

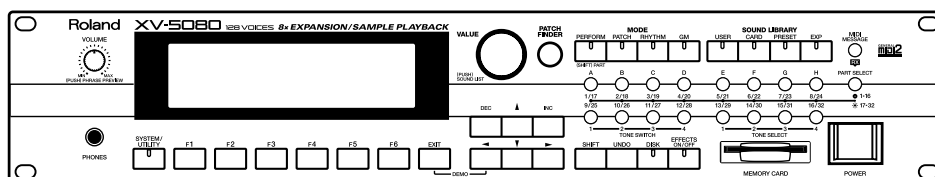
XV-5080

128 VOICES 8x EXPANSION/SAMPLE PLAYBACK

MANUAL DEL USUARIO

Muchas gracias, y felicidades por adquirir el Roland XV-5080.

Antes de utilizar el equipo, lea con atención las secciones tituladas: "INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES" (p. 2), "UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA" (p. 3), y "NOTAS IMPORTANTES" (p. 5). Estas secciones ofrecen información importante relativa a la correcta utilización del equipo. Además, para familiarizarse con todas las funciones de este nuevo equipo, lea todo el Manual del Usuario. Guarde este manual en un lugar seguro y téngalo a mano para futuras consultas.



Convenciones utilizadas en este Manual del Usuario

Para facilitar el procedimiento, se ha adoptado el siguiente sistema de convenciones:

Las letras y números entre corchetes [] indican botones del panel frontal. Por ejemplo, [PATCH] representa el botón PATCH y [ENTER] el botón ENTER.

Un asterisco (*) a principio de párrafo indica una nota o precaución.

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

* Las imágenes de pantallas impresas en este manual se basan en los ajustes de fábrica. No obstante, tenga en cuenta que en algunos casos pueden ser distintas de los ajustes de fábrica actuales.

- * Microsoft y MS-DOS son marcas comerciales de Microsoft Corporation.
- * Microsoft, Windows, y Windows NT son marcas comerciales de Microsoft Corporation.
- * Windows® 3.1 se conoce oficialmente: "Microsoft® Windows® operating system Version 3.1."
- * Windows® 95 se conoce oficialmente: "Microsoft® Windows® 95 operating system."
- * Windows® 98 se conoce oficialmente: "Microsoft® Windows® 98 operating system."
- * MacOS es una marca comercial de Apple Computer, Inc.
- * Zip es una marca comercial de Iomega Corporation.
- * SmartMedia es una marca comercial de Toshiba Corporation.
- * Todos los nombres de productos mencionados en este documento son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios.

Copyright © 2000 ROLAND CORPORATION

Todos los derechos reservados. No se puede reproducir ninguna parte de esta publicación bajo ninguna forma sin el permiso por escrito de ROLAND CORPORATION.



CAUTION
RISK OF ELECTRIC SHOCK
DO NOT OPEN



ATTENTION: RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE NE PAS OUVRIR

CAUTION: TO REDUCE THE RISK OF ELECTRIC SHOCK,
DO NOT REMOVE COVER (OR BACK).
NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE.
REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL.



El símbolo de relámpago con punta de flecha dentro de un triángulo pretende alertar al usuario de la presencia de un "voltaje peligroso" no aislado que puede ser de una magnitud suficiente como para representar un riesgo de descarga eléctrica para las personas.



El símbolo de exclamación dentro de un triángulo pretende alertar al usuario de la presencia de instrucciones operativas o de mantenimiento, importantes en los manuales que acompañan al programa.

INSTRUCCIONES RELATIVAS AL RIESGO DE FUEGO, DESCARGAS ELÉCTRICAS, O LESIONES EN LAS PERSONAS.

INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES

GUARDE ESTAS INSTRUCCIONES

ADVERTENCIA - Al utilizar equipos eléctricos deben seguirse algunas precauciones básicas, que incluyen las siguientes:

1. Lea todas las instrucciones.
2. guarde las instrucciones para futuras consultas.
3. Lea atentamente las advertencias.
4. Siga todas las instrucciones.
5. No utilice el equipo cerca del agua.
6. Límpielo sólo con un paño húmedo.
7. El equipo debe colocarse de manera que su posición no interfiera con su apropiada ventilación.
8. Instale el equipo lejos de fuentes de calor como radiadores, calefactores u otros dispositivos (incluso amplificadores).
9. Siga las instrucciones de seguridad del conector polarizado o de tipo tierra. Un conector polarizado tiene dos clavijas, una más grande que la otra. Un conector tipo tierra tiene dos clavijas y una tercera patilla de tierra. La clavija más grande o la patilla se proporcionan para su seguridad. Si el conector no entra en el enchufe, diríjase a un profesional para que se lo cambie.
10. Evite pisar u oprimir el cable de alimentación, particularmente los conectores y el punto de salida del cable de la unidad.
11. Utilice únicamente accesorios recomendados por el fabricante.
12. Este producto debe utilizarse sólo sobre un soporte, trípode, pie, carrito o mesa recomendados por el fabricante o provistos con la unidad. Si utiliza un carrito, tenga cuidado al moverlo para evitar que se dañe.
13. Desconecte el equipo si hay tormenta eléctrica o si no va a utilizarlo durante un tiempo.
14. Consulte siempre al personal especializado cuando la unidad tenga una avería de cualquier tipo, como por ejemplo si se daña el cable de alimentación o el conector, si se derrama líquido o le caen objetos encima, si ha sido expuesto a la lluvia, si no funciona correctamente o si se ha caído.



For the U.K.

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

BLUE: NEUTRAL
BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.
The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.
Under no circumstances must either of the above wires be connected to the earth terminal of a three pin plug.

UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA

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

Los avisos de ⚠ ATENCIÓN y ⚠ PRECAUCIÓN

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

Los símbolos

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

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

⚠ ATENCIÓN

- Antes de utilizar esta unidad, lea las siguientes instrucciones y el Manual del Usuario. 
- No abra ni realice ninguna modificación interna en la unidad. (Excepto si el manual le proporciona instrucciones específicas para hacerlo, las cuales deberán seguirse para colocar las opciones instalables por el usuario; consulte Comienzo Rápido (p. 3, p. 34), Manual del Usuario (p. 181).) 
- No intente reparar la unidad, ni sustituir ninguno de sus componentes (excepto cuando el manual incluya instrucciones específicas para ello). Consulte a su distribuidor, el Centro de Servicio Roland más cercano, o un distribuidor Roland autorizado, listados en la página "Información". 
- No utilice ni guarde nunca el equipo en lugares:
 - Sujetos a temperaturas extremas (p.ej., la luz directa del sol dentro de un vehículo cerrado, cerca de un conducto de calefacción, sobre un equipo que genere calor); o 
 - Húmedos (p.ej., baños, lavaderos, suelos húmedos); o 
 - Expuestos a la lluvia; o
 - Con mucho polvo; o
 - Sujetos a fuertes vibraciones.
- Esta unidad sólo se puede utilizar con un pie o soporte recomendado por Roland. 
- Al utilizar la unidad con un pie o soporte recomendado por Roland, éstos deben estar colocados correctamente para que permanezcan estables. Si no utiliza ningún pie o soporte, también deberá comprobar que el lugar donde va a colocar la unidad tiene una superficie adecuada para soportarla y evitar que se tambalee. 

⚠ ATENCIÓN

- Esta unidad debe conectarse a una fuente de alimentación sólo del tipo descrito en las instrucciones operativas, o según se indique en el mismo equipo. 
- No doble ni tuerza excesivamente el cable de alimentación, ni coloque objetos pesados sobre él. Podría dañar el cable, provocando cortocircuitos. Los cables dañados representan un peligro de incendios y de descargas eléctricas. 
- Este equipo, ya sea sólo o en combinación con un amplificador y altavoces o auriculares, puede producir unos niveles de sonido que pueden provocar lesiones permanentes en el oído. No utilice el equipo durante un tiempo largo a un volumen alto, o a un volumen que no le resulte cómodo. Si experimenta alguna pérdida auditiva o zumbidos en el oído, deje de utilizar el equipo inmediatamente, y acuda al médico. 
- No permita que penetren objetos (p.ej., material inflamable, monedas, alfileres); ni líquidos de ningún tipo (agua, refrescos, etc.) en el interior del equipo. 
- En hogares con niños pequeños, un adulto deberá supervisar la utilización del equipo hasta que el niño sea capaz de seguir las normas esenciales para la utilización segura de la unidad. 
- Proteja la unidad contra los golpes fuertes. (¡No la deje caer!) 

ATENCIÓN

- No conecte el cable de alimentación del equipo a una toma con muchos otros aparatos. Tenga un cuidado especial al utilizar alargos—el voltaje total utilizado por todos los aparatos conectados al alargó no debe exceder su capacidad nominal (vatios/amperios). Las cargas excesivas pueden hacer que el aislamiento del cable se caliente y que eventualmente se derrita. 
- Antes de utilizar el equipo en el extranjero, consulte con su distribuidor, con el Centro Roland más próximo o con un distribuidor autorizado, que aparecen en la página "Información". 
- Apague siempre el equipo y desconecte el cable de alimentación (Comienzo Rápido p. 8) antes de instalar la placa de circuitos (series SRX, series SR-JV80; Comienzo Rápido p. 3). 

PRECAUCIÓN

- La unidad debe estar colocada de manera que no interfiera en su adecuada ventilación. 
- Coja siempre el conector del cable de alimentación al conectarlo y desconectarlo de una toma de corriente. 
- No deje que los cables se enreden. Además, todos los cables deben estar fuera del alcance de los niños. 
- No suba nunca sobre el equipo, ni coloque objetos pesados sobre él. 
- No toque nunca el cable de alimentación ni su conector con las manos húmedas al conectarlo y desconectarlo de una toma de corriente. 
- Antes de desplazar el equipo, desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente y desconecte todos los cables de los equipos externos. 
- Antes de limpiar el equipo, apáguelo y desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente (Comienzo Rápido p. 12). 
- Siempre que haya la posibilidad de una tormenta eléctrica en su zona, desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente. 
- Instale sólo la placa(s) de circuitos especificadas (serie SRX, serie SR-JV80). Extraiga sólo los tornillos especificados (Comienzo Rápido p. 4). 
- Si extrae el protector del conector óptico, asegúrese de que lo coloca en un lugar seguro fuera del alcance de los niños, para evitar que se lo traguen accidentalmente. 

NOTAS IMPORTANTES

Además de los puntos listados en “INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES” y “UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA” de las páginas 2 y 3, lea y tenga en cuenta lo siguiente:

Alimentación

- No utilice este equipo en la misma derivación de circuito que cualquier equipo que genere interferencias (como un motor eléctrico o un sistema de iluminación variable).
- Antes de conectar esta unidad a otros equipos, apague todas las unidades. Con ello evitará problemas de funcionamiento y no dañará los altavoces ni los equipos.

Ubicación

- Este equipo puede interferir con la recepción de radio y televisión. No lo utilice cerca de receptores de este tipo.
- No exponga la unidad a la luz directa del sol, ni la coloque cerca de dispositivos que desprendan calor, ni la deje dentro de un vehículo cerrado ni sujete a temperaturas extremas. Un calor excesivo puede deformar y decolorar la unidad.
- Para evitar posibles problemas de funcionamiento, no utilice el equipo en lugares con humedad, como por ejemplo áreas expuestas a la lluvia o a otros tipos de humedad.

Mantenimiento

- Para la limpieza diaria, utilice un paño suave y seco o uno ligeramente humedecido con agua. Para eliminar la suciedad adherida, utilice un paño impregnado con un detergente suave no abrasivo. Seguidamente, seque el equipo con un paño suave y seco.
- No utilice nunca gasolina, disolventes ni alcohol de ningún tipo, para evitar la posibilidad de decolorar y/o deformar el equipo.

Reparaciones e Información

- Tenga en cuenta que, al reparar el equipo, podría perder toda la información contenida en la memoria. Debe hacer una copia de seguridad de la información importante en una Tarjeta de Memoria, o guardarla por escrito (si es posible). Durante la reparación, tenga cuidado en evitar pérdidas de datos. Aún así, en algunos casos (como cuando el circuito de memoria no funciona), es posible que no se pueda restaurar la información, y Roland no asume ninguna responsabilidad en relación a esta pérdida.

Memoria de Seguridad

- Esta unidad contiene una batería que activa la memoria de la unidad mientras el equipo está apagado. Cuando la batería se descargue, aparecerá un mensaje en la pantalla como el que se muestra a continuación. Cuando vea este mensaje, cambie la batería por una de nueva tan pronto como sea posible para evitar la pérdida de información de la memoria. Para sustituir la batería, consulte con su distribuidor, el Servicio Roland más próximo, o un distribuidor Roland autorizado, como se lista en la página “Información”.

“Battery Low”

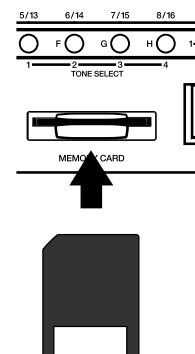
Precauciones adicionales

- Tenga en cuenta que el contenido de la memoria puede perderse de manera definitiva como resultado de un problema de funcionamiento, o debido a un uso incorrecto del equipo. Para protegerse contra el riesgo de pérdida de información importante, es aconsejable que realice copias de seguridad periódicas de toda la información importante guardada en la memoria del equipo.
- Desafortunadamente, puede ser imposible recuperar los contenidos de información guardada en la memoria de la unidad, una tarjeta de memoria, u otro equipo MIDI (p.ej., un secuenciador) una vez ésta se ha perdido. Roland Corporation no asume ninguna responsabilidad con relación a estas pérdidas de información.
- Tenga un cuidado razonable al manipular los botones, deslizadores, o demás controles del equipo; así como al utilizar sus jacks y conectores. Una utilización brusca puede provocar problemas de funcionamiento.
- Al conectar y desconectar todos los cables, coja siempre el conector—no tire nunca del cable. Con ello evitará cortocircuitos y no dañará los componentes internos del cable.
- El equipo irradiará una pequeña cantidad de calor cuando funcione. Esto es totalmente normal.
- Para evitar molestar a los vecinos, intente mantener el volumen del equipo a un nivel razonable. Puede utilizar auriculares, para no tener que preocuparse por los que le rodean (especialmente si es tarde por la noche).
- Si necesita transportar el equipo, utilice la caja (incluyendo el material de protección) original, si es posible. En caso contrario, utilice materiales de embalaje equivalentes.
- Las pantallas impresas en este manual están basadas en los ajustes de fábrica. Tenga en cuenta que, en algunos casos, puede haber diferencias con los ajustes de fábrica actuales.

Antes de utilizar Tarjetas

Utilizar tarjetas DATA

- Inserte con cuidado y totalmente la tarjeta DATA —hasta que quede firme en la ranura.



- Inserte las tarjetas de memoria con contactos dorados boca abajo.
- No toque nunca las terminales de la tarjeta DATA. Evite también que las terminales se ensucien.

Contenido

Utilizar la Unidad de Manera Segura	5
Notas Importantes	5
Funciones principales	11
Polifonía de 128 voces y multitímbrico de 16 partes.....	11
Crear Tones muy expresivos	11
Efectos internos potentes, que incluyen los efectos COSM.....	11
La función Sample Playback le permite añadir ondas	11
Salida digital y R-BUS para una completa compatibilidad con los sistemas digitales.....	11
Compatible con el Nivel 2 del sistema General MIDI	11
Mayores posibilidades de ampliación con el nuevo formato de la Tarjeta de Ampliación de Ondas.....	11
Las funciones de Patch Finder y Phrase Preview	11
Registrar un Patch en la LISTA DE FAVORITOS	11
Descripciones del Panel.....	12
Panel Frontal	12
Panel Posterior	14
Capítulo 1 Seleccionar y tocar un sonido	16
Escuchar sonidos en el XV-5080 (Phrase Preview).....	16
Ajustar la forma de previsualizar los sonidos	16
Reproducir un Patch en el XV-5080 desde dispositivos MIDI externos (Teclado MIDI).....	17
Ajustar los canales de recepción MIDI del XV-5080	17
Seleccionar un Modo (Patch, Performance, o Rhythm Set).....	17
Seleccionar Bibliotecas de sonido.....	18
Seleccionar un Patch	19
Procedimiento básico para seleccionar un Patch.....	19
Seleccionar Patches por Categorías (Patch Finder)	19
Seleccionar Patches y Grupos de Percusión desde un dispositivo MIDI externo	21
Ajustar la afinación del Patch en intervalos de Octavas (Octave Shift)	23
Seleccionar cómo se reproducirá un Patch (Polifónico/Monofónico).....	23
Capítulo 2 Utilizar los efectos del XV-5080.....	24
Activar/Desactivar los efectos	24
Ajustes del modo Patch	24
Pasar de Tones a Efectos	25
Definir los ajustes Multiefectos	26
Definir los ajustes Chorus	26
Definir los ajustes de Reverberación	28
Ajustes del modo Performance	30
Dirigir salidas de Partes	31
Definir los ajustes Multiefectos	31
Definir los ajustes Chorus	32
Definir los ajustes Reverb	34
Ajustes del modo Rhythm Set	36
Dirigir Tones a Efectos	37
Definir los ajustes Multiefectos	37
Definir los ajustes Chorus	38
Definir los ajustes Reverb	39
Ajustes en el modo General MIDI.....	41
Parámetros para cada Multiefectos.....	41
Copiar ajustes de efectos	106
Capítulo 3 Seleccionar jacks de salida	107
Ajustes del modo Patch	107
Diagrama de la señal (TONE)	107

Parámetros	108
Ejemplo de ajustes.....	110
Ajustes del modo Performance	111
Diagrama de la señal (PART)	111
Parámetros	111
Ejemplo de ajustes.....	113
Ajustes del modo Rhythm Set	114
Diagrama de la señal (RHYTHM TONE)	114
Parámetros	114
Ajustes del modo General MIDI	117
Diagrama de la señal (PART)	117
Parámetros	117
Conexiones digitales utilizando R-BUS	119
Parámetros	119
Conexión digital R-BUS de ocho canales.....	120
Convertir a distintos formatos digitales.....	121
Salida digital en ADAT	121
Salida digital en la Serie TASCAM DA.....	122
Salida digital en dispositivo AES/EBU	123
Sincronizar el XV-5080 al Word Clock que llega a WORD CLOCK IN	124

Capítulo 4 Crear Patches 125

Tipos de Patches y su composición.....	125
Patch Four-Tone	125
Cómo se organiza un Tone	125
Patch Multi-partial	126
Cómo se organiza un Partial	126
Seleccionar los Tones que sonarán (Tone On/Off).....	126
Ajustes comunes en todo el Patch.....	127
Common (Patch Common)	127
Control (Control del Patch)	129
Structure (Estructura del Patch).....	131
K. Range (Patch Key Range).....	132
V. Range (Intervalo de velocidad del Patch).....	133
Crear Patches Four-Tone	134
Consejos para crear un Patch	134
Edición más avanzada de Tones.....	134
Consejos para seleccionar una Forma de Onda.....	135
Modificar la Forma de Onda y la afinación ([F2] (WG))	136
Utilizar el filtro para modificar el brillo ([F3 (TVF)])	140
Cambiar el volumen y la posición estéreo ([F4 (TVA)])	143
Aplicar Vibrato o Tremolo ([F5 (LFO&CTL)])	145
Crear Patches Multi-Partial.....	148
Asignar Partials	148
Editar Partials	149
Editar Muestras	150
Utilizar el filtro para modificar el brillo ([F3 (TVF)])	152
Cambiar el volumen ([F4 (TVA)]).....	155
Aplicar Vibrato o Tremolo ([F5 (LFO&CTL)])	156
Realizar ajustes de efectos	158
Guardar los Patches creados.....	158
Copiar los ajustes de otro Patch (Patch Tone Copy)	158

Capítulo 5 Crear una Interpretación..... 159

Cómo se organiza una Interpretación	159
Modos básicos para utilizar Interpretaciones	159
Seleccionar las Partes a reproducir	159
Establecer ajustes para una Interpretación completa (COMMON)	160
Ajustes para cada Parte	160

Comparar los ajustes de cada Parte al realizar ajustes	161
Ajustar el intervalo del teclado	161
Seleccionar un Patch, un ajuste de volumen, panoramización, afinación, y polifonía	162
Editar el ataque y el desvanecimiento del sonido y cambiar la forma de reproducir el sonido.....	163
Establecer ajustes MIDI de una Parte.....	164
Confirmar la información MIDI para cada canal MIDI.....	166
Realizar ajustes de efectos	166
Guardar sus Interpretaciones	166
Copiar los ajustes de otra Parte (Performance Part Copy)	166
Editar un Patch o Grupo de Percusión en el Modo Performance	167
Función Palette	167
Capítulo 6 Crear Grupos de Percusión.....	168
Cómo se organizan los instrumentos de percusión.....	168
Utilizar el teclado MIDI para seleccionar un instrumento de percusión para editar.....	168
Ajustes Comunes a todo el Grupo de Percusión	168
Ajustar los Tones de percusión individuales	170
Seleccionar una forma de onda	170
Modificar la forma de onda, la panoramización y la afinación ([F2 (Key WG)])	171
Tune.....	172
FXM.....	173
Utilizar el filtro para modificar el brillo ([F3 (Key TVF)]).....	176
Cambiar el volumen ([F4 (Key TVA)]).....	178
Otros ajustes ([F5 (Key Ctl)])	179
Realizar ajustes de efectos	180
Guardar su Grupo de Percusión	180
Copiar los ajustes de otro Tone de Percusión	180
Capítulo 7 Cargar una variedad de información	182
Cargar bibliotecas de muestras (CD-ROM)	182
Instalar el SIMM (Módulo de memoria)	182
Precauciones al instalar el SIMM	182
Retirar SIMMs.....	183
Installation de la carte d'extension Wave	184
Conectar una unidad de CD-ROM.....	186
Con bibliotecas de sampler.....	186
Tipos de carpeta de biblioteca de sampler (Display).....	188
Pantalla de las categorías de carpeta en las bibliotecas del Sampler.....	189
Carga de muestras	189
Carga automática (Auto Load).....	190
Reproducir bibliotecas de sampler cargadas.....	191
Cargar información guardada en un disco Zip.....	191
Cargar individualmente Patches, interpretaciones o grupos de percusión	191
Cargar información guardada en las tarjetas de memoria	192
Utilidades relacionadas con las muestras	192
Enviar y recibir muestras (Sample Dump).....	192
Enfatizar y suprimir la gama alta de las muestras cargadas (Emphasis)	193
Crear de forma automática patches multi-partial (Create Patch)	194
Capítulo 8 Guardar Tones y otra información creada	195
Guardar ediciones en la memoria interna del XV-5080 (Write)	195
Cambiar los ajustes del patch o grupo de percusión a añadir a una parte en una interpretación.....	196
Guardar toda la información a la tarjeta de memoria ([DISK] - [F2 (SAVE)]).....	196
Formatear una tarjeta de memoria	197
Guardar información	197

Organizar los contenidos de las tarjetas de memoria	198
Guardar toda la información en un disco Zip ([DISK] - [F2 (SAVE)]).....	201
Formatear un disco Zip/disco duro (Format)	201
Guardar información	201
Organizar un disco Zip	202
Inicializar un sonido.....	203
Para patches o interpretaciones	203
Para grupos de percusión	203
Cambiar la forma de gestionar las señales MIDI recibidas en MIDI IN 2	204
Transmitir información a un dispositivo MIDI externo (Data Transfer)	204
Transmitir a un dispositivo MIDI externo.....	204
Destino	205
Transmitir a la memoria de usuario	205
Proteger la memoria interna (Protect)	206
Restablecer los ajustes originales Factory Settings (Factory)	207
Registrar patches favoritos en la LISTA DE FAVORITOS	207
Seleccionar patches de la LISTA DE FAVORITOS	208

Capítulo 9 Otros ajustes/comprobación del estado 209

Ajustes comunes a todo el XV-5080 ([SYSTEM/UTILITY] - [F1 (General)])	209
Definir ajustes generales	209
Definir los ajustes de afinación y volumen	210
Ajustar el tempo del sistema	210
Definir los ajustes Scale Tune ([SYSTEM/UTILITY] - [F1 (General)])	210
Definir los ajustes del ecualizador ([SYSTEM/UTILITY] - [F2 (Outp&EQ)] - [F2 (EQ)]).....	212
Establecer los ajustes MIDI ([SYSTEM/UTILITY] - [F3 (MIDI)]).....	212
Ajustar el canal MIDI.....	213
Ajustar el conmutador de recepción/transmisión MIDI	213
Definir los ajustes exclusivos del sistema	213
Especificar el estado de recepción para cada tone	213
Conectores MIDI IN.....	214
Conectar dos o más XV-5080 para incrementar la polifonía.....	215
Seleccionar los controladores Comunes ([SYSTEM/UTILITY] - [F4 (Control)])	216
Confirmar el estado actual ([SYSTEM/UTILITY] - [F6 (Info)])	216

Capítulo 10 Ejemplos de aplicaciones con el XV-5080 218

Controlar el XV-5080 en Tiempo Real con Dispositivo MIDI externo.....	218
Cambiar los ajustes Multiefectos desde un Dispositivo MIDI externo	218
Modificar Ajustes de Tone.....	219
Aplicaciones para Patches.....	220
Sincronizar el Ciclo LFO al Tempo del Sistema.....	220
Modificar los multiefectos para que coincidan con el Tempo del sistema	220
Hacer que el Tiempo de retardo de un Tone coincida con el Tempo del sistema	221
Utilizar un conmutador de pedal para modificar la velocidad de rotación del efecto rotary	221
Interpretar bucles de frase en un Tempo del sistema	222
Cambiar los ajustes de la parte desde un dispositivo MIDI externo	222
Aplicaciones para el control de matriz.....	224
Controlar el TMT con el LFO y cambiar el tiempo de reproducción del ciclo del Tone	224
Utilizar el XV-5080 como un Módulo de sonido general MIDI.....	225
Entrar en el modo GM.....	225
Activar/desactivar Efectos	226
Modificar los Ajustes del Modo GM	226
Funciones Utility en modo GM.....	229
Proteger la memoria interna (PROTECT)	230

Solucionar problemas	232
Sin sonido	232
No puede seleccionar Interpretaciones	232
No puede seleccionar la Parte en la que se realizan ajustes	232
La Afinación es incorrecta	232
No se aplican los efectos	233
Los mensajes MIDI no se reciben correctamente	233
No se puede utilizar una Tarjeta de Memoria	233
La información de la canción no se reproduce correctamente	233
El dispositivo SCSI no se reconoce	233
Mensajes de error	235
SCSI	239
Conectar un dispositivo SCSI	239
Dispositivos SCSI que se pueden utilizar	239
Qué debe saber antes de hacer las conexiones	239
Tipos de cables SCSI y conectores SCSI	239
Las cadenas SCSI	239
Los finales de línea	239
Los números de ID de SCSI	240
Realizar las conexiones	240
Lista de parámetros	241
Parámetros del Patch	241
Parámetros de interpretación	249
Parámetros de grupo de percusión	252
Parámetros del modo GM	255
Parámetros MFX	257
Parámetros del sistema	276
Lista de formas de onda	277
Implementación MIDI	282
Especificaciones	306

Funciones principales

Polifonía de 128 voces y multitímbrico de 16 partes

El XV-5080 es un generador de sonido multitímbrico de 16 partes que produce hasta 128 voces polifónicas simultáneamente. Proporciona una amplia polifonía, incluso con Patches que contengan varios Tones.

Crear Tones muy expresivos

Con Patches que contienen cuatro Tones estéreo, además de instrumentos de cuatro Tones en Grupos de percusión—puede usar hasta un total de ocho tipos de ondas—el XV-5080 le transporta un paso por delante de la generación anterior de módulos de la serie JV de Roland, proporcionando un control incluso más preciso y permitiéndole crear sonidos más exuberantes y expresivos.

Efectos internos potentes, que incluyen los efectos COSM

Los efectos internos han sido completamente renovados y mejorados. La reverberación, el efecto central del XV-5080, incorpora la alta calidad SRV-3030 DSP, permitiendo que el mismo instrumento proporcione una gran definición espacial con un sonido nítido y superior.

Además, el XV-5080 contiene Multiefectos (MFX) con 90 tipos de efectos, incluyendo RSS y 3D Delay, Slicer, y Formant Filter. El XV-5080 también contiene una variedad de combinaciones de diferentes efectos, como el Guitar Amp Simulator, posible gracias a la tecnología COSM; Guitar Multi, que le permite obtener sólo los sonidos de guitarra, bajo, y teclado; Bass Multi, y Keyboard Multi, que le permiten crear sonidos todavía más potentes. Además, puede utilizar tres sistemas MFX diferentes en el modo Performance, y utilizar cada MFX en cualquier Parte que haya seleccionado.

Cada salida contiene EQ de dos bandas.

La función Sample Playback le permite añadir ondas

Al ampliar con módulos de memoria SIMM (72 patillas, 64/32/16 MB), se puede añadir la función Sample playback al XV-5080. Con la unidad CD-ROM conectada al conector SCSI, podrá cargar las Series S-700 de Roland y otras bibliotecas CD-ROM. Podrá realizar interpretaciones con los tonos muestreados existentes, pero también puede sintetizar Patches internos en una onda individual. Además, como puede guardar la información de onda de muestras cargadas en tarjetas SmartMedia, podrá coger fácilmente las muestras ya existentes para utilizarlas en sus interpretaciones en directo, incluso sin unidades CD-ROM o discos duros conectados.

Salida digital y R-BUS para una completa compatibilidad con los sistemas digitales

Los sistemas de salida del XV-5080 no sólo incluyen ocho salidas analógicas digitales que se pueden utilizar como cuatro pares estéreo, si no que también incluyen salidas digitales S/P DIF (ópticas y coaxiales) y salida digital R-BUS. Utilizando R-BUS le permite enviar ocho salidas analógicas como audio digital de ocho canales. Y puede conectar el XV-5080 a las Series VM-3100Pro o VM-7000 de Roland sólo con un cable.

Además, el XV-5080 incluye un Word Clock In como una función estándar.

Compatible con el Nivel 2 del sistema General MIDI

El XV-5080 proporciona un modo compatible con el nivel 2 del Sistema General MIDI, el formato estándar para los sistemas desktop music (DTM). Los estándares del sistema General MIDI 2 compatibles actualizados empiezan donde el General MIDI terminaba, ofreciendo capacidades expresivas incrementadas e incluso una mayor compatibilidad. Puede reproducir archivos de información musical comerciales compatibles con el sistema General MIDI.

Mayores posibilidades de ampliación con el nuevo formato de la Tarjeta de Ampliación de Ondas

El XV-5080 acepta hasta cuatro nuevos formatos de la Tarjeta de Ampliación de Ondas de Roland (Series SRX). Además, puede añadir cuatro Tarjetas de Ampliación de Ondas de una anterior generación (Series SR-JV).

Todo esto le proporciona unos recursos sin precedentes para crear sonidos desde una gran cantidad de datos en forma de onda.

Las funciones de Patch Finder y Phrase Preview

El XV-5080 dispone de una función Patch Finder que permite encontrar rápidamente los Patches de un tipo de categoría especificada.

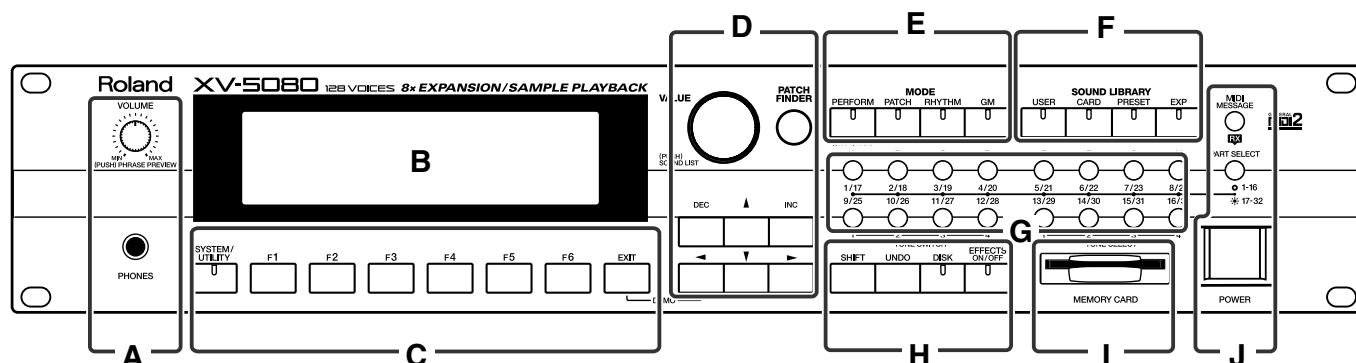
Pulse el botón [PHRASE PREVIEW] del XV-5080 para previsualizar el Patch seleccionado con una Frase musicalmente adecuada.

Registrar un Patch en la LISTA DE FAVORITOS

Puede guardar sus Patches favoritos y más utilizados registrándolos en la Lista de Favoritos. La LISTA DE FAVORITOS le proporciona un acceso inmediato a sus Patches favoritos, tanto si están en el mismo XV-5080, en Tarjetas de Ampliación de Ondas, o en tarjetas de memoria. Puede registrar hasta 64 Patches en esta lista.

Descripciones del Panel

Panel Frontal



A

Mando VOLUME (PHRASE PREVIEW)

Ajusta el volumen desde los jacks A (MIX) OUTPUT y los jacks PHONES. El volumen no se puede ajustar desde los jacks OUTPUT B, C y D.

Puede pulsar el mando para escuchar el XV-5080 sin utilizar dispositivos externos. (Función Phrase Preview; p. 16)

Jack PHONES

Aquí se conectan los auriculares. (Comienzo Rápido; p. 11)

B

Pantalla

La pantalla presenta una variedad de información sobre la operación que se realiza en cada momento.

C

[SYSTEM/UTILITY]

La pantalla que se visualiza cambia cada vez que se pulsa el botón, pasando a través del modo System, el modo Utility, y las pantallas originales.

Modo System (el indicador está iluminado)

Le permite realizar los ajustes que afectan a todo el XV-5080.

Modo Utility (el indicador parpadea)

Le permite realizar operaciones como guardar, copiar, inicializar, transferir información, escribir-proteger datos, y reajustar operaciones de fábrica.

[F1]-[F6]

Las funciones de estos botones cambia dependiendo de la página seleccionada.

El nombre de la función se muestrea en la pantalla.

Si aparece “” al lado del nombre de la función en la línea inferior de la pantalla, significa que hay una o más páginas detrás. Pulse los correspondientes botones [F1]-[F6] para cambiar de página.

[EXIT]

Pulse este botón cuando desee volver a la pantalla básica, o para cancelar una operación antes de ejecutarla.

Mantenga pulsado [EXIT] y pulse [◀] para escuchar las canciones de demostración. (Comienzo Rápido; p. 14)

D

Dial VALUE (LISTA DE SONIDO)

Utilícelo para modificar los valores de un ajuste. Si mantiene pulsado [SHIFT] mientras gira el dial VALUE, el valor del parámetro cambiará con incrementos mayores.

Pulse este dial en el modo Patch/Rhythm Set para visualizar una lista que muestra la colección de sus sonidos favoritos. (p. 206)

Pulsando el dial VALUE mientras aparece “” en la parte superior derecha de la pantalla, se visualiza la lista en la pantalla.

[PATCH FINDER]

Puede seleccionar un Patch utilizando la función Patch Finder. (p. 19)

[INC]/[DEC] (Incrementar/Disminuir)

Utilice estos botones para modificar el valor de un ajuste. Si mantiene pulsado un botón y pulsa el otro, el cambio de valor es más rápido. Si pulsa uno de estos botones mientras mantiene pulsado [SHIFT], el valor cambiará con incrementos mayores.

[◀][▶][▲][▼]

Utilice estos botones para mover el cursor.

E (MODO)

[PERFORM] (Performance)

Púlselo para entrar en el modo Performance. (p. 17)
Pulse este botón mientras mantiene pulsado [SHIFT] para cambiar al modo Part Play, lo que le permitirá realizar cambios a los ajustes de Patch y Rhythm Set asignados a cada Parte. (p. 167)

[PATCH]

Púlselo para entrar en el modo Patch. (p. 17)

[RHYTHM] (Rhythm Set)

Selecciona el modo Rhythm Set. (p. 17)

[GM]

Púlselo para entrar en el modo General MIDI. (p. 17)

F (BIBLIOTECA DE SONIDO)

[USER]

Selecciona un sonido de la biblioteca USER. (p. 18)

[CARD]

Selecciona un sonido de una tarjeta de memoria instalada, que se vende por separado. (p. 18)

[PRESET]

Selecciona un sonido de la biblioteca PRESET. (p. 18)

[EXP]

Selecciona un sonido de una Tarjeta de Ampliación de Ondas (se vende por separado). (p. 18, Comienzo Rápido; p. 22)

G

PART SELECT [1/17]–[16/32]

Selecciona la Parte cuyos ajustes desea cambiar. (p. 160)
Activa y desactiva la Parte. (p. 159)

TONE SWITCH [1]–[4]

Activa y desactiva el Tone. (p. 126)

TONE SELECT [1]–[4]

Selecciona el Tone cuyos ajustes desea cambiar. (p. 134)

[A]–[H]

Selecciona un sonido de la Biblioteca de sonido.

H

[SHIFT]

Se utiliza en combinación con otros botones. Manteniendo pulsado este botón cambian las funciones de otros botones.

[UNDO]

Utilícelo para restablecer un valor de parámetro modificado a su ajuste original.

[DISK]

Selecciona el modo Disk.

[EFFECTS ON/OFF]

Utilícelo para activar o desactivar los efectos internos (Multiefectos, Chorus, Reverberación). (p. 24)

I

Ranura MEMORY CARD

Aquí puede insertar una tarjeta de memoria (SmartMedia). (p. 195)

J

[MIDI MESSAGE/RX] (Indicador de mensaje MIDI/Conmutador de recepción)

MIDI MESSAGE: Se iluminará al recibir un mensaje MIDI.
RX: Activa y desactiva las Partes en el modo Performance y el modo GM. (p. 159)

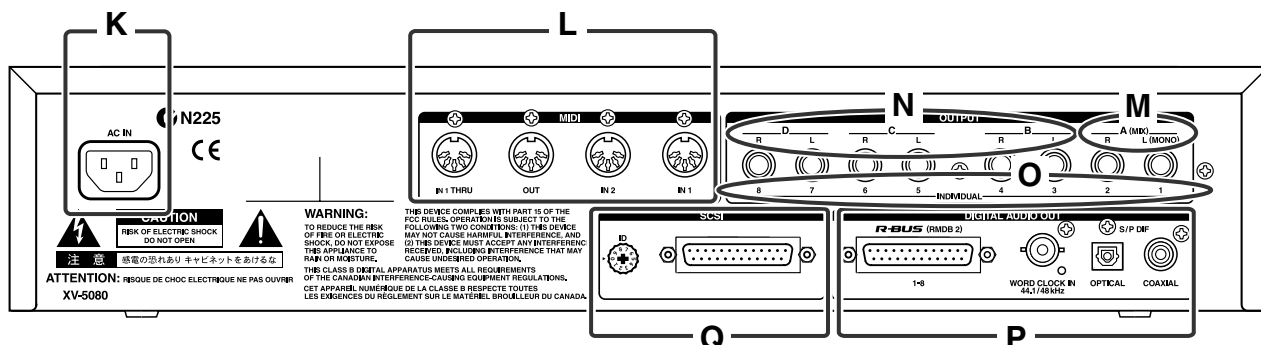
[1-16/17-32]

Especifica si los botones PART SELECT [1/17]–[16/32] seleccionarán las Partes 1–16 o las Partes 17–32.
Si el botón está iluminado, las Partes 17–32 se pueden seleccionar.

Conmutador POWER

Activa y desactiva el XV-5080. (Comienzo Rápido; p. 12)

Panel Posterior



K

AC IN (Toma CA)

Conecte el cable de alimentación aquí. (Comienzo Rápido; p. 11)

L (MIDI)

Conectores MIDI (IN 1/2, OUT, THRU)

Estos conectores conectan el XV-5080 con otros dispositivos MIDI, permitiendo enviar y recibir mensajes MIDI. (Comienzo Rápido; p. 11)

IN 1, 2: Recibe mensajes de otros dispositivos MIDI.

OUT: Transmite mensajes a un dispositivo MIDI.

THRU: Los mensajes MIDI recibidos en MIDI IN 1 se retransmitirán desde este conector sin ningún cambio.

M (OUTPUT)

Jacks A (MIX) OUTPUT (L (MONO), R)

Estos jacks envían señales de audio en estéreo (L/R) desde el XV-5080 a un amplificador o mezclador. Para una salida mono, utilice el jack L. (Comienzo Rápido; p. 11)

Estos jacks se utilizan cuando el parámetro SYSTEM SETUP Mix/Parallel se ajusta a "MIX." (p. 109, p. 112, p. 116, p. 118)

* El XV-5080, al salir de fábrica, ajusta la salida de todos los PRESET Patches a estos jacks.

N (OUTPUT)

Jacks B, C, D OUTPUT (L, R)

Estos jacks envían señales de audio estéreo (L/R) desde el XV-5080 a un amplificador o mezclador. (Comienzo Rápido; p. 11)

O (OUTPUT)

Jacks 1-8 INDIVIDUAL OUTPUT

Estos jacks envían señales de audio en mono a un amplificador o mezclador. (Comienzo Rápido; p. 11)

P (DIGITAL AUDIO OUT)

Conector R-BUS (RMD2) (OUTPUT A-D/1-8)

Conector de audio digital de 8 salidas de 24 bits. Utilícelo para conectar un dispositivo un VM-3100Pro y DIF-AT de Roland.



Sólo los dispositivos R-BUS listados en el Manual del Usuario se pueden conectar al conector R-BUS (RMD2). No conecte otros dispositivos (como tipo SCSI, RS-232C, dispositivos paralos, etc.) aunque tengan conectores similares a simple vista. Utilice sólo el cable especialmente diseñado R-BUS (RMD2) para hacer las conexiones.



RMD2 II, RMD2 2, y R-BUS siguen el mismo estándar Roland.

Conector WORD CLOCK IN (44.1/48 kHz)

Es un conector para la entrada de word clock utilizado para sincronizar dispositivos digitales externos (tipo BNC). (p. 124)

* La salida digital del XV-5080 no es compatible con frecuencias de muestreo (word clock) que no sean de 44.1 o 48 kHz.

Conector S/P DIF OUT

El XV-5080 cuenta con conectores de salida digital tanto ópticos como coaxiales (conforme con S/P DIF).

S/P DIF: Es un formato de interface digital que se utiliza con los dispositivos de audio digitales consumibles.

* *Acerca del protector del conector óptico*

- Si retira el protector, guárdelo en un sitio seguro para que no se pierda.
- Coloque siempre el protector al conector óptico cuando no lo utilice.
- Si utiliza el conector óptico, asegúrese de que el protector que ha retirado no esté al alcance de los niños.

Q

Conector SCSI

Es un conector DB-25 de tipo SCSI para conectar dispositivos SCSI como una unidad CD-ROM, una unidad de disco Zip o una unidad de disco duro.

Gire el conmutador ID para ajustar los números ID SCSI de forma que ninguno de los dispositivos tenga el mismo número ID. (p. 239)

* *En el XV-5080, "8" y "9" del conmutador ID no se utilizan.*

Capítulo 1 Seleccionar y tocar un sonido

Escuchar sonidos en el XV-5080 (Phrase Preview)

La función Phrase Preview le permite escuchar Patches en el XV-5080 incluso si no está conectado a un teclado o un secuenciador MIDI. Puede previsualizar un Patch utilizando una Frase adecuada al tipo o categoría del Patch.

1. Pulse [PATCH], para que el indicador se ilumine.
2. Gire el dial VALUE, o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el Patch deseado.
3. Pulse y mantenga pulsado el mando VOLUME.

La frase preparada por el Patch se reproducirá mientras mantenga el mando pulsado.

- * Si previsualiza un Grupo de Percusión, el XV-5080 reproduce una Frase de percusión. Phrase Preview también le permite escuchar una interpretación – si previsualiza una Interpretación, escuchará una Frase apropiada a la Parte seleccionada actualmente.
- * Puede que un Patch USER o un Patch desde una Tarjeta de ampliación de ondas opcional (series SRX/SR-JV80) no se previsualice en su gama de afinación. Si esto se produce, pulse [▲] o [▼] (Función Octave Shift; p. 23) para seleccionar la gama de afinación deseada.
- * Si la gama de afinación de una Frase es más amplia que la gama de Tones dentro de un Patch (p. 132), o más grande que la gama de una Parte dentro de una Interpretación (p. 161), no se escuchará ninguna nota que esté fuera de la gama en la Frase.

Ajustar la forma de previsualizar los sonidos

SYSTEM Preview					
Preview	Preview Note	1	2	3	4
Mode PHRASE	Note	C-3	D-3	E-3	F-3
	Velocity	127	127	127	127

General	Outp&EQ	MIDI	Control	Preview	Info

Puede previsualizar un Patch en cualquiera de las tres formas siguientes: "PHRASE" (el Patch interpreta una Frase), "CHORD" (el Patch interpreta un acorde), o "SINGLE" (el Patch interpreta una serie de notas).

1. Pulse [SYSTEM/UTILITY], para que el indicador se ilumine.

Aparecerá la página System.

- * Si el indicador parpadea, está en el modo UTILITY. En este caso, pulse [SYSTEM/UTILITY] otra vez para que el indicador se ilumine.

2. Pulse [F5 (Preview)].
3. Pulse [▲]/[▼] o [◀]/[▶] para desplazar el cursor hacia el parámetro que desea ajustar.
4. Girando el dial VALUE o pulsando [INC]/[DEC], ajuste el valor.
5. Pulse [EXIT] para volver a la página anterior.

Modo Preview

PHRASE: Se reproduce la frase asociada con el tipo/categoría de Patch.

CHORD: Las notas especificadas por PREVIEW KEY se reproducirán juntas como un acorde.

SINGLE: Las notas especificadas por PREVIEW KEY sonarán una después de otra.

Preview Note Number 1-4

Especifica las cuatro notas (C -1-G9) que se oirán durante la previsualización cuando "SINGLE" o "CHORD" estén seleccionados para el modo Preview.

- * Si "PHRASE" está seleccionado para el modo Preview, estos ajustes no tendrán efecto.

Preview Velocity 1-4

Especifica el volumen (0-127) de las cuatro notas que sonarán cuando "SINGLE" o "CHORD" estén seleccionados para el modo Preview.

- * Si "PHRASE" está seleccionado para el modo Preview, estos ajustes no tendrán efecto.

Reproducir un Patch en el XV-5080 desde dispositivos MIDI externos (Teclado MIDI)

El XV-5080 produce sonido en respuesta a mensajes MIDI recibidos desde un dispositivo MIDI externo como un teclado o un secuenciador MIDI. Para que esto ocurra, los canales de transmisión MIDI de un dispositivo externo deben ser compatibles con los canales de recepción MIDI del XV-5080. Para detalles sobre los canales de transmisión MIDI del dispositivo MIDI externo, consulte el Manual del Usuario.

Ajustar los canales de recepción MIDI del XV-5080

En modo Patch

Para reproducir Patches sencillos, ajuste el canal de recepción MIDI del XV-5080 de la siguiente forma.

1. Pulse [SYSTEM], para que el indicador se ilumine.
* Si el indicador parpadea, está en el modo UTILITY. En este caso, pulse [SYSTEM/UTILITY] otra vez para que el indicador se ilumine.
2. Pulse [F3 (MIDI)].
3. Utilice el botón [▲]/[▼] para desplazar el cursor a "Patch Receive Channel."
4. Girando el dial VALUE o pulsando [INC]/[DEC], ajuste el valor.
5. Una vez ajustado, pulse [EXIT].

Partes de una Interpretación

Para reproducir una de las 16 Partes en una Interpretación, debe ajustar el canal de recepción MIDI para la Parte.

1. Seleccione la Interpretación que desea utilizar.
2. Pulse [F4 (MIDI)].
3. Pulse uno de los botones [1/17]–[16/32] para seleccionar la Parte que desea ajustar. Para seleccionar las Partes 17–32, pulse [1-16/17-32], para que se ilumine el indicador, y luego pulse el botón PART SELECT [1/17]–[16/32] que desee.

El indicador se iluminará, y aparecerá el número de la Parte en la Parte seleccionada superior derecha de la pantalla.

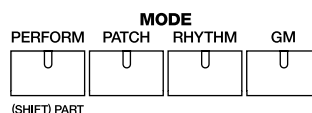
4. Pulse [▲]/[▼] para desplazar el cursor a "Channel."

5. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el valor deseado.
6. Una vez realizado el ajuste, pulse [EXIT].

Seleccionar un Modo (Patch, Performance, o Rhythm Set)

Además del modo Patch, el XV-5080 también dispone de tres otros modos: Performance, Rhythm Set, y GM2.

Puede cambiar fácilmente de modo pulsando el botón MODE (PERFORM/PATCH/RHYTHM/GM) para cada modo.



PERFORM (Modo Performance)

En este modo, el XV-5080 funciona como un generador de sonido multitímbrico, y los ajustes de la Interpretación se pueden modificar.

PATCH (Modo Patch)

En este modo, puede reproducir un Patch individual desde el teclado o modificar los ajustes del Patch.

RHYTHM (Modo Rhythm Set)

En este modo, puede reproducir un Grupo de Percusión desde el teclado y modificar los ajustes de éste. Los Grupos de Percusión del XV-5080 también se pueden utilizar para cualquier Parte en una Interpretación cuando esté en el modo Performance.

GM (Modo General MIDI2)

En este modo, el XV-5080 funciona como un generador de sonido compatible con el General MIDI 2.

El general MIDI es un conjunto de recomendaciones que intentan encontrar una manera de ir más allá de los límites de los diseños específicos, y estandarizar las capacidades MIDI de dispositivos generadores de sonido. Los dispositivos generadores de sonido y los archivos musicales que cumplen los estándares de General MIDI llevan el logo

General MIDI (). Los Archivos Musicales que llevan el logotipo General MIDI se pueden reproducir utilizando cualquier unidad generadora de sonido General MIDI para producir esencialmente la misma interpretación musical.

Las recomendaciones del General MIDI 2 ()

Capítulo 1 Seleccionar y tocar un sonido

empiezan donde General MIDI terminaba, ofreciendo capacidades expresivas superiores, e incluso una mayor compatibilidad. Los temas son tratados por las recomendaciones del General MIDI, como la forma de editar los sonidos, y de cómo tratar los efectos, ahora se han definido con precisión. Además, los sonidos disponibles se han ampliado. Los generadores de sonido de General MIDI 2 son capaces de reproducir fielmente archivos musicales con el logo de General MIDI o General MIDI 2. En algunos casos, la forma convencional de General MIDI, que no incluye los nuevos avances, se denomina "General MIDI 1" para distinguirlos del General MIDI 2.

Los Patches, Grupos de Percusión e Interpretaciones se pueden guardar en las siguientes ubicaciones dentro de cada grupo de biblioteca.

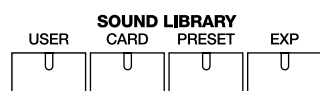
	PATCH	RHYTHM	PERFORM
USER	1-128	1, 2, 3, 4	1-64
CARD	*	*	*
PR-A	1-128	1, 2	1-32
PR-B	1-128	1, 2	1-32
PR-C	1-128	1, 2	—
PR-D	1-128	1, 2	—
PR-E	1-128	1, 2	—
PR-F	1-128	1, 2	—
PR-G	1-128	1, 2	—
PR-H	1-256	1, 2, 3, 4	—
XP-A	*	*	—
:	:	:	:
XP-H	*	*	—

—: Ninguna *: Cambia según el tipo

Seleccionar Bibliotecas de sonido

En el XV-5080, la información de tonos se guarda en la "SOUND LIBRARY." La SOUND LIBRARY se divide en cuatro "grupos": USER, CARD, PRESET, y EXP.

Puede seleccionar el grupo deseado simplemente pulsando el botón SOUND LIBRARY (USER/CARD/PRESET/EXP) para cada grupo.



USER

Puede guardar sus propios Patches, Grupos de Percusión e Interpretaciones en el grupo USER de la SOUND LIBRARY. Guarde los sonidos que cree en esta biblioteca.

CARD

Esta biblioteca utiliza sonidos desde una tarjeta de memoria disponible en el mercado (SmartMedia) insertada en la ranura MEMORY CARD.

Puede seleccionar directamente los Tones que contiene la tarjeta — incluso sin cargar los archivos en la memoria USER — asignando bancos (de CD-A hasta CD-H) a los archivos de la tarjeta.

PRESET

El grupo de biblioteca PRESET contiene los sonidos permanentemente guardados en la memoria del XV-5080. Las Interpretaciones sólo se encuentran en PR-A y B. No obstante, puede modificar sus sonidos y guardarlos como nuevos sonidos en el grupo USER.

EXP (Expansion)

Seleccione este grupo para utilizar los sonidos guardados en las tarjetas de ampliación de ondas (Series SRX, Series SR-JV80; se venden por separado) insertadas en las ranuras desde EXP-A hasta -H. No puede alterar los contenidos del grupo EXP, aunque puede modificar su sonido y guardarlos como nuevos sonidos en el grupo USER. El número de Patches y Grupos de Percusión en el grupo EXP depende de tarjetas de ampliación de ondas instaladas. El grupo EXP no contiene ninguna Interpretación. (Precauciones al instalar una Tarjeta de Ampliación de Ondas (Comienzo Rápido; p. 3))

- * No se puede seleccionar un Patch EXP a no ser que la tarjeta de ampliación de ondas esté insertada en la ranura correspondiente.
- * Los sonidos CARD sólo se puede seleccionar si se inserta una tarjeta SmartMedia en la ranura de MEMORY CARD.

Seleccionar un Patch

Procedimiento básico para seleccionar un Patch

Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el Patch deseado.

Dial VALUE

Para moverse rápidamente a través de los Patches disponibles:

Gire el dial VALUE mientras lo pulsa o, si lo prefiere, gire el dial VALUE mientras pulsa [SHIFT].

[INC]/[DEC]

Para moverse rápidamente hacia arriba a través de los Patches disponibles:

Mantenga pulsado [INC] y pulse [DEC]. Si lo prefiere, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [INC].

Para moverse rápidamente a través de los Patches disponibles:

Mantenga pulsado [DEC] y pulse [INC]. Si lo prefiere, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [DEC].

MEMO

Si mantiene pulsado [INC] o [DEC], puede que al final llegue al principio (001) del banco seleccionado (A-H). Para continuar seleccionando Patches, libérela y luego vuelva a pulsar el botón deseado [INC] o [DEC].

Seleccionar Patches por Categorías (Patch Finder)

El "Patch Finder" del XV-5080 le permite encontrar rápidamente cualquier Patch.

1. Pulse el botón [PATCH], para que su indicador se ilumine.
2. Pulse el botón [PATCH FINDER], para que su indicador se ilumine.

Las categorías aparecerán en la página PATCH PLAY.



Puede pulsar [▲]/[▼] para seleccionar la categoría deseada.

En este punto, puede seleccionar patches dentro de la categoría seleccionada, girando el dial VALUE, o utilizando el botón [INC]/[DEC].

Si desea más información, ejecute la siguiente operación.

3. Pulse el dial VALUE.
 - Aparecerá la ventana Group Lis.
 4. Gire el dial VALUE para seleccionar un grupo.
 5. Pulse [F6 (Select)] para capturar la ventana Category List.
 6. Girando el dial VALUE, desplace el cursor hacia el Patch que desee, y luego pulse [F6 (Select)].
- Los Patches de la categoría seleccionada se visualizarán en grupos de 10.



7. Si pulsa el mando [VOLUME] (PHRASE PREVIEW) podrá escuchar el Patch seleccionado.
8. Pulse el dial VALUE (SOUND LIST) para volver a la página PATCH PLAY.

Capítulo 1 Seleccionar y tocar un sonido

Se pueden seleccionar las siguientes categorías.

Categoría

Grupo	Categoría	Contenido
—	NO ASSIGN	Sin asignar

Piano		
PNO	AC.PIANO	Piano acústico
EP	EL.PIANO	Piano eléctrico

Keys&Organ		
KEY	KEYBOARDS	Otros teclados (Clav, Clavicordio etc.)
BEL	BELL	Campana, Conjunto campanas
MLT	MALLET	Mazo
ORG	ORGAN	Órgano eléctrico y de iglesia
ACD	ACCORDION	Acordeón
HRM	HARMONICA	Armónica, Arpa Blues

Guitar		
AGT	AC.GUITAR	Guitarra acústica
EGT	EL.GUITAR	Guitarra eléctrica
DGT	DIST.GUITAR	Guitarra distorsionada

Bass		
BS	BASS	Bajo acústico & eléctrico
SBS	SYNTH BASS	Bajo sintetizado

Orchestral		
STR	STRINGS	Cuerdas
ORC	ORCHESTRA	Conjunto orquestal
HIT	HIT&STAB	Hit orquestal, Hit
WND	WIND	Viento (Oboé, Clarinete etc.)
FLT	FLUTE	Flauta, Piccolo

Brass		
BRS	AC.BRASS	Metales acústicos
SBR	SYNTH BRASS	Metales sintetizados
SAX	SAX	Saxo

Synth		
HLD	HARD LEAD	Sintetizador fuerte principal
SLD	SOFT LEAD	Sintetizador suave principal
TEK	TECHNO SYNTH	Sintetizador Techno
PLS	PULSATING	Sintetizador de pulsos
FX	SYNTH FX	Sintetizador FX (Ruido etc.)
SYN	OTHER SYNTH	Sintetizador "Poly"

Pad		
BPD	BRIGHT PAD	Sintetizador de Pad brillante
SPD	SOFT PAD	Sintetizador de Pad suave
VOX	VOX	Voz, Coro

Ethnic		
PLK	PLUCKED	Punteado (Arpa etc.)
ETH	ETHNIC	Otros étnicos
FRT	FRETTE	Viejos instr. (Mandolina etc.)

Rhythm&SFX

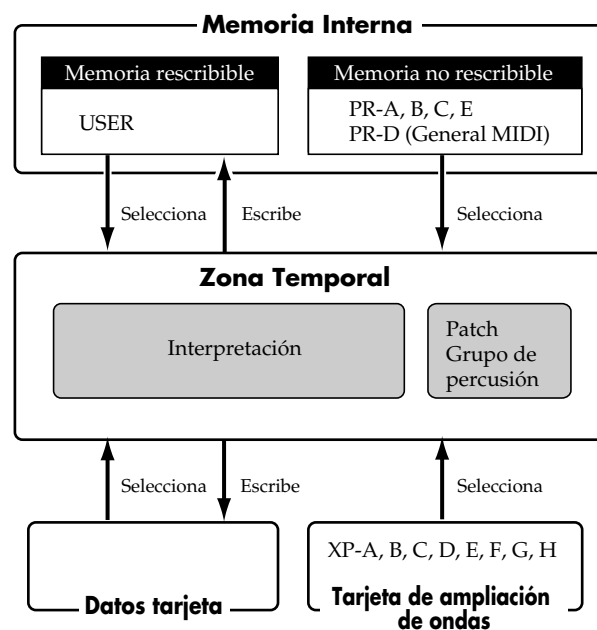
PRC	PERCUSSION	Percusión
SFX	SOUND FX	Sonido FX
BTS	BEAT&GROOVE	Golpes y Groove
DRM	DRUMS	Grupo de percusión
CMB	COMBINATION	Otros Patches que utilizan Split y Layer

Organización interna

Cuando selecciona un sonido, la información de sonido se carga en una parte temporal de la memoria conocida como Zona Temporal. El XV-5080 producirá sonido de acuerdo con la información de esta zona.

La información en la zona temporal

- cambiará cuando seleccione un sonido diferente.
- se perderá cuando se desactive el equipo.



Al editar una Interpretación, Patch o Grupo de Percusión, sus modificaciones sólo afectarán a los datos que había cargados en la zona temporal. Como la información de la zona temporal es temporal, deberá utilizar la operación Write (escritura) si desea guardar los datos modificados. (p. 194)

Seleccionar Patches y Grupos de Percusión desde un dispositivo MIDI externo

Al recibir mensajes MIDI, el XV-5080 puede seleccionar Patches (incluyendo los Patches para cada Parte de una Interpretación) o Grupos de Percusión.

En los modos Patch o Rhythm Set

1. Pulse [PATCH] — o [RHYTHM] si desea seleccionar un Grupo de Percusión — de forma que se ilumine el indicador.
2. Ajuste el canal de transmisión de su dispositivo MIDI externo para que coincida con el canal de recepción Patch (p. 212), el canal de recepción MIDI del XV-5080.

Para aprender sobre los ajustes MIDI de su dispositivo MIDI externo, consulte su Manual del Usuario.

3. Transmita el valor Bank Select MSB apropiado (Controller #0) al XV-5080.

Si el valor es “87,” se seleccionará un Patch. Si el valor es “86,” se seleccionará un Grupo de Percusión.

4. Transmita el valor Bank Select LSB apropiado (Controller #32) al XV-5080.

5. Transmita el valor Program Change correspondiente al Patch o Grupo de Percusión.

Se seleccionará el Patch o Grupo de Percusión que desee en el XV-5080.

* Si el XV-5080 sólo recibe mensajes Program Change sin recibir mensajes Bank Select, se conmutará al Patch o Grupo de Percusión correspondiente desde el grupo o banco seleccionado actualmente.

Los Patches y Grupos de Percusión en cada biblioteca corresponden a los números de Bank Select tal como se muestra a continuación.

Patches

Grupo Patch	Número Patch	Número Bank Select		Número Programa
		MSB	LSB	
USER	001–128	87	00	001–128
PR-A	001–128	87	64	001–128
PR-B	001–128	87	65	001–128
PR-C	001–128	87	66	001–128
PR-D	001–128	87	67	001–128
PR-E	001–128	87	68	001–128
PR-F	001–128	87	69	001–128
PR-G	001–128	87	70	001–128
CD-A	001–128	87	32	001–128
:	:	:	:	::
CD-H	001–128	87	39	001–128
XP-A	*1	*1	*1	*1
:	:	:	:	:
XP-H	*1	*1	*1	*1

* 1 Depende de la Tarjeta de Ampliación de Ondas instalada.

Los números Bank Select fijos se asignan a la misma Tarjeta de Ampliación de Ondas.

Grupo Patch	Número Patch	Número Bank Select	
		MSB	LSB
SR-JV80-01	001–128	89	00
SR-JV80-01	129–256	89	01
SR-JV80-02	001–128	89	02
SR-JV80-02	129–256	89	03
:	:	:	:
SR-JV80-65	001–128	91	00
SR-JV80-65	129–256	91	01

Capítulo 1 Seleccionar y tocar un sonido

Rhythm Sets

Grupo	Número	Número	Número	
Rhythm Set	Rhythm Set	Bank Select		Programa
		MSB	LSB	
USER	1, 2, 3, 4	86	00	1, 2, 3, 4
PR-A	001, 002	86	64	001, 002
PR-B	001, 002	86	65	001, 002
PR-C	001, 002	86	66	001, 002
PR-D	001, 002	86	67	001, 002
PR-E	001, 002	86	68	001, 002
PR-F	001, 002	86	69	001, 002
PR-G	001, 002	86	70	001, 002
CD-A	1, 2, 3, 4	86	32	1, 2, 3, 4
	:	:	:	::
CD-H	1, 2, 3, 4	86	39	1, 2, 3, 4
XP-A	*1	*1	*1	*1
	:	:	:	::
XP-H	*1	*1	*1	*1

* 1 Depende de la Tarjeta de Ampliación de Ondas instalada.

Los números Bank Select fijos se asignan a la misma Tarjeta de Ampliación de Ondas.

Grupo	Número	Número	
Rhythm Set	Rhythm Set	Bank Select	
		MSB	LSB
SR-JV80-01	001-128	88	00
SR-JV80-01	129-256	88	01
SR-JV80-02	001-128	88	02
SR-JV80-02	129-256	88	03
:			
SR-JV80-65	001-128	90	00
SR-JV80-65	129-256	90	01

En modo Performance

1. Pulse [PERFORM], para que se ilumine el indicador.
2. Ajuste el canal de transmisión del dispositivo MIDI externo para que coincida con el canal de control de Interpretación del XV-5080 (p. 212).
Para aprender sobre los ajustes MIDI del dispositivo MIDI externo, consulte el Manual del Usuario.
3. Transmita el valor Bank Select MSB apropiado (Controller #0) al XV-5080.
4. Transmita el valor Bank Select LSB apropiado (Controller #32) al XV-5080.

5. Transmita el valor Program Change.

Se seleccionará la Interpretación deseada.

* Si el XV-5080 recibe un mensaje Program Change sin un mensaje Bank Select, se elegirá la Interpretación correspondiente en el grupo o banco seleccionado actualmente.

MEMO

Puede seleccionar cualquier Patch o Grupo de Percusión de la Parte de la Interpretación a través de MIDI. Para aprender a hacerlo, consulte "Asignar un Patch diferente a una Parte (p. 162)" en el Comienzo Rápido del XV-5080.

Las Interpretaciones de cada grupo corresponden a los números Bank Select siguientes.

Performances (Interpretaciones)

Grupo	Número	Número		Número
Performance	Performance	Bank Select	Programa	
		MSB	LSB	
USER	001-064	85	00	001-064
PR-A	001-032	85	64	001-032
PR-B	001-032	85	65	001-032
CD-A	001-064	85	32	001-064
	:	:	:	::
CD-H	001-064	85	39	001-064

Si Patch/Rhy Rx Ch y Perform Ctrl Ch están ajustados al mismo canal, se envían tanto Bank Select como Program Change, haciendo posible conmutar entre Patches, Grupos de Percusión, e Interpretaciones.

Utilizar MIDI para cambiar entre los modos Patch, Performance y General MIDI 2

Puede cambiar entre los modos Patch, Performance, y General MIDI 2 transmitiendo el mensaje System Exclusive (Sys Ex) apropiado al XV-5080, tal como se muestra a continuación. (Los mensajes Sys Ex se construyen utilizando el sistema hexadecimal.)

Para cambiar a Patch/Rhythm Set (Sys Ex.)

F0 41 10 00 10 12 00 00 00 00 01 7F F7

Para cambiar a Performance

F0 41 10 00 10 12 00 00 00 00 00 00 F7

Para cambiar al modo GM2

F0 41 10 00 10 12 00 00 00 00 03 7F F7

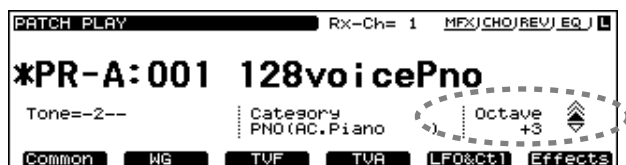
El tercer byte del mensaje MIDI indica el número ID del dispositivo, y el ajuste de fábrica es "10." (Es "10" en sistema hexadecimal; en sistema decimal sería 16.) (Este número ID del dispositivo aparecerá como 17 en la pantalla del XV-5080. Los mensajes transmitidos utilizarán un valor de uno menos

que éste (16).) Si ha modificado el número ID del dispositivo (p. 212), modifique el tercer byte al valor apropiado al transmitir el mensaje Exclusive anterior.

Ajustar la afinación del Patch en intervalos de Octavas (Octave Shift)

En el modo Patch, puede cambiar fácilmente la afinación de todo un Patch.

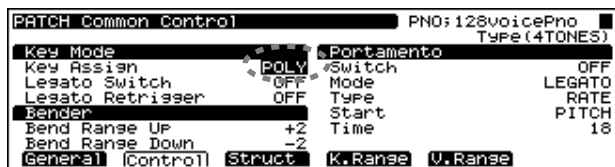
Cada vez que pulse [▲]/[▼], la afinación cambiará en intervalos de una octava. Puede ajustar la afinación de un Patch hasta +/- 3 octavas.



Seleccionar cómo se reproducirá un Patch (Polifónico/Monofónico)

Puede establecer si un Patch reproducirá varias notas a la vez (Polifónico) — por ejemplo, cuando toca un acorde o línea legato — o si se oirá sólo la última nota tocada (Monofónico).

1. Seleccione el Patch que desea utilizar. (p. 19)
2. Pulse [F1 (Common)].
3. Pulse [F2 (Control)].



4. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor hacia "Mono/Poly."
5. Gire el dial VALUE, o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el valor deseado.
6. Una vez realizado el ajuste, pulse [EXIT].

Capítulo 2 Utilizar los efectos del XV-5080

El XV-5080 dispone de cuatro unidades de efectos diferentes.

Multi-effects

La unidad Multiefectos ofrece 90 efectos diferentes. Además de los efectos que consisten en un sólo efecto, como distorsión y delay, los 90 tipos también incluyen un número de efectos compuestos, formados combinando un número de efectos. Además, el tipo de efecto Multiefectos también incluye chorus y reverberación, aunque el chorus y reverberación descritos a continuación se pueden aplicar como sistemas de efectos separados. El XV-5080 contiene tres sistemas de Multiefectos en el modo Performance, con cada multiefecto controlable de forma independiente.

Chorus

El Chorus añade profundidad y amplitud al sonido.

Reverberación

La Reverberación añade ambiente — como el sonido de una sala de conciertos o un auditorio— a los sonidos.

Ecualizador

El ecualizador le permite aumentar o cortar intervalos de frecuencia especificados de un sonido, para ajustar el tono.

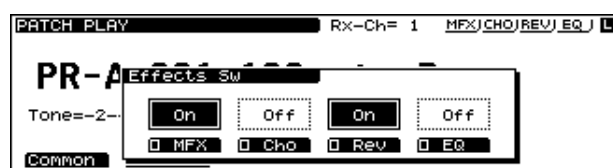
* El ecualizador está en el modo System (p. 211).

Activar/Desactivar los efectos

Se puede activar o desactivar cualquiera de las unidades de efectos del XV-5080—Multiefectos, Chorus, Reverberación, y EQ—utilizando un único procedimiento.

1. Pulse el botón [EFFECTS ON/OFF].

Aparecerá la ventana EFFECTS On/Off.



2. Pulse el botón [F2]–[F5] correspondiente al efecto, para activar o desactivar este efecto.

La visualización del ajuste se activará y desactivará.

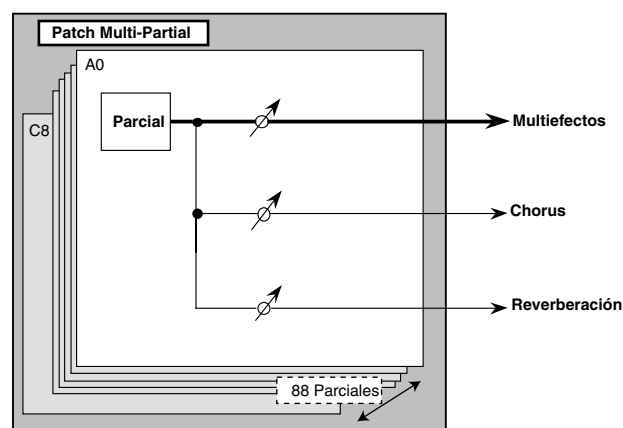
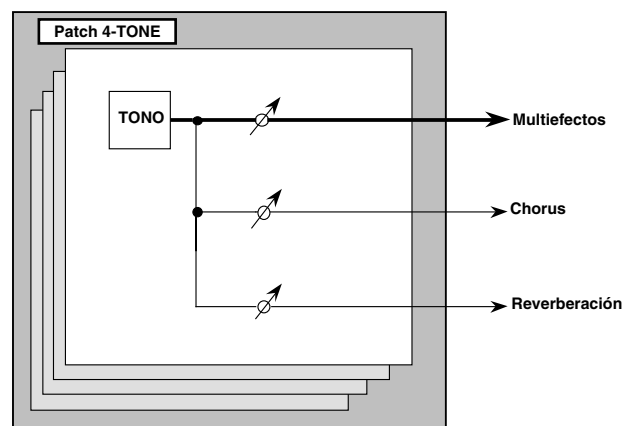
3. Pulse el botón [EFFECTS ON/OFF], de forma que el indicador se apague.

MEMO

Es posible, por ejemplo, que desee desactivar los efectos al crear un nuevo Patch de manera que pueda escuchar como suena sin efectos. También puede desactivar los efectos del XV-5080 cuando desee utilizar dispositivos de efectos externos en lugar de los efectos integrados.

Ajustes del modo Patch

Puede realizar ajustes diferentes de Multiefectos, chorus y reverberación en cada Patch Four-Tone y Patch Multi-Partial, con los mismos efectos aplicados a cada Tone o Partial. Puede controlar la cantidad de efecto a aplicar a cada Tone o Partial ajustando su nivel de envío respecto a Multiefectos, chorus y reverberación.



En primer lugar, los ajustes para efectos comportan determinar la asignación de salida del Tone para los Patches Four-Tone, y la asignación de salida de Split Key para los Patches Multi-Partial.

En relación con la función que desee, elija uno de los siguientes valores de ajuste para la asignación de salida del Tone.

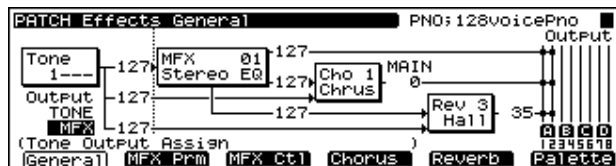
MFX: Se selecciona al utilizar Multiefectos, chorus, y reverberación.

A-D: Se selecciona cuando se envía en estéreo sin utilizar Multiefectos. Se pueden utilizar el Chorus y la reverberación.

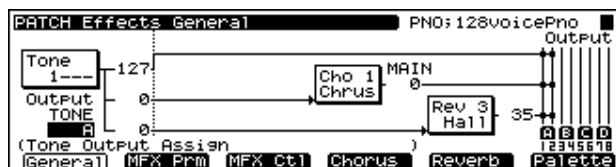
1-8: Se selecciona cuando se envía en mono sin Multiefectos. Se pueden utilizar el Chorus y la reverberación. Al utilizar este ajuste, los sonidos chorus y reverberación se envían en estéreo de acuerdo con los ajustes Chorus Output Assign y Reverberb Output Assign.

Aparecerá la siguiente pantalla, de acuerdo con los valores de los ajustes.

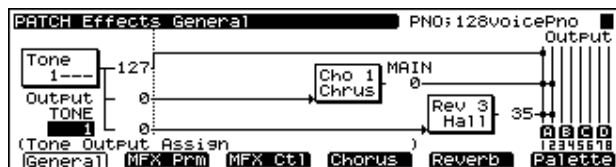
- Para MFX



- Para A-D



- Para 1-8



A continuación se muestra el procedimiento de ajuste.

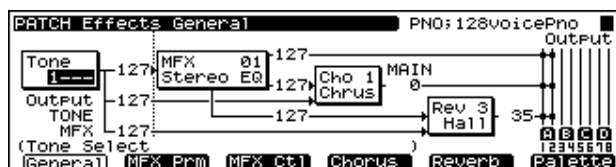
1. Seleccione el Patch con el que desea trabajar.

2. Pulse [F6 (Effects)].

Aparecerá la página Patch Effect.

3. Pulse [F1 (General)].

Aparecerá la página General.



4. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor hacia el parámetro que desea ajustar.

5. Gire el dial VALUE, o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el valor deseado.

* Si se equivoca mientras ajusta un valor de parámetro, o no le gusta el cambio que acaba de hacer, pulse [UNDO] para restablecer el parámetro a su valor original.

6. Repita los pasos de 3 a 5 para ajustar el efecto.

7. Pulse [EXIT] para volver a la página PATCH Play.

El símbolo "*" aparecerá en la parte izquierda del nombre del Patch, indicando que sus ajustes han sido modificados.



- * Si apaga el equipo o selecciona otro Patch mientras se visualiza el símbolo "*" perderá los ajustes del nuevo Patch. Si desea preservarlos, utilice la función Write. (p. 194)
- * En los Patches Multi-Partial, pulsando [F6 (MIDISel)] le permite seleccionar el Partial que se va a editar desde el teclado MIDI.
- * Si [MFX], [CHO], o [REV] están desactivados, los procesadores de efectos que están desactivados se indicarán subrayados en la página General.
- * Al acceder a la página General, puede pulsar [F6 (Palette)] para ver los ajustes de todos los Four-Tones en una sola pantalla. Esto le permite comparar los ajustes de cada Tone mientras los va realizando. Al pulsar [F6 (→Tone 1)], volverá a aparecer la página General. [F6] mostrará el número de Tone al que regresará.

Modo Split Key Edit

Al editar Patches Multi-Partial, este modo ajusta los intervalos de tone a los cuales se aplican los ajustes.

Valores de ajustes

1KEY: Los ajustes se realizan para cada tone individualmente.

PTL: Los ajustes se aplican a todos los tones a los cuales se asignan los Parciales correspondientes.

ALL: Los ajustes se aplican a todos los tones a los cuales se asignan todos los Parciales.

Pasar de Tones a Efectos

Ajusta el destino y el nivel de salida para el Tone y Partial seleccionados actualmente, así como su nivel de envío con respecto al Chorus y la Reverberación.

En la página Effects General, ajuste los siguientes parámetros.

Asignación de salida

MFX: El Tone se envía a Multiefectos. Su destino de envío está determinado por los ajustes de salida de Multiefectos.

A-D: El Tone se envía a uno de los cuatro pares de jacks de salida estéreo, OUTPUTS A-D.

1-8: El Tone se envía a los jacks de salida INDIVIDUAL 1-8.

Nivel de envío Dry

Intervalo: 0–127

Ajusta el nivel de la señal enviada al destino de salida establecido con Output Assign.

Nivel de envío Chorus 0–127

Ajusta la cantidad de Tone que se envía a Chorus.

Nivel de envío Reverb 0–127

Ajusta la cantidad de Tone que se envía a Reverb.

Definir los ajustes Multiefectos

Esta página le permite establecer diferentes ajustes para la unidad Multiefectos, incluyendo sus parámetros y la asignación del jack de salida.

En la página Effects General, ajuste los siguientes parámetros.

MFX Type (Tipo Multiefectos)

Utilice este parámetro para seleccionar entre los 90 Multiefectos disponibles. Para la descripción de estos efectos, compruebe “Parámetros para cada Multiefecto (MFX TYPE)” (p. 41).

Nivel de envío MFX Dry 0–127

Determina el nivel salida del procesador Multiefectos hacia los jacks OUTPUT.

Nivel de envío MFX Chorus 0–127

Determina el nivel de la señal del procesador post-Multiefectos enviado a Chorus.

Nivel de envío MFX Reverb 0–127

Determina el nivel de la señal del procesador post-Multiefectos enviada a Reverb.

MFX Output Assign A–D

Especifica los jacks OUTPUT a los cuales se dirigirá la señal, después de haber pasado por Multiefectos.

Pulsando [F2 (MFX Prm)] en la página Effects General se captura la página MFX Param, en la cual puede realizar los siguientes ajustes.

Parámetro MFX A–D

Estos parámetros le permiten personalizar el Multiefecto seleccionado. Para una descripción de los parámetros, consulte “Parámetros para cada Multiefecto (MFX TYPE)” (p. 41).

Pulsando [F3 (MFX Ctl)] en la página Effects General se captura la página MFX Control, en la cual puede realizar los siguientes ajustes.

MFX Control 1–4 Source (Fuente de control)

Selecciona la Fuente de control que utilizará para cambiar los parámetros Multiefectos, y ajusta el Sentido y los parámetros que cambiará con esta Fuente de control.

OFF: No se utiliza controller.

CC01–95: Números de controller 1–95 (excepto para 32)

PITCH BEND: Pitch Bend

AFTERTOUC: Aftertouch

SYS-CTRL 1–4: Control del sistema 1–4

MFX Control Destination 1–4 (Destino)

Selecciona el parámetro Multiefectos para controlarlo con la fuente MFX Control 1–4. Los parámetros que se pueden seleccionar dependen del tipo de Multiefectos que estén ajustados al tipo MFX.

MFX Control 1–4 Sens -63– +63 (Sentido)

Si desea modificar el parámetro seleccionado en una dirección positiva (+)—p.ej., un valor superior, hacia la derecha, o más rápido, etc.—desde su ajuste actual, seleccione un valor positivo (+). Si desea modificar el parámetro seleccionado en una dirección negativa (—)—p.ej., un valor inferior, hacia la izquierda, o más lento, etc.—desde su ajuste actual, seleccione un valor negativo (—). Los números superiores producen una mayor cantidad de cambio.

