizar un secuenciador externo con el secuenciador del XP-50

Ud. puede sincronizar un secuenciador externo con los mensajes del reloj MIDI transmitidos por el XP-50 y de esta forma hacer que ambos secuenciadores funcionen juntos.

El Procedimiento

1. Utilice un cable MIDI para conectar el MIDI OUT del XP-50 al MIDI IN del secuenciador externo.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

2. Pulse el botón SEQUENCER para activar la pantalla Song Play.

3. Ajuste el parámetro SyncMode (SYSTEM: SEQUENCER: SEC MODE) en INTERNAL y, a continuación, ajuste el parámetro SyncOut (SYSTEM: SEQUENCER: SEC MODE) en ON.

4. Ajuste el secuenciador externo de forma que esté sincronizado con el secuenciador del XP-50.

5. Al pulsar el botón STOP/PLAY, el secuenciador del XP-50 y el secuenciador externo iniciarán simultáneamente la reproducción.

6. Al pulsar otra vez el botón STOP/PLAY, ambos secuenciadores pararán la reproducción.

Sincronizar el secuenciador del XP-50 externo con un secuenciador externo

Ud. puede sincronizar el secuenciador del XP-50 con los mensajes del reloj MIDI transmitidos por un secuenciador externo y de esta forma hacer que ambos secuenciadores funcionen juntos.

El Procedimiento

1. Utilice un cable MIDI para conectar el MIDI OUT del secuenciador externo al MIDI IN del secuenciador del XP-50.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

2. Pulse el botón SEQUENCER para activar la pantalla Song Play.

3. Ajuste el parámetro SyncMode (SYSTEM: SEQUENCER: SEC MODE) en SLAVE.

4. Ajuste el secuenciador externo de forma que transmita mensajes de Reloj MIDI.

5. Al iniciar la reproducción en el secuenciador externo, el secuenciador del XP-50 iniciará la reproducción.

Cuando se pare la reproducción en el secuenciador externo, el secuenciador del XP-50 también parará.

\* Si sólo desea iniciar/parar la reproducción de una canción desde el secuenciador externo y no desea que el XP-50 esté sincronizado con los mensajes de Reloj MIDI procedentes del aparato externo, ajuste el parámetro SyncMode (SYSTEM: SEQUENCER: SEQ MODE) en REMOTE.

\* Cuando se recibe desde un secuenciador externo un mensaje Selección de Canción 0, se selecciona la canción contenida en la memoria interna (la canción número 0). Cuando se recibe el mensaje Selección de Canción 1, se selecciona la primera canción grabada en el diskette (la canción número 1).

\* Cuando se recibe desde un secuenciador externo un mensaje de Indicador de la Posición de la canción, la posición actual de la canción contenida en la memoria interna cambia respectivamente.

Grabar en el secuenciador del XP-50 una canción contenida en un secuenciador externo

Utilizando el siguiente procedimiento puede grabar en el secuenciador del XP-50 una canción contenida en un secuenciador externo.

El Procedimiento

1. Utilice un cable MIDI para conectar el MIDI OUT del secuenciador externo al MIDI IN del secuenciador del XP-50.
2. Pulse el botón SEQUENCER para activar la pantalla Song Play.
3. Ajuste el parámetro SyncMode (SYSTEM: SEQUENCER: SEC MODE) en SLAVE.
4. Ajuste el secuenciador externo de forma que transmita mensajes de Reloj MIDI.
5. Pulse el botón REC y ajuste los parámetros.
6. Al iniciar la reproducción en el secuenciador externo, el secuenciador del XP-50 iniciará la grabación. Cuando se pare la reproducción en el secuenciador externo, el secuenciador del XP-50 dejará de grabar.

Página 107 del manual en inglés

Capítulo 12. Material Suplementario

Solucionar Pequeños Problemas

Si el XP-50 no produce sonido o si no funciona de la forma esperada, primero debe comprobar los siguientes puntos. Si esto no soluciona el problema, contacte con su servicio post venta de Roland más cercano.

Lamentablemente, una vez deteriorado un diskette, a veces es imposible recobrar el contenido de los datos almacenados en él. Roland no asume ninguna responsabilidad respecto a dicha pérdida de estos datos.

Al tocar el teclado, no hay sonido

- > El XP-50 o los aparatos conectados a él no están encendidos.
- > El deslizado del nivel de volumen general está ajustado al nivel mínimo.
- > El control del nivel de volumen del amplificador/mesa de mezclas está ajustado al nivel mínimo.
- > Los cables audio no están conectados correctamente.
- > Uno de los cables audio está estropeado.
- > Ha seleccionado un Performance de tipo solapado y el interruptor Local de la Parte está ajustado en OFF.

-> Todos los Tones del Patch están apagados.

Pulse los botones TONE SWITCH para que se iluminen sus indicadores.

-> Si un área específica del teclado no produce sonido, compruebe los ajustes de la Gama de Tecla del Patch o del Performance. Si ha efectuado algún ajuste en cualquiera de las dos Gammas de Tecla, el teclado produce sonido sólo en el área permitida por ambos ajustes.

Compruebe las pantallas Key Range de los Patches y de los Performances (PATCH: COMMON y PERFORM: COMMON).

-> La unidad ha recibido mensajes de Volumen o de Expresión durante la reproducción de una canción, procedentes de un pedal o desde un aparato externo, y, por lo tanto, ha bajado el nivel de volumen. Utilice la función Panic para subir el nivel de volumen.

Si está en el modo Performance, active la pantalla INFO (PERFORM: INFO) para comprobar los ajustes de los mensajes de Nivel de Volumen (vol) y de Expresión (Exp) y efectúe los ajustes apropiados.

-> El Patch o el Set de Percusión utilizan ondas contenidas en una placa de Expansión de Onda pero la Placa de Expansión de Onda necesaria no está instalada.

La Afinación es incorrecta

-> La afinación del XP-50 es incorrecta.

Compruebe el parámetro Master (SYSTEM: TUNE: TUNE).

-> La afinación ha sido afectada por los mensajes de Pitch Bend recibidos de una reproducción de canción, de las operaciones de un pedal o de aparatos MIDI externos.

Utilice la función Panic para volver a ajustar los valores originales.

Si está en el modo Performance, active la pantalla INFO (PERFORM: INFO) para comprobar los ajustes de los mensajes de Pitch Bend (Bend) y efectúe los ajustes apropiados.

No puede aplicar los Efectos

-> Los interruptores del EFX, del Chorus o de la Reverb están desactivados.

Para comprobar estos ajustes, pulse el botón EFFECTS ON/OFF.

Al reproducir una canción, no suena nada

-> Las pistas de Frases están enmudecidas.

-> El interruptor de Recepción del Performance está ajustado en off.

Ajuste el parámetro Rx (PERFORM: MIDI: MIDI) en ON.

La Canción no se reproduce correctamente

-> Ha iniciado la reproducción de la canción a partir de la mitad.

Al desplazar la posición del compás y reproducir la canción, los datos contenidos en los compases localizados entre estos dos puntos no se enviarán a la fuente de sonido interna y, por lo tanto, al volver a iniciar la reproducción, ésta no sonará de forma correcta. Para transmitir los cambios efectuados a la fuente de sonido interna permitiendo que la reproducción sea correcta, mantenga pulsado el botón SHIFT y pulse STOP/PLAY (actualización MIDI).

-> Está intentando reproducir una canción con formato GS.

El XP-50 es compatible con el formato GM pero no lo es con el formato GS.

No puedo grabar una canción

-> Ha seleccionado un Performance de tipo solapado y el interruptor Local de la Parte está ajustado en off.

Ajuste el parámetro Local (PERFORM: MIDI; MIDI) en ON.

-> El interruptor Local del sistema está ajustado en OFF.

Modo Performance: Ajuste el parámetro Local (SYSTEM; MIDI; MIDI PERFORM) en ON.

Modo Patch: Ajuste el parámetro Local (SYSTEM; MIDI; PATCH MIDI) en ON.

Modo GM: Ajuste el parámetro Local (SYSTEM; MIDI; GM MIDI) en ON.

El Secuenciador no funciona

-> El parámetro SyncMode está ajustado en "SLAVE."

No puedo reproducir un Patrón

-> Existe un mensaje de Pattern Call grabado en el Patrón.

La unidad ignora los mensajes Pattern Call grabados en un Patrón. Esto significa que, al intentar reproducir un Patrón, si los Patrones contienen mensajes de Pattern Call, no podrá reproducirlos.

Página 108 del manual en inglés

Mensajes de Error

Si Ud. comete algún fallo utilizando el XP-50 o, si algo funciona incorrectamente, se muestra en la pantalla un mensaje de error. Dése cuenta del mensaje de error y para corregir el problema, efectúe la operación adecuada. Esta sección presenta los mensajes de error por orden alfabético.

Lamentablemente, una vez deteriorado un diskette, a veces es imposible recobrar el contenido de los datos almacenados en él. Roland no asume ninguna responsabilidad respecto a dicha pérdida de datos.

Battery Low

Situación: La batería de seguridad interna que evita la pérdida del contenido de la memoria del usuario está descargada.

Acción: Contacte con su servicio post venta Roland para que cambie la batería.

#### Chain Step Over

Situación: Puede registrar hasta 98 canciones en una cadena. No es posible registrar más de 98 canciones que está cantidad.

#### Check Sum Error

Situación: El "check sum" del mensaje Exclusive recibido es incorrecto.

Acción: Intente volver a transmitir el mensaje Exclusive.

#### Disk Full

Situación: No hay espacio suficiente en el diskette para guardar los datos.

Acción: Introduzca otro diskette o suprima los datos innecesarios y vuelva a efectuar la operación otra vez.

#### Disk I/O Error

Situación: Es posible que el diskette esté rayado, que haya sufrido desperfectos o que la unidad de disco funcione mal.

Acción: Si el diskette ha sufrido desperfectos, no lo use. Si la unidad de disco funcione mal, puede dañar los datos contenidos en el diskette. Compruebe la unidad de disco introduciendo otro diskette que no contenga datos importantes. Si se vuelve a mostrar el mismo mensaje de error, consulte a su servicio post venta de Roland.

#### Data not found

Situación: Debido a que no se encuentran los datos en la posición especificada, la unidad no ha podido efectuar la operación.

Acción: Especifique la posición correcta.

#### Disk not Ready

Situación: No hay ningún diskette introducido en la unidad de disco.

Acción: Introduzca un diskette.

#### Disk Write Protected

Situación: Debido a que la lengüeta de protección de escritura del diskette está en la posición Protect, no puede escribir datos en el diskette.

Acción: Ajuste la lengüeta en la posición Write Permit y vuelva a intentar la operación.

#### File Format Error

Situación: El XP-50 no puede manejar este archivo.

#### File I/O Error

Situación: No es posible guardar/cargar un archivo (no una canción).

Acción: Vuelva a intentar la operación. Si se muestra el mismo mensaje, significa que el archivo ha sufrido daños. Suprima el archivo dañado.

#### File Name Duplicate

Situación: Existe en el diskette un Archivo con el mismo nombre.

Acción: Utilice otro nombre de archivo.

#### File Name Format Error

Situación: No se ha asignado un nombre de archivo al archivo.

Acción: Asígnele un nombre de archivo.

#### File not Found

Situación: No se ha encontrado el archivo especificado.

Acción: Introduzca el diskette que contiene el archivo especificado y vuelva a efectuar la operación.

#### Master Disk

Situación: Este diskette es un diskette Master. No puede formatear los diskettes Master ni utilizarlos para guardar datos.

#### Memory Full

Situación: La memoria interna está llena y no puede seguir con la operación.

Acción: Si desea continuar con la operación, suprima los datos innecesarios.

#### MIDI Communication Error

Situación: Ha surgido un problema con las conexiones de los cables MIDI.

Acción: Compruebe si alguno de los cables MIDI está estropeado o desconectado.

#### Next Song Queue Full

Situación: Puede reservar hasta 3 canciones para la función Quick Play. Si ya ha reservado las 3 canciones, no puede reservar más.

#### No Track Selected

Situación: Debido a que no ha sido seleccionada ninguna pista de Frases para la cuantificación, no se puede llevar al cabo la operación.

Acción: Especifique las pistas de Frases que desee cuantificar y vuelva a efectuar la operación.

#### Position Error

Situación: Es un área especificada inapropiada.

Acción: Especifique el área correcta.

#### Receive Data Error

Situación: La unidad ha recibido incorrectamente un mensaje MIDI.

Acción: Si se vuelve a mostrar repetidamente el mensaje, significa que existe un problema con los mensajes MIDI que se están transmitiendo al XP-50.

#### Same Track Pattern Selected

Situación: Ha seleccionado la misma Pista de Frases o el mismo Patrón.

Acción: Seleccione otra pista de Frases u otro Patrón.

#### Song Data Format Error

Situación: El archivo de canción ha sufrido daños o la unidad de disco funciona incorrectamente.

Acción: Si el archivo de canción ha sufrido daños, no lo use. Si la unidad de disco funciona mal, puede dañar los diskettes. Compruebe la unidad de disco introduciendo otro diskette que no contiene datos importantes. Si se vuelve a mostrar el mismo mensaje de error, consulte a su servicio post venta de Roland.

#### Song I/O Error

Situación: No es posible guardar/cargar una canción.

Acción: Vuelva a intentar la operación. Si se muestra el mismo mensaje, significa que la canción ha sufrido daños y debe suprimirla.

Página 109 del manual en inglés

#### Unformatted Disk

Situación: El XP-50 no puede utilizar este diskette.

Acción: Formatear el diskette para el XP-50.

#### User Memory Damaged

Situación: Se han perdido los datos contenidos en la memoria del usuario.

Acción: Utilice la función Factor Preset (UTILITY: SOUND: PRESET: FACTORY PRESET) para inicializar la memoria a los ajustes de fábrica.

#### User Memory Write Protected

Situación 1: El parámetro Internal (UTILITY: SOUND: PROTECT: WRITE PROTECT) está ajustado en ON.

Acción 1: Ajuste el parámetro Internal en OFF.

Situación 2: El parámetro Exclusive (UTILITY: SOUND: PROTECT: WRITE PROTECT) está ajustado en ON y, por lo tanto, la unidad no puede recibir mensajes Exclusive.  
Acción 2: Ajuste el parámetro Exclusive en OFF.

#### Volume Name Format Error

Situación: No es posible asignar un nombre del volumen en blanco.  
Acción: Especifique un carácter o un símbolo.

#### You Cannot Copy This Message

Situación: No puede copiar los datos especificados.

#### You Cannot Delete End of Step

Situación: No puede suprimir el paso "END."

#### You Cannot Erase This Message

Situación: No puede borrar los datos especificados.

#### You Cannot Move This Message

Situación: No puede desplazar los datos especificados.

#### You Cannot Save This Song as an SMF

Situación: La canción contiene un aviso de copyright. No puede guardar las canciones que contienen avisos de copyright como un Archivo MIDI Estándar.  
Acción: Guarde los datos como una canción XP-50.

#### You Cannot UNDO!!

Situación: No se puede deshacer la última operación efectuada mediante la función Undo.

Página 110 del manual en inglés

#### Los procedimientos de referencia Rápida

El XP-50 dispone de una gran cantidad de funciones. Esta sección proporciona los procedimientos para utilizar algunas de las funciones de uso frecuente. Para las funciones que se usan simplemente ajustando el parámetro adecuado, en la lista consta sólo el "Nombre del Parámetro (modo, grupo de pantalla, pantalla)."

\* Los botones del Panel se indican con [ ].

\* "[A] + [B]" indica que debe mantener pulsado [A] y pulsar [B].

#### El modo Patch

Seleccionar la pantalla Play del modo Patch  
Pulse [PATCH].

#### Seleccionar un Patch

Utilice el dial Alpha, los botones INC/DEC o las teclas numéricas.

Utilizar las teclas numéricas para seleccionar el grupo de Patch  
Pulse [SHIFT] + las teclas numéricas.

#### Seleccionar Patches utilizando la función Digit Hold

1. Pulse [SHIFT] + [ENTER] (activar la función Digit Hold).
2. Utilice las teclas numéricas para especificar el número.

\* Para desactivar la función Digit Hold, pulse otra vez [SHIFT] + [ENTER].

Transportar la afinación del teclado una octava  
Pulse [-OCT] 0 [+OCT].

Transportar la afinación del teclado por pasos de un semitono  
Transpose ACTIVADO/DESACTIVADO: pulse [SHIFT] + [RPS].  
Bajar la afinación del teclado: Pulse [SHIFT] + [-OCT].  
Subir la afinación del teclado: Pulse [SHIFT] + [+OCT].

Modificar un Patch (el procedimiento básico)

1. Pulse el botón [EDIT] para que se ilumine su indicador.
2. Utilice los botones Function para seleccionar el grupo de pantalla
3. Utilice los botones / para seleccionar la página deseada de la pantalla.
4. Apague el indicador del botón [EDIT].
5. Utilice los botones [TONE SELECT] (botones function) para seleccionar el Tone.
6. Utilice los botones / para seleccionar el parámetro.
7. Utilice el dial Alpha, [INC/DEC] o las teclas numéricas para modificar el valor.