Definir los ajustes Chorus

La unidad de efecto Chorus del XV-5080 se puede utilizar también como una unidad de delay estéreo.

Estos ajustes permiten seleccionar chorus o delay, las características del tipo de efecto seleccionado, y el direccionamiento de salida del Chorus.

En la página Effects General, ajuste los siguientes parámetros.

Chorus Type (Tipo)

0 (Off): No se utiliza ni Chorus ni Delay.

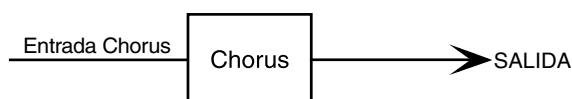
1 (Chrus): Se utiliza Chorus.

2 (Delay): Se utiliza Delay.

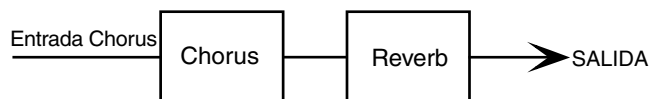
Chorus Output Select (Selección de salida)

Este parámetro le permite enviar la salida de Chorus directamente a los jacks OUTPUT seleccionados actualmente, a Reverb, o a ambos.

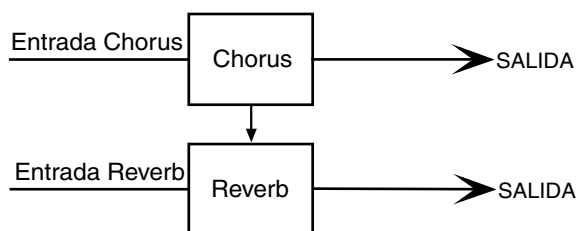
MAIN: La salida de Chorus se envía sólo a los jacks OUTPUT.



REV: La salida de Chorus se envía sólo a Reverb.



M+R: La salida Chorus se envía a los jacks OUTPUT y a Reverb.



Chorus Level 0-127 (Nivel)

Determina el nivel de salida de Chorus.

Chorus Output Assign A-D

Selecciona el par de jacks OUTPUT a los cuales se direcciona la salida estéreo de la unidad Chorus cuando Chorus Output Select está ajustado a "MAIN" o "M+R."

Pulsando [F4 (Chorus)] en la página General se captura la página Chorus, en la que puede realizar los siguientes ajustes.

• Para tipo: 1 (CHORUS)

Rate (Intervalo Chorus) 0.05-10.00 Hz

Ajusta la velocidad de modulación del efecto chorus.

Depth (Profundidad Chorus) 0-127

Ajusta la profundidad de modulación del efecto chorus.

Feedback (Chorus Feedback) 0-127

Especifica la cantidad de efecto chorus de salida que volverá - fed back - a su entrada. Los ajustes más altos crearán un efecto Chorus más complejo.

Phase 0-180 (grados)

Ajusta la distribución espacial del sonido.

Pre Delay (Chorus Pre Delay) 0.0-100 ms

Ajusta el tiempo delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido chorus.

Los ajustes más altos hacen que el sonido sea más amplio.

Filter Type (Tipo de filtro)

Selecciona el tipo de filtro.

OFF: No se utiliza filtro.

LPF: Se eliminan las frecuencias más altas que el valor de frecuencia de corte seleccionado.

HPF: Se eliminan las frecuencias más bajas que el valor de frecuencia de corte seleccionado.

Cutoff freq (Frecuencia de corte) *1

Ajusta la frecuencia de corte en la que una banda de frecuencia específica es cortada por un filtro.

*1 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

• Para tipo: 2 (DELAY)

Center (Centro Delay) 200-1000 ms, Nota

Ajusta el tiempo delay para el delay situado en el centro del campo estéreo.

Left (Delay Izquierdo) 200-1000 ms, Nota

Ajusta el tiempo delay para el delay situado en la parte izquierda del campo estéreo.

Right (Delay Derecho) 200-1000 ms, Nota

Ajusta el tiempo delay para el delay situado en la parte derecha del campo estéreo.

HF Damp *1 (Amortiguador)

Permite reducir, o "amortiguar," el contenido de alta frecuencia de los delays repetidos devueltos—frecuencias sobre las cuales el valor seleccionado se amortiguará. Si no desea cortar las frecuencias altas del retorno, ajuste el parámetro a BYPASS.

*1 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

Feedback -98- +98%

Ajusta la cantidad de delay devuelto, controlando el número de tiempos que se repite el delay. Con valores negativos (-), la fase de los delays repetidos se invierte.

Center (Nivel Central Delay) 0-127

Ajusta el nivel de volumen del delay situado en el centro del campo estéreo.

Left (Nivel Izquierdo Delay) 0-127

Ajusta el nivel volumen del delay situado en la parte izquierda del campo estéreo.

Right (Nivel Derecho Delay) 0-127

Ajusta el nivel de volumen del delay situado en la parte derecha del campo estéreo.

Definir los ajustes de Reverberación

Estos ajustes le permiten seleccionar el tipo deseado de Reverberación, sus características, y el par de jacks OUTPUT a los cuales se dirige la salida estéreo de la unidad de Reverberación.

En la página Effects General, ajuste los siguientes parámetros.

Reverb Type (Tipo)

Selecciona el tipo de Reverberación.

0 (Off): No se utiliza Reverberación.

1 (Reverb): Reverberación normal

2 (Room): Esta reverberación simula los reflejos acústicos de una habitación corriente.

3 (Hall): Esta reverberación simula reflejos acústicos de una típica sala de conciertos.

4 (Plate): Esta reverberación simula una Reverberación Plate, un tipo popular de unidad de reverberación artificial que obtiene su sonido de la vibración de una placa metálica. También puede realizar reverberaciones de sonido metálico inusuales utilizando SRV PLATE.

Reverb Level 0-127 (Nivel)

Especifica el nivel de salida de la Reverberación.

Reverb Output Assign A-D

Selecciona los jacks OUTPUT a los cuales se direcciona la salida estéreo de la unidad de Reverberación.

Pulsando [F5 (Reverb)] en la página General se captura la página Reverb, en la cual puede realizar los siguientes ajustes.

• Para tipo: 1 (REVERB)

Type (Tipo Reverb/Delay)

Selecciona un tipo de reverberación o delay.

ROOM1: Es una reverberación corta con alta densidad.

ROOM2: Es una reverberación corta con baja densidad.

STAGE1: Es un reverb con una reverberación tardía.

STAGE2: Es un reverb con fuertes reflexiones anteriores.

HALL1: Es una reverberación de sonidos muy claros.

HALL2: Es una reverberación rica.

DELAY: Es un efecto delay convencional.

PAN-DELAY: Es un efecto delay con ecos panoramizados a la izquierda y a la derecha.

Time (Tiempo Reverb/Delay) 0-127

Si el ajuste Type es ROOM1-HALL2, éste ajusta la duración de la reverberación. Si el ajuste Type es DELAY o PAN-DELAY, éste ajusta el tiempo delay.

Los ajustes más altos producen una ambientación más amplia.

HF Damp (Amortiguación HF Reverb/Delay) *1

Especifica la frecuencia sobre la cual el contenido de alta frecuencia del sonido de reverberación se cortará, o se "amortiguará."

Los valores inferiores causan una gama más grande de altas frecuencias para ser cortadas, produciendo un sonido de reverberación más suave. Si no desea cortar las frecuencias altas del retorno, ajuste este parámetro a BYPASS.

*1 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

Feedback (Delay Feedback)

Si el ajuste Type es DELAY o PAN-DELAY, éste ajusta la cantidad de delay devuelto, controlando el número de repeticiones de delay.

Los ajustes más altos producirán más repeticiones de delay.

• Para tipo: 2 (SRV ROOM)/3 (SRV HALL)/4 (SRV PLATE)

Pre Delay (Tiempo Pre Delay) 0.0-100 ms

Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido de reverberación.

Time (Tiempo Reverb) 0-127

Ajusta la duración del tiempo de reverberación.

Size 1-8 (Tamaño)

Ajusta el tamaño de la habitación o sala simulada. El tamaño aumenta a medida que se incrementa el valor.

High Cut (Frecuencia de corte alta) *1

Ajusta la frecuencia sobre la cual se reducirá el contenido de alta frecuencia de la reverberación. Si no desea amortiguar las frecuencias altas, ajuste este parámetro a BYPASS.

Density (Densidad Reverb) 0-127

Ajusta la densidad de reverberación. Los valores más altos tienen una densidad más alta.

Diffusion (Difusión Reverb) 0-127

Ajusta el cambio en la densidad de la reverberación sobrepasado el tiempo. Cuánto más alto es el valor, más aumenta la densidad con el tiempo. (El efecto de este ajuste es más pronunciado con tiempos de reverberación más largos.)

LF Damp Freq (Frecuencia LF Damp) *2

Especifica la frecuencia por debajo de la cual el contenido de baja frecuencia del sonido de reverberación se reducirá, o se “amortiguará.”

LF Damp Gain -36-0 dB

Ajusta la cantidad de amortiguación aplicada a la gama de frecuencia seleccionada con LF Damp. Con el ajuste a “0,” no habrá reducción del contenido de baja frecuencia de la reverberación.

HF Damp Freq (Frecuencia LF Damp) *3

Especifica la frecuencia sobre la cual se reducirá, o se “amortiguará” el contenido de alta frecuencia del sonido de reverberación

HF Damp Gain -36-0 dB

Ajusta la cantidad de amortiguación aplicada a la gama de frecuencia selecciona con HF Damp. Con el ajuste a “0,” no habrá reducción del contenido de alta frecuencia de la reverberación.

*1 160, 200, 250, 320, 400, 500, 640, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3200, 4000, 5000, 6400, 8000, 10000, 12500 Hz, BYPASS

*2 50, 64, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 320, 400, 500, 640, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3200, 4000 Hz

*3 4000, 5000, 6400, 8000, 10000, 12500 Hz

Ajustes del modo Performance

Se pueden utilizar tres Multiefectos diferentes en una Interpretación.

Seleccione cual de estos tres Multiefectos desea utilizar con Part Output MFX Select. Con este parámetro, se aplican los mismos Multiefectos en todas las Partes seleccionadas. Puede ajustar la cantidad de efecto que desea aplicar a las Partes ajustando su Send Level en cada una de las unidades de efectos. (Fig. 1)

El ajuste Send Level para cada Tone también puede influenciar la intensidad del efecto (Fig. 2).

Además, puede cojer los Multiefectos que ha aplicado en un Patch de una Parte y aplicarlos a toda la Interpretación, o sólo en una parte de la Interpretación.

Fig.1 – Cuando Output Assign está ajustado a “MFX” en el modo Performance (los ajustes de salida para Tone se ignoran)

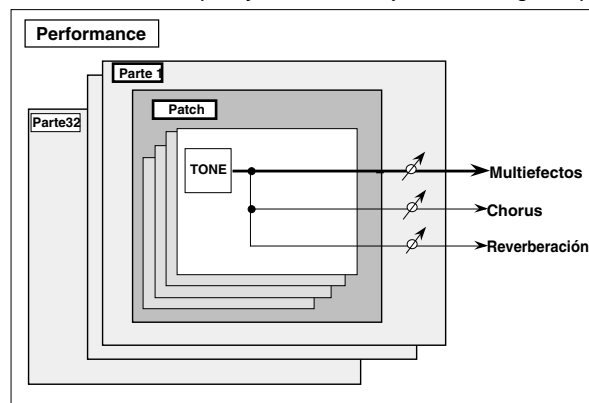
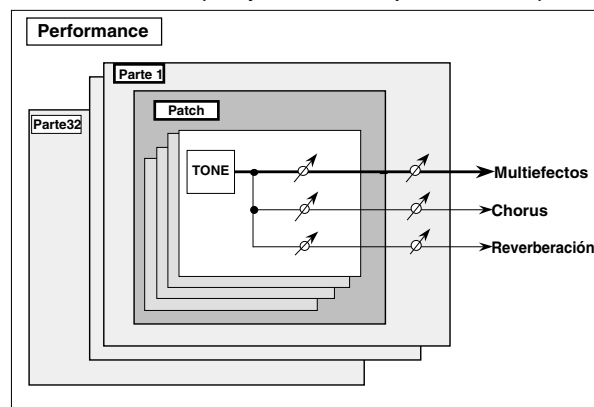


Fig.2 – Cuando Output Assign está en “PATCH” en el modo Performance (los ajustes de salida para Tone valen)



La función original de los ajustes de efecto es determinar el Part Output Assign.

Puede seleccionar entre los siguientes valores de ajustes Part Output Assign para realizar sus propósitos.

MFX: Se selecciona cuando se utilizan Multiefectos, chorus, y reverberación.

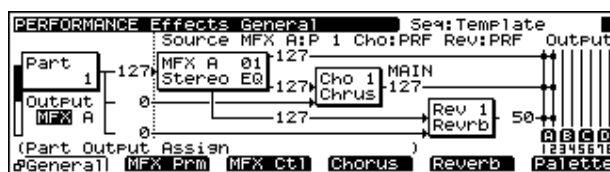
A-D: Se selecciona cuando se envía en estéreo sin utilizar Multiefectos. Chorus y reverb se pueden utilizar.

1-8: Se selecciona al enviar en mono sin Multiefectos. Se pueden utilizar chorus y reverberación. Al utilizar este ajuste, los sonidos de chorus y reverberación se envían en estéreo en relación con los ajustes Chorus Output Assign y Reverb Output Assign.

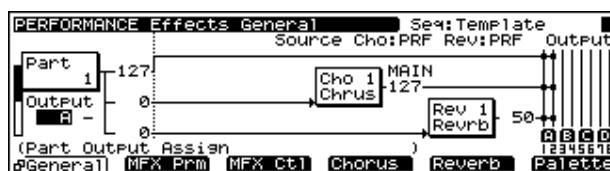
PAT: El destino de salida de la Parte viene determinado por los ajustes de Patch o Grupo de Percusión asignados a la Parte.

Aparecerá la siguiente pantalla, de acuerdo con los valores de los ajustes.

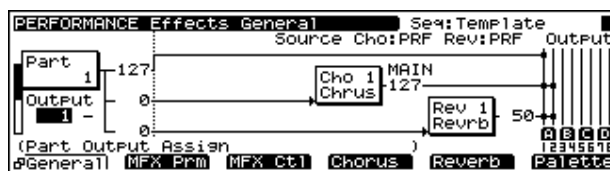
- Para MFX



- Para A-D



- Para 1-8



A continuación se muestra el procedimiento de ajuste.

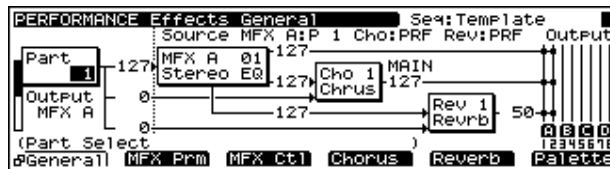
1. Seleccione la Interpretación que desea utilizar.

2. Pulse [F5 (Effects)].

Aparecerá la página Perform Effect.

3. Pulse [F1 (General)].

Aparecerá la página General.



4. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor hacia el parámetro que desea ajustar.

5. Gire el dial VALUE, o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el valor deseado.

* Si se equivoca al ajustar el valor del parámetro, o no le gusta el cambio que ha realizado, pulse [UNDO] para restablecer el valor que el parámetro tenía originalmente.

6. Repita los pasos del 3 al 5 para ajustar el efecto.
7. Pulse [EXIT] para volver a la página PERFORM Play. Aparecerá un símbolo "*" a la izquierda del nombre de la Interpretación, indicando que sus ajustes se han modificado.



- * Si apaga el equipo o selecciona otra Interpretación mientras se visualiza el símbolo "*", perderá los ajustes de la nueva Interpretación. Si desea guardar estos ajustes, ejecute la operación Save. (p. 194)
- * Si [MFX], [CHO], o [REV] están desactivados, los procesadores de efectos que están desactivados se indicarán subrayados en la página General.
- * Al acceder a la página General, puede pulsar [F6 (Palette)] para visualizar los valores para ocho Partes (Partes 1–8, Partes 9–16, Partes 17–24, o Partes 25–32) en una pantalla individual. Esto le permite comparar los ajustes de cada Parte al realizar los ajustes. Cada vez que pulse [F1], la página Part Palette cambiará entre Partes 1–8, Partes 9–16, Partes 17–24, y Partes 25–32. Cuando pulse [F6 (→Part 1)], volverá a aparecer la página General. [F6] le mostrará el número de Parte al que se volverá a situar.

Dirigir salidas de Partes

Se puede ajustar el destino de salida y el nivel para cada Parte seleccionada, así como su nivel de envío con respecto a Chorus y Reverberación.

En la página Effects General, ajuste los siguientes parámetros.

Part Output Assign (Asignación de salida)

MFX: El sonido de la Parte se envía a Multiefectos. Su destino de salida viene determinado por los ajustes de salida de Multiefectos.

OUTPUT A–D: La Parte se envía al par de jacks OUTPUT A–D seleccionados.

INDIVIDUAL 1–8: La Parte se envía al jack INDIVIDUAL 1–8 seleccionado.

PATCH: Se ajusta a los ajustes Patch.

Part Output MFX Select A–C (Selección)

Selecciona cuál de los tres Multiefectos se utilizará.

Part Dry Send Level (Nivel de envío)

Intervalo: 0–127

Ajusta el nivel de la señal enviada al destino de salida ajustado con Part Output Assign.

Part Chorus Send Level 0–127 (Nivel de envío)

Determina la cantidad de sonido de la Parte que se envía a Chorus.

Part Reverb Send Level 0–127 (Nivel de envío)

Determina la cantidad de sonido de la Parte que se envía a Reverb.

Definir los ajustes Multiefectos

Esta página le permite realizar varios ajustes para Multiefectos, incluyendo el tipo, los parámetros y las asignaciones de salida.

En la página Effects General, ajuste los siguientes parámetros.

MFX Type (Tipo Multiefectos)

Utilice este parámetro para seleccionar de entre 90 Multiefectos disponibles. Si desea una descripción de estos efectos, consulte "Parámetros para cada Multiefecto (MFX TYPE)" (p. 41).

MFX Dry Send Level 0–127 (Nivel de envío)

Determina el nivel de la señal que se enviará a los jacks de salida, después de pasar por Multiefectos.

MFX Chorus Send Level 0–127 (Nivel de envío)

Determina el nivel de la señal que se enviará a Chorus, después de pasar por Multiefectos.

MFX Reverb Send Level 0–127 (Nivel de envío)

Determina el nivel de la señal que se enviará a Reverb, después de pasar por Multiefectos.

MFX Output Assign A–D (Asignación de salida)

Selecciona los jacks OUTPUT a los que se dirigirá la salida estéreo de Multiefectos.

MFX A–C Source (Fuente)

Selecciona los ajustes MFX que se utilizarán con Multiefectos A–C. Si desea utilizar los ajustes del parámetro MFX de la Interpretación, seleccione PRF. Si desea utilizar los ajustes del parámetro MFX del Patch asignado a una de las Partes, seleccione el número de Parte (P1–32).

Pulsando [F2 (MFX)] en la página Effects General se captura la página MFX Param, en la cual puede realizar los siguientes ajustes.

- * Si pulsa [F2 (MFX)] otra vez en esta página, aparecerá la

página MFX Control. Si pulsa [F2 (MFX)] otra vez, volverá a aparecer la página MFX Param.

MFX A-C Parameter (Parámetro)

Estos parámetros le permiten personalizar el Multiefecto seleccionado. Si desea más información acerca de los parámetros, consulte "Parámetros para cada Multiefecto (MFX TYPE)" (p. 41).

Pulsando [F2 (MFX)] en la página MFX Param se captura la página MFX Control, en la cual puede realizar los siguientes ajustes.

* Si pulsa [F2 (MFX)] de nuevo, volverá a aparecer la página MFX Param.

MFXA-C Control 1-4 Source (Fuente)

Selecciona la Fuente de Control que se utilizará para cambiar los parámetros Multiefectos, y ajusta el Sentido y los parámetros que se cambiarán en esta Fuente de Control.

OFF: No se utiliza controller.

CC01-95: Números de controller 1-95 (excepto para 32)

PITCH BEND: Pitch Bend

AFTERTOUC: Aftertouch

SYS-CTRL 1-4: Control del sistema 1-4

MFXA-C Control Destination 1-4 (Destino)

Selecciona el parámetro Multiefectos que se controlará utilizando la fuente MFX Control 1-4. Los parámetros que se pueden seleccionar dependen del tipo de Multiefectos que esté ajustado a MFX Type.

MFXA-C Control 1-4 Sens -63- +63 (Sentido)

Si desea modificar el parámetro seleccionado en una dirección positiva (+)—p.ej., un valor superior, hacia la derecha, o más rápido, etc.—desde su ajuste actual, seleccione un valor positivo (+). Si desea modificar el parámetro seleccionado en una dirección negativa (—)—p.ej., un valor inferior, hacia la izquierda, o más lento, etc.—desde su ajuste actual, seleccione un valor negativo (—). Los números más altos producen una mayor cantidad de cambio.

Definir los ajustes Chorus

La unidad de efecto Chorus del XV-5080 también se puede utilizar como una unidad de delay estéreo.

Estos ajustes permiten seleccionar chorus o delay, las características del tipo de efecto seleccionado, y el direccionamiento de salida de Chorus.

En la página Effects General, ajuste los siguientes parámetros.

Chorus Type (Tipo)

0 (Off): No se utiliza ni Chorus ni Delay.

1 (Chrus): Se utiliza Chorus.

2 (Delay): Se utiliza Delay.

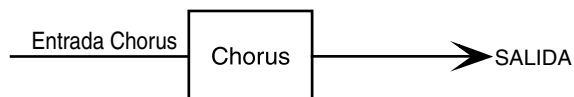
Chorus Source PRF/P1-32 (Fuente)

Defina este parámetro cuando asigne ajustes chorus que serán utilizados por otra parte. Seleccione PRF al utilizar los ajustes chorus de la Interpretación. Cuando utilice ajustes chorus asignados a una de las partes, seleccione el número de la parte (P1-32).

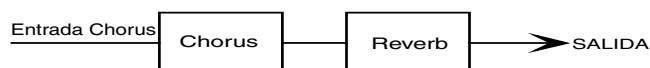
Chorus Output Select (Selección de salida)

Este parámetro le permite enviar la salida Chorus directamente a los jacks OUTPUT seleccionados, a Reverb, o a ambos.

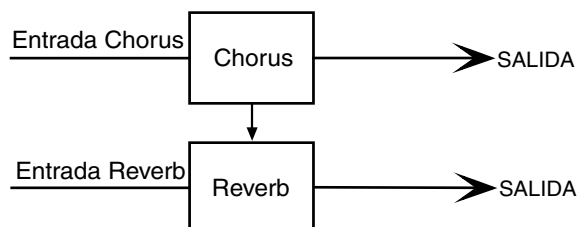
MAIN: La salida Chorus sólo se envía a los jacks OUTPUT.



REV: La salida Chorus sólo se envía a Reverb.



M+R: La salida Chorus se envía a los jacks OUTPUT y a Reverb.



Chorus Level 0-127 (Nivel)

Determina el nivel de salida de Chorus.

Chorus Output Assign A-D

Selecciona el par de jacks OUTPUT a los que se dirige la salida estéreo de la unidad Chorus cuando Chorus Output Select está ajustado a "MAIN" o "M+R."

Pulsando [F4 (Chorus)] en la página General se captura la página Chorus, en la que puede realizar los siguientes ajustes.

• Para tipo: 1 (CHORUS)

Rate (Intervalo Chorus) 0.05–10.00 Hz

Ajusta la velocidad de modulación del efecto chorus.

Depth (Profundidad Chorus) 0–127

Ajusta la profundidad de modulación del efecto chorus.

Feedback (Chorus Feedback) 0–127

Especifica la cantidad de salida de efecto chorus que será devuelto - fed back - a su entrada. Los valores más altos crearán un efecto Chorus más complejo.

Phase 0–180 (Grados)

Ajusta la distribución espacial del sonido.

Pre Delay (Chorus Pre Delay) 0.0–100 ms

Ajusta el tiempo delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido chorus.

Los ajustes más altos producirán un sonido más amplio.

Type (Tipo de filtro)

Selecciona el tipo de filtro.

OFF: No se utiliza filtro.

LPF: Se eliminan las frecuencias más altas que el valor de frecuencia de corte seleccionado.

HPF: Se eliminan las frecuencias más bajas que el valor de frecuencia de corte seleccionado.

Cutoff freq (Frecuencia de corte) *1

Ajusta la frecuencia de corte con la que una banda de frecuencia específica es cortada por un filtro.

*1 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

• Para tipo: 2 (DELAY)

Center (Delay Central) 200–1000 ms, Nota

Ajusta el tiempo delay para el delay situado al centro del campo estéreo.

Left (Delay Izquierdo) 200–1000 ms, Nota

Ajusta el tiempo delay para el delay situado en la parte izquierda del campo estéreo.

Right (Delay Derecho) 200–1000 ms, Nota

Ajusta el tiempo delay para el delay situado en la parte derecha del campo estéreo.

HF Damp *1 (Amortiguador)

Le permite reducir, o “amortiguar,” el contenido de las altas frecuencias de los delays repetidos devueltos—las frecuencias por sobre del valor seleccionado se amortiguarán. Si no desea cortar las altas frecuencias del retorno, ajuste este parámetro a BYPASS.

*1 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

Feedback -98– +98%

Ajusta la cantidad de delay devuelto, controlando el número de veces que se repite el delay. Con valores negativos (-), la fase de los delays repetidos se invierte.

Center (Nivel Central Delay) 0–127

Ajusta el nivel de volumen del delay situado al centro del campo estéreo.

Left (Nivel Izquierdo Delay) 0–127

Ajusta el nivel de volumen del delay situado en la parte izquierda del campo estéreo.

Right (Nivel Derecho Delay) 0–127

Ajusta el nivel de volumen del delay situado en la parte derecha del campo estéreo.

Definir los ajustes Reverb

Estos ajustes le permiten seleccionar el tipo deseado de Reverberación, sus características, y el par de jacks OUTPUT a los cuales se dirige la salida estéreo de la unidad de Reverberación.

En la página Effects General, ajuste los siguientes parámetros.

Reverb Type (Tipo)

Selecciona el tipo de Reverberación.

0 (Off): No se utiliza Reverberación.

1 (Reverb): Reverberación normal

2 (Room): Esta reverberación simula los reflejos acústicos de una habitación corriente.

3 (Hall): Esta reverberación simula reflejos acústicos de una típica sala de conciertos.

4 (Plate): Esta reverberación simula una Reverberación Plate, un tipo popular de unidad de reverberación artificial que obtiene su sonido de la vibración de una placa metálica. También puede realizar reverberaciones de sonido metálico inusuales utilizando SRV PLATE.

Reverb Source (Fuente)

Defina este parámetro cuando asigne ajustes de reverberación que vayan a ser utilizados por otra parte. Seleccione PRF cuando utilice los ajustes de reverberación de la Interpretación. Cuando utilice los ajustes de reverberación asignados a una parte, seleccione el número de parte (P1–32).

Reverb Level 0–127 (Nivel)

Especifica el nivel de salida de Reverberación.

Reverb Output Assign A–D (Asignación de salida)

Selecciona los jacks OUTPUT a los que se dirigirá la salida estéreo de la unidad de Reverberación.

Pulsando [F5 (Reverb)] en la página General se captura la página Reverb, en la cual puede realizar los siguientes ajustes.

• Para tipo: 1 (REVERB)

Type (Tipo Reverb/Delay)

Selecciona el tipo de reverberación o delay.

ROOM1: Es una reverberación corta con alta densidad.

ROOM2: Es una reverberación corta con baja densidad.

STAGE1: Es un reverb con una reverberación tardía.

STAGE2: Es una reverberación con fuertes reflexiones anteriores.

HALL1: Es una reverberación de sonidos muy claros.

HALL2: Es una reverberación rica.

DELAY: Es un efecto delay convencional.

PAN-DELAY: Es un efecto delay con ecos panoramizados a la izquierda y a la derecha.

Time (Tiempo Reverb/Delay) 0–127

Si el ajuste Type es ROOM1–HALL2, éste ajusta la duración de reverberación. Si el ajuste Type es DELAY o PAN-DELAY, éste ajusta el tiempo delay.

Los ajustes más altos producen una ambientación más amplia.

HF Damp (Amortiguación HF Reverb/Delay) *1

Especifica la frecuencia sobre la cual el contenido de alta frecuencia del sonido de reverberación se cortará, o se “amortiguará.”

Los valores inferiores causan una gama más grande de altas frecuencias para ser cortadas, produciendo un sonido de reverberación más suave. Si no desea cortar las altas frecuencias del retorno, ajuste este parámetro a BYPASS.

*1 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

Feedback (Delay Feedback)

Si el ajuste Type es DELAY o PAN-DELAY, éste ajusta la cantidad de delay devuelto, controlando el número de delays repetidos.

Los ajustes más altos producirán más delays repetidos.

• **Para tipo: 2 (SRV ROOM)/3 (SRV HALL)/4 (SRV PLATE)**

Pre Delay (Tiempo Pre Delay) 0.0–100 ms

Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido de reverberación.

Time (Tiempo Reverb) 0–127

Ajusta la duración de la reverberación.

Size 1–8 (Tamaño)

Ajusta el tamaño de la habitación simulada o sala. El tamaño aumenta a medida que se incrementa el valor.

High Cut (Frecuencia de corte alta) *1

Ajusta la frecuencia sobre la cual se reducirá el contenido de alta frecuencia de la reverberación. Si no desea amortiguar las altas frecuencias, ajuste este parámetro a BYPASS.

Density (Densidad Reverb) 0–127

Ajusta la densidad de reverberación. Los valores más altos tienen una densidad más alta.

Diffusion (Difusión Reverb) 0–127

Ajusta el cambio en la densidad de la reverberación sobrepasado el tiempo. Cuánto más alto es el valor, más aumenta la densidad con el tiempo. (El efecto de este ajuste es más pronunciado con tiempos de reverberación más largos.)

LF Damp Freq (Frecuencia LF Damp) *2

Especifica la frecuencia por debajo de la cual se reducirá el contenido de baja frecuencia del sonido de reverberación, o se “amortiguará.”

LF Damp Gain -36–0 dB

Ajusta la cantidad de amortiguación aplicada a la gama de frecuencia seleccionada con LF Damp. Con el ajuste a “0,” no habrá reducción del contenido de baja frecuencia de la reverberación.

HF Damp Freq (Frecuencia HF Damp) *3

Especifica la frecuencia sobre la cual se reducirá el contenido de alta frecuencia del sonido de reverberación, o se “amortiguará.”

HF Damp Gain -36–0 dB

Ajusta la cantidad de amortiguación aplicada a la gama de frecuencia seleccionada con HF Damp. Con el ajuste a “0,” no habrá reducción del contenido de alta frecuencia de la reverberación.

*1 160, 200, 250, 320, 400, 500, 640, 800, 1000, 1250, 1600,

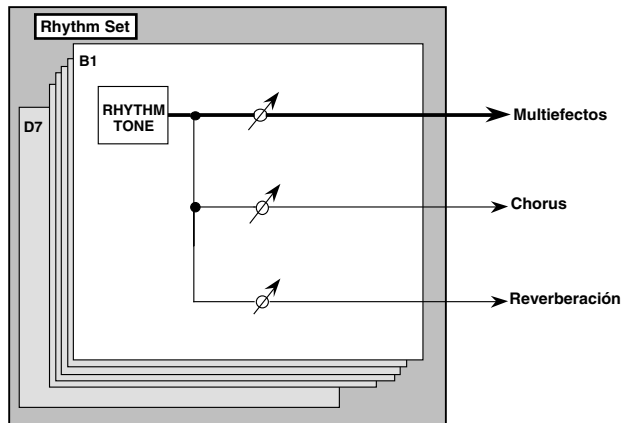
2000, 2500, 3200, 4000, 5000, 6400, 8000, 10000, 12500 Hz, BYPASS

*2 50, 64, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 320, 400, 500, 640, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3200, 4000 Hz

*3 4000, 5000, 6400, 8000, 10000, 12500 Hz

Ajustes del modo Rhythm Set

Puede aplicar Multiefectos, Chorus o Reverberación a cada uno de los Tones de Rhythm Set. Puede controlar la cantidad de efecto aplicado a cada Rhythm Tone ajustando su nivel de envío al Multiefectos, Chorus y Reverberación.



La función original de los ajustes de efectos es determinar el Rhythm Tone Output Assign.

Puede seleccionar entre los siguientes valores de ajustes Rhythm Tone Output Assign para realizar sus propósitos.

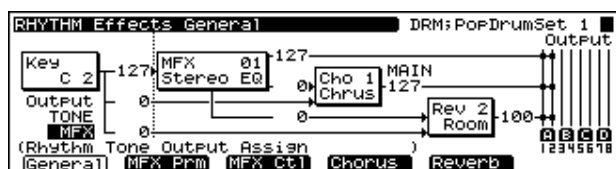
MFx: Se selecciona cuando se utilizan Multiefectos, chorus, y reverberación.

A-D: Se selecciona al enviar en estéreo sin utilizar Multiefectos. Se pueden utilizar chorus y reverberación.

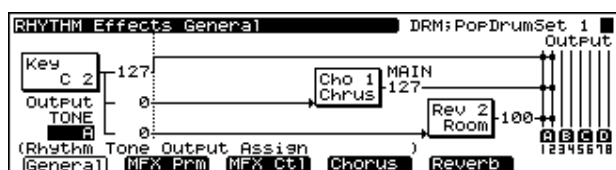
1-8: Se selecciona al enviar en mono sin Multiefectos. Se pueden utilizar chorus y reverberación. Al utilizar este ajuste, los sonidos de chorus y reverberación se envían en estéreo en relación con los ajustes Chorus Output Assign y Reverb Output Assign.

Aparecerá la siguiente pantalla, de acuerdo con los valores de los ajustes.

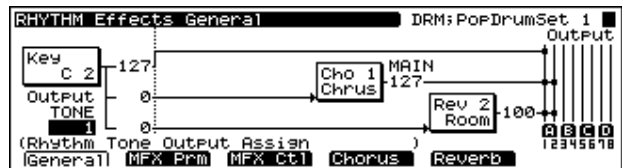
- Para MFx



- Para A-D



- Para 1-8



A continuación se muestra el procedimiento de ajuste.

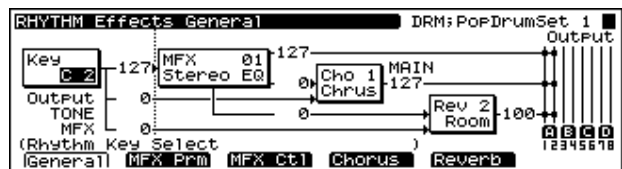
1. Seleccione el Rhythm Tone que desea ajustar.

2. Pulse [F6 (Effects)].

Aparecerá la página Patch Effect.

3. Pulse [F1 (General)].

Aparecerá la página General.



4. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor hacia el parámetro que desea ajustar.

5. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el valor deseado.

* Si se equivoca mientras ajusta un valor de parámetro, o no le gusta el cambio que acaba de hacer, pulse [UNDO] para restablecer el parámetro a su valor original.

6. Repita los pasos del 3 al 5 para ajustar el efecto.

7. Pulse [EXIT] para volver a la página RHYTHM Play.

El símbolo "*" aparecerá a la izquierda del nombre de Rhythm Set, indicando que su ajuste ha sido modificado.



* Si apaga el equipo o selecciona otro Rhythm Set mientras se visualiza el símbolo "*" perderá los ajustes del nuevo Rhythm Set. Si desea preservarlos, ejecute la función Write. (p. 194)

* Si [MFx], [CHO], o [REV] están desactivados, los procesadores de efectos que estén desactivados se indicarán subrayados en la página General.

Dirigir Tones a Efectos

Ajusta el destino de salida y el nivel para el Tone seleccionado actualmente, así como su nivel de envío con respecto a Chorus y Reverb.

En la página Effects General, ajuste los siguientes parámetros.

Rhythm Tone Output Assign (Asignación salida)

MFx: El Tone se envía a Multiefectos. Su destino de salida viene determinado por los ajustes de salida de Multiefectos.

A-D: El Tone se envía a uno de los cuatro pares de jacks de salida estéreo, OUTPUTS A-D.

1-8: El Tone se envía a los jacks de salida INDIVIDUAL 1-8.

Rhythm Tone Dry Send Level (Nivel de envío)

Intervalo: 0-127

Ajusta el nivel de la señal enviada al destino de salida ajustado con Rhythm Output Assign.

Rhythm Tone Chorus Send Level 0-127

Ajusta la cantidad de Tone enviado a Chorus.

Rhythm Tone Reverb Send Level 0-127

Ajusta la cantidad de Tone enviado a la Reverberación.

Definir los ajustes Multiefectos

Esta página le permite establecer diferentes ajustes para la unidad Multiefectos, incluyendo el tipo, los parámetros, y las asignaciones de salida.

En la página Effects General, ajuste los siguientes parámetros.

MFx Type (Tipo Multiefectos)

Utilice este parámetro para seleccionar de entre los 90 Multiefectos disponibles. Si desea una descripción de estos efectos, consulte "Parámetros para cada Multiefecto (MFx TYPE)" (p. 41).

MFx Dry Send Level 0-127 (Nivel de envío)

Determina el nivel de la señal que se enviará a los jacks de salida, después de pasar por Multiefectos.

MFx Chorus Send Level 0-127 (Nivel de envío)

Determina el nivel de la señal que se enviará a Chorus, después de pasar por Multiefectos.

MFx Reverb Send Level 0-127 (Nivel de envío)

Determina el nivel de la señal que se enviará a Reverb, después de pasar por Multiefectos.

MFx Output Assign A-D (Asignación de salida)

Especifica los jacks OUTPUT a los que se dirigirá la señal, después de pasar por Multiefectos.

Pulsando [F2 (MFx Prm)] en la página Effects General se captura la página MFx Param, en la que puede realizar los siguientes ajustes.

MFx A-C Parameters (Parámetros)

Estos parámetros le permiten personalizar el Multiefecto seleccionado. Si desea una descripción acerca de estos parámetros, consulte "Parámetros para cada Multiefecto (MFx TYPE)" (p. 41).

Pulsando [F3 (MFx Ctl)] en la página Effects General se captura la página MFx Control, en la que puede realizar los siguientes ajustes.

MFx Control 1-4 Source (Fuente)

Selecciona la Fuente de Control para cambiar los parámetros Multiefectos, y ajusta el Sentido y los parámetros que deben ser cambiados por la Fuente de Control.

OFF: No se utiliza controller.

CC01-95: Números de controller 1-95 (excepto para 32)

PITCH BEND: Pitch Bend

AFTERTOUCH: Aftertouch

SYS-CTRL 1-4: Control del sistema 1-4

MFx Control Destination 1-4 (Destino)

Selecciona el parámetro Multiefectos que debe ser controlado utilizando la fuente MFx Control 1-4. Los parámetros que se pueden seleccionar dependen del tipo de Multiefectos que esté ajustado a MFx Type.

MFx Control 1-4 Sens -63- +63 (Sentido)

Si desea modificar el parámetro seleccionado en una dirección positiva (+) —p.ej., un valor superior, hacia la derecha, o más rápido, etc.—desde su ajuste actual, seleccione un valor positivo (+). Si desea modificar el parámetro seleccionado en una dirección negativa (-) —p.ej., un valor inferior, hacia la izquierda, o más lento, etc.—desde su ajuste actual, seleccione un valor negativo (-). Los números superiores producen una mayor cantidad de cambio.

Definir los ajustes Chorus

La unidad de efecto Chorus del XV-5080 también se puede utilizar como una unidad delay estéreo.

Estos ajustes permiten seleccionar chorus o delay, las características del tipo de efecto seleccionado, y el direccionamiento de salida del Chorus.

En la página Effects General, ajuste los siguientes parámetros.

Chorus Type (Tipo)

0 (Off): No se utiliza ni Chorus ni Delay.

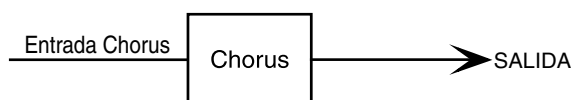
1 (Chrus): Se utiliza Chorus.

2 (Delay): Se utiliza Delay.

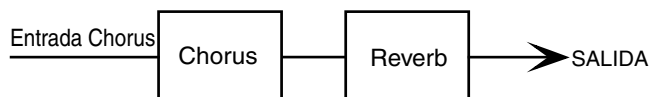
Chorus Output Select (Selección de salida)

Este parámetro le permite enviar la salida Chorus directamente a los jacks OUTPUT seleccionados, a Reverb, o a ambos.

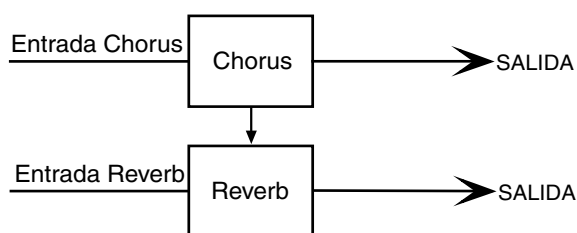
MAIN: La salida Chorus se envía sólo a los jacks OUTPUT.



REV: La salida Chorus se envía sólo a Reverb.



M+R: La salida Chorus se envía a los jacks OUTPUT y a Reverb.



Chorus Level 0-127 (Nivel)

Determina el nivel de salida de Chorus.

Chorus Output Assign A-D (Asignación de salida)

Selecciona el par de jacks OUTPUT a los que se dirigirá la salida estéreo de la unidad Chorus cuando Chorus Output Select esté ajustado a "MAIN" o "M+R."

Pulsando [F4 (Chorus)] en la página General se captura la página Chorus, en la que puede realizar los siguientes ajustes.

• Para tipo: 1 (CHORUS)

Rate (Intervalo Chorus) 0.05-10.00 Hz

Ajusta la velocidad de modulación del efecto chorus.

Depth (Profundidad Chorus) 0-127

Ajusta la profundidad de modulación del efecto chorus.

Feedback (Chorus Feedback) 0-127

Especifica la cantidad de salida del efecto chorus que será devuelto -fed back- a su entrada. Los ajustes más altos crean efectos Chorus más complejos.

Phase 0-180 (Grados)

Ajusta la distribución espacial del sonido.

Pre Delay (Chorus Pre Delay) 0.0-100 ms

Ajusta el tiempo delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido chorus.

Los ajustes más altos producirán un sonido más amplio.

Type (Tipo de filtro)

Selecciona el tipo de filtro.

OFF: No se utiliza filtro.

LPF: Se eliminan las frecuencias más altas que el valor de frecuencia de corte seleccionado.

HPF: Se eliminan las frecuencias más bajas que el valor de frecuencia de corte seleccionado.

Cutoff freq (Frecuencia de corte) *1

Ajusta la frecuencia de corte con la que una banda de frecuencia específica será cortada por un filtro.

*1 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

• Para tipo: 2 (DELAY)

Center (Delay Central) 200–1000 ms, Nota

Ajusta el tiempo delay para el delay situado al centro del campo estéreo.

Left (Delay Izquierdo) 200–1000 ms, Nota

Ajusta el tiempo delay para el delay situado en la parte izquierda del campo estéreo.

Right (Delay Derecho) 200–1000 ms, Nota

Ajusta el tiempo delay para el delay situado en la parte derecha del campo estéreo.

HF Damp *1 (Amortiguador)

Permite reducir, o “amortiguar,” el contenido de las altas frecuencias de los delays repetidos devueltos—las frecuencias por encima del valor seleccionado se amortiguarán. Si no desea cortar las altas frecuencias del retorno, ajuste este parámetro a BYPASS.

*1 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

Feedback -98– +98%

Ajusta la cantidad de delay devuelto, controlando el número de veces que se repite el delay. Con valores negativos (-), la fase de los delays repetidos se invierte.

Center (Nivel Central Delay) 0–127

Ajusta el nivel de volumen del delay situado al centro del campo estéreo.

Left (Nivel Izquierdo Delay) 0–127

Ajusta el nivel de volumen del delay situado en la parte izquierda del campo estéreo.

Right (Nivel Derecho Delay) 0–127

Ajusta el nivel de volumen del delay situado en la parte derecha del campo estéreo.

Definir los ajustes Reverb

Estos ajustes le permiten seleccionar el tipo deseado de Reverberación, sus características, y el par de jacks OUTPUT a los cuales se dirigirá la salida estéreo de la unidad de Reverberación.

En la página Effects General, ajuste los siguientes parámetros.

Reverb Type (Tipo)

Selecciona el tipo de Reverberación.

0 (Off): No se utiliza reverberación.

1 (Reverb): Reverberación normal.

2 (Room): Esta reverberación simula los reflejos acústicos de una habitación corriente.

3 (Hall): Esta reverberación simula reflejos acústicos de una típica sala de conciertos.

4 (Plate): Esta reverberación simula una reverberación Plate, un tipo popular de unidad de reverberación artificial que obtiene su sonido de la vibración de una placa metálica. También puede realizar reverberaciones de sonido metálico inusuales utilizando SRV PLATE.

Reverb Level 0–127 (Nivel)

Especifica el nivel de salida de Reverberación.

Reverb Output Assign A–D (Asignación de salida)

Selecciona los jacks OUTPUT a los que se dirigirá la salida estéreo de la unidad de Reverberación.

Pulsando [F5 (Reverb)] en la página General se captura la página Reverb, en la que puede realizar los siguientes ajustes.

• Para tipo: 1 (REVERB)

Type (Tipo Reverb/Delay)

Selecciona el tipo de reverberación o delay.

ROOM1: Es una reverberación corta con alta densidad.

ROOM2: Es una reverberación corta con baja densidad.

STAGE1: Es un reverb con una reverberación tardía.

STAGE2: Es una reverberación con fuertes reflexiones anteriores.

HALL1: Es una reverberación de sonidos muy claros.

HALL2: Es una reverberación rica.

DELAY: Es un efecto delay convencional.

PAN-DELAY: Es un efecto delay con ecos panoramizados a la izquierda y a la derecha.

Time (Tiempo Reverb/Delay) 0–127

Si el ajuste Type es ROOM1–HALL2, éste ajusta la duración de reverberación. Si el ajuste Type es DELAY o PAN-DELAY, éste ajusta el tiempo delay.

Los ajustes más altos producen una ambientación más amplia.

HF Damp (Amortiguación HF Reverb/Delay) *1

Especifica la frecuencia sobre la cual el contenido de alta frecuencia del sonido de reverberación se cortará, o se “amortiguará.”

Los valores inferiores causan una gama más grande de altas frecuencias para ser cortadas, produciendo un sonido de reverberación más suave. Si no desea cortar las altas frecuencias del retorno, ajuste este parámetro a BYPASS.

*1 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

Feedback (Delay Feedback)

Si el ajuste Type es DELAY o PAN-DELAY, éste ajusta la cantidad de delay devuelto, controlando el número de delays repetidos.

Los ajustes más altos producen más repeticiones de delay.

• Para tipo: 2 (SRV ROOM)/3 (SRV HALL)/4 (SRV PLATE)

Pre Delay (Tiempo Pre Delay) 0.0–100 ms

Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido de reverberación.

Time (Tiempo Reverb) 0–127

Ajusta la duración de la reverberación.

Size 1–8 (Tamaño)

Ajusta el tamaño de la habitación simulada o sala. El tamaño aumenta a medida que se incrementa el valor.

High Cut (Frecuencia de corte alta) *1

Ajusta la frecuencia sobre la cual se reducirá el contenido de alta frecuencia de la reverberación. Si no desea amortiguar las altas frecuencias, ajuste este parámetro a BYPASS.

Density (Densidad Reverb) 0–127

Ajusta la densidad de reverberación. Los valores más altos tienen una densidad más alta.

Diffusion (Difusión Reverb) 0–127

Ajusta el cambio en la densidad de la reverberación sobrepasado el tiempo. Cuánto más alto es el valor, más aumenta la densidad con el tiempo. (El efecto de este ajuste es más pronunciado con tiempos de reverberación más largos.)

LF Damp Freq (Frecuencia LF Damp) *2

Especifica la frecuencia por debajo de la cual el contenido de baja frecuencia del sonido de reverberación se reducirá, o se “amortiguará.”

LF Damp Gain -36–0 dB

Ajusta la cantidad de amortiguación aplicada a la gama de frecuencia seleccionada con LF Damp. Con el ajuste a “0,” no habrá reducción del contenido de baja frecuencia de la reverberación.

HF Damp Freq (Frecuencia HF Damp) *3

Especifica la frecuencia sobre la cual se reducirá, o se “amortiguará” el contenido de alta frecuencia del sonido de reverberación.

HF Damp Gain -36–0 dB

Ajusta la cantidad de amortiguación aplicada a la gama de frecuencia seleccionada con HF Damp. Con el ajuste a “0,” no habrá reducción del contenido de alta frecuencia de la reverberación.

*1 160, 200, 250, 320, 400, 500, 640, 800, 1000, 1250, 1600,

2000, 2500, 3200, 4000, 5000, 6400, 8000, 10000, 12500 Hz, BYPASS

*2 50, 64, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 320, 400, 500, 640, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3200, 4000 Hz

*3 4000, 5000, 6400, 8000, 10000, 12500 Hz

Ajustes en el modo General MIDI

Para más información consulte **Realizar ajustes de efectos ([F5 (Effects)])** (p. 228).

Parámetros para cada Multiefectos

El Multiefectos proporciona 90 tipos de efectos diferentes. Algunos de ellos consisten en dos o más efectos diferentes conectados en series o en paralelo.

Los parámetros marcados con una “#” se pueden controlar utilizando un controlador específico (Dos elementos de ajuste cambiarán simultáneamente para “#1” y “#2”). (p. 26, p. 26, p. 37)

- 1: STEREO EQ (p. 44)
- 2: OVERDRIVE (p. 44)
- 3: DISTORTION(p. 45)
- 4: PHASER (p. 45)
- 5: SPECTRUM (p. 46)
- 6: ENHANCER (p. 46)
- 7: AUTO WAH (p. 47)
- 8: ROTARY (p. 47)
- 9: COMPRESSOR(p. 48)
- 10: LIMITER (p. 48)
- 11: HEXA-CHORUS(p. 49)
- 12: TREMOLO CHORUS(p. 49)
- 13: SPACE-D (p. 50)
- 14: STEREO CHORUS(p. 50)
- 15: STEREO FLANGER(p. 51)
- 16: STEP FLANGER(p. 52)
- 17: STEREO DELAY(p. 52)
- 18: MODULATION DELAY(p. 53)
- 19: TRIPLE TAP DELAY(p. 54)
- 20: QUADRUPLE TAP DELAY(p. 55)
- 21: TIME CONTROL DELAY(p. 56)
- 22: 2VOICE PITCH SHIFTER(p. 56)
- 23: FBK PITCH SHIFTER(p. 57)
- 24: REVERB (p. 58)
- 25: GATED REVERB(p. 58)
- 26: OVERDRIVE -> CHORUS(p. 59)
- 27: OVERDRIVE -> FLANGER(p. 59)
- 28: OVERDRIVE -> DELAY(p. 60)
- 29: DISTORTION -> CHORUS(p. 60)
- 30: DISTORTION -> FLANGER(p. 60)
- 31: DISTORTION -> DELAY(p. 60)
- 32: ENHANCER -> CHORUS(p. 61)
- 33: ENHANCER -> FLANGER(p. 61)
- 34: ENHANCER -> DELAY(p. 62)
- 35: CHORUS -> DELAY(p. 62)

Capítulo 2 Utilizar los efectos del XV-5080

36:	FLANGER -> DELAY (p. 63)
37:	CHORUS -> FLANGER (p. 63)
38:	CHORUS/DELAY (p. 64)
39:	FLANGER/DELAY (p. 64)
40:	CHORUS/FLANGER (p. 64)
41:	STEREO PHASER (p. 65)
42:	KEYSYNC FLANGER (p. 65)
43:	FORMANT FILTER (p. 66)
44:	RING MODULATOR (p. 67)
45:	MULTI TAP DELAY (p. 67)
46:	REVERSE DELAY (p. 68)
47:	SHUFFLE DELAY (p. 70)
48:	3D DELAY (p. 70)
49:	3VOICE PITCH SHIFTER (p. 71)
50:	LOFI COMPRESS (p. 72)
51:	LOFI NOISE (p. 72)
52:	SPEAKER SIMULATOR (p. 73)
53:	OVERDRIVE 2 (p. 74)
54:	DISTORTION 2 (p. 74)
55:	STEREO COMPRESSOR (p. 75)
56:	STEREO LIMITER (p. 75)
57:	GATE (p. 76)
58:	SLICER (p. 76)
59:	ISOLATOR (p. 77)
60:	3D CHORUS (p. 77)
61:	3D FLANGER (p. 78)
62:	TREMOLO (p. 79)
63:	AUTO PAN (p. 79)
64:	STEREO PHASER 2 (p. 80)
65:	STEREO AUTO WAH (p. 81)
66:	ST FORMANT FILTER (p. 81)
67:	MULTI TAP DELAY 2 (p. 82)
68:	REVERSE DELAY 2 (p. 84)
69:	SHUFFLE DELAY 2 (p. 83)
70:	3D DELAY 2 (p. 84)
71:	ROTARY 2 (p. 85)
72:	ROTARY MULTI (p. 86)
73:	KEYBOARD MULTI (p. 87)
74:	RHODES MULTI (p. 89)
75:	JD MULTI (p. 90)
76:	STEREO LOFI COMPRESS (p. 91)
77:	STEREO LOFI NOISE (p. 92)
78:	GUITAR AMP SIMULATOR (p. 93)
79:	STEREO OVERDRIVE (p. 93)
80:	STEREO DISTORTION (p. 94)

81:	GUITAR MULTI A (p. 95)
82:	GUITAR MULTI B (p. 96)
83:	GUITAR MULTI C (p. 98)
84:	CLEAN GUITAR MULTI A (p. 99)
85:	CLEAN GUITAR MULTI B (p. 101)
86:	BASS MULTI (p. 102)
87:	ISOLATOR 2 (p. 104)
88:	STEREO SPECTRUM (p. 104)
89:	3D AUTO SPI (p. 105)
90:	3D MANUAL (p. 105)

MEMO

Para disponer de los tipos visualizados según la categoría (como se muestra a continuación), pulse [PATCH FINDER] en la página MFX Param.

Modulation (Efectos que modulan el sonido)

4:	PHASER
7:	AUTO WAH
41:	STEREO PHASER
42:	KEYSYNC FLANGER
43:	FORMANT FILTER
44:	RING MODULATOR
64:	STEREO PHASER 2
65:	STEREO AUTO WAH
66:	ST FORMANT FILTER

Delay (Efectos que retardan el sonido)

17:	STEREO DELAY
18:	MODULATION DELAY
19:	TRIPLE TAP DELAY
20:	QUADRUPLE TAP DELAY
21:	TIME CONTROL DELAY
22:	2VOICE PITCH SHIFTER
23:	FBK PITCH SHIFTER
34:	ENHANCER -> DELAY
45:	MULTI TAP DELAY
46:	REVERSE DELAY
47:	SHUFFLE DELAY
48:	3D DELAY
49:	3VOICE PITCH SHIFTER
67:	MULTI TAP DELAY 2
68:	REVERSE DELAY 2
69:	SHUFFLE DELAY 2
70:	3D DELAY 2

Keyboard (Efectos útiles para el teclado)

08:	ROTARY

- 71: ROTARY 2
- 72: ROTARY MULTI
- 73: KEYBOARD MULTI
- 74: RHODES MULTI
- 75: JD MULTI

LoFi (Efectos que intencionadamente degradan la calidad del sonido)

- 50: LOFI COMPRESS
- 51: LOFI NOISE
- 76: STEREO LOFI COMPRESS
- 77: STEREO LOFI NOISE

Guitar and Bass (Efectos útiles para la guitarra y el bajo)

- 2: OVERDRIVE
- 3: DISTORTION
- 26: OVERDRIVE -> CHORUS
- 27: OVERDRIVE -> FLANGER
- 28: OVERDRIVE -> DELAY
- 29: DISTORTION -> CHORUS
- 30: DISTORTION -> FLANGER
- 31: DISTORTION -> DELAY
- 52: SPEAKER SIMULATOR
- 53: OVERDRIVE 2
- 54: DISTORTION 2
- 78: GUITAR AMP SIMULATOR
- 79: STEREO OVERDRIVE
- 80: STEREO DISTORTION
- 81: GUITAR MULTI A
- 82: GUITAR MULTI B
- 83: GUITAR MULTI C
- 84: CLEAN GUITAR MULTI A
- 85: CLEAN GUITAR MULTI B
- 86: BASS MULTI

Compressor (Efectos en los cuales es difícil cambiar el volumen)

- 9: COMPRESSOR
- 10: LIMITER
- 55: STEREO COMPRESSOR
- 56: STEREO LIMITER
- 57: GATE
- 58: SLICER

Chorus (Efectos que amplían el sonido)

- 11: HEXA-CHORUS
- 12: TREMOLO CHORUS
- 13: SPACE-D
- 14: STEREO CHORUS

- 15: STEREO FLANGER
- 16: STEP FLANGER
- 32: ENHANCER -> CHORUS
- 33: ENHANCER -> FLANGER
- 35: CHORUS -> DELAY
- 36: FLANGER -> DELAY
- 37: CHORUS -> FLANGER
- 38: CHORUS/DELAY
- 39: FLANGER/DELAY
- 40: CHORUS/FLANGER
- 60: 3D CHORUS
- 61: 3D FLANGER

Dimension (Efectos que controlan la posición del sonido)

- 62: TREMOLO
- 63: AUTO PAN
- 89: 3D AUTO SPIN
- 90: 3D MANUAL

Filter (Efectos que modifican el carácter del sonido)

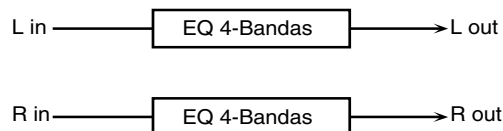
- 1: STEREO EQ
- 5: SPECTRUM
- 6: ENHANCER
- 59: ISOLATOR
- 87: ISOLATOR 2
- 88: STEREO SPECTRUM

Reverb (Efectos que reverberan el sonido)

- 24: REVERB
- 25: GATED REVERB

1: STEREO EQ (Ecualizador estéreo)

Es un ecualizador estéreo de cuatro-bandas (bajo, medio x 2, alto).



Freq/Gain

LowFreq (Frecuencia baja)

Selecciona la frecuencia de la gama de bajos (200 Hz/400 Hz).

LowGain (Gain bajo)

Ajusta el gain de frecuencia baja.

Mid1 Freq (Frecuencia Middle 1)

Ajusta la frecuencia de Middle 1 (gama media).

Mid1 Gain (Gain Middle1)

Ajusta el gain para el área especificada por la frecuencia Middle 1 y los ajustes Q.

Mid2 Freq (Frecuencia Middle 2)

Ajusta la frecuencia de Middle 2 (gama media).

Mid2 Gain (Gain Middle 2)

Ajusta el gain para el área especificada por la frecuencia Middle 2 y los ajustes Q.

High Freq (Frecuencia alta)

Selecciona la frecuencia de la gama de altos (4000 Hz/8000 Hz).

High Gain (Gain alto)

Ajusta el gain de la frecuencia alta.

Band Width

Mid1 Q (Middle 1 Q)

Este parámetro ajusta la amplitud de la zona alrededor de la frecuencia Middle 1 que se verá afectada por el ajuste Gain. Los valores más altos de Q harán que se vea afectada una zona más estrecha.

Mid2 Q (Middle 2 Q)

Este parámetro ajusta la amplitud de la zona alrededor de la frecuencia Middle 2 que se verá afectada por el ajuste Gain. Los valores más altos de Q harán que se vea afectada una zona más estrecha.

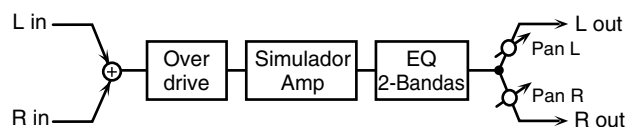
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

2: OVERDRIVE

Este efecto crea una distorsión suave similar a la que producen los amplificadores de lámpara.



Overdrive

Drive

Ajusta el grado de distorsión. El volumen cambiará junto con el grado de distorsión.

Amp Simulator

Type (Tipo de simulador de ampli)

Selecciona el tipo de amplificador de guitarra.

SMALL:amplificador compacto

BUILT-IN:amplificador de tipo individual

2-STACK:gran amplificador apilable doble

3-STACK:gran amplificador apilable triple

EQ Gain

Low (Gain bajo)

Ajusta el gain de la gama de baja frecuencia.

High (Gain alto)

Ajusta el gain de la gama de alta frecuencia.

Output

Level (Nivel de salida)

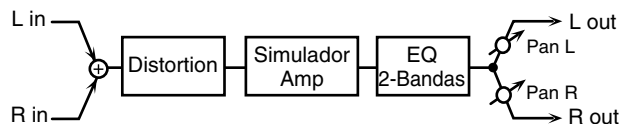
Ajusta el nivel de salida.

Pan (Panoramización de salida)

Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 está a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está a la derecha.

3: DISTORTION

Este efecto produce una distorsión más intensa que el Overdrive.



Distortion

Drive

Ajusta el grado de distorsión. El volumen cambiará junto con el grado de distorsión.

Amp Simulator

Type (Tipo de simulador de ampli)

Selecciona el tipo de amplificador de guitarra.

SMALL:amplificador compacto

BUILT-IN:amplificador de tipo individual

2-STACK:gran amplificador apilable doble

3-STACK:gran amplificador apilable triple

EQ Gain

Low (Gain bajo)

Ajusta el gain de la gama de baja frecuencia.

High (Gain alto)

Ajusta el gain de la gama de alta frecuencia.

Output

Level (Nivel de salida)

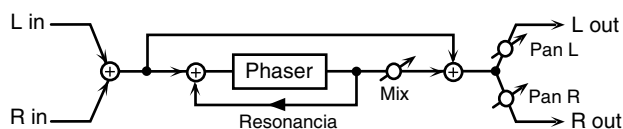
Ajusta el nivel de salida.

Pan (Panoramización de salida)

Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 está a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está a la derecha.

4: PHASER

Un phaser añade un sonido de fase desplazada al sonido original, produciendo una modulación deformada que crea amplitud y profundidad.



Phaser

Manual

Ajusta la frecuencia básica desde la cual el sonido se modulará.

Rate

Ajusta la frecuencia (período) de modulación.

Depth

Ajusta la profundidad de modulación.

Resonance

Ajusta la cantidad de retorno para el phaser.

Mix Level

Ajusta la proporción con la cual el sonido de fase desplazada se combina con el sonido directo.

Output

Level (Nivel de salida)

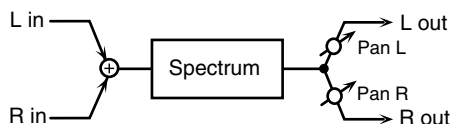
Ajusta el nivel de salida.

Pan (Panoramización de salida)

Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 está a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está a la derecha.

5: SPECTRUM

El Espectro es un tipo de filtro que modifica el timbre elevando o interrumpiendo el nivel en frecuencias específicas. Es similar a un ecualizador, pero tiene 8 puntos de frecuencia fijados en posiciones más apropiadas para añadir carácter al sonido.



Gain

250Hz (Gain 1 Banda)

Ajusta el nivel 250 Hz.

500Hz (Gain 2 Bandas)

Ajusta el nivel 500 Hz.

1000Hz (Gain 3 Bandas)

Ajusta el nivel 1000 Hz.

1250Hz (Gain 4 Bandas)

Ajusta el nivel 1250 Hz.

2000Hz (Gain 5 Bandas)

Ajusta el nivel 2000 Hz.

3150Hz (Gain 6 Bandas)

Ajusta el nivel 3150 Hz.

4000Hz (Gain 7 Bandas)

Ajusta el nivel de 4000 Hz.

8000Hz (Gain 8 Bandas)

Ajusta el nivel 8000 Hz.

Band Width

Q

Simultáneamente ajusta la amplitud de las áreas ajustadas para todas las bandas de frecuencia.

Output

Level (Nivel de salida)

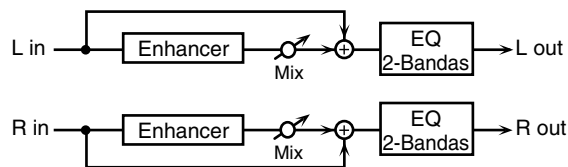
Ajusta el nivel de salida.

Pan (Panoramización de salida)

Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 está a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está a la derecha.

6: ENHANCER

El Enhancer controla la estructura armónica de las altas frecuencias, añadiendo brillo al sonido y mejorando la definición.



Enhancer

Sens (Sensibilidad)

Ajusta la sensibilidad del enhancer.

Mix Level

Ajusta la proporción con la cual las armonías generadas por el enhancer se combinan con el sonido directo.

EQ Gain

Low (Gain bajo)

Ajusta el gain de la gama de baja frecuencia.

High (Gain alto)

Ajusta el gain de la gama de alta frecuencia.

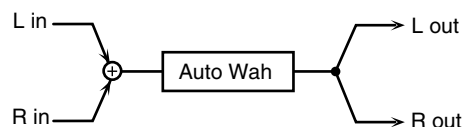
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

7: AUTO WAH

El Auto Wah controla cíclicamente un filtro para producir un cambio cíclico en el timbre.



Auto Wah

Filter (Tipo de filtro)

Selecciona el tipo de filtro.

LPF:El efecto wah se aplicará en una amplia gama de frecuencias.

BPF:El efecto wah se aplicará en una reducida gama de frecuencias.

Sens

Ajusta la sensibilidad con la cual se controla el filtro.

Manual

Ajusta la frecuencia central desde la cual se aplica el efecto.

Peak

Ajusta la cantidad de efecto wah que se producirá en la zona de la frecuencia central. Los ajustes más bajos harán que el efecto se aplique en una amplia zona alrededor de la frecuencia central. Los ajustes más altos harán que el efecto se aplique en una zona más reducida.

Rate (Intervalo LFO)#

Ajusta la frecuencia de la modulación.

Depth (Profundidad LFO)

Ajusta la profundidad de la modulación.

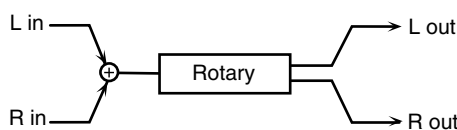
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

8: ROTARY

El efecto Rotary simula el sonido de los altavoces rotativos utilizados a menudo con los órganos eléctricos de modelos anteriores. Como el movimiento de los rotores de gama alta y gama baja se pueden ajustar independientemente, el único tipo de modulación característica de estos altavoces se puede simular exactamente. Este efecto es más apropiado para Patches de órgano eléctrico.



Rotary

Speed

Cambia simultáneamente la velocidad de rotación del rotor de baja frecuencia y del rotor de alta frecuencia.

SLOW:Disminuye la rotación a la velocidad especificada (valores Low Slow / Hi Slow).

FAST:Aumenta la rotación a la velocidad especificada (valores Low Fast / Hi Fast).

Para más información, consulte “Utilizar un conmutador de pedal para modificar la velocidad de rotación del efecto rotary (p. 221).”

Woofer

Slow Rate (Intervalo lento de frecuencia baja)

Ajusta la velocidad lenta (SLOW) del rotor de baja frecuencia.

Fast Rate (Intervalo rápido de frecuencia baja)

Ajusta la velocidad rápida (FAST) del rotor de baja frecuencia.

Acceleration (Aceleración de frecuencia baja)

Ajusta el tiempo que tarda el rotor de baja frecuencia para alcanzar la nueva velocidad seleccionada cuando pasa de velocidad rápida a lenta (o de lenta a rápida). Los valores más bajos requieren más tiempo.

Level (Nivel de frecuencia baja)

Ajusta el volumen del rotor de baja frecuencia.

Separation

Separation

Ajusta la distribución espacial del sonido.

Tweeter

Slow Rate (Intervalo lento de frecuencia alta)

Ajusta la velocidad lenta (SLOW) del rotor de alta frecuencia.

Fast Rate (Intervalo rápido de frecuencia alta)

Ajusta la velocidad rápida (FAST) del rotor de alta frecuencia.

Acceleration (Aceleración de frecuencia alta)

Ajusta el tiempo que tarda el rotor de alta frecuencia para alcanzar la nueva velocidad seleccionada cuando pasa de velocidad rápida a lenta (o de lenta a rápida). Los valores

más bajos requerirán más tiempo.

Level (Nivel de frecuencia alta)

Ajusta el volumen del rotor de alta frecuencia.

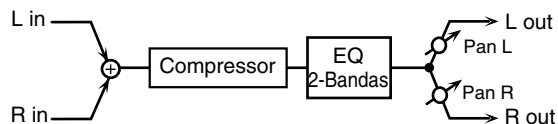
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

9: COMPRESSOR

El Compresor convierte en bemoles los niveles altos y eleva los niveles bajos, corrigiendo las desigualdades en el volumen.



Compressor

Attack

Ajusta el tiempo de ataque de un sonido de entrada.

Sustain

Ajusta el tiempo con el que los sonidos de nivel bajo se elevan hasta alcanzar el volumen especificado.

Post Gain

Ajusta el gain de salida.

EQ Gain

Low (Gain bajo)

Ajusta el gain de baja frecuencia.

High (Gain alto)

Ajusta el gain de alta frecuencia.

Output

Level (Nivel de salida)

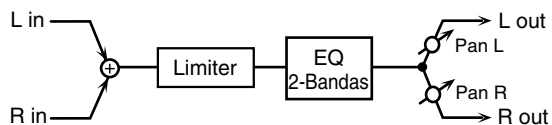
Ajusta el nivel de salida.

Pan (Panoramización de salida)

Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 está a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está a la derecha.

10: LIMITER

El Limitador comprime señales que exceden un nivel de volumen especificado, evitando que se produzca una distorsión.



Limiter

Threshold (Nivel Threshold)

Ajusta el volumen donde se iniciará la compresión.

Ratio (Índice de compresión)

Ajusta la proporción de compresión.

Release (Tiempo Release)

Ajusta el tiempo desde el cual el volumen baja del nivel Threshold hasta que no se produce la compresión.

Post Gain

Ajusta el gain de salida.

EQ Gain

Low (Gain bajo)

Ajusta el gain de baja frecuencia.

High (Gain alto)

Ajusta el gain de alta frecuencia.

Output

Level (Nivel de salida)

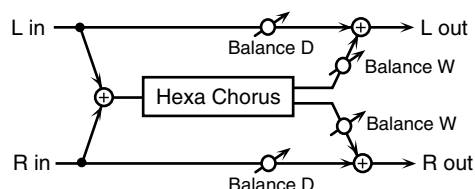
Ajusta el nivel de salida.

Pan (Panoramización de salida)

Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 está a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está a la derecha.

11: HEXA-CHORUS

El Hexa-chorus utiliza un chorus de seis fases (seis capas de sonido chorus) que añade profundidad y dispersión espacial al sonido.



Hexa Chorus

Rate

Ajusta la proporción de modulación.

Depth

Ajusta la profundidad de modulación.

Depth Dev (Desviación de profundidad)

Ajusta la diferencia en la profundidad de modulación entre cada sonido chorus.

Pre Delay (Tiempo Pre Delay)

Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido chorus.

Pre Delay Dev (Desviación Pre Delay)

El Pre Delay determina el tiempo desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido procesado. Pre Delay Dev ajusta las diferencias en Pre Delay entre cada sonido chorus.

Pan Dev (Desviación de Panoramización)

Ajusta la diferencia en la posición estéreo entre cada sonido chorus. Con un ajuste de 0, todos los sonidos chorus se panoramizarán en el centro. Con un ajuste de 20, cada sonido chorus se panoramizará en intervalos de 60 grados en relación con el centro.

Balance

Balance (Efecto Balance)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido chorus. Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido chorus.

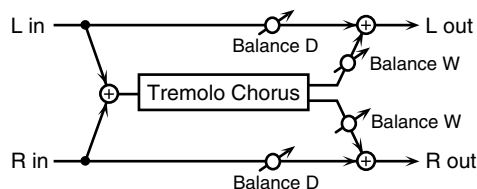
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

12: TREMOLO CHORUS

El Tremolo Chorus es un efecto chorus con un añadido Tremolo (modulación cíclica del volumen).



Chorus

Rate (Intervalo Chorus)

Ajusta la velocidad de modulación del efecto chorus.

Depth (Profundidad Chorus)

Ajusta la profundidad de modulación del efecto chorus.

Pre Delay (Tiempo Pre Delay)

Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido chorus.

Tremolo

Rate (Intervalo Tremolo)

Ajusta la velocidad de modulación del efecto tremolo.

Phase (Fase Tremolo)

Ajusta la distribución del efecto tremolo.

Separation (Separación Tremolo)

Ajusta la distribución del efecto tremolo.

Balance

Balance (Efecto Balance)

Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido chorus tremolo. Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido chorus tremolo.

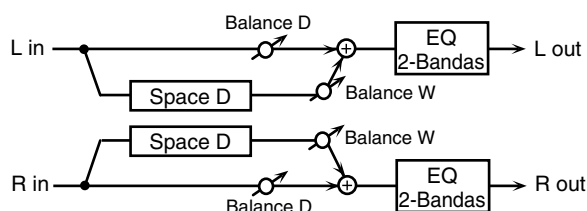
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

13: SPACE-D

El Space-D es un chorus múltiple que aplica dos fases de modulación en estéreo. No produce una sensación de modulación, sino que crea un efecto chorus transparente.



Chorus

Rate

Ajusta la frecuencia de modulación.

Depth

Ajusta la profundidad de modulación.

Phase

Ajusta la distribución espacial del sonido.

Pre Delay (Tiempo Pre Delay)

Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido procesado.

EQ Gain

Low (Gain bajo)

Ajusta el gain de la gama de baja frecuencia.

High (Gain alto)

Ajusta el gain de la gama de alta frecuencia.

Balance

Balance (Efecto Balance)

Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido chorus. Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido chorus.

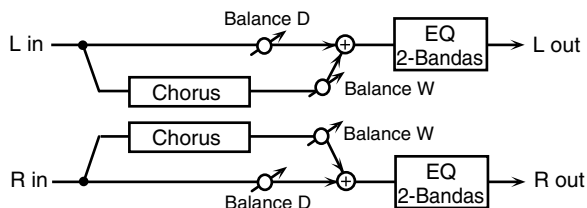
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

14: STEREO CHORUS

Es un chorus estéreo. Un filtro le permite ajustar el timbre del sonido chorus.



Chorus

Rate

Ajusta la frecuencia de modulación.

Depth

Ajusta la profundidad de modulación.

Phase

Ajusta la distribución espacial del sonido.

Pre Delay (Tiempo Pre Delay)

Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido procesado.

Filter

Type (Tipo de filtro)

Selecciona el tipo de filtro.

OFF: no se utilizará filtro

LPF: corta la gama de frecuencia por encima de la frecuencia de corte

HPF: corta la gama de frecuencia por debajo de la frecuencia de corte

Cutoff (Frecuencia de corte)

Ajusta la frecuencia básica del filtro.

EQ Gain

Low (Gain bajo)

Ajusta el gain de la gama de baja frecuencia.

High (Gain alto)

Ajusta el gain de la gama de alta frecuencia.

Balance

Balance (Efecto Balance)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido chorus. Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el

sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido chorus.

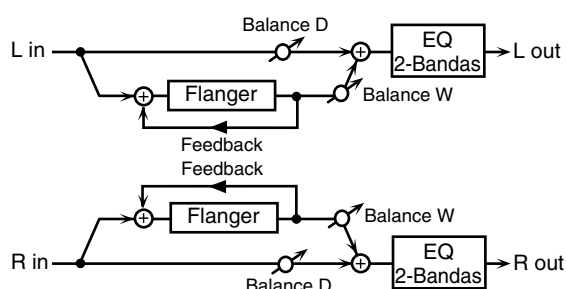
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

15: STEREO FLANGER

Es un flanger estéreo. (El LFO tiene la misma fase para izquierda y derecha.) Produce una resonancia metálica similar a un avión despegando y aterrizando. Contiene un filtro para que pueda ajustar el timbre del sonido flanger.



Flanger

Rate (Intervalo LFO)

Ajusta la frecuencia de modulación.

Depth (Profundidad LFO)

Ajusta la profundidad de modulación.

Feedback (Nivel Feedback)

Ajusta la cantidad (%) del sonido procesado que volverá (feedback) a la entrada. Los ajustes positivos (+) volverán el sonido en fase, y los ajustes negativos (-) volverán el sonido en fase inversa.

Phase

Ajusta la distribución espacial del sonido.

Pre Delay (Tiempo Pre Delay)

Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.

Filter

Type (Tipo de filtro)

Selecciona el tipo de filtro.

OFF:no se utilizará ningún filtro

LPF:corta la gama de frecuencia por encima de la frecuencia de corte

HPF:corta la gama de frecuencia por debajo de la frecuencia de corte

Cutoff (Frecuencia de corte)

Ajusta la frecuencia básica del filtro.

EQ Gain

Low (Gain bajo)

Ajusta el gain de la gama de baja frecuencia.

High (Gain alto)

Ajusta el gain de la gama de alta frecuencia.

Balance

Balance (Efecto Balance)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido flanger. Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido flanger.

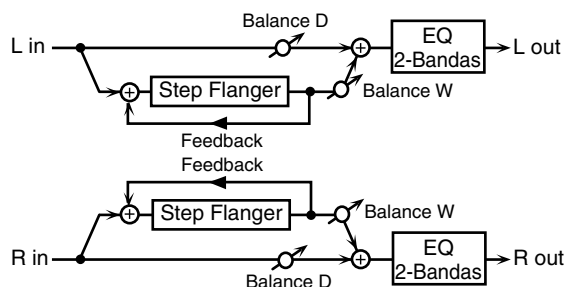
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

16: STEP FLANGER

El efecto Step Flanger es un flanger en el cual la afinación cambia en intervalos. La velocidad del cambio de afinación se puede especificar en términos de un valor de nota de un tempo especificado.



Flanger

Rate (Intervalo LFO)

Ajusta la frecuencia de modulación.

Depth (Intervalo LFO)

Ajusta la profundidad de modulación.

Fbk (Nivel Feedback)

Ajusta la cantidad (%) del sonido flanger que volverá (fed back) a la entrada. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Feedback

Ajusta la cantidad (%) de sonido procesado que volverá (fed back) a la entrada. Los ajustes positivos (+) devolverán el sonido en fase, y los ajustes negativos (-) devolverán el sonido en fase inversa.

Phase

Ajusta la distribución espacial del sonido.

Pre Delay (Tiempo Pre Delay)

Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.

Step Rate

Step Rate

Ajusta la frecuencia (periodo) del cambio de afinación. Este parámetro se puede ajustar como un valor de nota de un tempo especificado. En este caso, especifique el valor de la nota deseada.

EQ Gain

Low (Gain bajo)

Ajusta el gain de la gama de baja frecuencia.

High (Gain alto)

Ajusta el gain de la gama de alta frecuencia.

Balance

Balance (Efecto Balance)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido flanger. Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá un sonido chorus.

Output

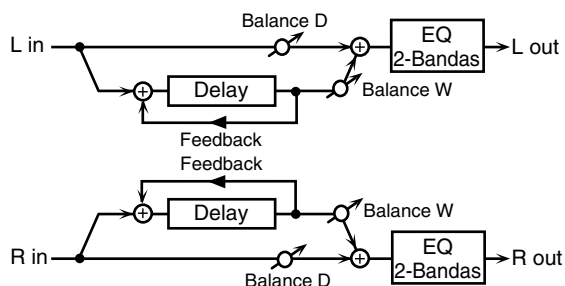
Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

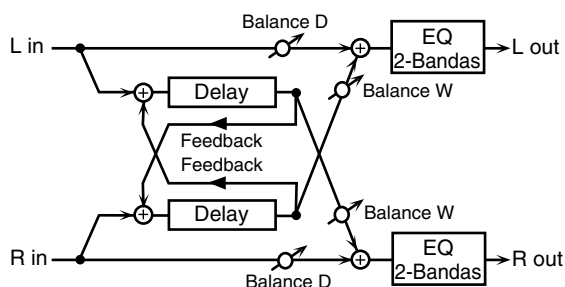
17: STEREO DELAY

Es un delay estéreo.