\* Si desea desplazarse a otro grupo de parámetros, active el indicador [EDIT].

Cambiar el Patch que está asignado al Performance

1. Pulse [PERFORM] + [PATCH].
2. Utilice los botones / para seleccionar la Parte.
3. Utilice el dial Alpha, [INC/DEC] o las teclas numéricas para seleccionar el Patch. El resto del procedimiento es igual al procedimiento básico explicado anteriormente.

Modificar simultáneamente los valores de dos o más Tones

Desde la pantalla Tone setting, mantenga pulsado [TONE SELECT] (los botones function) para uno de los Tones y pulse los botones para obtener el otro Tone que desee editar.

Ajustar el nivel de volumen de un Patch

El parámetro Level (PATCH: COMMON: PATCH COMMON).

Ajustar la posición de panorama de un Patch

El parámetro Pan (PATCH: COMMON: PATCH COMMON).

El Modo Performance

Seleccionar la pantalla Play del modo Performance

Pulse [PERFORM].

Seleccionar la Parte a hacer sonar mediante el teclado (para un Performance de tipo simple)

Utilice / .

Cambiar el Patch/Set de Percusión asignado a la Parte.

1. Pulse [PERFORM] + [PATCH].
2. Utilice / para seleccionar la Parte.
3. Utilice el dial Alpha, [INC/DEC] o las teclas numéricas seleccionar el Patch o el Set de Percusión.

Utilizar las teclas numéricas para seleccionar el Performance/Patch/Set de Percusión.

Pulse [SHIFT] + las teclas numéricas.

Seleccionar Performances utilizando la función Digit Hold

1. Pulse [SHIFT] + [ENTER] (para activar la función Digit Hold).
2. Utilice las teclas numéricas para especificar el número que desee.

\* Para desactivar la función Digit Hold, pulse otra vez [SHIFT] + [ENTER].

Modificar un Performance (el procedimiento básico)

1. Pulse el botón [EDIT] para que se ilumine su indicador.
2. Utilice los botones Function para seleccionar el grupo de pantalla
3. Utilice los botones / para seleccionar la página deseada de la pantalla.
4. Apague el indicador del botón [EDIT].

5. Utilice [PART] (botones function) para seleccionar el Tone.
6. Utilice los botones / para seleccionar el parámetro.
7. Utilice el dial Alpha, [INC/DEC] o las teclas numéricas para modificar el valor.

\* Si desea desplazarse a otro grupo de parámetros, active el indicador [EDIT].

Página 111 del manual en inglés

Ajustar el nivel de volumen de una Parte

1. Active el indicador del botón [EDIT].
2. Pulse [PART].
3. Utilice los botones / para seleccionar la pantalla PART SETTING.
4. Ajuste el parámetro Level.

Ajustar la posición del panorama de una Parte

1. Active el indicador del botón [EDIT].
2. Pulse [PART].
3. Utilice los botones / para seleccionar la pantalla PART SETTING.
4. Ajuste el parámetro Level.

Modificar un Set de Percusión (el procedimiento básico)

1. Pulse [PERFORM] + [PATCH].
2. Utilice / para seleccionar la Parte 10.
3. Utilice el dial Alpha, [INC/DEC] o las teclas numéricas para seleccionar el Patch o el Set de Percusión.
4. Pulse el botón [EDIT] para que se ilumine su indicador.
5. Utilice los botones Function para seleccionar el grupo de pantalla
6. Utilice los botones / para seleccionar la página deseada de la pantalla.
7. Utilice los botones / para seleccionar el parámetro.
8. Utilice el teclado para seleccionar un instrumento de percusión.
9. Utilice el dial Alpha, [INC/DEC] o las teclas numéricas para modificar el valor.

Los ajustes del Controlador

Cambiar la gama de la palanca de Pitch Bend (para cada Patch)  
El parámetro Bend Range (PATCH: CONTROL: KEY MODE & BENDER)

Seleccionar los mensajes MIDI controlados mediante los deslizadores C1/2  
El parámetro Assign (SYSTEM: CONTROL: C1/2 ASSIGN)

Invertir la polaridad del PEDAL 1/2 (al utilizar un pedal de otro fabricante cuya polaridad sea la inversa)  
El parámetro Polarity (SYSTEM: CONTROL: C1/2 ASSIGN).

Controlar los parámetros de Patch mediante un deslizador o un pedal  
Puede especificar hasta tres fuentes de control (los mensajes MIDI utilizados para el control). No obstante, la fuente de control 1 está fijada a "modulation." Puede especificar hasta cuatro destinos del control (los parámetros a controlar) para cada fuente de control.

1. Especifique el mensaje MIDI a controlar mediante cada controlador (C1/2, PEDAL 1/2).
  2. Seleccione la fuente de control.
  3. Especifique el destino del control (el parámetro a controlar).
- El parámetro Control Destination (PATCH: CONTROL: CONTROL 1/2/3).

\* Si no es necesario ajustar diversas fuentes de control para cada Patch, ajuste los parámetros Control 2/3 (PATCH: CONTROL: CONTROL 1/2/3) en "SYS-CTRL1" o en "SYS-CTRL". A continuación, ajuste los parámetros Control 1/2 (SYSTEM: CONTROL: SYS-CTRL) a los mensajes MIDI que desee utilizar para el control.

Ajustar la respuesta del teclado  
El parámetro Sens (SYSTEM: CONTROL: KEYBOARD)

Ajuste el teclado a una velocidad fija



El parámetro Vel (SYSTEM: CONTROL: KEYBOARD).

## Playback

Utilizando la función Quick Play

1. Introduzca el diskette.
2. Pulse [SEQUENCER].
3. Seleccione una canción.
4. Pulse [STOP/PLAY] para iniciar la reproducción.

Enmudecer la reproducción de una pista de Frases específica

\* Al utilizar la función Quick Play para hacer sonar una canción SMF, no podrá utilizar este procedimiento para enmudecer una pista.

1. Apague el indicador del botón [EDIT].
2. Apague el indicador del botón [TRACK] (el botón function) de la pista que desee enmudecer.

Cargar en la memoria interna una canción contenida en un diskette

1. Pulse [UTILITY].
2. Seleccione "2: LOAD."
3. Seleccione "1 SONG."
4. Seleccione una canción.
5. Pulse [ENTER].

Reproducir un Patrón

1. Cargue en la memoria interna la canción contenida en el diskette (vea el párrafo anterior).
2. Pulse [SEQUENCER].
3. Pulse [PATTERN TRACK].
4. Seleccione el número de Patrón.
5. Pulse [STOP/PLAY] para iniciar la reproducción.

Página 112 del manual en inglés

Utilizar la función MIDI Update (transmitir los mensajes procedentes de una canción a la posición actual)  
Pare la reproducción de la canción y pulse [SHIFT] + [STOP/PLAY].

Reproducir sucesivamente y por el orden especificado las canciones contenidas en un diskette (Chain Play)

1. Pulse [CHAIN PLAY].
2. Seleccione el modo Loop (ONEWAY o REPEAT).
3. Desplace el cursor a "END" y cámbielo a "PLAY."
4. Utilice los botones / para desplazar el cursor hacia la derecha y seleccione una canción.
5. Pulse [FWD] para desplazarse al próximo paso.
6. Vuelva a efectuar los pasos 3-5.
7. Una vez efectuados los cambios, pulse [SHIFT] + [BWD] para volver al primer paso.
8. Pulse [STOP/PLAY] para iniciar la reproducción.

## Grabar

Cambiar el tipo de compás

1. Pulse [M.SCOPE].
2. Apague el indicador del [EDIT].
3. Pulse [TEMPO/BEAT TRACK] para seleccionar la pista Beat.
4. Desplácese al compás cuyo tipo de compás desee cambiar.
5. Desplace el cursor a "Beat" y ajuste el numerador y el denominador del tipo de compás.

La grabación a Tiempo Real (Reemplazar)

1. Pulse [SEQUENCE].
2. Active el indicador del botón [REC].
3. Utilice [TRACK] (los botones function) para seleccionar la pista que desee grabar.

4. Efectúe los ajustes para la grabación.

Mode=REPLACE, Loop=OFF, M= al compás donde desea iniciar la grabación, =tempo, CountIn= el método con el cual desea iniciar la grabación.

\* Efectúe los ajustes que desee para la cuantificación.

5. Inicie la grabación mediante el método que especificó en CountIn.

6. Una vez terminada la grabación, pulse [STOP/PLAY].

La grabación a Tiempo Real (Mix + Loop)

1. Pulse [SEQUENCE].

2. Active el indicador del botón [REC].

3. Utilice [TRACK] (los botones function) para seleccionar la pista que desee grabar.

4. Efectúe los ajustes para la grabación.

Mode=REPLACE, Loop=OFF, M= al compás donde desea iniciar la grabación, =tempo, CountIn= el método con el cual desea iniciar la grabación.

\* Efectúe los ajustes que desee para la cuantificación.

5. Inicie la grabación mediante el método que especificó en CountIn.

6. Una vez terminada la grabación, pulse [STOP/PLAY].

< Borrar, durante la grabación, las notas grabadas (Borrar a Tiempo Real) >

1. Ilumine el indicador del [EDIT].

2. Pulse [ERASE] (los botones function) y borre las notas utilizando el siguiente procedimiento.

Para borrar las notas producidas por una tecla específica, mantenga pulsada esa tecla. Hasta que no deje de pulsar la tecla, se irán borrando las notas.

Para borrar las notas producidas por una gama específica de teclas, mantenga pulsadas la tecla más a la derecha y la más a la izquierda de la gama. Hasta que no deje de pulsar esas teclas, se irán borrando las notas.

Para borrar todos los datos (excepto los mensajes Pattern Call), Mantenga pulsado [REC]. Hasta que no deje de pulsar el botón, se irán borrando los datos.

Grabar a Tiempo Real los cambios del Tempo

1. Pulse [SEQUENCE].

2. Active el indicador del botón [REC].

3. Utilice [TRACK/BEAT TRACK] para seleccionar la pista Tempo.

4. Efectúe los ajustes para la grabación.

M= el compás donde desea iniciar la grabación, =tempo inicial, CountIn= 0.

5. Inicie la grabación pulsando [STOP/PLAY].

6. Utilice el dial Alpha, [INC/DEC] o las teclas numéricas para cambiar el tempo.

7. Una vez terminada la grabación, pulse [STOP/PLAY].

La grabación Por Pasos

1. Pulse [M.SCOPE].

2. Apague el indicador del [EDIT].

3. Pulse [TEMPO] (los botones function) para seleccionar la pista de Frase donde desee grabar.

4. Active el indicador del botón [REC].

5. Efectúe los ajustes para los parámetros Step Time, Gate Time Ratio y Velocity.

6. Pulse y deje de pulsar la tecla correspondiente a la nota que desee entrar.

7. Vuelva a repetir los pasos 5-6.

8. Cuando termine de de entrar notas, pulse [STOP/PLAY].

Página 113 del manual en inglés

Entrar Acordes: Pulse todas las teclas que corresponden a las notas del acorde y después, suéltelas simultáneamente.

Entrar silencios: Seleccione el valor de nota igual al valor del silencio deseado y pulse [REST] (los botones function).

Entrar ligados: Entre la primera nota del ligado y pulse [TIE] (los botones function).

Entrar notas con puntillo: Primero, entre la nota sin puntillo. A continuación, seleccione un valor de nota que sea la mitad del valor de la nota anterior y pulse [TIE] (los botones function).

Suprimir la última nota entrada: Pulse [BWD].

La grabación Por Pasos (asignar un Patrón a una pista de Frases)

1. Pulse [M.SCOPE].
2. Apague el indicador del [EDIT].
3. Pulse [TRACK] (los botones function) para seleccionar la pista de Frases a la cual desee asignar el Patrón.
4. Pulse [REC].
5. Pulse [PATTERN TRACK].
6. Seleccione el número de Patrón deseado y pulse [ENTER].
7. Vuelva a repetir el paso 6.
8. Cuando termine de de entrar notas, pulse [STOP/PLAY].

Grabar en una pista de Patrones

1. Pulse [SEQUENCER].
2. Apague el indicador del [EDIT].
3. Pulse [PATTERN TRACK].
4. Seleccione el número de Patrón.

El resto del procedimiento es igual al utilizado para grabar en una pista de Frases.

Ajustar el metrónomo en on/off

Pulse [SHIFT + [METRONOME]].

Ajustar el nivel de volumen del metrónomo

El parámetro Metronome (SYSTEM: SEQUENCER: SEQ MODE)

Inicializar una canción en la memoria interna

1. Pulse [SEQUENCER].
2. Active el indicador del [EDIT].
3. Pulse [SEQ UTILITY].
4. Pulse [ENTER].

Evitar que se graben los mensajes MIDI específicos

La pantalla SEQ REC SWITCH (SYSTEM: SEQUENCER)

La función RPS

Efectuar los ajustes para la función RPS

1. Cargue en la memoria interna una canción que contenga Patrones.
2. Active el indicador del [RPS].
3. Pulse [SEQUENCER].
4. Active el indicador del [EDIT].
5. Pulse el botón [RPS] (los botones function).
6. Seleccione la pantalla PHRASE SEQUENCE y especifique la manera en que se sincroniza el Patrón con la canción.
7. Seleccione la pantalla SEQ SET.
8. Pulse la tecla a la cual desee asignar el Patrón y especifique el Patrón a reproducir y también el método utilizado para la reproducción.

\* Los ajustes del RPS se guardan como parte de los datos de canción.

Utilizar la función RPS

1. Pulse [SEQUENCER].
2. Active el indicador del [RPS].
5. Pulse la tecla a la cual ha asignado el Patrón.

\* Si ha especificado que se sincronice la reproducción del Patrón con la canción, está obligado a reproducir la canción.

Guardar y cargar datos

\* Después de efectuar estos procedimientos, pulse [UTILITY] para volver a la pantalla Play.

Formatear un diskette

1. Pulse [UTILITY].
2. Seleccione "5: DISK."
3. Seleccione "1: FORMAT."
4. Pulse [ENTER].

\* Si lo desea, puede asignar un nombre de volumen en la pantalla del paso 4.

Guardar los ajustes de Patch

1. Desde el modo Patch, pulse [UTILITY].
2. Seleccione "1: WRITE."
3. Especifique el destino de la operación.
4. Pulse [ENTER].

Si se muestra el mensaje "Internal Write Protect=ON," cambielo a "OFF" y pulse dos veces [ENTER].

\* Si desea escuchar el sonido del Patch contenido en el destino de operación seleccionado, pulse [COMPARE]. Pulselo otra vez para volver a la pantalla anterior.

Guardar los ajustes de un Performance

1. Desde el modo Performance, pulse [UTILITY].
2. Seleccione "1: WRITE."
3. Especifique el destino de la operación.
4. Pulse [ENTER].

Si se muestra el mensaje "Internal Write Protect=ON," cambielo a "OFF" y pulse dos veces [ENTER].

Guardar los ajustes de un Set de Percusión

1. Desde el modo Set de Percusión, pulse [UTILITY].
2. Seleccione "1: WRITE."
3. Especifique el destino de la operación.
4. Pulse [ENTER].

Si se muestra el mensaje "Internal Write Protect=ON," cambielo a "OFF" y pulse dos veces [ENTER].

Página 114 del manual en inglés

Guardar como una unidad en un diskette los ajustes de la memoria del usuario y los ajustes de sistema (excepto los ajustes relacionados con el secuenciador)

1. Pulse [UTILITY].
2. Seleccione "3: SAVE."
3. Seleccione "4: SOUND."
4. Asigne un nombre de archivo.
5. Pulse [ENTER].

Guardar una canción en un diskette

1. Pulse [UTILITY].
2. Seleccione "3: SAVE."
3. Seleccione "4: SONG."
4. Asigne un nombre de archivo.
5. Pulse [ENTER].

\* Si la pantalla muestra "OVERWRITE?" significa que ya existe en el diskette un archivo de canción con el mismo nombre. Si desea escribir encima del archivo antiguo, pulse [ENTER]. Si desea guardar el archivo bajo otro nombre, pulse [EXIT] para cancelar el procedimiento, asigne un nuevo nombre y pulse otra vez [ENTER].

#### Copiar un diskette

\* Para poder efectuar este procedimiento, es necesario borrar los datos contenidos en la memoria interna. Si la memoria interna contiene datos importantes, antes de empezar, asegúrese de guardarlos en un diskette.

1. Pulse [UTILITY].
  2. Seleccione "5: DISK."
  3. Seleccione "2: BACKUP."
  4. Cuando la pantalla muestre "Clear Internal Song for BACKUP," pulse [ENTER].
  5. Cuando la pantalla muestre "Insert Destination Disk," introduzca el diskette fuente de la copia y pulse [ENTER].
  6. Cuando la pantalla muestre "Insert Source Disk," introduzca el diskette destino de la copia y pulse [ENTER].
  7. Vuelva a repetir los pasos 5-6.
- Al finalizar la operación, se mostrará "Backup Complete."