Cuando el Modo Feedback es NORMAL:



Cuando el Modo Feedback es CRUZADO:



Delay

Left (Tiempo Delay Izquierdo)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay de la izquierda.

Right (Tiempo Delay Derecho)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay de la derecha.

HF Damp

Ajusta la frecuencia con la que se cortará el sonido devuelto al efecto. Si no desea cortar las frecuencias altas del retorno, ajuste este parámetro a BYPASS.

Feedback

Ajusta la proporción (%) del sonido delay que volverá al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

FBK Mode (Modo Feedback)

Selecciona el modo con el cual el sonido delay volverá al efecto.

NORMAL:El sonido delay de la izquierda será devuelto al delay izquierdo, y el sonido delay de la derecha al delay derecho.

CROSS:El sonido delay de la izquierda será devuelto al delay derecho, y el sonido delay de la derecha al delay izquierdo.

Phase

Phase Left

Selecciona la fase del sonido delay de la izquierda.

NORMAL:La fase no cambiará.

INVERT:La fase se invertirá.

Phase Right

Selecciona la fase del sonido delay de la derecha.

NORMAL:La fase no cambiará.

INVERT:La fase se invertirá.

EQ Gain

Low (Gain bajo)

Ajusta el gain de la gama de baja frecuencia.

High (Gain alto)

Ajusta el gain de la gama de alta frecuencia.

Balance

Balance (Efecto Balance)

Ajuste el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido delay. Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido delay.

Output

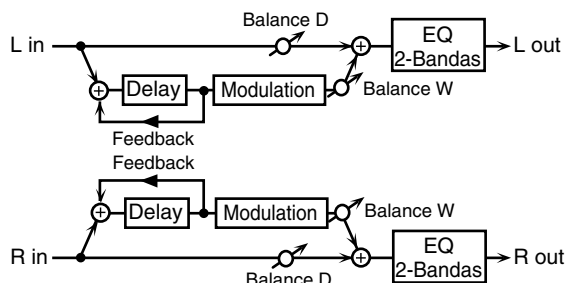
Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

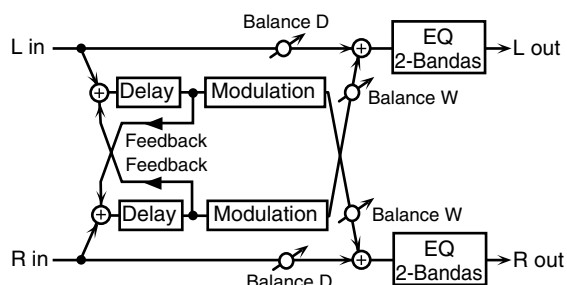
18: MODULATION DELAY

Este efecto añade modulación al sonido diferido, produciendo un efecto similar a un flanger.

Cuando el Modo Feedback es NORMAL:



Cuando el Modo Feedback es CRUZADO:



Delay

Left (Tiempo Delay Izquierdo)

Ajusta el tiempo desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay de la izquierda.

Right (Tiempo Delay Derecho)

Ajusta el tiempo desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay de la derecha.

HF Damp

Ajusta la frecuencia con la que se cortará el sonido devuelto al efecto. Si no desea cortar las frecuencias altas del retorno, ajuste este parámetro a BYPASS.

Feedback (Nivel Feedback)

Ajusta la proporción (%) del sonido delay que volverá al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

FBK Mode (Modo Feedback)

Selecciona el modo con el cual el sonido delay volverá al efecto.

NORMAL:El sonido delay de la izquierda será devuelto al delay izquierdo, y el sonido delay de la derecha al delay derecho.

CROSS:El sonido delay de la izquierda será devuelto al delay derecho, y el sonido delay de la derecha al delay izquierdo.

Modulation

Rate

Ajusta la velocidad de la modulación.

Depth

Ajusta la profundidad de la modulación.

Phase

Ajusta la distribución espacial del sonido.

EQ Gain

Low (Gain bajo)

Ajusta el gain de la gama de baja frecuencia.

High (Gain alto)

Ajusta el gain de la gama de alta frecuencia.

Balance

Balance (Efecto Balance)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido delay de modulación. Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido delay de modulación.

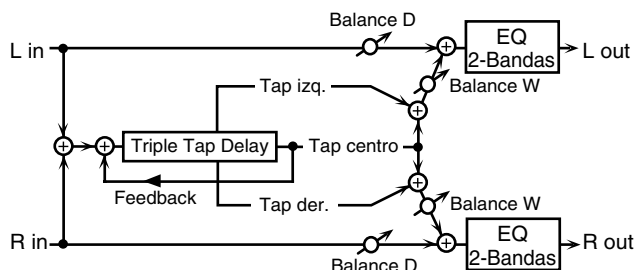
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

19: TRIPLE TAP DELAY

El Triple Tap Delay produce tres sonidos delay; centro, izquierda y derecha. El tiempo delay central se puede especificar como un valor de nota de un tempo especificado.



Delay

Center (Tiempo Delay Centro)

Left (Tiempo Delay Izquierdo)

Right (Tiempo Delay Derecho)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido delay. Este parámetro se puede ajustar como un valor de nota de un tempo especificado. En este caso, especifique el valor de la nota deseada.

HF Damp

Ajusta la frecuencia con la que se cortará el sonido devuelto al efecto. Si no desea cortar las frecuencias altas del retorno, ajuste este parámetro a BYPASS.

Feedback

Ajusta la proporción (%) del sonido delay que volverá al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Delay Level

Center (Nivel Central)

Left (Nivel Izquierdo)

Right (Nivel Derecho)

Ajusta el volumen de cada sonido delay.

EQ Gain

Low (Gain bajo)

Ajusta el gain de la gama de baja frecuencia.

High (Gain alto)

Ajusta el gain de la gama de alta frecuencia.

Balance

Balance (Efecto Balance)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido delay. Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido delay.

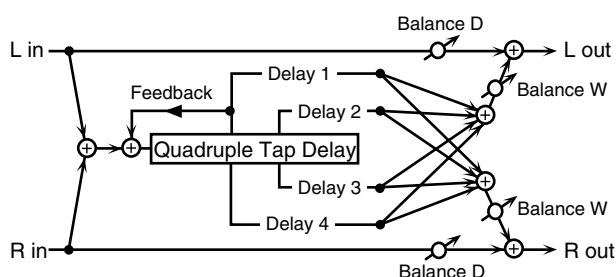
Output

Level (Nivel de salida)

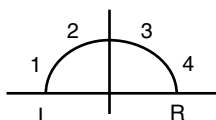
Ajusta el nivel de salida.

20: QUADRUPLE TAP DELAY

El Quadruple Tap Delay proporciona cuatro delays. Cada parámetro del Tiempo Delay se puede especificar como la duración de una nota del tiempo seleccionado.



La posición estéreo de cada sonido de retardo es la siguiente.



Delay

Delay 1 (Tiempo Delay 1)

Delay 2 (Tiempo Delay 2)

Delay 3 (Tiempo Delay 3)

Delay 4 (Tiempo Delay 4)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido directo hasta que se oye cada sonido delay. Estos parámetros se pueden ajustar como un valor de nota de un tempo especificado. En este caso, especifique el valor de la nota deseada.

HF Damp

Ajusta la frecuencia con la que se cortará el sonido devuelto al efecto. Si no desea cortar las frecuencias altas del retorno, ajuste este parámetro a BYPASS.

Feedback (Nivel Feedback)

Ajusta la proporción (%) del sonido delay que volverá al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Delay Level

Nivel 1

Nivel 2

Nivel 3

Nivel 4

Ajusta el volumen de cada sonido delay.

Balance

Balance (Efecto Balance)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido delay. Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido delay.

Output

Level (Nivel de salida)

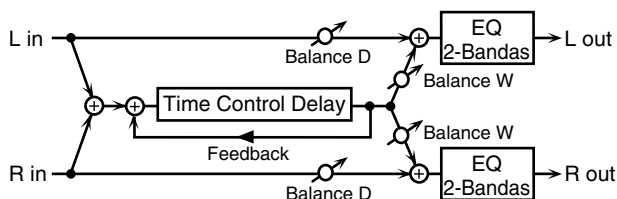
Ajusta el nivel de salida.

21: TIME CONTROL DELAY

Este efecto le permite utilizar un controller específico (el controlador seleccionado en la Fuente de Control EFX) para controlar el tiempo delay y la afinación a tiempo real.

Alargando el delay se producirá una afinación más grave, y reduciéndolo se producirá una afinación más aguda.

Para más detalles consulte “**Cambiar los ajustes Multifectos desde un Dispositivo MIDI externo** (p. 218).”



Delay

Time (Tiempo Delay)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido directo hasta que se oye cada sonido delay.

Acceleration

Este parámetro ajusta el tiempo con el que el Tiempo Delay cambiará del ajuste actual a un ajuste nuevo especificado. La frecuencia del cambio para el Tiempo Delay afecta directamente a la frecuencia de cambio de afinación.

HF Damp

Ajusta la frecuencia con la que se cortará el sonido devuelto al efecto. Si no desea cortar las frecuencias altas del retorno, ajuste este parámetro a BYPASS.

Feedback

Ajusta la proporción (%) del sonido delay que volverá al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

EQ Gain

Low (Gain bajo)

Ajusta el gain de la gama de baja frecuencia.

High (Gain alto)

Ajusta el gain de la gama de alta frecuencia.

Balance

Balance (Efecto Balance)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido delay. Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido delay.

Output

Level (Nivel de salida)

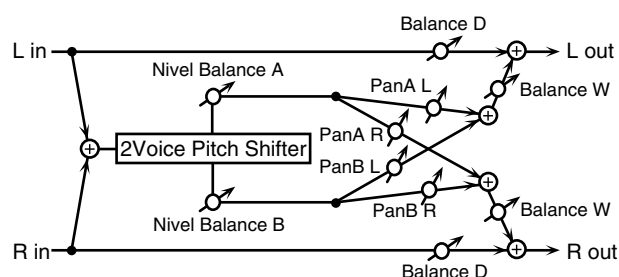
Ajusta el nivel de salida.

Pan (Panoramización de salida)

Ajusta la posición estéreo del sonido delay. L64 está a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está a la derecha.

22: 2VOICE PITCH SHIFTER

El Pitch Shifter cambia la afinación del sonido original. Este desafinador de 2 voces tiene dos desafinadores, y puede añadir dos sonidos desafinados al sonido original.



Pitch A

Coarse (Coarse Pitch A) #1

Ajusta la afinación de Pitch Shift A en semitonos (octavas -2-+1).

Fine (Fine Pitch A) #1

Realiza ajustes precisos a la afinación del Pitch Shift A en intervalos de 2 centésimas (-100-+100 centésimas).

Una centésima es 1/100 de un semitono.

Pan (Panoramización de salida A)

Ajusta la posición estéreo del sonido Pitch Shift A. L64 está a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está a la derecha.

Pre Delay (Tiempo Pre Delay A)

Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido del Pitch Shift A.

Pitch shift

Mode (Modo Pitch Shifter)

Los ajustes más altos de este parámetro pueden dar una respuesta más baja, pero la afinación será estable.

Pitch B

Coarse (Coarse Pitch B) #2

Ajusta la afinación de Pitch Shift B en intervalos de semitonos (octavas -2-+1).

Fine (Fine Pitch B) #2

Realiza ajustes precisos a la afinación del Pitch Shift B en intervalos de 2 centésimas (-100-+100 centésimas).

Una centésima es 1/100 de un semitono.

Pan (Panoramización de salida B)

Ajusta la posición estéreo del sonido Pitch Shift B. L64 está a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está a la derecha.

Pre Delay (Tiempo Pre Delay B)

Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido Pitch Shift A.

Level Balance

Level Balance

Ajusta el balance del volumen entre los sonidos del Pitch Shift A y del Pitch Shift B.

Balance

Balance (Efecto Balance)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido desafinado. Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido desafinado.

Output

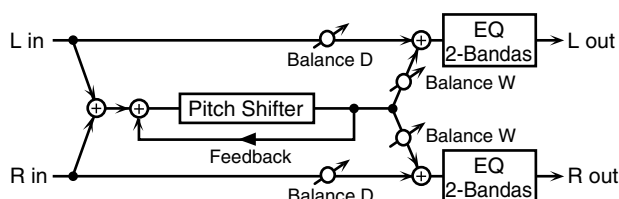
Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

23: FBK PITCH SHIFTER

(Desafinador de retorno)

Este desafinador le permite devolver el sonido desafinado al efecto.



Pitch

Coarse (Coarse Pitch) #1

Ajusta la afinación del sonido desafinado en intervalos de semitono (octava -2-+1).

Fine (Fine Pitch) #1

Realiza ajustes precisos a la afinación del sonido desafinado en intervalos de 2 centésimas (-100-+100 centésimas).

Una centésima es 1/100 de un semitono.

Pre Delay (Tiempo Pre Delay)

Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido desafinado.

Mode (Modo Pitch Shifter)

Los ajustes más altos de este parámetro pueden dar una respuesta más baja, pero la afinación será estable.

Feedback (Nivel Feedback)

Ajusta la proporción (%) del sonido desafinado que volverá al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

EQ Gain

Low (Gain bajo)

Ajusta el gain de la gama de baja frecuencia.

High (Gain alto)

Ajusta el gain de la gama de alta frecuencia.

Balance

Balance (Efecto Balance)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido desafinado. Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido desafinado.

Output

Level (Nivel de salida)

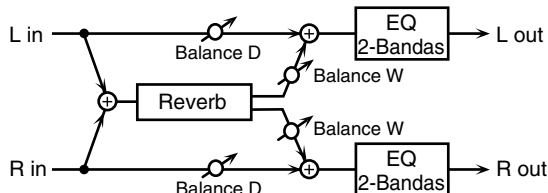
Ajusta el nivel de salida.

Pan (Panoramización de salida)

Ajusta la posición estéreo del sonido desafinado. L64 está a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está a la derecha.

24: REVERB

El efecto Reverb añade reverberación al sonido, simulando un espacio acústico.



Reverb

Type (Tipo Reverb)

Selecciona el tipo de efecto de Reverberación.

ROOM1: reverberación densa con caída corta

ROOM2: reverberación poco densa con caída corta

STAGE1: reverberación con fuerte reverberación posterior

STAGE2: reverberación con fuertes reflexiones anteriores

HALL1: reverberación clara

HALL2: reverberación rica

Pre Delay (Tiempo Pre Delay)

Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido de reverberación.

Time (Tiempo Reverb)

Ajusta la duración de reverberación.

HF Damp

Ajusta la frecuencia por encima de la cual se cortará el sonido reverberante. Cuánto más baja sea la frecuencia, más altas frecuencias serán cortadas, produciendo un sonido de reverberación más suave. Si no desea que se corten las altas frecuencias, ajuste este parámetro a BYPASS.

EQ Gain

Low (Gain bajo)

Ajusta el gain de la gama de baja frecuencia.

High (Gain alto)

Ajusta el gain de la gama de alta frecuencia.

Balance

Balance (Efecto Balance)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido de reverberación. Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido de reverberación.

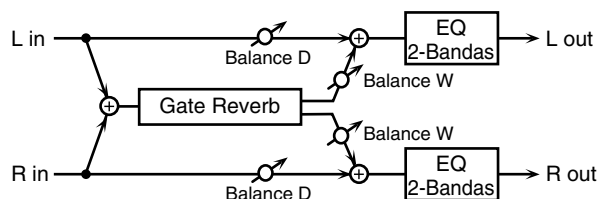
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

25: GATED REVERB

El Gate Reverb es un tipo especial de reverberación con la cual se corta el sonido de reverberación antes de que finalice.



Reverb

Type (Tipo Gate Reverb)

Selecciona el tipo de reverberación.

NORMAL: reverberación gate convencional

REVERSE: reverberación inversa

SWEEP1: el sonido de reverberación va de derecha a izquierda

SWEEP2: el sonido de reverberación va de izquierda a derecha

Pre Delay (Tiempo Pre Delay)

Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido de reverberación.

Gate Time

Ajusta el tiempo desde que se oye la reverberación hasta que desaparece.

EQ Gain

Low (Gain bajo)

Ajusta el gain de la gama de baja frecuencia.

High (Gain alto)

Ajusta el gain de la gama de alta frecuencia.

Balance

Balance (Efecto Balance)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido de reverberación. Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido de reverberación.

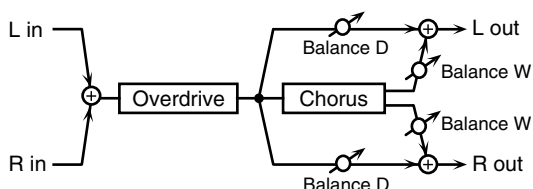
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

26: OVERDRIVE→CHORUS

Este efecto conecta un overdrive y un chorus en series.



Overdrive

Drive

Ajusta el grado de distorsión para la saturación. El volumen cambiará junto con el grado de distorsión.

Pan (Panoramización Overdrive)

Ajusta la posición estéreo del sonido overdrive. L64 está a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está a la derecha.

Chorus

Pre Delay (Tiempo Chorus Pre Delay)

Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido chorus.

Rate (Intervalo Chorus)

Ajusta la velocidad de modulación del efecto chorus.

Depth (Intervalo Depth)

Ajusta la profundidad de modulación del efecto chorus.

Balance (Balance Chorus)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido overdrive que se envía a través del chorus y el sonido overdrive que no se envía a través del chorus. Con un ajuste de "D100: 0W," sólo saldrá el sonido overdrive. Con un ajuste de "D0: 100W," sólo saldrá el sonido overdrive que se envía a través del chorus.

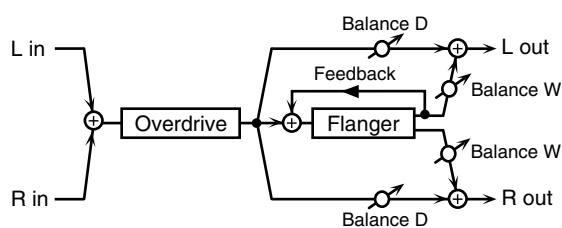
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

27: OVERDRIVE→FLANGER

Este efecto conecta un overdrive y un flanger en series.



Overdrive

Drive

Ajusta el grado de distorsión para la saturación. El volumen cambiará junto con el grado de distorsión.

Pan (Panoramización Overdrive)

Ajusta la posición estéreo del sonido overdrive. L64 está a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está a la derecha.

Flanger

Pre Delay (Tiempo Flanger Pre Delay)

Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.

Rate (Intervalo Flanger)

Ajusta la velocidad de modulación del efecto flanger.

Depth (Profundidad Flanger)

Ajusta la profundidad de modulación del efecto flanger.

Feedback (Retorno Flanger)

Ajusta la proporción (%) del sonido flanger que volverá al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Balance (Balance Flanger)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido overdrive que se envía a través del flanger y el sonido overdrive que no se envía a través del flanger. Con un ajuste de "D100: 0W," sólo saldrá el sonido overdrive. Con un ajuste de "D0: 100W," sólo saldrá el sonido overdrive que se envía a través del flanger.

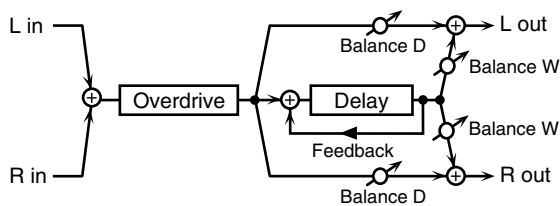
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

28: OVERDRIVE→DELAY

Este efecto conecta un overdrive y un delay en series.



Overdrive

Drive

Ajusta el grado de distorsión para la saturación. El volumen cambiará junto con el grado de distorsión.

Pan (Panoramización Overdrive)

Ajusta la posición estéreo del sonido overdrive. L64 está a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está a la derecha.

Delay

Time (Tiempo Delay)

Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido delay.

Feedback (Retorno Delay)

Ajusta la proporción (%) del sonido de retardo que volverá al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

HF Damp (Amortiguación HF Delay)

Ajusta la frecuencia con la cual se cortará el sonido diferido devuelto al efecto. Si no desea cortar las altas frecuencias de la retroalimentación, ajuste este parámetro a BYPASS.

Balance (Balance Delay)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido overdrive que se envía a través de delay y el sonido overdrive que no se envía a través de delay. Con un ajuste de "D100: 0W," sólo saldrá el sonido overdrive. Con un ajuste de "D0: 100W," sólo saldrá el sonido overdrive que se envía a través de delay.

Output

Level (Nivel de salida)

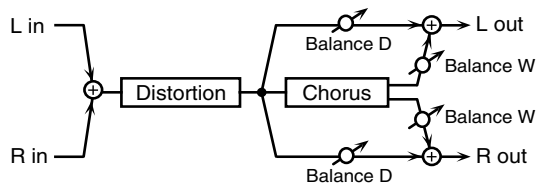
Ajusta el nivel de salida.

29: DISTORTION→CHORUS

Este efecto conecta un distortion y un chorus en series. Los parámetros son esencialmente los mismos que "26: OVERDRIVE→CHORUS," con las dos excepciones siguientes.

Drive → Especifica la cantidad de distorsión.

Pan → Especifica la posición estéreo del sonido de distorsión.

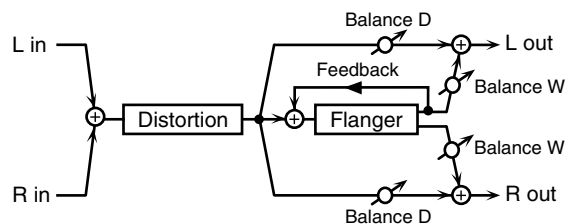


30: DISTORTION→FLANGER

Este efecto conecta un distortion y un flanger en series. Los parámetros son esencialmente los mismos que en "27: OVERDRIVE→FLANGER," con las dos excepciones siguientes.

Drive → Especifica la cantidad de distorsión.

Pan → Especifica la posición estéreo del sonido de distorsión.

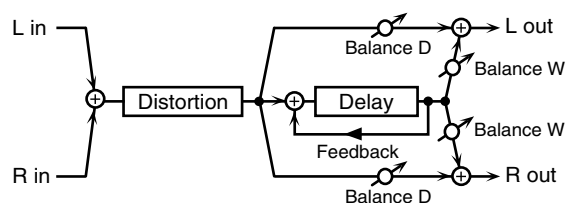


31: DISTORTION→DELAY

Este efecto conecta un distortion y un delay en series. Los parámetros son esencialmente los mismos que en "28: OVERDRIVE→DELAY," con las dos excepciones siguientes.

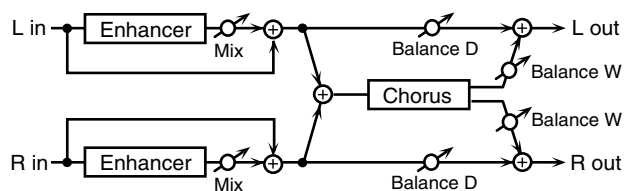
Drive → Especifica la cantidad de distorsión.

Pan → Especifica la posición estéreo del sonido de distorsión.



32: ENHANCER→CHORUS

Este efecto conecta un enhancer y un chorus en series.



Enhancer

Sens (Sensibilidad Enhancer)

Ajusta la sensibilidad del enhancer.

Mix Level (Nivel Enhancer Mix)

Ajusta la proporción con la cual las armonías generadas por el enhancer se combinan con el sonido directo.

Chorus

Pre Delay (Tiempo Chorus Pre Delay)

Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el chorus.

Rate (Intervalo Chorus)

Ajusta la velocidad de modulación del efecto chorus.

Depth (Profundidad Chorus)

Ajusta la profundidad de modulación del efecto chorus.

Balance (Balance Chorus)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido enhancer que se envía a través del chorus y el sonido enhancer que no se envía a través del chorus. Con un ajuste de "D100: 0W," sólo saldrá el sonido enhancer. Con un ajuste de "D0: 100W," sólo saldrá el sonido enhancer que se envía a través del chorus.

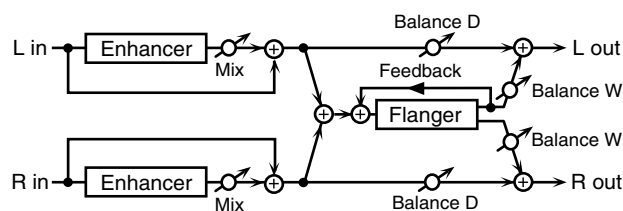
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

33: ENHANCER→FLANGER

Este efecto conecta un enhancer y un flanger en series.



Enhancer

Sens

Ajusta la sensibilidad del enhancer.

Mix Level (Nivel Enhancer Mix)

Ajusta la proporción con la cual las armonías generadas por el enhancer se combinan con el sonido directo.

Flanger

Pre Delay (Tiempo Flanger Pre Delay)

Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.

Rate (Intervalo Flanger)

Ajusta la velocidad de modulación del efecto flanger.

Depth (Profundidad Flanger)

Ajusta la profundidad de modulación del efecto flanger.

Feedback (Nivel Feedback Flanger)

Ajusta la proporción (%) del sonido flanger que volverá al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Balance (Balance Flanger)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido enhancer que se envía a través del flanger y un sonido enhancer que no se envía a través del flanger. Con un ajuste de "D100: 0W," sólo saldrá el sonido enhancer. Con un ajuste de "D0: 100W," sólo saldrá el sonido enhancer que se envía a través del flanger.

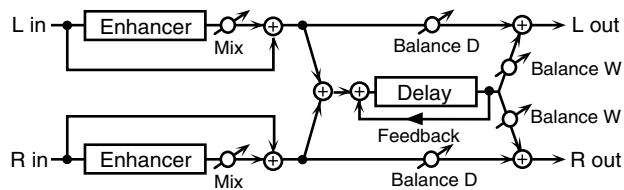
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

34: ENHANCER→DELAY

Este efecto conecta un enhancer y un delay en series.



Enhancer

Sens

Ajusta la sensibilidad del enhancer.

Mix Level (Nivel Enhancer Mix)

Ajusta la proporción con la cual las armonías generadas por el enhancer se combinan con el sonido directo.

Delay

Time (Tiempo Delay)

Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido delay.

Feedback (Retorno Delay)

Ajusta la proporción (%) del sonido delay que volverá a la entrada delay. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

HF Damp (Amortiguación HF Delay)

Ajusta la frecuencia con la cual se cortará el sonido diferido devuelto a la entrada delay. Si no desea cortar las altas frecuencias del retorno delay, ajuste este parámetro a BYPASS.

Balance (Balance Delay)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido enhancer que se envía a través de delay y el sonido enhancer que no se envía a través de delay. Con un ajuste de "D100: 0W," sólo saldrá el sonido enhancer. Con un ajuste de "D0: 100W," sólo saldrá el sonido enhancer que se envía a través de delay.

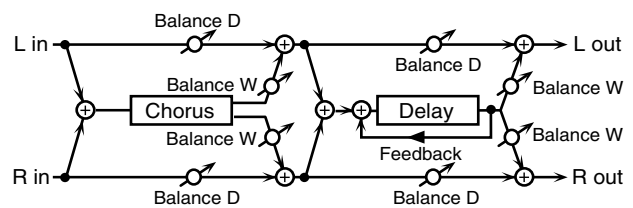
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

35: CHORUS→DELAY

Este efecto conecta un chorus y una unidad delay en series.



Chorus

Pre Delay (Tiempo Chorus Pre Delay)

Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el chorus.

Rate (Intervalo Chorus)

Ajusta la velocidad de modulación del efecto chorus.

Depth (Profundidad Chorus)

Ajusta la profundidad de modulación del efecto chorus.

Balance (Balance Chorus)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido chorus. Con un ajuste de "D100: 0W," sólo saldrá el sonido directo. Con un ajuste de "D0: 100W," sólo saldrá el sonido chorus.

Delay

Time (Tiempo Delay)

Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido delay.

Feedback (Retorno Delay)

Ajusta la proporción (%) del sonido delay que volverá a la entrada delay. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

HF Damp (Amortiguación HF Delay)

Ajusta la frecuencia con la cual se cortará el sonido diferido devuelto a la entrada. Si no desea cortar las altas frecuencias del retorno, ajuste este parámetro a BYPASS.

Balance (Balance Delay)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido chorus que se envía a través de delay y el sonido chorus que no se envía a través de delay. Con un ajuste de "D100: 0W," sólo saldrá el sonido chorus. Con un ajuste de "D0: 100W," sólo saldrá el sonido chorus que se envía a través de delay.

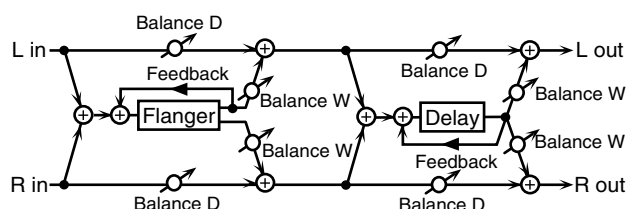
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

36: FLANGER→DELAY

Este efecto conecta un flanger y un delay en series.



Flanger

Pre Delay (Tiempo Flanger Pre Delay)

Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.

Rate (Intervalo Flanger)

Ajusta la velocidad de modulación del efecto flanger.

Depth (Profundidad Flanger)

Ajusta la profundidad de modulación del efecto flanger.

Feedback (Retorno Flanger)

Ajusta la proporción (%) del sonido flanger que volverá al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Balance (Balance Flanger)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido flanger. Con un ajuste de "D100: 0W," sólo saldrá el sonido directo. Con un ajuste de "D0: 100W," sólo saldrá el sonido flanger.

Delay

Time (Tiempo Delay)

Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido delay.

Feedback (Retorno Delay)

Ajusta la proporción (%) del sonido delay que volverá a la entrada delay. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

HF Damp (Amortiguación HF Delay)

Ajusta la frecuencia con la cual se cortará el sonido diferido devuelto a la entrada delay. Si no desea cortar las altas frecuencias del retorno delay, ajuste este parámetro a BYPASS.

Balance

Ajusta el balance del volumen entre el sonido flanger que se envía a través de delay y el sonido flanger que no se envía a través de delay. Con un ajuste de "D100: 0W," sólo saldrá el sonido flanger. Con un ajuste de "D0: 100W," sólo saldrá el sonido flanger que se envía a través de delay.

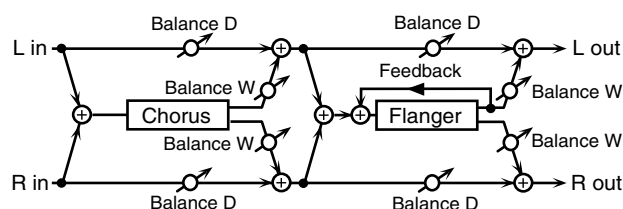
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

37: CHORUS→FLANGER

Este efecto conecta un chorus y un flanger en series.



Chorus

Pre Delay (Tiempo Chorus Pre Delay)

Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido chorus.

Rate (Intervalo Chorus)

Ajusta la velocidad de modulación del efecto chorus.

Depth (Profundidad Chorus)

Ajusta la profundidad de modulación del efecto chorus.

Balance (Balance Chorus)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido chorus. Con un ajuste de "D100: 0W," sólo saldrá el sonido directo. Con un ajuste de "D0: 100W," sólo saldrá el sonido chorus.

Flanger

Pre Delay (Tiempo Flanger Pre Delay)

Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.

Rate (Intervalo Flanger)

Ajusta la velocidad de modulación del efecto flanger.

Depth (Profundidad Flanger)

Ajusta la profundidad de modulación del efecto flanger.

Feedback (Nivel Feedback Flanger)

Ajusta la proporción (%) del sonido flanger que volverá al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Balance (Balance Flanger)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido chorus y el sonido chorus que pasa a través del flanger. Con un ajuste de "D100: 0W," sólo saldrá el sonido chorus. Con un ajuste de "D0: 100W," sólo saldrá el sonido chorus que pasa a través del flanger.

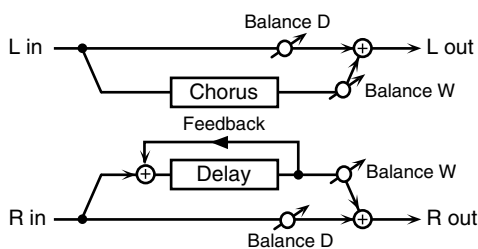
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

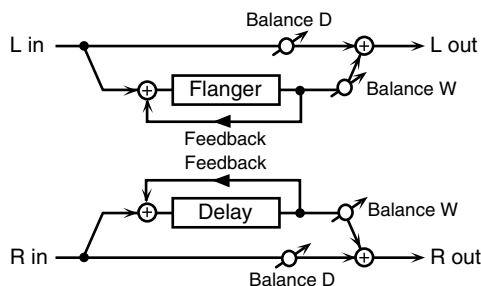
38: CHORUS/DELAY

Este efecto conecta un chorus y un delay en paralelo. Los parámetros son los mismos que para "35: CHORUS→DELAY." Sin embargo, el parámetro Delay Balance ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido delay.



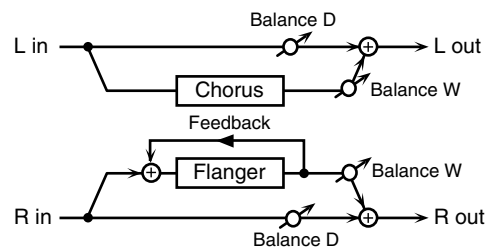
39: FLANGER/DELAY

Este efecto conecta un flanger y un delay en paralelo. Los parámetros son los mismos que para "36: FLANGER→DELAY." Sin embargo, el parámetro Delay Balance ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido delay.



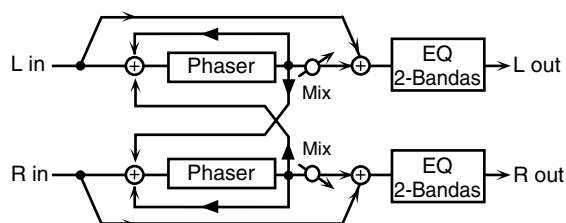
40: CHORUS/FLANGER

Este efecto conecta un chorus y un flanger en paralelo. Los parámetros son los mismos que para "37: CHORUS→FLANGER." Sin embargo, el parámetro Flanger Balance ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido flanger.



41:STEREO PHASER

Es un phaser estéreo. Con los efectos Step, es posible realizar cambios de intervalos en la afinación de sonidos a los cuales se aplica un efecto Phaser.



Phaser

Type (Tipo Phaser)

Selecciona el tipo de Phaser.

El Type 2 añade más efecto Phaser a las altas frecuencias que el Type 1.

Mode

Selecciona el número de etapas en el phaser (4/8-STAGE).

Polarity

Selecciona si la fase izquierda y derecha de la modulación será la misma o diferente.

INVERSE:La fase izquierda y la fase derecha serán diferentes. Si utiliza una fuente mono, se dispersará el sonido.

SYNCHRO:La fase izquierda y la fase derecha serán las mismas. Selecciónela si utiliza una fuente estéreo.

Manual

Ajusta la frecuencia central a la cual se aplicará el efecto.

Rate (Intervalo Phaser)

Ajusta la frecuencia de la modulación.

Depth (Profundidad Phaser)

Ajusta la profundidad de modulación.

Resonance (Resonancia Phaser)

Ajusta la cantidad de retorno para el phaser. Los ajustes más altos dan un carácter más fuerte al sonido.

X-Feedback (Nivel de retorno cruzado)

Ajusta la proporción (%) del sonido phaser que volverá a la entrada. Los ajustes positivos (+) volverán la señal a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producen una fase inversa.

Mix Level

Ajusta el volumen del sonido de fase desplazada, en relación con el sonido directo.

Step Rate

Switch

Este ajuste determina si la afinación se cambia a un estilo de intervalos (ON) o no (OFF).

Rate (Intervalo Step)

Ajusta la frecuencia del cambio de afinación.

EQ Gain

Low (Gain bajo)

Ajusta el gain de bajas frecuencias (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de bajas frecuencias (boost).

High (Gain alto)

Ajusta el gain de altas frecuencias (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de altas frecuencias (boost).

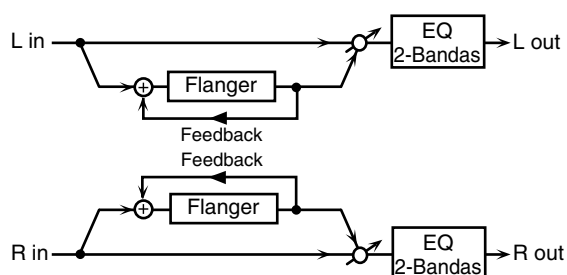
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

42:KEYSYNC FLANGER

El Keysync Flanger controla el Flanger reajustando el efecto del volumen de entrada al dispositivo de efectos, iniciando de nuevo desde la misma afinación cada vez que se reajusta el Flanger. Este parámetro permite que sus reproducciones dinámicas en el teclado controlen el efecto flanger.



Flanger

PrDly (Tiempo Pre Delay)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido original hasta que se oye un sonido flanger.

Rate (Intervalo LFO)

Ajusta la frecuencia de modulación del sonido flanger.

Depth (Profundidad LFO)

Ajusta la profundidad de modulación del sonido flanger.

Fbk

Ajusta la proporción (%) del sonido flanger que volverá a la entrada. Los ajustes positivos (+) devolverán la señal a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producen una fase inversa. Los ajustes más altos producirán un sonido más característico.

Phase

Ajusta la amplitud del sonido flanger.

Filter

Type

OFF:No se utiliza filtro.

LPF:La zona de frecuencias por encima de la cual se cortará el ajuste Cutoff Freq.

HPF:La zona de frecuencias por debajo de la cual se cortará el ajuste Cutoff Freq.

Cutoff (Frecuencia de corte)

Ajusta la frecuencia de corte cuando una banda de frecuencia específica es cortada por un filtro.

Step Rate

Switch

Este ajuste determina si la afinación cambia en un estilo de intervalo (ON) o no (OFF).

Rate (Intervalo Step)

Ajusta la frecuencia de cambio de la afinación.

Keysync

Switch (Keysync Switch)

Determina si el Flanger LFO se reajusta según el sonido de entrada (ON) o no (OFF).

Thre (Keysync Threshold)

Ajusta el nivel de volumen con el que se aplicará el reajuste.

Thres (Keysync Thres)

Ajusta la fase LFO cuando se reajusta LFO.

Phase (Keysync Phase)

Ajusta la fase LFO cuando se reajusta LFO.

EQ Gain

Low (Gain bajo)

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia (boost).

High (Gain alto)

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia (boost).

Balance

Balance

Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido flanger.

Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W saldrá el sonido flanger.

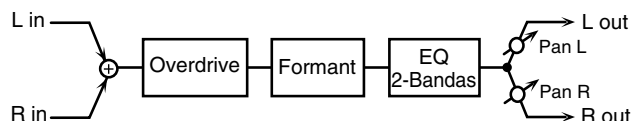
Output

Level (Nivel de salida) 0-127

Ajusta el nivel de salida.

43:FORMANT FILTER

Añade un carácter vocálico al sonido, similar a la voz humana.



Overdrive

Switch

Determina si Overdrive se reajusta en relación con el sonido de entrada (ON) o no (OFF).

Drive

Activa/desactiva el Drive.

Especifica la profundidad de distorsión. El volumen cambiará junto con el grado de distorsión.

Filter

Vowel 1, 2

Selecciona la vocal. El ajuste izquierdo es la vocal 1. El ajuste derecho es la vocal 2.

Rate

Ajusta la frecuencia en la cual se conmutarán dos vocales.

Depth

Ajusta la profundidad del efecto.

Manual

Ajusta el punto en el que se conmutarán dos vocales. Si se

ajusta a 50, las Vocales 1 y 2 se conmutarán en la misma cantidad de tiempo. Si el ajuste es más alto que 50 aumenta el tiempo para la Vocal 1; si el ajuste es más bajo que 50 disminuye el tiempo para la Vocal 1.

Keysync

Switch (Keysync Switch)

Determina si el LFO para cambiar las vocales se reajusta según el sonido de entrada (ON) o no (OFF).

Thres (Keysync Threshold)

Especifica el nivel de volumen en el que se aplica el reajuste.

EQ Gain

Low (Gain bajo)

Especifica el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia (boost).

High (Gain alto)

Especifica el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de alta frecuencia (boost).

Output

Level (Nivel de salida)

Especifica el volumen de salida.

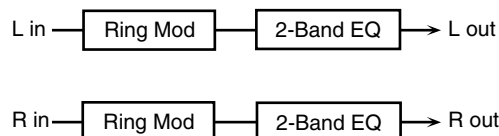
Pan (Panoramización de salida)

Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 está a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está a la derecha.

44:RING MODULATOR

El Ring Modulator es un efecto que aplica modulación de amplitud (AM) a la señal de entrada, produciendo sonidos parecidos a las campanas.

Es posible cambiar la frecuencia de modulación según el volumen del sonido de entrada a los dispositivos de efectos.



Ring Modulator

Freq (Frecuencia)

Ajusta la frecuencia con la cual se aplicará la modulación.

Modulator (Fuente Modulator)

Selecciona la entrada de la fuente de sonido para la envolvente que controla la modulación.

Si se ajusta a SOURCE, la frecuencia se modula según la envolvente de la entrada del sonido al Multiefectos.

Modulator Monitor

Determina si el sonido de entrada utilizado como modulator se envía (ON) o no (OFF).

Sens

Ajusta la cantidad de modulación de frecuencia aplicada.

Polarity

Determina si la modulación de frecuencia se mueve hacia frecuencias más altas (UP) o frecuencias más bajas (DOWN).

EQ Gain

Low (Gain bajo)

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia (boost).

High (Gain alto)

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de alta frecuencia (boost).

Balance

Balance (Efecto Balance)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido de fuente y el sonido del efecto.

Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido del efecto.

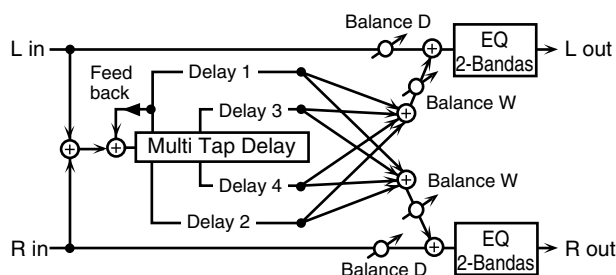
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

45:MULTI TAP DELAY

El Multi Tap Delay tiene cuatro retardos. Cada parámetro de Tiempo Delay se especifica como una duración de nota del tempo seleccionado. También es posible ajustar la panoramización de cada sonido de retardo.



Delay

1 (Tiempo Delay 1)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay 1.

2 (Tiempo Delay 2)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay 2.

3 (Tiempo Delay 3)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay 3.

4 (Tiempo Delay 4)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay 4.

Feedback

Ajusta la proporción (%) del sonido delay que volverá a la entrada. Los ajustes positivos (+) devolverán la señal a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producen una fase inversa.

HF Damp

Ajusta la frecuencia en la cual se cortará la gama de alta frecuencia del sonido diferido devuelto a la entrada.

Si no desea cortar las altas frecuencias devueltas, ajuste este parámetro a BYPASS.

Level

1 (Nivel 1)

Ajusta el nivel de salida del delay 1.

2 (Nivel 2)

Ajusta el nivel de salida del delay 2.

3 (Nivel 3)

Ajusta el nivel de salida del delay 3.

4 (Nivel 4)

Ajusta el nivel de salida del delay 4.

Pan

1 (Panoramización de salida 1)

Ajusta la posición estéreo del sonido delay (Delay 1). L64 está a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está a la derecha.

2 (Panoramización de salida 2)

Ajusta la posición estéreo del sonido delay (Delay 2). L64 está a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está a la derecha.

3 (Panoramización de salida 3)

Ajusta la posición estéreo del sonido delay (Delay 3). L64 está a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está a la derecha.

4 (Panoramización de salida 4)

Ajusta la posición estéreo del sonido delay (Delay 4). L64 está a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está a la derecha.

EQ Gain

Low (Gain bajo)

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia (boost).

High (Gain alto)

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de alta frecuencia (boost).

Balance

Balance (Efecto Balance)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido de fuente y el sonido del efecto.

Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido del efecto.

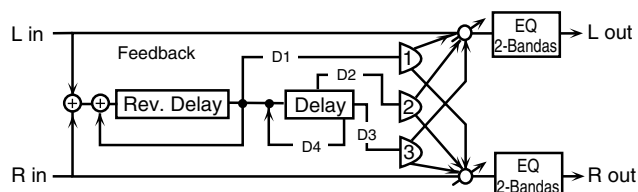
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

46:REVERSE DELAY

El Reverse Delay es un efecto delay que añade el inverso del sonido de entrada como el sonido delay.



Delay

1 (Tiempo Delay 1)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay 1.

2 (Tiempo Delay 2)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay 2.

3 (Tiempo Delay 3)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay 2.

4 (Tiempo Delay 4)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay 4.

Feedback

Feedback 1:4

Ajusta la proporción (%) del los sonidos delay 1 y 4 que volverán al efecto. Los ajustes positivos (+) devolverán la señal a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producen una fase inversa.

HF Damp

HF Damp 1:4

Ajusta la frecuencia en la cual se cortará el sonido diferido (Delay 1, 4) devuelto a la entrada.

Si no desea cortar las altas frecuencias devueltas, ajuste este parámetro a BYPASS.

Level 1:2:3

Ajusta el nivel de salida del delay 1, 2 y 3.

Pan 1:2:3 (Panoramización de salida 1:2:3)

Ajusta la panoramización del sonido delay (Delay 1,2,3). L64 está a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está a la derecha.

Threshold

Thresh (Nivel Threshold)

Especifica el nivel de volumen en el que empieza a aplicarse el delay inverso.

EQ Gain

Low (Gain bajo)

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia (boost).

High (Gain alto)

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de alta frecuencia (boost).

Balance

Balance (Efecto Balance)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido de fuente y el sonido del efecto.

Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido del efecto.

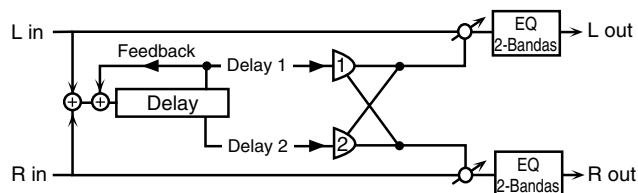
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

47:SHUFFLE DELAY

El Shuffle Delay añade una mezcla al sonido delay, dándole un efecto delay vital con un toque swing.



Delay

Time (Tiempo Delay)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay.

Shuffle Rate

Ajusta la proporción (como un porcentaje) del tiempo que transcurre antes de que el sonido toque en Delay B en relación con el tiempo que transcurre antes de que el sonido toque en Delay A. Si el ajuste es de 100%, los tiempos delay son los mismos.

Acceleration

Ajusta el tiempo con el cual el Tiempo Delay cambia del ajuste actual a un nuevo ajuste especificado. La proporción de cambio para el Tiempo Delay afecta directamente a la proporción de cambio de afinación.

Feedback

Ajusta la proporción (%) del sonido delay que volverá a la entrada delay. Los ajustes positivos (+) devolverán la señal a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producen una fase inversa.

HF Damp

Ajusta la frecuencia con la que se cortará el sonido diferido devuelto a la entrada.

Si no desea cortar las altas frecuencias del retardo, ajuste este parámetro a BYPASS.

Pan

A (Pan A)

Ajusta la panoramización del sonido delay A.

B (Pan B)

Ajusta la panoramización del sonido delay B.

Balance

Balance (Nivel Balance)

Ajusta el balance para los niveles del delay A y del delay B.

EQ Gain

Low (Gain bajo)

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia (boost).

High (Gain alto)

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de alta frecuencia (boost).

Balance

Balance (Efecto Balance)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido de fuente y el sonido del efecto.

Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido del efecto.

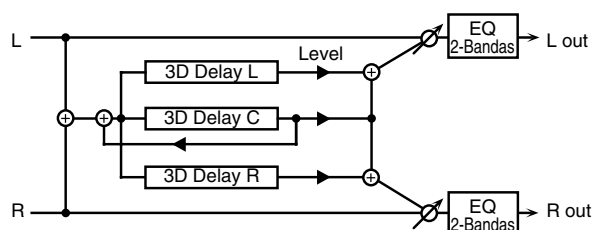
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

48:3D DELAY

Aplica un efecto 3D al sonido delay. El sonido delay se posicionará 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.



Delay

Center (Tiempo Delay Central)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay central.

Left (Tiempo Delay Izquierdo)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay izquierdo.

Right (Tiempo Delay Derecho)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay derecho.

HF Damp

Ajusta la frecuencia con la que se cortará el sonido diferido devuelto a la entrada.

Si no desea cortar las altas frecuencias del retardo, ajuste este parámetro a BYPASS.

Feedback

Ajusta la proporción (%) del sonido delay que volverá a la entrada. Los ajustes positivos (+) devolverán la señal a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producen una fase inversa.

Delay Level

Center (Nivel Central)

Ajusta el volumen del sonido delay central.

Left (Nivel Izquierdo)

Ajusta el volumen del sonido delay izquierdo.

Right (Level Right)

Ajusta el volumen del sonido delay derecho.

EQ Gain

Low (Gain bajo)

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia (boost).

High (Gain alto)

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de alta frecuencia (boost).

Balance

Balance (Efecto Balance)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido de fuente y el sonido del efecto.

Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido del efecto.

Output

Out (Modo Output)

Ajusta el método que se utilizará para escuchar el sonido que sale de los jacks OUTPUT. El efecto 3D óptimo se realizará si

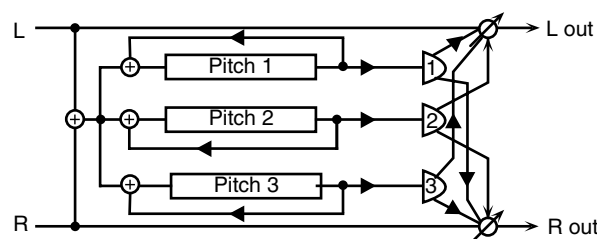
selecciona SPEAKER cuando utilice altavoces, o PHONES cuando utilice auriculares.

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

49:3VOICE PITCH SHIFTER

Un Pitch Shifter cambia la afinación del sonido original. Este desafinador de 3 voces tiene tres desafinadores, y puede añadir tres sonidos desafinados al sonido original.



Pch Coarse

1:2:3 (Coarse Pitch 1:2:3) #1

Especifica la afinación en semitonos para el Pitch shift 1-3.

Pch Fine

1:2:3 (Fine Pitch 1:2:3) #1

Realiza ajustes precisos a la afinación del Pitch shift 1-3 en intervalos de 2 centésimas.

Pitch Shift

Mode (Modo Pitch Shifter)

Los ajustes más altos de este parámetro proporcionarán una respuesta lenta, pero una afinación estable.

Fbk 1:2:3 (Nivel Feedback 1:2:3)

Ajusta la proporción (%) del sonido pitch shift 1-3 que volverá al efecto.

Pre Delay 1:2:3 (Tiempo Pre Delay 1:2:3)

Especifica el tiempo delay desde el sonido original hasta que se oye el sonido pitch shift 1-3.

Balance

Balance (Efecto Balance)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido de fuente y el sonido del efecto.

Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido del efecto.

Level (Nivel de salida)

Especifica el volumen de salida.

Pan 1:2:3 (Panoramización de salida 1:2:3)

Especifica la posición estéreo del sonido pitch shift 1-3. L64 está a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está a la derecha.

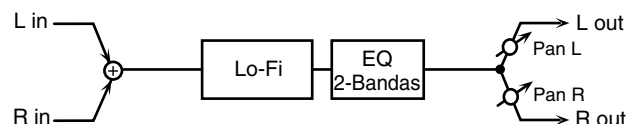
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

50:LOFI COMPRESS

Este es un efecto que degrada intencionadamente la calidad del sonido.



Lo-Fi

Type (Tipo LoFi)

Degrada la calidad del sonido. Se perderá calidad audio a medida que se aumente este ajuste.

Pre Filter

Type (Tipo Pre Filtro)

Ajusta el tipo de filtro que se aplicará antes de que el sonido pase a través del efecto Lo-Fi.

Post Filter 1

Type (Tipo Post Filtro 1)

Ajusta el tipo de filtro que se aplicará después de que el sonido pase a través del efecto Lo-Fi.

Post Filter 2

Type (Tipo Post Filtro 2)

OFF: No se utilizará un filtro posterior 2.

LPF: La zona de frecuencia por encima de la cual se cortará el ajuste Cutoff Freq.

HPF: La zona de frecuencia por debajo de la cual se cortará el ajuste Cutoff Freq.

Cutoff (Frecuencia de corte)

Ajusta la frecuencia de corte cuando una banda de frecuencia específica es cortada por un filtro.

EQ Gain

Low (Gain bajo)

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia (boost).

High (Gain alto)

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de alta frecuencia (boost).

Balance

Balance (Efecto Balance)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido de fuente y el sonido del efecto.

Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido del efecto.

Output

Level (Nivel de salida)

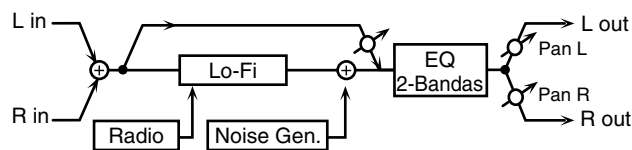
Ajusta el nivel de salida.

Pan (Panoramización de salida)

Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 está a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está a la derecha.

51:LOFI NOISE

Además del efecto Lo-Fi, este efecto también genera diferentes tipos de ruidos, como por ejemplo ruido de radio y ruido de disco.



Lo-Fi

Type (Tipo LoFi)

Degrada la calidad del sonido. Se perderá calidad audio a medida que se aumente este ajuste.

Post Filter

Type (Tipo Post Filtro)

OFF: No se utilizará filtro.

LPF: La zona de frecuencia por encima de la cual se cortará el ajuste Cutoff Freq.

HPF:La zona de frecuencia por debajo de la cual se cortará el ajuste Cutoff Freq.

Cutoff (Frecuencia de corte)

Ajusta la frecuencia en la cual el filtro empezará a cortar.

Radio Noise

Detune

Simula el ruido de afinación de una radio. A medida que se aumenta este valor, la afinación se arrastrará más.

Level

Ajusta el volumen del ruido de radio.

Disc Noise

Type (Tipo de ruido de disco)

Selecciona el tipo de ruido de grabación. La frecuencia en la cual se oye el ruido dependerá del tipo seleccionado.

LPF

Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasabajos que se aplica al ruido de grabación.

Level (Nivel de ruido de disco)

Ajusta el volumen del ruido de grabación.

EQ Gain

Low (Gain bajo)

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia (boost).

High (Gain alto)

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de alta frecuencia (boost).

Balance

Balance (Efecto Balance)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido de fuente y el sonido del efecto.

Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido del efecto.

Output

Level (Nivel de salida)

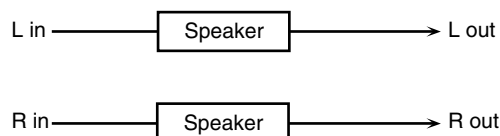
Ajusta el nivel de salida.

Pan (Panoramización de salida)

Ajusta la posición estéreo del sonido delay. L64 está a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está a la derecha.

52:SPEAKER SIMULATOR

El Speaker Simulator es un efecto que simula el tipo de ajustes de altavoz y micrófono utilizados para grabar el sonido de altavoz.



Speaker

Type (Tipo de altavoz)

Selecciona el tipo de altavoz. Las especificaciones de cada tipo se muestran a continuación. La columna del altavoz indica el diámetro de cada unidad de altavoz (en pulgadas) y el número de unidades.

Tipo	Carcasa	Altavoz	Micrófono
SMALL 1	de apertura posterior pequeña	10	mic dinámico
SMALL 2	de apertura posterior pequeña	10	mic dinámico
MIDDLE	de apertura posterior	12 x 1	mic dinámico
JC-120	de apertura posterior	12 x 2	mic dinámico
BUILT IN 1	de apertura posterior	12 x 2	mic dinámico
BUILT IN 2	de apertura posterior	12 x 2	mic condensador
BUILT IN 3	de apertura posterior	12 x 2	mic condensador
BUILT IN 4	de apertura posterior	12 x 2	mic condensador
BUILT IN 5	de apertura posterior	12 x 2	mic condensador
BG STACK 1	sellada	12 x 4	mic condensador
BG STACK 2	de apertura sellada grande	12 x 4	mic condensador
MS STACK 1	de apertura sellada grande	12 x 4	mic condensador
MS STACK 2	de apertura sellada grande	12 x 4	mic condensador
METAL STACK	apilable doble grande	12 x 4	mic condensador
2-STACK	de apertura sellada grande	12 x 4	mic condensador
3-STACK	de apertura sellada grande	12 x 4	mic condensador

Mic

Setting (Ajuste Mic)

Ajusta la posición del micrófono que graba el sonido del altavoz. Se puede ajustar en tres pasos, con el micrófono a más distancia siguiendo el orden de 1, 2, y 3.

Level

Ajusta el volumen del micrófono.

Direct Level

Ajusta el volumen del sonido directo.

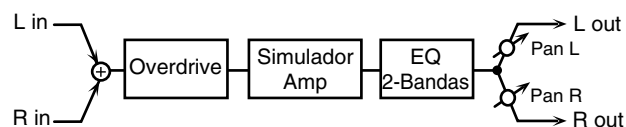
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

53:OVERDRIVE 2

Es un overdrive que proporciona fuerte distorsión.



Overdrive

Drive

Ajusta la cantidad de distorsión. El volumen cambiará junto con el grado de distorsión.

Tone

Ajusta la calidad de sonido del efecto Overdrive.

Amp Simulator

Switch

Activa/desactiva el simulador de amplificador.

Type (Tipo de simulador de ampli)

Ajusta el tipo de amplificador de guitarra.

SMALL: amplificador compacto

BUILT-IN: amplificador de tipo individual

2-STACK: gran amplificador apilable doble

3-STACK: gran amplificador apilable triple

EQ Gain

Low (Gain bajo)

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia (boost).

High (Gain alto)

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de alta frecuencia (boost).

Output

Level (Nivel de salida)

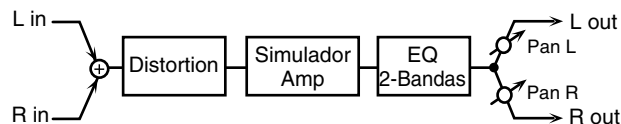
Ajusta el nivel de salida.

Pan (Panoramización de salida)

Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 está a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está a la derecha.

54:DISTORTION 2

Este es un efecto de distorsión que proporciona fuerte distorsión.



Distortion

Drive

Ajusta el grado de distorsión. El volumen cambiará junto con el grado de distorsión.

Tone

Ajusta la calidad de sonido del efecto Overdrive.

Amp Simulator

Switch

Activa/desactiva el simulador de amplificador.

Type (Tipo de simulador de ampli)

Ajusta el tipo de amplificador de guitarra.

SMALL: amplificador compacto

BUILT-IN: amplificador de tipo individual

2-STACK: gran amplificador apilable doble

3-STACK: gran amplificador apilable triple

EQ Gain

Low (Gain bajo)

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia (boost).

High (Gain alto)

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de alta frecuencia (boost).

Output

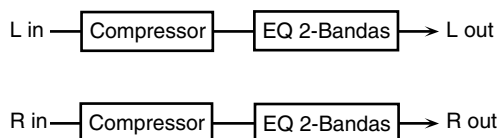
Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

Pan (Panoramización de salida)

Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 está a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está a la derecha.

55:STEREO COMPRESSOR



Compressor

Attack

Ajusta el tiempo de ataque de un sonido de entrada.

Sustain

Ajusta el tiempo a partir del cual los sonidos de nivel bajo se elevan hasta que alcanzan el volumen especificado.

Post Gain

Ajusta el gain de salida.

EQ Gain

Low (Gain bajo)

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia (boost).

High (Gain alto)

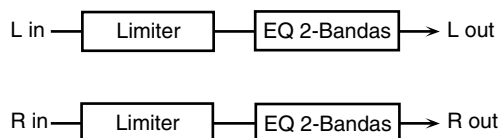
Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de alta frecuencia (boost).

Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

56:STEREO LIMITER



Limiter

Threshold (Nivel Threshold)

Ajusta el volumen en el cual empezará la compresión.

Ratio (Intervalo de compresión)

Ajusta la proporción de compresión.

Release (Tiempo Release)

Ajusta el tiempo desde que el volumen cae por debajo del Nivel Threshold hasta que no se aplica por más tiempo la compresión.

Post Gain

Ajusta el gain de salida.

EQ Gain

Low (Gain bajo)

Ajusta el gain de baja frecuencia.

High (Gain alto)

Ajusta el gain de alta frecuencia.

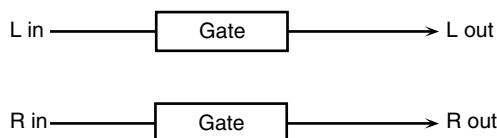
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

57:GATE

El efecto Gate corta el delay de reverberación según el volumen de la entrada de sonido al dispositivo de efecto. Utilízelo en situaciones como cuando desee forzar una disminución en el sonido de caída.



Gate

Mode

GATE (Gate Reverb):

Si la fuente de volumen cae por debajo de un cierto nivel, la compuerta cierra, produciendo que el efecto del sonido de reverberación sea cortado con una reverberación gate.

DUCK (Ducking Reverb):

Si la fuente de volumen sube lo suficiente, la compuerta cierra, lo que produce un efecto de tipo de reverberación inversa. Detenga el sonido de reverberación sólo cuando suene el sonido alto de entrada, para evitar que el sonido reproducido sea poco claro.

Attack Time

Ajusta el tiempo que tarda la compuerta en abrirse completamente después de ser desencadenada.

Hold Time

Ajusta el tiempo que tarda la compuerta a cerrarse un instante después de que la fuente de sonido quede por debajo del nivel Threshold.

Release Time

Ajusta el tiempo que tarda la compuerta a cerrarse completamente después de pasar por Hold time.

Gate Key

Key

Selecciona la entrada de sonido que actúa como el desencadenante que cierra la compuerta.

Si se ajusta a SOURCE, la compuerta se cierra por la entrada de sonido a Multiefectos.

Threshold (Key Threshold)

Ajusta el nivel de volumen en el que la compuerta empieza a cerrarse.

Moniter (Key Monitor)

Determina si el sonido utilizado como desencadenante del gate se envía (ON) o no (OFF).

Balance

Balance (Efecto Balance)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido de fuente y el sonido del efecto.

Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido del efecto.

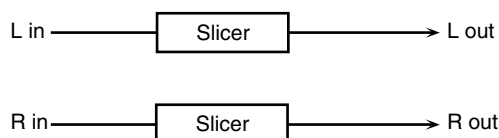
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

58:SLICER

Aplicando cortes sucesivos al sonido, este efecto convierte un sonido convencional en un sonido que aparece para ser tocado como una frase de acompañamiento. Éste es especialmente efectivo si lo aplica a sonidos tipo sustain.



Level 1-4

Beat 1-4

Para un compás simple que contenga cuatro notas negras, ajusta el nivel de cada semicorchea cuando el compás se divide en semicorcheas. Si lo ajusta a 0, no saldrá sonido.

Rate

Rate

Determina el ciclo para un compás.

Attack

Attack

Ajusta la velocidad a la cual el volumen cambia entre tiempos. Cuánto más alto sea el valor, más rápidamente cambia el volumen.

Reset

Trigger

Selecciona la entrada del sonido que actúa como el desencadenante reajustando el patrón de un compás.

Si lo ajusta a OFF, el patrón no se reajusta, incluso si la entrada está presente. Si lo ajusta a Source, el patrón se reajusta por la entrada de sonido al Multiefectos. Si selecciona RESET como parámetro de control MFX, puede utilizar un dispositivo MIDI externo para restablecer el patrón.

Threshold (Reajuste Threshold)

Ajusta el nivel de volumen en el que empieza el reajuste.

Monitor (Reajuste Monitor)

Determina si el sonido utilizado como desencadenante del reajuste se envía (ON) o no (OFF). Este parámetro no está disponible si Reset está ajustado a OFF o a Source.

Beat Change

Mode

Ajusta el modo con el que el volumen cambia cuando un tiempo avanza hacia el siguiente.

LEGATO:El cambio en el volumen desde el nivel de un tiempo al siguiente permanece inalterable. Si el nivel del siguiente tiempo es el mismo que el anterior, luego no habrá cambio en el volumen.

SLASH:El nivel está momentáneamente a 0 antes de avanzar al nivel para el próximo tiempo. Este cambio en el volumen se produce incluso si el nivel del siguiente tiempo es el mismo que el anterior.

Shuffle

Ajusta la temporización de los cambios del volumen en niveles para Tiempos pares (Beat 1-2/Beat 1-4/Beat 2-2/...). Cuánto más alto es el valor seleccionado, más se atrasa la temporización con la cual el tiempo avanza.

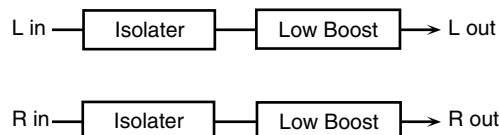
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

59:ISOLATOR

Un ecualizador que corta mucho el volumen, permitiéndole añadir un efecto especial al sonido cortando el volumen en varios intervalos.



Boost/Cut

Low (Nivel bajo) #

Mid (Nivel medio) #

High (Nivel alto) #

Elevan y cortan los intervalos de cada frecuencia High, Middle, y Low. A -60 dB, el sonido es inaudible. 0 dB es equivalente al nivel de entrada del sonido.

Anti Phase Low

Switch (Conmutador Anti Phase bajo)

Activa y desactiva la función Anti-Phase y define los ajustes de nivel para las gamas de frecuencia Low. Si lo activa, el canal contrario al sonido estéreo se invierte y se añade a la señal.

Level (Nivel Anti Phase bajo)

Ajustando estos niveles para ciertas frecuencias le permite poner énfasis a partes específicas. (Es efectivo sólo para la fuente estéreo.)

Anti Phase Mid

Switch (Conmutador Anti Phase medio)

Activa y desactiva la función Anti-Phase y define los ajustes de nivel para las gamas de frecuencia Middle. Si la activa, el canal contrario del sonido estéreo se invierte y se añade a la señal.

Level (Nivel Anti Phase medio)

Ajustando estos niveles para ciertas frecuencias le permite poner énfasis a partes específicas. (Es efectivo sólo para la fuente estéreo.)

Low Boost

Switch (Conmutador Low Booster)

Ajusta si el Low Booster se utilizará (ON) o no (OFF). Enfatiza el fondo para crear un sonido de bajo fuerte.

Aumentando este valor se produce un final de bajos más potente. (Según los ajustes Isolator y de filtro este efecto puede ser difícil de distinguir.)

Level (Nivel Low Booster)

Ajusta el nivel.

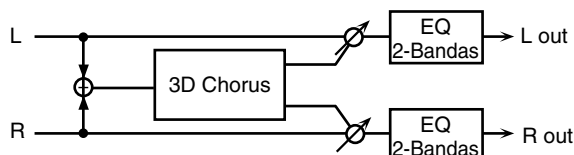
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

60:3D CHORUS

Aplica un efecto 3D al sonido chorus. El sonido chorus se posicionará 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.



Chorus

Rate (Intervalo LFO)

Ajusta la frecuencia de modulación del sonido chorus.

Depth (Profundidad LFO)

Ajusta la profundidad de modulación del sonido chorus.

Phase

Ajusta la amplitud del sonido chorus.

Pre Delay (Tiempo Pre Delay)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido original hasta que se oye el sonido chorus.

Filter

Type

OFF:No se utilizará filtro.

LPF:La zona de frecuencias por encima de la cual se cortará el ajuste Cutoff Freq.

HPF:La zona de frecuencias por debajo de la cual se cortará el ajuste Cutoff Freq.

Cutoff (Frecuencia de corte)

Ajusta la frecuencia de corte cuando una banda de frecuencia específica es cortada por un filtro.

EQ Gain

Low (Gain bajo)

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de frecuencia baja (boost).

High (Gain alto)

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de frecuencia alta (boost).

Balance

Balance

Ajusta el balance del volumen entre el sonido original y el sonido flanger.

Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido flanger.

Output

Out (Modo Output)

Ajusta el método que se utilizará para escuchar el sonido que sale de los jacks OUTPUT. El efecto 3D óptimo se realizará si

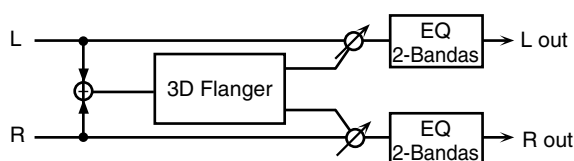
selecciona SPEAKER cuando utilice altavoces, o PHONES cuando utilice auriculares.

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

61:3D FLANGER

Aplica un efecto 3D al sonido flanger. El sonido flanger se posicionará 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.



Flanger

Rate (Intervalo LFO)

Ajusta la velocidad de modulación del sonido flanger.

Depth (Profundidad LFO)

Ajusta la profundidad de modulación del sonido flanger.

Feedback

Ajusta la proporción (%) del sonido flanger que volverá a la entrada. Los ajustes positivos (+) devolverán la señal a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producen una fase inversa. Los valores altos producirán un sonido más característico.

Phase

Ajusta la amplitud del sonido flanger.

PrDly (Tiempo Pre Delay)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.

Filter

Type

OFF:No se utiliza filtro.

LPF:La zona de frecuencias por encima de la cual se cortará el ajuste Cutoff Freq.

HPF:La zona de frecuencias por debajo de la cual se cortará el ajuste Cutoff Freq.

Cutoff (Frecuencia de corte)

Ajusta la frecuencia de corte cuando una banda de frecuencia específica es cortada por un filtro.

Step Rate

Switch (Conmutador Step Rate)

Determina si se cambia la afinación en un estilo de intervalo (ON) o no (OFF).

Step Rate (Intervalo Step)

Ajusta la proporción a la cual se cambiará la afinación.

EQ Gain

Low (Gain bajo)

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de frecuencia baja (boost).

High (Gain alto)

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de frecuencia alta (boost).

Balance

Balance

Ajusta el balance del volumen entre el sonido original y el sonido flanger.

Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido flanger.

Output

Output (Modo Output)

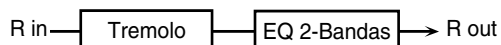
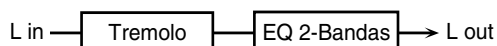
Ajusta el método que se utilizará para escuchar el sonido que sale de los jacks OUTPUT. El efecto 3D óptimo se realizará si selecciona SPEAKER cuando utilice altavoces, o PHONES cuando utilice auriculares.

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

62:TREMOLO

El Tremolo modula cíclicamente el volumen para añadir el efecto tremolo al sonido.



Tremolo

Mod Wave (Modulación de onda)

TRI: El sonido se modulará como una onda triangular.

SQR: El sonido se modulará como una onda cuadrada.

SIN: El sonido se modulará como una onda sinusoidal.

SAW1/2: El sonido se modulará como una onda dentada. Los dientes en Saw1 y Saw2 señalan direcciones opuestas.



Rate

Ajusta la frecuencia (velocidad) del cambio.

Depth

Ajusta la profundidad a la cual se aplica el efecto.

EQ Gain

Low (Gain Bajo)

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de frecuencia baja (boost).

High (Gain Alto)

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de frecuencia alta (boost).

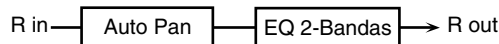
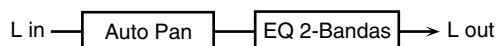
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

63:AUTO PAN

El efecto Auto Pan modula cíclicamente la posición estéreo del sonido.



Auto Pan

Mod Wave (Modulación de onda)

TRI: El sonido se modulará como una onda triangular.

SQR: El sonido se modulará como una onda cuadrada.

SIN: El sonido se modulará como una onda sinusoidal.

SAW1/2: El sonido se modulará como una onda dentada. Los dientes en Saw1 y Saw2 señalan direcciones opuestas.

Capítulo 2 Utilizar los efectos del XV-5080



Rate

Ajusta la frecuencia (velocidad) del cambio.

Depth

Ajusta la profundidad a la cual se aplica el efecto.

EQ Gain

Low (Gain Bajo)

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de frecuencia baja (boost).

High (Gain Alto)

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de frecuencia alta (boost).

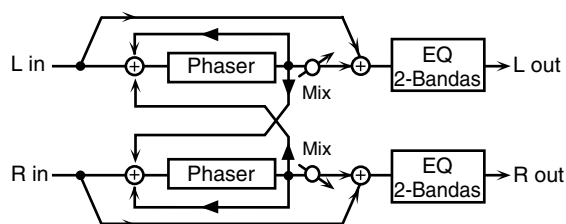
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

64: STEREO PHASER 2

Es un phaser estéreo.



Phaser

Type (Tipo Phaser)

Selecciona el tipo de Phaser.

El Type 2 añade más efecto Phaser a las altas frecuencias que el Type 1.

Mode

Selecciona el número de etapas en el phaser (4/8/12/16).

Polarity

Selecciona si la fase izquierda y derecha de la modulación será la misma o diferente.

INVERSE: La fase izquierda y la fase derecha serán

diferentes. Si utiliza una fuente mono, se dispersará el sonido.

SYNCHRO: La fase izquierda y la fase derecha serán las mismas. Selecciónela si utiliza una fuente estéreo.

Manual

Ajusta la frecuencia central a la cual se aplicará el efecto phase.

Rate (Intervalo Phaser)

Ajusta la frecuencia de la modulación.

Depth (Profundidad Phaser)

Ajusta la profundidad de modulación.

Resonance (Resonancia Phaser)

Ajusta la cantidad de retorno para el phaser. Los ajustes más altos dan un carácter más fuerte al sonido.

X-Feedback (Nivel cruzado Feedback)

Ajusta la proporción (%) del sonido phaser que volverá a la entrada. Los ajustes positivos (+) volverán la señal a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producen una fase inversa.

Mix Level (Nivel Mix)

Ajusta el volumen del sonido de fase desplazada, en relación con un sonido directo.

Step Rate

Switch (Conmutador Step)

Determina si la afinación se cambia a un estilo de intervalos (ON) o no (OFF).

Rate (Intervalo Step)

Ajusta la frecuencia (periodo) del cambio de afinación.

EQ Gain

Low (Gain Bajo)

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de frecuencia baja (boost).

High (Gain Alto)

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de frecuencia alta (boost).

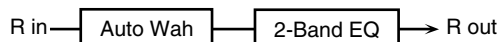
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

65: STEREO AUTO WAH

Es un Auto Wah estéreo.



Auto Wah

Filter Type

Selecciona el tipo de filtro.

LPF: El efecto wah se aplicará en una amplia gama de frecuencias.

BPF: El efecto wah se aplicará en una reducida gama de frecuencias.

Sens

Ajusta la sensibilidad con la cual se controla el filtro.

Manual

Ajusta la frecuencia central desde la cual se aplica el efecto.

Peak

Ajusta la cantidad de efecto wah que se producirá en el área de la frecuencia central.

Los ajustes más bajos causarán que el efecto se aplique en una amplia área alrededor de la frecuencia central. Los ajustes más altos causarán que el efecto se aplique en una zona más reducida.

Rate (Intervalo LFO)

Ajusta la frecuencia de la modulación.

Depth (Profundidad LFO)

Ajusta la profundidad de la modulación.

Polarity (Polaridad Auto Wah)

Ajusta la dirección hacia la cual cambiará la frecuencia una vez modulado el filtro auto-wah. Con un ajuste Up, el filtro cambiará hacia la frecuencia alta. Con un ajuste Down, cambiará hacia la frecuencia baja.

Phase

Ajusta el grado de afinación de fase de los sonidos de la parte izquierda y derecha una vez aplicado el efecto Wah.

EQ Gain

Low

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de frecuencia baja (boost).

High

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de frecuencia alta (boost).

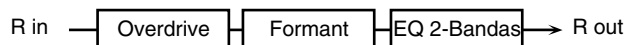
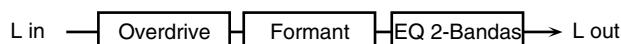
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

66: ST FORMANT FILTER (Stereo Formant Filter)

Es un filtro de tipo estéreo.



Overdrive

Switch (Conmutador Drive)

Activa/desactiva el Drive.

Drive

Ajusta el grado de distorsión. El volumen cambiará junto con el grado de distorsión.

Filter

Vowel1

Selecciona la vocal 1.

Vowel2

Selecciona la vocal 2.

Rate

Ajusta la frecuencia en la cual se conmutarán las dos vocales.

Depth

Ajusta la profundidad del efecto.

Manual

Ajusta el punto en el que se conmutarán las dos vocales. Si se ajusta a 50, las Vocales 1 y 2 se conmutarán en la misma cantidad de tiempo. Si el ajuste es más alto que 50 aumenta el

Capítulo 2 Utilizar los efectos del XV-5080

tiempo para la Vocal 1; si el ajuste es más bajo que 50 disminuye el tiempo para la Vocal 1.

Phase

Ajusta la afinación de fase de los sonidos de la parte izquierda y derecha cuando las dos vocales se conmutan.

Keysync

Switch (Conmutador Keysync)

Determina si el LFO para cambiar las vocales se reajusta según el sonido de entrada (ON) o no (OFF).

Thres

Especifica el nivel de volumen en el que se aplica el reajuste.

EQ Gain

Low

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de frecuencia baja (boost).

High

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de frecuencia alta (boost).

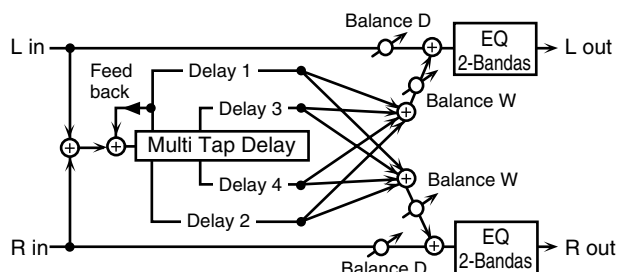
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

67: MULTI TAP DELAY 2

Le permite ajustar tiempos delay más largos (max. 3000 ms) para la función Multi-Tap Delay.



Delay

1-4 (Tiempo Delay 1-4)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido delay 1 - 4.

Feedback

Ajusta la proporción (%) del sonido delay que volverá a la entrada. Los ajustes positivos (+) devolverán la señal a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producen una fase inversa.

HF Damp

Ajusta la frecuencia con la cual se cortará el sonido diferido devuelto a la entrada delay.

Si no desea amortiguar las altas frecuencias, ajuste este parámetro a BYPASS.

Level

1-4 (Nivel Delay 1-4)

Ajusta el nivel de salida de delay 1 - 4.

Pan

1-4 (Panoramización de salida 1-4)

Ajusta la posición estéreo del sonido delay (Delay 1-4). L64 está a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está a la derecha.

EQ Gain

Low (Gain Bajo)

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de frecuencia baja (boost).

High (Gain Alto)

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de frecuencia alta (boost).

Balance

Balance (Efecto Balance)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido de fuente y el sonido del efecto.

Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido del efecto.

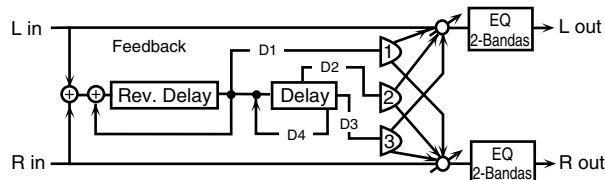
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

68: REVERSE DELAY 2

Le permite ajustar tiempos delay más largos (máx. 1500 ms) para la función Multi-Tap Delay.



Delay

1-4 (Tiempo Delay 1-4)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay 1 - 4.

Feedback

1, 4 (Feedback 1, 4)

Ajusta la proporción (%) del sonido delay 1 que volverá al efecto. Los ajustes positivos (+) devolverán la señal a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producen una fase inversa.