#### Suprimir un archivo de un diskette

1. Pulse [UTILITY].
2. Seleccione "5: DISK."
3. Seleccione "5: DELETE."
4. Seleccione el tipo de archivo (SONG o FILE).
5. Seleccione el archivo que desee suprimir.
6. Pulse [ENTER].

#### Comprobar el área que queda libre en el diskette, etc.

1. Pulse [UTILITY].
2. Seleccione "5: DISK."
3. Seleccione "7: INFO."
4. Pulse para activar la pantalla DISK INFO.

#### La edición Microscope

##### Modificar el valor de un mensaje

1. Pulse [M.SCOPE].
2. Muestre el mensaje que desee modificar.
3. Modifique el valor mostrado.

##### Introducir un mensaje

1. Pulse [M.SCOPE].
2. Especifique la posición donde desee introducir el mensaje.

\* Para especificar el compás, desplace el cursor al compás; para especificar el tiempo del compás, al tiempo del compás; y para especificar el reloj, al reloj. Para especificar una posición de reloj donde no exista actualmente ningún mensaje, utilice las teclas numéricas.

3. Active el indicador del botón [EDIT].
4. Pulse [CREATE].
5. Especifique el mensaje y pulse [ENTER].

##### Suprimir un mensaje

1. Pulse [M.SCOPE].
2. Haga que se muestre el mensaje que desee suprimir.
3. Active el indicador del botón [EDIT].

4. Pulse [ERASE].

Desplazar un mensaje

1. Pulse [M.SCOPE].
2. Muestre el mensaje que desee desplazar.
3. Active el indicador del botón [EDIT].
4. Pulse [MOVE].
5. Entre la nueva posición para el mensaje.
6. Pulse [ENTER].

Copiar un mensaje

1. Muestre el mensaje que desee copiar.
2. Pulse [COPY] para copiar el mensaje en el área provisional.
3. Desplácese a la posición donde desea copiar el mensaje.
4. Pulse [PLACE].

Controlar aparatos MIDI externos

Cambiar el canal de transmisión para el modo Patch  
El parámetro Tx-Ch (SYSTEM: MIDI: PATCH MIDI)

Cambiar el canal de transmisión para el modo Performance (para cada Parte)  
El parámetro Channel (PERFORM: MIDI: MIDI)

\* La unidad transmite las ejecuciones efectuados en el teclado y los movimientos de los controladores (mensajes MIDI) de forma diferente según si Ud. ha seleccionado un Performance de tipo simple o uno de tipo solapado. Si ha seleccionado un Performance de tipo simple, los mensajes MIDI se transmiten mediante el canal MIDI de la Parte que Ud. está haciendo sonar mediante el teclado. Si ha seleccionado un Performance de tipo solapado, los mensajes MIDI se transmiten mediante el canal MIDI de las Partes cuyos parámetros Tx (PERFORM: MIDI: MIDI) Ud. ha ajustado en ON.

Página 115 del manual en inglés

Anular la transmisión de los mensajes de Cambio de Programa/Selección de banco (Sistema)  
La pantalla TRANSMIT MIDI (SYSTEM: MIDI)

Transmitir mensajes de Selección de Banco para un Patch asignado a una Parte específica del Performance seleccionado

1. Ajuste el parámetro Bank Select Group (PERFORM: MIDI: TRANSMIT) al número del Grupo de Selección de Banco deseado (BS 1-7).
2. Desde la pantalla BANK SEL GROUP (SYSTEM: MIDI: BANK SEL GROUP) seleccione el Bank Sel Group que especificó en el paso 1.
3. Ajuste el parámetro Switch en ON y especifique el MSB y el LSB.

Controlar el XP-50 desde un aparato MIDI externo

Cambiar el canal de recepción mediante el cual se seleccionan los Performances  
El parámetro Control Channel (SYSTEM: MIDI: PERFORM MIDI)

Cambiar el canal de recepción de una Parte (modo Performance)  
El parámetro Channel (PERFORM: MIDI: MIDI)

Cambiar el canal de recepción (modo Patch)  
El parámetro Rx-Ch (SYSTEM: MIDI: PATCH MIDI)

Anular la recepción de los mensajes MIDI Cambio de Programa/Selección de Banco (modo System)  
La pantalla RECEIVE MIDI (system: midi)

ACTIVAR/DESACTIVAR la recepción de los mensajes MIDI Nivel de Volumen/Hold 1/Cambio de Programa (modo Performance)

La pantalla PART Rx SWITCH (system: midi)

ACTIVAR/DESACTIVAR la recepción de los mensajes MIDI Nivel de Volumen/Panorama/Hold  
1/Redamper (modo Patch)  
La pantalla Rx SWITCH/DAMPER (PATCH:CONTROL)

Comprobar el estado de recepción de los mensajes MIDI (modo Performance)  
La pantalla PART INFO (PERFORM: INFO)

Otras Funciones

Utilizar la función Panic  
Pulse [SHIFT] + [PANIC].

Ajustar la afinación  
El parámetro Master (SYSTEM: TUNE: TUNE)

Ajustar el contraste de la pantalla  
El parámetro LCD contrast (SYSTEM: CONTRAST)

Restaurar el ajuste provisional del Performance/Patch/Set de Percusión

1. Seleccione un Performance, un Patch o un Set de Percusión.
2. Pulse [UTILITY].
3. Seleccione "4: SOUND."
4. Seleccione "2: INIT."
5. Seleccione "PRESET."
6. pulse [ENTER].

Restaurar los ajustes de fábrica del XP-50

1. Seleccione un Performance, un Patch o un Set de Percusión.
2. Pulse [UTILITY].
3. Seleccione "4: SOUND."
4. Seleccione "5: PRESET."
6. pulse [ENTER].

Página 116 del manual en inglés

Lista de Parámetros

Los Parámetros de Patch

\* Se indican con una "T," los parámetros que Ud. puede ajustar independientemente para cada Tone.

El Grupo COMMON (pág. 23)

\*\*\*LISTA\*\*\*

El Grupo EFFECTS (pág. 25)

\*\*\*LISTA\*\*\*

El Grupo CONTROL (pág. 27)

\*\*\*LISTA\*\*\*

Página 117 del manual en inglés

El Grupo WAVE (pág. 29)

\*\*\*LISTA\*\*\*

El Grupo LFO (pág. 30)

\*\*\*LISTA\*\*\*

El Grupo PITCH (pág. 31)

\*\*\*LISTA\*\*\*

Página 118 del manual en inglés

El Grupo TVF (pág. 32)

\*\*\*LISTA\*\*\*

El Grupo TVA (pág. 33)

\*\*\*LISTA\*\*\*

Los Parámetros de Performance

\* Se indican con una "P," los parámetros que Ud. puede ajustar independientemente para cada Parte.

El Grupo COMMON (pág. 35)

\*\*\*LISTA\*\*\*

El Grupo EFFECTS (pág. 35)

\*\*\*LISTA\*\*\*

Página 119 del manual en inglés

El Grupo MIDI (pág. 37)

\*\*\*LISTA\*\*\*

El Grupo PART (pág. 38)

\*\*\*LISTA\*\*\*

El Grupo INFORMATION (pág. 39)

\*\*\*LISTA\*\*\*

Los Parámetros de Set de Percusión

El Grupo COMMON (pág. 40)

\*\*\*LISTA\*\*\*

El Grupo EFFECTS (pág. 40)

\*\*\*LISTA\*\*\*

Página 120 del manual en inglés

El Grupo CONTROL (pág. 41)

\*\*\*LISTA\*\*\*



El Grupo WAVE (pág. 42)

\*\*\*LISTA\*\*\*

El Grupo PITCH (pág. 42)

\*\*\*LISTA\*\*\*

El Grupo TVF (pág. 43)

\*\*\*LISTA\*\*\*

El Grupo TVA (pág. 43)

\*\*\*LISTA\*\*\*

Página 121 del manual en inglés

Los Parámetros del Modo GM

\* Se indican con una "P," los parámetros que Ud. puede ajustar independientemente para cada Parte.