HF Damp

1, 4 (HF Damp 1, 4)

Ajusta la frecuencia en la cual se cortará el sonido diferido (Delay 1, 4) devuelto a la entrada.

Si no desea cortar las altas frecuencias devueltas, ajuste este parámetro a BYPASS.

Level

1-3 (Nivel Delay 1-3)

Ajusta el nivel de volumen del sonido delay (Delay 1 - 3).

Pan

1-3 (Panoramización de salida 1-3)

Ajusta la panoramización del sonido delay (Delay 1). L64 está a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está a la derecha.

Threshold

Value

Especifica el nivel de volumen en el que empieza a aplicarse el delay inverso.

EQ Gain

Low (Gain bajo)

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia (boost).

High (Gain alto)

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de alta frecuencia (boost).

Balance

Balance (Efecto Balance)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido de fuente y el sonido del efecto.

Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido del efecto.

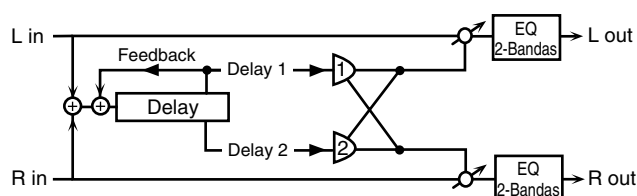
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

69: SHUFFLE DELAY 2

Le permite ajustar tiempos delay más largos (máx. 3000 ms) para la función Shuffle Delay.



Delay

Time (tiempo Delay)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay.

Shuffle Rate

Ajusta la proporción (como un porcentaje) del tiempo que transcurre antes de que el sonido toque en Delay B en relación con el tiempo que transcurre antes de que el sonido toque en Delay A. Si el ajuste es de 100%, los tiempos delay son los mismos.

Acceleration

Ajusta el tiempo con el cual el Tiempo Delay cambia del ajuste actual a un nuevo ajuste especificado.

Feedback

Ajusta la proporción (%) del sonido delay que volverá a la entrada delay. Los ajustes positivos (+) devolverán la señal a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producen una fase inversa.

HF Damp

Ajusta la frecuencia con la que se cortará el sonido diferido devuelto a la entrada delay.

Si no desea cortar las altas frecuencias del retardo, ajuste este parámetro a BYPASS.

Pan

A, B (Panoramización A, B)

Ajusta la panoramización del sonido delay A, B sound.

Balance

Balance (Nivel de Balance)

Ajusta el balance para los niveles del delay A y del delay B.

EQ Gain

Low (Gain Bajo)

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia (boost).

High (Gain Alto)

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de alta frecuencia (boost).

Balance

Balance (Efecto Balance)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido de fuente y el sonido del efecto.

Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido del efecto.

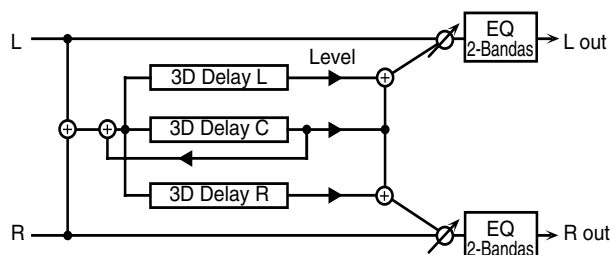
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

70: 3D DELAY 2

Le permite ajustar tiempos delay más largos (máx. 3000 ms) para la función 3D Delay.



Delay

Center (Tiempo Delay Central)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay central.

Left (Tiempo Delay Izquierdo)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay izquierdo.

Right (Tiempo Delay Derecho)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay derecho.

HF Damp

Ajusta la frecuencia con la que se cortará el sonido diferido devuelto a la entrada delay.

Si no desea cortar las altas frecuencias del retardo, ajuste este parámetro a BYPASS.

Feedback

Ajusta la proporción (%) del sonido delay que volverá a la entrada delay. Los ajustes positivos (+) devolverán la señal a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producen una fase inversa.

Delay Level

Center (Nivel Delay Central)

Ajusta el volumen del sonido delay central.

Left (Nivel Delay Izquierdo)

Ajusta el volumen del sonido delay izquierdo.

Right (Nivel Delay Derecho)

Ajusta el volumen del sonido delay derecho.

EQ Gain

Low (Gain Bajo)

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia (boost).

High (Gain Alto)

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de alta frecuencia (boost).

Balance

Balance (Efecto Balance)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido de fuente y el sonido del efecto.

Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido del efecto.

Output

Out (Modo Output)

Ajusta el método que se utilizará para escuchar el sonido que sale de los jacks OUTPUT. El efecto 3D óptimo se realizará si selecciona **SPEAKER** cuando utilice altavoces, o **PHONES** cuando utilice auriculares.

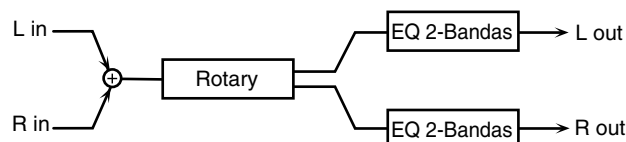
Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

71: ROTARY 2

Este efecto contiene una respuesta modificada para el altavoz de rotación, con el final elevado.

El efecto tiene las mismas especificaciones que el altavoz de rotación integrado del VK-7.



Rotary

Speed

Cambia la velocidad de rotación del altavoz.

SLOW: El woofer gira a la velocidad determinada por el ajuste Woofer Speed Slow, y el tweeter gira a la velocidad determinada por el ajuste Tweeter Speed Slow.

FAST: El woofer gira a la velocidad determinada por el ajuste Woofer Speed Fast, y el tweeter gira a la velocidad determinada por el ajuste Tweeter Speed Fast.

Brake

Cambia la rotación del altavoz.

Si está desactivado, la rotación se detendrá gradualmente. Si está activado, la rotación aumentará gradualmente.

Spread

Value

Ajusta la imagen estéreo del altavoz de rotación. cuanto más alto es el valor, más se distribuye el sonido.

Woofers

Slow (Intervalo lento Woofer)

Especifica la velocidad de rotación lenta del woofer.

Fast (Intervalo rápido Woofer)

Especifica la velocidad de rotación rápida del woofer.

Level (Nivel Woofer)

Ajusta el volumen del woofer.

Trans Up (Transición Up de Woofer)

Ajusta la proporción con la cual la rotación del woofer aumenta la velocidad cuando la rotación cambia de Slow a Fast. Con los valores más altos, más rápida es la transición.

Trans Down (Transición Down de Woofer)

Ajusta la proporción con la cual la rotación del woofer disminuye la velocidad cuando la rotación cambia de Slow a Fast. Con los valores más altos, más rápida es la transición.

Tweeters

Slow (Intervalo lento Tweeter)

Especifica la velocidad de rotación lenta del tweeter.

Fast (Intervalo rápido Tweeter)

Especifica la velocidad de rotación rápida del tweeter.

Tweeter (Nivel Tweeter)

Ajusta el volumen del tweeter.

Trans Up (Transición Up de Tweeter)

Ajusta la proporción con la cual la rotación del tweeter aumenta la velocidad cuando la rotación cambia de Slow a Fast. Con los valores más altos, más rápida es la transición.

Trans Down (Transición Down de Tweeter)

Ajusta la proporción con la cual la rotación del tweeter disminuye la velocidad cuando la rotación cambia de Slow a Fast. Con los valores más altos, más rápida es la transición.

EQ Gain

Low (Gain Bajo)

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia (boost).

High (Gain Alto)

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de alta frecuencia (boost).

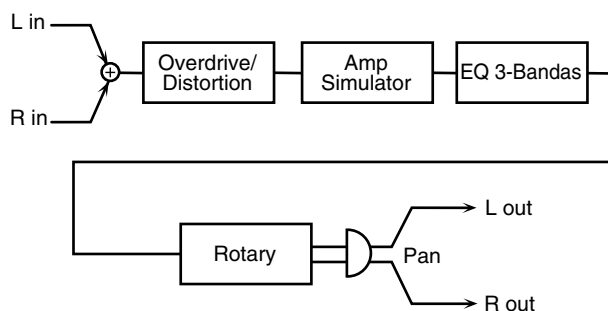
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

72: ROTARY MULTI

Conecta los efectos Overdrive/Distortion (ODDS), un 3-Band (EQ), y Rotary (RT) en series.



Sequence

OD/Dist (Conmutador Overdrive/Distortion)

Activa/desactiva Overdrive o Distortion.

Amp Sim (Conmutador Amp Simulator)

Activa/desactiva Amp Simulator.

3 Band EQ (Conmutador 3 Band EQ)

Activa/desactiva 3 Band EQ.

Rotary (Conmutador Rotary)

Activa/desactiva Rotary.

Overdrive/Distortion

Type

Selecciona cuando va a utilizar Overdrive o Distortion.

Drive

Ajusta el grado de distorsión. El volumen cambiará junto con el grado de distorsión.

Tone

Ajusta la calidad del sonido del efecto Overdrive/Distortion.

Level

Ajusta el nivel de salida de Overdrive/Distortion.

Amp Simulator

Type (Tipo Amp)

Selecciona el tipo de amplificador de guitarra.

EQ Gain

Low (EQ Gain Bajo)

Ajusta el gain de la gama de bajos del ecualizador.

Mid (EQ Gain Medio)

Ajusta el gain de la zona especificada por el parámetro EQ M Fq y el parámetro EQ M Q.

High (EQ Gain Alto)

Ajusta el gain de la gama de altos del ecualizador.

Mid

Mid Freq (Frecuencia EQ Mid)

Ajusta la frecuencia central para el ecualizador de gama media.

Mid Q (EQ Mid Q)

Ajusta la amplitud de la zona centrada en el ajuste EQ M Fq en el cual el gain se verá afectado. Los valores más altos de Q provocarán que se vea afectada una zona más reducida.

Rotary

Speed

Cambia simultáneamente la velocidad de rotación del rotor de baja frecuencia y del rotor de alta frecuencia.

Slow: Disminuye la rotación a la velocidad especificada (valores de parámetro RT L Slow/RT H Slow).

Fast: Aumenta la rotación a la velocidad especificada (valores de parámetro RT L Fast/RT H Fast).

Separation

Ajusta la distribución espacial del sonido.

Woofer

Slow (Intervalo lento de frecuencia baja)

Ajusta la velocidad lenta del rotor de baja frecuencia.

Fast (Intervalo rápido de frecuencia baja)

Ajusta la velocidad rápida del rotor de baja frecuencia.

Accel (Aceleración de frecuencia baja)

Ajusta el tiempo que tarda el rotor de baja frecuencia para alcanzar la nueva velocidad seleccionada cuando pasa de velocidad rápida a lenta (o de lenta a rápida). Los valores más bajos requieren más tiempo.

Level (Nivel de frecuencia baja)

Ajusta el volumen del rotor de baja frecuencia.

Tweeter

Slow (Intervalo lento de frecuencia alta)

Ajusta la velocidad lenta del rotor de alta frecuencia.

Fast (Intervalo rápido de frecuencia alta)

Ajusta la velocidad rápida del rotor de alta frecuencia.

Accel (Aceleración de frecuencia alta)

Ajusta el tiempo que tarda el rotor de alta frecuencia para alcanzar la nueva velocidad seleccionada cuando pasa de velocidad rápida a lenta (o de lenta a rápida). Los valores más bajos requerirán más tiempo.

Level (Nivel de frecuencia alta RT)

Ajusta el volumen del rotor de alta frecuencia.

Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

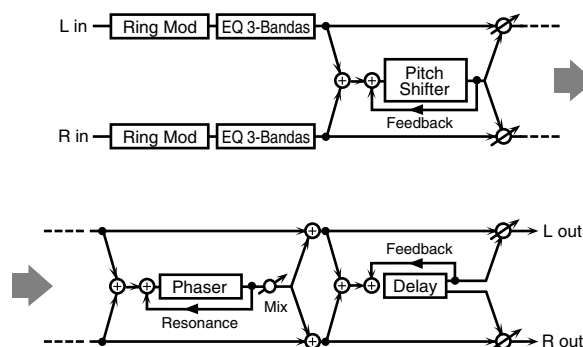
Pan (Panoramización de salida)

Ajusta la posición estéreo del sonido.

73: KEYBOARD MULTI

Keyboard Multi contiene los efectos Ring Modulator (RM), Equalizer (EQ), Pitch Shifter (PS), Phaser (PH) y Delay (Dly) conectados en series.

El Ring Modulator es un efecto que aplica modulación de amplitud (AM) a la señal de entrada, produciendo sonidos parecidos a las campanas.



Sequence

Ring Mod (Conmutador Ring Modulator)

Activa/desactiva Ring Modulator.

3 Band EQ Sw (Conmutador 3 Band EQ)

Activa/desactiva equalizer.

Pch Shift (Conmutador Pitch Shifter)

Activa/desactiva Pitch Shifter.

Phaser (Conmutador Phaser)

Activa/desactiva Phaser.

Delay (Conmutador Delay)

Activa/desactiva delay.

* Después de girar el dial VALUE para seleccionar el efecto, puede pulsar [F1] o [F2] para arreglar el orden en el cual se conectan los efectos.

Ring Modulator

Freq (Frecuencia RM)

Ajusta la frecuencia con la cual se aplicará la modulación.

Balance (Balance RM)

Ajusta el balance entre el sonido directo y el sonido de ring modulated.

EQ Gain

Low (EQ Gain Bajo)

Ajusta el gain de la gama de bajos del ecualizador.

Mid (EQ Gain Medio)

Ajusta el gain de la zona especificada por el parámetro EQ M Fq y el parámetro EQ M Q.

High (EQ Gain Alto)

Ajusta el gain de la gama de altos del ecualizador.

Mid (Frecuencia Media EQ)

Ajusta la frecuencia central para el ecualizador de gama media.

Mid Q (EQ Mid Q)

Ajusta la amplitud de la zona centrada en el ajuste EQ M Fq en el cual el gain se verá afectado. Los valores más altos de Q provocarán que se vea afectada una zona más reducida.

Pitch Shifter

Mode (Modo PS Shifter)

Los ajustes más altos de este parámetro proporcionarán una respuesta lenta, pero una afinación estable.

Coarse Tune (PS Coarse Pitch) # *1

Ajusta la afinación del sonido pitch shift en intervalos de semitono (octavas -2- +1).

Fine Tune (PS Fine Pitch) # *1

Realiza ajustes precisos a la afinación del sonido pitch shift en intervalos de 2 centésimas (-100- +100 centésimas).

Delay (PS PreDelay)

Especifica el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido pitch shift.

Feedback (PS Feedback)

Ajusta la proporción (%) del sonido procesado que volverá al efecto.

Balance (Balance PS)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido pitch shift.

Phaser

Mode (Modo Phaser)

Selecciona el número de etapas en el phaser.

Manual (Phaser Manual)

Ajusta la frecuencia central a la cual se modulará el sonido phaser.

Rate (Intervalo Phaser)

Ajusta la frecuencia de la modulación.

Depth (Profundidad Phaser)

Ajusta la profundidad de modulación.

Resonance (Resonancia Phaser)

Ajusta el énfasis para la zona cercana a la frecuencia central especificada por el parámetro PH Man.

Mix Level (Phaser Mix)

Ajusta la proporción con la que el sonido phase shift se combina con el sonido directo.

Delay

Left Time (Tiempo Delay Izquierdo)

Ajusta el tiempo desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay de la izquierda.

Right Time (Tiempo Delay Derecho)

Ajusta el tiempo desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay de la derecha.

Feedback (Nivel Delay Feedback)

Ajusta la proporción (%) del sonido delay que será devuelto a la entrada delay.

HF Damp

Ajusta la frecuencia con la que se cortará el sonido devuelto al efecto. Si no desea cortar las altas frecuencias del retardo, ajuste este parámetro a BYPASS.

Balance (Balance Delay)

Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido delay.

Output

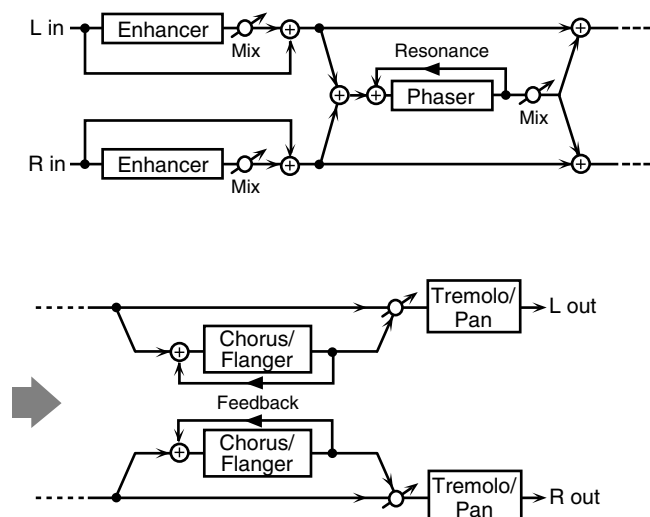
Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

* 1 En el control a tiempo real, la afinación seleccionada se controla con estos parámetros.

74: RHODES MULTI

Rhodes Multi contiene los efectos Enhancer (EH), Phaser (PH), Chorus o Flanger (CF), y Tremolo o Pan (TP) conectados en series.



Sequence

Enhancer (Conmutador Enhancer)

Activa/desactiva Enhancer.

Phaser (Conmutador Phaser)

Activa/desactiva Phaser.

CF Sw (Conmutador CF)

Activa/desactiva chorus/flanger.

TP Sw (Conmutador TP)

Activa/desactiva tremolo o pan.

Enhancer

Sens (Sensibilidad Enhancer)

Ajusta la sensibilidad del enhancer.

Mix Level (Nivel Enhancer Mix)

Ajusta la proporción con la cual las armonías generadas por el enhancer se combinan con el sonido directo.

Phaser

Mode (Modo Phaser)

Selecciona el número de etapas en el phaser.

Manual (Phaser Manual)

Ajusta la frecuencia central a la cual se modulará el sonido phaser.

Mix Level (Phaser Mix)

Ajusta la proporción con la que el sonido phase shift se combina con el sonido directo.

Rate (Intervalo Phaser)

Ajusta la frecuencia de la modulación.

Depth (Profundidad Phaser)

Ajusta la profundidad de modulación.

Resonance (Resonancia Phaser)

Ajusta el énfasis para la zona cercana a la frecuencia central especificada por el parámetro PH Man.

Chorus/Flanger

Type

Selecciona Chorus o Flanger.

Rate

Ajusta la frecuencia de modulación.

Depth

Ajusta la profundidad de modulación.

Feedback (Nivel Feedback)

Ajusta la proporción (%) de sonido flanger que será devuelto al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

PreDly (Pre Delay)

Ajusta el tiempo desde el sonido directo hasta que se oye el sonido chorus o flanger.

Balance

Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido chorus/flanger.

Type (Tipo de filtro)

Selecciona el tipo de filtro.

OFF: No se utilizará filtro.

LPF: La zona de frecuencia por encima de la cual se cortará el ajuste Cutoff Freq.

HPF: La zona de frecuencia por debajo de la cual se cortará el ajuste Cutoff Freq.

Cutoff (Frecuencia de corte)

Ajusta la frecuencia de corte cuando una banda de frecuencia específica es cortada por un filtro.

Tremolo/Pan

Type

Selecciona Tremolo o Pan.

ModWave (Modulación de onda)

Selecciona la forma con la que tremolo o pan se modularán.

Tri: El sonido se modulará como una onda triangular.

Sqr: El sonido se modulará como una onda cuadrada.

Sin: El sonido se modulará como una onda sinusoidal.

Saw1,2: El sonido se modulará como una onda dentada.

Los dientes en SAW1 y SAW2 van en direcciones opuestas.

Rate (Intervalo de modulación)

Ajusta la frecuencia de modulación.

Depth (Profundidad de modulación)

Ajusta la profundidad de modulación.

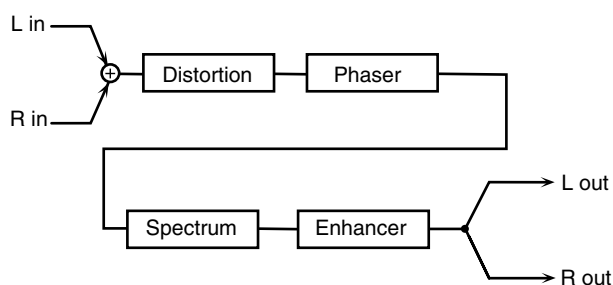
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

75: JD MULTI

Permite conectar los efectos Distortion (DS), Phaser (PH), Spectrum (SP), y Enhancer (EH) en series y en cualquier orden.



SEQUENCE

Dist (Conmutador Distortion)

Activa/desactiva Distortion.

Phaser (Conmutador Phaser)

Activa/desactiva phaser.

Spectrum (Conmutador Spectrum)

Activa/desactiva Spectrum.

Enhancer Sw (Conmutador Enhancer)

Activa/desactiva Enhancer.

* Después de girar el dial VALUE para seleccionar el efecto,

puede mantener pulsado [SHIFT] y pulsar [F1] o [F2] para arreglar el orden en el cual se conectan los efectos.

Distortion

Type (Tipo de distorsión)

Especifica el tipo de distorsión.

MELLOW DRIVE: Una suave y agradable distorsión; como un sonido en la oscuridad.

OVERDRIVE: El clásico sonido de un amplificador de lámpara saturado.

CRY DRIVE: Distorsión con elevación de alta frecuencia.

MELLOW DIST: Sonidos como los de la distorsión que se puede obtener de un gran amplificador.

LIGHT DIST: Una distorsión intensa y brillante.

FAT DIST: La elevación de agudos y graves proporciona este sonido lleno y denso.

FUZZ DIST: Como FAT DIST, pero con más distorsión.

Drive (Unidad de distorsión)

Ajusta el grado de distorsión.

Level (Nivel de distorsión)

Ajusta el nivel de salida de la distorsión.

Phaser

Manual (Phaser Manual)

Ajusta la frecuencia central en la cual se modulará el sonido.

Mix Level

Especifica el volumen del sonido phase-shift, en relación con el sonido directo.

Rate (Intervalo Phaser)

Ajusta la frecuencia de modulación.

Depth (Profundidad Phaser)

Ajusta la profundidad de modulación.

Resonance (Resonancia Phaser)

Ajusta la cantidad de feedback para el phaser. Los ajustes más altos proporcionarán un carácter más fuerte al sonido.

Spectrum

Band Width

Especifica el intervalo de todas las bandas en el cual se modificará el nivel.

250Hz (Gain 250Hz)

Especifica el gain (cantidad de elevación o corte) a 250 Hz.

500Hz (Gain 500Hz)

Especifica el gain (cantidad de elevación o corte) a 500 Hz.

1000Hz (Gain 1000Hz)

Especifica el gain (cantidad de elevación o corte) a 1000 Hz.

2000Hz (Gain 2000Hz)

Especifica el gain (cantidad de elevación o corte) a 2000 Hz.

4000Hz (Gain 4000Hz)

Especifica el gain (cantidad de elevación o corte) a 4000 Hz.

8000Hz (Gain 8000Hz)

Especifica el gain (cantidad de elevación o corte) a 8000 Hz.

Enhancer

Sens (Sensibilidad Enhancer)

Ajusta la sensibilidad del enhancer.

Mix Level

Determina la proporción con la cual las armonías generadas por el enhancer se mezclarán con el sonido original.

Output

Level (Nivel de salida)

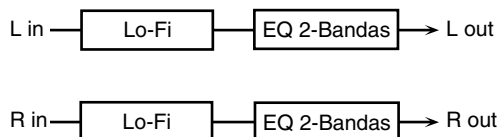
Ajusta el nivel de salida.

Pan (Panoramización de salida)

Ajusta la posición estéreo del sonido de salida.

76: STEREO LOFI COMPRESS

Es un compresor Lo-Fi estéreo. Este es un efecto que degrada intencionadamente la calidad del sonido.



Lo-Fi

Type (Tipo LoFi)

Degrada la calidad del sonido. Se perderá calidad audio a medida que se aumente este ajuste.

Pre Filter

Type

Ajusta el tipo de filtro que se aplicará antes de que el sonido pase a través del efecto Lo-Fi.

Post Filter 1

Type

Ajusta el tipo de filtro que se aplicará después de que el sonido pase a través del efecto Lo-Fi.

Post Filter 2

Type

OFF: No se utilizará un filtro posterior 2.

LPF: La zona de frecuencia por encima de la cual se cortará el ajuste Cutoff Freq.

HPF: La zona de frecuencia por debajo de la cual se cortará el ajuste Cutoff Freq.

Cutoff (Frecuencia de corte)

Ajusta la frecuencia de corte cuando una banda de frecuencia específica es cortada por un filtro.

EQ Gain

Low (Gain Bajo)

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia (boost).

High (Gain Alto)

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de alta frecuencia (boost).

Balance

Balance

Ajusta el balance del volumen entre el sonido de fuente y el sonido del efecto.

Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido del efecto.

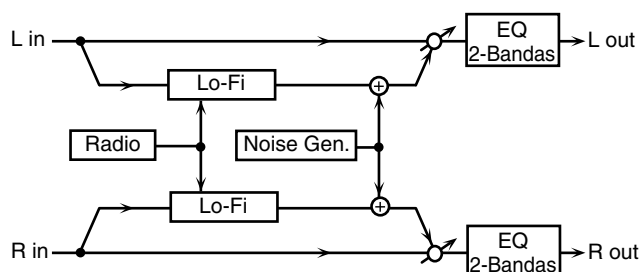
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

77: STEREO LO-FI NOISE

Es un efecto de ruido Lo-Fi estéreo. Además del efecto Lo-Fi, este efecto también genera diferentes tipos de ruidos, como por ejemplo ruido de radio y ruido de disco.



Lo-Fi

Type

Degrada la calidad del sonido. Se perderá calidad audio a medida que se aumente este ajuste.

Hum

Type (Tipo de ruido de zumbido)

Selecciona el tipo de ruido zumbido.

LPF (Ruido Hum LPF)

Especifica la frecuencia de corte del filtro pasabajos que se aplica al ruido de zumbido.

Level (Nivel de ruido de zumbido)

Ajusta el volumen del ruido de zumbido.

Post Filter

Type (Tipo Post Filtro)

OFF: No se utilizará filtro.

LPF: Las frecuencias más altas que el valor de frecuencia de corte seleccionado serán eliminadas.

HPF: Las frecuencias más bajas que el valor de frecuencia de corte seleccionado serán eliminadas.

Cutoff (Frecuencia de corte Post Filtro)

Ajusta la frecuencia de corte cuando una banda de frecuencia específica es cortada por un filtro.

Disc Noise

Disc Noise Type (Tipo de ruido de disco)

Selecciona el tipo de ruido de grabación. La frecuencia en la cual se oye el ruido dependerá del tipo seleccionado.

Disc Noise LPF

Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasabajos que se aplica al ruido de grabación.

Disc Noise Level (Nivel de ruido de disco)

Ajusta el volumen del ruido de grabación.

Radio Noise

Detune (Desafinación de Radio)

Simula el ruido de afinación de una radio. A medida que se aumenta este valor, la afinación se arrastrará más.

Level (Nivel de ruido de Radio)

Ajusta el volumen del ruido de radio.

Noise

Noise Type

Selecciona el ruido white o el ruido pink.

LPF (Ruido White/Pink LPF)

Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasabajos que se aplica al ruido white o pink.

Level (Nivel de ruido White/Pink)

Ajusta el volumen del ruido white o pink.

EQ Gain

Low (Gain Bajo)

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia (boost).

High (Gain Alto)

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de alta frecuencia (boost).

Balance

Balance

Ajusta el balance del volumen entre el sonido de fuente y el sonido del efecto.

Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido del efecto.

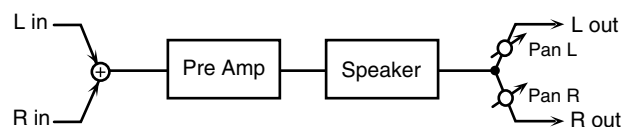
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

78: GUITAR AMP SIMULATOR

Este efecto simula un amplificador.



Amp Simulator

Switch (Conmutador Pre Amp)

Activa/desactiva amp switch.

Type (Tipo Pre Amp)

Selecciona el tipo de amplificador de guitarra.

Amp Level

Volume (Volumen Pre Amp)

Ajusta el volumen y la cantidad de distorsión del amplificador.

Master (Volumen Master Pre Amp)

Ajusta el volumen de todo el pre-amp.

Gain (Gain Pre Amp)

Selecciona el grado de distorsión pre-amp entre tres niveles de Low, Middle y High.

Amp Tone

Presence (Presencia Pre Amp)

Ajusta el tono para la gama de frecuencia alta. Normalmente el intervalo será 0–127, pero si “Match Drive” está seleccionado para el parámetro Pre-amp Type, el intervalo será -127–0.

Bright (Brillo Pre Amp)

Activándolo “On” producirá un sonido más agudo y brillante. Este parámetro se puede ajustar si Pre-amp Type está ajustado a “JC-120,” “Clean Twin,” o “BG Lead.”

Bass (Bajo Pre Amp)

Ajusta la calidad del sonido de bajo.

Middle (Pre Amp Medio)

Ajusta el tono de la gama media. Si “MATCH Drive” está seleccionado para el parámetro Pre-amp type, este parámetro no se puede ajustar.

Treble (Triple Pre Amp)

ajusta la calidad del sonido de triple.

Speaker

Switch (Conmutador Speaker)

Determina si la señal pasa a través del altavoz (ON), o no (OFF).

Speaker Type

Selecciona el tipo de altavoz. Las especificaciones de cada tipo son las siguientes. La columna “Speaker” indica el diámetro de los altavoces (en pulgadas) junto con el número de altavoces que hay.

Tipo	Carcasa	Altavoz	Micrófono
Small 1	de apertura posterior pequeña	10	dinámico
Small 2	de apertura posterior pequeña	10	dinámico
Middle	de apertura posterior	12 x 1	dinámico
JC-120	de apertura posterior	12 x 2	dinámico
Built In 1	de apertura posterior	12 x 2	dinámico
Built In 2	de apertura posterior	12 x 2	condensador
Built In 3	de apertura posterior	12 x 2	condensador
Built In 4	de apertura posterior	12 x 2	condensador
Built In 5	de apertura posterior	12 x 2	condensador
BG Stack 1	sellada	12 x 2	condensador
BG Stack 2	de apertura sellada grande	12 x 2	condensador
MS Stack 1	de apertura sellada grande	12 x 4	condensador
MS Stack 2	de apertura sellada grande	12 x 4	condensador
Metal Stack	apilable doble grande	12 x 4	condensador
2 Stack	apilable doble grande	12 x 4	condensador
3 Stack	apilable triple grande	12 x 4	condensador

Mic

Setting (Ajuste)

Ajusta la posición del micrófono que graba el sonido del altavoz. Se puede ajustar en tres pasos, con el micrófono a más distancia siguiendo el orden de 1, 2, y 3.

Level (Nivel Mic)

Ajusta el volumen del micrófono.

Direct (Nivel Directo)

Ajusta el volumen del sonido directo.

Output

Level (Nivel de salida)

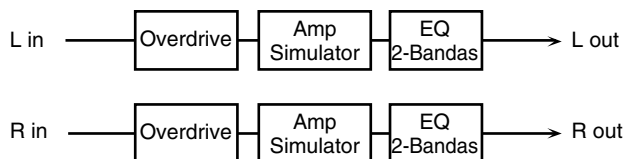
Ajusta el nivel de salida.

Pan (Panoramización de salida)

Ajusta la posición estéreo del sonido. L64 está a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está a la derecha.

79: STEREO OVERDRIVE

Es un efecto overdrive estéreo.



Overdrive

Drive

Ajusta el grado de distorsión. El volumen cambiará junto con el grado de distorsión.

Tone

Especifica la calidad de sonido del efecto Overdrive.

Amp Simulator

Switch (Conmutador Amp Simulator)

Activa/desactiva el simulador de amplificador.

Type (Tipo de simulador de ampli)

Selecciona el tipo de amplificador de guitarra.

SMALL: amplificador compacto

BUILT-IN: amplificador de tipo individual

2-STACK: gran amplificador apilable doble

3-STACK: gran amplificador apilable triple

EQ Gain

Low (Gain Bajo)

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia (boost).

High (Gain Alto)

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de alta frecuencia (boost).

Output

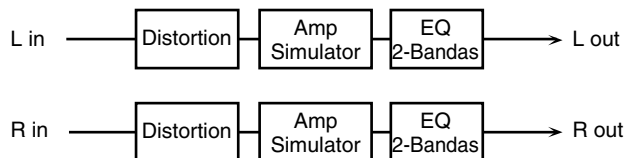
Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

Puede utilizar el ajuste Output Level para igualar la diferencia de volumen entre el sonido con o sin Overdrive.

80: STEREO DISTORTION

Es una distorsión estéreo.



Distortion

Drive

Ajusta el grado de distorsión. El volumen cambiará junto con el grado de distorsión.

Tone

Especifica la calidad de sonido del efecto Distortion.

Amp Simulator

Switch (Conmutador Amp Simulator)

Activa/desactiva el simulador de amplificador.

Type (Tipo de simulador de ampli)

Selecciona el tipo de amplificador de guitarra.

SMALL: amplificador compacto

BUILT-IN: amplificador de tipo individual

2-STACK: gran amplificador apilable doble

3-STACK: gran amplificador apilable triple

EQ Gain

Low (Gain Bajo)

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia (boost).

High (Gain Alto)

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte). Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de alta frecuencia (boost).

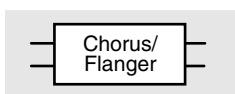
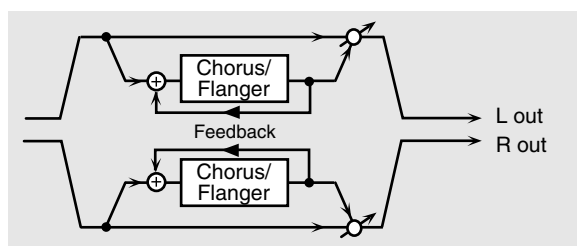
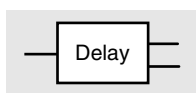
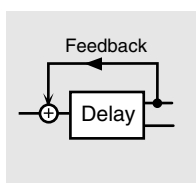
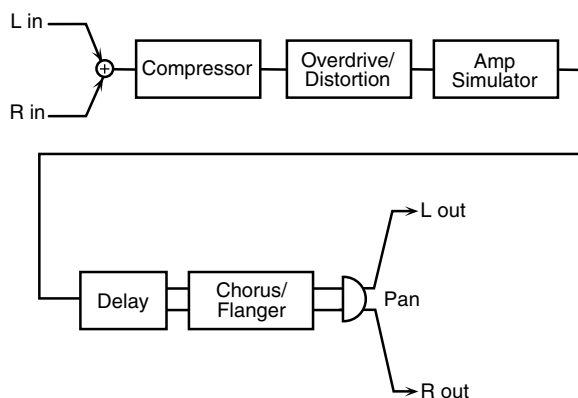
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

81: GUITAR MULTI A

Guitar Multi 1 conecta los efectos Compressor (Cmp), Overdrive o Distortion (ODDS), Amp Simulator (Amp), Delay (Dly), y Chorus o Flanger (CF) en series.



* En esta sección, el Delay y el Chorus/Flanger se representan en diagramas. Cuando estos mismos efectos se traten posteriormente, se utilizarán estos diagramas.

Sequence

Comp (Conmutador Compressor)

Activa/desactiva Compressor.

OD/Dist (Conmutador Overdrive/Distortion)

Activa/desactiva Overdrive/Distortion.

Amp Sim (Conmutador Amp simulator)

Activa/desactiva Compressor.

Delay (Conmutador Delay)

Activa/desactiva Delay.

Cho/Flg (Conmutador Chorus/Flanger)

Activa/desactiva Chorus/Flanger.

Compressor

Attack (Ataque del compresor)

Ajusta el tiempo de ataque de un sonido de entrada.

Sustain (Sustain del compresor)

Ajusta el tiempo con el que los sonidos de nivel bajo se elevan hasta alcanzar el volumen especificado. Aumentando el valor se disminuye el tiempo. Si se modifica el valor, el nivel también cambiará.

Level (Nivel del compresor)

Ajusta el volumen del sonido del compresor.

Overdrive/Distortion

Type

Selecciona Overdrive o Distortion.

Drive

Ajusta el grado de distorsión. El volumen cambiará junto con el grado de distorsión.

Tone (Tone de Overdrive/Distortion)

Ajusta la calidad del sonido del efecto Overdrive/Distortion.

Level

Ajusta el nivel de salida de Overdrive/Distortion.

Amp Simulator

Amp Type (Tipo de simulador de ampli)

Selecciona el tipo de amplificador de guitarra.

Small: amplificador compacto

Bltn: amplificador de tipo individual

2-Stk: gran amplificador apilable doble

3-Stk: gran amplificador apilable triple

Delay

Left Time (Tiempo Delay Izquierdo)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay izquierdo.

Right Time (Tiempo Delay Derecho)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay derecho.

Feedback (Nivel de retorno Delay)

Ajusta la proporción (%) del sonido delay que volverá a la entrada delay.

HF Damp

Ajusta la frecuencia con la que se cortará el sonido devuelto al efecto. Si no desea cortar las altas frecuencias del retardo, ajuste este parámetro a BYPASS.

Balance (Balance Delay)

Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido delay.

Chorus/Flanger

Type

Selecciona Chorus o Flanger.

Rate

Especifica la frecuencia de modulación.

Depth

Especifica la profundidad de modulación.

Feedback (CF Feedback)

Ajusta la proporción (%) del sonido flanger que volverá al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Pre Delay (Tiempo Chorus/Flanger Pre Delay)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido chorus.

Balance

Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido chorus/flanger.

Filter

Type

Selecciona el tipo de filtro.

OFF: No se utiliza filtro.

LPF: La zona de frecuencias por encima de la cual se cortará el ajuste Cutoff Freq.

HPF: La zona de frecuencias por debajo de la cual se cortará el ajuste Cutoff Freq.

Cutoff (Frecuencia de corte)

Ajusta la frecuencia de corte cuando una banda de frecuencia específica es cortada por un filtro.

Output

Level (Nivel de salida)

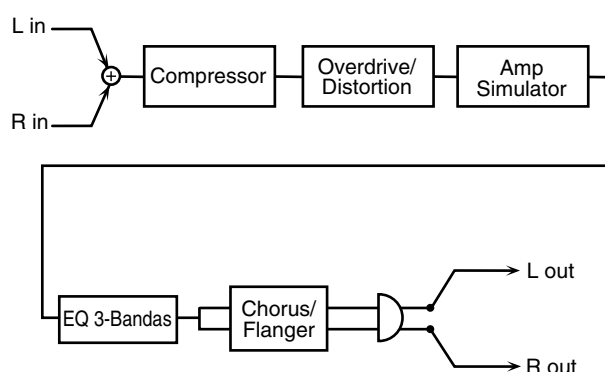
Ajusta el nivel de salida.

Pan (Panoramización de salida)

Ajusta la posición estéreo del sonido de salida.

82: GUITAR MULTI B

Guitar Multi 2 contiene los efectos Compressor (Cmp), Overdrive o Distortion (ODDS), Amp Simulator (Amp), Equalizer (EQ), y Chorus o Flanger (CF) conectados en series.



Sequence

Comp (Conmutador Compressor)

Activa/desactiva Compressor.

OD/Dist (Conmutador OD/Dist)

Activa/desactiva Overdrive o Distortion.

Amp Sim (Conmutador Amp Simulator)

Activa/desactiva Amp Simulator.

3 Band EQ (Conmutador 3 Band EQ)

Activa/desactiva equalizer.

Cho/Flg (Conmutador Chorus/Flanger)

Activa/desactiva chorus/flanger.

Compressor

Attack (Ataque del compresor)

Especifica el tiempo de ataque de un sonido de entrada.

Sustain (Sustain del compresor)

Ajusta el tiempo con el que los sonidos de nivel bajo se elevan hasta alcanzar el volumen especificado. Aumentando el valor, se disminuye el tiempo. Si el valor se modifica, el nivel también cambiará.

Level (Nivel del compresor)

Ajusta el volumen del sonido del compresor.

Overdrive/Distortion

Type

Selecciona Overdrive o Distortion.

Drive

Ajusta el grado de distorsión. El volumen cambiará junto con el grado de distorsión.

Tone (Tone de Overdrive/Distortion)

Ajusta la calidad de sonido del efecto Overdrive/Distortion.

Level

Ajusta el volumen del sonido overdrive.

Amp Simulator

Type (Tipo de simulador de ampli)

Selecciona el tipo de amplificador de guitarra.

Small: amplificador compacto

BltIn: amplificador de tipo individual

2-Stk: gran amplificador apilable doble

3-Stk: gran amplificador apilable triple

EQ Gain

Low (EQ Gain Bajo)

Ajusta el gain de la gama de bajos del ecualizador.

Mid (EQ Gain Medio)

Ajusta el gain de la zona especificada por el parámetro EQ M Fq y el parámetro EQ M Q.

High (EQ Gain Alto)

Ajusta el gain de la gama de altos del ecualizador.

Mid

Mid (Frecuencia EQ Mid)

Ajusta la frecuencia central para el ecualizador de gama media.

Mid Q (EQ Mid Q)

Ajusta la amplitud de la zona centrada en el ajuste EQ M Fq en el cual el gain se verá afectado. Los valores más altos de Q provocarán que se vea afectada una zona más reducida.

Chorus/Flanger

Type

Selecciona Chorus o Flanger.

Rate

Ajusta la velocidad de modulación de chorus o flanger.

Depth

Ajusta la profundidad de modulación para chorus o flanger.

Feedback

Ajusta la proporción (%) del sonido flanger que es devuelto a la entrada del efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Pre Delay (Tiempo Chorus/Flanger Pre Delay)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido chorus.

Balance

Ajusta el balance del volumen entre el sonido original y el sonido chorus/flanger.

Filter

Type (Tipo de filtro)

Selecciona el tipo de filtro.

OFF: No se utilizará filtro.

LPF: La zona de frecuencias por encima de la cual se cortará el ajuste Cutoff Freq.

HPF: La zona de frecuencias por debajo de la cual se cortará el ajuste Cutoff Freq.

Capítulo 2 Utilizar los efectos del XV-5080

Cutoff (Frecuencia de corte)

Ajusta la frecuencia de corte cuando una banda de frecuencia específica es cortada por un filtro.

Output

Level (Nivel de salida)

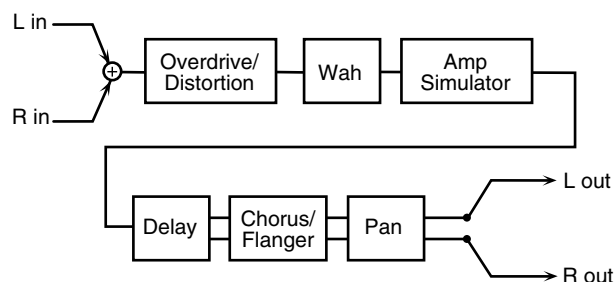
Ajusta el nivel de salida.

Pan (Panoramización de salida)

Ajusta la posición estéreo del sonido de salida.

83: GUITAR MULTI C

Guitar Multi C conecta los efectos Overdrive o Distortion (ODDS), Wah (Wah), Amp Simulator (Amp), Delay (Dly), y Chorus o Flanger (CF) en series.



Sequence

Wah Sw (Conmutador Wah)

Activa/desactiva wah.

Amp Sim (Conmutador Amp Simulator)

Activa/desactiva Amp Simulator.

Wah (Conmutador Wah)

Activa/desactiva wah.

Delay (Conmutador Delay)

Activa/desactiva Delay.

Cho/Flg (Conmutador Chorus/Flanger)

Activa/desactiva wah.

Overdrive/Distortion

Type

Selecciona Overdrive o Distortion.

Drive

Ajusta el grado de distorsión. El volumen cambiará junto con el grado de distorsión.

Tone

Ajusta la calidad de sonido del efecto Overdrive/Distortion.

Level

Ajusta el nivel de salida de Overdrive (o Distortion).

Wah

Filter Type (Tipo de filtro Wah)

Selecciona el tipo de filtro.

LPF: El efecto wah se aplicará sobre una amplia gama de frecuencia.

BPF: El efecto wah se aplicará sobre una reducida gama de frecuencia.

Rate

Ajusta la frecuencia de modulación.

Depth

Ajusta la profundidad de modulación.

Sens

Especifica la sensibilidad con la cual el filtro se verá afectado.

Manual

Ajusta la frecuencia central desde la cual se aplica el efecto.

Peak

Ajusta la cantidad de efecto wah que se producirá en el área de la frecuencia central. Los ajustes más bajos causarán que el efecto se aplique en una amplia área alrededor de la frecuencia central. Los ajustes más altos causarán que el efecto se aplique en una zona más reducida.

Amp Simulator

Type (Tipo de simulador de ampli)

Selecciona el tipo de amplificador de guitarra.

Small: amplificador compacto

Bltn: amplificador de tipo individual

2-Stk: gran amplificador apilable doble

3-Stk: gran amplificador apilable triple

Delay

Left Time (Tiempo Delay Izquierdo)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay de la izquierda.

Right Time (Tiempo Delay Derecho)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay de la derecha.

Feedback (Nivel de retorno Delay)

Ajusta la proporción (%) del sonido delay que es devuelto a la entrada delay.

HF Damp

Ajusta la frecuencia con la que se cortará el sonido devuelto al efecto. Si no desea cortar las altas frecuencias del retardo, ajuste este parámetro a BYPASS.

Balance (Balance Delay)

Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido delay.

Chorus/Flanger

Type

Selecciona Chorus o Flanger.

Rate

Ajusta la velocidad de modulación para chorus o flanger.

Depth

Ajusta la profundidad de modulación para chorus o flanger.

Feedback (CF Feedback)

Ajusta la proporción (%) del sonido flanger que es devuelto al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Pre Delay (Tiempo Chorus/Flanger Pre Delay)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido chorus.

Balance

Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido chorus/flanger.

Filter

Type

Selecciona el tipo de filtro.

OFF: No se utiliza filtro.

LPF: La zona de frecuencias por encima de la cual se cortará el ajuste Cutoff Freq.

HPF: La zona de frecuencias por debajo de la cual se cortará el ajuste Cutoff Freq.

Cutoff (Frecuencia de corte)

Ajusta la frecuencia de corte cuando una banda de frecuencia específica es cortada por un filtro.

Output

Level (Nivel de salida)

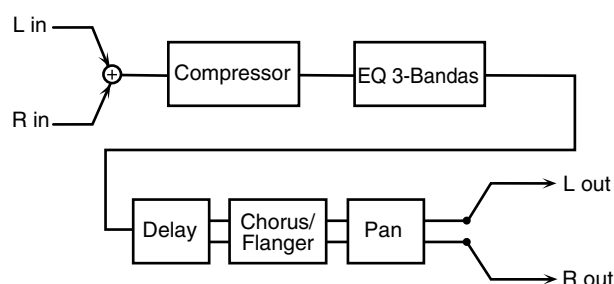
Ajusta el nivel de salida.

Pan (Panoramización de salida)

Ajusta la posición estéreo del sonido de salida.

84: CLEAN GUITAR MULTI A

Clean Guitar Multi 1 conecta los efectos Compressor (Cmp), Equalizer (EQ), Delay (Dly), y Chorus o Flanger (CF) en series.



Sequence

Comp (Conmutador Compressor)

Activa/desactiva Compressor.

3 Band EQ (Conmutador 3 Band EQ)

Activa/desactiva equalizer.

Delay (Conmutador Delay)

Activa/desactiva Delay.

Cho/Flg (Conmutador Chorus/Flanger)

Activa/desactiva wah.

Compressor

Attack (Ataque del compresor)

Especifica el tiempo de ataque de un sonido de entrada.

Sustain (Sustain del compresor)

Ajusta el tiempo con el que los sonidos de nivel bajo se elevan hasta alcanzar el volumen especificado. Aumentando el valor, se disminuye el tiempo.

* Si el valor se modifica, el nivel también cambiará.

Level (Nivel del compresor)

Ajusta el volumen del sonido del compresor.

EQ Gain

Low (EQ Gain Bajo)

Ajusta el gain de la gama de bajos del ecualizador.

EQ M Gain (EQ Gain Medio)

Ajusta el gain de la zona especificada por el parámetro EQ M Fq y el parámetro EQ M Q.

High (EQ Gain Alto)

Ajusta el gain de la gama de altos del ecualizador.

Mid

Mid Freq (Frecuencia EQ Mid)

Ajusta la frecuencia central para el ecualizador de gama media.

Mid Q (EQ Mid Q)

Ajusta la amplitud de la zona centrada en el ajuste EQ M Fq en el cual el gain se verá afectado. Los ajustes más altos de Q provocarán que se vea afectada una zona más reducida.

Delay

Left Time (Tiempo Delay Izquierdo)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay de la izquierda.

Right Time (Tiempo Delay Derecho)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay de la derecha.

Feedback (Tiempo de retorno Delay)

Ajusta la proporción (%) del sonido delay que es devuelto a la entrada delay.

HF Dump (Amortiguador HF Delay)

Ajusta la frecuencia con la que se cortará el sonido diferido devuelto a la entrada delay. Si no desea cortar las altas frecuencias del retardo, ajuste este parámetro a BYPASS.

Balance (Balance Delay)

Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido delay.

Chorus/Flanger

Type

Selecciona Chorus o Flanger.

Rate

Ajusta la velocidad de modulación para chorus o flanger.

Depth

Ajusta la profundidad de modulación para chorus o flanger.

Feedback (CF Feedback)

Ajusta la proporción (%) del sonido flanger que es devuelto al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Pre Dly (Tiempo Chorus/Flanger Pre Delay)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido chorus.

Balance

Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido chorus/flanger.

Filter

Type

Selecciona el tipo de filtro.

OFF: No se utiliza filtro.

LPF: La zona de frecuencias por encima de la cual se cortará el ajuste Cutoff Freq.

HPF: La zona de frecuencias por debajo de la cual se cortará el ajuste Cutoff Freq.

Cutoff (Frecuencia de corte)

Ajusta la frecuencia de corte cuando una banda de frecuencia específica es cortada por un filtro.

Output

Level (Nivel de salida)

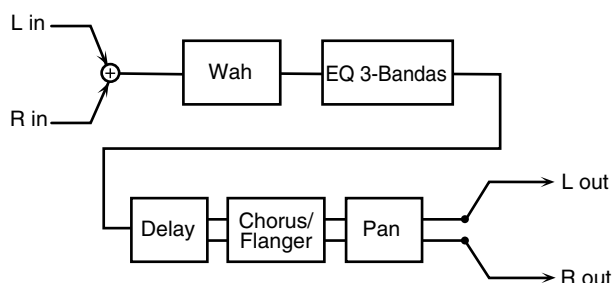
Ajusta el nivel de salida.

Pan (Panoramización de salida)

Ajusta la posición estéreo del sonido de salida.

85: CLEAN GUITAR MULTI B

Clean Guitar Multi 2 contiene los efectos Auto-wah (AW), Equalizer (EQ), Delay (Dly), y Chorus o Flanger (CF) conectados en series.



Sequence

Wah (Conmutador Auto Wah)

Activa/desactiva Auto Wah.

3 Band EQ (Conmutador 3 Band EQ)

Activa/desactiva 3 Band EQ.

Delay (Conmutador Delay)

Activa/desactiva Delay.

Cho/Flg Sw (Conmutador Chorus/Flanger)

Activa/desactiva Chorus/Flanger.

Wah

Filter Type (Tipo de filtro Auto Wah)

Selecciona el tipo de filtro para Auto-wah.

LPF: El efecto wah se aplicará sobre una amplia gama de frecuencia.

BPF: El efecto wah se aplicará sobre una reducida gama de frecuencia.

Rate (Intervalo Auto Wah)

Ajusta la velocidad de modulación de Auto-wah.

Depth (Profundidad Auto Wah)

Ajusta la profundidad de modulación de Auto-wah.

Sens

Especifica la sensibilidad con la cual el filtro se verá afectado.

Manual (Auto Wah Manual)

Ajusta la frecuencia central en la cual se producirá el efecto auto-wah.

Peak (Auto Wah Peak)

Ajusta la cantidad de efecto wah que se producirá en el área

de la frecuencia central. Los ajustes más bajos causarán que el efecto se aplique en una amplia área alrededor de la frecuencia central. Los ajustes más altos causarán que el efecto se aplique en una zona más reducida.

EQ Gain

Low (EQ Gain Bajo)

Ajusta el gain de la gama de bajos del ecualizador.

Mid (EQ Gain Medio)

Ajusta el gain de la zona especificada por el parámetro EQ M Fq y el parámetro EQ M Q.

High (EQ Gain Alto)

Ajusta el gain de la gama de altos del ecualizador.

Mid

Mid Freq (Frecuencia EQ Mid)

Ajusta la frecuencia central para el ecualizador de gama media.

Mid Q (EQ Mid Q)

Ajusta la amplitud de la zona centrada en el ajuste EQ M Fq en el cual el gain se verá afectado. Los valores más altos de Q provocarán que se vea afectada una zona más reducida.

Delay

Left Time (Tiempo Delay Izquierdo)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay de la izquierda.

Right Time (Tiempo Delay Derecho)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay de la derecha.

Feedback (Nivel de retorno Delay)

Ajusta la proporción (%) del sonido delay que es devuelto a la entrada delay.

HF Damp (Amortiguador HF Delay)

Ajusta la frecuencia con la que se cortará el sonido devuelto al efecto. Si no desea cortar las altas frecuencias de delay, ajuste este parámetro a BYPASS.

Balance (Balance Delay)

Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido delay.

Chorus/Flanger

Type

Selecciona Chorus o Flanger.

Rate

Ajusta la velocidad de modulación para chorus o flanger.

Depth

Ajusta la profundidad de modulación para chorus o flanger.

Feedback (CF Feedback)

Ajusta la proporción (%) de sonido flanger que es devuelto al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Pre Dly (Tiempo Chorus/Flanger Pre Delay)

Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido chorus.

Balance

Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido chorus/flanger.

Filter

Type (Tipo de filtro)

Selecciona el tipo de filtro.

OFF: No se utiliza filtro.

LPF: La zona de frecuencias por encima de la cual se cortará el ajuste Cutoff Freq.

HPF: La zona de frecuencias por debajo de la cual se cortará el ajuste Cutoff Freq.

Cutoff (Frecuencia de corte)

Ajusta la frecuencia de corte cuando una banda de frecuencia específica es cortada por un filtro.

Output

Level (Nivel de salida)

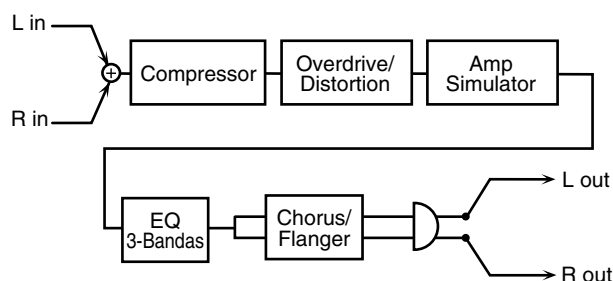
Ajusta el nivel de salida.

Pan (Panoramización de salida)

Ajusta la posición estéreo del sonido de salida.

86: BASS MULTI

Bass Multi contiene los efectos Compressor (Comp), Overdrive o Distortion (OD/Dist), Equalizer (3 Band EQ), y Chorus o Flanger (Cho/Flg) conectados en series.



Sequence

Comp (Conmutador Compressor)

Activa/desactiva Compressor.

OD/Dist (Conmutador Overdrive o Distortion)

Activa/desactiva Overdrive o Distortion.

Amp Sim (Conmutador Amp Simulator)

Activa/desactiva Amp Simulator.

3 Band EQ (Conmutador 3 Band EQ)

Activa/desactiva 3 Band EQ.

Cho/Flg (Conmutador Chorus/Flanger)

Activa/desactiva Chorus/Flanger.

Compressor

Attack (Ataque del compresor)

Ajusta el tiempo de ataque de un sonido de entrada.

Sustain (Sustain del compresor)

Ajusta el tiempo a partir del cual los sonidos de nivel bajo se elevan hasta que alcanzan el volumen especificado. Al aumentar el valor, se reduce el tiempo.

* Si el valor se modifica, el nivel también cambiará.

Level (Nivel del compresor)

Ajusta el volumen del sonido del compresor.

Overdrive/Distortion

Type

Selecciona Overdrive o Distortion.

Drive

Ajusta el grado de distorsión. El volumen cambiará junto con

el grado de distorsión.

Level (Nivel Overdrive/Distortion) #

Ajusta el volumen del sonido Overdrive/Distortion.

Amp Simulator

Type (Tipo de simulador de ampli)

Selecciona el tipo de bajo de amplificador.

Small: amplificador compacto

BltIn: amplificador de tipo individual

2-Stk: gran amplificador apilable doble

3 Band EQ

Low (EQ Gain Bajo)

Ajusta el gain de la gama de bajos del ecualizador.

Mid (EQ Gain Medio)

Ajusta el gain de la zona especificada por el parámetro EQ M Fq y el parámetro EQ M Q.

High (EQ Gain Alto)

Ajusta el gain de la gama de altos del ecualizador.

Mid

Mid Freq (Frecuencia EQ Mid)

Ajusta la frecuencia central para el ecualizador de gama media.

Mid Q (EQ Mid Q)

Ajusta la amplitud de la zona centrada en el ajuste EQ M Fq en el cual el gain se verá afectado. Los valores más altos de Q provocarán que se vea afectada una zona más reducida.

Chorus/Flanger

Type

Selecciona Chorus o Flanger.

Rate

Ajusta la velocidad de modulación para chorus o flanger.

Depth

Ajusta la profundidad de modulación para chorus o flanger.

Feedback (Nivel Feedback)

Ajusta la proporción (%) del sonido flanger que es devuelto al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Pre Dly (Tiempo Chorus/Flanger Pre Delay)

Ajusta el tiempo delay desde el sonido directo hasta que se

oye el sonido chorus.

Balance #

Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido chorus/flanger.

Filter

Type

Selecciona el tipo de filtro.

OFF: No se utiliza filtro.

LPF: La zona de frecuencias por encima de la cual se cortará el ajuste Cutoff Freq.

HPF: La zona de frecuencias por debajo de la cual se cortará el ajuste Cutoff Freq.

Cutoff (Frecuencia de corte)

Ajusta la frecuencia de corte cuando una banda de frecuencia específica es cortada por un filtro.

Output

Level (Nivel de salida)

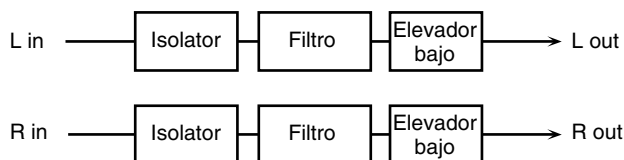
Ajusta el nivel de salida.

Pan (Panoramización de salida) #

Ajusta la posición estéreo del sonido de salida.

87: ISOLATOR 2

Añade un filtro al efecto ISOLATOR. Isolator es un ecualizador que corta mucho el volumen, permitiéndole añadir un efecto especial al sonido cortando el volumen en varios intervalos.



Boost/Cut

Low (Nivel bajo)

Mid (Nivel medio)

High (Nivel alto)

Este efecto eleva y corta las gamas de frecuencia High, Middle, y Low. A -60 dB, el sonido se hace inaudible. 0 dB es equivalente al nivel de entrada del sonido.

Anti Phase Low

Anti Phase Low Sw (Conmutador Anti Phase Low)

Anti Phase Low Level (Nivel)

Anti Phase Mid

Switch (Conmutador Anti Phase Middle)

Level (Nivel Anti Phase Middle)

Activa y desactiva la función Anti-Phase y define los ajustes de nivel para las gamas de frecuencia Middle y Low. Cuando está activado, las fases de los canales estéreo opuestos se invierten y luego se añaden. Ajustando estos niveles para algunas frecuencias le permitirá poner énfasis en determinadas partes. (Sólo es efectivo para fuentes estéreo.)

Post Filter

Switch (Conmutador Filter)

Activa/desactiva el filtro.

Type (Tipo de filtro)

Selecciona el tipo de filtro.

LPF: Pasa las frecuencias por debajo de la frecuencia de corte.

BPF: Pasa las frecuencias cerca de la frecuencia de corte.

HPF: Pasa las frecuencias por debajo de la frecuencia de corte.

NOTCH: Pasa las frecuencias que no están cerca de la frecuencia de corte.

Cutoff (Frecuencia de corte del filtro)

Ajusta la frecuencia de corte del filtro. Cuanto más cerca de cero está, más baja es la frecuencia de corte; si lo ajusta cerca de 127, la frecuencia de corte será más alta.

Resonance (Resonancia de filtro)

Ajusta el nivel de resonancia del filtro. Aumentando el ajuste se aumenta la resonancia cerca de la frecuencia de corte, produciendo un sonido característico.

Slope (Inclinación del filtro)

Ajusta la inclinación de atenuación del filtro (-24 dB por octava: fuerte; -12 dB por octava: suave).

Gain (Gain del filtro)

Compensa el volumen que cae en el intervalo de frecuencia de corte con algunos filtros. El nivel de compensación aumenta de la misma forma que aumenta el valor, y aumenta el volumen.

Low Boost

Switch (Conmutador Low Booster)

Especifica si Low Booster se utilizará (ON), o no (OFF).
Enfatiza la parte inferior para crear un sonido de bajo fuerte.

Level (Nivel elevador de bajo)

Aumentando este valor conseguirá un final de bajo más fuerte. (Dependiendo de los ajustes de Isolator y del filtro, este efecto puede ser difícil de distinguir.)

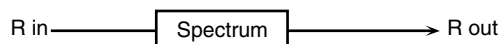
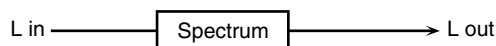
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

88: STEREO SPECTRUM

Es un spectrum estéreo. Spectrum es un tipo de filtro que modifica el timbre y eleva o corta el nivel a frecuencias específicas.



Band Gain

250Hz (Gain 250Hz)

Ajusta el gain (cantidad de elevación o corte) a 250 Hz.

500Hz (Gain 500Hz)

Ajusta el gain (cantidad de elevación o corte) a 500 Hz.

1000Hz (Gain 1000Hz)

Ajusta el gain (cantidad de elevación o corte) a 1000 Hz.

1250 Hz (Gain 1250 Hz)

Ajusta el gain (cantidad de elevación o corte) a 1250 Hz.

2000 Hz (Gain 2000 Hz)

Ajusta el gain (cantidad de elevación o corte) a 2000 Hz.

3150 Hz (Gain 3150 Hz)

Ajusta el gain (cantidad de elevación o corte) a 3150 Hz.

4000 Hz (Gain 4000 Hz)

Ajusta el gain (cantidad de elevación o corte) a 4000 Hz.

8000 Hz (Gain 8000 Hz)

Ajusta el gain (cantidad de elevación o corte) a 8000 Hz.

Band Width

Q

Especifica la gama de todas las bandas en las cuales se modificará el nivel.

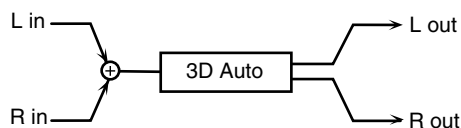
Output

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

89: 3D AUTO SPIN

El efecto 3D Auto Spin gira la posición del sonido.



Auto Spin

Azimuth

Ajusta la posición en la cual se detendrá el sonido cuando se detenga la rotación. El ajuste "0" coloca el sonido en el centro.

Speed

Ajusta la velocidad de rotación.

Clockwise

Ajusta la dirección de rotación. El ajuste "-" efectúa una rotación en sentido antihorario, mientras que un ajuste "+"

efectúa una rotación en sentido horario.

Turn

Activa o desactiva la rotación. Cuando está en posición On, el sonido gira. Cuando está en posición Off, la rotación se detiene en la posición especificada por Azimuth.

Output

Out (Modo Output)

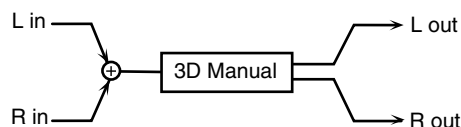
Ajusta el método que se utilizará para escuchar el sonido que sale de los jacks OUTPUT. El efecto 3D óptimo se realizará si selecciona **SPEAKER** cuando utilice altavoces, o **PHONES** cuando utilice auriculares.

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

90: 3D MANUAL

Coloca el efecto 3D en la posición deseada.



Auto Spin

Azimuth

Especifica la posición. El ajuste "0" coloca el sonido en el centro.

Output

Out (Modo Output)

Ajusta el método que se utilizará para escuchar el sonido que sale de los jacks OUTPUT. El efecto 3D óptimo se realizará si selecciona **SPEAKER** cuando utilice altavoces, o **PHONES** cuando utilice auriculares.

Level (Nivel de salida)

Ajusta el nivel de salida.

Utilizar efectos 3D

Los siguientes efectos 3D utilizan la tecnología RSS (Roland Sound Space) para crear una amplitud que no se puede producir con delay, reverb, chorus, etc.

48: 3D DELAY

60: 3D CHORUS

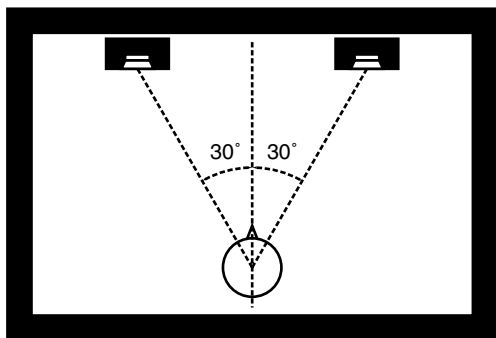
61: 3D FLANGER

70: 3D DELAY 2

89: 3D AUTO SPIN

90: 3D MANUAL

Al utilizar estos efectos, es recomendable que coloque los altavoces de la siguiente manera. Además, compruebe que los altavoces están a una distancia suficiente de la pared por cada lado.



Si los altavoces izquierdo y derecho están muy separados, o si se produce mucha reverberación, no aparecerá el efecto 3D por completo.

Cada uno de estos efectos tiene un parámetro Out (Modo Output). Si desea escuchar el sonido de los jacks OUTPUT a través de los altavoces, ajuste este parámetro a "Speaker." Si desea escuchar el sonido a través de los auriculares, ajústelo a "Phones." De esta forma obtendrá un efecto 3D óptimo. Si este parámetro no se ajusta directamente, no aparecerá el efecto 3D por completo.

Copiar ajustes de efectos

Puede copiar los ajustes de efectos desde cualquier Patch, Interpretación, o Grupo de Percusión en el Patch, Interpretación o Grupo de Percusión seleccionado actualmente. Esto le ahorrará tiempo y esfuerzo cuando ajuste los efectos.

Puede seleccionar los siguientes contenidos de efectos para copiar.

Tipo de copia

ALL: Ajustes de Multiefectos, Chorus, y Reverberación

MF: Ajustes de Multiefectos en la página General

CHORUS: Ajustes de Chorus

REVERB: Ajustes de Reverberación

CHO&REV: Ajustes de Chorus y Reverberación

* Si la fuente de copia es una Interpretación, los contenidos copiados para "MF" serán los ajustes de Multiefectos para la Interpretación en sí (el ajuste de Multiefectos cuando la fuente MF 1-3 está ajustada a "PERFORM" en la página General). Cuando los ajustes MF como los patches son copiados en la Interpretación, la información será copiada como ajustes de Multiefectos para la Interpretación en sí.

1. Compruebe que Patch, Performance o Rhythm Set está seleccionado.
2. Pulse [SYSTEM/UTILITY] varias veces, de forma que el indicador parpadee.

Aparecerá la página Utility Menu.



* Cuando el indicador se ilumina, está en el modo SYSTEM. En este caso, pulse [SYSTEM/UTILITY] de nuevo para que el indicador empiece a parpadear.

3. Pulse [F2 (Copy)].
4. Pulse [▲] para desplazar el cursor a Type, y luego seleccione EFFECT.

Aparecerá la página correspondiente Effect Copy.



Destination "Temporary" indica que el destino de la copia es el Patch, Performance, o Rhythm Set seleccionado actualmente.

5. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para mover el cursor hacia el parámetro que desea ajustar.
6. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el valor deseado.
7. Pulse [F6 (Copy)] para ejecutar la copia.
8. Pulse [EXIT] para volver a la página Play.

Capítulo 3 Seleccionar jacks de salida

El XV-5080 dispone de cuatro conjuntos de salidas estéreo.

Estas salidas le permiten separar sonidos – o grupos de sonidos – desde la mezcla estéreo general del XV-5080, y para enviarlos a sus propios destinos externos. Por ejemplo, podría dirigir un Grupo de Percusión a un par de jacks de salida conectados a un dispositivo de efectos externos. También puede utilizar cuatro pares de jacks como ocho jacks de salida a los que puede dirigir Tones, Sonidos de percusión o Patches.

Además, el XV-5080 también está equipado con salidas digitales, incluyendo las salidas R-BUS y S/P DIF.

Esta sección utiliza claros ejemplos para describir las rutas de señales en cada uno de los modos junto con sus parámetros asociados y los conectores de salida digital. Consulte esta sección cuando seleccione las salidas.

Las asignaciones de salida digital (R-BUS y S/P DIF) corresponden a las salidas analógicas (OUTPUT A-D (INDIVIDUAL 1-8)) tal como se muestra a continuación.

R-BUS 1–8: OUTPUT A–D (INDIVIDUAL 1–8)

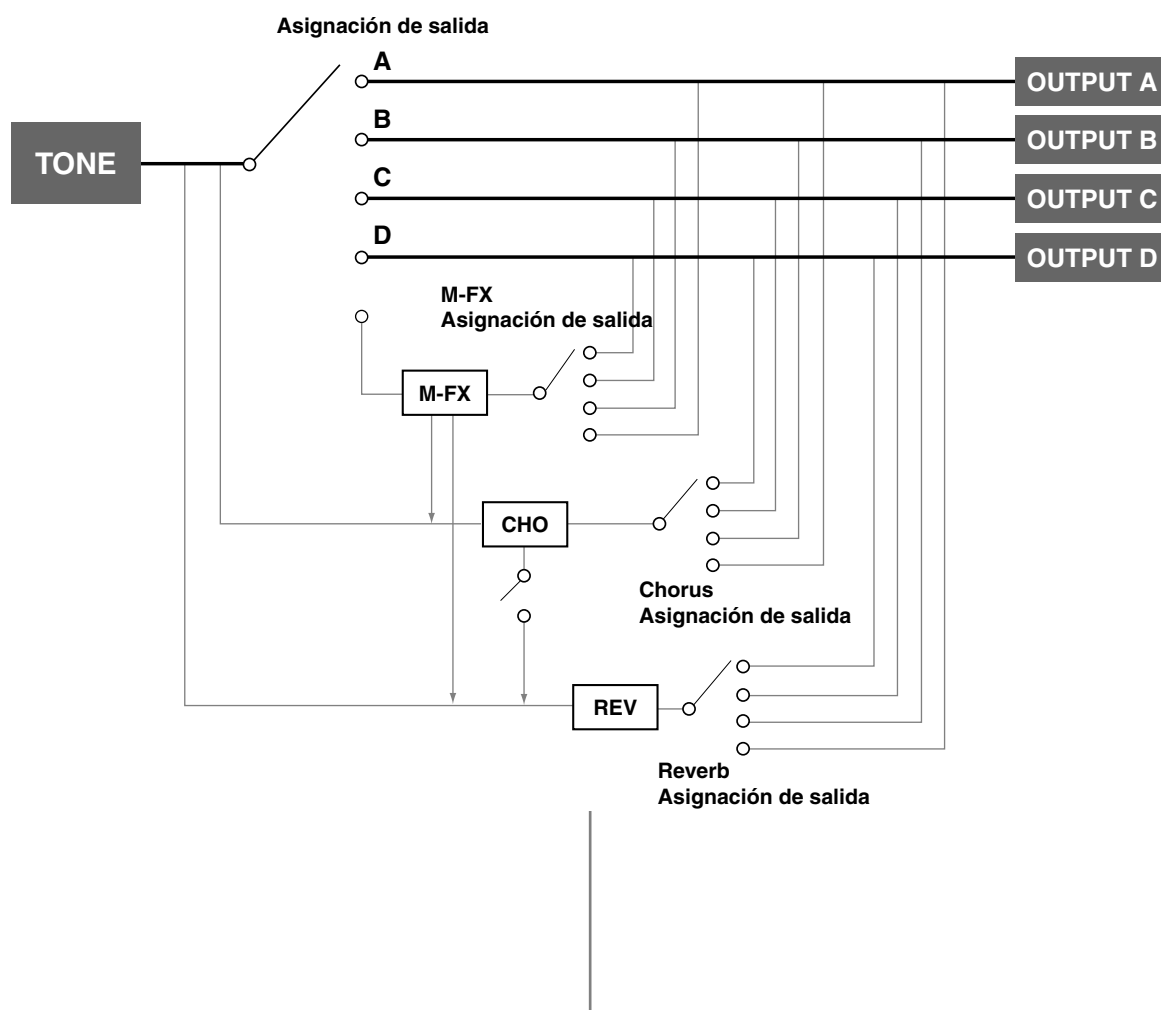
S/P DIF: OUTPUT A (MIX) (INDIVIDUAL 1–2)

Las señales enviadas a cada una de las salidas R-BUS OUTPUTS 1–8 se envían desde OUTPUT A–D (INDIVIDUAL 1–8). Las señales enviadas a S/P DIF se envían desde OUTPUT A(MIX) (INDIVIDUAL 1-2).

* Las señales enviadas a PHONES (el jack de auriculares) se envían desde OUTPUT A(MIX).

Ajustes del modo Patch

Diagrama de la señal (TONE)



Parámetros

Los parámetros relacionados a los ajustes de salida del Patch aparecen a continuación.

Página PATCH Effects General ([PATCH] - [F6 (Effects)] - [F1 (General)])

Ajusta el destino de salida y el nivel para el Tone seleccionado actualmente, así como su nivel de envío con respecto a Chorus y Reverb.

Tone Output Select

Ajustes disponibles:

MFx: El Tone es enviado a Multiefectos. Su destino de salida está determinado por los ajustes de salida de Multiefectos.

OUTPUT A–D: El Tone es enviado a uno de los cuatro pares de jacks de salida estéreos, OUTPUTS A–D.

INDIV 1–8: El Tone es enviado a los jacks INDIVIDUAL OUTPUT 1–8.

Tone Dry Send Level

Intervalo: 0–127

Ajusta el nivel de la señal que se enviará a los jacks OUTPUT, que está determinada por el Tone Output Select.

Tone Chorus Send Level

Intervalo: 0–127

Ajusta la cantidad de Tone que se envía a Chorus. Su destino de salida final está determinado por el ajuste de salida de Chorus.

Tone Reverb Send Level

Intervalo: 0–127

Ajusta la cantidad de Tone que se envía a Reverb. Su destino de salida final está determinado por el ajuste de salida de Reverb.

MFx Dry Send Level

Intervalo: 0–127

Determina el nivel de envío del procesador Multiefectos hacia los jacks OUTPUT.

MFx Chorus Send Level

Intervalo: 0–127

Determina el nivel de la señal del procesador post-Multiefectos enviada a Chorus. Su destino de salida final está determinado por el ajuste de salida de Chorus.

MFx Reverb Send Level

Intervalo: 0–127

Determina el nivel de la señal del procesador post-

Multiefectos enviada a Reverb. Su destino de salida final está determinado por el ajuste de salida de Reverb.

Chorus Output Select

Especifica cómo se enviará la señal dirigida a través de Chorus.

Ajustes disponibles:

MAIN: La salida Chorus se envía sólo a los jacks OUTPUT.

REV: La salida Chorus se envía sólo a Reverb.

M+R: La salida Chorus se envía a los jacks OUTPUT y a Reverb.

Chorus Level

Intervalo: 0–127

Determina el nivel de salida de Chorus.

Reverb Level

Intervalo: 0–127

Determina el nivel de salida de Reverb.

MFx Output Assign

Intervalo: A–D

Especifica los jacks OUTPUT hacia los cuales se dirigirá la señal, después de pasar por Multiefectos.

* Como los Multiefectos son estéreos, los ajustes para los jacks INDIVIDUAL OUTPUT son invariables.

Chorus Output Assign

Intervalo: A–D

Selecciona el par de jacks OUTPUT a los cuales se dirigirá la salida estéreo de la unidad Chorus cuando Chorus Output Select esté ajustado a "MAIN" o "MAIN+R." El destino de salida de la señal enviada a Reverb sigue el ajuste de Reverb.

* Como los procesadores de efectos internos son estéreos, los ajustes de los jacks INDIVIDUAL OUTPUT son invariables.

Reverb Output Assign

Intervalo: A–D

Selecciona los jacks OUTPUT a los cuales se dirigirá la salida estéreo de la unidad Reverb.

* Como los procesadores de efectos internos son estéreos, los ajustes de los jacks INDIVIDUAL OUTPUT son invariables.

Página PATCH Common General #1 ([PATCH] - [F1 (COMMON)] - [F1 (General)])

Common (Común)

Level (Nivel Patch)

Intervalo: 0–127

Ajusta el volumen del Patch.

- * Puede especificar el nivel para cada Tone utilizando el parámetro Tone Level (TVA; p. 143).

Pan (Panoramización Patch)

Intervalo: L64–63R

Ajusta la posición estéreo del Patch. L64 es la izquierda, 0 es el centro, y 63R es la derecha.

- * Puede especificar el ajuste de panoramización para cada Tone en un Patch utilizando el parámetro Tone Pan (TVA; p. 143).
- * Mientras que cada uno de los Tones que forman un Patch tiene su propia posición Pan, el parámetro Patch Pan cambia las posiciones estéreo individuales de los Tones por la cantidad establecida por estos.

Output Assign

Especifica el destino de salida para el Patch.

Ajustes disponibles:

MFx: El Patch es enviado a Multiefectos. Su destino de salida está determinado por los ajustes de salida de Multiefectos.

OUTPUT A–D: El Patch es enviado al par de jacks OUTPUT A–D seleccionados.

INDIV 1–8: El Patch es enviado al jack INDIVIDUAL OUTPUT 1–8 seleccionado.

TONE: Cada Tone del Patch es enviado a su destino de salida programado.

Página SYSTEM Output ([SYSTEM] - [F2 (OutP&EQ)])

Digital Interface (Interface digital)

Master Freq (Frecuencia master)

Intervalo: 44.1/48 kHz

Selecciona el reloj utilizado para sincronizar la salida digital.

Master Clock

Selecciona el reloj principal utilizado para sincronizar la salida digital.

Ajustes disponibles:

INTERNAL: El mismo XV-5080 actúa como maestro.

R-BUS: Operación sincronizada al reloj presente en el R-BUS. El XV-5080 funciona como esclavo.

WORD CLOCK IN: Operación sincronizada al metrónomo. El XV-5080 funciona como esclavo.

- * Cuando funciona como esclavo, el XV-5080 puede sincronizar relojes que funcionen a 44.1 o 48 kHz. No puede sincronizar relojes que tengan otras frecuencias.

Output Mix/Parallel (Salida)

Mode (Modo)

Ajustes disponibles:

MIX: Todos los sonidos—incluyendo los dirigidos al OUTPUT B/C o INDIVIDUAL 3–8—se mezclan y se dirigen a los jacks A (MIX) OUTPUT. Este ajuste le permite dirigirlo todo rápidamente a través de los auriculares cuando esté creando sonidos, o combinar todos los sonidos en dos salidas cuando se envía el señal del XV-5080 a un mezclador que sólo tenga dos canales.

Si selecciona MIX, los sonidos dirigidos a los jacks INDIVIDUAL OUTPUT 3/5/7 se envían al jack izquierdo A (MIX) OUTPUT, y los sonidos dirigidos a los jacks INDIVIDUAL OUTPUT 4/6/8 se envían al jack derecho A (MIX) OUTPUT.

PARALLEL: Los sonidos se dirigen a los jacks de salida según sus ajustes de salida.

El Nivel Master del XV-5080 y los ajustes Mix/Parallel se establecen utilizando un único parámetro global.