El Grupo EFFECTS (pág. 102)

\*\*\*LISTA\*\*\*

El Grupo PART (pág. 103)

\*\*\*LISTA\*\*\*

El Grupo INFORMATION (pág. 103)

\*\*\*LISTA\*\*\*

Página 122 del manual en inglés

Los Parámetros EFX

1: STEREO-EQ (pág. 45)

\*\*\*LISTA\*\*\*

2: OVERDRIVE (pág. 45)

\*\*\*LISTA\*\*\*

3: DISTORTION (pág. 45)

\*\*\*LISTA\*\*\*

4: PHASER (pág. 46)

\*\*\*LISTA\*\*\*

5: SPECTRUM (pág. 46)

\*\*\*LISTA\*\*\*

6: ENHANCER (pág. 46)

\*\*\*LISTA\*\*\*

7: AUTO-WAH (pág. 46)

\*\*\*LISTA\*\*\*

8: ROTARY (pág. 47)

\*\*\*LISTA\*\*\*

9: COMPRESSOR (pág. 47)

\*\*\*LISTA\*\*\*

10: LIMITER (pág. 47)

\*\*\*LISTA\*\*\*

11: HEXA-CHORUS (pág. 48)

\*\*\*LISTA\*\*\*

12: TREMOLO-CHORUS (pág. 48)

\*\*\*LISTA\*\*\*

Página 123 del manual en inglés

13: SPACE-D (pág. 48)

\*\*\*LISTA\*\*\*

14: STEREO-CHORUS (pág. 48)

\*\*\*LISTA\*\*\*

15: STEREO-FLANGER (pág. 49)

\*\*\*LISTA\*\*\*

16: STEP-FLANGER (pág. 49)

\*\*\*LISTA\*\*\*

17: STEREO-DELAY (pág. 50)

\*\*\*LISTA\*\*\*

18: MODULATION DELAY (pág. 50)

\*\*\*LISTA\*\*\*

19: TRIPLE-TAP-DELAY (pág. 51)

\*\*\*LISTA\*\*\*

20: QUADRUPLE-TAP-DELAY (pág. 51)

\*\*\*LISTA\*\*\*

21: TIME-CONTROL-DELAY (pág. 52)

\*\*\*LISTA\*\*\*

Página 124 del manual en inglés

22: 2 VOICE-PITCH-SHIFTER (pág. 52)

\*\*\*LISTA\*\*\*

23: FBK-PITCH- SHIFTER (pág. 53)

\*\*\*LISTA\*\*\*

24: REVERB (pág. 53)

\*\*\*LISTA\*\*\*

25: GATE-REVERB (pág. 53)

\*\*\*LISTA\*\*\*

26: OVERDRIVE->CHORUS (pág. 54)

\*\*\*LISTA\*\*\*

27: OVERDRIVE->FLANGER (pág. 54)

\*\*\*LISTA\*\*\*

28: OVERDRIVE->DELAY (pág. 54)

\*\*\*LISTA\*\*\*

29: DISTORTION->CHORUS (pág. 55)  
Vea "26: OVERDRIVE->CHORUS."

30: DISTORTION->FLANGER (pág. 55)  
Vea "27: OVERDRIVE->FLANGER."

31: DISTORTION->DELAY (pág. 55)  
Vea "28: OVERDRIVE->DELAY."

32: ENHANSER->CHORUS (pág. 55)

\*\*\*LISTA\*\*\*

33: ENHANSER->FLANGER (pág. 55)

\*\*\*LISTA\*\*\*

34: ENHANSER->DELAY (pág. 55)

\*\*\*LISTA\*\*\*

35: CHORUS->DELAY (pág. 56)

\*\*\*LISTA\*\*\*

Página 125 del manual en inglés

36: FLANGER->DELAY (pág. 56)

\*\*\*LISTA\*\*\*

37: CHORUS->FLANGER (pág. 56)

\*\*\*LISTA\*\*\*

38: CHORUS/DELAY (pág. 57)

Vea "35: CHORUS->DELAY."

39: FLNGER/DELAY (pág. 57)

Vea "36: FLANGER->DELAY."

40: CHORUS/FLANGER (pág. 57)

Vea "37: CHORUS->FLANGER."

Página 126 del manual en inglés

Los Parámetros de Sistema

El Grupo SETUP (pág. 58)

\*\*\*LISTA\*\*\*

El Grupo CONTRAST (pág. 58)

\*\*\*LISTA\*\*\*

El Grupo CONTROL (pág. 58)

\*\*\*LISTA\*\*\*

El Grupo MIDI (pág. 59)

\*\*\*LISTA\*\*\*

El Grupo SEQUENCER (pág. 61)

\*\*\*LISTA\*\*\*

Página 127 del manual en inglés

El Grupo TUNE (pág. 62)

\*\*\*LISTA\*\*\*

El Grupo PGM CHNG (pág. 62)

\*\*\*LISTA\*\*\*

Página 128 del manual en inglés

La Lista de las Plantillas de la Cuantificación Groove

La Cuantificación Groove es muy efectiva aplicada a los instrumentos de percusión. Con este propósito, la unidad proporciona diversas plantillas para usar con compases de 4/4. Si Ud. aplica las plantillas a otros tipos de compás, no producirán el efecto deseado.

Recomendamos utilizar las plantillas 01-50 para aplicar cuantificación a todos los instrumentos de percusión en general y las plantillas 51-90, para los instrumentos de percusión individuales. Recomendamos usar los instrumentos de percusión contenidos en la Placa de Expansión World con las plantillas Samba (51-54) y los del Set de Percusión Orchestra (PR-C:002) con las plantillas Ashe (55-58). Pruébelas con diversos datos musicales.

#### Type Plantilla Efecto

- 16 Beat Straight 01: 16Strait un ritmo estándar de 16 tiempos
- 02: Early\_S Plantilla 01 (con los tiempos 2 y 4 adelantados)
- 03: Late\_S Plantilla 01 (con los tiempos 2 y 4 retrasados)
- 04: Early\_K Plantilla 01 (con los tiempos 1 y 3 adelantados)
- 05: Late\_K Plantilla 01 (con el tiempo 3 retrasado)
- 16 Beat Light Shuffle 06: 16\_LShuf un Shuffle ligero de 16 tiempos
- 07: LShuf\_ES Plantilla 06 (con los tiempos 2 y 4 adelantados)
- 08: LShuf\_LS Plantilla 06 (con los tiempos 2 y 4 retrasados)
- 09: LShuf\_EK Plantilla 06 (con el tiempo 3 adelantado)
- 10: LShuf\_LK Plantilla 06 (con los tiempos 1 y 3 retrasados)
- 16 Beat Medium Shuffle 11: 16\_MShuf un Shuffle estándar de 16 tiempos
- 12: MShuf\_ES Plantilla 11 (con los tiempos 2 y 4 adelantados)
- 13: MShuf\_LS Plantilla 11 (con los tiempos 2 y 4 retrasados)
- 14: MShuf\_EK Plantilla 11 (con el tiempo 3 adelantado)
- 15: MShuf\_LK Plantilla 11 (con los tiempos 1 y 3 retrasados)
- 16 Beat Heavy Shuffle 16: 16\_HShuf un Shuffle pesado de 16 tiempos
- 17: HShuf\_ES Plantilla 16 (con los tiempos 2 y 4 adelantados)
- 18: HShuf\_LS Plantilla 16 (con los tiempos 2 y 4 retrasados)
- 19: HShuf\_EK Plantilla 16 (con el tiempo 3 adelantado)
- 20: HShuf\_LK Plantilla 16 (con los tiempos 1 y 3 retrasados)
- 8 Beat Straight 21: 8Strait un ritmo estándar de 8 tiempos
- 22: Early\_S Plantilla 21 (con los tiempos 2 y 4 adelantados)
- 23: Late\_S Plantilla 21 (con los tiempos 2 y 4 retrasados)
- 24: Early\_K Plantilla 21 (con el tiempo 3 adelantado)
- 25: Late\_K Plantilla 21 (con los tiempos 1 y 3 retrasados)
- 8 Beat Light Shuffle 26: 8\_LShuf un Shuffle ligero de 8 tiempos
- 27: LShuf\_ES Plantilla 26 (con los tiempos 2 y 4 adelantados)
- 28: LShuf\_LS Plantilla 26 (con los tiempos 2 y 4 retrasados)
- 29: LShuf\_EK Plantilla 26 (con el tiempo 3 adelantado)
- 30: LShuf\_LK Plantilla 26 (con los tiempos 1 y 3 retrasados)
- 8 Beat Medium Shuffle 31: 8\_MShuf un Shuffle estándar de 8 tiempos
- 32: MShuf\_ES Plantilla 31 (con los tiempos 2 y 4 adelantados)
- 33: MShuf\_LS Plantilla 31 (con los tiempos 2 y 4 retrasados)
- 34: MShuf\_EK Plantilla 31 (con el tiempo 3 adelantado)
- 35: MShuf\_LK Plantilla 31 (con los tiempos 1 y 3 retrasados)
- 8 Beat Heavy Shuffle 36: 8\_HShuf un Shuffle pesado de 8 tiempos
- 37: HShuf\_ES Plantilla 36 (con los tiempos 2 y 4 adelantados)
- 38: HShuf\_LS Plantilla 36 (con los tiempos 2 y 4 retrasados)
- 39: HShuf\_EK Plantilla 36 (con el tiempo 3 adelantado)
- 40: HShuf\_LK Plantilla 36 (con los tiempos 1 y 3 retrasados)
- Double Time Swing 41: DT\_Swg\_A un ritmo de swing doblado
- 42: DT\_Swg\_B un ritmo de swing con una acentuación más fuerte que la de la plantilla 41
- 43: DT\_L\_Swg un swing más ligero que el de la plantilla 41
- 44: DT\_M\_Swg un swing más ligero que el de la plantilla 41
- 45: DT\_H\_Swg un swing más ligero que el de la plantilla 41
- Swing 46: Swing\_A swing
- 47: Swing\_B un ritmo de swing con una acentuación más fuerte que la de la plantilla 46
- 48: L\_Swing un swing con una acentuación más ligera que la de la plantilla 46
- 49: M\_Swing un swing con una acentuación más ligera que la de la plantilla 46