Página SYSTEM General #1 ([SYSTEM] - [F1 (General)])

Master

Level (Nivel Master)

Intervalo: 0–127

Ajusta el volumen de todo el XV-5080.

Ejemplo de ajustes

Asignar Distintos Destinos de Salida para los Tones en un Patch

En este ejemplo, suponga que tenemos un Patch compuesto de cuatro Tones, y enviamos el Tone 1 desde los jacks A OUTPUT, el Tone 2 desde los jacks B OUTPUT, el Tone 3 desde el jack INDIVIDUAL 5, y el Tone 4 desde el jack INDIVIDUAL 6. Chorus y Reverb se envían desde los jacks B OUTPUT.

Primero, ajuste el destino de salida para cada Tone.

1. Seleccione el Patch que desea ajustar.
2. Pulse [F6 (Effects)].
3. Pulse [F1 (General)] para capturar la página PATCH Effects General.
4. Utilice TONE SELECT [1]–[4] para seleccionar el Tone que desea ajustar.
5. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor hacia el parámetro que desea ajustar, y gire el dial VALUE, o pulse [INC] o [DEC] para ajustar el valor tal como se indica a continuación.

	Tone Output Assign	Tone Dry Send Level	Tone Chorus Send Level	Tone Reverb Send Level
Tone 1	A	127	100	100
Tone 2	B	127	100	100
Tone 3	5	127	100	100
Tone 4	6	127	100	100

MEMO

Los niveles de envío de Chorus y Reverb se pueden ajustar a cualquier valor excepto a 0.

6. Pulse [EXIT] para volver a la página PATCH PLAY.
 7. Pulse [F1 (Common)].
 8. Pulse [▲]/[▼] para desplazar el cursor hacia Output Assign.
 9. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar "TONE."
 10. Pulse [EXIT] para volver a la página PATCH PLAY.
- Luego, seleccione el destino de salida de Chorus y ajuste su nivel general.
11. Pulse [F6 (Effects)].
 12. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor hacia Chorus Output Assign.

13. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar "B."

14. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor hacia Chorus Level.

15. Gire el dial VALUE para seleccionar "100."

16. Pulse [▲]/[▼] para desplazar el cursor hacia Chorus Output Select.

17. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar "MAIN."

Finalmente, seleccione el destino de salida de Reverb y ajuste su nivel general.

18. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor hacia Reverb Output Assign.

19. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar "B."

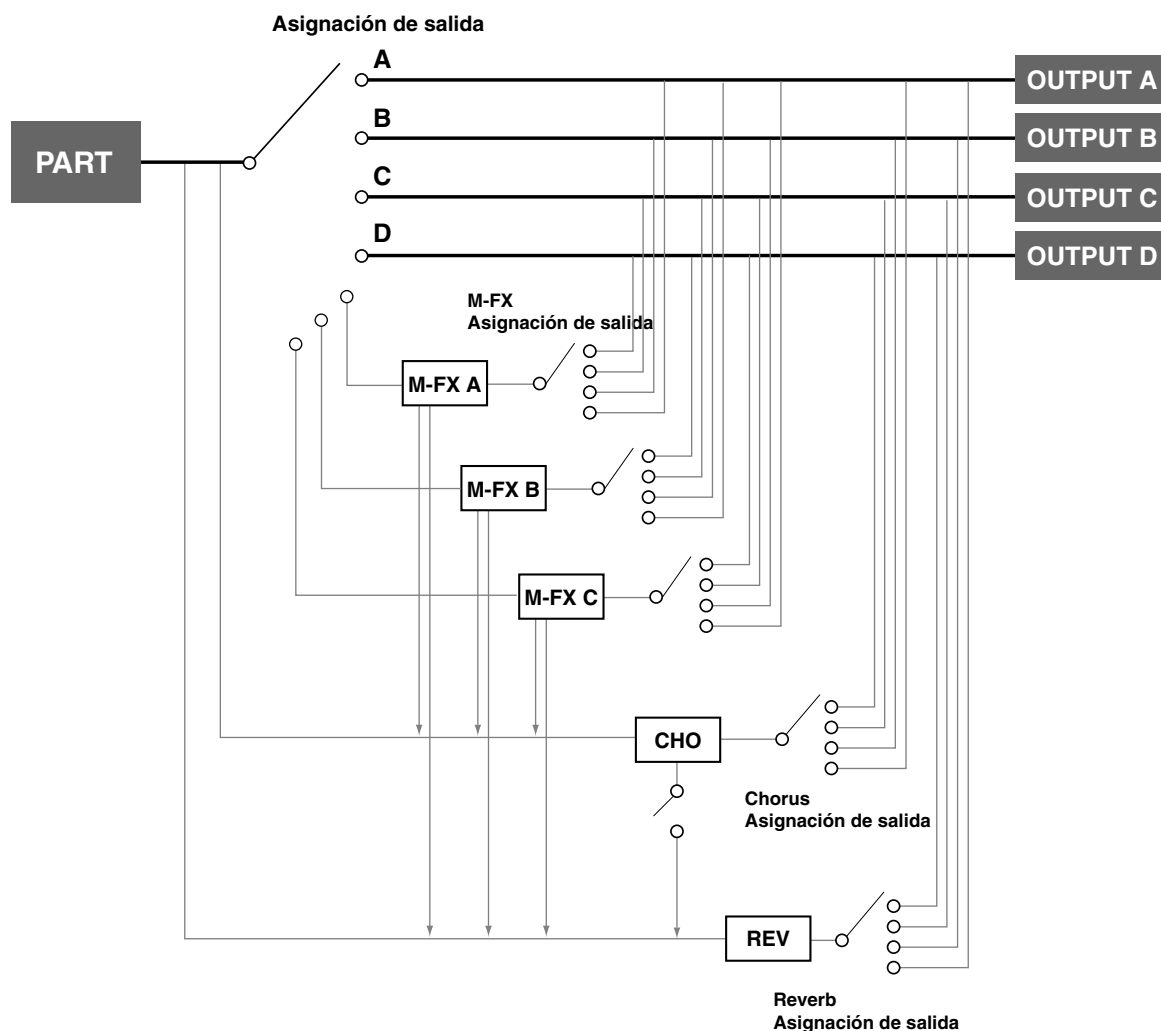
20. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor hacia Reverb Level.

21. Gire el dial VALUE para seleccionar "100."

22. Pulse [EXIT] para volver a la página PATCH PLAY.

Ajustes del modo Performance

Diagrama de la señal (PART)



Parámetros

Los parámetros relacionados con los ajustes de salida de la Parte aparecen a continuación.

Página PERFORMANCE Effects General ([PERFORM] - [F6 (Effects)] - [F1 (General)])

Ajusta el destino de salida y el nivel para la Parte seleccionada además de su nivel de envío con respecto a Chorus y Reverb.

Part Output Assign

Ajustes disponibles:

MFx: La Parte es enviada a Multiefectos. Su destino de salida

está determinado por los ajustes de salida de Multiefectos.

A–D: La Parte es enviada al par de jacks OUTPUT A–D seleccionados.

1–8: La Parte es enviada a los jacks INDIVIDUAL OUTPUT 1–8.

PAT: El destino de salida de la Parte está determinado por el ajuste del Patch o Grupo de Percusión asignado a la Parte.

Part Output MFX Select

Ajustes disponibles: A–C

Selecciona cual de los tres Multiefectos se utilizará.

Part Dry Send Level

Intervalo: 0–127

Ajusta el nivel de la señal que se enviará a los jacks OUTPUT,

que está determinado por Part Output Assign.

Part Chorus Send Level

Intervalo: 0–127

Ajusta la cantidad de Parte que se envía a Chorus. Su destino de salida final está determinado por el ajuste de salida de Chorus.

Part Reverb Send Level

Intervalo: 0–127

Ajusta la cantidad de Parte que se envía a Reverb. Su destino de salida final está determinado por el ajuste de salida de Reverb.

MFX Dry Send Level

Intervalo: 0–127

Determina el nivel de la señal que se enviará a los jacks de salida, después de pasar por Multiefectos.

MFX Chorus Send Level

Intervalo: 0–127

Determina el nivel de la señal que se enviará a Chorus, después de pasar por Multiefectos. Su destino de salida final está determinado por el ajuste de salida de Chorus.

MFX Reverb Send Level

Intervalo: 0–127

Determina el nivel de la señal que se enviará a Reverb, después de pasar por Multiefectos. Su destino de salida final está determinado por el ajuste de salida de Reverb.

Chorus Output Select

Especifica cómo se enviará la señal dirigida a Chorus.

Ajustes disponibles:

MAIN: La salida Chorus se envía sólo a los jacks OUTPUT.

REV: La salida Chorus se envía sólo a Reverb.

M+R: La salida Chorus se envía a los jacks OUTPUT y a Reverb.

Chorus Level

Intervalo: 0–127

Determina el nivel de salida de Chorus.

Reverb Level

Intervalo: 0–127

Determina el nivel de salida de Reverb.

MFX Output Assign

Intervalo: A–D

Selecciona el par de jacks OUTPUT a los que se dirigirá la salida estéreo de Multiefectos.

* Como los Multiefectos son estéreos, los ajustes de los jacks INDIVIDUAL OUTPUT son invariables.

Chorus Output Assign

Intervalo: A–D

Selecciona el par de jacks OUTPUT a los que se dirigirá la salida estéreo de la unidad Chorus cuando Chorus Output Select esté ajustado a "MAIN" o "M+R." El ajuste de destino de salida para la señal enviada a Reverb está determinada por los ajustes de Reverb.

* Como los procesadores de efectos internos son estéreos, los ajustes de los jacks INDIVIDUAL OUTPUT son invariables.

Reverb Output Assign

Intervalo: A–D

Selecciona los jacks OUTPUT a los que se dirigirá la salida estéreo de la unidad Reverb.

* Como los procesadores de efectos internos son estéreos, los ajustes de los jacks INDIVIDUAL OUTPUT son invariables.

Página SYSTEM Output ([SYSTEM] - [F2 (OutP&EQ)])

Output Mix/Parallel (Salida)

Mode (Modo)

Ajustes disponibles:

MIX: Todos los sonidos—incluidos los dirigidos a OUTPUT B/C o INDIVIDUAL 3–8—se mezclan y se dirigen a los jacks A (MIX) OUTPUT. Este ajuste le permite dirigirlo todo rápidamente a través de los auriculares mientras crea sonidos, o combinar todos sus sonidos en dos salidas cuando se envía la señal del XV-5080 a un mezclador que sólo tenga dos canales.

Si selecciona MIX, los sonidos dirigidos a los jacks INDIVIDUAL OUTPUT 3/5/7 se envían al jack izquierdo A (MIX) OUTPUT, y los sonidos dirigidos a los jacks INDIVIDUAL OUTPUT 4/6/8 se envían al jack derecho A (MIX) OUTPUT.

PARALLEL: Los sonidos se dirigen hacia los jacks de salida según sus ajustes de salida.

El Nivel Master del XV-5080 y los ajustes Mix/Parallel se definen utilizando un sólo parámetro global.

Página SYSTEM General #1 ([SYSTEM] - [F1 (General)])

Master

Level (Nivel Master)

Intervalo: 0-127

Ajusta el volumen de todo el XV-5080.

Ejemplo de ajustes

Seleccionar Diferentes Destinos de Salida para partes en una Interpretación

Este ejemplo describe el procedimiento para que la Parte1 salga desde los jacks A(MIX) OUTPUT sin enviarla a través de cualquier efecto interno, enviar la Parte 2 a través de Multiefectos y que salga desde el jack B OUTPUT, y para que la Parte 3 salga desde el jack INDIVIDUAL 5 OUTPUT sin enviarla a través de cualquier efecto interno.

Primero, ajuste la Parte 1.

1. Seleccione la Interpretación que desea utilizar.
2. Pulse [F6 (Effects)].
3. Pulse [F1 (General)] varias veces para capturar la página Performance Effects General #1.
4. Pulse PART SELECT [1/17] para que el indicador se ilumine.
* Compruebe que el indicador del botón [1-16/17-32] no esté iluminado. Si lo está, pulse [1-16/17-32] para apagarlo.
5. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor hacia Part Output Assign.
6. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar "A."
7. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor hacia Part Dry Send Level.
8. Gire el dial VALUE para seleccionar "100."
9. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor hacia Part Chorus Send Level.
10. Gire el dial VALUE para seleccionar "0."
11. Ajuste Part Reverb Send Level a "0" de la misma forma. A continuación, ajuste la Parte 2.
12. Pulse PART SELECT [2/18], de forma que se ilumine el indicador.

* Compruebe que el indicador del botón [1-16/17-32] no esté iluminado. Si lo está, pulse [1-16/17-32] para apagarlo.

13. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para mover el cursor hacia el parámetro que desea ajustar, y gire el dial VALUE, o pulse [INC] o [DEC] para ajustar el valor tal como se muestra a continuación.

Part Output Assign	Part Dry Send Level	Part Chorus Send Level	Part Reverb Send Level
MFX-A	100	0	0

MEMO

El Part Dry Send Level (nivel de envío) se puede ajustar a cualquier valor excepto a 0.

14. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para mover el cursor hacia el parámetro que desea ajustar, y gire el dial VALUE, o pulse [INC] o [DEC] para ajustar el valor tal como se muestra a continuación.

MFX Output Assign	MFX Dry Level	MFX Chorus Send Level	MFX Reverb Send Level
B	100	0	0

Finalmente, ajuste la Parte 3.

15. Pulse PART SELECT [3/19], para que se ilumine el indicador.
* Compruebe que el indicador del botón [1-16/17-32] no esté iluminado. Si lo está, pulse [1-16/17-32] para apagarlo.
16. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para mover el cursor hacia el parámetro que desea ajustar, y gire el dial VALUE, o pulse [INC] o [DEC] para ajustar el valor tal como se muestra a continuación.

Part Output Assign	Part Chorus Send Level	Part Reverb Send Level
5	0	0

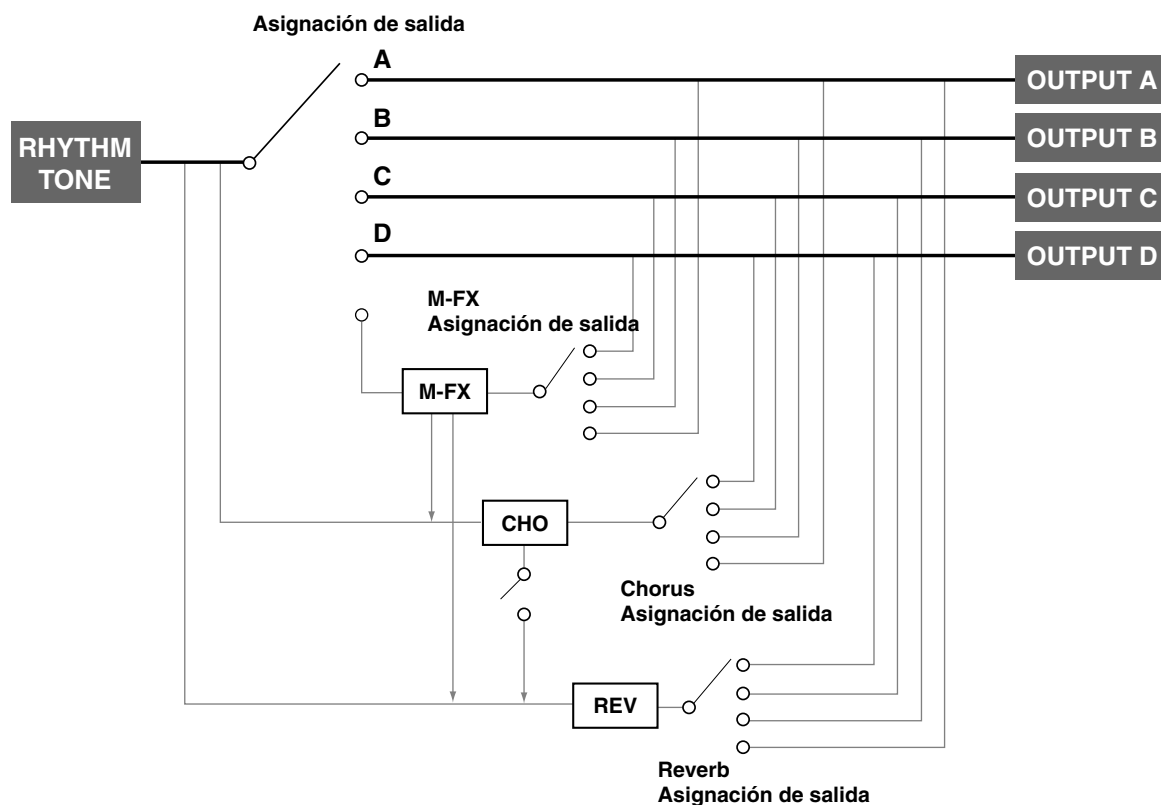
MEMO

El nivel de salida se puede ajustar a cualquier valor que desee excepto a 0.

17. Pulse [EXIT] para volver a la página PERFORM PLAY.

Ajustes del modo Rhythm Set

Diagrama de la señal (RHYTHM TONE)



Parámetros

Los parámetros relacionados con los ajustes de salida del Patch aparecen a continuación.

Página RHYTHM Effects General ([RHYTHM] - [F6 (Effects)] - [F1 (General)])

Estos parámetros ajustan el destino de salida y el nivel para cada Sonido de Percusión seleccionado, y permiten ajustar sus niveles de envío a Chorus y Reverb.

Rhythm Tone Output Assign (Asignación de salida)

Ajustes disponibles:

MFx: El Tone se envía a Multiefectos. Su destino de salida está determinado por los ajustes de salida de Multiefectos.

A–D: El Tone se envía a uno de los cuatro pares de jacks de salida estéreos, OUTPUTS A–D.

1–8: El Tone se envía a los jacks INDIVIDUAL OUTPUT 1–8.

Rhythm Tone Dry Send Level

Intervalo: 0–127

Ajusta el nivel de la señal que se enviará a los jacks OUTPUT, que está determinada por el Rhythm Tone Output Assign.

Rhythm Tone Chorus Send Level

Intervalo: 0–127

Ajusta la cantidad de Tone que se enviará a Chorus. Su destino de salida final está determinado por el ajuste de salida de Chorus.

Rhythm Tone Reverb Send Level

Intervalo: 0–127

Ajusta la cantidad de Tone que se enviará a Reverb. Su destino de salida final está determinado por el ajuste de salida de Reverb.

MFx Dry Send Level

Intervalo: 0–127

Determina el nivel de salida del procesador Multiefectos a los jacks OUTPUT.

MFX Chorus Send Level

Intervalo: 0–127

Determina el nivel de la señal del procesador post-Multiefectos enviada a Chorus. Su destino de salida final está determinado por el ajuste de salida de Chorus.

MFX Reverb Send Level

Intervalo: 0–127

Determina el nivel de la señal del procesador post-Multiefectos enviada a Reverb. Su destino de salida final está determinado por el ajuste de salida de Reverb.

Chorus Output Select

Especifica la cantidad de señal direccionada a través de Chorus que se enviará.

Ajustes disponibles:

MAIN: La salida Chorus sólo se envía a los jacks OUTPUT.

REV: La salida Chorus sólo se envía a Reverb.

M+R: La salida Chorus se envía a los jacks OUTPUT y a Reverb.

Chorus Level

Intervalo: 0–127

Determina el nivel de salida de Chorus.

Reverb Level

Intervalo: 0–127

Determina el nivel de salida de Reverb.

MFX Output Assign

Intervalo: A–D

Selecciona el par de jacks OUTPUT a los que se dirige la salida estéreo de Multiefectos.

* Como los Multiefectos son estéreos, los ajustes de los jacks INDIVIDUAL OUTPUT son invariables.

Chorus Output Assign

Intervalo: A–D

Selecciona el par de jacks OUTPUT a los que se dirige la salida estéreo de la unidad Chorus cuando Chorus Output Select está ajustado a "MAIN" o "M+R." El ajuste de destino de salida para la señal enviada a Reverb está determinada según los ajustes de Reverb.

* Como los procesadores de efectos internos son estéreos, los ajustes de los jacks INDIVIDUAL OUTPUT son invariables.

Reverb Output Assign

Intervalo: A–D

Selecciona los jacks OUTPUT a los que se dirige la salida estéreo de la unidad Reverb.

* Como los procesadores de efectos internos son estéreos, los ajustes de los jacks INDIVIDUAL OUTPUT son invariables.

Página RHYTHM Common ([RHYTHM] - [F1 (Common)])

Common (Común)

Level (Nivel Rhythm)

Intervalo: 0–127

Ajusta el volumen de Rhythm Set (Grupo de Percusión).

* Puede especificar el nivel para cada Sonido de Percusión utilizando el parámetro Tone Level (p. 178).

Output Assign (Asignación de salida Rhythm Set)

Ajustes disponibles:

MFX: El Tone se envía a Multiefectos. Su destino de salida está determinado por los ajustes de salida de Multiefectos.

OUTPUT A–D: El Sonido de Percusión se envía a los jacks OUTPUT A–D.

INDIV 1–8: El Tone se envía a los jacks INDIVIDUAL OUTPUT 1–8.

TONE: Se envía según los ajustes de cada Sonido de Percusión.

Página SYSTEM Output ([SYSTEM] - [F2 (OutP&EQ)])

Output Mix/Parallel (Salida)

Mode (Modo)

Ajustes disponibles:

MIX: Las señales definidas para salir de los jacks que no sean A (MIX) OUTPUT, se mezclan y se envían desde los jacks A (MIX) OUTPUT. Este ajuste le permite dirigirlo todo rápidamente a través de los auriculares al crear sonidos, o al combinar todos los sonidos en dos salidas al enviar el señal del XV-5080 a un mezclador que sólo disponga de dos canales.

Si selecciona MIX, los sonidos dirigidos a los jacks INDIVIDUAL OUTPUT 3/5/7 se envían al jack izquierdo A (MIX) OUTPUT, y los sonidos dirigidos a los jacks INDIVIDUAL OUTPUT 4/6/8 se envían al jack derecho A (MIX) OUTPUT.

PARALLEL: Los sonidos se dirigen a los jacks de salida según sus ajustes de salida.

El Nivel Master del XV-5080 y los ajustes Mix/Parallel se establecen utilizando un único parámetro global.

Página SYSTEM General #1 ([SYSTEM] - [F1 (General)])

Master

Level (Nivel Master)

Intervalo: 0–127

Ajusta el volumen de todo el XV-5080.

Ejemplo de ajustes

Ajustar el Destino de Salida de un Sonido de Percusión específico

Este ejemplo explica el procedimiento para enviar del Sonido de Percusión asignado al C4 desde el jack INDIVIDUAL 3 OUTPUT sin enviarlo a través de ningún efecto interno.

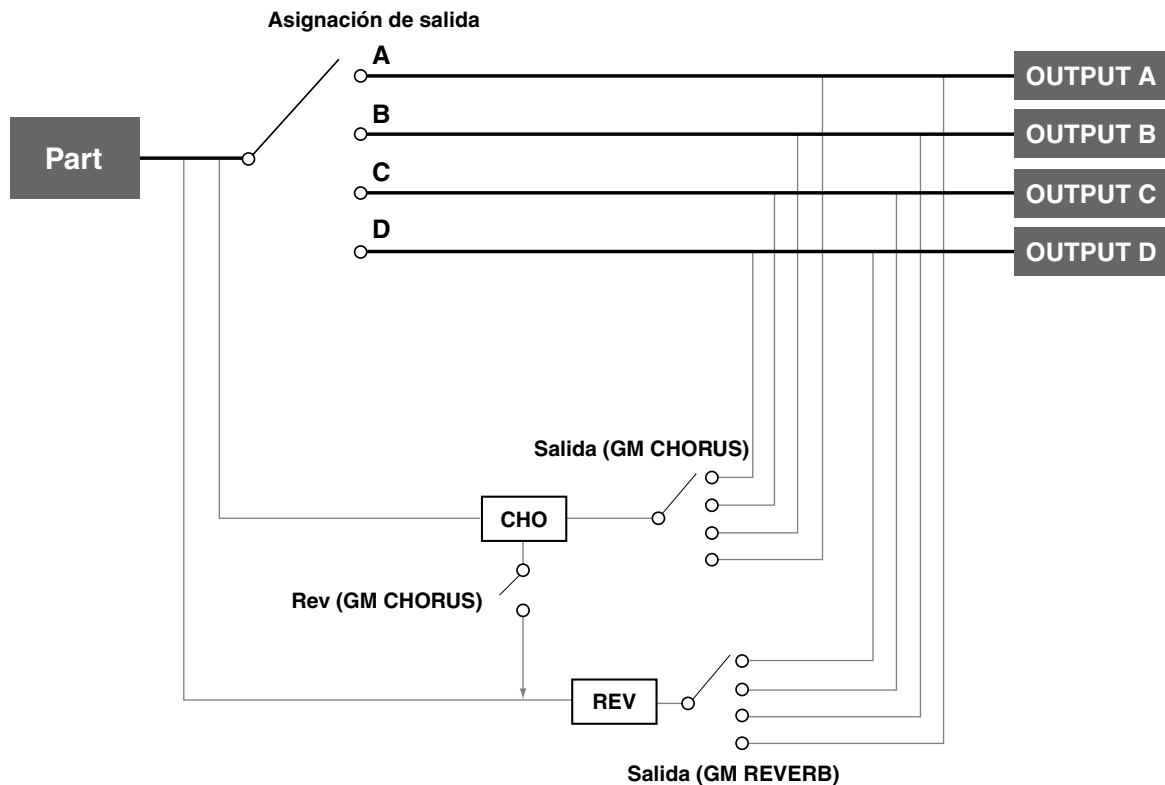
1. Seleccione el Grupo de Percusión que desea ajustar.
2. Pulse [F6 (Effects)].
3. Pulse [F1 (General)] para capturar la página RHYTHM Effects General.
4. Pulse TONE SELECT [1]–[4] y ajuste la nota en el extremo superior izquierdo de la pantalla a “C4.”

* Si tiene conectado un teclado MIDI, puede seleccionar C4 pulsando la tecla C4 del teclado.

5. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor hacia Rhythm Tone Output Assign.
6. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar “3.”
7. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor hacia Rhythm Tone Dry Send Level.
8. Gire el dial VALUE para seleccionar “100.”
9. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para mover el cursor hacia Rhythm Tone Chorus Send Level.
10. Gire el dial VALUE para seleccionar “0.”
11. Ajuste Rhythm Tone Reverb Send Level a “0” de la misma forma.
12. Pulse [EXIT] para volver a la página RHYTHM PLAY.
13. Pulse [F1 (Common)].
14. Pulse [▲]/[▼] para desplazar el cursor hacia Output Assign.
15. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar “TONE.”
16. Pulse [EXIT] para volver a la página RHYTHM PLAY.

Ajustes del modo General MIDI

Diagrama de la señal (PART)



Parámetros

Los parámetros relacionados con los ajustes de salida de la Parte aparecen a continuación.

Página GM Effects General ([GM] - [F6 (Effects)] - [F1 (General)])

Ajusta el destino de salida y el nivel para la Parte seleccionada, así como su nivel de envío con respecto a Chorus y Reverb.

Part Output Assign

Ajusta el destino de salida para cada Parte.

Ajustes disponibles:

A–D: La Parte se envía al par de jacks OUTPUT A–D seleccionados.

Part Dry Send Level

Intervalo: 0–127

Ajusta el nivel de la señal que se enviará a los jacks OUTPUT, que está determinado por Part Output Assign.

Part Chorus Send Level

Intervalo: 0–127

Ajusta la cantidad de Tone que se envía a Chorus. Su destino de salida final está determinado por el ajuste de salida de Chorus.

Part Reverb Send Level

Intervalo: 0–127

Ajusta la cantidad de Tone que se envía a Reverb. Su destino de salida final está determinado por el ajuste de salida de Reverb.

Chorus Output Assign

Intervalo: A–D

Selecciona los jacks OUTPUT a los que se dirigirá la salida estéreo de la unidad Chorus.

* Como los procesadores de efectos internos son estéreos, los ajustes de los jacks INDIVIDUAL OUTPUT son invariables.

Reverb Send Level

Intervalo: 0–127

Ajusta la cantidad de salida de la unidad Chorus que se enviará a Reverb. Su destino de salida final está determinado por el ajuste de salida de Reverb.

Reverb Output Assign

Intervalo: A–D

Selecciona los jacks OUTPUT a los que se dirigirá la salida estéreo de la unidad Reverb.

* Como los procesadores de efectos internos son estéreos, los ajustes de los jacks INDIVIDUAL OUTPUT son invariables.

Página SYSTEM Output ([SYSTEM] - [F2 (OutP&EQ)])

Output Mix/Parallel (Salida)

Mode (Modo)

Ajustes disponibles:

MIX: Los ajustes definidos para salir desde los jacks que no sean A (MIX) OUTPUT se mezclan y se envían desde los jacks A (MIX) OUTPUT. Este ajuste le permite dirigirlo rápidamente todo a través de los auriculares al crear sonidos, o al combinar todos los sonidos en dos salidas al enviar el señal XV-5080 a un mezclador que sólo disponga de dos canales.

Si selecciona MIX, los sonidos dirigidos a los jacks INDIVIDUAL OUTPUT 3/5/7 se envían al jack izquierdo A (MIX) OUTPUT, y los sonidos dirigidos a los jacks INDIVIDUAL OUTPUT 4/6/8 se envían al jack derecho A (MIX) OUTPUT.

PARALLEL: Los sonidos se dirigen a los jacks de salida según sus ajustes de salida.

El Nivel Master del XV-5080 y los ajustes Mix/Parallel se establecen utilizando un sólo parámetro global.

Página SYSTEM General #1 ([SYSTEM] - [F1 (General)])

Master

Level (Nivel Master)

Intervalo: 0–127

Ajusta el volumen de todo el XV-5080.

Conexiones digitales utilizando R-BUS

El XV-5080 tiene incorporado un conector R-BUS. Este conector le permite hacer una conexión digital de ocho canales utilizando un solo cable R-BUS (RBC-1/RBC-5; opcional). Además, puede conectar el jack R-BUS a un DIF-AT, AE-7000, u otro dispositivo digital similar, de forma que permite convertir a distintos formatos digitales.

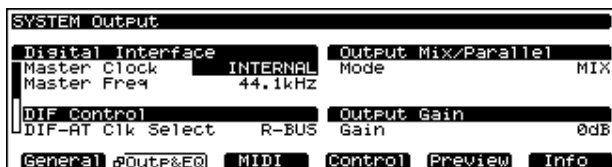
* El R-BUS del XV-5080 sólo es para enviar.



Sólo los dispositivos R-BUS listados en el Manual del Usuario se pueden conectar al jack R-BUS (RMDB2). No conecte ningún otro dispositivo (como dispositivos SCSI, dispositivos RS-232C, dispositivos de tipo paralelo, etc.) aunque a simple vista tengan conectores similares. Utilice sólo el cable R-BUS (RMDB2) especialmente diseñado para hacer las conexiones.

Parámetros

Página SYSTEM Output ([SYSTEM] - [F2 (Outp&EQ)])



Digital Interface (Interface digital)

Master Clock

Ajusta el reloj principal utilizado para la salida.

Valores de ajustes:

INTERNAL: El XV-5080 funciona como maestro.

R-BUS: Sincroniza con el reloj al llegar al R-BUS. El XV-5080 funciona como esclavo.

WORD CLOCK IN: Sincroniza con el reloj al llegar a WORD CLOCK. El XV-5080 funciona como esclavo.

* Cuando el XV-5080 funciona como esclavo, se puede sincronizar con relojes ajustados a 44.1 kHz o 48 kHz. No se puede sincronizar con relojes que ajustados a otros índices.

* El estado de sincronización se indica entre paréntesis. "Unlocked" significa que los dispositivos no están sincronizados.

Master Freq (Frecuencia Master)

Valores de ajustes: 44.1/48 kHz

Ajusta el reloj principal utilizado para la salida.

DIF Control

DIF-AT Clk Select (Selección de reloj DIF-AT)

Selecciona la fuente de la señal de sincronización DIF-AT cuando las señales digitales entre dispositivos digitales están sincronizadas.

* Este ajuste sólo es necesario al sincronizar señales con un ADAT o DA-88 a través de DIF-AT.

Valores de ajustes:

R-BUS: La señal de sincronización que entra a través del conector R-BUS de DIF-AT se utiliza como maestro.

ADAT: La señal de sincronización que entra a través del conector ADAT de DIF-AT se utiliza como maestro.

DA-88: La señal de sincronización que entra a través del conector DA-88 de DIF-AT se utiliza como maestro.

Procedimiento básico para realizar los ajustes.

1. Pulse [SYSTEM/UTILITY], para que se ilumine el indicador.
* Si el indicador parpadea, significa que el XV-5080 está en modo Utility. En este caso, pulse [SYSTEM/UTILITY] de nuevo de forma que el indicador se ilumine, y no parpadee.
2. Pulse [F2 (Outp&EQ)] para visualizar la pantalla SYSTEM Output.
3. Pulse [▲], [▼], [◀], o [▶] para desplazar el cursor hacia el parámetro que desea ajustar.
4. Gire el dial VALUE o pulse [INC] o [DEC] para ajustar el valor.
* Si comete un error al ajustar un valor y pulsa [UNDO], el parámetro vuelve al valor inicial que tenía cuando se desplazó el cursor.
5. Pulse [EXIT] a la pantalla PLAY.

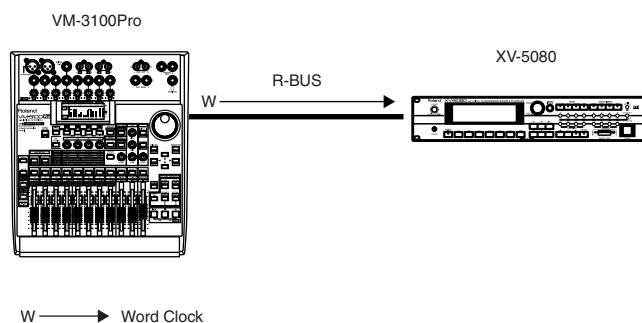
Output Gain (Gain de salida)

Gain

Valores de ajuste: -12, -6, 0, +6, +12 dB

Ajusta el gain de salida desde la salida analógica del XV-5080 y la salida digital. Cuando, por ejemplo, están sonando relativamente pocas voces, si eleva el gain de salida le ayudará a conseguir el nivel de salida más apropiado para la grabación y otras funciones.

Conexión digital R-BUS de ocho canales



XV-5080 —> Dispositivo equipado con conector R-BUS (Un ejemplo)

Hacer que el XV-5080 sea el Word Clock maestro

- Ajustes XV-5080
Master Clock: INTERNAL
Master Freq: 44.1 o 48.0 kHz (ajústelo para que coincida el intervalo de muestreo del dispositivo conectado)
- Ajustes VM-3100 Pro R-BUS
MasterClk: RMDB-2
- Ajustes VM-7100/7200 R-BUS
WORD CLOCK SOURCE:MULTI 1-8
- Ajustes VSR-880 R-BUS
SYS:MasterClk:R-BUS

Hacer que el XV-5080 sea el Word Clock esclavo

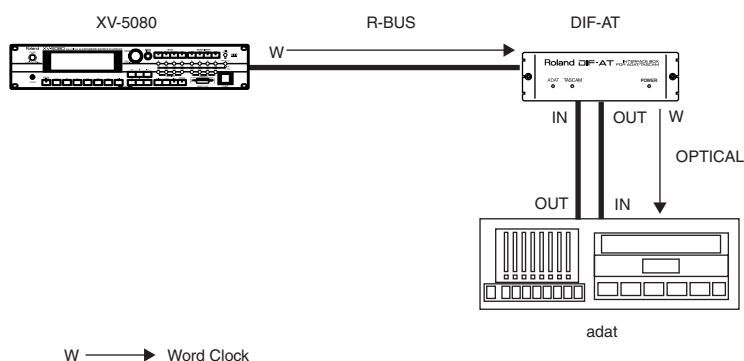
- Ajustes XV-5080
Master Clock: RBUS
- Ajustes VM-3100 Pro R-BUS
MasterClk: INTERNAL
- Ajustes VM-7100/7200 R-BUS
WORD CLOCK SOURCE:INTERNAL
- Ajustes VSR-880 R-BUS
SYS:MasterClk:INT

Convertir a distintos formatos digitales

Salida digital en ADAT

Conecte un DIF-AT, y podrá enviar hacia un ADAT.

Hacer que el XV-5080 sea el Word Clock maestro



Ajustes

- Ajustes XV-5080

Master Clock: INTERNAL

Master Freq: 44.1 o 48.0 kHz (ajústelo para que coincida con el intervalo de muestreo del dispositivo conectado)

DIF-AT Clk Select: R-BUS

- Ajustes ADAT

CLOCK: DIG

INPUT: DIGITAL

Hacer los ajustes del XV-5080 para Word Clock esclavo

- Ajustes XV-5080

Master Clock: R-BUS

DIF-AT Clk Select: ADAT

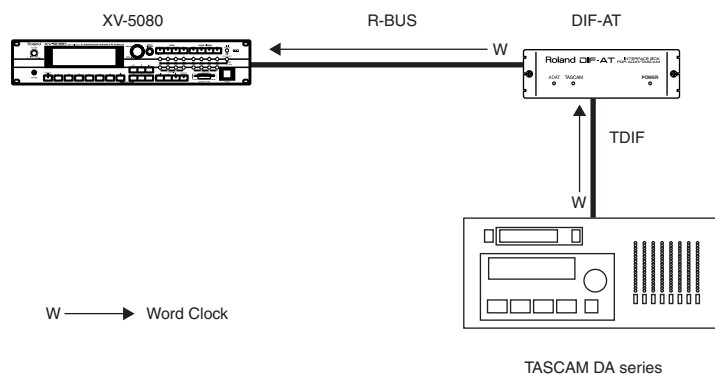
- Ajustes ADAT

CLOCK: INT

INPUT: DIGITAL

Salida digital en la Serie TASCAM DA

Conectando un DIF-AT podrá enviar hacia un dispositivo de la Serie TASCAM DA.



Hacer que el XV-5080 sea el Word Clock maestro

Ajustes

No puede realizar estos ajustes (el DIF-AT no se puede utilizar como Word Clock esclavo con dispositivos TASCAM).

Hacer que el XV-5080 sea el Word Clock esclavo

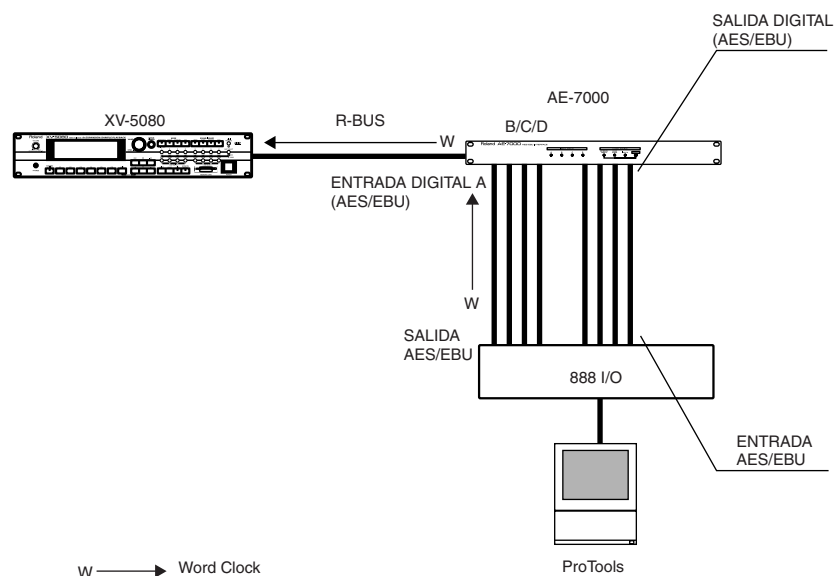
Ajustes

- Ajustes XV-5080
 - Master Clock: R-BUS
 - DIF-AT Clk Select: DA-88
- Ajustes TASCAM
 - CLOCK: INT
 - DIGITAL IN: ON

Salida digital en dispositivo AES/EBU

Conectando un AE-7000 podrá enviar hacia un dispositivo AES/EBU.

Hacer los ajustes del XV-5080 para Word Clock esclavo



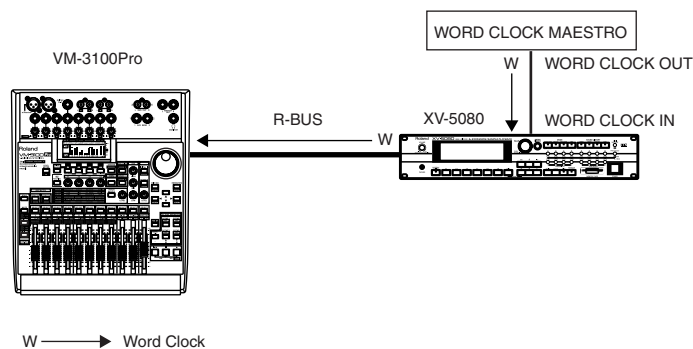
- Ajustes XV-5080
Master Clock: R-BUS
- Ajustes AE-7000
CLOCK SOURCE SELECT: WORD CLOCK o INPUT A (para más instrucciones, consulte el manual del AE-7000)

Hacer que el XV-5080 sea el Word Clock maestro

Ajustes

- Ajustes XV-5080
Master Clock: INTERNAL
Master Freq: 44.1 o 48.0 kHz (ajústelo para que coincida con el intervalo de muestreo del dispositivo conectado)
- Ajustes AE-7000
CLOCK SOURCE SELECT: R-BUS

Sincronizar el XV-5080 al Word Clock que llega a WORD CLOCK IN



Ajustes

- Ajustes XV-5080

Master Clock: WORD CLOCK IN

- Ajustes del dispositivo maestro de Word Clock

Ajuste el intervalo de muestreo del dispositivo que actúa como Word Clock Maestro a 44.1 o 48.0 kHz.

* Las señales Word Clock que llegan a WORD CLOCK IN se envían a través de R-BUS y S/P DIF.

Capítulo 4 Crear Patches

Tipos de Patches y su composición

La unidad básica del sonido utilizada en las interpretaciones del XV-5080 se llama Patch; existen dos tipos de Patches, Patches Four-Tone y Patches Multi-Partial.

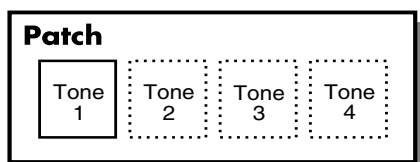
El tipo de Patch está determinado por el ajuste de tipo de Tone, en la pantalla Patch Common (p. 127).

No es necesario conocer los distintos tipos al reproducir Patches. No obstante, al cambiar los ajustes de un Patch o al crear nuevos Patches, los parámetros utilizados difieren dependiendo del tipo de Patch.

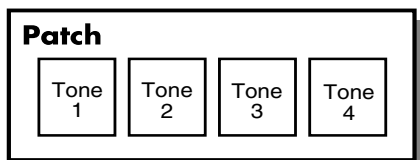
Patch Four-Tone

Corresponde a los Patches predefinidos del XV-5080 y los Patches de la Tarjeta de Ampliación de Ondas.

Cada Patch Four-Tone puede contener hasta cuatro Tones.



Ejemplo 1: Un Patch que consiste en un solo Tone (Tones 2–4 desactivados).



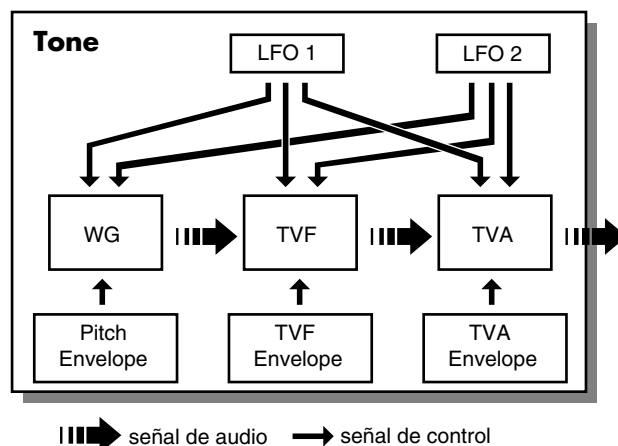
Ejemplo 2: Un Patch que consiste en cuatro Tones.

Puede activar o desactivar los Tones de un Patch. Al reproducir el Patch, sólo se oirán los Tones activados. (p. 126)

También puede especificar cómo se deben combinar los Tones 1 y 2 y los Tones 3 y 4 (Estructura). (p. 131)

Cómo se organiza un Tone

En el XV-5080, el Tone es la unidad de sonido más pequeña. No obstante, no se puede reproducir un Tone por sí sólo. El Patch es la unidad de sonido que se puede reproducir, y los Tones son la base que se utiliza para crear un Patch. Un Tone está formado por los cinco componentes siguientes.



WG (Generador de Onda)

Proporciona información para la selección de formas de onda PCM (ondas), que constituyen la base del sonido, y proporcionan ajustes que determinan cómo cambiará la afinación del sonido.

El XV-5080 tiene 1083 formas de onda diferentes. (Consulte la Lista de Formas de Onda p. 277.) Se pueden asignar dos formas de onda a cada Tone. (Se pueden asignar como par estéreo, con una forma de onda asignada a la izquierda, y otra a la derecha.)

Todos los Patches integrados en el XV-5080 consisten en combinaciones de Tones basadas en estas formas de onda. Puede utilizar la fuerza con la que se tocan las teclas, o mensajes MIDI, para controlar la forma con la cual se toca cada Tone. Esto se conoce como Tone Mix Table (TMT).

Puede cargar información de onda (muestras) en el XV-5080 desde bibliotecas de muestras, y asignarla a los Tones.

TVF (Filtro de Tiempo Variable)

Especifica cómo cambiarán los componentes de frecuencia del Tone.

TVA (Amplificador de Tiempo Variable)

Especifica cómo cambiará el volumen, y controla la posición.

Envelope (Envolvente)

Una envolvente aplica cambios al Tone con el tiempo. Existen envolventes separadas para la afinación, TVF (filtro) y TVA (volumen). Por ejemplo, puede utilizar el TVA Envelope para modificar la forma con la que el Tone ataca y decae.

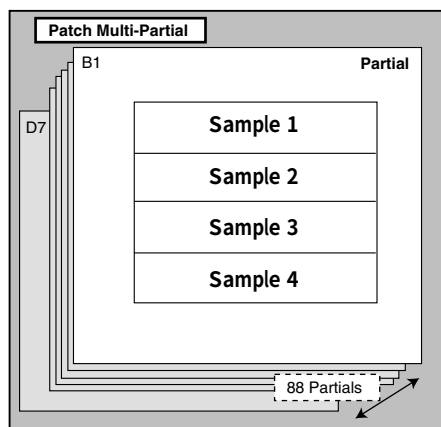
LFO (Oscilador de Baja Frecuencia)

Utilice el LFO para crear cambios cíclicos – o “modulación” cíclica – en un Tone. Cada Tone tiene un LFO. Un LFO se puede aplicar a los ajustes de la afinación del Tone, TVF (filtro), y TVA (volumen). Cuando se aplica un LFO para afinar, se produce un efecto vibrato. Cuando se aplica un LFO a la frecuencia de corte TVF, se produce un efecto wah-wah. Cuando se aplica un LFO al volumen TVA, se produce

un efecto tremolo.

Patch Multi-partial

Los Patches que utilizan información cargada en el XV-5080



desde bibliotecas de muestreo, son de este tipo.

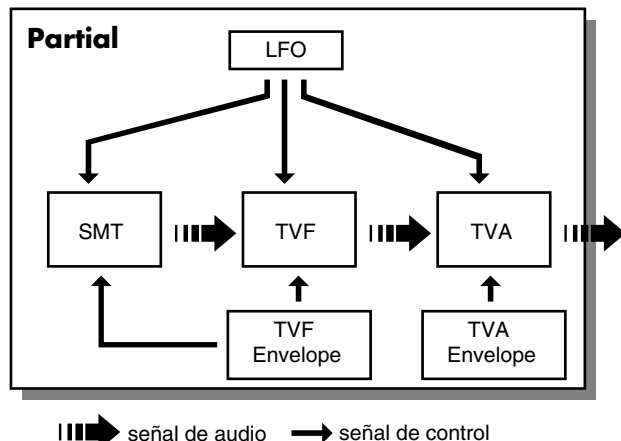
Los Patches Multi-Partial se crean asignando los sonidos componentes, llamados Partial, a las teclas del teclado, con hasta 88 Partial asignables.

Una diferencia entre los Tones y los Partials es que mientras que los Tones se componen de dos formas de onda, los Partials pueden contener hasta cuatro muestras (información de onda).

* Los Patches Multi-Partial se crean utilizando muestras (información de onda) cargada en el SIMM (módulo de memoria) (las ondas internas no se pueden utilizar). Para hacerlo, es necesario un dispositivo separado para cargar las muestras, desde una biblioteca de muestreo u otra fuente, al XV-5080. (p. 181)

Cómo se organiza un Partial

Los sonidos a partir de los cuales se componen los Patches



Multi-Partial se llaman Partial. Los Partial pueden contener hasta cuatro muestras, y están formados por los cinco componentes siguientes.

SMT (Tabla Mix de Muestras)

Selecciona la muestra que se utilizará como fuente de sonido. Utilice la sensibilidad de tecla y los mensajes MIDI para controlar la forma con la que se reproducirá cada muestra.

TVF (Filtro de Tiempo Variable)

Especifica cómo cambiarán los componentes de frecuencia del Tone.

TVA (Amplificador de Tiempo Variable)

Específica cómo cambiará el volumen, y controla la posición.

Envelope (Envolvente)

Una envolvente aplica cambios al Tone con el tiempo. Existen envolventes separadas para la afinación, TVF (filtro) y TVA (volumen). Por ejemplo, puede utilizar el TVA Envelope para modificar la forma en la que el Tone ataca y decae. El TVF Envelope se puede utilizar para cambiar no sólo la frecuencia de corte, si no también la afinación.

LFO (Oscilador de Baja Frecuencia)

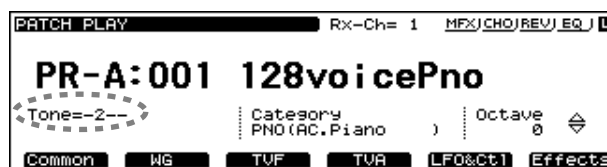
Utiliza el LFO para crear cambios cíclicos – o “modulación” cíclica – en un Tone. Cada Tone tiene un LFO. Un LFO se puede aplicar a los ajustes de la afinación del Tone, TVF (filtro), y TVA (volumen). Cuando se aplica un LFO para afinar, se produce un efecto vibrato. Cuando se aplica un LFO a la frecuencia de corte TVF, se produce un efecto wah-wah. Cuando se aplica un LFO al volumen TVA, se produce un efecto tremolo.

Seleccionar los Tones que sonarán (Tone On/Off)

Así es como puede activar los Tones que desea escuchar en un Patch. También puede utilizar la técnica on/off descrita en esta sección para escuchar un Tone individual desactivando los otros Tones en un Patch.

Selecione el Patch que desea utilizar.

1. Compruebe que se visualiza la página PATCH PLAY.
2. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse TONE SW [1]–[4] para activar el Tone correspondiente de forma que su indicador se ilumine, o para desactivarlo de forma que su indicador se apague.
3. La página PATCH PLAY indica los Tones activados de la siguiente forma. Los Tones desactivados se muestran como “-.”



Ajustes comunes en todo el Patch

Procedimiento de ajuste:

1. Seleccione el Patch que desea utilizar.
2. Pulse [F1 (COMMON)].
3. Utilice [F1]–[F5] para seleccionar la página que contiene el parámetro que desea ajustar.
 - * Cuando visualice las páginas del ajuste, pulse TONE SWITCH [1]–[4] para activar/desactivar cada Tone.
4. Utilice [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor hacia el parámetro que desea ajustar.
5. Gire el dial VALUE, o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el valor deseado.
 - * Si se equivoca, pulse [UNDO]. El valor del parámetro se restablecerá a su valor inicial.
6. Pulse [EXIT] para volver a la página PATCH PLAY.

El símbolo “*” aparecerá a la izquierda del nombre del Patch, indicando que los ajustes se han modificado.



- * Si desactiva la alimentación o selecciona otro Patch mientras aparece el símbolo “*”, se perderán sus nuevos ajustes de Patch. Si desea guardarlos, guarde el Patch modificado con la función Write.(p. 194)

Common (Patch Common)

Página PATCH Common General #1 ([PATCH] - [F1 (General)])



Common (Común)

Name (Nombre del Patch)

Puede dar un nombre a un Patch de hasta 12 caracteres.

Pulse [◀] o [▶] para mover el cursor, y luego cree el nombre girando el dial VALUE o pulsando los botones [INC] o [DEC] para seleccionar los caracteres que desee.

Caracteres/símbolos disponibles:

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

- * Pulsando el dial VALUE se visualiza la ventana Patch Name, en la cual puede utilizar las siguientes funciones.
 - [F2 (←Prev)]: Retrocede un carácter.
 - [F3 (Next→)]: Avanza un carácter.
 - [F4 (Insert)]: Inserta un espacio en blanco en la posición del cursor.
 - [F5 (Delete)]: Borra el carácter en la posición del cursor.
 - [F6 (OK)]: Confirma el nombre seleccionado.

Category (Categoría del Patch)

Especifica el tipo (categoría) del Patch.

El Patch Finder utiliza este ajuste. También determina la frase que se oirá cuando escuche el Patch utilizando la función Phrase Preview.

Para detalles sobre los posibles nombres de categoría, consulte la p. 19.

Patch Type (Tipo)

Intervalo: 4TONES/MULTI-PARTIAL

Ajusta el tipo de Patch (Patch Four-Tone, o Patch Multi-partial).

Level (Nivel del Patch)

Intervalo: 0–127

Ajusta el volumen del Patch.

- * El volumen de cada Tone/Partial se ajusta utilizando el Tone Level (TVA; p. 143) o el Partial Level (TVA; p. 155).

Pan (Panoramización del Patch)

Intervalo: L64–0–63R

Ajusta la posición estéreo del Patch. L64 es la parte izquierda, 0 es el centro, y 63R es la parte derecha.

- * El panorama de cada Tone/Partial se ajusta con el Tone Pan (TVA; p. 143) o el Partial Pan (TVA; p. 155).
- * Mientras que cada Tone/Partial en un Patch tiene su propia posición de panorama, el ajuste de panorama del Patch desplaza todo el Patch – incluyendo todos sus Tones/Partials – a la izquierda o a la derecha.

Output Assign (Asignación de salida del Patch)

Especifica el destino de salida para el Patch.

Intervalo:

MFx: El Patch se envía a Multiefectos. Su destino de salida está determinado por los ajustes de salida de Multiefectos.

OUTPUT A–D: El Patch se envía al par de jacks OUTPUT A–D seleccionados. (Salida estéreo)

INDIV 1–8: El Patch se envía al jack INDIVIDUAL 1–8 seleccionado. (Salida mono)

TONE/KEY: La ruta de salida está determinada por los ajustes de cada Tone/Partial.

Octave&Tune (Octave & Tune del Patch)

Octave Shift

Intervalo: -3– +3

Ajusta la afinación del Patch en unidades de una octava (+/- 3 octavas)

* Este ajuste también se puede definir desde la página PATCH PLAY. (p. 17)

Coarse Tune

Intervalo: -48– +48

Ajusta la afinación de Tone/Partial en intervalos de semitonos (-4– +4 octavas).

Fine Tune

Intervalo: -50– +50

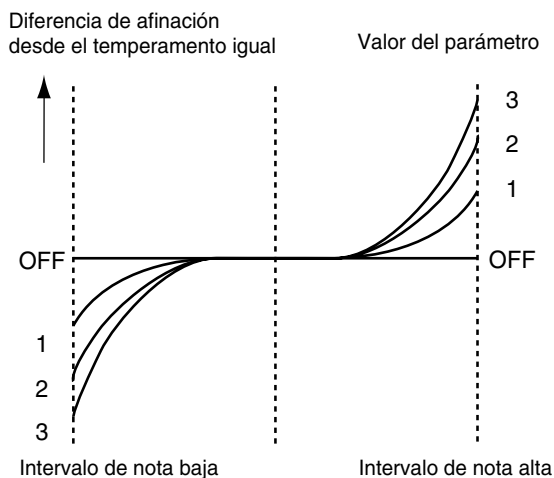
Ajusta la afinación de Tone/Partial en intervalos de 1 centésima (1/100 de un semitono) sobre una gama de medio semitono arriba o abajo.

Stretch Tune Depth

Intervalo: OFF/1/2/3

Este ajuste le permite aplicar un “estiramiento de la afinación (stretched tuning) al Patch. Los pianos acústicos típicos utilizan el estiramiento de la afinación, con el intervalo más bajo ligeramente más grave y el intervalo más alto ligeramente más agudo que lo que dicta la proporción de la afinación matemática real. Por eso el estiramiento es útil cuando se programa un Patch que se desea que suene como un piano real. Con un ajuste en OFF, la afinación del Patch será del mismo temperamento. Un ajuste de 3 producirá la diferencia más grande en la afinación entre los intervalos bajo y alto.

Este diagrama muestra el cambio de afinación relativo al mismo temperamento que el que se producirá en los intervalos bajo y alto. El estiramiento tendrá un efecto sutil en la forma de resonar de los acordes.



Analog Feel (Profund. de sensibilidad analógica)

Intervalo: 0–127

Especifica la profundidad de una modulación 1/f que se aplicará al Patch. (una modulación de 1/f es un índice agradable y natural como el murmullo de un arroyo o el susurro del viento.)

Añadiendo la “modulación 1/f,” podrá simular la natural inestabilidad característica de un sintetizador analógico.

Página PATCH Common General #2 ([PATCH] - [F1 (General)])



Modify (Modificar el Patch)

Cutoff Offset

Intervalo: -63– +63

Disminuye y aumenta simultáneamente los valores individuales de la frecuencia de corte TVF de los Tones/Partials en el Patch.

Resonance Offset

Intervalo: -63– +63

Disminuye y aumenta simultáneamente los valores individuales de resonancia TVF de los Tones/Partials en el Patch.

Attack Offset (Tiempo de ataque Offset)

Intervalo: -63– +63

Disminuye y aumenta simultáneamente los valores individuales de TVA ENVELOPE T1 de los Tones/Partials en el Patch.

Con los Patches Multi-Partial, sólo cambia el TVA.

Release Offset

Intervalo: -63+ +63

Disminuye y aumenta simultáneamente los valores individuales de TVA ENVELOPE T4 de los Tones/Partials en el Patch.

Con los Patches Multi-Partial, sólo cambia TVA.

Velo Sens Offset (Sensibilidad de velocidad Offset)

Intervalo: -63+ +63

Ajusta el índice relativo de cambio de los valores TVF VELOCITY V-Cutoff y TVA V-Sens ajustados en cada uno de los Tones/Partials que componen el Patch.

Tempo (Tempo del Patch)

Clock Source (Fuente de reloj del Patch)

El tiempo delay del ciclo LFO, los cambios M-FX, el bucle de frase (tiempos interrumpidos), y el Tone/Partial se puede sincronizar con un reloj, o tempo. El ajuste Clock Source selecciona la referencia temporal que utilizará el Patch.

Ajustes disponibles:

PATCH: Se utilizará el Tempo del Patch.

SYSTEM: Se utilizará el Tempo del Sistema global o los mensajes de reloj recibidos desde un secuenciador externo.

Tempo (Patch Tempo)

Intervalo: 20–250

Cuando Clock Source está ajustado a "PATCH," este ajuste establece el tempo del Patch.

* Los mensajes Clock para el Patch Tempo no se transmiten desde el jack MIDI OUT.

Voice Priority (Prioridad)

Determina qué notas se utilizarán cuando se exceda el límite de polifonía máxima del XV-5080 (128 voces).

Ajustes disponibles:

LAST: Las últimas voces reproducidas tendrán prioridad, y las notas que estén sonando ahora, dejarán de hacerlo en orden, empezando por la primera nota reproducida.

LOUDEST: Las voces con el volumen más alto tendrán prioridad, y las notas que estén sonando ahora, dejarán de hacerlo, empezando por las notas de volumen más bajo.

One Shot Mode (Modo One Shot)

Intervalo: OFF/ON

Provoca que las muestras asignadas a un Patch seleccionado en modo Loop (p. 151) se reproduzcan juntas (One Shot).

- * Esta función no se puede utilizar con ondas internas, y ondas de Tarjetas de Ampliación de Ondas.
- * Los ajustes del modo Loop no se pueden cambiar por muestras individuales.

Control (Control del Patch)

Página PATCH Common Control ([PATCH] - [F2 (Control)])

PATCH Common Control		PN0: Y2K Concerto Type (4TONES)	
Key Mode	POLY	Portamento	OFF
Key Assign	OFF	Switch	Mode
Legato Switch	OFF	Type	NORMAL
Legato Retrigger	OFF	Start	RATE
Bender		Time	PITCH
Bend Range Up	+2		28
Bend Range Down	-2		
General	Control	Struct	K.Range U.Range

Key Mode (Modo Key Assign)

Key Assign (Patch Key Assign)

Determina cuando se reproducirán las notas del Patch. El ajuste SOLO es efectivo al tocar un Patch de instrumento solo como un saxo o una flauta.

MONO: Sólo sonará una nota cada vez.

POLY: Se reproducirán dos o más notas simultáneamente.

Legato Switch (Conmutador)

Intervalo: OFF/ON

Active este parámetro cuando desee utilizar la función Legato, sino, desactívelo. Legato es una función que opera sólo cuando el modo Key Assign es MONO. Si Legato está ON, pulsando una tecla mientras otra está pulsada hace que la afinación de la nota que se está reproduciendo cambie a la afinación de la nueva tecla pulsada mientras continúa sonando. Esto es práctico cuando desea simular técnicas de interpretación como un guitarrista golpeando y estirando las cuerdas de la guitarra.

Legato Retrigger (Desencadenante)

Intervalo: OFF/ON

El ajuste determina si los sonidos se volverán a reproducir o no cuando se utilice Legato. Normalmente, el parámetro debe estar "ON." Cuando Delay Keyfollow está ajustado a OFF, si se pulsa una tecla mientras otra está pulsada, sólo cambia la afinación, la cual con algunas formas de onda produciría un sonido poco natural. Ajústelo a "OFF" cuando realice frases de viento y cuerdas o cuando utilice la modulación con el sonido de teclado de sintetizador mono.

- * Si Legato Switch está "OFF," el ajuste es ignorado.
- * Imagine que tiene Legato Switch ajustado a "ON," y Legato Retrigger ajustado a "OFF." Cuando intente oír un legato (pulsando una tecla alta mientras una tecla baja está pulsada), es posible que alguna vez la afinación no pueda llegar a la afinación deseada (deteniéndose en una afinación intermedia). Esto puede ocurrir porque el límite de aumento de afinación, determinado en el nivel de onda, se ha excedido. Además, si se utilizan diferentes límites de afinación superior para las ondas

de un Patch que utiliza tones múltiples, puede que deje de oírse en MONO. Cuando realice grandes cambios de afinación, ajuste Legato Retrigger a "ON."

Bender

Ajusta el intervalo bend.

Bend Range Up (Intervalo superior)

Intervalo: 0–48

Especifica la cantidad (en semitonos) de Pitch bend que se producirá cuando la palanca bender de un teclado MIDI conectado se desplace todo hacia la derecha (o para un dial, todo hacia arriba). Por ejemplo, con un ajuste de 12, si mueve la palanca pitch bend hacia la derecha, elevará la afinación 1 octava.

Bend Range Down (Intervalo inferior)

Intervalo: 0–48

Especifica la cantidad (en semitonos) de Pitch bend que se producirá cuando la palanca bender de un teclado MIDI conectado se desplace todo hacia la izquierda (o para un dial, todo hacia abajo). Por ejemplo, con un ajuste de 48, si mueve la palanca pitch bend hacia la izquierda, elevará la afinación 4 octavas.

Portament (Portamento del Patch)

Portamento es una función que hace que la afinación del Patch cambie suavemente de una nota a la siguiente nota reproducida. Cuando el modo Key Assign es MONO, la función es útil para simular técnicas de interpretación como el glissando de un violinista.

Switch (Conmutador Portamento)

Intervalo: ON/OFF

Active este conmutador cuando desee utilizar Portamento.

Mode (Modo Portamento)

Selecciona la forma con la cual se aplicará Portamento.

Ajustes disponibles:

NORMAL: Portamento se aplicará siempre.

LEGATO: Portamento se aplicará para notas con legato (p.ej., notas reproducidas antes de que empiece la nota previa).

Type (Tipo Portamento)

Determina la forma con la cual la diferencia de afinación entre las dos notas afectará el tiempo que tarda para pasar de una nota a la siguiente.

Ajustes disponibles:

RATE: El tiempo que tarda depende de la distancia entre las dos afinaciones.

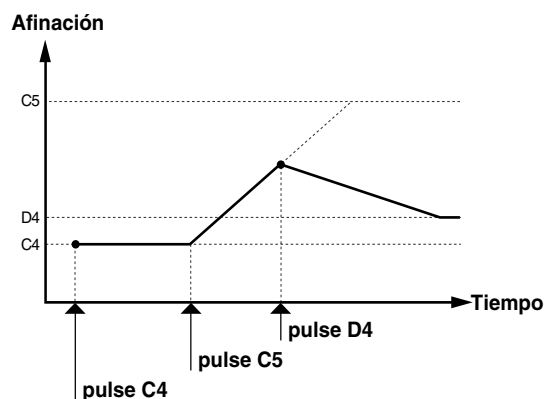
TIME: El tiempo que tarda será constante, sin tener en cuenta la distancia de afinación que tienen las notas.

Start (Inicio de Portamento)

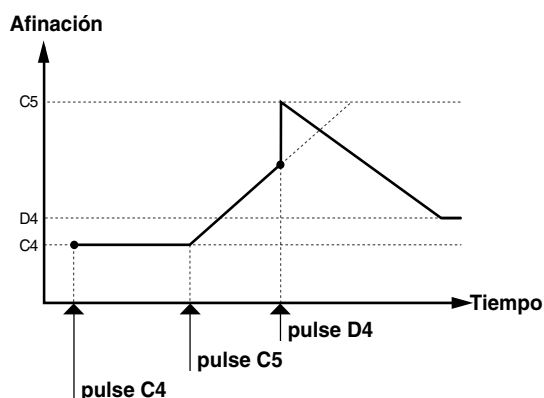
Portamento empezará de nuevo si pulsa otra tecla durante el cambio de afinación. Este ajuste especifica dónde empezará el nuevo portamento.

Ajustes disponibles:

PITCH: La afinación empezará a cambiar inmediatamente hacia la afinación de la nueva nota cuando se pulse su tecla.



NOTE: La afinación empezará a cambiar hacia la afinación de la nueva nota sólo cuando haya alcanzado su destino de afinación original.



Time (Tiempo Portamento)

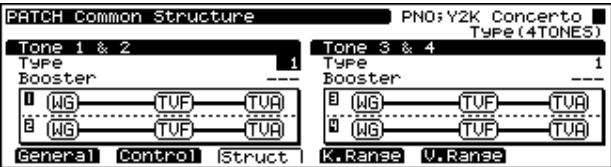
Intervalo: 0–127

Ajusta el tiempo con el que una afinación cambiará hacia la siguiente.

Structure (Estructura del Patch)

Estos parámetros sólo se pueden ajustar para Patches Four-Tone.

Página PATCH Common Structure ([PATCH] - [F3 (Struct)])

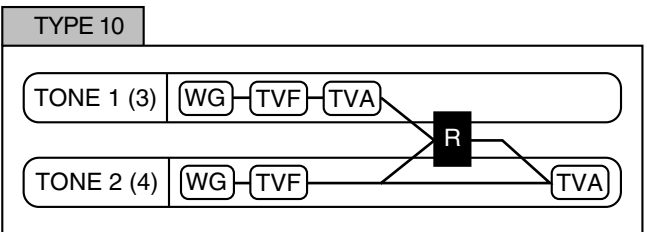
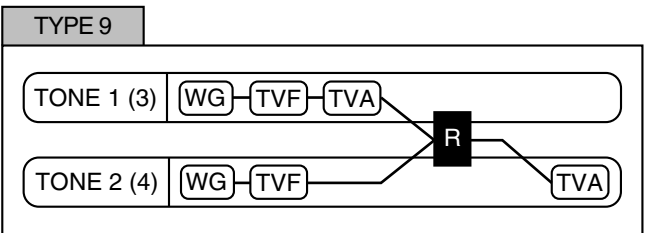
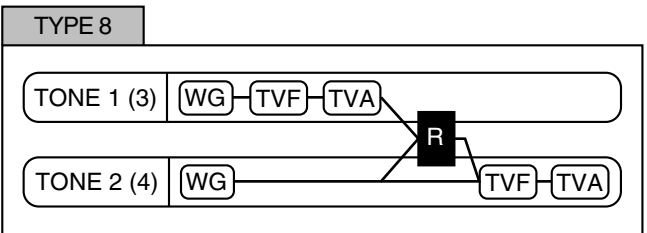
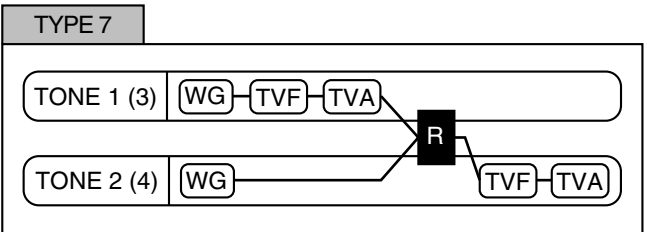
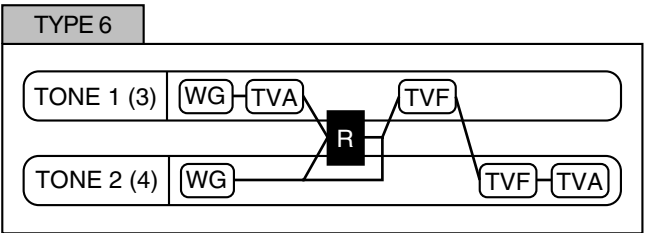
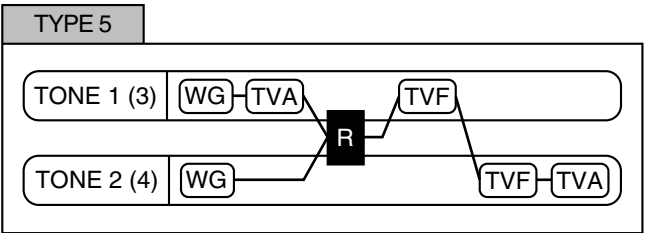
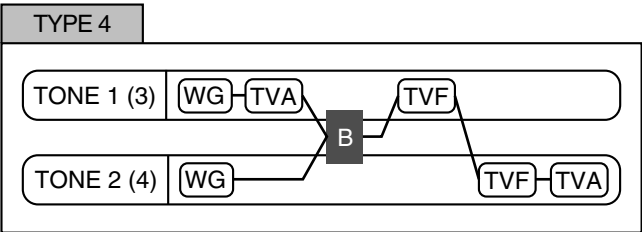
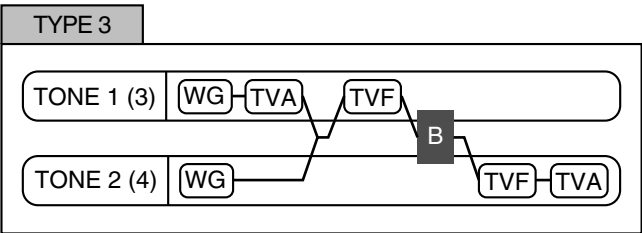
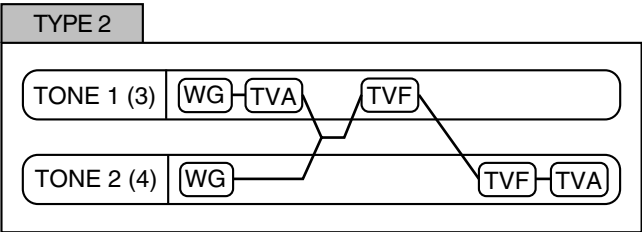
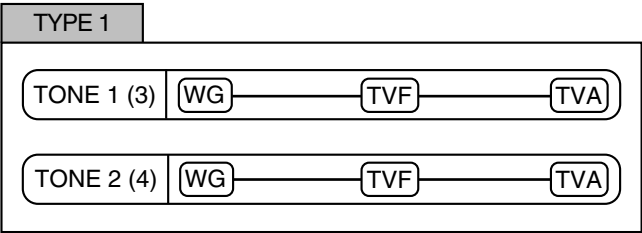


Tone 1&2/Tone 3&4

Determina si Tone 1 y 2, o Tone 3 y 4 están conectados.

Type (Tipo de estructura)

Intervalo: 1-10



Esta pantalla mostrará gráficamente la Estructura seleccionada. Los símbolos que aparecen en la pantalla tendrán los siguientes significados.

W1 (WG1), W2 (WG2), F1 (TVF1), F2 (TVF2), A1 (TVA1), A2 (TVA2), B (booster), R (ring modulator)

* Si selecciona un Tone mientras está en la página STRUCT, el Tone emparejado con el Tone seleccionado también se seleccionará.

* Si selecciona Type 2–10, desactivando un Tone se conectará otro Tone en el orden WG/TVF/TVA.

Booster (Gain Booster)

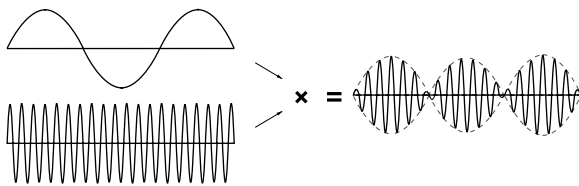
Intervalo: 0/+6/+12/+18

Si el parámetro “Type” se ha ajustado a 3 o 4, puede ajustar la fuerza del Booster. El Booster amplifica la señal de entrada, distorsionándola. Esto crea un efecto similar a la distorsión utilizada a menudo en las guitarras eléctricas.

¿Qué es un Ring Modulator?

Un Ring Modulator multiplica matemáticamente dos Tones, creando un nuevo sonido que incluye armónicos sin consonancia que no estaban presentes en los dos Tones originales.

Como la diferencia en afinación entre los dos Tones cambia la estructura armónica, a menudo se produce un sonido no afinado “metálico”. Por eso el Ring Modulator es especialmente adecuado para crear campanas y otros sonidos metálicos.

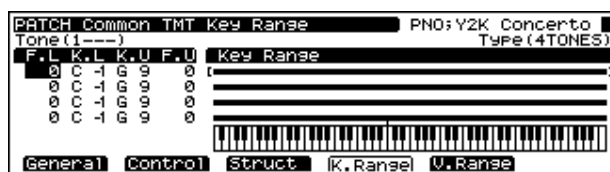


K. Range (Patch Key Range)

Estos parámetros se pueden ajustar sólo para Patches Four-Tone.

* Al utilizar Patches Multi-partial, no aparecerá esta página de ajustes.

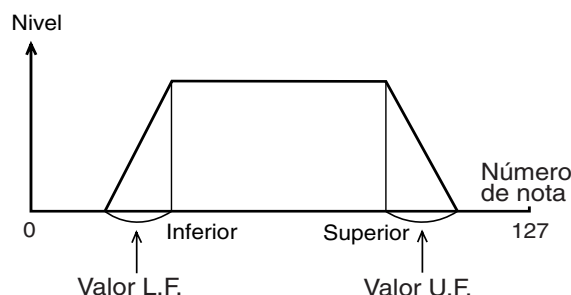
Página PATCH Common TMT Key Range ([PATCH] - [F4 (K.Range)])



L.F (Amplitud de fundido inferior del teclado del TMT)

Intervalo: 0–127

Determina qué le pasará al nivel del Tone cuando se reproduzca una nota inferior al intervalo de teclado especificado de Tone. Los ajustes más altos producen un cambio más gradual del volumen. Si desea que un Tone suene más si se reproduce una nota inferior al intervalo de teclado, ajuste este parámetro a 0.



K.L (Intervalo de teclado inferior del TMT)

Intervalo: C -1– UPPER

Especifica la nota más baja que hará que el Tone se reproduzca.

K.U (Intervalo de teclado superior del TMT)

Intervalo: LOWER – G9

Especifica la nota más alta que hará que el Tone se reproduzca.

* No se puede ajustar el valor Inferior a un valor más alto que el Superior, o el valor Superior a un valor más bajo que el Inferior. Si lo hace, los dos valores cambiarán simultáneamente.

U.F (Amplitud de fundido superior del teclado del TMT)

Intervalo: 0-127

Determina qué le pasará al nivel del Tone cuando se reproduzca una nota superior al intervalo de teclado especificado de Tone. Los ajustes más altos producen un cambio más gradual del volumen. Si desea que un Tone no suene más si se reproduce una nota superior al intervalo de teclado, ajuste este parámetro a 0.

* Al utilizar Patches Multi-partial, esta página de ajustes no aparecerá.

V. Range (Intervalo de velocidad del Patch)

Estos parámetros sólo se pueden ajustar para Patches Four-Tone.

* Al utilizar Patches Multi-partial, esta página de ajustes no aparecerá.

Página PATCH Common TMT Vel Range ([PATCH] - [F5 (V.Range)])

PATCH Common TMT Vel Range		PNO:Y2K Concerto
Tone(1--)		Type(4TONES)
TMT Vel Control	TMT Matrix Control	
Switch	ON	Switch
L.F U.L U.U U.F	1	+ Velocity Range →
0	1	109
0	1	110
0	1	127
0	1	127
0	1	127
General	Control	Struct
		K.Range
		V.Range

Control (Control de velocidad del TMT)

Con el XV-5080, puede ajustar el intervalo de expresión (key range) y la forma con la que se reproduce un Tone según la fuerza con la que se pulsa la tecla (velocidad) para cada Tone individualmente. Estos ajustes se conocen como TMT (Tone Mix Table).

Velocity-Ctrl (Conmutador de control de velocidad del TMT)

Intervalo: OFF/ON/RANDOM

Determina si los mensajes Velocity de un teclado o secuenciador MIDI se reconocerán (ON), o se ignorarán (OFF).

Cuando está en RANDOM, los Tones que componen el Patch sonarán mezclados, sin tener en cuenta los mensajes Velocity.

Matrix-Ctrl (Conmutador de control de matriz del TMT)

Intervalo: OFF/ON

Este ajuste determina dónde el ajuste TMT está controlado por Matrix Control (Control de matriz). Cuando Velo (Conmutador de control de velocidad del TM) está ajustado a OFF, si activa y desactiva este parámetro es una forma fácil de cambiar entre reproducir los Tones o controlarlos con Matrix Control, convirtiéndolo en una herramienta útil para escuchar Tones.

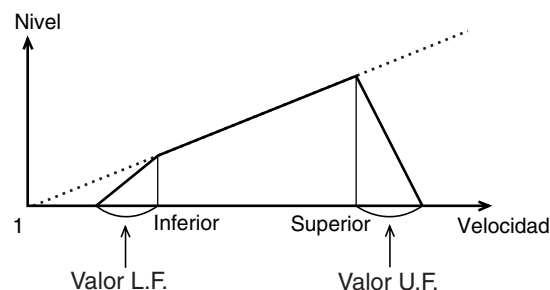
Tone

Visualiza el número de Tone.

L.F (Amplitud de fundido inferior de la velocidad del TMT)

Intervalo: 0-127

Determina qué le pasará al nivel del Tone cuando se cuando se reproduzca el Tone a una velocidad inferior a su intervalo de velocidad especificado. Los ajustes más altos producen un cambio más gradual en el volumen. Si no desea que se reproduzcan notas fuera del intervalo de velocidad especificado, ajuste este parámetro a 0.



V.L (Intervalo de velocidad inferior del TMT)

Intervalo: 1-127

Especifica el límite más bajo de las dinámicas de reproducción (key velocity) que darán sonido al Tone. Realice estos ajustes cuando desee que distintos Tones suenen según la fuerza con la que se tocan las notas.

V.U (Intervalo de velocidad superior del TMT)

Intervalo: C -1-G9

Especifica el límite más alto de las dinámicas de reproducción (key velocity) que darán sonido al Tone. Realice estos ajustes cuando desee que distintos Tones suenen según la fuerza con la que se tocan las notas.