50: H\_Swing un swing con una acentuación más fuerte que la de la plantilla 41

Página 129 del manual en inglés

Tipo Plantilla Efecto

World Music 51: Samba\_P un ritmo de samba (para Pandeiro)

52: Samba\_S un ritmo de samba (para Surdo)

53: Samba\_T un ritmo de samba (para Tamborim)

54: Samba\_C un ritmo de samba (para Caixa)

55: Axe\_T\_1 un ritmo de axé (para la parte 1 del Repinique; Timbale agudo)

56: Axe\_T\_2 un ritmo de axé (para la parte 2 del Repinique; Timbale grave)

57: Axe\_T\_3 un ritmo de axé (para parte de la Caixa; caja)

58: Axe\_S un ritmo de axé (para parte del Surdo; Timpano)

59: Cascala un ritmo de salsa (Casala)

60: Salsa\_C un ritmo de salsa (para conga)

Tuplets 61: 3agnst1 tresillos

62: 6agnst1 sextillos

63: 5agnst1 cinquillos

64: 5agnst2 cinquillos dentro de dos tiempos

65: 5agnst4 cinquillos dentro de cuatro tiempos

66: 7agnst1 septillos

67: 7agnst2 septillos dentro de dos tiempos

68: 7agnst4 septillos dentro de cuatro tiempos

69: 3\_Lagging tresillos desplazados

70: 6\_Lagging sextillos desplazados

Constant Shuffle 71: Hop\_01 un shuffle mecánico

72: Hop-02 un shuffle más pesado que el de la plantilla 71

73: Hop-03 un shuffle más pesado que el de la plantilla 72

74: Hop-04 un shuffle más pesado que el de la plantilla 73

75: Hop-05 un shuffle más pesado que el de la plantilla 74

Getting Slow 76: Lagg\_01 la colocación rítmica de cada tiempo cambia gradualmente

77: Lagg-02 un cambio mayor en la colocación rítmica de las notas que con la Plantilla 76

78: Lagg-03 un cambio mayor en la colocación rítmica de las notas que con la Plantilla 77

79: Lagg-04 un cambio mayor en la colocación rítmica de las notas que con la Plantilla 78

80: Lagg-05 un cambio mayor en la colocación rítmica de las notas que con la Plantilla 79

Offsetting 2nd 16th note 81: 2\_off\_01 retrasa la segunda semicorchea

82: 2\_off\_02 un retraso mayor en la segunda semicorchea que con la Plantilla 81

83: 2\_off\_03 un retraso mayor en la segunda semicorchea que con la Plantilla 82

84: 2\_off\_04 un retraso mayor en la segunda semicorchea que con la Plantilla 83

85: 2\_off\_05 un retraso mayor en la segunda semicorchea que con la Plantilla 84

Offsetting 4th 16th note 86: 4\_off\_01 retrasa la cuarta semicorchea

87: 4\_off\_02 un retraso mayor en la cuarta semicorchea que con la Plantilla 86

88: 4\_off\_03 un retraso mayor en la cuarta semicorchea que con la Plantilla 87

89: 4\_off\_04 un retraso mayor en la cuarta semicorchea que con la Plantilla 88

90: 4\_off\_05 un retraso mayor en la cuarta semicorchea que con la Plantilla 89

Página 130 del manual en inglés

Los Ajustes de los Presets de Fábrica

Forma de Onda

Interna A

Número Nombre

\*\*\*LISTA\*\*\*

\* Las Formas de Onda indicadas con un "\*" son formas de onda tipo "One-shot (sin sustain).

Página 131 del manual en inglés

Los Ajustes de los Presets de Fábrica

Forma de Onda

Interna B

Número Nombre

\*\*\*LISTA\*\*\*

\* Las Formas de Onda indicada con un "\*" son formas de onda tipo "One-shot (sin sustain).

Página 132 del manual en inglés

Patch

Usuario Preset A Preset B

Número Nombre

\*\*\*LISTA\*\*\*

V: número de voces

Página 133 del manual en inglés

Preset C Preset GM

\*\*\*LISTA\*\*\*

V: número de voces

Página 134 del manual en inglés

Set de Percusión

Usuario Preset A Preset B Preset C Preset GM

\*\*\*LISTA\*\*

Página 135 del manual en inglés

Performance

Usuario Preset A Preset B

Número Nombre

\*\*\*LISTA\*\*\*

\* El Modo Key determina como sonarán los Patches al hacerlos sonar mediante el teclado. Si Ud. selecciona un Performance de tipo "SINGLE," el teclado hace sonar sólo el Patch de la Parte especificada. Si Ud. selecciona un Performance de tipo "LAYER," suenan los Patches de las Partes especificadas por el Performance. Algunos ajustes proporcionan sonidos armónicamente ricos mediante la combinación de dos o más Patches. También existen ajustes que permiten hacer sonar dos o más Patches en diferentes zonas del teclado.

Páginas 136 a 149 del manual en inglés

## MIDI Implementado

Páginas 150 y 151 del manual en inglés

Carta de MIDI Implementado

Página 152 del manual en inglés

Especificaciones

XP-50: Music Workstation

(De Conformidad con General MIDI System Level 1)

La Sección del Sintetizador

El Generador de Sonido

Síntesis PCM

Partes

16 (La Parte 10 es la Parte de Percusión)

Polifonía Máxima

64 Voces

Efectos

EFX: 40 juegos

Reverb: 1 juego (8 tipos)

Chorus: 1 juego

La Memoria Preset

Patches: 512

Performances: 64

Sets de Percusión: 8

La Memoria del Usuario

Patches: 128

Performances: 32

Sets de Percusión: 2

Placas de Expansión de Onda (suministradas por separado)

Máximo 4 Placas (A - D)

\* Cada Placa de Expansión de Onda contiene Patches/Sets de Percusión que utilizan las ondas contenidas en la placa.

La Sección del Secuenciador

Pistas

Pistas de Frases (16 canales MIDI por pista): 16

Pistas de Patrones (16 canales MIDI por pista): 1

Pistas Tempo: 1

Pistas Beat: 1

\* Una Pista de Patrones puede contener hasta 100 patrones.

La Memoria Interna

Canciones: 1

Capacidad de notas: aproximadamente 20.000 notas



Duración de Canción: 9998 compases

Diskette de 3.5 pulgadas (2DD/2HD)

Formato de Diskette: 720 K bytes (2DD), 1.44 M bytes (2HD)

Almacenamiento de Notas: aproximadamente 90.000 notas (2DD), aproximadamente 180.000 (2HD)

Archivos de Canción: máximo 99

Tipos de Canciones que puede Cargar en la Memoria

Canciones XP-50 (MCR Pro)

Archivos MIDI Estándar (formato 0)

Archivos MIDI Estándar (formato 1)

Canciones S-MRC (procedentes del secuenciador serie MC)

Formatos para el Almacenamiento de Canciones

Canciones XP-50 (MCR Pro)

Archivos MIDI Estándar (formato 0)

Archivos MIDI Estándar (formato 1)

Resolución

96 pasos por negra

Métodos de Grabación

A Tiempo Real, Por Pasos

El Máximo de Notas Entradas Simultáneamente (durante la grabación a tiempo real)

64 notas

El Máximo de Notas Enviadas Simultáneamente

64 notas por pista

Tempo

20 a 250

5 a 500 (en la Pista Tempo)

Tipos de Compás

1 a 32/16, 1 a 32/4, 1/ a 32/2

Otras Especificaciones

Teclado

61 teclas (con velocidad y aftertouch de canal)

Pantalla

40 caracteres, 2 líneas (LCD iluminado a contra luz)

Conectores

jacks de Salida Mix (estéreo)

jack de Auriculares (estéreo)

jack Pedal Hold

jacks de Pedal (1,2)

conectores MIDI (IN, OUT, THRU)

Alimentación

21W

Dimensiones

1023 x 348 x 97 mm

Peso

9.3 kg.