* El valor Inferior no se puede ajustar a un valor más alto que el valor Superior, o viceversa. Si lo hace, los dos valores cambiarán simultáneamente.

U.F (Amplitud de fundido superior de la velocidad del TMT)

Intervalo: 0–127

Determina qué le pasará al nivel del Tone cuando se cuando se reproduzca el Tone a una velocidad superior a su intervalo de velocidad especificado. Los ajustes más altos producen un cambio más gradual en el volumen. Si no desea que se reproduzcan notas fuera del intervalo de velocidad especificado, ajuste este parámetro a 0.

Crear Patches Four-Tone

Consejos para crear un Patch

- Seleccione un Patch similar al sonido que desea crear.

Para crear un nuevo sonido, es una buena idea empezar con un Patch similar al sonido que se imagina. Empezar con un Patch sin ningún parecido con el que desea crear, es posible que le lleve mucho más trabajo de programación. (Seleccionar un Patch p. 19)

- Elija los Tones que sonarán

Al crear un Patch, es importante decidir los Tones que va a utilizar. También es importante desactivar los Tones que no se utilizan para evitar un exceso de voces, que reducen innecesariamente el número de notas que puede reproducir simultáneamente. (Seleccionar los Tones que sonarán p. 126)

- Compruebe la forma con la que se combinan los Tones

Las estructuras Type 1&2 y 3&4 son parámetros importantes que determinan cómo están combinados los cuatro Tones. Antes de seleccionar nuevos Tones, asegúrese de que comprende cómo se afectan entre sí los Tones seleccionados actualmente. (p. 131)

- Desactive los efectos

Los efectos del XV-5080 causan un gran impacto en sus sonidos. Los efectos tienen una influencia muy grande en el sonido, y simplemente desactivándolos, puede hacer que el sonido sea diferente. Como escuchará el sonido original del Patch en sí con los efectos desactivados, le será fácil notar el resultado de sus modificaciones. Efectivamente, sólo cambiando los ajustes de los efectos podrá obtener el sonido que desee. (Los ajustes en el modo Patch (p. 24))

Edición más avanzada de Tones

Puede utilizar una gran cantidad de detalles a la hora de editar los Tones en un Patch.

Los parámetros que se pueden ajustar para cada Tone se asignan de la siguiente forma [F2]–[F5].

[F2 (WG)]

[F1 (WG Prm)] Selecciona formas de onda, FXM, Tone delay (p. 138)

[F2 (Pitch)] Afinación (p. 138)

[F3 (Pch Env)] Envolvente de la afinación (p. 138)

[F4 (Sample)] Editar muestras (p. 139)

[F3 (TVF)]

[F1 (TVF Prm)] Modifica el brillo utilizando el filtro (p. 140)

[F2 (TVF Env)] Envolvente TVF (p. 142)

[F4 (TVA)]

[F1 (TVA Prm)] Cambia el volumen y la posición estéreo (p. 143)

[F2 (TVA Env)] Envolvente TVA (p. 144)

[F5 (LFO&CTL)]

[F1 (LFO1)] Aplica vibrato o tremolo (p. 145)

[F2 (LFO2)] Aplica vibrato o tremolo (p. 147)

[F3 (Control)] Control de matriz (p. 147)

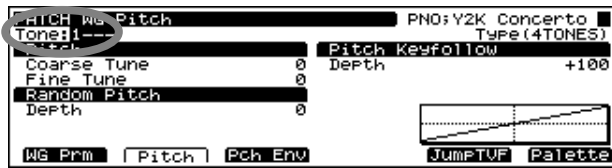
[F4 (Ctrl Sw)] Recibe mensajes MIDI (p. 147)

* No cambie el tipo de Patch (Tipo de Patch, p. 127) mientras utiliza Patch Edit. Como la composición de sonidos y parámetros utilizados es diferente para cada tipo, a menos que retroceda y vuelva a hacer los ajustes, no se producirá ningún sonido.*

A continuación se muestran los procedimientos de los ajustes básicos. Para descripciones de cada parámetro, consulte la página de referencia que aparece anteriormente.

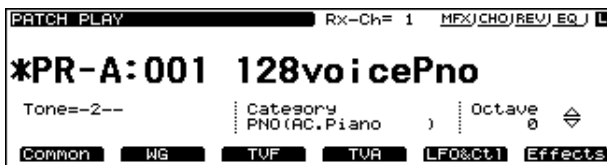
1. Seleccione el Patch que desea utilizar.
2. Pulse [F2]–[F5], que tiene asignado el parámetro que desea ajustar, y seleccione el grupo de pantalla.
3. Luego pulse [F1]–[F4] para acceder a la página deseada.
4. Utilice TONE SELECT [1]–[4] para seleccionar el Tone que desea ajustar.

Su indicador parpadeará, y el número del Tone seleccionado aparecerá en la parte superior derecha de la pantalla.



5. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor hacia el parámetro que desea ajustar.
6. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el valor deseado.
 - * Si comete un error al ajustar el valor del parámetro, o si no le gusta el cambio que ha realizado, pulse [UNDO] para restablecer el valor original del parámetro.
7. Repita los pasos 2–6 para terminar la configuración del Patch.

8. Pulse [EXIT] para volver a la página PATCH PLAY. Aparecerá el símbolo “*” a la izquierda del nombre del Patch, indicando que sus ajustes se han modificado.

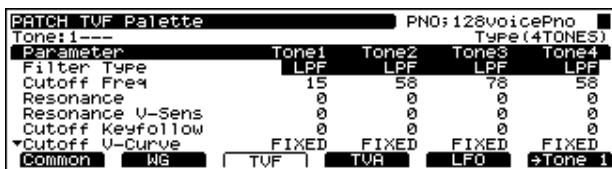


- * Si desactiva la alimentación o selecciona otro Patch mientras aparece el símbolo “*”, se perderán sus nuevos ajustes del Patch. Si desea guardarlos, ejecute la función Save. (p. 194)

Función Palette

Al editar un Tone, puede visualizar simultáneamente los ajustes para los cuatro Tones pulsando [F6 (Palette)].

1. Al modificar un Tone, pulse [F6 (Palette)] para capturar la página Tone Palette.



2. Pulse un botón TONE SELECT [1]–[4], [◀]/[▶] para elegir el Tone que desea modificar.

El indicador del botón del Tone a editar parpadeará.

Para modificar simultáneamente el mismo parámetro en dos o más Tones, mantenga pulsado un botón Tone TONE SELECT [1]–[4], pulse el siguiente botón TONE SELECT [1]–[4] que desee, y otro si lo desea, etc.

3. Pulse [▲] o [▼] para desplazar el cursor hacia el parámetro que desea ajustar.
4. Girando el dial VALUE o pulsando [INC]/[DEC], ajuste el valor.

Si ha seleccionado dos o más Tones, el cambio que realice aumentará o disminuirá el valor del parámetro para todos los Tones seleccionados en el mismo grado.

Si desea ajustar todos los Tones seleccionados al mismo volumen, mueva el cursor al Tone que ya tiene el valor deseado pulsando [◀]/[▶], y mientras mantiene pulsado [SHIFT], pulse el dial VALUE.

- * Si comete un error al seleccionar el valor de un parámetro, o si no le gusta un cambio que haya realizado, pulse [UNDO] para restablecer el valor original de parámetro.

5. Si desea editar otros parámetros, pulse [▲]/[▼] para seleccionar el parámetro deseado.
6. Repita los pasos 2–5 para ajustar el valor del parámetro.
7. Para salir de la página Palette, pulse [F6].

[F6] mostrará el número de Tone al que regresará cuando pulse el botón.

8. Pulse [EXIT] para volver a la página PATCH PLAY.

Consejos para seleccionar una Forma de Onda

Como el XV-5080 está diseñado para crear sonidos completamente realistas, el proceso de edición depende mucho de las complejas Formas de Onda PCM en las que se basan los Tones. Por eso, si intenta crear un sonido totalmente diferente al de las formas de onda con las que trabaja, el resultado deseado puede ser difícil o imposible de conseguir.

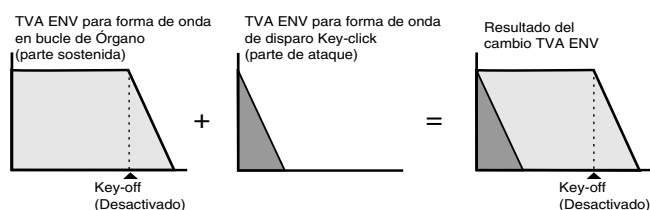
Las formas de onda internas del XV-5080 entran en los dos siguientes grupos.

Disparo: Estas formas de onda contienen sonidos con caídas cortas. Una forma de onda de disparo graba el aumento inicial y la caída de su sonido. Algunas de las formas de onda del XV-5080 son sonidos completos por si mismos, como sonidos de instrumentos de percusión. El XV-5080 también contiene muchas otras formas de onda que son elementos de otros sonidos. Incluyen componentes como sonidos de martillos de piano y ruidos de trastes de guitarra.

Bucle: Estas formas de onda incluyen sonidos con caídas largas además de sonidos sostenidos. Con formas de onda en bucle, la última parte del sonido se va reproduciendo mientras la nota se mantiene pulsada, permitiendo que la memoria de la onda se utilice más eficazmente. Las formas

de onda en bucle del XV-5080 también incluyen componentes de otros sonidos, como las vibraciones resonantes de cuerdas de piano y los sonidos huecos de los instrumentos de metal.

El siguiente diagrama muestra un ejemplo de un sonido – un órgano eléctrico – que combina formas de onda de disparo y bucle.

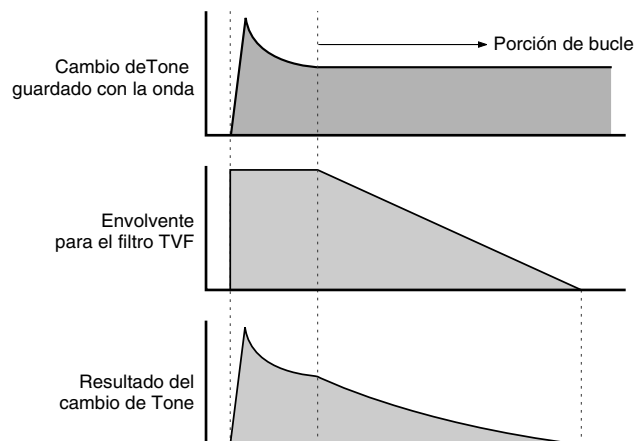


Notas para editar Formas de Onda de Disparo

No puede dar a una forma de onda una caída más larga – o convertirla en un sonido sustain – utilizando una envolvente. Si tuviera que programar dicha envolvente, debería intentar dar forma a una parte del sonido que no existe, y la envolvente no resultaría afectada.

Notas para editar Formas de Onda en Bucle

Con muchos instrumentos acústicos como un piano o un saxo, se producen cambios de timbres extremos durante los primeros momentos para cada nota. Este ataque inicial es lo que define la mayor parte del carácter del instrumento. El XV-5080 proporciona una variedad de formas de onda que contienen ataques de instrumentos acústicos realistas. Para obtener el máximo realismo al utilizar estas formas de onda, es mejor dejar el filtro completamente abierto durante el ataque para que se escuchen estos cambios de timbre importantes. Si utiliza una envolvente para modificar la porción de ataque, puede que no consiga el resultado esperado. Utilice la envolvente para realizar los cambios deseados en la porción de caída del sonido.



Si intenta que un ataque de forma de onda sea más brillante bajando el contenido de alta frecuencia de su caída

utilizando el filtro TVF, considere el carácter original tímbrico de la forma de onda. Si hace que una parte del sonido sea más brillante que la forma de onda original, primero debería generar nuevos armónicos más altos que no aparezcan en la forma de onda original utilizando los parámetros Color y Depth (parámetro FXM en la página Patch WG Prm) antes de filtrar. Eso le ayudará a conseguir el resultado deseado. Para hacer que toda una forma de onda sea más brillante, intente aplicar efectos como un enhancer y ecualizador antes de modificar el parámetro TVF.

Modificar la Forma de Onda y la afinación ([F2] (WG))

Este conjunto de parámetros le permite seleccionar la forma de onda PCM que sirve como base para el Tone actualmente seleccionado, aplicar efectos a la forma de onda y controlar su afinación.

Página PATCH WG Parameter ([PATCH] - [F2 (WG)] - [F1 (WG Prm)])

PATCH WG Parameter		PNO: Y2K Concerto	
Tone11---		Type (4TONES)	
Wave	FXM	Switch	OFF
GROUP	INT	Color	1
L 0001(---;StGrand FA L)		Depth	0
R 0002(---;StGrand FA R)			
Gain	+12	Tone Delay	
Tempo Sync	OFF	Mode	NORMAL
		Time	0
WG Prm	Pitch	Pch Env	SAMPLE
			JUMPTUF
			Palette

WAVE

Group (Grupo de Onda)

Selecciona el grupo para la forma de onda que será la base del Tone.

Ajustes disponibles:

INT: Forma de onda guardada en la memoria del XV-5080.

XP-A-H: Forma de onda en las tarjetas de ampliación de onda A-H.

* No se puede seleccionar XP-A-F a no ser que la tarjeta de ampliación de ondas esté insertada en la ranura correspondiente.

SAMPLE: Muestras (Información de onda) cargadas en el SIMM (módulo de memoria) desde una biblioteca de muestreo u otra fuente.

L (Número de onda L)

Intervalo: 1-1083

Selecciona la forma de onda deseada a través del número. El nombre de la onda se mostrará entre corchetes [].

R (Número de onda R)

Intervalo: 1-1083

Selecciona la forma de onda deseada a través del número. El nombre de la onda se mostrará entre corchetes [].

- * Cuando el Número de onda R está ajustado a "----," el tone que se está editando pasa a ser MONO.
- * Manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [F6], podrá cambiar rápidamente entre tones STEREO y MONO.

Gain (Gain de onda)

Intervalo: -6/0/+6/+12

Especifica el gain (o amplitud) de la forma de onda. El valor cambia en intervalos de 6 dB (decibelios) – un incremento de 6 dB dobla el gain de la forma de onda. Si intenta utilizar el Booster para distorsionar el sonido de la forma de onda, ajuste este parámetro al valor máximo.

Tempo Sync (Sincronización del Tempo de onda)

Intervalo: ON/OFF

Determina si la forma de onda está sincronizada (ON) o no sincronizada (OFF) con el tempo del Patch.

FXM (Frecuencia de modulación cruzada)

La FXM (Frecuencia de Modulación Cruzada) utiliza una forma de onda específica para aplicar frecuencia de modulación a la forma de onda seleccionada actualmente, creando armónicos complejos. Puede ser útil al crear sonidos agresivos y efectos de sonido.

Switch (Conmutador de onda FXM)

Intervalo: ON/OFF

Determina si FXM se utilizará (ON) o no (OFF).

Color (Color de onda FXM)

Intervalo: 1–4

Especifica cómo interpretará el FXM su frecuencia de modulación. Los ajustes más altos producen sonidos más granulados, mientras que los ajustes más bajos producen un sonido más metálico.

Depth (Profundidad de onda FXM)

Intervalo: 0–16

Especifica la profundidad de la modulación producida por el FXM.

Tone Delay

Produce un tiempo delay entre el momento en que se pulsa una tecla (o se libera) y el momento en el que el Tone empieza realmente a sonar. Como puede ajustar la temporización de cada Tone en un Patch, puede crear efectos con los que al pulsar una sola tecla se producen dos o más sonidos en momentos diferentes.

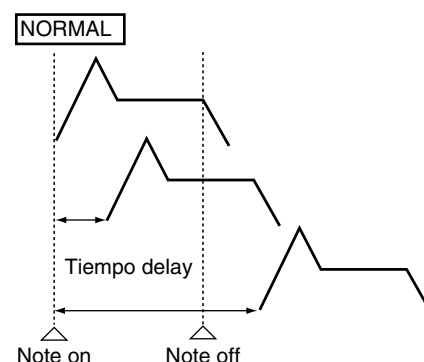
Si no desea utilizar el Tone Delay, ajuste Mode a NORMAL y Delay Time a 0.

Mode (Modo Tone Delay)

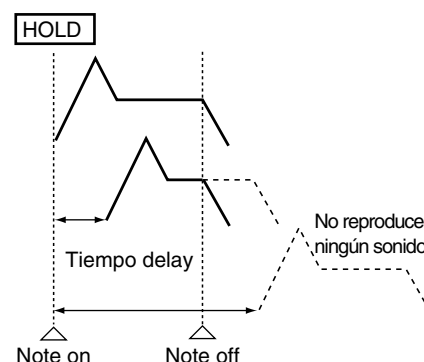
Ajusta la forma en la que sonará un Tone.

Ajustes disponibles:

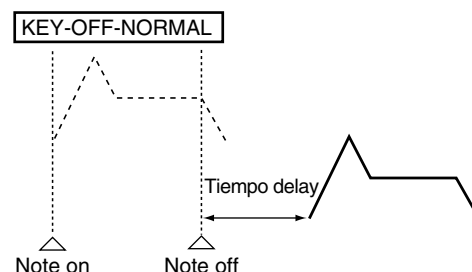
NORMAL: El Tone después del Tiempo delay especificado.



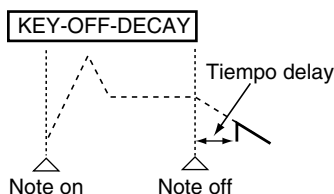
HOLD: El Tone sólo sonará si la tecla se mantiene pulsada durante un tiempo más largo que el Tiempo delay. Si la tecla se libera antes que el Tiempo delay haya transcurrido, el Tone no sonará.



KEY-OFF-NORMAL: El Tone no sonará mientras la tecla esté pulsada, pero sonará – después del Tiempo delay especificado – cuando la tecla se libere.



KEY-OFF-DECAY: El Tone no sonará mientras la tecla esté pulsada, pero sonará después del Tiempo delay especificado cuando la tecla se libere. Sin embargo, para este ajuste – no como para KEY-OFF-N – la envolvente TVA del Tone empezará cuando se pulse la primera tecla. Por eso, en la mayoría de casos, sólo se escuchará la parte descendente del sonido.



Si ha seleccionado una Onda que sea un sonido tipo caída (por ejemplo, un sonido que se funde naturalmente incluso si no se ha liberado la tecla), si selecciona KEY-OFF-NORMAL o KEY-OFF-DECAY puede que no se oiga el sonido.

Time (Tiempo Tone delay)

Intervalo: 0–127/Note

Especifica el tiempo después del que el Tone sonará al utilizar Tone Delay.

Cuando el parámetro Type (página STRUCT) tiene un ajuste de 2–10, la salida de los Tones 1 (3) y 2 (4) se combinarán con el Tone 2 (4). Los ajustes del Tone 1 (o 3) se ignorarán.

Para más información sobre los tipos de notas, consulte la Lista de Parámetros (p. 241).

Página PATCH WG Pitch ([PATCH] - [F2 (WG)] - [F2 (Pitch)])



Pitch

Estos parámetros ajustan la afinación básica de cada Tone.

Coarse Tune (Afinación Tone Coarse)

Intervalo: -48– +48

Ajusta simultáneamente la afinación de Tones en intervalos de semitono en una gama de +/-4 octavas.

Fine Tune (Afinación Tone Fine)

Intervalo: -50– +50

Ajusta la afinación del Tone en pasos de 1 centésima (1/100 de un semitono) en un intervalo de medio semitono más o menos.

Random Pitch (Afinación aleatoria del Tone)

Depth

Intervalo: 0–1200

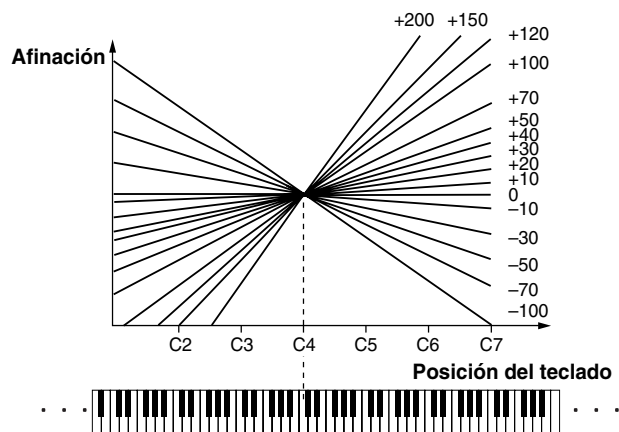
Especifica la amplitud de desviación de la afinación aleatoria que se produce cada vez que se pulsa una tecla. Si no desea que se cambie la asignación aleatoria, ajuste este parámetro a 0. El ajuste se puede definir en unidades de 1 centésima (1/100 de un semitono).

Pitch Keyfollow (Afinación de onda variable (Keyfollow))

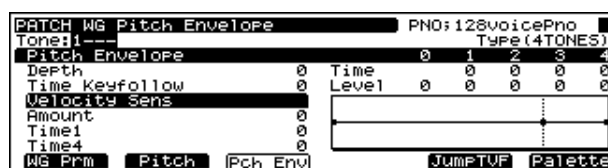
Intervalo: -200– +200

Ajusta el grado de cambio de afinación que se producirá por octava en el teclado.

Si desea que la afinación cambie para cada 12 teclas en el teclado – como en instrumentos de teclado normales – ajuste este parámetro a +100. Para una afinación de dos octavas cambiando el intervalo de 12 teclas, ajuste este parámetro a +200. Los valores negativos (-) provocan que la afinación del Tone baje al subir el teclado. Si quiere que suene la misma afinación sin tener en cuenta la tecla pulsada, ajuste este parámetro a 0.

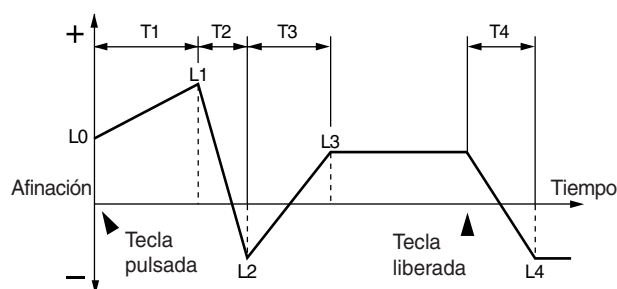


Página PATCH WG Pitch Envelope ([PATCH] - [F2 (WG)] - [F3 (Pch Env)])



Pitch Envelope

Estos parámetros determinan el grado de afinación – cambia a sus ajustes de afinación con el tiempo – envolviendo el efecto de velocidad en la envolvente de la afinación, y las características básicas de la misma envolvente de afinación.



Depth (Profundidad Pitch Envelope)

Intervalo: -12– +12

Determina el grado de afinación envolvente que se utilizará. Los valores más altos provocarán un cambio mayor. Los ajustes negativos (-) invierten la dirección de los cambios realizados por Pitch Envelope.

Time Keyfollow (Tiempo de afinación envolvente Keyfollow)

Intervalo: -100– +100

Utilice este parámetro cuando desee que la ubicación de las notas del teclado afecten los tiempos T2–T4 de la afinación envolvente. Los valores más altos provocarán un cambio de tiempo más grande en relación con el tiempo envolvente en la nota C (C4) del medio. Los ajustes positivos (+) hacen que los tiempos sean más cortos cuando toca por encima del C Medio. Los ajustes negativos (-) alargan el tiempo.

Time (Tiempo Pitch Envelope 1–4)

Intervalo: 0–127

Estos ajustes determinan los tiempos sobre los cuales los ajustes básicos de la afinación cambiarán de un nivel de afinación envolvente (L1–L4) al siguiente.

Level (Nivel Pitch Envelope 0–4)

Intervalo: -63– +63

Cada valor de nivel de afinación envolvente determina la cantidad de cambios que se aplicarán a la afinación básica del Tone.

Velocity Sens (Sensibilidad de velocidad de Pitch Envelope)

Amount (Cantidad de sensibilidad del tiempo de Pitch Envelope)

Intervalo: -63– +63

Ajuste este parámetro cuando desee que las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) afecten la cantidad de afinación envolvente. Con ajustes más altos, habrá una gran diferencia entre las notas pulsadas de forma suave o fuerte. Los valores negativos (-) invertirán el cambio.

Time1 (Sensibilidad de velocidad del tiempo Pitch Envelope 1)

Intervalo: -63– +63

Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) afecten el T1 (Tiempo 1) de la afinación envolvente. Con ajustes más altos, habrá una gran diferencia entre las notas pulsadas de forma suave o fuerte. Con ajustes positivos (+), la velocidad del teclado más alta reduce el ajuste T1. Con ajustes negativos (-), la

velocidad del teclado más alta incrementará el ajuste T1.

Time4 (Sensibilidad de velocidad del tiempo Pitch Envelope 4)

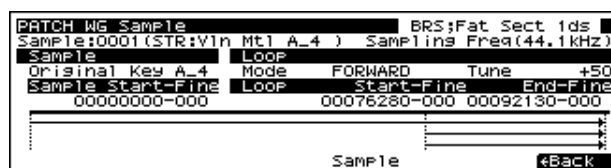
Intervalo: -63– +63

Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) afecten el T4 (Tiempo 4) de la afinación envolvente. Con ajustes más altos, el valor T4 cambiará más significativamente según si libera la tecla de forma lenta o rápida. Con ajustes positivos (+), la velocidad del teclado reducirá el ajuste T4. Con ajustes negativos (-), la velocidad del teclado incrementará el ajuste T4.

Página PATCH WG Sample ([PATCH] - [F2 (WG)] - [F4 (Sample)])

Puede editar la Muestra cargada en el SIMM (módulo de memoria).

* Estos ajustes no se pueden realizar a menos que se esté utilizando una muestra.



Sample

Sampling Freq. (Frecuencia de muestreo)

Muestra la frecuencia de muestreo original de la Muestra cargada.

Original Key

Ajusta el número de nota para la afinación que se utilizó para reproducir la Muestra cuando se muestreó.

Loop

Mode (Modo Loop)

Muestra el modo loop de la Muestra cargada.

Ajustes disponibles:

FWD (Forward):

Después de reproducir la muestra desde el punto Start (inicio) hasta el punto Loop End (final) del bucle, se volverá a reproducir repetidamente hacia adelante, desde el punto inicial hasta el punto final.

ONE-SHOT:

La muestra se reproducirá sólo una vez, desde el punto Start hasta el punto Loop End.

ALT (Alternate):

Después de reproducir la muestra desde el punto Start hasta

el punto Loop End, la reproducción se repetirá hacia el punto Loop Start del bucle, y así sucesivamente, entre el punto Loop Start y el punto Loop End.

REV-ONE (Reverse One-shot)

La muestra se reproducirá sólo una vez desde el punto Loop End hasta el punto Start en dirección inversa.

REV (Reverse):

Después de reproducir la muestra desde el punto Loop End hasta el punto Start, se volverá a reproducir repetidamente en dirección inversa, desde el punto Loop Start hasta el punto Start.

Tune (Afinación Loop)

Intervalo: -50-50

Determina el ajuste de afinación precisa en el bucle, en intervalos de 1 centésima (1/100 de un semitono).

Start-Fine (Punto Start - Punto Start Fine)

• Start Point

Intervalo: 0-

Especifica el punto de la muestra desde el cual se empezará a leer la información.

• Start Point Fine

Intervalo: 0-255

Es un ajuste más preciso que Start Point.

Loop Point Start-Fine (Punto Loop Start - Punto Loop Start Fine)

• Loop Start Point

Intervalo: 0-

Especifica el punto de la muestra desde el cual se iniciará el bucle.

• Loop Start Point Fine

Intervalo: 0-255

Es un ajuste más preciso que Loop Start Point.

End-Fine (Punto End - Punto End Fine)

• End Point

Intervalo: 0-

Especifica el punto en el cual se leerá el bucle.

• End Point Fine

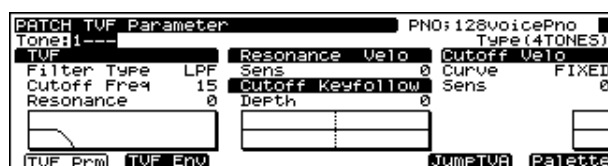
Intervalo: 0-255

Es un ajuste más preciso que End Point.

Utilizar el filtro para modificar el brillo ([F3 (TVF)])

El ajuste para el TVF (Filtro variante de Tiempo) le permite cambiar el contenido del timbre del Tone alterando su brillo o su densidad.

Página PATCH TVF Parameter ([PATCH] - [F3 (TVF)] - [F1 (TVF Prm)])



TVF

Filter Type (Tipo de filtro TVF)

Selecciona un tipo de filtro. Un filtro normalmente reduce, o atenúa, un intervalo de frecuencia específico dentro de un Tone para acentuar sus otras frecuencias.

Ajustes disponibles:

OFF: No se utiliza filtro.

LPF: Low Pass Filter. El filtro pasa bajos reduce el volumen de todas las frecuencias por encima de la frecuencia de corte. Como se corta la gama de frecuencia alta, el sonido será más suave. Este es el filtro más utilizado habitualmente.

BPF: Band Pass Filter. El filtro pasa banda deja sólo la zona de frecuencia de corte, y corta el resto. Es útil para hacer sonidos característicos.

HPF: High Pass Filter. El filtro pasa altos corta la parte que está debajo de la frecuencia de corte. Es útil para hacer sonidos de percusión u otros sonidos con una gama alta característica.

PKG: Peaking Filter. Un filtro pico enfatiza frecuencias próximas a la frecuencia de corte subiendo su nivel. Lo puede utilizar para crear efectos wah-wah utilizando un LFO para cambiar la frecuencia de corte cíclicamente.

LPF2: Low Pass Filter 2. Reduce el volumen de todas las frecuencias por encima de la frecuencia de corte. Esto difiere del LPF porque puede controlar el grado de reducción utilizando los ajustes del TVF ENVELOPE mientras aún se mantiene una frecuencia de corte fija.

Esto puede ser muy efectivo con los Tones basados en instrumentos acústicos, ya que no se hace nada para debilitar la potencia y energía del sonido.

* Esto desactiva el ajuste de Resonancia.

LPF3: Low Pass Filter 3. Este tipo de filtro corta la parte que está por debajo de la frecuencia de corte. Aunque es similar

al LPF2, este filtro reduce las frecuencia más suavemente que el LPF2.

Esto puede ser muy efectivo con los Tones basados en instrumentos acústicos, ya que no se hace nada para debilitar la potencia y energía del sonido.

* Esto desactiva el ajuste de Resonancia.

Cutoff Freq (Frecuencia de corte TVF)

Intervalo: 0–127

Especifica la frecuencia (frecuencia de corte) en la cual el filtro empezará a afectar las características de frecuencia de la forma de onda.

Con LPF/LPF2/LPF3 seleccionado para el parámetro Filter Type, los ajustes de la frecuencia de corte baja reducen un Tone los armónicos más altos para tener un sonido más redondo y cálido. Los ajustes más altos hacen que el sonido sea más brillante.

Cuando el Tipo de Filtro es BPF, el ajuste de frecuencia de corte determina el intervalo de frecuencias del Tone que se escucharán. Puede ser útil al crear sonidos distintivos.

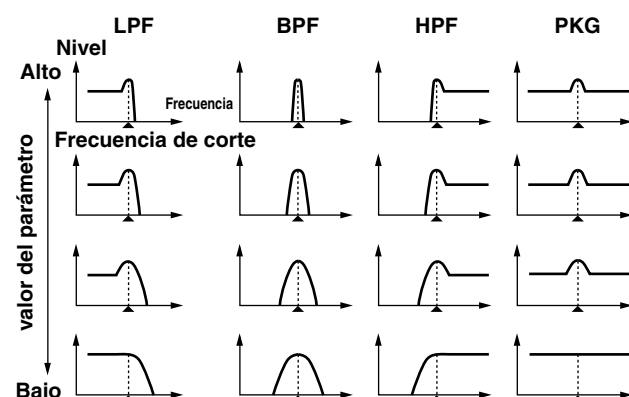
Cuando el Tipo de Filtro es HPF, los ajustes más altos de la frecuencia de corte disminuye el nivel de frecuencias bajas del Tone, conservando sus calidades más brillantes.

Cuando el Tipo de Filtro es PKG, el ajuste de la frecuencia de corte determina el intervalo de frecuencias a enfatizar.

Resonance (Resonancia TVF)

Intervalo: 0–127

Aumenta el nivel de la frecuencia de corte, añadiendo carácter al sonido. Los ajustes excesivamente altos producen oscilación, haciendo que el sonido se distorsione.



Resonance Velo (Velocidad de resonancia TVF)

Sens (Sensibilidad de velocidad de resonancia TVF)

Intervalo: -63– +63

Utilice este parámetro cuando desee que la velocidad afecte

la cantidad de Resonancia. Con los ajustes más altos, habrá una gran diferencia entre las notas que se toquen de forma suave o fuerte. Los valores negativos (-) invertirán el cambio.

Cutoff Keyfollow (Corte Keyfollow TVF)

Intervalo: -200– +200

Utilice este parámetro si desea que la frecuencia de corte cambie según la tecla que se pulsa. En el C (C4) medio, se utiliza el valor de corte original. Los ajustes positivos (+) hacen que la frecuencia de corte se incremente para las notas más altas que el C medio, y los ajustes negativos (-) hacen que la frecuencia disminuya para las notas más bajas que el C medio. Los ajustes más altos provocan un gran cambio.

Cutoff Velo (Velocidad de corte TVF)

Curv (Curva de velocidad de corte TVF)

Intervalo: FIXED/1–7

Selecciona una de las siete curvas que determinan como las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) influyen la frecuencia de corte del Tone. La curva seleccionada aparece gráficamente a la derecha de su valor.

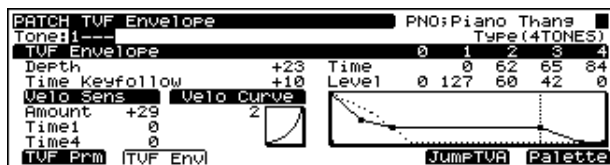
Cuando la V-Curve se ajusta a "FIXED," la frecuencia de corte permanece sin cambios sin tener en cuenta si las teclas se han pulsado con suavidad o con fuerza.

Sens (Sensibilidad de velocidad de corte TVF)

Intervalo: -63– +63

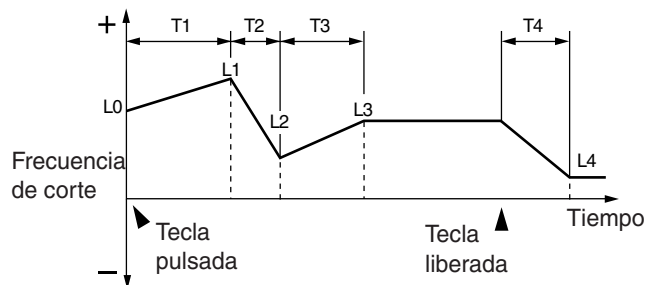
Ajusta la cantidad de cambio que se ha producido al utilizar la sensibilidad del teclado para cambiar la frecuencia de corte. Con ajustes más altos, habrá una gran diferencia entre las notas pulsadas de forma suave o fuerte. Los valores negativos (-) invertirán el cambio.

Página PATCH TVF Envelope ([PATCH] - [F3 (TVF)] - [F2 (TVF Env)])



TVF Envelope (envolvente)

Estos parámetros determinan la cantidad de filtro envolviendo – cambios en el ajuste de la frecuencia de corte original – el efecto de velocidad en la envolvente TVF, y las características básicas de la misma envolvente TVF.



Depth (Profundidad de la envolvente TVF)

Intervalo: -63– +63

Ajusta la cantidad de filtro envolvente. Los ajustes más altos producen un cambio mayor. Los valores negativos (-) invierten el efecto de la envolvente TVF.

Time Keyfollow (Tiempo Keyfollow de la envolvente TVF)

Intervalo: -100– +100

Utilice este parámetro cuando desee que la posición de una nota del teclado afecte los tiempos T2–T4 de la envolvente TVF. Los ajustes más altos cambian los tiempos por un grado más alto a medida que se aparta del C medio (Do 4) – en el C medio, los ajustes originales T1–T4 son efectivos. Los ajustes positivos (+) hace que los tiempos sean mas cortos a medida que toca por encima del C medio. Los ajustes negativos (-) alargarán el tiempo.

Time1–4 (Tiempo de la envolvente TVF 1–4)

Intervalo: 0–127

Estos ajustes determinan los tiempos sobre los cuales el ajuste de frecuencia de corte cambiará desde un nivel envolvente TVF (L1–L4) hacia el otro.

Level1–4 (Nivel de la envolvente TVF 1–4)

Intervalo: 0–127

Cada valor de nivel de envolvente TVF determina una cantidad de cambio a aplicar al ajuste de frecuencia de corte.

Velo Sens (Sensibilidad de velocidad TVF Envelope)

Amount (Sensibilidad de velocidad de la envolvente TVF)

Intervalo: -63– +63

Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) afecten la profundidad de la envolvente TVF. Con ajustes más altos, habrá una gran diferencia entre las notas pulsadas de forma suave o fuerte. Los valores negativos (-) invertirán el cambio.

Time1 (Sensibilidad de velocidad del Tiempo 1 de la envolvente TVF)

Intervalo: -63– +63

Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) afecten el T1 (Tiempo 1) de la envolvente TVF. Con los ajustes más altos, habrá una gran diferencia entre las notas pulsadas de forma suave o fuerte. Con los ajustes positivos (+), la velocidad más alta reducirá el ajuste T1. Con los ajustes negativos (-), la velocidad más alta incrementará el ajuste T1.

Time4 (Sensibilidad de velocidad del tiempo 4 de la envolvente TVF)

Intervalo: -63– +63

Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) afecte el T4 (Tiempo 4) de la envolvente TVF. Con los ajustes más altos, el valor T4 cambiará más significativamente dependiendo de si toca suavemente o con más fuerza. Con los ajustes positivos (+) la velocidad más alta del teclado reducirá el ajuste T4. Con los ajustes negativos (-) la velocidad más alta del teclado incrementará el ajuste T4.

Velo Curve (Curva de velocidad de la envolvente TVF)

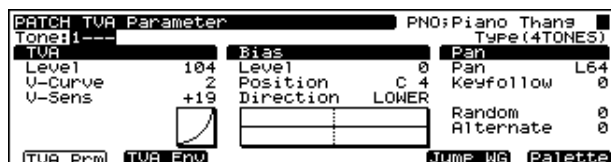
Intervalo: FIXED/1–7

Selecciona una de las siete curvas que determinan cómo la velocidad afectará la profundidad de la envolvente TVF. La curva seleccionada aparece gráficamente a la derecha de su valor.

Cambiar el volumen y la posición estéreo ([F4 (TVA)])

El TVA (Amplificador Variante de Tiempo) controla los cambios del volumen del Tone y de su posición estéreo.

Página PATCH TVA Parameter ([PATCH] - [F4 (TVA)] - [F1 (TVA Prm)])



TVA

Level (Nivel de Tone)

Intervalo: 0–127

Ajusta el volumen del Tone. Este ajuste es principalmente útil para ajustar el balance de volumen entre Tones.

El volumen general del Patch se define mediante el ajuste Level (página PATCH Common General), aumentando o disminuyendo los ajustes del nivel del Tone de sus Tones individuales mediante la cantidad seleccionada. (p. 127)

V-Curve (Curva de velocidad del nivel TVA)

Intervalo: FIXED/1–7

Este ajuste le permite seleccionar entre siete curvas de velocidad que determinan cómo afecta la fuerza con la que se toca el teclado al volumen del Tone. La curva seleccionada aparece a la derecha del valor del parámetro.

Cuando se ajusta a “FIXED,” el volumen del Tone no resultará afectado por la fuerza con el que se toca el teclado.

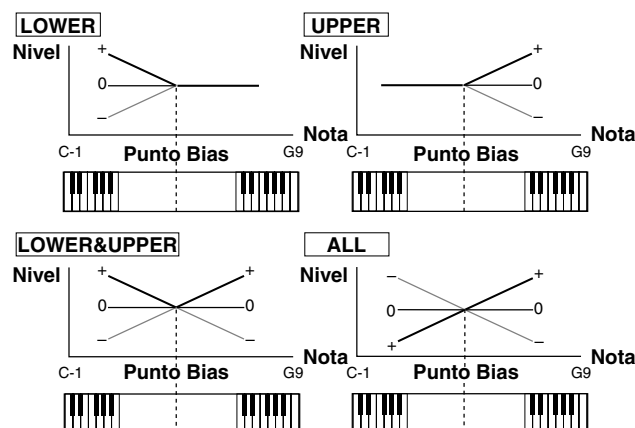
V-Sens (Sensibilidad de velocidad del nivel TVA)

Intervalo: -63– +63

Utilice este ajuste cuando desee que el tacto del teclado (velocidad) afecte el volumen del Tone. Ajústelo a un valor positivo para tener los cambios en incrementos del volumen como más fuerte se toquen las teclas; para hacer que el Tone toque más suavemente o más fuerte, ajústelo a un valor negativo.

Bias

Utilice el parámetro Bias cuando desee que la posición de las notas en el teclado afecten el nivel TVA.



Level (Nivel Bias TVA)

Intervalo: -100– +100

Ajusta el perfil del cambio de volumen que se producirá en la dirección Bias seleccionada. Los ajustes más altos producen cambios más grandes. Los ajustes negativos (-) invierten el cambio.

Position (Posición Bias TVA)

Intervalo: C -1–G9

Selecciona la tecla MIDI en la que el volumen del Tone empezará a cambiar.

Direction (Dirección Bias TVA)

Determina si el volumen de las notas por encima o por debajo del punto Bias – o ambas – cambiarán según su distancia desde el punto Bias.

Ajustes disponibles:

LOWER: Las notas por debajo del Punto Bias quedarán afectadas.

UPPER: Las notas por encima del Punto Bias quedarán afectadas.

LOWER&UPPER: Las notas que estén por encima y por debajo del Punto Bias quedarán afectadas.

ALL: El volumen de las notas de todo el teclado estará influenciado por el perfil del nivel Bias, basado en su distancia desde el punto Bias.

Pan (Panoramización TVA)

Utilice estos parámetros para alterar dinámicamente la posición estéreo del Tone mediante el TVA Pan.

Pan (Panoramización del Tone)

Intervalo: L64–0–63R

Especifica la posición estéreo del Tone. L64 es la parte izquierda, 0 es el centro, y 63R es la parte derecha.

La panoramización general del Patch se ajusta mediante el

parámetro Pan (página Patch Common General), y el ajuste Pan (Panoramización del Tone) se añade a ese ajuste. (p. 127)

Keyfollow (Panoramización del Tone Keyfollow)

Intervalo: -100– +100

Utilice este parámetro cuando desee que la posición de cada nota del teclado afecte su ubicación estéreo. Los valores más altos provocan un cambio más grande a los ajustes T2–T4 a medida que se aleja del C medio (C4) – en el mismo C medio, los ajustes originales T2–T4 son efectivos. Los ajustes positivos (+) hacen que las notas por encima del C medio se desplacen a la derecha. Los ajustes negativos(-) las desplazan hacia la izquierda.

Random (Profundidad de Panoramización aleatoria del Tone)

Intervalo: 0–63

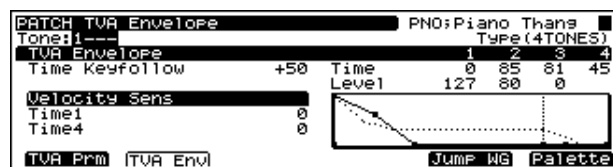
Utilice este parámetro para activar la panoramización aleatoria, nota a nota. Los ajustes más altos proporcionarán una amplitud más grande de cambio.

Alternate (Profundidad de Panoramización alternada del Tone)

Intervalo: L63–R63

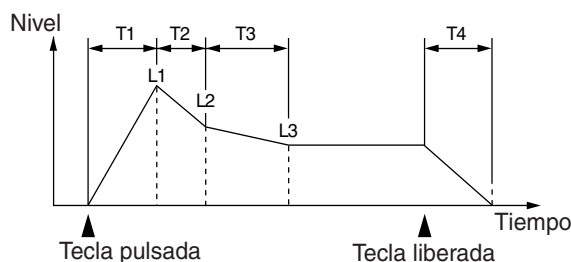
Este ajuste produce una alternación de izquierda a derecha en el panorama cada vez que se pulsa una tecla. Los valores más altos obtienen una amplitud más grande de cambio. Puede seleccionar la posición estéreo para la primera tecla utilizando este parámetro – su contrario se utilizará para la segunda nota, y así de un lado a otro. Si desea alterar la posición del panorama de dos Tones, defínalos en los ajustes contrarios L y R.

Página PATCH TVA Envelope ([PATCH] - [F4 (TVA)] - [F2 (TVA Env)])



TVA Envelope

Estos parámetros ajustan las características de la envolvente TVA, que aplica cambios constantemente al ajuste Tone level del Tone.



Depth

Time Keyfollow (Tiempo Keyfollow de la envolvente TVA)

Intervalo: -100– +100

Utilice este parámetro cuando desee que la posición de una nota en el teclado afecte los tiempos T2–T4 de la envolvente TVA. Los ajustes más altos cambiarán los tiempos a un grado superior a medida que se aleje del C medio (Do 4) – en el C medio, los ajustes originales T1–T4 están activos. Los ajustes positivos (+) hacen que los tiempos disminuyan cuando toca por encima del C medio. Los negativos (-) alargan el tiempo.

Time (Tiempo de la envolvente TVA 1–4)

Intervalo: 0–127

Estos ajustes determinan los tiempos a partir de los cuales el ajuste de nivel del Tone cambiará de un nivel de envolvente TVA al siguiente.

Level (Nivel de la envolvente TVA 1–3)

Intervalo: 0–127

Cada valor de nivel de la envolvente TVA determina la cantidad de cambio que se aplicará al ajuste de nivel original del Tone.

Velocity Sens (Sensibilidad de velocidad de la envolvente TVA)

Time1 (Sensibilidad de velocidad del Tiempo 1 de la envolvente TVA)

Intervalo: -63– +63

Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) afecten T1 (Tiempo 1) de la envolvente TVA. Con los ajustes más altos, habrá una gran diferencia entre las notas que toca de forma suave o fuerte. Con ajustes positivos (+), la velocidad más alta del teclado reducirá el ajuste T1. Con ajustes negativos (-), la velocidad más alta del teclado incrementará el ajuste T1.

Time4 (Sensibilidad de velocidad del Tiempo 4 de la envolvente TVA)

Intervalo: -63– +63

Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas

reproducidas por el teclado (velocidad) afecten T4 (Tiempo 4) de la envolvente TVA. Con los ajustes más altos, el valor T4 cambiará más significativamente dependiendo de si toca suavemente o con más fuerza. Con ajustes positivos (+) la velocidad más alta del teclado reducirá el ajuste T4. Con ajustes negativos (-), la velocidad más alta del teclado incrementará el ajuste T4.

Aplicar Vibrato o Tremolo ([F5 (LFO&CTL)])

El LFO (Oscilador de baja frecuencia) puede alterar varios ajustes de Tones de una forma cíclica hacia adelante o hacia atrás. Cada Tone tiene dos LFO, y cada uno de ellos puede aplicar la cantidad deseada de cambio repetitivo a la afinación del Tone, frecuencia de corte TVF, nivel TVA y ajustes de panorama TVA. Se puede utilizar como fuente de Control de Matriz (p. 146).

Cómo utilizar el LFO

Al aplicar un LFO a los ajustes de afinación de Tone se crea un vibrato, al aplicarlo a su frecuencia de corte TVF se crea un wah-wah, y al aplicarlo a su Nivel TVA crea un tremolo. Cuando se aplica un LFO al panorama TVA del Tone, el sonido se mueve de atrás a delante y de un lado al otro en el campo estéreo.

Según los ajustes, un LFO también se puede aplicar cíclicamente para intercambiar dos Tones. Por ejemplo, si desea desplazar adelante y atrás los Tones 1 y 2, seleccione los mismos ajustes LFO para ambos, pero defina sus ajustes de profundidad LFO TVA a polaridades opuestas – ajuste uno a un valor +, y otro a un valor -.

Página PATCH LFO&Ctrl LFO1/2 ([PATCH] - [F5 (LFO&CTL)] - [F1 (LFO 1)]/[F2 (LFO 2)])



Wave (Onda LFO)

Form (Forma LFO)

Ajustes disponibles:

Selecciona la forma de onda del LFO.

SIN: onda sinusoidal

TRI: onda triangular

SAW-UP: onda dentada

SAW-DW: onda dentada (polaridad negativa)

SQR: onda cuadrada

RND: onda aleatoria

BEND-UP: Cuando el ataque de la forma de onda enviada por LFO puede desarrollarse en estilo estándar, la forma de onda continúa sin más cambios.

BEND-DW: Cuando la caída de la forma de onda enviada por LFO puede desarrollarse en estilo estándar, la forma de onda continúa sin más cambios.

TRP: onda trapezoidal

S&H: onda de muestra y mantenimiento (el valor LFO se cambia una vez por ciclo)

CHAOS: onda caótica

* Al ajustar "BEND-UP" o "BEND-DW," ajuste el parámetro Key Sync a "ON." Si está en "OFF," no tendrá efecto.

Offset (Offset LFO)

Intervalo: -100– +100

Ajusta el valor básico de la forma de onda de LFO hacia arriba o hacia abajo.

Rate (Índice LFO)

Intervalo: 0–127/Note

Ajusta el grado de modulación básico, o la velocidad, del LFO.

* La forma de onda caótica no tiene longitud de onda. Cuando se selecciona esta forma de onda, el ajuste Rate no tiene efecto.

* Para más información de los tipos de notas, consulte la Lista de Parámetros (p. 241).

Detune (Índice de afinación LFO)

Intervalo: 0–127

Permite ajustar la afinación de la forma de onda LFO.

Delay (LFO Delay)

Time (Tiempo delay LFO)

Range: 0–127

Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que se pulsa una tecla (o libera) y el momento en que el LFO empieza a tener efecto. (Consulte los diagramas del modo Fade.)

Keyfolw (Keyfollow delay LFO)

Intervalo: -100– +100

Ajusta el valor para el parámetro de Tiempo delay LFO1/ LFO2 dependiendo de la posición de la tecla, en relación con la nota C4 (C central). Para reducir el lapso de tiempo anterior a la aplicación del efecto LFO (el efecto es continuo) con cada nota alta que está pulsada en los registros

Capítulo 4 Crear Patches

superiores, seleccione un valor positivo; para aumentar el lapso de tiempo, seleccione un valor negativo. Los valores más altos provocarán un gran cambio. Si no desea el lapso de tiempo anterior a la aplicación del LFO (el efecto es continuo) para hacer cambios según la tecla pulsada, ajústelo a "0."

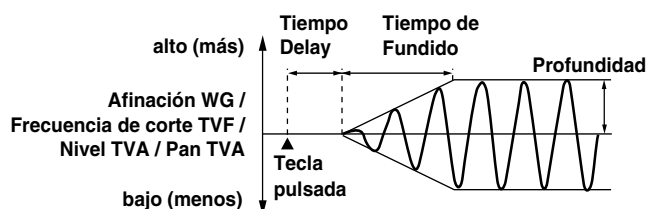
Fade (Fundido LFO)

Mode (Modo LFO Fade)

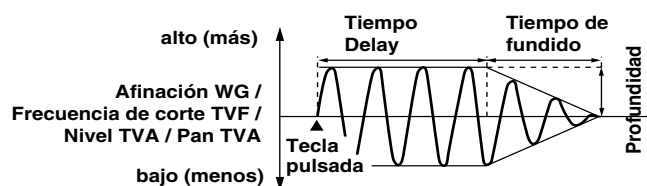
Determina cómo se aplicará el LFO.

Ajustes disponibles:

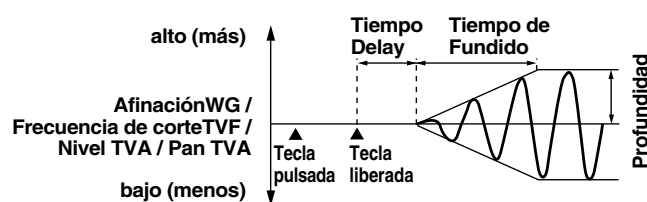
ON-IN: El LFO se fundirá de entrada después de pulsar la tecla.



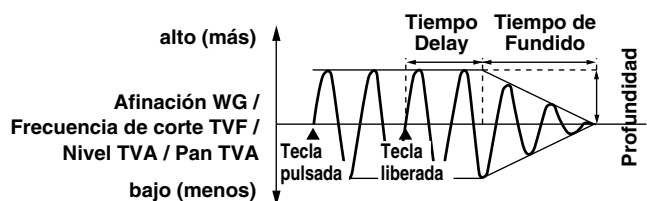
ON-OUT: El LFO se aplicará inmediatamente cuando se pulse la tecla, y luego se producirá un fundido de salida.



OFF-IN: El LFO se fundirá de entrada cuando se libere la tecla.



OFF-OUT: El LFO se aplicará inmediatamente cuando se pulse la tecla, y se producirá un fundido de salida cuando libere la tecla.



Time (Tiempo de fundido LFO)

Intervalo: 0-127

Ajusta el tiempo con el que el LFO produce su efecto total o se funde. (Consulte los diagramas para el Modo Fade.)

Key Sync (Sincronización de tecla LFO)

Intervalo: OFF/ON

Especifica dónde desea que empiece el ciclo LFO en sincronización con la temporización de una tecla pulsada (ON), o no (OFF).

Depth (Profundidad LFO)

Pitch (Afinación de profundidad LFO)

Intervalo: -63- +63

Ajusta como afectará el LFO a la afinación WG.

TVF (Profundidad TVF LFO)

Intervalo: -63- +63

Ajusta cómo el LFO afectará la frecuencia de corte del Tone TVF.

TVA (Profundidad TVA LFO)

Intervalo: -63- +63

Ajusta cómo el LFO afectará el nivel TVA del Tone.

Pan (Profundidad de panoramización LFO)

Intervalo: -63- +63

Ajusta cómo el LFO afectará el panorama TVA del Tone.

Página PATCH LFO&Ctrl #1/#2 ([PATCH] - [F5 (LFO&Ctrl)] - [F3 (Control)])

PATCH LFO&Ctrl #1		PNO:Y2K Concerto	
		Type(4TONES)	
Matrix Control 1		Matrix Control 2	
Source	99:SYS-CTRL2	Source	98:SYS-CTRL1
Destination	Sns+Tone	Destination	Sns+Tone
LF01 PCH DEPTH	: 0+0000	LF01 PCH DEPTH	: +9+0000
LEVEL	: +10+0000	CUTOFF	: 0+0000
OFF	: 0+0000	OFF	: 0+0000
OFF	: 0+0000	OFF	: 0+0000
LF0 1	LF0 2	Ctrl 1	Ctrl 2

Matrix Control 1-4 (Control de matriz)

Source (Fuente de control de matriz)

Asigne uno de los siguientes controllers a Matrix Control Source (Fuente de control de matriz). Si desea utilizar un controller para aplicar a todos los Patches, o un controller que no se pueda seleccionar directamente, seleccione SYS-CTRL1-4, y luego seleccione el controller utilizando los parámetros System Control Source (Pantalla System Control).

Ajustes disponibles:

OFF: No se utiliza controller.

CC01-CC95: Números de controller 1-95 (excepto para 32)

PITCH BEND: Pitch Bend

AFTERTOUCH: Aftertouch

SYS-CTRL1: Controller 1 del sistema

SYS-CTRL2: Controller 2 del sistema

SYS-CTRL3: Controller 3 del sistema

SYS-CTRL4: Controller 4 del sistema

VELOCITY: Velocidad

KEYFOLLOW: Keyfollow

TEMPO: Tempo

LFO1

LFO2

PITCH ENV: Envoltente de afinación

TVF ENV: Envoltente TVF

TVA ENV: Envoltente TVA

Destination

Selecciona los parámetros a controlar. (p. 218)

Sens (Sensibilidad)

Intervalo: -63+ +63

Ajusta la cantidad de cambio que se producirá debido a los cambios de controller. Los valores negativos (-) invertirán el cambio. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase. Para el índice de LFO, los valores negativos (-) disminuirán la velocidad de LFO, y los valores positivos (+) la aumentarán.

Tone

Selecciona el Tone al cual se aplican los dos ajustes previos del parámetro. "o" significa que se ha seleccionado el Tone para controlar, " _ " que no se ha seleccionado, y "R" que el ajuste que se va a aplicar se invertirá al aplicarse en el Tone.

Página PATCH LFO&Ctrl Control Sw ([PATCH] - [F5 (LFO&CTL)] - [F4 (Ctrl Sw)])

PATCH LFO&Ctrl Control Sw					PNO:Piano Thans
					Type(4TONES)
MIDI Rx Switch	Tone1	Tone2	Tone3	Tone4	
Bender Sw	ON	ON	ON	ON	
Expression Sw	ON	ON	ON	ON	
Hold-1 Sw	ON	ON	ON	ON	
Redamper	ON	ON	ON	ON	
Pan Mode	CONT	CONT	CONT	CONT	
Tone Env Mode	SUSTAIN	SUSTAIN	SUSTAIN	SUSTAIN	
LFO 1	LFO 2	Control	Ctrl Sw		

MIDI Rx Switch (Conmutador de recepción MIDI)

Bender Sw (Recepción de Tone Bender)

Intervalo: OFF/ON

Si desea que el Tone responda a los mensajes Pitch Bend, active este parámetro. Sino, desactívalo.

Expression Sw (Recepción de Tone Expression)

Intervalo: OFF/ON

Si desea que el Tone responda a los mensajes Expression, active este parámetro. Sino, desactívalo.

Hold-1 Sw (Recepción de Tone Hold 1)

Intervalo: OFF/ON

Ajústelo a ON si desea que el Tone respondan a mensajes Hold1 – estos mensajes hacen que el sonido se continúe reproduciendo cuando se pulsa un pedal sustain/damper. Ajústelo a OFF si no desea que el Tone responda a los mensajes Hold1.

Redamper (Conmutador Tone Redamper)

Intervalo: OFF/ON

Si se recibe un mensaje Hold 1 durante el tiempo entre que se desactiva una nota – cuando libera la tecla – y el tiempo en que la nota desaparece realmente, cualquier nota que suene se sostendrá si el Redamper está ajustado a ON. Para aprovechar al máximo esta función, también debe activar el ajuste Tone Receive Hold 1.

Pan Mode (Modo Tone Receive Pan)

Ajustes disponibles:

CONT: Los mensajes Pan se responderán de inmediato, cambiando instantáneamente la posición estéreo del Tone de percusión.

KEY-ON: La posición estéreo del Tone sólo cambiará cuando se reproduzca la siguiente nota. Si se recibe un mensaje Pan mientras suena una nota, su posición estéreo no cambiará. En este caso, la posición estéreo sólo cambiará para la nota que se reproduzca después, y la nota que está sonando en ese momento no cambiará.

Tone Env Mode (Modo Tone Envelope)

Intervalo: NO-SUS/SUSTAIN

Cuando se selecciona una forma de onda tipo bucle, continuará sonando normalmente mientras se pulsa una tecla. Si desea que una nota caiga naturalmente incluso cuando se mantiene la tecla pulsada, ajuste el parámetro a "NO-SUS."

* Si se selecciona una Onda de disparo, nunca se sostendrá incluso si este parámetro está ajustado a "SUSTAIN."

Crear Patches Multi-Partial

Al crear y reproducir Patches Multi-Partial, debe disponer de un dispositivo separado para cargar muestras desde una biblioteca de muestreo u otra fuente al XV-5080.



Primero, cargue un Patch o una Interpretación desde la biblioteca de sonido (como la Serie L-CDX opcional). Luego, si es necesario, realice cambios a los ajustes del parámetro. También es efectivo aplicar los efectos internos del XV-5080.

- * Al editar o reproducir Patches Multi-Partial, debe disponer de un dispositivo separado para cargar muestras desde la biblioteca de muestreo u otra fuente al XV-5080.
- * Otro sistema es crear automáticamente un Patch desde la Muestra, o la información de onda .WAV., o .AIF cargada desde la biblioteca de muestreo.
- * No cambie el tipo de Patch (Tipo de Patch, p. 125) mientras utilice Patch Edit. Como la composición de los sonidos y los parámetros utilizados son diferentes en cada tipo, a menos que retroceda y vuelva a realizar estos ajustes, no se producirá ningún sonido.

Procedimiento básico para realizar los ajustes.

1. Seleccione el Patch que desea utilizar.
2. Pulse [F2]–[F5], en las posiciones donde haya el parámetro que desea ajustar, y seleccione el grupo que se visualiza.
3. Luego pulse [F1]–[F4] para acceder a la página deseada.
4. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor hacia el parámetro que desea ajustar.
5. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el valor deseado.
 - * Si comete un error al ajustar el valor del parámetro, o no le gusta el cambio que ha realizado, pulse [UNDO] para restablecer el valor original del parámetro.
6. Repita los pasos 2–5 para acabar de configurar el Patch.
7. Pulse [EXIT] para volver a la página PATCH PLAY.

Aparecerá el símbolo “*” a la izquierda del nombre del Patch, indicando que sus ajustes se han modificado.



- * Si desactiva el equipo o selecciona otro Patch mientras se

visualiza el símbolo “*”, los nuevos ajustes del Patch se perderán. Si desea conservarlos, guarde el Patch modificado con la función Write. (p. 194)

Asignar Partials

Página PATCH Common Split ([PATCH] - [F2 (WG)] - [F3 (Split)])



- * Pulse [F5] para seleccionar el modo al utilizar los ajustes de división. Cada vez que pulse este botón, la pantalla cambiará de la forma siguiente. Pulse [F6 (Set)] para ejecutarlo.

O.W: Se sobrescribirá la zona seleccionada.

Move: La zona de división que ya está dividida, será modificada.

1Key: La división sólo estará en la tecla especificada.

Note (Número de nota)

Intervalo: A0–C8

Ajuste la nota que desea asignar a Partial.

No. (Número de Partial)

Seleccione el Partial que se asignará.

Partial Name (Nombre)

Se visualizará el nombre del Partial.

L.P (Punto inferior de nota)

Intervalo: A0–C8

Especifica la nota más baja con la que puede sonar el Partial.

U.P (Punto superior de nota)

Intervalo: A0–C8

Especifica la nota más alta con la que puede sonar el Partial.

Mute (Grupo enmudecido)

Intervalo: OFF/1–31

Le permite especificar algunos Partials para que no suenen al mismo tiempo. Todos los Partials que estén asignados al mismo grupo Mute no se reproducirán al mismo tiempo.

- * Esto sólo funciona para los tones reproducidos más recientemente, ya que la prioridad de la última nota se utiliza para reproducir los sonidos.

Assign (Tipo de asignación)

Selecciona el intervalo sobre el cual se aplicarán los ajustes Split (de división).

MULTI: Los ajustes afectan a todos los Partial.

SINGLE: Los ajustes afectan a un sólo Partial seleccionado.

MIDI (Conmutador MIDI)

Intervalo: OFF/SELECT/SET

Determina si las selecciones y los ajustes se harán con un teclado MIDI.

OFF: No se reciben mensajes MIDI.

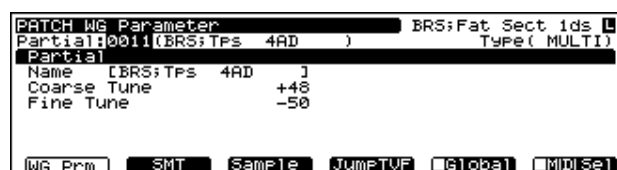
SELECT: Este ajuste permite seleccionar números de nota desde un teclado MIDI.

* Pulse [F6 (Set)] para activar los ajustes.

SET: Establece el valor seleccionado con el teclado MIDI.

Editar Partial

Página PATCH WG Parameter ([PATCH] - [F2 (WG)] - [F1 (WG Prm)])



Partial

Name (Nombre del Partial)

Puede poner nombre al Partial (hasta 15 caracteres).

* Los nombres que se dan a los Partial siguen la misma línea que los nombres que se dan a un Patch (p. 127).

Coarse Tune (Afinación Partial Coarse)

Intervalo: -48- +48

Ajusta la afinación del sonido del Partial, aumentando o disminuyendo, en intervalos de semitono en una gama de +/- 4 octavas.

Fine Tune (Afinación Partial Fine)

Intervalo: -50- +50

Ajusta la afinación del Partial en intervalos de 1 centésima (1/100 de un semitono) en una gama de medio semitono hacia arriba o hacia abajo.



Pulse [F5 (Global)] para activar Global y visualizar el "✓" a la izquierda del nombre de la función; se aplican los mismos

ajustes en todos los Partial utilizados en el Patch que se está editando. Cuando Global está ajustado a OFF, sólo se editará el Partial seleccionado en ese momento (el Partial que aparece en la pantalla).



Pulse [F6 (MIDISel)], para que el "✓" aparezca a la izquierda del nombre de la función. Los Partial asignados a cada nota se pueden seleccionar desde el teclado MIDI u otro controller similar.

Editar Muestras

Página PATCH WG SMT#1 ([PATCH] - [F2 (WG)] - [F2 (SMT)])

PATCH WG SMT #1									
Partial: 0011		BRS: Tps 4AD		Type: (MULTI)					
SMT No.	Name	Level	Pan	C.T	F.T	P.KF			
(1)	2048(BRS:Tpts f A#3-L)	127	RANDOM	+48	+50	+16			
(2)	2048(BRS:Tpts f A#3-R)	127	RANDOM	+48	+50	-16			
(3)	-----	0	0	0	0	OFF			
(4)	-----	0	0	0	0	OFF			

SMT (Tabla Mix de muestras)

Se visualiza el número SMT.

No. (Número de muestra)

Especifica el número de la muestra que se asignará.

Name (Nombre de muestra)

Se visualizará el nombre de la muestra asignada.

Level (Nivel de muestra)

Intervalo: 0-127

Determina el volumen de sonido de cada muestra.

Pan (Panoramización de muestra)

Intervalo: L32-32R/RANDOM/Key+/Key-

Determina el ajuste de panoramización para cada muestra. La posición estéreo está fijada en el centro, a 0, la izquierda a L32, y la derecha a 32R. La posición estéreo cambia de forma aleatoria en (RANDOM).

La posición estéreo cambia según las notas reproducidas en el teclado (número de nota) cuando está ajustada a "Key+" o "Key-." Si está ajustada a "Key+," cuanto más alto toque en el teclado, más se desplazará el sonido hacia la derecha; si está ajustada a "Key-," cuanto más alto toque en el teclado, más se desplazará el sonido hacia la izquierda.

Con "LFO+" y "LFO-," el valor de los ajustes está ajustado a 0 (centro), y la panoramización cambia entre la izquierda y la derecha basándose en el LFO. La profundidad del desplazamiento en la panoramización está determinada por el ajuste Pan TVA Depth. Con "LFO-," la fase LFO es la inversa de "LFO+."

Con "Alt," la panoramización alterna entre delante y detrás e izquierda y derecha.

C.T (Afinación Sample Coarse)

Intervalo: -48- +48

Ajusta la afinación de la muestra que se utilizará, en intervalos de semitono en una gama de +/-4 octavas.

F.T (Afinación Sample Fine)

Intervalo: -50- +50

Determina el ajuste de afinación precisa de la muestra que se utilizará, en intervalos de 1 centésima (1/100 de un semitono).

P.KF (Afinación Keyfollow)

Intervalo: -16- +16

Ajusta la relación entre el número de nota (posición de nota) del Partial que se utilizará y la afinación que suena en este momento.

* La afinación de la muestra se cambia en relación con la nota original de cada muestra.

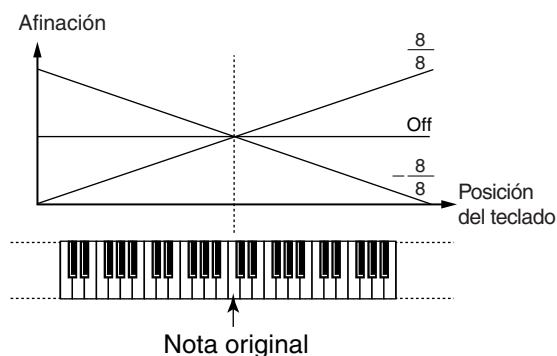
16/8: Cuando el número de nota se incrementa una octava, la afinación actual aumenta en dos octavas.

Norm (8/8): Cuando el número de nota se incrementa una octava, la afinación aumenta una octava (la afinación normal cambia en unidades de semitono).

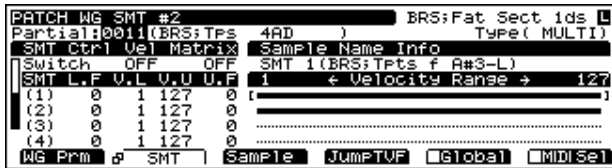
Off (0/8): La afinación no cambia aunque se cambie el número de nota.

-8/8: Cuando el número de nota se incrementa una octava, la afinación actual disminuye en una octava.

-16/8: Cuando el número de nota se incrementa una octava, la afinación actual disminuye en dos octavas.



Página PATCH WG SMT#2 ([PATCH] - [F2 (WG)] - [F2 (SMT)])



SMT Velocity Control (Conmutador del control de velocidad SMT)

Intervalo: OFF/ON

Determina si los mensajes Velocity de un teclado MIDI o secuenciador se reconocerán (ON), o se ignorarán (OFF).

L.F (Amplitud de fundido inferior de velocidad SMT)

Intervalo: 0-125

Determina la zona sobre la cual se produce el fundido del nivel de sonido después de SMT Velocity Range Upper (Intervalo superior de velocidad SMT).

V.L (Intervalo inferior de velocidad SMT)

Intervalo: 1-126

Especifica el límite máximo de dinámicos tocados (velocidad de nota) que reproducirá el Tone. Realice estos ajustes cuando desee que suenen diferentes Tones en relación con la fuerza con la que se tocan las notas.

V.U (Intervalo superior de velocidad SMT)

Intervalo: 2-127

Especifica el límite máximo de dinámicos tocados (velocidad de nota) que reproducirá el Tone. Realice estos ajustes cuando desee que suenen diferentes Tones en relación con la fuerza con la que se tocan las notas.

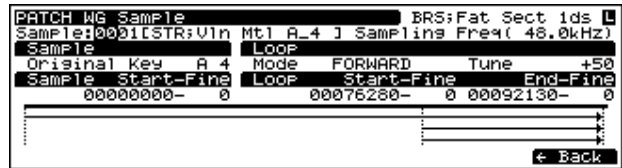
* No es posible ajustar el valor Inferior más alto que el valor Superior, o el valor Superior más bajo que el valor Inferior. Si lo hace, los dos valores cambiarán simultáneamente.

U.F (Amplitud de fundido superior de velocidad SMT)

Intervalo: 0-125

Determina la zona sobre la cual se produce el fundido del nivel de sonido después de SMT Velocity Range Upper (Intervalo superior de velocidad SMT).

Página PATCH WG Sample ([PATCH] - [F2 (WG)] - [F3 (Sample)])



Sample (Muestra)

Sample (muestra)

Selecciona la muestra a editar.

Sampling Freq. (Frecuencia de muestreo)

Muestra la frecuencia de muestreo original de la Muestra cargada.

Original Key (Nota original)

Muestra la nota original de la Muestra cargada.

Loop (Bucle)

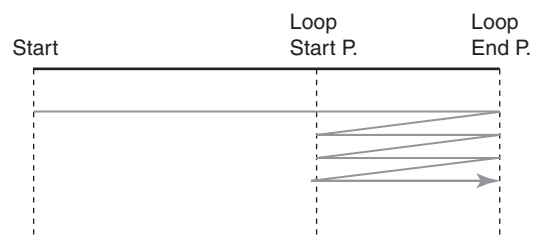
Mode (Modo Loop)

Muestra el modo loop de la Muestra cargada.

Ajustes disponibles:

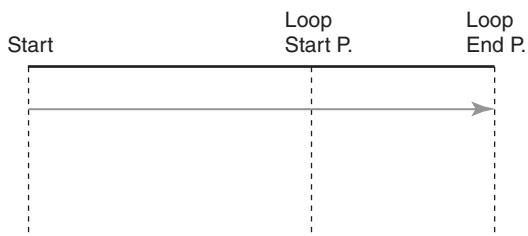
FORWARD:

Después de reproducirse la Muestra desde el punto Start hasta el punto Loop End, se reproducirá repetidamente hacia adelante, desde el punto Loop Start hasta el punto Loop End.



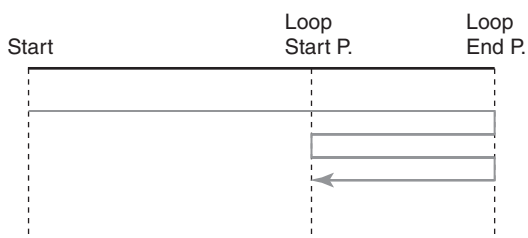
ONE SHOT:

La muestra se reproducirá sólo una vez, desde el punto Start hasta el punto Loop End.



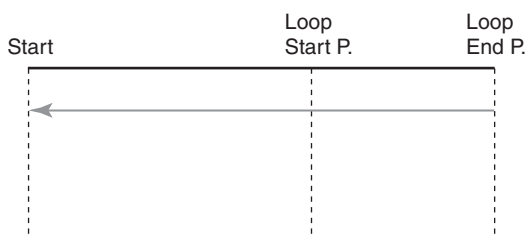
ALT (Alternate):

Cuando la muestra se haya reproducido desde el punto Start hasta el punto Loop End, la reproducción se repetirá hacia el punto Loop Start, y así sucesivamente entre el punto Loop Start y el punto Loop End.



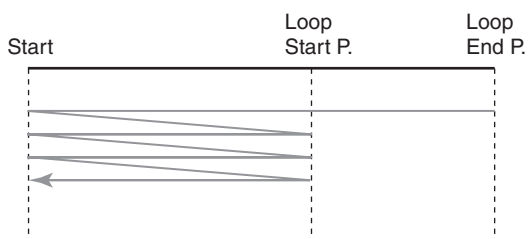
REV ONE (Reverse One-shot)

La muestra se reproducirá sólo una vez desde el punto Loop End hasta el punto Start en dirección inversa.



REVERSE:

Cuando la muestra se haya reproducido desde el punto Loop End hasta el punto Start, se reproducirá repetidamente en dirección inversa, desde el punto Loop Start hasta el punto Start.



Tune (Afinación Loop)

Intervalo: -50-50

Determina el ajuste de afinación precisa en el bucle, en intervalos de 1 centésima (1/100 de un semitono).

Start-Fine (Punto Start - Punto Start Fine)

• Start Point

Intervalo: 0-

Especifica el punto de la muestra desde el cual se empezará a leer la información.

• Start Point Fine

Intervalo: 0-255

Es un ajuste más preciso que Start Point.

Loop Point Start-Fine (Punto Loop Start - Punto Loop Start Fine)

• Loop Start Point

Intervalo: 0-

Especifica el punto de la muestra desde el cual empezará el bucle.

• Loop Start Point Fine

Intervalo: 0-255

Es un ajuste más preciso que Loop Start Point.

End-Fine (Punto End - Punto End Fine)

• End Point

Intervalo: 0-

Especifica el punto en el cual se leerá el bucle.

• End Point Fine

Intervalo: 0-255

Es un ajuste más preciso que End Point.

Utilizar el filtro para modificar el brillo ([F3 (TVF)])

El ajuste para el TVF (Filtro Variable de Tiempo) le permite cambiar el contenido del timbre del Tone alterando su brillo o su densidad.

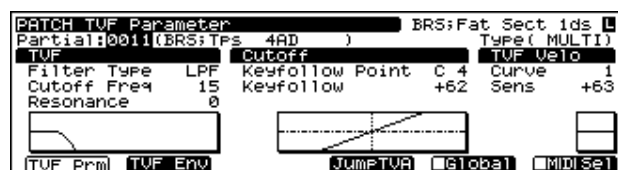


Pulse **[F5 (Global)]** para activar Global y visualizar el "✓" a la izquierda del nombre de la función; se aplicarán los mismos ajustes a todos los Partial utilizados en el Patch que se está editando. Cuando Global está ajustado a OFF, sólo se editará el Partial seleccionado en ese momento (el Partial que aparece en la pantalla).



Pulse **[F6 (MIDISel)]** para visualizar el "✓" a la izquierda del nombre de la función; también puede pulsar una tecla de un teclado MIDI conectado para seleccionar el Partial.

Página PATCH TVF Parameter ([PATCH] - [F3 (TVF)] - [F1 (TVF Prm)])



TVF

Filter Type (Tipo de filtro TVF)

Selecciona el tipo de filtro. Un filtro normalmente reduce o atenúa un intervalo de frecuencia específico en un Tone, para acentuar el orden de frecuencias.

Ajustes disponibles:

OFF: No se utilizará filtro.

LPF: Low Pass Filter. El filtro pasa bajos reduce el volumen de todas las frecuencias por encima de la frecuencia de corte. Como se corta la gama de frecuencia alta, el sonido será más suave. Este es el filtro más utilizado habitualmente.

BPF: Band Pass Filter. El filtro pasa banda deja sólo la zona de frecuencia de corte, y corta el resto. Es útil para hacer sonidos característicos.

HPF: High Pass Filter. El filtro pasa altos corta la parte que está debajo de la frecuencia de corte. Es útil para hacer sonidos de percusión u otros sonidos con una gama alta característica.

Cutoff Freq (Frecuencia de corte TVF)

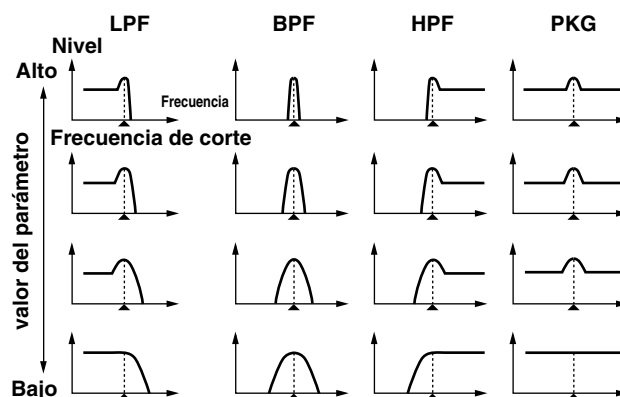
Intervalo: 0–127

Especifica la frecuencia (frecuencia de corte) en la cual el filtro empezará a afectar las características de frecuencia de la forma de onda.

Resonance (Resonancia TVF)

Intervalo: 0–127

Aumenta el nivel de la frecuencia de corte, añadiendo carácter al sonido. Los ajustes excesivamente altos producen oscilación, haciendo que el sonido se distorsione.



Cutoff

Keyfollow Point (Punto Keyfollow)

Intervalo: A0–C8

Determina la nota utilizada por el centro del efecto Keyfollow. Los dos parámetros independientes controlados por Keyfollow (frecuencia de corte y tiempo envolvente), se ven afectados por Key Follow Point ajustado aquí.

Keyfollow (Frecuencia de corte de Keyfollow)

Intervalo: -63– +63

Cambia la frecuencia de corte en relación con el punto Keyfollow. Los ajustes positivos (+) hacen que la frecuencia de corte aumente para las notas más altas que las del punto Keyfollow, y los ajustes negativos (-) hacen que la frecuencia de corte disminuya para las notas más altas que las del punto Keyfollow. Los valores más altos provocarán un cambio más grande.

TVF Velo (Velocidad TVF)

Curve (Curva de velocidad)

Intervalo: 1–4

Selecciona la curva que corresponde al valor de velocidad y a la frecuencia de corte. La curva seleccionada se visualiza gráficamente a la derecha de su valor. Cuando está ajustado a "1," la velocidad no tiene efecto en la frecuencia de corte.

Sens (Sentido de la curva de velocidad)

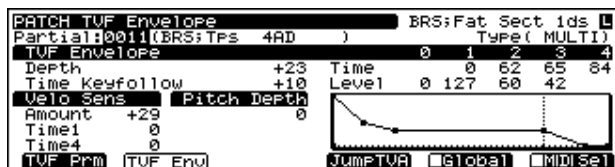
Intervalo: -63– +63

Determina la profundidad y la polaridad (positivo/negativo) de la curva de velocidad.

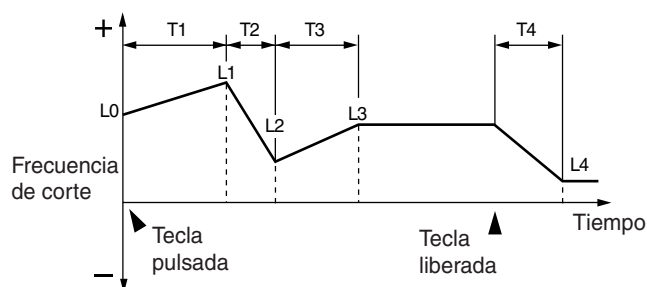
Un efecto de curva se puede aumentar ajustando la curva de velocidad a valores más altos cercanos a 63. Si se ajusta cerca de 0 se obtiene un pequeño cambio en la frecuencia de corte. Con valores negativos, el efecto se invierte.

Página PATCH TVF Envelope ([PATCH] - [F3 (TVF)] - [F2 (TVF Env)])

Estos parámetros determinan la cantidad de filtro envolviendo – cambios en el ajuste de la frecuencia de corte original – el efecto de velocidad en la envolvente TVF, y las características básicas de la misma envolvente TVF.



TVF Envelope (Envolvente)



Depth (Profundidad de la envolvente TVF)

Intervalo: -63– +63

Determina la profundidad de la envolvente al cambiar la frecuencia de corte de TVF con la envolvente. Los ajustes más altos harán que la envolvente produzca un gran efecto. Con un ajuste de cero, no habrá efecto. Con valores negativos, el efecto se invierte.

Time Keyfollow (Tiempo Keyfollow de la envolvente)

Intervalo: -63– +63

Cambia el tiempo de la envolvente (del Tiempo 1 al 4) en relación con el punto Keyfollow. Los ajustes más altos producen un gran cambio. Los ajustes positivos (+) reducirán el tiempo cuando estén pulsadas las notas más altas. Los ajustes negativos (-) alargarán el tiempo.

Time (Tiempo de la envolvente TVF 1–4)

Intervalo: 0–127

Estos ajustes determinan los tiempos sobre los cuales el ajuste de frecuencia de corte cambiará de un nivel de envolvente TVF (L1–L4) al siguiente.

Level (Nivel de la envolvente TVF 0–3)

Intervalo: 0–127

Cada valor de nivel de la envolvente TVF determina una cantidad de cambio para aplicar al ajuste de frecuencia de corte original. El Nivel durante Note On se enlaza con L4.

Velo Sens (Sensibilidad de velocidad)

Amount (Sensibilidad de velocidad de la envolvente TVF)

Intervalo: -63– +63

Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) afecten la profundidad de la envolvente TVF. Con ajustes más altos, habrá una gran diferencia entre las notas pulsadas de forma suave o fuerte. Los valores negativos (-) invertirán el cambio.

Time1 (Sensibilidad de velocidad del Tiempo 1 de la envolvente TVF)

Intervalo: -63– +63

Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) afecten al T1 (Tiempo 1) de la envolvente TVF. Con ajustes más altos, habrá una gran diferencia entre las notas pulsadas de forma suave o fuerte. Con los ajustes positivos (+), la velocidad más alta del teclado reducirá el ajuste T1. Con los ajustes negativos (-), la velocidad más alta del teclado aumentará el ajuste T1.

Time4 (Sensibilidad de velocidad del Tiempo 4 de la envolvente TVF)

Intervalo: -63– +63

Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) afecten al T4 (Tiempo 4) de la envolvente TVF. Con ajustes más altos, el valor T4 cambiará de forma más significativa dependiendo de si libera la tecla de forma suave o fuerte. Con ajustes positivos (+), la velocidad más alta del teclado reducirá el ajuste T4. Con ajustes negativos (-), la velocidad más alta del teclado aumentará el ajuste T4.

Pitch Depth (Profundidad de afinación de la envolvente)

Intervalo: -63– +63

La envolvente TVF se puede utilizar no sólo para cambiar la frecuencia de corte, sino también para cambiar la afinación. Ajuste la profundidad del efecto utilizando este parámetro al modificar la afinación con la envolvente TVF. Los ajustes más altos harán que la envolvente produzca un gran efecto. Con un ajuste de cero, no habrá efecto. Con valores negativos, el efecto se invertirá.

Cambiar el volumen ([F4 (TVA)])

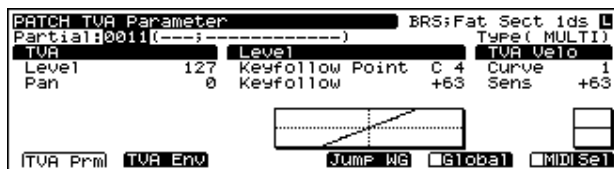


Pulse **[F5 (Global)]** para activar Global y visualizar el "✓" a la izquierda del nombre de la función; se aplicarán los mismos ajustes a todos los Partials utilizados en el Patch que se está editando. Cuando Global está ajustado a OFF, sólo se edita el Partial seleccionado en ese momento (el Partial que aparece en la pantalla).



Pulse **[F6 (MIDISel)]** para visualizar el "✓" a la izquierda del nombre de la función; también puede pulsar una tecla del teclado MIDI conectado para seleccionar el Partial.

Página PATCH TVA Parameter (PATCH] - [F4 (TVA)] - [F1 (TVF Prm)])



TVA

Level (Nivel Partial)

Intervalo: 0–127

Ajusta el volumen del sonido de todo el Partial.

Pan (Panoramización Partial)

Intervalo: L64–0–63R

Determina el ajuste de panoramización de todo el Partial.

Level

Keyfollow Point (Punto Keyfollow)

Intervalo: A0–C8

Determina la nota utilizada como nota central del efecto Keyfollow. Los dos parámetros independientes controlados por Keyfollow (nivel y tiempo envolvente), se ven afectados aquí por el punto Keyfollow.

Level (Nivel Keyfollow)

Intervalo: -63– +63

Cambia el nivel de volumen en relación con el punto Keyfollow. Los ajustes más altos producirán más cambio. Los ajustes positivos (+) aumentarán el nivel de volumen al pulsar las teclas más altas. Los ajustes negativos (-) disminuirán el nivel de volumen.

TVA Velo (Velocidad TVA)

Velocity Curve (Curva de velocidad)

Intervalo: 0–3

Selecciona la curva que corresponde al valor de velocidad y al nivel de volumen. Cuando está ajustado a "1," la velocidad no afecta al nivel de volumen.

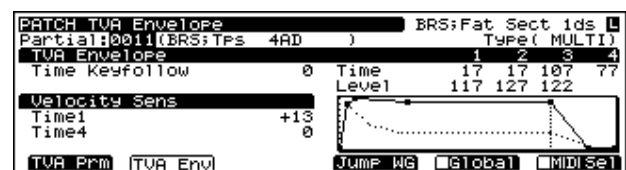
Sens (Sensibilidad de la curva de velocidad)

Intervalo: -63– +63

Determina la profundidad de la curva de velocidad.

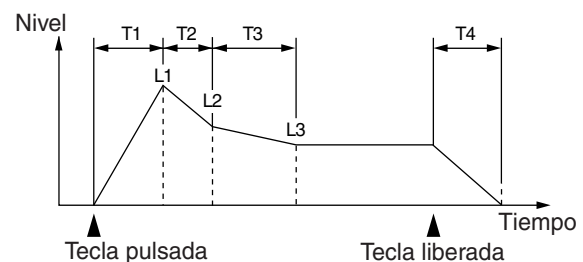
El efecto de curva que se ajustó en el parámetro Velocity Curve se puede aumentar aquí con un ajuste de "0". El efecto se enfatiza con valores positivos, y se debilita con valores negativos. Cuando está ajustado a -63, la velocidad no afecta al nivel de volumen.

Página PATCH TVA Envelope ([PATCH] - [F4 (TVA)] - [F2 (TVA Env)])



TVA Envelope

Estos parámetros definen las características de la envolvente TVA, que aplica cambios continuamente al ajuste Tone Level.



Time Keyfollow (Tiempo Keyfollow de la envolvente)

Range: -63– +63

Cambia el tiempo de la envolvente (del Tiempo 1 al 4) en relación con el punto Keyfollow. Los ajustes más altos producen un gran cambio. Los ajustes positivos (+) reducirán el tiempo al pulsar las teclas más altas. Los ajustes negativos (-) alargarán el tiempo.

Time (Tiempo de la envolvente TVA 1–4)

Intervalo: 0–127

Estos ajustes determinan las veces que el ajuste de nivel del Tone cambiará de un nivel de envolvente TVA al siguiente.

Level (Nivel de la envolvente TVA 1-3)

Intervalo: 0-127

Cada valor de nivel de la envolvente TVA determina la cantidad de cambio que se aplicará al ajuste original de nivel de Tone.

Velocity Sens (Sensibilidad de velocidad de la envolvente TVA)

Time1 (Sensibilidad de velocidad del Tiempo 1 de la envolvente TVA)

Intervalo: -63- +63

Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas que se reproducen en el teclado (velocidad) afecten al T1 (Tiempo 1) de la envolvente TVA. Con los ajustes más altos, habrá una gran diferencia entre las notas pulsadas de forma suave o fuerte. Con ajustes positivos (+), la velocidad más alta del teclado reducirá el ajuste T1. Con ajustes negativos (-), la velocidad más alta del teclado aumentará el ajuste T1.

Time4 (Sensibilidad de velocidad del Tiempo 4 de la envolvente TVA)

Intervalo: -63- +63

Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas que se reproducen en el teclado (velocidad) afecten al T4 (Tiempo 4) de la envolvente TVA. Con los ajustes más altos, el valor T4 cambiará más significativamente dependiendo de si libera la tecla de forma lenta o rápida. Con ajustes positivos (+), la velocidad más alta de l teclado reducirá el ajuste T4. Con ajustes negativos (-), la velocidad más alta del teclado aumentará el ajuste T4.

Aplicar Vibrato o Tremolo ([F5 (LFO&CTL)])

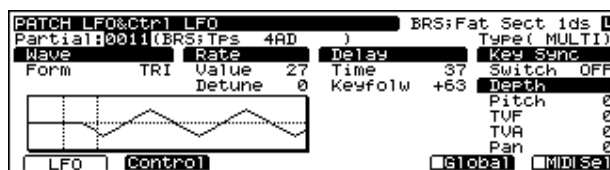


Pulse **[F5 (Global)]** para activar Global y visualizar el "✓" a la izquierda del nombre de la función; se aplicarán los mismos ajustes a todos los Partial utilizados en el Patch que se está editando. Cuando Global está ajustado a OFF, sólo se editará el Partial seleccionado en ese momento (el Partial que aparece en la pantalla).



Pulse **[F6 (MIDISel)]** para visualizar el "✓" a la izquierda del nombre de la función; también puede pulsar una tecla de un teclado MIDI conectado para seleccionar el Partial.

Página PATCH LFO&Ctrl LFO ([PATCH] - [F5 (LFO&Ctrl)] - [F1 (LFO)])



Wave (Onda LFO)

Form (Forma de onda LFO)

Ajustes disponibles:

Selecciona la forma de onda de LFO.

SIN: onda sinusoidal

TRI: onda triangular

SAW-UP: onda dentada

SAW-DW: onda dentada (polaridad negativa)

SQR: onda cuadrada

RND: onda aleatoria

BEND-UP: Cuando el ataque de la forma de onda enviada por el LFO puede desarrollarse en estilo estándar, la forma de onda continúa sin más cambios.

BEND-DW: Cuando la caída de la forma de onda enviada por el LFO puede desarrollarse en estilo estándar, la forma de onda continúa sin más cambios.

* Cuando ajuste "BEND-UP" o "BEND-DW," ajuste el parámetro Key Sync a "ON." Si está "OFF," no producirá ningún efecto.

Rate (Índice LFO)

Intervalo: 0–127

Ajusta el índice de modulación básica, o velocidad, del LFO.

Detune (Índice de afinación de LFO)

Intervalo: 0–127

Cambia el índice de afinación de LFO.

Delay (Delay LFO)

Time (Tiempo delay de LFO)

Intervalo: 0–127

Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que se pulsa una tecla (o se libera), hasta el momento en que LFO empieza a hacer efecto. (Consulte los diagramas del Modo Fade.)

Keyfolw (Keyfollow delay LFO)

Intervalo: -63– +63

Ajusta el valor del parámetro LFO1 Delay Time dependiendo de la posición de la nota, en relación con la nota C4 (C central). Para reducir el lapso de tiempo anterior a la aplicación del efecto LFO (el efecto es continuo) con cada nota alta que está pulsada en los registros superiores, seleccione un valor positivo; para aumentar el lapso de tiempo, seleccione un valor negativo. Los valores más altos provocarán un gran cambio. Si no desea el lapso de tiempo anterior a la aplicación del LFO (el efecto es continuo) para hacer cambios según la tecla pulsada, ajústelo a "0."

Key Sync (Sincronización)

Intervalo: OFF/ON

Especifica dónde desea que el ciclo LFO empiece a sincronizarse con la temporización de una tecla pulsada (ON), o no (OFF).

Depth (Profundidad LFO)

Pitch (Profundidad de la afinación LFO)

Intervalo: -63– +63

Ajusta como el LFO afectará a la afinación de WG.

TVF (Profundidad TVF de LFO)

Intervalo: -63– +63

Ajusta como el LFO afectará la frecuencia de corte TVF del Tone.

TVA (Profundidad TVA de LFO)

Intervalo: -63– +63

Ajusta cómo el LFO afectará el nivel TVA del Tone.

Pan (Profundidad de Panoramización LFO)

Intervalo: -63– +63

Ajusta como el LFO afectará el panorama TVA del Tone.

Página PATCH LFO&Ctrl Control #1/#2 ([PATCH] - [F5 (LFO&Ctrl)] - [F2 (Control)])

PATCH LFO&Ctrl Control #1		BR5:Fat Sect 1ds	
Matrix Control 1		Matrix Control 2	
Source	99:SYS-CTRL2	Source	99:SYS-CTRL2
Destination	:Sens	Destination	:Sens
CUTOFF	:+63	CUTOFF	:+63
OFF	:0	OFF	:0
OFF	:0	OFF	:0
OFF	:0	OFF	:0
LFO	#Control1		

Matrix Control 1–4

Source (Fuente de control matriz)

Asigne uno de los controllers siguientes como Fuente de Control Matriz. Si desea utilizar un controller que se aplique a todos los Patches, o un controller que no se puede seleccionar directamente aquí, seleccione SYS-CTRL1–4, y luego seleccione el controller utilizando los parámetros System Control Source (Pantalla System Control).

Ajustes disponibles:

OFF: No se utilizará controller.

CC01–CC95: Números de controller 1–95 (excepto para 32)

PITCH BEND: Pitch Bend

AFTERTOUCH: Aftertouch

SYS-CTRL1: Controller del Sistema 1

SYS-CTRL2: Controller del Sistema 2

SYS-CTRL3: Controller del Sistema 3

SYS-CTRL4: Controller del Sistema 4

VELOCITY: Velocidad

KEYFOLLOW: Keyfollow

TEMPO: Tempo

LFO1

LFO2 *1

PITCH ENV: Envolverte de la afinación *1

TVF ENV: Envolverte TVF

TVA ENV: Envolverte TVA

* Los parámetros con un "*1" se desactivan en los Patches Multi-Partial.

Destination (Destino)

Selecciona los parámetros a controlar. (p. 218)

Sens (Sensibilidad)

Intervalo: -63– +63

Ajusta la cantidad de cambio que se producirá debido a los cambios de los controllers. Los valores negativos (-) invertirán el cambio. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase. Para los índices LFO, los valores negativos (-) disminuirán la velocidad de LFO, y los valores positivos (+) aumentarán la velocidad.

Realizar ajustes de efectos

Consulte “ajustes en el Modo Patch” (p. 24).

Guardar los Patches creados

Consulte “Guardar Patches” (p. 194).

Copiar los ajustes de otro Patch (Patch Tone Copy)

Los ajustes de Tone de cualquier Patch se puede copiar al Patch seleccionado actualmente. Utilice esta función cuando desee ahorrar tiempo al crear Patches—es fácil modificar uno que ya exista, más que hacer uno de nuevo.

1. Compruebe que el Patch de destino de copia está seleccionado.
2. Pulse [SYSTEM/UTILITY], y confirme que su indicador empieza a parpadear.
 - * Si el indicador está iluminado, está en el modo SYSTEM. Pulse [SYSTEM/UTILITY] otra vez, para que el indicador parpadee.
3. Pulse [F6 (Menu)] para seleccionar Menu 1.
4. Pulse [F2 (Copy)].
5. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor hacia “Type.”
6. Gire el dial VALUE para seleccionar “TONE.”
7. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor hacia el parámetro que desea ajustar.
8. Ajuste el valor girando el dial VALUE o pulsando [INC]/[DEC].

9. Pulse [F6 (Copy)] para copiar.



Copia del nombre del Patch

Puede copiar el nombre del Patch ajustando el valor a “NAME” en el paso 6 anterior.

Función Compare

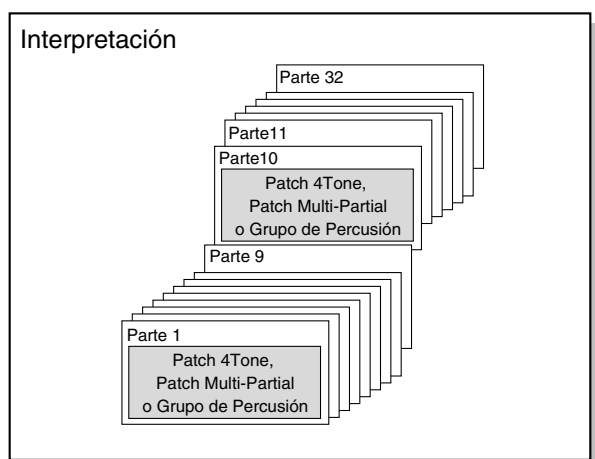
Puede utilizar la función Compare durante la operación Patch Tone Copy. La función Compare le permite reproducir el Patch que actualmente ocupa la fuente de copia. Para reproducir el Patch de la fuente de copia, pulse [F1 (Compare)] para acceder a la página Patch Compare. Se puede seleccionar una nueva fuente de Patch desde la página Patch Compare – no obstante, no se pueden seleccionar Patches desde XP-A–H. Una vez seleccionado el patch, pulse [F1] de nuevo para volver a la página anterior.

- * La función Compare no se puede utilizar si un Patch de la zona temporal (Patch Temporal) está seleccionado como Patch de fuente de copia.
- * Tenga en cuenta que al utilizar la función Compare para reproducir Patches, es posible que suenen ligeramente diferentes que cuando se reproducen normalmente.

Capítulo 5 Crear una Interpretación

Cómo se organiza una Interpretación

Con las Interpretaciones, puede combinar un total de hasta 32 Patches y Grupos de Percusión por separado para disfrutar de conjuntos de interpretaciones con sonidos ricos. En otras palabras, utilizar Interpretaciones le permite controlar 32 sonidos separados con un sólo XV-5080. Un módulo de sonido que puede producir simultáneamente múltiples sonidos se llama módulo de sonido multitímbrico.



Modos básicos para utilizar Interpretaciones

Existen tres modos básicos para utilizar Interpretaciones.

Tocar Múltiples Patches conjuntamente (Layer)

Consulte "COMIENZO RÁPIDO" (p. 21).

Tocar Patches separados en diferentes zonas del teclado (Split)

Consulte "COMIENZO RÁPIDO" (p. 25).

Utilizar el XV-5080 como un generador de sonido multitímbrico

En el modo Performance, es posible utilizar el XV-5080 como un generador de sonido multitímbrico de 32 partes. Vamos a intentar seleccionar algunas Partes y sonidos, y a continuación tocar múltiples Partes conjuntamente como una Interpretación.

Los pasos básicos para hacer esto incluyen:

- Seleccionar las Partes a Tocar (p. 159)
- Seleccionar un Patch o Grupo de Percusión de una Parte (Patch) (p. 162)

- Ajustar los canales de recepción MIDI de la Parte (Parte MIDI) (p. 164)
- Ajustar el conector MIDI que recibe mensajes MIDI para cada Parte (Conmutador Part MIDI Receive) (p. 164)

Una vez haya completado el ajuste de su Interpretación, intente tocar una secuencia desde el ordenador o secuenciador utilizando los sonidos de Interpretación.

MEMO

Los consejos más comunes para crear Interpretaciones son los siguientes.

- Una Interpretación puede utilizar hasta tres Multiefectos. (p. 30)
- Puede modificar los ajustes del Patch (Tone) de cada Parte cuando esté en el modo Performance. (p. 167)

Seleccionar las Partes a reproducir

Active cada Parte que desee utilizar.

1. Seleccione la Interpretación que desee utilizar.
2. Pulse [RX] para que el indicador se ilumine.
3. Utilice PART SELECT [1/17]–[16/32] para activar cada Parte – de manera que su indicador se ilumine – o desactivar de forma que el indicador se apague.

Para activar o desactivar las Partes 17–32, pulse [1-16/17-32], de forma que el indicador se ilumine, y luego pulse el botón PART SELECT [1/17]–[16/32] que desee.

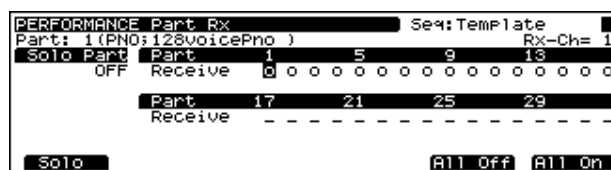
4. Pulse [RX], para que el indicador se apague.

* Este ajuste está enlazado con el ajuste para el parámetro del conmutador Part MIDI Receive (Página Performance MIDI #1; p. 164).

* Si el indicador [RX] está iluminado cuando una Parte activa recibe un mensaje MIDI, el indicador de la Parte parpadeará.

MEMO

Una vez ejecutado el paso 2, aparecerá la siguiente pantalla.



Después de utilizar [▲], [▼], [◀], o [▶] para desplazar cursor hacia la parte deseada, pulse [INC] para activarla, o [DEC] para desactivarla.

Puede activar o desactivar todas las PArtes pulsando [F5 (All

Off)], o [F6 (All On)].

Además, pulsando [F1 (#Solo)] para ajustar la Parte Solo a "ON," el XV-5080 entra en el modo Solo, con lo cual sólo se reproduce la Parte donde está situado el cursor. Si desea salir del modo Solo, pulse [F1 (#Solo)] otra vez, ajustando la Parte Solo a "OFF."

* Este ajuste está enlazado con el ajuste para el parámetro Solo Part Select (Página Performance Common; p. 160).

* Aunque haya una Parte Solo especificada, no se producirá ningún sonido si el MIDI Rx (Página Performance MIDI #1) de la parte seleccionada está ajustada a "OFF."

Establecer ajustes para una Interpretación completa (COMMON)

Procedimiento de ajuste.

1. Seleccione la Interpretación que desee utilizar.
2. Pulse [F1 (Common)].
3. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor hacia el parámetro que desea ajustar.
4. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC], para ajustar el valor.
5. Pulse [EXIT] para volver a la página PERFORMANCE PLAY.

Página PERFORMANCE Common ([PERFORM] - [F1 (Common)])



Name (Nombre de Interpretación)

Es posible poner un nombre a la Interpretación de hasta 12 caracteres.

Utilice [◀]/[▶] para desplazar el cursor hacia una posición de carácter, y a continuación gire el mando [VALUE] o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el carácter deseado.

Caracteres/símbolos disponibles:

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

* Pulsando el dial VALUE visualizará la ventana Patch Name, en la que puede utilizar las siguientes funciones.

[F2 (←Prev)]: Retroceder un carácter.

[F3 (Next→)]: Avanzar un carácter.

[F4 (Insert)]: Insertar un espacio en blanco en la posición del cursor.

[F5 (Delete)]: Eliminar el carácter de la posición del cursor.

[F6 (OK)]: Confirmar el nombre seleccionado.

Solo Part Select (Selección de Solo)

Intervalo: OFF/PART 1-32

Puede realizar el ajuste para escuchar una sola Parte específica.

Ajustes para cada Parte

Los parámetros que se pueden ajustar para cada Parte en la Interpretación están asignados a [F2]–[F5] de la forma siguiente.

[F2 (K.Range)]

Ajusta el intervalo del teclado (p. 161).

[F3 (Part)]

Selecciona el Patch, y ajusta el volumen, la panoramización, la afinación, y la polifonía (p. 162).

Edita el tiempo de ataque del sonido, tiempo de desvanecimiento, y la forma con la que se envía el sonido (p. 163).

[F4 (MIDI)]

Realiza los ajustes para MIDI (p. 164).

[F5 (Effect)]

Realiza los ajustes de los efectos (p. 30).

[F6 (Info)]

Confirma la información MIDI para cada Parte (p. 166)

Procedimiento de ajuste.

1. Seleccione la Interpretación que desea utilizar.
2. Pulse el botón [F2]–[F5], que contenga el parámetro que desea ajustar, y seleccione el grupo que visualiza.
En algunas pantallas, si pulsa el mismo botón otra vez, cambia de pantalla.
3. Pulse PART SELECT [1/17]–[16/32] para seleccionar la Parte que desea ajustar.
Para seleccionar las Partes 17–32, pulse [1-16/17-32], para

que se ilumine el indicador, y luego pulse el botón PART SELECT [1/17]–[16/32] que desee.

* Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa [◀], podrá hacer que el cursor salte de número, indicando la Parte en la parte superior izquierda de la pantalla. Aquí puede cambiar de Parte girando el dial VALUE, o pulsando [INC] o [DEC].

4. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor hacia el parámetro que desea ajustar.

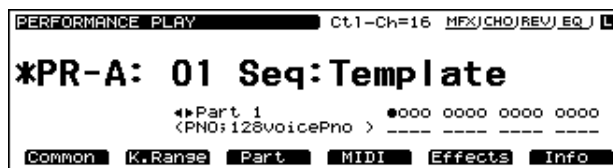
5. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el valor deseado.

* Si comete algún error al ajustar el valor del parámetro, o si no le gusta el cambio que ha realizado, pulse [UNDO] para restablecer el valor original del parámetro.

6. Repita los pasos 2–5 para completar la Interpretación.

7. Pulse [EXIT] para volver a la página PERFORMANCE PLAY.

Aparecerá el símbolo “*” a la izquierda del nombre de la Interpretación, indicando que sus ajustes se han modificado.



* Si desactiva el equipo o selecciona otra Interpretación mientras se visualiza el símbolo “*”, se perderán los nuevos ajustes de su Interpretación. Si desea conservarlos, guarde la Interpretación modificada con la función Write. (p. 194)

Comparar los ajustes de cada Parte al realizar ajustes

Los valores de las ocho Partes (Partes 1–8, Partes 9–16, Partes 17–24, 25–32) se pueden visualizar juntos en la misma pantalla.

1. Cuando esté haciendo ajustes para una Parte individual, pulse [F6 (Palette)] para acceder a la página Part Palette.

* [F6 (Palette)] sólo se visualizará cuando tenga la opción de seleccionar la página Part Palette.



2. Pulse PART SELECT [1/17]–[16/32] para seleccionar la Parte que desea ajustar.

Para seleccionar las Partes 17–32, pulse [1-16/17-32], para

que se ilumine el indicador, y luego pulse el botón PART SELECT [1/17]–[16/32] que desee.

También puede utilizar [◀]/[▶] para seleccionar la Parte en la cual realizará los ajustes.

MEMO

Cada vez que pulse [F1], la página Part Palette cambiará entre las Partes 1–8, Partes 9–16, Partes 17–24, y Partes 25–32.

3. Pulse [▲] o [▼] para desplazar el cursor hacia el parámetro que desea ajustar.

Pulse [▲] mientras mantiene pulsado [SHIFT] para desplazar el cursor al principio del parámetro de los ajustes;

pulse [▼] mientras mantiene pulsado [SHIFT] para desplazar el cursor al final del parámetro de los ajustes.

4. Ajuste el valor girando el dial VALUE o pulsando [INC]/[DEC].

* Si comete un error al ajustar un valor de parámetro, o no le gusta el cambio que ha realizado, pulse [UNDO] para restablecer el valor original del parámetro.

5. Repita los pasos 1–4 para completar los ajustes de la Interpretación.

6. Para salir de la página Part Palette, pulse [F6].

El número de Parte al que regresará se visualizará el [F6].

Ajustar el intervalo del teclado

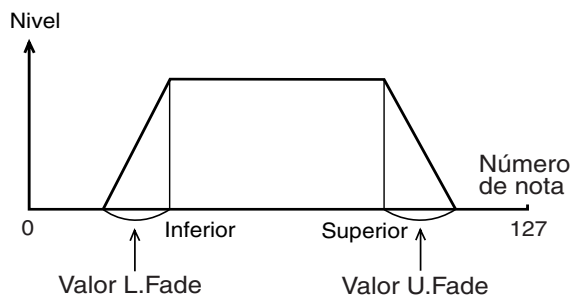
Página PERFORMANCE Key Range ([PERFORM] - [F2 (K.Range)])



F.L (Fundido de amplitud inferior de la Parte del teclado)

Intervalo: 0–127

Determina que le pasará al nivel de Parte cuando se reproduzca una nota que es más grave que su intervalo de teclado especificado. Los ajustes más altos producen un cambio en el volumen más gradual. Si no desea que suene el Tone cuando se reproduce una nota por debajo del intervalo del teclado, ajuste este parámetro a 0.



K.L (Intervalo inferior de la Parte del teclado)

Intervalo: C -1-G9

Especifica la nota más grave que provocará que la Parte reproduzca su sonido.

K.U (Intervalo superior de la Parte del teclado)

Intervalo: C -1-G9

Especifica la nota más aguda que provocará que la Parte reproduzca su sonido.

El valor Inferior no se puede ajustar a un valor mayor que el valor Superior, y viceversa. Si lo hace, los dos valores cambiarán simultáneamente.

U.F (Fundido de amplitud superior de la Parte del teclado)

Intervalo: 0-127

Determina qué le pasará al nivel de Parte cuando se reproduzca una nota más aguda que el intervalo de teclado especificado. Los ajustes más altos producen un cambio en el volumen más gradual. Si no desea que suene el Tone cuando se reproduce una nota por debajo del intervalo del teclado, ajuste este parámetro a 0.

Seleccionar un Patch, un ajuste de volumen, panoramización, afinación, y polifonía

Página PERFORMANCE Part #1 ([PERFORM] - [F3 (Part)])



Patch (Patch de la Parte)

Type (Tipo de parte)

Intervalo: PAT/RHY

Selecciona el Patch (PAT) o Grupo de Percusión (RHY) que reproducirá la Parte.

Group (Grupo de parte)

Ajustes disponibles:

Selecciona el grupo al cual pertenece el Patch o Grupo de Percusión deseados.

- * También puede utilizar la función Patch Finder. (p. 19)
- * También puede seleccionar desde la LISTA DE FAVORITOS. (p. 207)
- * No es posible seleccionar XP-A-H a menos que inserte una tarjeta de ampliación de ondas en la ranura correspondiente. (Comienzo Rápido; p. 3)
- * No es posible seleccionar CARD a menos que inserte una tarjeta SmartMedia en la ranura CARD del XV-5080.

Number (Número)

Selecciona el Patch deseado o el Grupo de Percusión por su número.

- * También puede utilizar la función Patch Finder. (p. 19)
- * También puede seleccionar desde la LISTA DE FAVORITOS. (p. 207)

Level&Pan (Nivel&Pan de la Parte)

Part Level (Nivel de la parte)

Ajustes disponibles:

Ajusta el volumen de la Parte. El propósito principal de este ajuste es definir el balance del volumen entre Partes.

Part Pan (Panoramización de la parte)

Ajustes disponibles:

Especifica la posición estéreo del sonido de Parte. L64 es la parte izquierda, 0 es el centro, y 63R es la parte derecha.

Tune (Afinación de la Parte)

Octave Shift (Octave Shift de la parte)

Intervalo: -3- +3

Ajusta la afinación del sonido de la Parte hacia arriba o hacia abajo en unidades de una octava (+/-3 octavas).

Coarse (Coarse Tune de la parte)

Intervalo: -48- +48

Ajusta la afinación del sonido de la Parte hacia arriba o hacia abajo en intervalos de semitono en una gama de +/-4 octavas.

Fine (Fine Tune de la parte)

Intervalo: -50– +50

Ajusta la afinación del sonido de la Parte hacia arriba o hacia abajo en intervalos de 1 centésima (1/100 de un semitono) en una gama de medio semitono arriba o abajo.

Bend Range (Intervalo Pitch Bend de la parte)

Intervalo: 0–48/PATCH

Ajusta la cantidad de cambio de afinación que se producirá cuando mueva la palanca Pitch Bend. La cantidad de cambio cuando la palanca está inclinada se ajusta al mismo valor para ambas partes, la izquierda y la derecha.

Cuando está ajustado a PATCH, los ajustes Bend range para el Patch asignado tendrán efecto.

Voice Reserve (Voice Reserve de la parte)

Este ajuste especifica el número de voces que se reservarán para Partes específicas cuando se reproduzcan más de 128 voces simultáneamente.

- * No es posible que los ajustes de todas las Partes asciendan a una cantidad mayor que 128. El número restante de voces disponibles se visualizarán a la izquierda de este valor (Rest=). Preste atención a esta lectura cuando ajuste el parámetro Voice Reserve.

Calcular el número de voces que se están utilizando

El número de notas que el XV-5080 puede reproducir simultáneamente depende del número de Tones en los Patches que esté utilizando y del número de teclas que están siendo pulsadas. Por ejemplo, si reproduce una nota utilizando un Patch que sólo consiste en un Tone, utilizará hasta una voz de polifonía. Los tonos del XV-5080 pueden utilizar dos Ondas, y cuando los Patches se componen de estos tonos, éste dobla los dos sonidos. Si pulsa dos teclas, y el Patch para cada tecla pulsada utiliza cuatro tonos, cada uno de los cuales tiene dos Ondas, utilizará un total de dieciséis voces.

Este número se obtiene representando **(el número de tonos con una Onda + el número de tonos con dos Ondas x 2) x el número de teclas pulsadas**.

El XV-5080 puede reproducir hasta 128 Tones simultáneamente. Si está utilizando el XV-5080 multitímicamente, acuérdesse, y defina los ajustes de Voice Reserve de manera que cada Parte garantice por lo menos el número mínimo de voces que requiere.

Editar el ataque y el desvanecimiento del sonido y cambiar la forma de reproducir el sonido

Página PERFORMANCE Part #2 ([PERFORM] - [F3 (Part)])



Modify (Modificación de la parte)

Cutoff Offset (Cutoff Offset de la parte)

Intervalo: -64– +63

Aumenta o disminuye los ajustes de frecuencia de corte TVF para cada uno de los Tones en el Patch.

Resonance Offset (Resonancia Offset de la parte)

Intervalo: -64– +63

Ajusta la proporción de cambio de los valores individuales de Resonancia TVF de los Tones en el Patch.

Attack Time Offset (Tiempo de ataque Offset de la parte)

Intervalo: -64– +63

Ajusta la proporción de cambio del valor de la envolvente TVF/TVA establecido por cada tono incluyendo el Patch o Grupo de Percusión asignado a la Parte.

- * Los Patches también contienen un ajuste Attack time offset. El valor del tiempo de ataque de la Envolvente TVF/TVA final es por tanto la suma del ajuste TVF/TVA ENVELOPE T1 del Tone, del Attack time offset del Patch, y el Attack time offset de la Parte. Si el Attack time offset del Patch está ajustado a 127, no habrá cambio producido por ajustar el Attack time offset de la Parte a un valor positivo.

Release Offset (Tiempo de desvanecimiento Offset de la parte)

Intervalo: -64+ +63

Ajusta la proporción de cambio del valor de la envolvente TVF/TVA T4 ajustado para cada tono incluyendo el Patch o el Grupo de Percusión asignado a la parte.

- * Los Patches también contienen un ajuste Release Time Offset. El valor del tiempo de desvanecimiento de la Envolvente TVF/TVA final es por lo tanto la suma del ajuste TVF/TVA Envelope T4 del Tone, el Release Time Offset del Patch, y el Release Time Offset de la Parte. Si el parámetro T4 del Tone está ajustado a 127, no se producirá ningún cambio en el Release Time Offset, aunque esté ajustado a un valor positivo.

Velocity Sens Offset (Sensibilidad de velocidad Offset de la parte)

Intervalo: -63+ +63

Cambia el volumen y la frecuencia de corte para cada parte en relación con la velocidad con la que se tocan las notas. Simultáneamente, aumenta o disminuye los valores individuales TVF VELOCITY V-Cutoff y TVA V-Sens de los Tones en el Patch.

- * Los Patches también contienen un ajuste Velocity Sens Offset. Finalmente, el valor resultante de Velocity Sensitivity Offset es la suma del ajuste Velocity Sensitivity Offset del Patch y de la Parte. Si el Velocity Sens Offset del Patch ya está ajustado a 127, no se producirá ningún cambio al ajustar el Velocity Sens Offset de la Parte a un valor positivo.

Key Mode (Modo Key de la Parte)

Mono/Poly (Mono/Poly de la parte)

Intervalo: MONO/POLY

Determina cómo se reproducirán las notas del Patch. El ajuste SOLO es efectivo cuando se reproduce un Patch de instrumento de solo como un saxo o una flauta.

MONO: Sólo sonará una nota en cada tiempo.

POLY: Se pueden reproducir dos o más notas simultáneamente.

PATCH: Sigue los ajustes del Patch asignados a la Parte.

Legato Switch (Conmutador Legato de la parte)

Intervalo: OFF/ON/PATCH

Active este parámetro cuando desee utilizar la función Legato y desactívelo si no lo desea. Legato es una función que sólo se ejecuta si el Modo Key Assign es MONO. Cuando el Legato está ON, al pulsar una tecla cuando otra ya está pulsada cambia la afinación de la nota de la tecla que se está tocando por la de la tecla que se acaba de pulsar, sin dejar de sonar. Puede ser efectivo cuando desee simular técnicas de

interpretación como hacer golpes y tirar de las cuerdas de una guitarra.

Si selecciona un "PATCH", los ajustes para el Patch asignado tendrán efecto.

Portamento (Portamento de la parte)

Switch (Conmutador Portamento de la parte)

Intervalo: OFF/ON/PATCH

Especifica si el efecto portamento será aplicado (ON) o no (OFF).

Si selecciona un "PATCH", los ajustes para el Patch asignado tendrán efecto.

Time (Tiempo Portamento de la parte)

Intervalo: 0-127/PATCH

Al utilizar portamento, éste especifica el tiempo en el cual la afinación cambiará. Los ajustes más altos provocarán que la afinación cambie a la siguiente nota para tardar más tiempo.

Si selecciona un "PATCH", los ajustes para el Patch asignado tendrán efecto.

Establecer ajustes MIDI de una Parte

Página PERFORMANCE MIDI #1 ([PERFORM] - [F4 (MIDI)])



Part MIDI (MIDI de la parte)

Receive Channel (Canal de recepción de la parte)

Intervalo: 1-16

Ajusta el canal MIDI en el cual la Part responderá.

Part MIDI Receive Switch (Conmutador)

MIDI Rx (Conmutador de recepción MIDI de la parte)

Intervalo: OFF/ON

Activa (ON) o desactiva (OFF) la respuesta de la Parte para recibir mensajes MIDI.

MIDI IN1 (Conmutador de recepción MIDI IN 1 de la parte)

Intervalo: OFF/ON

Determina si cada Parte recibirá mensajes MIDI (ON) o no (OFF) desde el conector MIDI IN 1.

MIDI IN2 (Conmutador de recepción MIDI IN 2 de la parte)

Intervalo: OFF/ON

Determina si cada Parte recibirá mensajes MIDI (ON) o no (OFF) desde el conector MIDI IN 2.

Part Mute (Enmudecimiento)

Switch (Conmutador Mute de la parte)

Intervalo: OFF/MUTE

Activa (MUTE) o desactiva (OFF) el enmudecimiento de cada parte.

* Aunque el sonido de la Parte esté enmudecido, la Parte aún recibe mensajes MIDI. De esta manera, incluso si el sonido de la Parte está activado o desactivado durante la reproducción de una canción, la Parte continúa manteniendo la última información MIDI recibida.

Página PERFORMANCE MIDI #2 MIDI Filter ([PERFORM] - [F4 (MIDI)])

PERFORMANCE MIDI #2 (MIDI Filter) Seq:Template												
Part: 1 (PNO:128voicePno)	Rx-Ch= 1											
MIDI Message	Ch1	5	9	13								
Program Change	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Bank Select	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Pitch Bend	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Channel Pressure	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Poly Key Pressure	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Modulation	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Common	K.Range	Part	φ MIDI	Effects								

MIDI Message (Mensaje MIDI)

Puede determinar si el canal MIDI (1-16) recibirá los siguientes mensajes MIDI (ON), o no (OFF).

Program Change (Conmutador Program Change)

Intervalo: OFF/ON

Determina si el canal MIDI recibirá mensajes MIDI Program Change (ON) o no (OFF).

Bank Select (Conmutador Receive Bank Select)

Intervalo: OFF/ON

Determina si el canal MIDI recibirá mensajes MIDI Bank Select (ON) o no (OFF).

Pitch Bend (Conmutador Receive Pitch Bend)

Intervalo: OFF/ON

Determina si el canal MIDI recibirá mensajes MIDI Pitch Bend (ON) o no (OFF).

Channel Pressure (Conmutador Receive Channel Pressure)

Intervalo: OFF/ON

Determina si el canal MIDI recibirá mensajes MIDI Channel Pressure (ON) o no (OFF).

Poly Key Pressure (Conmutador Receive Polyphonic Key Pressure)

Intervalo: OFF/ON

Determina si el canal MIDI recibirá mensajes MIDI Polyphonic Key Pressure (ON) o no (OFF).

Modulation (Conmutador Receive Modulation)

Intervalo: OFF/ON

Determina si el canal MIDI recibirá mensajes MIDI Modulation (ON) o no (OFF).

Página PERFORMANCE MIDI #3 MIDI Filter ([PERFORM] - [F4 (MIDI)])

PERFORMANCE MIDI #3 (MIDI Filter) Seq:Template												
Part: 1 (PNO:128voicePno)	Rx-Ch= 1											
MIDI Message	Ch1	5	9	13								
Volume	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Pan	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Expression	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Hold-1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Phase Lock	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Velocity Curve	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Common	K.Range	Part	φ MIDI	Effects								

MIDI Message (Mensaje MIDI)

Puede determinar si el canal MIDI (1-16) recibirá los siguientes mensajes MIDI (ON), o no (OFF).

Volume (Conmutador Receive Volume)

Intervalo: OFF/ON

Determina si el canal MIDI recibirá mensajes MIDI Volume (ON) o no (OFF).

Pan (Conmutador Receive Pan)

Intervalo: OFF/ON

Determina si el canal MIDI recibirá mensajes MIDI Pan (ON) o no (OFF).

Expression (Conmutador Receive Expression)

Intervalo: OFF/ON

Determina si el canal MIDI recibirá mensajes MIDI Expression (ON) o no (OFF).

Hold-1 (Conmutador Receive Hold 1)

Intervalo: OFF/ON

Determina si el canal MIDI recibirá mensajes MIDI Hold 1 (ON) o no (OFF).

Phase Lock

Intervalo: OFF/ON

Este ajuste activa (ON) o desactiva (OFF) la sincronización de la temporización de las Partes que comparten un mismo canal MIDI.

* Cuando los sonidos de las Partes están superpuestos unos encima de otros como resultado de compartir un canal MIDI, puede haber una discrepancia en su temporización. La función Phase Lock puede sincronizar los sonidos de manera que empiecen meticulosamente al mismo tiempo. Sin embargo, ya que esto retarda los sonidos ligeramente para alinearlos, desactive esta función cuando no sea necesaria.

Velocity Curve (Curva de velocidad)

Intervalo: OFF/1/2/3/4

Para cada Parte, puede seleccionar de entre cuatro curvas de velocidad, y elegir la que coincida más con la sensibilidad de toque del teclado MIDI conectado al XV-5080. Ajústelo a "OFF" si está utilizando la curva de velocidad del propio teclado MIDI.

Confirmar la información MIDI para cada canal MIDI

Página PERFORMANCE Part Information ([PERFORM] - [F6 (Info)])

En esta pantalla puede comprobar el estado de recepción de diferentes tipos de mensajes MIDI para cada Parte. Esta es una manera adecuada de comprobar que el generador de sonido está respondiendo correctamente a los mensajes desde el teclado o controladores externos MIDI.

Para elementos diferentes a la Voz, puede modificar los valores. Si lo hace, se transmitirá un mensaje MIDI, y se puede grabar en el secuenciador, etc.

La pantalla Part Info está dividida en tres menús. Pulse [F6 (Menu)] para cambiar de menús.

Menu 1

- [F1] Mod (Información de Modulación)
- [F2] Breath (Información Breath)
- [F3] Foot (Información de Pedal)
- [F4] Vol (Información de Volumen)
- [F5] Pan (Información de Panoramización)

Menu 2

- [F1] Exp (Información de Expresión)
- [F2] Hold (Información de Hold 1)
- [F3] Bend (Información de Pitch Bend)
- [F4] Aft (Información de Aftertouch)
- [F5] Voices (Información de Voz)

Menu 3

- [F1] Sys1 (Información de System Control 1)
- [F2] Sys2 (Información de System Control 2)
- [F3] Sys3 (Información de System Control 3)
- [F4] Sys4 (Información de System Control 4)

Realizar ajustes de efectos

Consulte "ajustes en el Modo Performance" (p. 30).

Guardar sus Interpretaciones

Consulte "Guardar Interpretaciones" (p. 194).

Copiar los ajustes de otra Parte (Performance Part Copy)

1. Compruebe que la Interpretación de destino de la copia está seleccionada.
2. Pulse [SYSTEM/UTILITY], para que el indicador parpadee.
 - * Si el indicador está iluminado, está en el modo SYSTEM. Pulse [SYSTEM/UTILITY] otra vez, para que el indicador parpadee.
3. Pulse [F6 (Menu)] para seleccionar Menu 1.
4. Pulse [F2 (Copy)].

5. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor a "Type."
6. Gire el dial VALUE para seleccionar "PART."
7. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor hacia el parámetro que desea ajustar.
8. Ajuste el valor girando el dial VALUE dial o pulsando [INC]/[DEC].
9. Pulse [F6 (Copy)] para empezar la copia.



Copia del nombre de la Interpretación

Puede copiar el nombre del Patch ajustando el valor a "NAME" en el paso 6 anterior.

Editar un Patch o Grupo de Percusión en el Modo Performance

Al crear una Interpretación, puede capturar Patches y Grupos de Percusión asignados a cada parte y cambiar sus ajustes.

1. Compruebe que se visualiza la página PERFORM PLAY.
2. Seleccione la Parte en la cual hay asignado el Patch/Grupo de Percusión que desea modificar.
3. Mientras mantiene pulsado [SHIFT], pulse [PERFORM].
4. Pulse [PATCH] si desea editar un Patch, o [RHYTHM] para editar un Grupo de Percusión, de forma que se ilumine el indicador respectivo.

Aparecerá la página Play del Patch/Grupo de Percusión asignado a la Parte.

5. Se realizarán los cambios con el mismo proceso de edición de Patches y Grupos de Percusión. (Crear un Patch; p. 125, Crear un Grupo de Percusión; p. 168)
6. Cuando finalice con los ajustes, pulse [EXIT] para volver a la página PLAY.

Aparecerá un símbolo "*" a la izquierda del banco para indicar que los ajustes se han modificado.

* Si desea mantener los cambios realizados en los ajustes, guárdelos aquí. (p. 194)

7. Pulse [PERFORM] para volver a la página PERFORM PLAY.

* Si no guarda el Patch o Grupo de Percusión, aunque después guarde la Interpretación, los cambio en el Patch o Grupo de

Percusión no se guardarán. Si desea guardar los cambios del Patch o Grupo de Percusión, asegúrese de guardar los cambios después de ejecutar el paso 6.

Función Palette

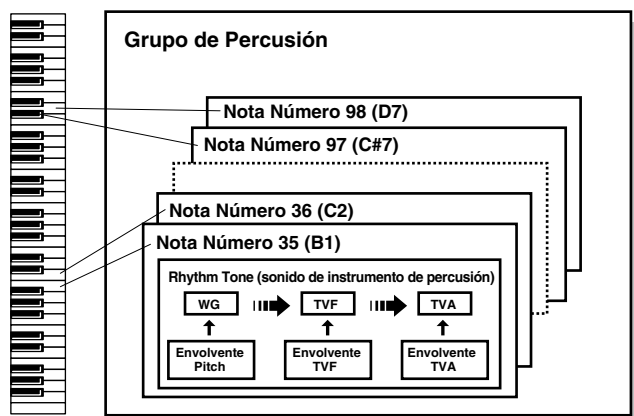
Al editar una Parte, puede visualizar simultáneamente los ajustes para las ocho Partes pulsando [PALETTE].

1. Al editar una Part, pulse [PALETTE] para que el indicador se ilumine.
2. Pulse un botón PART SELECT [1/9]–[8/16], [◀]/[▶] para elegir el Tone que desea modificar.

Capítulo 6 Crear Grupos de Percusión

Cómo se organizan los instrumentos de percusión

Los Grupo de Percusión son un conjunto de diferentes sonidos de instrumentos de percusión. Un instrumento se compone de los cuatro elementos siguientes.



WG (Generador de Onda)

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

El XV-5080 dispone de 1083 formas de ondas diferentes. (Consulte la Lista de Formas de Ondas p. 277.) Se pueden asignar cuatro formas de onda a cada Rhythm Tone (Sonido de percusión).

Todos los Tones de percusión integrados en el XV-5080 consisten en combinaciones de Tones creados basándose en estas formas de onda.

TVF (Filtro de tiempo variable)

Especifica cómo cambiará la frecuencia de los componentes del Tone.

TVA (Amplificador de tiempo variable)

Determina cómo cambiará el volumen y la posición estéreo del Tone de percusión.

Envelope (Envolvente)

Una envolvente aplica cambios al Tone de Percusión con el paso del tiempo. Existen envolventes separadas para afinación, TVF (filtro) y TVA (volumen). Por ejemplo, utilizaría la Envolvente TVA para modificar la forma en la que el Sonido de Percusión ataca y cae.

Utilizar el teclado MIDI para seleccionar un instrumento de percusión para editar

Al ajustar Tones de percusión individuales, puede ajustar si podrá seleccionar instrumentos de percusión para editar sólo utilizando los controles del panel frontal del XV-5080 o también pulsando teclas en un teclado MIDI conectado.

1. Pulse [SYSTEM/UTILITY], para que el indicador se ilumine.
** Si el indicador está parpadeando, está en el modo UTILITY. Pulse [SYSTEM/UTILITY] otra vez para que el indicador se ilumine.*
2. Pulse [F1 (General)] varias veces para capturar la página SYSTEM General #1.
3. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor a "Rhythm Edit Key."
4. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC], para seleccionar el valor deseado.

PANEL: Se pueden seleccionar sonidos de un instrumento de percusión sólo utilizando los botones TONE SELECT [1]–[4] del XV-5080.

PNL&MIDI: Se pueden seleccionar sonidos de un instrumento de percusión sólo utilizando los botones [E]–[H] del XV-5080 y pulsando una tecla del teclado MIDI conectado.

** Si ha cometido un error, simplemente pulse [UNDO]. El valor del parámetro se restablecerá al valor que tenía cuando ha situado el cursor allí.*

5. Pulse [EXIT] para volver a la página RHYTHM PLAY.

MEMO

Si desea seleccionar instrumentos de percusión utilizando los botones [E]–[H] del XV-5080 mientras reproduce el sonido en un teclado MIDI, seleccione "PANEL."

Ajustes Comunes a todo el Grupo de Percusión

Procedimiento de ajuste:

1. Seleccione el Grupo de Percusión que desea utilizar.
2. Pulse [F1 (Common)].
3. Utilice [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor hacia el parámetro que desea ajustar.

4. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC], para seleccionar el valor deseado.

* Si ha cometido un error, pulse [UNDO]. El valor del parámetro se restablecerá al valor que tenía cuando ha situado el cursor allí.

5. Pulse [EXIT] para volver a la página RHYTHM PLAY. Aparecerá un símbolo "*" a la izquierda del nombre del Grupo de Percusión, indicando que los ajustes se han modificado.



* Si desactiva el equipo o selecciona otro Grupo de Percusión mientras se visualiza el símbolo "*", los nuevos ajustes del Grupo de Percusión se perderán. Si desea mantener estos ajustes, ejecute la función Save. (p. 194)

Página RHYTHM Common ([RHYTHM] - [F1 (Common)])



Common

Name (Nombre Rhythm)

Puede dar nombre al Grupo de Percusión utilizando hasta 12 caracteres.

Pulse [◀] o [▶] para desplazar el cursor, y cree el nombre girando el dial VALUE o pulsando los botones [INC] o [DEC] para seleccionar los caracteres que desee.

Caracteres/símbolos disponibles:

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

* Pulsando el dial VALUE visualizará la ventana Patch Name, en la cual puede realizar las siguientes funciones.

[F2 (←Prev)]: Retroceder un carácter.

[F3 (Next→)]: Avanzar un carácter.

[F4 (Insert)]: Insertar un espacio en blanco en la posición del cursor.

[F5 (Delete)]: Eliminar el carácter de la posición del cursor.

[F6 (OK)]: Confirmar el nombre seleccionado.

Level (Nivel Rhythm)

Intervalo: 0-127

Ajusta el volumen del Grupo de Percusión.

* Puede especificar el nivel para cada Grupo utilizando el parámetro Tone Level (p. 178).

Output Assign (Asignación de salida Rhythm)

Especifica el destino de salida de todo el Grupo de Percusión.

Ajustes disponibles:

MFx: El Tone se envía a Multiefectos.

OUTPUT A-D: El Tone se envía al par de jacks OUTPUT A-D seleccionados.

INDIV 1-8: El Tone se envía al jack INDIVIDUAL 1-8 seleccionado.

TONE: Salidas en relación con los ajustes para cada Sonido de percusión.

Tempo

Clock Source (Fuente de reloj Rhythm)

Los cambios M-Fx y la frase bucle (tiempos interrumpidos) se pueden sincronizar a un reloj, o tempo. El ajuste Clock Source selecciona la referencia de temporización a utilizar por el Grupo de percusión.

Ajustes disponibles:

RHYTHM: Se utilizará el Tempo del Grupo de Percusión.

SYSTEM: Se utilizará el Tempo global del Sistema o mensajes de reloj recibidos desde un secuenciador externo.

Tempo (Tempo Rhythm)

Intervalo: 20-250

Cuando Clock Source (Fuente de reloj de percusión) está ajustado a "RHYTHM," el valor es efectivo.

* Los mensajes Clock para el Tempo de percusión no se transmiten desde un conector MIDI OUT.

Modo One Shot

Switch (Conmutador del modo One Shot)

Intervalo: OFF/ON

Provoca que las muestras asignadas a un Tone de percusión seleccionado en modo Loop (p. 175) se reproduzcan a la vez (One Shot).

* Esta función no se puede utilizar con ondas internas, ni ondas de Tarjetas de Ampliación de Ondas.

* Los ajustes del modo Loop no se pueden cambiar para las muestras individuales.

Ajustar los Tones de percusión individuales

Los parámetros que se pueden ajustar para cada Tone de percusión del Grupo de percusión están asignados a los botones [F2]–[F5] de la forma siguiente.

[F2 (Key WG)]

[F1 (WG Prm)] Seleccionar formas de onda, FXM, Panoramización, o Afinación (p. 171)

[F2 (Pitch)] Afinación (p. 173)

[F3 (Pch Env)] Envolvente de afinación (p. 173)

[F4 (V.Range)] Intervalo de velocidad WMT (p. 174)

[F5 (Sample)] Editar muestras (p. 175)

[F3 (Key TVF)]

[F1 (TVF Prm)] modifica el brillo con el filtro (p. 176)

[F2 (TVF Env)] Envolvente TVF (p. 177)

[F4 (Key TVA)]

[F1 (TVA Prm)] Cambia el volumen (p. 178)

[F2 (TVA Env)] Envolvente TVA (p. 178)

[F5 (Key Ctl)]

Otros ajustes (p. 179)

Procedimiento de ajuste:

1. Seleccione el Grupo de Percusión que desea ajustar.

2. Pulse [F2]–[F5], que contenga el parámetro que desea ajustar, y seleccione el grupo que se visualiza.

En algunos grupos, pulse [F1]–[F4] para acceder a la página deseada.

3. Pulse Tone Select [1]–[4] para seleccionar el sonido de instrumento de percusión que desea editar, en relación con la tecla que lo reproduce.

TONE SELECT [1]: Selecciona la nota una octava por debajo de la nota seleccionada actualmente.

TONE SELECT [2]: Selecciona la nota un semitono por debajo de la nota seleccionada actualmente.

TONE SELECT [3]: Selecciona la nota un semitono por encima de la nota seleccionada actualmente.

TONE SELECT [4]: Selecciona la nota una octava por encima de la nota seleccionada actualmente.

* También puede pulsar una tecla en un teclado MIDI conectado para seleccionar el sonido del instrumento de percusión (tecla). (p. 168)

* Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa [◀], podrá hacer que el cursor vaya indicando el número de la Parte en la parte superior izquierda de la pantalla. Aquí puede cambiar Partes girando el dial VALUE, o pulsando [INC] o [DEC].

4. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor hacia el parámetro que desea ajustar.

5. Gire el dial VALUE, o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el valor deseado.

* Si comete un error al ajustar el valor del parámetro, o no le gusta los cambios que ha realizado, pulse [UNDO] para restablecer el parámetro a su valor original.

6. Repita los pasos 2–5 para completar el Grupo de Percusión.

7. Pulse [EXIT] para volver a la página RHYTHM PLAY.

Aparecerá un símbolo “*” a la izquierda del nombre del Grupo de Percusión, indicando que los ajustes que han modificado.



* Si desactiva el equipo o selecciona otro Grupo de percusión mientras se visualiza el símbolo “*”, los nuevos ajustes del Grupo de percusión se perderán. Si desea guardar estos ajustes, ejecute la función Save. (p. 194)

Seleccionar una forma de onda

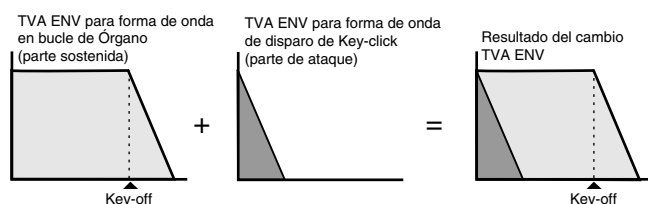
Como el XV-5080 está diseñado para crear sonidos completamente reales, el proceso de edición depende en gran parte de las complejas formas de onda PCM en las que se basan los Tones. Por eso, si intenta crear un sonido completamente diferente al de la forma de onda con la que trabaja, puede que el resultado deseado sea difícil o imposible de conseguir. Las formas de onda internas del XV-5080 forman parte de los dos grupos siguientes.

Disparo: Estas formas de onda contienen sonidos que tienen una caída corta. Una forma de onda de disparo graba el aumento inicial y la caída de su sonido. Algunas de las formas de onda del XV-5080 son sonidos completos en sí mismos, como los sonidos de los instrumentos de percusión. El XV-5080 también contiene muchas otras formas de ondas que son elementos de otros sonidos. Estos incluyen componentes de ataque, como sonidos de macillo de piano y de trastes de guitarra.

Bucle: Estas formas de onda incluyen sonidos con largas caídas además de sonidos sostenidos. Con formas de ondas

en bucle, la última parte del sonido se reproduce y se vuelve a reproducir mientras la nota se mantiene pulsada, permitiendo que la memoria de la onda se utilice más eficazmente. Las formas de onda en bucle del XV-3080 también incluyen componentes de otros sonidos, como las vibraciones resonantes de cuerdas de piano y los sonidos huecos de los instrumentos de metal.

Los siguientes diagramas muestran un ejemplo de un sonido – un órgano eléctrico – que combina formas de ondas de disparo y en bucle.

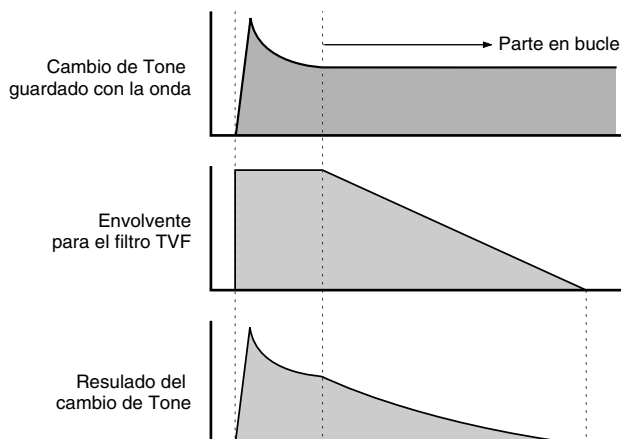


Notas para editar formas de onda de disparo

No puede dar a una forma de onda de un disparo una caída más larga – o convertirla en un sonido sostenido – utilizando una envolvente. Si tuviera que programar esta envolvente, estaría intentando dar forma a una parte de sonido que simplemente no existe, y la envolvente no tendría efecto.

Notas para editar formas de onda en bucle

Con muchos instrumentos acústicos como un piano o un saxófono, se producen cambios de timbres extremos durante los primeros momentos para cada nota. Este ataque inicial es lo que define la mayor parte del carácter del instrumento. El XV-5080 proporciona una variedad de formas de onda que contienen ataques de instrumentos acústicos realistas. Para obtener el máximo realismo al utilizar estas formas de onda, es mejor dejar el filtro completamente abierto durante el ataque para que se escuchen estos cambios de timbre importantes. Si utiliza una envolvente para modificar la porción de ataque, puede que no consiga el resultado esperado. Utilice la envolvente para realizar los cambios deseados en la porción de caída del sonido.



filtro TVF, considere el carácter original tímbrico de la forma de onda. Si hace que una parte del sonido sea más brillante que la forma de onda original, primero debería generar nuevos armónicos más altos que no aparezcan en la forma de onda original utilizando los parámetros Color y Depth (parámetro FXM en la página RHYTHM WG WgPrm) antes de filtrar. Eso le ayudará a conseguir el resultado deseado. Para hacer que toda una forma de onda sea más brillante, intente aplicar efectos como un enhancer y equalizador antes de modificar el parámetro TVF.

Modificar la forma de onda, la panoramización y la afinación ([F2 (Key WG)])

Página RHYTHM WG Parameter ([RHYTHM] - [F2 (WG)] - [F1 (WG Prm)])

RHYTHM WG Parameter				DRM:PopDrumSet 1
Key: 2 (Hybrid Kick) WMT: 1				WMT(1---
Rhythm Tone		Gain & Level	Tune	
Name	[Hybrid Kick]	Gain	+12	Coarse 0
Wave		Level	127	Fine 0
GROUP	INT	Pan		FXM
No 0734	(---; Hybrid Kick)	Value	0	Switch OFF
---	(---; -----)	Random	OFF	Color 1
Tempo Sync	OFF	Alternate	OFF	Depth 0
WG Prm	Pitch	Pch Env	U.Range	Sample
				Palette

Rhythm Tone

Name (Nombre de Tone)

Puede dar nombre a un Tone de Percusión utilizando hasta 12 caracteres.

Pulse [◀] o [▶] para desplazar el cursor, y cree el nombre girando el dial VALUE o pulsando los botones [INC] o [DEC] para seleccionar los caracteres deseados.

Caracteres/símbolos disponibles:

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

* Pulsando el dial VALUE visualizará la ventana Patch Name, en la que puede utilizar las siguientes funciones.

[F2 (←Prev)]: Retroceder un carácter.

[F3 (Next→)]: Avanzar un carácter.

[F4 (Insert)]: Insertar un espacio en blanco en la posición del cursor.

[F5 (Delete)]: Eliminar un carácter en la posición del cursor.

[F6 (OK)]: Confirmar el nombre seleccionado.

MEMO

Con el XV-5080, se pueden asignar hasta cuatro Ondas estéreo a un Tone de percusión. Puede seleccionar de qué forma sonarán los tones en relación con la fuerza con la que toca las teclas, permitiéndole crear Tones de percusión con un gran poder de expresión. Esta función se llama **WMT (Tabla Mix de Onda)**.

WAVE

Group (Grupo de onda)

Selecciona el grupo para la forma de onda que será la base del Tone de percusión.

Ajustes disponibles:

INT: Forma de onda guardada en la memoria del XV-5080.

XP-A-H: Forma de onda en las tarjetas de ampliación de ondas A-H.

* No se puede seleccionar un Grupo de una Tarjeta de Ampliación de Ondas que no esté instalada.

SAMPLE: Muestras (Información de onda) cargada en el SIMM (módulo de memoria) desde una biblioteca de muestreo u otra fuente.

L (Número de onda L)

Intervalo: 1-****

Selecciona la forma de onda que constituye la base del Tone de percusión. Puede elegir una forma de onda separada para cada canal de la izquierda del XV-5080.

R (Número de onda R)

Intervalo: 1-****

Selecciona la forma de onda que constituye la base del Tone de percusión. Puede elegir una forma de onda separada para cada canal de la derecha del XV-5080.

* Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa [F6], podrá cambiar rápidamente entre tones STEREO y MONO.

Tempo Sync (Sincronización de Tempo)

Determina si la forma de onda está sincronizada (ON) o no (OFF) con el tempo de la percusión.

Gain & Nivel

Gain (Gain de la onda)

Intervalo: -6- +12

Especifica el gain (amplitud) de la forma de onda. El valor cambia en intervalos de 6 dB (decibelios)—un aumento de 6 dB dobla el gain de la forma de onda. Si intenta utilizar el Booster para distorsionar el sonido de la forma de onda, ajuste este parámetro a su valor máximo.

Level (Nivel de la onda)

Intervalo: 0-127

Ajusta el volumen de cada forma de onda del Tono de percusión para establecer el balance de volumen deseado entre las ondas.

* El volumen del Tone de percusión está determinado por el ajuste Tone Level (página Rhythm TVA Parameter), y el ajuste Wave Level se multiplica en este ajuste. (p. 178)

Pan (Panoramización)

Intervalo: L64-63R

Establece la posición estéreo de la forma de onda. L64 es la parte izquierda, 0 es el centro, y 63R es la parte derecha.

La panoramización del Tone de percusión está determinada por el ajuste Tone Pan (página Rhythm TVA Parameter), y el ajuste Wave Pan se añade a este ajuste. (p. 178)

Random (Conmutador de panoramización aleatoria de la onda)

Utilice este ajuste para que la panoramización de la forma de onda cambie aleatoriamente cada vez que una tecla esté pulsada (ON) o no (OFF).

La amplitud estéreo del cambio está determinado por el ajuste Random Pan Depth (página Rhythm TVA Parameter). (p. 178)

Alternate (Conmutador de panoramización alterna de la onda)

Utilice este ajuste para que la posición estéreo de la forma de onda alterne de izquierda a derecha cada vez que una tecla esté pulsada (ON) o no (OFF).

La amplitud estéreo está determinada por el ajuste Alternate Pan Depth (página Rhythm TVA Parameter). (p. 178)

Tune

Coarse (Coarse Tune de la onda)

Intervalo: -48- +48

Ajusta la afinación de Onda en intervalos de semitono en una gama de +/-4 octavas.

Fine (Fine Tune de la onda)

Intervalo: -50– +50

Ajusta la afinación de la Onda en intervalos de 1 centésima (1/100 de un semitono) en una gama de medio semitono arriba o abajo.

FXM

Switch (Conmutador Wave FXM)

Intervalo: ON/OFF

Determina si se utilizará FXM (ON) o no (OFF).

Color (Color FXM de la onda)

Intervalo: 1–4

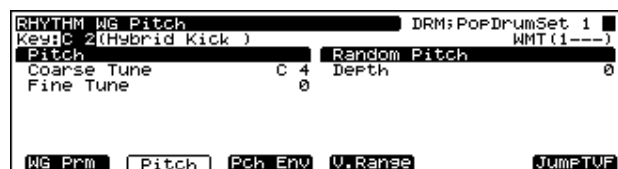
Especifica cómo FXM realizará la modulación de frecuencia. Los ajustes más altos producirán un sonido más granulado, mientras que los ajustes más bajos producirán un sonido más metálico.

Depth (Profundidad FXM de la onda)

Intervalo: 0–16

Especifica la profundidad de la modulación producida por el FXM.

Página RHYTHM WG Pitch ([RHYTHM] - [F2 (WG)] - [F2 (Pitch)])



Pitch (Afinación del Tone de percusión)

Coarse Tune (Coarse Tune del Tone de percusión)

Intervalo: C-1–G9

Ajusta la afinación de los Tones en intervalos de semitono en una gama de +/-4 octavas.

Fine Tune (Fine Tune del Tone de percusión)

Intervalo: -50– +50

Ajusta la afinación del Tone en intervalos de 1 centésima (1/100 de un semitono) en una gama de medio semitono arriba o abajo.

Random Pitch (Afinación aleatoria del Tone de percusión)

Depth (Profundidad de la afinación aleatoria del Tone de percusión)

Intervalo: 0–1200

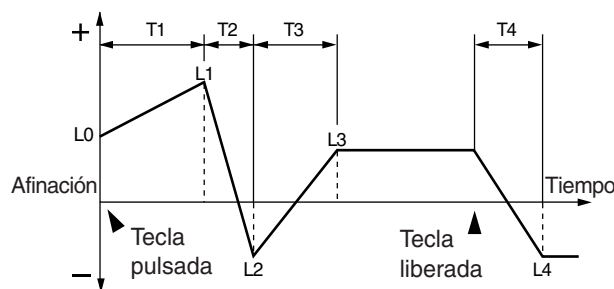
Especifica la amplitud de la desviación de la afinación aleatoria que se producirá cada vez que pulse una tecla. Si no desea un cambio de afinación aleatoria, ajuste este parámetro a 0. El valor es ajustable en unidades de 1 centésima (1/100 de un semitono).

Página RHYTHM WG Pitch Envelope ([RHYTHM] - [F2 (WG)] - [F3 (Pch Env)])



Pitch Envelope

Estos parámetros determinan la cantidad de envolvente de la afinación — los cambios en los ajustes básicos de afinación que se producen siempre — el efecto de velocidad en la envolvente de la afinación, y las características básicas de la envolvente de la afinación en sí.



Depth (Profundidad de la envolvente de afinación)

Intervalo: -12– +12

Determina la cantidad de afinación envolvente a utilizar. Los valores más altos provocarán un cambio más grande. Los ajustes negativos (-) invertirán la dirección de los cambios hechos por Pitch Envelope.

Time1–4 (Tiempo 1–4 de la envolvente de afinación)

Intervalo: 0–127

Determina los tiempos en los cuales los ajustes de afinación básicos cambiarán de un nivel de envolvente de afinación (L1–L4) al siguiente.

Level 0-4 (Nivel 0-4 de la envolvente de afinación)

Intervalo: -63- +63

Cada valor de nivel de envolvente de la afinación determina la cantidad de cambio a aplicar a la afinación básica del Tone.

Velocity Sens (Sensibilidad de velocidad de la envolvente de la afinación)

Amount (Sensibilidad del tiempo de la envolvente de la afinación)

Intervalo: -63- +63

Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) afecten la cantidad de afinación envolvente. Con ajustes más altos, se producirá una mayor diferencia entre las notas pulsadas de forma suave o fuerte. Los valores negativos (-) invertirán el cambio.

Time1 (Sensibilidad de velocidad del Tiempo 1 de la envolvente de la afinación)

Intervalo: -63- +63

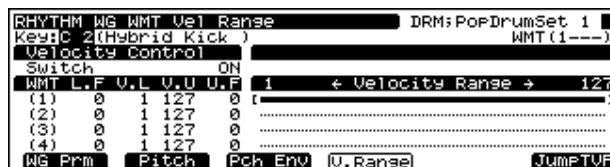
Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) afecten el T1 (Tiempo 1) de la envolvente de la afinación. Con ajustes más altos, habrá una gran diferencia entre las notas tocadas de forma suave o fuerte. Con ajustes positivos (+), la velocidad más alta del teclado reducirá el ajuste T1. Con ajustes negativos (-), la velocidad más alta del teclado aumentará el ajuste T1.

Time4 (Sensibilidad de velocidad del Tiempo 4 de la envolvente de la afinación)

Intervalo: -63- +63

Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) afecten el T4 (Tiempo 4) de la envolvente de la afinación. Con ajustes más altos, el valor T4 cambiará más significativamente dependiendo de si libera la tecla de forma lenta o rápida. Con ajustes positivos (+), la velocidad más alta del teclado reducirá el ajuste T4. Con ajustes negativos (-), la velocidad más alta del teclado aumentará el ajuste T4.

Página RHYTHM WG WMT Vel Range ([RHYTHM] - [F2 (WG)] - [F4 (V.Range)])



Velocity Control (Control de velocidad)

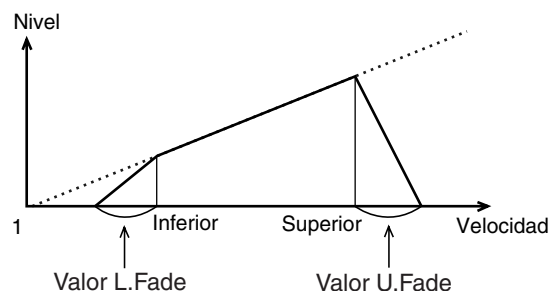
Switch (Conmutador)

Determina si el intervalo de Velocidad se reconocerá (ON), o se ignorará (OFF). Si está ajustado a RANDOM, la Onda sonará aleatoriamente, sin tener en cuenta los mensajes Velocity.

L.F (Amplitud de fundido inferior de la velocidad WMT)

Intervalo: 0-127

Determina lo que ocurrirá en el nivel del Tone cuando el Tone se reproduzca a una velocidad inferior que la de su intervalo de velocidad especificado. Los ajustes más altos provocarán un cambio más gradual en el volumen. Si no desea que las notas se reproduzcan fuera del intervalo de velocidad especificado, ajuste el valor a 0.



V.L (Intervalo de velocidad inferior del WMT)

Intervalo: 1-UPPER

Especifica el límite más alto de las dinámicas que se están reproduciendo (velocidad de tecla) que hará sonar el Tone. Realice estos ajustes cuando desee que suenen distintos Tones en respuesta a las notas tocadas con fuerzas diferentes.

V.U (Intervalo de velocidad superior del WMT)

Intervalo: LOWER-127

Especifica el límite más alto de las dinámicas que se están reproduciendo (velocidad de tecla) que hará sonar el Tone. Realice estos ajustes cuando desee que suenen distintos

Tones en respuesta a las notas tocadas con fuerzas diferentes.

- * No se puede ajustar el valor Inferior a un valor más alto que el valor Superior, o viceversa. Si lo hace, los dos valores cambiarán simultáneamente.

U.F (Amplitud de fundido superior de la velocidad WMT)

Intervalo: 0-127

Determina lo que ocurrirá en el nivel del Tone cuando el Tone se reproduzca a una velocidad superior que la de su intervalo de velocidad especificado. Los ajustes más altos provocarán un cambio más gradual en el volumen. Si no desea que las notas se reproduzcan fuera del intervalo de velocidad especificado, ajuste el valor a 0.

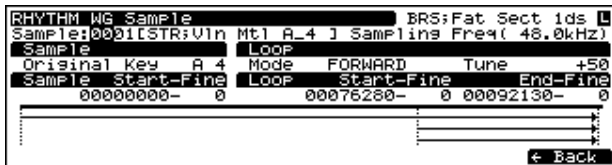
Velocity Range (Intervalo de velocidad)

Se visualizará el estado de estos ajustes.

Página RHYTHM WG Sample ([RHYTHM] - [F2 (WG)] - [F5 (Sample)])

Puede editar la Muestra (información de Onda) cargada en el SIMM (módulo de memoria).

- * Estos ajustes no se pueden hacer sin que se esté utilizando una Muestra.



Sample (Muestra)

Sampling Freq. (Frecuencia de muestreo)

Muestra la frecuencia de muestreo original de la Muestra cargada.

Original Key (Nota original)

Muestra la nota original de la Muestra cargada.

Loop (Bucle)

Mode (Modo Loop)

Muestra el modo Loop de la Muestra cargada.

Ajustes disponibles:

FWD (Forward):

Después de reproducirse la Muestra desde el punto Start hasta el punto Loop End, se reproducirá repetidamente en dirección de avance, desde el punto Loop Start hasta el punto Loop End.

ONE-SHOT:

La muestra se reproducirá sólo una vez, desde el punto Start hasta el punto Loop End.

ALT (Alternate):

Después de reproducirse la Muestra desde el punto Start hasta el punto Loop End, la reproducción se repetirá desde el punto Loop Start, y luego alternará entre el punto Loop Start y el punto Loop End.

REV-ONE (Reverse One-shot)

La muestra se reproducirá sólo una vez desde el punto Loop End hasta el punto Start en dirección inversa.

REV (Reverse):

Cuando la muestra se haya reproducido desde el punto Loop End hasta el punto Start, se reproducirá repetidamente en dirección inversa, desde el punto Loop Start hasta el punto Start.

Tune (Afinación Loop)

Intervalo: -50-50

Determina el ajuste de afinación precisa del bucle, en intervalos de 1 centésima (1/100 de un semitono).

Start-Fine (Punto Start - Punto Start Fine)

• Start Point

Intervalo: 0-

Especifica el punto de la muestra desde el cual se empezará a leer la información.

• Start Point Fine

Intervalo: 0-255

Es un ajuste más preciso que Start Point.

Loop Point Start-Fine (Punto Loop Start - Punto Loop Start Fine)

• Loop Start Point

Intervalo: 0-

Especifica el punto de la muestra en el cual empezará el bucle.

• Loop Start Point Fine

Intervalo: 0-255

Es un ajuste más preciso que Loop Start Point.

End-Fine (Punto End - Punto End Fine)

• End Point

Intervalo: 0-

Especifica el punto en el cual se leerá el bucle.

• End Point Fine

Intervalo: 0–255

Es un ajuste más preciso que End Point.

Utilizar el filtro para modificar el brillo ([F3 (Key TVF)])

El ajuste para el TVF (Filtro variante de Tiempo) le permite cambiar el contenido del timbre del Tone de percusión alterando su brillo o su densidad.

Página RHYTHM TVF Parameter ([RHYTHM] - [F3 (Key TVF)] - [F1 (TVF Prm)])



TVF

Filter Type (Tipo de filtro TVF)

Selecciona un tipo de filtro. Un filtro normalmente reduce, o atenúa, un intervalo de frecuencia específica dentro de un Tone para acentuar sus otras frecuencias.

Intervalo:

OFF: No se utiliza filtro.

LPF: Low Pass Filter. Un filtro pasa bajos reduce el volumen de frecuencias por encima de la frecuencia de corte. Como la frecuencia alta se corta, el sonido será más suave. Es el filtro utilizado más habitualmente en los sintetizadores.

BPF: Band Pass Filter. Un filtro pasa banda mantiene sólo la zona cercana a la frecuencia de corte, y corta el resto. Es práctico para crear sonidos característicos.

HPF: High Pass Filter. Un filtro pasa altos reduce el volumen de frecuencias por debajo de la frecuencia de corte. Es adecuado para crear sonidos de percusión u otros sonidos con un intervalo alto característico.

PKG: Peaking Filter. Un filtro pico enfatiza frecuencias próximas a la frecuencia de corte subiendo su nivel. Lo puede utilizar para crear efectos wah-wah utilizando un LFO para cambiar la frecuencia de corte cíclicamente.

LPF2: Low Pass Filter 2. Reduce el volumen de todas las frecuencias por encima de la frecuencia de corte. Esto difiere del LPF porque puede controlar el grado de reducción utilizando los ajustes del TVF ENVELOPE mientras aún se mantiene una frecuencia de corte fija.

Esto puede ser muy efectivo con los Tones basados en instrumentos acústicos, ya que no se hace nada para debilitar

la potencia y energía del sonido.

Esto desactiva el ajuste de Resonancia.

LPF3: Low Pass Filter 3. Filtro de pasa bajo 3 reduce el volumen de frecuencias por encima de la frecuencia de corte. Similar al LPF2, su filtro reduce las frecuencias más finamente que el LPF2.