Accesorios  
Manual del Usuario  
Puesta en Marcha Rápida  
Diskette de Autodemostración  
Cable de Alimentación (No se suministra con el XP-50 diseñado para alimentación de 117 W)

Opciones  
Placas de Expansión de Onda: serie SR-JV80

\* Debido al interés en el desarrollo de los productos, las especificaciones de esta unidad pueden cambiar sin previa notificación.

Página 153 del manual en inglés

## Índice

La grabación pinchar automática 66, 68 69  
Sistema de Seguridad 94, 114  
La Pista Beat 11, 67, 69-71, 83  
seleccionar la pista Beat 67, 70, 71, 83  
Envío de Volcado 92  
Los Deslizadores C1, C2 5, 58 111  
archivo Chain 7, 98, 99  
Chain play 98, 99  
Chorus 9, 19, 26, 37, 41, 102  
Comparar 21, 90  
Copiar  
modo GM 101  
edición Microscope 86  
Patch/Performance/Set de Percusión 91  
edición de Pista 74  
Entrada de Compás 68  
Cursor 14  
Archivo de Datos 7, 91, 98  
reducir Datos 89  
transferir Datos  
modo GM 101  
Patch/Performance/Set de Percusión 92, 93  
Suprimir  
archivo de Canción 95, 114  
edición de Pista 74  
La función Digit Hold 19, 110  
Diskette 7, 112  
información de Diskette 95, 114  
verificar el Diskette 95  
grupos de Pantalla 14  
Editar  
edición Microscope 83  
edición de Pista 73  
área de Edición 73  
Efectos 9  
Efectos activados/desactivados 19  
EFX 9, 19, 25, 26, 35, 36, 40, 45  
protección Exclusive 94  
placa de Expansión 8  
presets de Fábrica 94, 115  
nombre de Archivo 16, 63, 91, 95  
Archivos  
archivos Chain 7, 98, 99

archivos de Datos 7, 91, 98  
archivos de Canción 7, 16  
archivos MIDI estándar 7, 63, 91  
Formato 94, 113  
botones Function 13  
modo GM 100  
mensaje Sistema GM activado 100, 101  
cuantificación Grid 68, 80  
cuantificación Groove 81  
La función Ayuda 16  
pedal Hold 5, 59  
Información  
Diskette 95, 114  
Canción 95  
Sistema 62  
Pista 89  
pantalla Información  
modo GM 103  
Performance 39  
Inicializar  
modo GM 101  
Patch/Performance/ Set de Percusión 92, 115  
Canción 66, 89, 113  
memoria Interna 7, 63  
protección Interna 21, 94  
canción Interna 63  
modo Tecla 17, 35  
Layer (solapado) 17, 35  
Cargar 64, 91, 111  
interruptor Local 13, 18 38  
La función Localizar 87  
La función Bucle 87, 88  
grabación en Bucle 68, 88, 112  
la grabación pinchando Manual 66, 68, 69  
Memoria 7  
Metrónomo 61, 67, 113  
Microscope 83  
edición Microscope  
Copiar un mensaje (COPY, PLACE) 86, 114  
Suprimir un mensaje (ERASE) 85, 114  
Introducir un mensaje (CREATE) 85, 114  
Desplazar un mensaje (MOVE) 85, 114  
canal MIDI 37, 60  
La función Actualizar MIDI 65, 112  
grabación Mezclada 66, 68, 69, 112  
Nombre  
Archivo 16, 63, 91, 95  
Canción 16, 63, 88, 91  
Volumen 16, 94  
Teclas Numéricas 15, 16  
La función Desplazamiento de Octava 19, 110  
modos de Operación 12  
La función Paleta 20  
La función Panic 19, 115  
Parámetros 20, 23, 35, 40, 58  
Parte 6, 13, 17, 18, 22, 69  
seleccionar una Parte 13, 17, 69, 110  
activar/desactivar una Parte 13, 18, 37, 38  
Patch 5, 12, 13, 17, 20-23, 110  
grupo de Patch 15, 17

número de Patch 17  
modificar un Patch 20, 22, 23, 110  
seleccionar un Patch 17, 110

Página 154 del manual en inglés

Patrón 11, 64, 69, 71, 83, 85  
mensaje Pattern Call 85  
reproducir un Patrón 64, 111  
pista de Patrón 11, 64, 69, 71, 87  
Performance 6, 12, 13, 17, 18, 22, 35, 110  
número de Performance 17  
modificar un Performance 22, 35, 110  
seleccionar un Performance 17  
pista de Frases 11,13, 63, 37, 70, 71, 87, 88, 91  
reproducir/enmudecer las pistas de Frases 13, 63, 111  
seleccionar una pista de Frases 13, 67, 70, 71, 83  
comprobar los datos contenidos en una pista de Frases 88  
palanca Pitch bend 5, 27, 41, 111  
Play  
Chain Play 98, 99  
Quick Play 63, 111  
Polifonía (el número de notas) 6  
memoria Preset 7, 8  
La función Preview 82  
Proteger  
protección Exclusive 94  
protección Interna 21, 94  
Cuantificar  
cuantificación Grid 68, 80  
cuantificación Groove 81  
cuantificación Shuffle 68, 69, 81  
Quick Play 63, 111  
borrar a Tiempo Real 69, 112  
secuencia de frase a Tiempo Real 96, 113  
grabación a Tiempo Real 66, 67  
interruptor de Recepción 13, 18, 37  
Grabación  
grabación pinchando Automática 66, 68, 69  
grabación Bucle 68, 88, 112  
grabación pinchando Manual 66, 68,  
grabación Mezclada 66, 68, 69, 112  
grabación a Tiempo Real 66, 67  
grabar Reemplazando 66, 67, 112  
modo Grabar 67  
Volver a nombrar (nombre de archivo) 95  
grabar Reemplazando 66, 67, 112  
Reverb 9, 19, 26, 37, 41  
Set de Percusión 6, 12, 13, 18, 21, 40  
grupo Set de Percusión 15, 18  
número de Set de Percusión 18  
modificar un Set de Percusión 21, 40, 111  
seleccionar un Set de Percusión 18  
La función RPS 96, 113  
interruptor Rx (de Recepción) 13, 18, 37  
Guardar 91, 114  
Secuenciador 5  
cuantificación Shuffle 68, 69, 81  
Simple 17, 35  
Canción 11

edición de Canción 73  
archivo de Canción 7, 16  
información de Canción 95  
inicializar una Canción 66, 89, 113  
nombre de Canción 63  
número de Canción 5  
archivo MIDI estándar 7, 63, 91  
grabación por Pasos 66, 70, 112  
Sistema 7, 58  
memoria de Sistema 7  
La función Tap 64  
cambiar de Tempo 11, 84, 85  
pista Tempo 11, 64, 69-71, 83-85  
seleccionar una pista Tempo 69-71, 83  
activar/desactivar una pista Tempo 64  
área Provisional 7  
Time fit 89  
Tone 5  
seleccionar un Tone 13, 20  
activar/desactivar un Tone 13, 17, 29  
Pista  
pista Beat 11, 67, 69-71, 83  
pista de Patrones 11, 64, 69, 71, 83  
pista de Frases 11, 13, 63, 67, 70, 71, 83, 88, 91  
pista Tempo 11, 64, 69-71, 83-85  
edición de Pista  
Cambiar el Tiempo de puerta 76  
Cambiar de canal MIDI 76  
Cambiar la Velocidad 76  
Copiar 74  
Data Thin 78  
Suprimir 74  
Borrar 74  
Intercambiar 79  
Extraer 77  
Introducir un compás 75  
Merge 77  
Desplazar Reloj 78  
Transportar 75  
información de Pista 88  
monitor de Pista 88  
interruptor de Transmisión 13, 18, 38  
La función Transportar 19, 58, 110  
interruptor Tx (de Transmisión) 13, 18, 38  
La función Undo 15  
memoria del Usuario 7, 21, 90  
Utility 12, 90  
Verificar 95  
prioridad de Voz 6, 23  
nombre del Volumen 16, 94  
Onda 5, 29, 42  
Escribir 21, 90, 113