Esto puede ser muy efectivo con los Tones basados en instrumentos acústicos, ya que no se hace nada para debilitar la potencia y energía del sonido.

Esto desactiva el ajuste de Resonancia.

Cutoff Freq (Frecuencia de corte TVF)

Intervalo: 0–127

Especifica la frecuencia (frecuencia de corte) en la cual el filtro empieza a afectar las características de frecuencia de la forma de onda.

Con LPF/LPF2/LPF3 seleccionado para el parámetro Filter Type, los ajustes de la frecuencia de corte baja reducen un Tone los armónicos más altos para tener un sonido más redondo y cálido. Los ajustes más altos hacen que el sonido sea más brillante.

Cuando el Tipo de Filtro es BPF, el ajuste de frecuencia de corte determina el intervalo de frecuencias del Tone que se escucharán. Puede ser útil al crear sonidos distintivos.

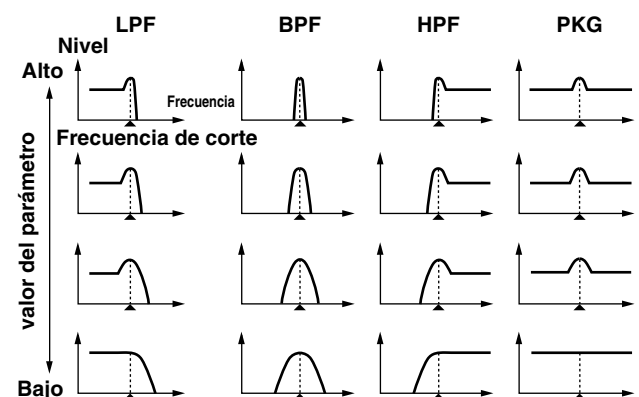
Cuando el Tipo de Filtro es HPF, los ajustes más altos de la frecuencia de corte disminuyen el nivel de frecuencias bajas del Tone, conservando sus calidades más brillantes.

Cuando el Tipo de Filtro es PKG, el ajuste de la frecuencia de corte determina el intervalo de frecuencias a enfatizar.

Resonance (Resonancia TVF)

Intervalo: 0–127

Aumenta el nivel de frecuencia de corte, añadiendo carácter al sonido. Los ajustes excesivamente altos producen oscilación, haciendo que el sonido se distorsione.



Resonance Velo (Velocidad de resonancia TVF)

Sens (Sensibilidad de velocidad de resonancia TVF)

Intervalo: -63– 63

Utilice este parámetro cuando desee que la velocidad afecte la cantidad de resonancia. Con los ajustes más altos, habrá una gran diferencia entre las notas pulsadas de forma suave o fuerte. Los valores negativos (-) invertirán el cambio.

Cutoff Velo (Velocidad de corte TVF)

Curv (Curva de velocidad de corte TVF)

Intervalo: FIXED/1–7

Selecciona una de las siete curvas que determinan cómo las dinámicas reproducidas en el teclado (velocidad) influyen la frecuencia de corte del Tone. La curva seleccionada aparece gráficamente a la derecha de su valor.

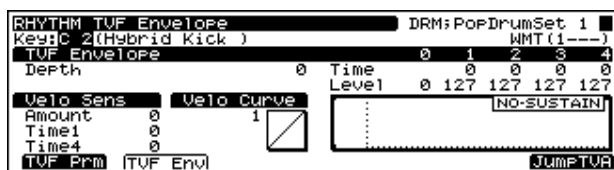
Cuando la V-Curve se ajusta a “FIXED,” la frecuencia de corte permanece sin cambios sin tener en cuenta si las teclas se han pulsado con suavidad o fuertemente.

Sens (Sensibilidad de velocidad de corte TVF)

Intervalo: -63– +63

Determina la cantidad de cambio que se produce cuando la sensibilidad de toque del teclado se utiliza para cambiar la frecuencia de corte. Con ajustes más altos, habrá una gran diferencia entre las notas reproducir de forma suave o fuerte. Los valores negativos (-) invertirán el cambio.

Página RHYTHM TVF Envelope ([RHYTHM] - [F3 (Key TVF)] - [F2 (TVF Env)])



TVF Envelope (Envolvente)

Estos parámetros determinan el grado de filtro envolviendo – cambios que se producen en el ajuste de su frecuencia de corte original – el efecto de velocidad en el en la envolvente TVF, y las características de la misma envolvente TVF.

Depth (Profundidad de la envolvente TVF)

Intervalo: -63– +63

Ajusta la cantidad de filtro envolvente. Los ajustes más altos producen un cambio mayor. Los valores negativos (-) invierten la dirección de los cambios efectuados por Pitch Envelope.

Time 1–4 (Tiempo de la envolvente TVF 1–4)

Intervalo: 0–127

Estos ajustes determinan los tiempos en los que el ajuste de frecuencia de corte cambiará de un nivel de envolvente TVF (L1–L4) al siguiente.

Level 0–4 (Nivel de la envolvente TVF 0–4)

Intervalo: 0–127

Cada valor de nivel de envolvente TVF determina la cantidad de cambio que se aplicará al ajuste de frecuencia de corte original.

Velo Sens (Sensibilidad de velocidad de la envolvente TVF)

Amount (Cantidad)

Intervalo: -63– +63

Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas reproducidas en el teclado (velocidad) afecten la profundidad de la envolvente TVF. Con ajustes más altos, habrá una gran diferencia entre las notas reproducidas de forma suave o fuerte. Los valores negativos (-) invertirán el cambio.

Time1 (Sensibilidad de velocidad del Tiempo 1 de la envolvente TVF)

Intervalo: -63– +63

Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) afecten el T1 (Tiempo 1) de la envolvente TVF. Con ajustes más altos, habrá una gran diferencia entre las notas pulsadas de forma suave o fuerte. Con los ajustes positivos (+), la velocidad más alta del teclado reducirá el ajuste T1. Con los ajustes negativos (-), la velocidad más alta del teclado incrementará el ajuste T1.

Time4 (Sensibilidad de velocidad del Tiempo 4 de la envolvente TVF)

Intervalo: -63– +63

Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) afecten el T1 (Tiempo 1) de la envolvente TVF. Con ajustes más altos, el valor T4 cambiará más significativamente dependiendo de si libera las teclas de forma suave o fuerte. Con los ajustes positivos (+), la velocidad más alta del teclado reducirá el ajuste T1. Con los ajustes negativos (-), la velocidad más alta del teclado incrementará el ajuste T1.

Amount V-Crv (Curva de velocidad de la envolvente TVF)

Intervalo: FIXED/1–7

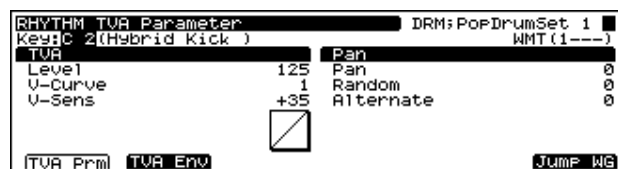
Selecciona una de las siete curvas que determinan cómo la

velocidad afectará la profundidad de la envolvente TVF. La curva seleccionada aparece gráficamente a la derecha de su valor.

Cuando se ajusta a “FIXED,” la profundidad del envolvente TVF permanece sin cambios, sin tener en cuenta si las teclas se han pulsado de forma suave o fuerte.

Cambiar el volumen ([F4 (Key TVA)])

Página RHYTHM TVA Parameter ([RHYTHM] - [F4 (Key TVA)] - [F1 (TVA Prm)])



TVA

El TVA (Amplificador Variante de Tiempo) controla los cambios del volumen al Tone además de su posición estéreo.

Level (Nivel de Tone)

Intervalo: 0–127

Ajusta el volumen del Tone de Percusión. Utilice este parámetro para ajustar el balance de volumen entre los Tones de Percusión.

El volumen general del Grupo de Percusión está determinado por el ajuste Rhythm Level (página Rhythm Common), aumentando y disminuyendo los ajustes de nivel de Tone de los Tones de Percusión individuales con el valor seleccionado. (p. 169)

V-Curve (Curva de nivel de velocidad TVA)

Intervalo: FIXED/1–7

Este ajuste le permite seleccionar entre siete curvas que determinan cómo afecta la fuerza con la que se toca el teclado al volumen del Tone. La curva seleccionada aparece a la derecha del valor del parámetro.

Cuando se ajusta a “FIXED,” el volumen del Ton no resultará afectado por la fuerza con la que se toca el teclado.

V-Sens (Sensibilidad de nivel de velocidad TVA)

Intervalo: -63– +63

Utilice este ajuste cuando desee que el tacto del teclado (velocidad) afecte el volumen del Tone. Ajústelo a un valor positivo para que los cambios en el volumen del tone aumenten cuando se tocan las teclas con más fuerza; para

que el Tone suene más suave al tocar con más fuerza, ajústelo a un valor negativo.

Pan

Pan (Panoramización del Tone)

Intervalo: L64–63R

Especifica la posición estéreo del Tone. L64 es la parte izquierda, 0 es el centro, y 63R es la parte derecha.

Random (Profundidad de panoramización aleatoria)

Intervalo: 0–63

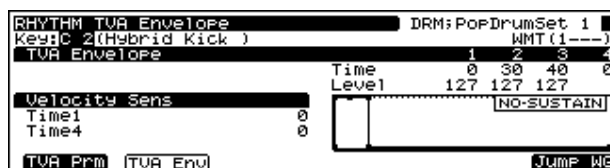
Utilice este parámetro para activar el panorama aleatorio, nota a nota. Los valores más altos producen más cambio.

Alternate (Profundidad de panoramización alterna)

Intervalo: L63–63R

Este ajuste produce una alternación del panorama de izquierda a derecha cada vez que se pulsa una tecla. Los valores más altos obtienen una amplitud más grande de cambio. Puede seleccionar la ubicación del estéreo para la primera nota utilizando este parámetro – su contrario se utilizará para la segunda nota, y así de un lado a otro. Si desea alterar la posición del panorama de dos Tones, defínalos en los ajustes contrarios L y R.

Página RHYTHM TVA Envelope ([RHYTHM] - [F4 (Key TVA)] - [F2 (TVA Env)])



TVA Envelope (Envolvente)

Time 1–4 (Tiempo de la envolvente TVA 1–4)

Intervalo: 0–127

Estos ajustes determinan los tiempos en los que el ajuste de nivel de Tone cambiará de un nivel de envolvente TVA al siguiente.

Level 1–3 (Nivel de la envolvente TVA 1–3)

Intervalo: 0–127

Cada valor de nivel de envolvente TVA determina la cantidad de cambio que se aplicará al ajuste de nivel de Tone de Percusión original.

Velocity Sens (Sensibilidad de velocidad)

Time1 (Sensibilidad de velocidad del Tiempo 1 de la envolvente TVA)

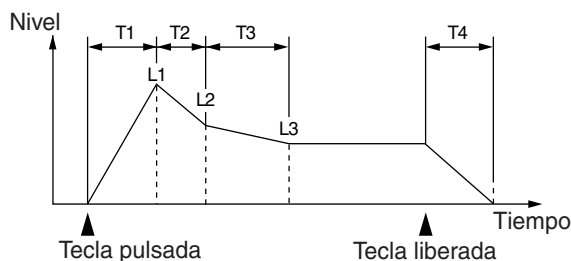
Intervalo: -63+ +63

Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) afecten el T1 (Tiempo 1) de la envolvente TVA. Con ajustes más altos, habrá una gran diferencia entre las notas pulsadas de forma suave o fuerte. Con ajustes positivos (+), la velocidad más alta del teclado reducirá el ajuste T1. Con ajustes negativos (-), la velocidad más alta del teclado aumentará el ajuste T1.

Time4 (Sensibilidad de velocidad del Tiempo 4 de la envolvente TVA)

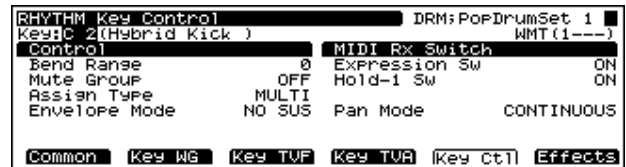
Intervalo: -63+ +63

Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) afecten el T4 (Tiempo 4) de la envolvente TVA. Con ajustes más altos, el valor T4 cambiará más significativamente dependiendo de si libera las teclas de forma lenta o rápida. Con ajustes positivos (+), la velocidad más alta del teclado reducirá el ajuste T4. Con ajustes negativos (-), la velocidad más alta del teclado aumentará el ajuste T4.



Otros ajustes ([F5 (Key Ctrl)])

Página RHYTHM Key Control ([RHYTHM] - [F5 (Key Ctrl)])



Control

Bend Range (Intervalo Pitch Bend del Tone)

Intervalo: 0-48

Ajusta la cantidad de cambio de afinación que se producirá cuando mueva la palanca Pitch Bend. El valor de los ajustes afecta el Bend Range en dirección ascendente y descendente.

* Dependiendo de la onda que se esté utilizando, es posible que la afinación no aumente tanto como se esperaba, deteniéndose en una afinación concreta.

Mute Group (Grupo de enmudecimiento)

Intervalo: OFF/1-31

La función Mute Group le permite designar dos o más Tones de Percusión que no se pueden reproducir simultáneamente. Por ejemplo, en un grupo de percusión acústico real, un sonido Charles abierto y un sonido Charles cerrado nunca se producen simultáneamente, ya que los produce el mismo instrumento – el Charles es abierto o cerrado, pero no puede ser abierto y cerrado a la vez. Para simular este comportamiento en el XV-5080, puede ajustar los Tones de Percusión Charles abierto y cerrado al mismo Mute Group, para evitar que se escuchen a la vez.

Puede tener hasta 31 Mute Groups por Grupo de Percusión. Si no desea que el Tone de Percusión utilice un Mute Group, ajuste esta función "OFF."

Assign Type (Tipo de asignación)

Intervalo: MULTI/SINGLE

Este ajuste determina si la nota del Tone de Percusión que se reproduce, se detiene cuando la misma tecla se vuelve a tocar (SINGLE), o si continúa sonando, superpuesta con la nueva nota.

Envelope Mode (Modo Envelope del Tone de percusión)

Intervalo: NO SUS/SUSTAIN

Al seleccionar una forma de onda de tipo bucle, normalmente continuará sonando mientras la tecla esté pulsada. Si desea una nota con caída natural aunque la tecla

esté pulsada, ajuste este valor a “NO SUS.”

* Si se selecciona una forma de onda de tipo disparo, no se sostendrá la nota aunque este parámetro esté ajustado a “SUSTAIN.”

MIDI Rx Switch (Conmutador de recepción MIDI)

Estos parámetros determinan como responderá cada Tone de Percusión en un Grupo de percusión cuando reciba mensajes MIDI Expression/Hold 1/Pan.

Expression Sw (Conmutador de recepción Expression)

Intervalo: OFF/ON

Si desea que el Tone de percusión responda a los mensajes Expression, active este parámetro. Si no, desactívelo.

Hold-1 Sw (Conmutador de recepción Hold 1)

Intervalo: OFF/ON

Ajústelo a ON cuando desee que cada Tone reciba mensajes Hold1. Si no, ajústelo a OFF.

Pan Mode (Conmutador de recepción del Modo Pan)

Intervalo: CONT/KEY-ON

CONTINUOUS: Los mensajes Pan se responderán inmediatamente, cambiando instantáneamente la posición estéreo del Tone de Percusión.

KEY-ON: La ubicación estéreo del Sonido de Percusión sólo cambiará cuando se reproduzca la nota siguiente. Si se recibe un mensaje Pan mientras suena una nota, su ubicación estéreo no cambiará.

Realizar ajustes de efectos

Consulte “Ajustes en el Modo Rhythm Set” (p. 36).

Guardar su Grupo de Percusión

Consulte “Guardar un Grupo de Percusión” (p. 194).

Copiar los ajustes de otro Tone de Percusión

Los ajustes del Tone de Percusión seleccionados en un Grupo de Percusión se pueden copiar en el Tone de percusión actual. Esta función puede ahorrar tiempo y esfuerzos para editar sonidos.

1. Confirme que el Tone de percusión de destino de copia está seleccionado.
2. Pulse [SYSTEM/UTILITY], para que el indicador parpadee.
 - * Si el indicador está iluminado, está en el modo SYSTEM. Pulse [SYSTEM/UTILITY] otra vez, para que el indicador parpadee.
3. Pulse [F6 (Menu)] para seleccionar Menu 1.
4. Pulse [F2 (Copy)].
5. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor a “Type.”
6. Gire el dial VALUE seleccionar “Key.”
7. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor hacia el parámetro que desea ajustar.
8. Ajuste el valor girando el dial VALUE o pulsando [INC]/[DEC].
9. Pulse [F6 (Copy)] para iniciar la copia.
 - * Pulse TONE SELECT [1] - [4] en el parámetro Key Selection para seleccionar el instrumento de percusión (nota) que desea ajustar.

TONE SELECT [1]: Selecciona la nota una octava por debajo de la nota seleccionada.

TONE SELECT [2]: Selecciona la nota un semitono por debajo de la nota seleccionada.

TONE SELECT [3]: Selecciona la nota un semitono por encima de la nota seleccionada.

TONE SELECT [4]: Selecciona la nota una octava por encima de la nota seleccionada.

* También puede pulsar una tecla de un teclado MIDI conectado para seleccionar el sonido del instrumento de percusión (nota). (p. 168)



Copia del nombre del Patch

Puede copiar el nombre del Patch ajustando el valor a “NAME” en el paso 6 anterior.

Función Compare

Puede utilizar la función Compare durante la operación Rhythm Key Copy.

La función Compare le permite reproducir el Tone de percusión que está en la posición de fuente de copia. Para hacerlo, pulse [F1 (Compare)] para acceder a la página Rhythm Compare. El nuevo Tone de Percusión también se puede seleccionar desde la página Rhythm Compare. No obstante, no se pueden seleccionar patches desde XP-A a través de F. Después de seleccionar el Tone de percusión, pulse [F1] otra vez para volver a la página anterior.

- * *La función Compare no se puede utilizar si un Tone de percusión de la zona temporal (Patch Temporal) está seleccionado como fuente de copia.*
- * *Tenga en cuenta que cuando la función Compare reproduce un Grupo de Percusión, puede que suene diferente de cuando se reproduce normalmente.*

Capítulo 7 Cargar una variedad de información

Cargar bibliotecas de muestras (CD-ROM)

Vamos a intentar cargar una biblioteca de sampler (como la serie L-CDX opcional) en el XV-5080 y reproducir algunos sonidos.

Para reproducir bibliotecas de sampler con el XV-5080 necesitará una unidad de CD-ROM del tipo SCSI (el CDR-88RW-2 opcional), y los SIMMs disponibles en el mercado (módulos de memoria).

* Se necesitan como mínimo 16 MB de memoria adicional (se recomiendan 32 MB o más).



Las bibliotecas de sonido AKAI S1000/3000 CD-ROM también se pueden cargar. (p. 187)

Instalar el SIMM (Módulo de memoria)

Para cargar bibliotecas de sampler comerciales en el XV-5080 necesita la instalación de un módulo de memoria SIMM. El XV-5080 está equipado con dos ranuras para SIMMs, que le permiten ampliar la capacidad de memoria en 128 MB (con dos SIMMs de 64 megabytes instalados).

Los SIMMs para utilizar con el XV-5080 deben cumplir con las siguientes especificaciones.

Número de patillas:	72
Tiempo de acceso:	60 ns o más rápido
Protocolo de acceso:	FPM o EDO
Voltaje:	5 V
Capacidad:	64 MB/32 MB/16 MB (se puede mezclar)

*Soporta SIMMs con y sin paridad.

Altura de SIMM: 36 mm o menos

Precauciones al instalar el SIMM

Para evitar el riesgo de producir daños en los componentes internos a causa de la electricidad estática, lea detenidamente las precauciones siguientes siempre que utilice la tarjeta.

- Antes de tocar la tarjeta, coja primero un objeto de metal (por ejemplo una cañería), para asegurarse de que descarga la electricidad estática que pueda tener.
- Cuando utilice la tarjeta, cójala únicamente por los bordes. Evite tocar cualquier componente electrónico o conector.
- Guarde la maleta original de la tarjeta, y ponga siempre la tarjeta en la maleta al guardarla o transportarla.

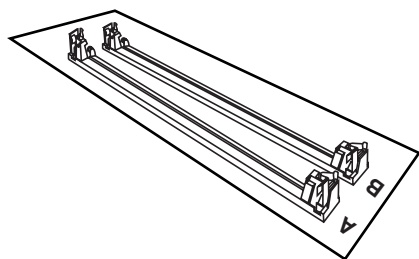
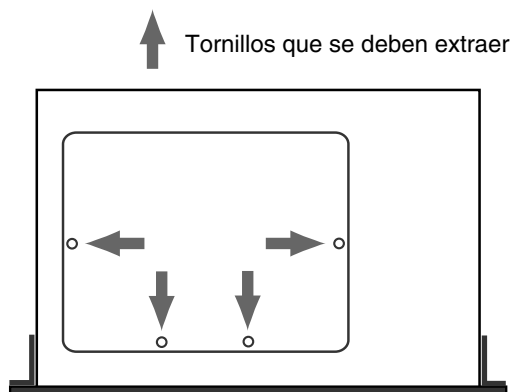
Utilice un destornillador Philips que se ajuste al tamaño del tornillo. Si utiliza uno que no se ajuste puede estropear el tornillo.

Para extraer un tornillo, gire el destornillador en sentido antihorario. Para apretar los tornillos, gire el destornillador en sentido horario.



- Tenga cuidado de no cortarse la mano con el borde del equipo al retirar la tapa.
- Cuando añada SIMMs, extraiga sólo los tornillos especificados.
- Tenga cuidado de que los tornillos que afloje no caigan en el interior del XV-5080.
- No toque ninguna ruta de circuito ni terminales de conexión.
- No utilice nunca una fuerza excesiva cuando instale una tarjeta de circuito. Si no se ajusta bien la primera vez, extraígalas y vuelva a intentarlo de nuevo.
- Cuando finalice la instalación de la tarjeta de circuito, compruebe dos veces su trabajo.
- No lo deje sin la tapa. Asegúrese de colocarla una vez instalado el SIMM.

1. Desactive el XV-5080 y los dispositivos conectados, y desconecte los cables conectados al XV-5080.
2. Retire la tapa de la parte superior del XV-5080.



3. El orden en el cual se utilizan las ranuras al instalar los SIMMs depende del número de SIMMs añadidos. Consulte la siguiente tabla.

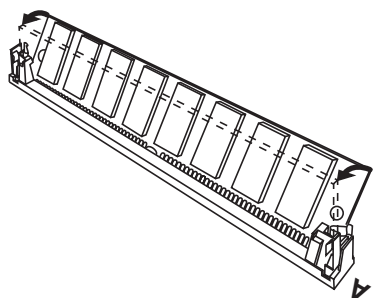
Orden de instalación de SIMM en la ranura

Dos tarjetas: A, y a continuación B

Una tarjeta: A

4. Después de confirmar la posición de la muesca del SIMM y su orientación, inserte el SIMM en el ángulo de la ranura.
5. Utilizando los dedos, presione el SIMM hasta que quede bien colocado en la ranura.

Después el SIMM queda bien sujeto con los pestillos de color plateado en ambos lados de la ranura.



6. Cuando instale más de un SIMM, repita los Pasos 4 y 5.

7. Vuelva a colocar la tapa del XV-5080 en su posición original.

Esto completa la instalación de un SIMM o más SIMMs.

Retirar SIMMs

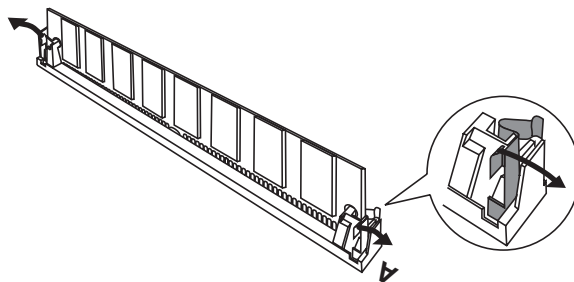
Extraiga los SIMMs en el orden inverso utilizado para la instalación.



Antes de empezar este procedimiento, desactive el XV-5080 y todos los dispositivos conectados.

1. Tire simultáneamente de los dos pestillos de color plateado de la ranura.

El SIMM se libera de los pestillos, y se mantiene en un ángulo de la ranura.



2. Extraiga el SIMM de la ranura.

Confirmar que el SIMM se ha instalado correctamente

1. Pulse el botón [SYSTEM/UTILITY], de forma que se ilumine el indicador.

* Si el indicador parpadea, está en el modo UTILITY. Pulse de nuevo el botón [SYSTEM/UTILITY], para que el indicador esté iluminado de forma permanente.

2. Pulse el botón [F6 (Info)].

Aparecerá la página SYSTEM Info.

3. Confirme que la capacidad del SIMM aparece junto con la ranura en la que se ha colocado.

* Si no se ha instalado ningún SIMM, o si el SIMM instalado no se ha reconocido, aparecerá "—" en la pantalla.

* Si el SIMM no se reconoce de manera correcta, o si la capacidad indicada para el SIMM instalado difiere de su capacidad real, apague el equipo, y realice el procedimiento una vez más. De nuevo compruebe, y si obtiene el mismo resultado, significa que este SIMM concreto no se puede utilizar en el XV-5080.

Installation de la carte d'extension Wave

Les cartes d'extension Wave contiennent des données Wave, aussi bien que des morceaux musicaux et des ensembles rythmiques utilisant ces données, auxquelles on peut directement accéder dans la zone temporaire et les faire jouer.

Precautions lors de l'installation de la carte d'extension Wave

- Pour éviter tout dommage des composants internes pouvant provenir de l'électricité statique, veuillez suivre les conseils suivants quand vous installez la carte.
- * *Avant de toucher la carte, saisissez toujours un objet métallique (tuyau d'eau ou autre) pour être sûr que l'électricité statique se décharge.*
- * *Quand vous saisissez la carte, prenez-la par les bords. Evitez de toucher les composants électroniques ou les connecteurs.*
- * *Conservez le sac dans lequel la carte était emballée et remettez la carte dedans pour l'expédition ou l'entreposer.*
- Utiliser un tournevis cruciforme correspondant à la taille de la vis (un tournevis numéro 2). En cas d'utilisation d'un tournevis inapproprié, la tête de la vis pourrait être endommagée.
- Pour enlever les vis, tourner le tournevis dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Pour resserrer, tourner dans le sens des aiguilles d'une montre.

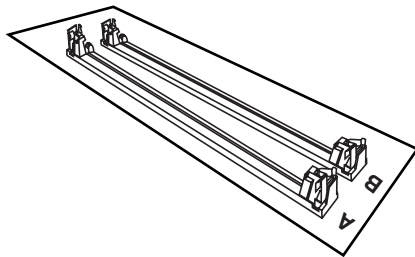
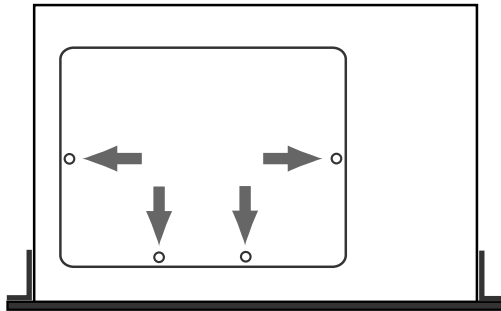


- Lors de l'insertion de la carte d'extension Wave, enlevez seulement les vis indiquées dans les instructions.
- Veillez à ne pas laisser tomber de vis dans le châssis du XV-5080.
- Ne pas laisser le panneau de protection avant détaché. S'assurer de l'avoir rattaché après avoir installé le disque dur.
- Ne touchez aucun des circuits imprimés ni les bornes de connexion.
- Veillez à ne pas vous couper les doigts sur le bord de l'ouverture d'installation.
- Ne jamais forcer quand vous installez une carte de circuits. Si la carte ne rentre pas correctement, ressortez-la et essayez.
- Quand la carte est installée, vérifiez si l'installation est correcte.

Pour installer une carte d'extension (vendue en option dans les séries SR-JV80 et SRX), détacher la plaque du dessus. La carte de série SRX s'installe dans l'emplacement EXP-E,F et la carte de série SR-JV80, dans l'emplacement EXP-A-D.

1. Éteindre le XV-5080 et tout l'équipement qui y est relié. Ensuite, déconnecter tous les câbles qui sont reliés au XV-5080.
2. Enlever la plaque protectrice du dessus du XV-5080.

↑ Vis à enlever

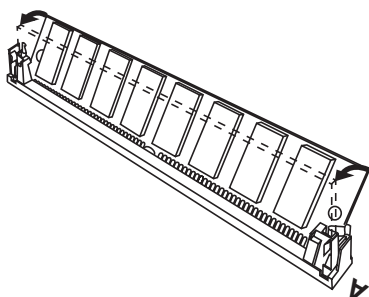


3. L'emplacement et l'ordre d'installation sont déterminés par le nombre de cartes que vous désirez ajouter. Se référer au tableau ci-dessous pour procéder à l'installation:

Nombre de cartes mémoireWaveEmplacement et ordre d'installation

2	A et B dans cet ordre
1	A

4. Vérifier la position des encoches sur la carte mémoire et leur orientation puis, insérer la carte de biais.
5. Orienter la carte en position verticale avec vos doigts. La carte mémoire est fixée dans les ressorts argentés à chaque extrémité de l'emplacement.



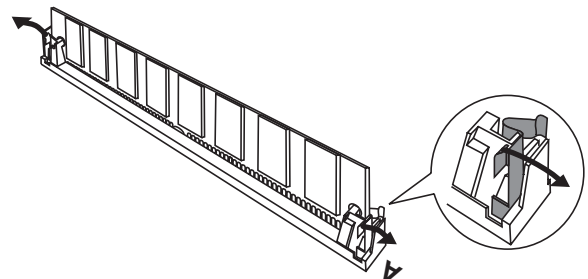
6. Pour ajouter plus d'une carte mémoire, répéter les étapes 4 et 5.
7. Remplacer la plaque du dessus du XV-5080. Ceci complète les procédures d'installation pour augmenter la mémoire.

Enlever une carte mémoire Wave

Enlever les cartes de mémoire des emplacements dans l'ordre inverse que celui effectué lors de l'installation.

1. Pousser simultanément vers l'extérieur les ressorts argentés aux deux extrémités des emplacements.

Cette manipulation détache la carte des ressorts et la laisse de biais dans l'emplacement.



2. Retirer la carte de l'emplacement

Assurez-vous que les modules SIMM sont installés correctement

1. Appuyez sur le bouton [SYSTEM/UTILITY] pour que le voyant lumineux s'allume.

* Si le voyant clignote, l'appareil est en mode « Utilitaire ». Appuyez à nouveau sur le bouton [SYSTEM/UTILITY] pour que le voyant lumineux reste allumé sans clignoter.

2. Appuyez sur le bouton [F6 (Info)].

L'écran Information Système apparaît.

3. Assurez-vous que la taille du module SIMM est affichée à côté du nom de la fente dans laquelle il est installé.

« — » s'affiche à côté du nom de la fente si aucun module SIMM n'y est installé ou si un module SIMM y est installé incorrectement.

Conectar una unidad de CD-ROM



1. Desactive el XV-5080 y los dispositivos externos conectados.
2. Conecte el XV-5080 y la unidad de CD-ROM con un cable SCSI (uno equipado con un conector del tipo D-sub de 25 patillas al final del XV-5080).
3. Ajuste el ID SCSI con el conmutador SCSI del panel posterior. Acepta cualquier número con tal de que cada dispositivo tenga un ID SCSI diferente.
 - * Para más información acerca de los ajustes ID SCSI de la unidad de CD-ROM, consulte el Manual del Usuario para el dispositivo que esté utilizando.



NOTA
Los ajustes del conmutador ID SCSI "8" y "9" no se pueden utilizar con el XV-5080.

4. Ajuste el final de línea de la unidad de CD-ROM a ON.
 - * Para más información sobre los ajustes de final de línea de la unidad de CD-ROM, consulte el Manual del Usuario para el dispositivo que está utilizando.
 - * Para más información sobre las conexiones SCSI, consulte la p. 241 del Manual del Usuario.

Con bibliotecas de sampler

1. Active la unidad de CD-ROM y el XV-5080.
2. Coloque el CD-ROM (biblioteca de sampler) que desee cargar en la unidad de CD-ROM.

3. Pulse [DISK].

Aparecerá la página Disk Menu.

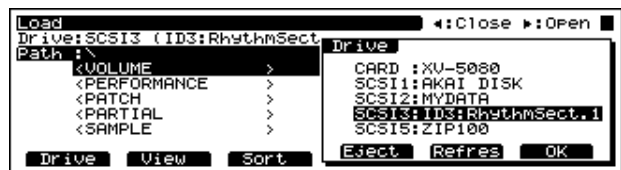
4. Pulse [F1 (Load)].

Aparecerá la página Load.



5. Pulse [F1 (Drive)].

Aparecerá la ventana Drive.



El ID SCSI y Volume Label del dispositivo SCSI conectado aparece en la ventana.

6. Gire el dial VALUE para seleccionar el ID SCSI que se ajustó cuando la unidad de CD-ROM estaba conectada.
7. Pulse [F6 (OK)].

Se visualiza el contenido del CD-ROM.

- * Aparecen los elementos entre las carpetas con símbolos <>. Las carpetas no se pueden cargar.
- * Los tipos de carpetas visualizados variarán según la biblioteca que está siendo cargada. "Consulte "Tipos de carpeta de biblioteca de Sampler (Indication)" (p. 187).

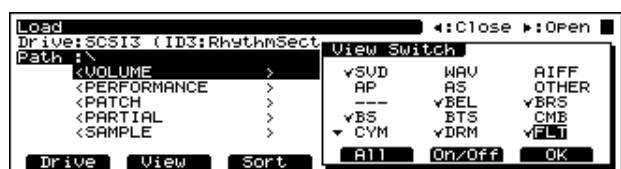
[F5 (Refresh)]

Si pulsa este botón se borra el caché interno del XV-5080. Si comparte una unidad Zip con otro XV-5080 (u otro dispositivo), asegúrese de pulsar este botón siempre que cargue información desde otro dispositivo que esté siendo utilizado al mismo tiempo.

8. Gire el dial VALUE o pulse [▲] o [▼] para seleccionar la carpeta que contiene el archivo a cargar.
9. Pulse [▶], y se visualizarán los archivos disponibles para la carga.
 - * Pulse [◀] para avanzar un nivel en la jerarquía.



CONSEJO
Si pulsa [F2 (View)], puede especificar la categoría para archivos a visualizar.



Gire el dial VALUE o pulse [▲] o [▼] para seleccionar la categoría que desea cargar, y a continuación pulse [F5 (On/Off)]. Pulse [F4 (All)] si desea establecer marcas en todos los archivos. Púlselo de nuevo para retirar todas las marcas. Y a continuación pulse [F6 (OK)] para finalizar la categoría. Para más información acerca del contenido de la categoría, consulte la p. 188.

10. Gire el dial VALUE o pulse [▲] o [▼] para seleccionar el archivo a cargar y pulse [F5 (Mark)]; se añade una marca “✓”.

- * Pulse [F4 (Mk All)] si desea establecer marcas para todos los archivos. Púlselo de nuevo para retirar todas las marcas.



Los archivos también se pueden clasificar. Pulse [F3 (Sort)] para abrir la ventana para seleccionar las preferencias de clasificación. Gire el dial VALUE o pulse [▲] o [▼] para seleccionar el tipo de clasificación, y a continuación pulse [F6 (OK)].

Without: Los archivos aparecen en el orden guardado.

Name: Los archivos se clasifican por el nombre de archivo, en orden ascendente.

Size ▲ : Los archivos se clasifican en orden ascendente del tamaño del archivo.

Size ▼ : Los archivos se clasifican en orden descendente del tamaño del archivo.

11. Pulse [F6 (Select)]

Se visualiza la memoria total utilizada por los archivos marcados.

- * Una vez haya comprobado el total de memoria, si no puede cargar al SIMM, siga el procedimiento descrito en el Paso 10 para restablecer de nuevo las marcas.

12. Pulse [F6 (Load)].

Si selecciona archivos de volumen, interpretación o de patch, aparecerá el mensaje “Overwriting to the User Group. OK?”, y se visualizará una ventana mostrando el número y nombre de Patch e Interpretación del Grupo de Usuario.



- * Para cancelar la operación, pulse [EXIT].
- * Al cargar patches o interpretaciones, puede especificar el número de interpretación o número de patch destino de carga en esta ventana.

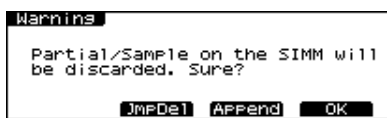
13. Para sobrescribir mientras está cargando, pulse [F6 (OK)]. Si desea cargar a una ubicación vacía en el Grupo de usuario, pulse [F5 (NxtUsr)].

- * Si no hay suficiente espacio disponible en el Grupo de Usuario, se visualizará “User Performances (Patches) Full Choose User location and OK to overwrite”. En este caso, pulse [F4 (JmpDel)] para visualizar la pantalla Delete, y a continuación borre una interpretación o Patch.

14. Aparece una ventana, en la cual puede seleccionar cualquiera de lo sugerido para sobrescribir la información (Partial o onda) en el SIMM (OK), o añadir a la información (Append).

- * Para cancelar la operación, pulse [EXIT].
- * Si no hay suficiente espacio libre disponible en el SIMM, pulse [F4 (JumpDel)] para visualizar la página Delete; luego puede borrar un Partial o una onda innecesarios.
- * Puede cargar un máximo de 4096 Partials y 8192 muestras (si esto no excede la capacidad del SIMM instalado).

15. Cuando se ha completado la carga, aparece de nuevo la página File Selection.



MEMO

Puede comprobar el tone de la muestra, .wav, .aif, y otros archivos de información de onda si pulsa el mando VOLUME y los selecciona.

- * Al cargar información Volume, Performance, Patch, Partial, y Program, el archivo más bajo se carga con ésta.

Free Area

SIMM

Visualiza el total de espacio libre en el SIMM.

Disk

Visualiza el espacio de disco libre restante en el dispositivo SCSI conectado.

Marked

Se visualiza el número y el tamaño de los archivos marcados para procesar.

Procedimiento para borrar un Patch o interpretación

Después de seleccionar “No” en el Paso 12 de “Cargar bibliotecas de sampler,” pulse [F4 (JumpDel)] para visualizar la pantalla Delete.

UTILITY Delete	
Type: PATCH	View(ALL)
List	Free Area
001 PNO;Y2K Concerto	SIMM 128MB
*002 AGT;XY Steelt 1	Disk 540MB
003 PX;Snapshifter	Card 128KB
*004 PLS;Trance Fair	Marked
005 HIT;MOVE1	10 (32MB)
006 PNO;Y2K Concerto	
View Mk All Mark Delete	

1. Gire el dial VALUE o pulse [▲] o [▼] para seleccionar el Patch o interpretación a borrar, y a continuación pulse [F5 (Mark)]. Para colocar una marca en todos los Patches e interpretaciones, pulse [F4 (Mk All)]. Púlselo una vez más si desea retirar todas las marcas.
2. Pulse [F6 (Delete)] para borrar el patch o interpretación seleccionada.
 - * Para cancelar la operación, pulse [EXIT].
 - * Cuando se borra un patch, los Partials y muestras utilizados en ese patch se borran simultáneamente. Sin embargo, los Partials y muestras no se borran cuando también están siendo utilizados en otro patch.



Si pulsa [F3 (View)], puede especificar la categoría de los patches a visualizar.

Cuando aparezca la ventana View Switch, gire el dial

VALUE o pulse [▲] o [▼] para seleccionar la categoría a visualizar, y a continuación pulse [F5 (On/Off)]. Para colocar una marca en todas las categorías, pulse [F4 (All)]. Púlselo una vez más si desea retirar todas las marcas. Y a continuación pulse [F6 (OK)] para finalizar la categoría.

- * Los Partials y muestras también se pueden borrar de la misma manera como los Patches—simplemente moviendo el cursor a Type y seleccionando el tipo a borrar.
- * También puede visualizar la pantalla Delete si pulsa [SYSTEM/UTILITY], provocando que el indicador parpadee, y pulsando [F4 (Delete)].

Tipos de carpeta de biblioteca de sampler (Display)

En el caso de la serie S-700

- <Volume>: Indica las carpetas Volume.
- <Performance>: Indica las carpetas Performance.
- <Patch>: Indica las carpetas Patch.
- <Partial>: Indica las carpetas Partial.
- <Sample>: Indica las carpetas Sample.

Cargar bibliotecas para los AKAI S1000/3000

- <Partition A-?>: Indica las carpetas Partition.
- <Volume>: Indica las carpetas Volume. Normalmente, el nombre debe estar ajustado como desee. Compruebe el material de referencia incluido con el CD-ROM a cargar.

* Los archivos de programa se cargan a la Zona de Usuario como patches. Cuando se visualizan los archivos, como cuando se muestran en la pantalla File Select, se añade la extensión “.AKP”. Además, los archivos de muestra se cargan a los SIMMs. Cuando se visualizan estos archivos, como cuando se muestran en la pantalla File Select, se añade la extensión “.AKS”.

Cargar bibliotecas AIFF/WAV

La pantalla de carpeta y nivel varía según el tipo (CD-ROM) de biblioteca.

Compruebe el material de referencia incluido con el CD-ROM a cargar.

Pantalla de las categorías de carpeta en las bibliotecas del Sampler

Los archivos de la serie S-700 tienen la categoría indicada.

Se pueden seleccionar las siguientes categorías.

- other: sin asignar
- BEL: Campanas (Campanas, Bell Pad)
- BRS: Metales (Synth Brass)
- BS: Bajo (Bajo acústico, Bajo eléctrico)
- BTS: Tiempos (Tiempo, Groove)
- CMB: Combinación (Splitted/Layerd Patch)
- CYM: Platos
- DRM: Baterías
- FLT: Flauta
- GTR: Guitarra (Guitarra acústica, guitarra eléctrica)
- HAT: Charles
- HIT: Hits (Hit de orquesta)
- KEY: Teclados
- KIK: Bombos
- KIT: Grupos de percusión
- MLT: Instrumentos de mazo
- ORC: Orquesta sinfónica
- ORG: Órgano (Órgano eléctrico, Órgano de tubos)
- PAD: Pads de sintetizador (Sintetizador de pad)
- PNO: Piano (Piano acústico)
- PRC: Percusión
- SAX: Saxos
- SFX: Efectos de sonido
- SNR: Caja
- STR: Instrumentos de cuerda
- TOM: Timbales
- VOX: Voces (Voz, Coro)
- WND: Instrumentos de viento

Además de la serie S-700, también existe lo siguiente.

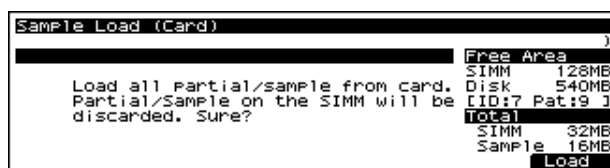
SVD: (archivos de los ajustes del XV-5080)

- AIFF: archivo AIFF
- WAV: archivo WAV
- AS: muestra AKAI
- AP: patch AKAI

Carga de muestras

Todas las muestras (información de onda) guardadas en la tarjeta de memoria se cargan al SIMM del XV-5080. Si cambia a una tarjeta de memoria que contenga patches o interpretaciones que utilicen muestras, las muestras en la tarjeta se utilizan después de ser cargadas en el SIMM.

* *Puede que los patches e interpretaciones no suenen correctamente si las muestras de la tarjeta insertada no están cargadas en el SIMM.*



1. Pulse [DISK], de forma que el indicador se ilumine.
2. Pulse [F3 (SampLd)].
3. Aparece un mensaje preguntando si desea sobrescribir los Partials y las muestras en el SIMM.
4. Pulse [F6 (Load)] para iniciar la carga de información. Una vez la información se haya cargado con éxito, la pantalla visualizará "Completed!"
5. Pulse [DISK] para volver a la página anterior.

Free Area

SIMM

Visualiza el total de espacio libre en el SIMM.

Disk

Visualiza el espacio de disco libre restante en el dispositivo SCSI conectado.

Total

Indica el tamaño total del contenido del SIMM y las muestras en la tarjeta de memoria.

Carga automática (Auto Load)

Selecciona la carpeta (<Sample>) en la cual se cargan de forma automática las muestras cuando se activa el XV-5080.

* Si selecciona Auto Load, la pantalla visualizará un mensaje durante diez segundos, mostrando "Samples for automatic loading were found. Execute automatic loading?" Si desea cargar las muestras, pulse [F6 (Yes)]. Si no desea cargarlas, pulse [EXIT]. Si no hace nada mientras se visualiza este mensaje (diez segundos), las muestras se cargarán de forma automática.

1. Pulse [DISK], de forma que el indicador se ilumine.
2. Pulse [F4 (Auto Ld)].
3. Pulse [F1 (Drive)].

Aparecerá la ventana Drive.

El ID SCSI y Volume Label del dispositivo SCSI conectado aparece en la ventana.

4. Gire el dial VALUE para seleccionar el ID SCSI para la unidad que desee cargar.
5. Pulse [F6 (OK)].



Si pulsa [F2 (View)], puede especificar la categoría de los archivos a visualizar.

Gire el dial VALUE o pulse [▲] o [▼] para seleccionar la categoría a cargar, y a continuación pulse [F5 (On/Off)]. Pulse [F4 (All)] si desea establecer marcas para todos los archivos. Púlselo una vez más para retirar todas las marcas. Y a continuación pulse [F6 (OK)] para finalizar la categoría.

* Las designaciones de categoría se visualizan en la parte superior derecha de la pantalla con la función View. Cuando se especifican las categorías, aparece "View(Filterd)". Si no se especifica ninguna categoría, aparece "View(All)".



Los archivos también se pueden clasificar. Pulse [F3 (Sort)] para abrir la ventana para seleccionar las preferencias de clasificación. Gire el dial VALUE o pulse [▲] o [▼] para seleccionar el tipo de clasificación, y a continuación pulse [F6 (OK)].

Without: Los archivos se visualizan en el orden que fueron guardados.

Name: Los archivos se clasifican por el nombre de archivo, en orden ascendente.

Size ▲ : Los archivos se clasifican en orden ascendente del tamaño del archivo.

Size ▼ : Los archivos se clasifican en orden descendente del tamaño del archivo.

6. Visualice la muestra que desea cargar, pulse [F6 (SELECT)].

* Si desea borrar los ajustes, pulse [F5 (OFF)].

El nombre de ruta que muestra el sistema utilizado para Auto Load aparece bajo Auto Load Path.



7. Pulse [DISK] para volver a la página anterior.

Free Area

SIMM

Visualiza el total de espacio libre en el SIMM.

Disk

Visualiza el espacio de disco libre restante en el dispositivo SCSI conectado.

Total

SIMM

Muestra la memoria total del SIMM instalado.

Target

Muestra el tamaño total de todas las muestras en la carpeta Sample seleccionada.

Reproducir bibliotecas de sampler cargadas

Los Patches e interpretaciones cargadas desde CD-ROMs son grabadas en el Grupo USER.

Una vez haya seleccionado un patch o interpretación en el Grupo USER, puede reproducir los sonidos.

1. Pulse [USER], de forma que el indicador se ilumine.
2. Pulse [PATCH] o [PERFORM] de forma que el indicador se ilumine.
3. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el patch o interpretación que desee reproducir.

Puede reproducir los sonidos utilizando un teclado MIDI conectado u otros dispositivos.

* También puede pulsar el mando VOLUME para escuchar el sonido. Cuando se selecciona una interpretación, se reproduce la frase de Patch de la parte seleccionada actualmente.

Cargar información guardada en un disco Zip

Los archivos que contiene los ajustes Patch, Performance, Rhythm Set, System, y Favorites List completos (.SVD), así como la información de onda (.WAV/.AIF) que los utilizan, se guardan en los discos Zip. (p. 200)

Estos archivos se cargan en la memoria interna (toda la información de onda en la carpeta Sample también se carga en el SIMM.).

- * Puede utilizar un disco por Windows 98/95/3.1 o MS-DOS.
- * No puede utilizar un disco de formato Mac OS.

1. Active la alimentación de la unidad de disco Zip y el XV-5080.
 2. Inserte el disco que contenga la información que desee cargar.
 3. Pulse [DISK].
- Aparecerá la página Disk Menu.
4. Pulse [F1 (Load)].
- Aparecerá la página Load.



5. Pulse [F1 (Drive)].

Aparecerá la ventana Drive.



El ID SCSI and Volume Label del dispositivo SCSI conectado aparece en la ventana.

6. Gire el dial VALUE para seleccionar el ID SCSI para la unidad que desea cargar.
7. Pulse [F6 (OK)].

Se visualizará el contenido de la unidad de disco.

* Aparecen los elementos entre los símbolos <>. Las carpetas no se pueden cargar.

8. Gire el dial VALUE o pulse [▲] o [▼] para seleccionar la carpeta que contiene el archivo a cargar.
9. Pulse [▶], y se visualizarán los archivos (.SVD) disponibles para la carga.
- * Pulse [◀] para avanzar un nivel en la jerarquía.
10. Desplace el cursor al archivo a cargar (.SVD) y pulse [F6 (Select)].

11. Pulse [F6 (Load)].

Todos los ajustes del XV-5080 en efecto en el momento cuando se guardó el archivo se guardan.

* Toda la información en la Zona de usuario se sobrescribe.

Cargar individualmente Patches, interpretaciones o grupos de percusión

Es posible cargar información para Patches, interpretaciones, o grupos de percusión de forma separada.

Utilice el siguiente procedimiento.

1. Desplace el cursor al archivo (.SVD) que aparece en el Paso 9 en la operación anterior y pulse [▶]. Las carpetas Patch, Performance, y Rhythm Set se visualizan.
2. Desplace el cursor al tipo de tone que desee cargar y pulse [▶]. Se visualizan los archivos que se pueden cargar.

3. Gire el dial VALUE o pulse [▲] o [▼] para seleccionar el archivo a cargar, y a continuación pulse [F5 (Mark)] para colocar una marca "✓".

* Si desea poner una marca en todos los archivos, pulse [F4 (Mk ALL)]. Púlselo una vez más para retirar todas las marcas.



También puede clasificar archivos. Si pulsa [F3 (Sort)] se visualiza la ventana para seleccionar el tipo de clasificación.

Gire el dial VALUE o pulse [▲] o [▼] para seleccionar la manera cómo quiere que se clasifiquen los archivos, y a continuación pulse [F6 (OK)].

Without: Los archivos aparecen en el orden guardado.
Name: Los archivos se clasifican según los nombres de archivo.

Size ▲ : Los archivos se clasifican en el orden ascendente del tamaño del archivo.

Size ▼ : Los archivos se clasifican en el orden descendente del tamaño del archivo.

4. Pulse [F6 (Load)].

Aparecerá un mensaje "Overwriting to the User Group. OK?", y se visualizará una ventana mostrando el número de Patch e Interpretación del Grupo de Usuario que se sobrescribirá.

- * Si desea cancelar la operación, pulse [EXIT].
- * Cuando se cargan Patches/Interpretaciones/Grupos de Usuario de forma separada, sólo se cargará la información esencial del nivel inferior para la producción del sonido al mismo tiempo. Esto resulta útil cuando crea un archivo de ajustes generales del XV-5080 (.SVD) que coincida con la capacidad de los SIMMs que realmente ha instalado.

Cargar información guardada en las tarjetas de memoria

Los archivos (.SVD) de información guardados en las tarjetas de memoria que contienen el Patch, interpretación, grupo de percusión, y los ajustes del sistema se cargan en la memoria interna. La memoria se sobrescribe cuando se carga el archivo (toda la información de onda en la carpeta Sample también se carga en el SIMM). Si hubiera alguna información en la memoria interna que desee mantener, asegúrese de guardarla en una tarjeta de memoria antes de empezar el procedimiento de carga.

1. Pulse [DISK].
2. Pulse [F1 (Load)].
3. Pulse [F1 (Drive)].
4. Gire el dial VALUE y seleccione "CARD."
5. Pulse [F6 (OK)].

Se visualiza el contenido de la tarjeta.

6. Gire el dial VALUE y seleccione el archivo que desea cargar.
7. Desplace el cursor al archivo que desea cargar (.SVD) y pulse [F6 (Select)].
8. Pulse [F6 (Load)].

Todos los ajustes del XV-5080 para el archivo seleccionado, con los valores que tenían cuando se guardaron, se cargan.

- * Si se utilizan muestras en el archivo que está siendo cargado, aparecerá un mensaje de confirmación, preguntándole si desea sobrescribir la información (Partials/Waves) ya contenida en el SIMM. Pulse [F6 (OK)] para continuar con la carga. Para cancelar, pulse [EXIT].
- * Si desea cargar sólo una parte de la información en el archivo, consulte "Cargar individualmente Patches, interpretaciones o grupos de percusión (p. 190)" y "Transmitir a la Memoria de usuario (p. 204)."
- * Aunque puede visualizar directamente Patches, interpretaciones, y grupos de percusión en una tarjeta de memoria utilizando los mensajes Program Change, los controles del panel o los mensajes Exclusivos MIDI no se pueden utilizar para editar. Para editar, necesitará transferir en primer lugar información a la memoria interna.

Utilidades relacionadas con las muestras

Enviar y recibir muestras (Sample Dump)

Puede transmitir y recibir información de onda utilizando los mensajes exclusivos universales MIDI de Sample Dump. Las muestras (información de onda) que incluyen puntos de bucle y modos de bucle se pueden intercambiar con samplers que soportan el Estándar Sample Dump.

- * El nombre de muestra y la información de intervalo de tecla no se transmite. Ajústelos de forma separada en el sampler de recepción.
- * Automáticamente se añade al nombre "MIDI*****" a la información recibida mediante el XV-5080.

Transmitir muestras

1. Conecte el XV-5080 y el sampler de recepción con un cable MIDI.

Para instrucciones acerca de cómo definir ajustes para el sampler de recepción, consulte el Manual del Usuario según el dispositivo conectado.

2. Pulse [SYSTEM/UTILITY], de forma que indicador empiece a parpadear.
 - * Si el indicador permanece iluminado, está en el modo SYSTEM. Pulse de nuevo [SYSTEM/UTILITY], de manera que el indicador parpadee.
3. Pulse [F6 (Menu)] para seleccionar Menu 2.
4. Pulse el botón [F2 (S-Dump)].

Aparece la página Sample Dump Standard.

UTILITY Sample Dump Standard				
Sample			Free Area	
▲ 0004	KIK:606 K 1	27KB	SIMM	57.3MB
▼ 0005	KIK:606 K 2	27KB		
▼ 0006	KIK:808 K 1	117KB	Marked	
▼ 0007	KIK:808 K 2	126KB		
▼ 0008	KIK:808 K 3	81KB	3 (225KB)	
▼ 0009	KIK:808 K 4	90KB		
Mk All			Mark	Trans

5. Gire el dial VALUE o pulse [▲] o [▼] para seleccionar la muestra a transmitir, y a continuación pulse [F5 (Mark)]. Pulse [F4 (Mk All)] si desea establecer marcas en todas las muestras. Púlselo una vez más para retirar todas las marcas.

* Esto visualiza el número y tamaño de las muestras marcadas en la pantalla.

6. Pulse [F6 (Trans)] para iniciar la transmisión.

Aparece el siguiente mensaje en la pantalla:
"Transmitting...."

* La recepción utilizando el estándar Sample Dump sólo se puede hacer en este modo.

Recibir muestras

1. Conecte el XV-5080 y el sampler de transmisión con un cable MIDI.

Para instrucciones acerca de cómo definir los ajustes del sampler de transmisión, consulte el Manual del Usuario según el dispositivo conectado.

2. Pulse [SYSTEM/UTILITY], de forma que su indicador empiece a parpadear.

* Si el indicador permanece iluminado, está en el modo SYSTEM. Pulse de nuevo [SYSTEM/UTILITY], de manera que el indicador parpadee.

3. Pulse [F6 (Menu)] para seleccionar Menu 2.

4. Pulse el botón [F2 (S-Dump)].

Aparece la página Sample Dump Standard.

Esto completa las preparaciones necesarias para la recepción.

5. Transmita la muestra desde el dispositivo de transmisión.

Aparecerá el siguiente mensaje en la pantalla: "Receiving...."

Free Area

SIMM

Visualiza el total de espacio libre en el SIMM.

Marked

Se visualiza el número y el tamaño de los archivos marcados para procesar.

Enfatizar y suprimir la gama alta de las muestras cargadas (Emphasis)

Si enfatiza las frecuencias de gama alta en la información recibida en un Sample Dump desde un sampler de otro fabricante puede mejorar la calidad de sonido de las muestras. Además, cuando se transmiten muestras (información de onda) a un sampler de otro fabricante, la gama alta de las muestras se puede elevar en el dispositivo de destino. En tales casos, al suprimir las frecuencias altas previas a la transmisión, puede minimizar los cambios en calidad de sonido que puedan producirse como resultado de la transmisión.

1. Pulse [SYSTEM/UTILITY], de forma que su indicador empiece a parpadear.

* Si el indicador permanece iluminado, está en el modo SYSTEM. Pulse de nuevo [SYSTEM/UTILITY], de manera que el indicador parpadee.

2. Pulse [F6 (Menu)] para seleccionar Menu 2.

3. Pulse [F4 (Emphasis)].

Aparecerá la página Emphasis.

UTILITY Emphasis				
			Free Area	
▲ 0005	KIK:606 K 2	27KB	SIMM	57.3MB
▼ 0006	KIK:808 K 1	117KB		
▼ 0007	KIK:808 K 2	126KB	Marked	
▼ 0008	KIK:808 K 3	81KB	3 (333KB)	
▼ 0009	KIK:808 K 4	90KB	Processing	
▼ 0010	KIK:808 K 5	72KB	Time	1min
Mk All			Emphas	Emphas

4. Gire el dial VALUE o pulse [▲] o [▼] para seleccionar la muestra cuya gama alta a enfatizar o suprimir, y a continuación pulse [F4 (Mark)]. Pulse [F3 (Mk All)] si desea establecer marcas en todas las muestras. Púlselo una vez más para retirar todas las marcas.

5. Si enfatiza la gama alta, pulse [F6 (+Emphas)]. Si la suprime, pulse [F5 (-Emphas)].

Free Area

SIMM

Visualiza el total de espacio libre en el SIMM.

Marked

Se visualiza el número y el tamaño de los archivos marcados para procesar.

Processing

Indica el tiempo requerido aproximado para procesar Emphasis.

Crear de forma automática patches multi-partial (Create Patch)

Crea parciales de muestras cargadas en el SIMM, asigna las muestras al tono original, y crea de forma automática un patch multi-partial.

* Si algunas de las muestras cargadas tienen el mismo tono original, la muestra asignada tiene prioridad (las asignaciones se realizan en el orden de nombre de archivo).

* Los patches se crean en una zona temporal. Si se edita algún patch, guárdelo antes de continuar.

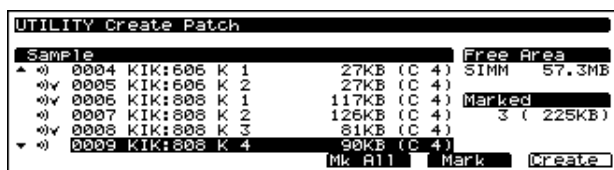
1. Pulse [SYSTEM/UTILITY], de forma que su indicador empiece a parpadear.

* Si el indicador permanece iluminado, está en el modo SYSTEM. Pulse de nuevo [SYSTEM/UTILITY], de manera que el indicador parpadee.

2. Pulse [F6 (Menu)] para seleccionar Menu 2.

3. Pulse [F5 (Create)].

Aparecerá la página Create Patch en la pantalla.



Sample	KIK	K	Size	Free Area
0004	KIK:606	K 1	27KB (C 4)	SIMM 57.3MB
0005	KIK:606	K 2	27KB (C 4)	
0006	KIK:808	K 1	117KB (C 4)	Marked
0007	KIK:808	K 2	126KB (C 4)	
0008	KIK:808	K 3	81KB (C 4)	3 (225KB)
0009	KIK:808	K 4	90KB (C 4)	

Mk All Mark Create

4. Gire el dial VALUE o pulse [▲] o [▼] para seleccionar las muestras que componen el Patch, y a continuación pulse [F5 (Mark)]. Pulse [F4 (Mk All)] si desea establecer marcas en todas las muestras. Púlselo una vez más para retirar todas las marcas.

5. Pulse [F6 (Create)]. Aparece el mensaje "Creates a Patch in Temporary area. Sure?".

6. Pulse [F6 (OK)] para continuar; se crea el Patch.

7. Una vez haya creado esto, edite los ajustes Split como sea necesario.

Free Area

SIMM

Visualiza el total de espacio libre en el SIMM.

Marked

Se visualiza el número y el tamaño de los archivos marcados para procesar.

Capítulo 8 Guardar Tones y otra información creada

Guardar ediciones en la memoria interna del XV-5080 (Write)

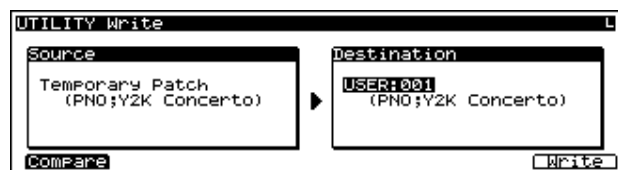
Si desactiva la unidad o selecciona otro patch, interpretación o grupo de percusión después de haber modificado un patch, interpretación o grupo de percusión, los cambios realizados se perderán. Si desea conservar esta información, guárdela en la memoria de usuario del XV-5080.

El siguiente número de patches, interpretaciones, y grupos de percusión se pueden grabar en la memoria interna:

128 patches, 64 interpretaciones, y 4 grupos de percusión

- * Cuando guarde tones que utilicen muestras cargadas al SIMM, debe realizar la operación Write, a continuación guardar toda la información, incluyendo la del SIMM, a la tarjeta de memoria o disco Zip (p. 195, p. 200).
- * Al seleccionar un archivo (.SVD) con ajustes CARD o XV-5080 guardados en el paso 5, los puede guardar directamente a la tarjeta de memoria.

1. Compruebe que el Patch, la interpretación, o el grupo de percusión que desea grabar está seleccionado.
2. Pulse [SYSTEM/UTILITY], hasta que el indicador empiece a parpadear.
 - * Si el indicador está iluminado permanentemente, está en modo SYSTEM. Vuelva a pulsar [SYSTEM/UTILITY], de forma que el indicador parpadee.
3. Pulse [F6 (Menu)] para seleccionar Menu 1.
4. Pulse [F1 (Write)].
Aparecerá la página Write.



5. Girando el dial VALUE, o pulsando [INC]/[DEC], seleccione el destino de la guardado.
 - * Cuando guarde un patch o un grupo de percusión, puede utilizar la función Compare para comprobar el sonido del patch o grupo de percusión en el destino de la guardado. (p. 194)
 - * Si guarda en una CARD, seleccione el archivo de destino de guardado. En este caso, el patch, la interpretación, o el grupo de percusión de la tarjeta se sobrescribirá. Si no hay ningún archivo, utilice el procedimiento SAVE (p. 195, p. 200) para guardar toda la memoria interna.
 - * Los archivos (.SVD) creados en dispositivos o instrumentos distintos al XV-5080 no se visualizan cuando la información se escribe.

6. Pulse [F6 (Execute)], y el material se guardará. A continuación vuelva a la página PLAY.
7. Si desea cancelar el procedimiento de grabación, pulse [EXIT].



Puede que el mensaje "Write Protect ON" aparezca en una ventana. Si desea continuar con el guardado, pulse [DEC] para ajustar Write Protect a "OFF," y pulse [F6 (OK)] para cerrar la ventana. A continuación vuelva a pulsar [F6 (Execute)] y realice el guardado.

Cuando esté ajustado a "OFF," Write Protect se mantiene desactivado hasta que se desactive el instrumento.

- * En el paso 5, puede pulsar el dial VALUE (SOUND LIST) y seleccione el destino de guardado en la lista.



- Pulse [F5 (-10)] o [F6 (+10)] para cambiar la indicación en los intervalos de 10.
- Cuando se inserta una tarjeta de memoria en la ranura, pulse [F2] para visualizar la Lista de sonido (Card), y pulse [-Bank] o [+Bank] para conmutar el banco.
- Pulse el dial VALUE (SOUND LIST) o [F6 (Execute)] para realizar el guardado. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla normal.

Función Compare (Patch/Rhythm Set)

La función Compare le permite reproducir el patch/grupo de percusión grabado en la ubicación de memoria actualmente seleccionada, de manera que pueda comprobar dónde realmente quiere rescribir. Para reproducir el Patch/grupo de percusión, pulse [F1 (Compare)] para visualizar la página Patch Compare/Rhythm Compare.



También puede seleccionar el destino de escritura en esta página. Después de seleccionar el patch/grupo de percusión destino de escritura, pulse [F1 (Write)] o [EXIT] para volver a la página Write.

- * Tenga en cuenta que cuando la función Compare reproduce un Patch, puede que éste suene ligeramente diferente de cuando se reproduce normalmente.

Cambiar los ajustes del patch o grupo de percusión a añadir a una parte en una interpretación

Después de cambiar los ajustes para el patch o grupo de percusión asignados a una parte en una interpretación, si intenta guardar la interpretación sin guardar previamente los cambios en los ajustes, aparecerá la siguiente pantalla.



Un "*" indica los patches/grupos de percusión que no se han guardado.

- * Si no es necesario guardar los ajustes del patch, pulse [F5 (OK)]. Un mensaje le pedirá la confirmación, vuelva a pulsar [F5 (OK)] para volver a guardar la interpretación.
- * Si pulsa [F6 (Cancel)], volverá a la página Perform Write.

Si desea mantener los ajustes del patch o grupo de percusión, primero deberá seguir el procedimiento de continuación para guardar el patch o grupo de percusión antes de continuar guardando la interpretación.

1. Pulse [F3 (Patch)] o [F4 (Rhythm)].

Aparecerá la página para guardar patches o grupo de percusión.



2. Gire el dial VALUE, o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el número del destino de guardado.

- * Cuando guarde Patches o grupos de percusión, puede comprobar el sonido del patch o grupo de percusión de destino. (p. 194)

3. Pulse [F6 (Execute)] para realizar el guardado.

El "*" indica cambios en "-".

Si necesita guardar más de un patch/grupo de percusión, la fuente cambiará automáticamente a la siguiente parte.

- * También puede desplazar el cursor a Source y seleccionar libremente partes del patch a guardar.
- #### 4. Repita los pasos 2 y 3 para guardar el patch/grupo de percusión.

Para volver a la página Perform Write sin completar el proceso, pulse [EXIT].

Cuando termine el guardado del patch/grupo de percusión,

volverá automáticamente a la página Perform Write.

- 5. Pulse [F6 (Execute)] para realizar el procedimiento de la grabación.

Guardar toda la información a la tarjeta de memoria ([DISK] - [F2 (SAVE)])

Los ajustes de patch, interpretación, grupo de percusión, y sistema en la memoria interna se pueden guardar como un solo archivo en una tarjeta de memoria disponible en el mercado (SmartMedia 3.3/5 V), con el nombre que especifique. Las muestras (información de ondas) cargadas al SIMM también se guardan a la vez.

Utilice tarjetas cuando desee guardar información para la que no haya espacio interno, o para que la información creada la pueda utilizar otro XV-5080.

- * Si hay alguna muestra en la tarjeta que desee conservar, asegúrese de guardarlas en otra tarjeta de antemano, ya que las muestras existentes en la tarjeta se sobrescribirán durante el proceso de guardado.

Antes de utilizar una tarjeta de memoria

- * Inserte las tarjetas de memoria con los contactos dorados hacia abajo.
- * Inserte la tarjeta de memoria por completo en la ranura.
- * No toque los contactos de la tarjeta de memoria ni permita que se ensucien.
- * Nunca retire la tarjeta de memoria o apague el equipo si se está realizando una operación – como lectura o escritura de información, o formatear – en la tarjeta de memoria. Si lo hace podría destruir la información de la tarjeta de memoria y/o hacer que la tarjeta de memoria sea inutilizable. (El indicador CARD parpadea cuando se accede a la tarjeta de memoria.)
- * Si pega la etiqueta de protección contra escritura en el área write-protect de la tarjeta de memoria, no podrá formatear la tarjeta o escribir información en ella. Si desea formatear la tarjeta o escribir información, hágalo con la etiqueta pegada. Para más detalles acerca de la etiqueta adhesiva de protección contra escritura, consulte el manual del usuario.
- * Si intenta formatear una tarjeta o escribir información en ella con la etiqueta de protección contra escritura pegada, se visualizará el siguiente mensaje.

Memory Card Write Protected

Formatear una tarjeta de memoria

Esta función inicializa (formatea) una tarjeta de memoria para que la información del XV-5080 se puede guardar en ella. Antes de utilizar una nueva tarjeta de memoria o una tarjeta de memoria utilizado en otro dispositivo que se pueda utilizar en el XV-5080, se debe formatear en el XV-5080.

* *Tenga en cuenta que al formatear borrará toda la información almacenada actualmente en la tarjeta de memoria.*

1. Pulse [DISK], y el indicador se iluminará.
 2. Pulse [F5 (Tool)].
 3. Pulse [F1 (Format)].
 4. Pulse [F1 (Drive)].
 5. Gire el dial VALUE o pulse [▲] o [▼] para seleccionar "CARD."
 6. Pulse [F6 (OK)].
- * *Si lo desea, puede cambiar la Volume Label pulsando [F4 (V.Label)].*
7. Pulse [F6 (Quick)]. Aparecerá el mensaje "Format, OK?".
 8. Cuando pulse [F6 (OK)], el formato se ejecutará.
- * *Para cancelar la operación, pulse [EXIT].*

MEMO

Al formatear la tarjeta de memoria, puede obtener el mismo resultado realizando [F5 (Full)].

Guardar información

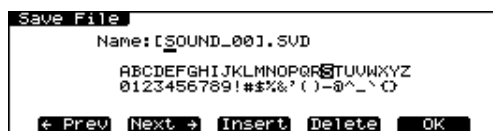
Los ajustes de patch, interpretación, grupo de percusión, sistema, y lista de favoritos en la memoria interna como un solo archivo en una tarjeta de memoria disponible en el mercado (SmartMedia), con el nombre especificado. Los archivos guardados se registran en la biblioteca de sonidos CARD A-H, y se pueden gestionar como sonidos predefinidos.

- * *Se crea la carpeta Sample y se guarda automáticamente si se utiliza alguna información en forma de ondas en el patch u otra información.*
- * *Si guarda archivos que contengan muchos patches, que utilicen ampliamente muestras (información de ondas), necesitará una tarjeta de gran capacidad. En estos casos, recomendamos que guarde la información en un disco Zip o en otro dispositivo SCSI externo.*

1. Pulse [DISK].
2. Pulse [F2 (Save)].

3. Pulse [F1 (Drive)].
4. Gire el dial VALUE, o pulse [▲]/[▼] para seleccionar "CARD."
5. Pulse [F6 (OK)].
6. Pulse [F6 (SAVE)].

Aparecerá la ventana Save File.



Aquí, dé un nombre al archivo, y pulse [F6 (OK)].

Al dar nombre al archivo, gire el dial VALUE o pulse [▲], [▼], [◀], o [▶] para desplazar el cursor y seleccionar los caracteres del nombre, luego pulse [F3 (Next→)].

[F2 (←Prev)]: Para desplazarse un carácter hacia atrás.

[F4 (Insert)]: Para insertar un "_".

[F5 (Delete)]: Para borrar el carácter en la posición del cursor.

Aparecerá la pantalla The Save what from SIMM?.



WAV + PARAMETERS: Se guardan todos los ajustes del XV-5080. Además, las muestras cargadas en el SIMM se guardan en formato WAV.

AIFF + PARAMETERS: Se guardan todos los ajustes del XV-5080. Además, las muestras cargadas en el SIMM se guardan en formato AIFF.

PARAMETERS ONLY: Todos los ajustes del XV-5080 distintos a los de la información de onda de la muestra cargada en el SIMM se guardan.

- * *Cuando guarde con "PARAMETERS ONLY" seleccionado, a información de onda no se guarda. Después de guardar utilizando "WAV + PARAMETERS" o "AIFF + PARAMETERS," que también guardan las formas de onda, puede ahorrar tiempo durante la edición de tones u otras operaciones en el XV-5080 realizando guardados posteriores (si guarda en el mismo soporte) utilizando la opción "PARAMETERS ONLY".*
- Si posteriormente carga información desde un CD-ROM u otra fuente, deberá guardar las formas de onda utilizando la opción "WAV + PARAMETERS" o "AIFF + PARAMETERS".*

7. Cuando termine de realizar los ajustes, pulse [F5 (Full)] o [F6 (Quick)].

Se ejecutará el guardado.

[F5 (Full)]: Se guardarán todas las muestras cargadas en el SIMM. La información guardada sobrescribirá todas las muestras en la tarjeta de memoria.

[F6 (Quick)]: Sólo se guardan los cambios relativos a los contenidos de la tarjeta de memoria. Las muestras en la tarjeta de memoria se compararán (por nombre y tamaño) con las muestras cargadas en la memoria SIMM del XV-5080, y sólo las muestras añadidas de nuevo o reemplazadas se guardarán.

Si no se encuentran muestras cargadas en la memoria del SIMM en la misma tarjeta de memoria, estas muestras se borrarán de la tarjeta de memoria.

La muestra se registrará automáticamente en un banco vacío en CARD A-H.

* Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

Free Area

SIMM

Visualiza la cantidad de espacio libre en el SIMM.

Disk

Visualiza el espacio libre disponible en el disco del dispositivo SCSI conectado.

El tipo de disco se indica entre corchetes ([]). Además, si existen algunos parciales, éstos también aparecerán.

Organizar los contenidos de las tarjetas de memoria

<Poner un nuevo nombre a un archivo (RENAME)>

1. Pulse [DISK], para que el indicador se ilumine.
2. Pulse [F5 (Tool)].
3. Pulse [F2 (Rename)].
Aparecerá la página Card&Disk Rename.
4. Pulse [F1 (Drive)].
5. Gire el dial VALUE, o pulse [▲]/[▼] para seleccionar "CARD."
6. Pulse [F6 (OK)].
7. Gire el dial VALUE para seleccionar el archivo a cambiar.



Si pulsa [F2 (View)], podrá especificar la categoría de los archivos que se visualizan.

Gire el dial VALUE o pulse [▲] o [▼] para seleccionar la categoría a cargar, a continuación pulse [F5 (Mark)]. Pulse [F4 (Mk All)] si desea ajustar marcadores para todos los archivos. Vuelva a pulsarlo para eliminar todos los marcadores.



Los archivos se pueden clasificar. Pulse [F3 (Sort)] para abrir una ventana para seleccionar las preferencias de clasificación. Gire el dial VALUE o pulse [▲] o [▼] para seleccionar el tipo, y pulse [F6 (OK)].

Without: Los archivos se visualizan en el orden en que se han guardado.

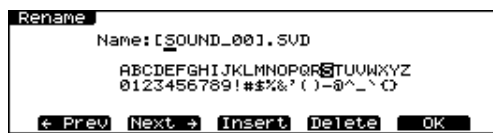
Name: Los archivos se clasifican por el nombre de archivo, en orden ascendente.

Size ▲ : Los archivos se clasifican en orden ascendente de tamaños de archivos.

Size ▼ : Los archivos se clasifican en orden de tamaño de archivos.

8. Pulse [F6 (Rename)].

Aparecerá la ventana Rename.



9. Gire el dial VALUE o pulse [▲], [▼], [◀], o [▶] para mover el cursor y seleccionar los caracteres por nombre, y pulse [F3 (Next→)].

[F2 (←Prev)]: Para desplazar un carácter hacia atrás.

[F4 (Insert)]: Para insertar un " _".

[F5 (Delete)]: Para borrar el carácter en la posición del cursor.

10. Cuando termine de dar nombre a la canción, pulse [F6 (OK)].

* Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

Eliminar archivos (Delete)

1. Pulse [DISK], el indicador se iluminará.
2. Pulse [F5 (Tool)].
3. Pulse [F2 (Delete)].
Aparecerá la página Card&Disk Delete.
4. Pulse [F1 (Drive)].
5. Gire el dial VALUE, o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar "CARD."
6. Pulse [F6 (OK)].

7. Gire el dial VALUE o pulse [▲] o [▼] para seleccionar los archivos a borrar, y pulse [F5 (Mark)]. Pulse [F4 (Mk All)] si desea ajustar marcadores para todos los archivos. Vuelva a pulsar para eliminar todos los marcadores.

* Después de desplazar el cursor a la carpeta, puede abrir la carpeta pulsando [◀], y cierre la carpeta pulsando [▶].

* Los marcadores en la carpeta se eliminan al mover la carpeta.



Pulsando [F2 (View)], puede especificar la categoría de los archivos a visualizar.

Gire el dial VALUE o pulse [▲] o [▼] para seleccionar la categoría a cargar, pulse [F5 (Mark)]. Pulse [F4 (Mk All)] si desea ajustar marcadores para todos los archivos. Vuelva a pulsar para eliminar todos los marcadores.



Los archivos también se pueden clasificar. Pulse [F3 (Sort)] para abrir la ventana para seleccionar las preferencias de clasificación. Gire el dial VALUE o pulse [▲] o [▼] para seleccionar los tipos, y pulse [F6 (OK)].



Without: Los archivos se visualizan en el orden en que se han guardado.

Name: Los archivos se clasifican por nombre, en orden ascendente.

Size ▲ : Los archivos se clasifican en orden ascendente de tamaño de archivos.

Size ▼ : Los archivos se clasifican en orden descendente de tamaño de archivo.

8. Pulse [F6 (Delete)].

Aparecerá el mensaje de confirmación "Delete Sure?" en la pantalla.

9. Cuando pulse [F6 (OK)], se realiza la eliminación.

* Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

* No puede eliminar patches o interpretaciones individuales en un archivo (.SVD).

Free Area

SIMM

Visualiza la cantidad de espacio libre en el SIMM.

Disk

Visualiza el espacio libre restante en el dispositivo conectado SCSI.

Marked

Visualiza el número y tamaño de las muestras marcadas que se transmiten.

<Copiar/desplazar archivos (Cp/Move)>

1. Pulse [DISK], iluminando el indicador.

2. Pulse [F1 (Crd&Dsk)].

3. Pulse [F5 (Tool)].

Aparecerá la página Card&Disk Copy Source.

4. Pulse [F1 (Drive)].

5. Gire el dial VALUE, o pulse [▲]/[▼] para seleccionar "CARD."

6. Pulse [F6 (OK)].

7. Gire el dial VALUE o pulse [▲] o [▼] para seleccionar los archivos a copiar o desplazar, y pulse [F5 (Mark)]. Pulse [F4 (Mk All)] si desea ajustar marcadores para todos los archivos. Vuelva a pulsarlo para eliminar todos los marcadores.



Pulsando [F2 (View)], puede especificar la categoría de los archivos a visualizar.

Gire el dial VALUE o pulse [▲] o [▼] para seleccionar la categoría a cargar, pulse [F5 (Mark)]. Pulse [F4 (Mk All)] si desea ajustar marcadores para todos los archivos. Vuélvalo a pulsar para eliminar todos los marcadores.



Los archivos también se pueden clasificar. Pulse [F3 (Sort)] para abrir la ventana para seleccionar las preferencias de

clasificación. Gire el dial VALUE o pulse [▲] o [▼] para seleccionar el tipo, y pulse [F6 (OK)].

Without: Los archivos se visualizan en el orden en que se han guardado.

Name: Los archivos se clasifican por nombre, en orden ascendente.

Size ▲ : Los archivos se clasifican en orden ascendente según el tamaño.

Size ▼ : Los archivos se clasifican en orden descendente según el tamaño.

8. Pulse [F6 (Select)].

Aparecerá la página Card&Disk Copy Destination.

* Aparecerá la cantidad de espacio disponible en el soporte en el destino de copia/desplazamiento. Esto le permite comprobar si los archivos marcados se han copiado/desplazado.

9. Después de pulsar [F1 (Drive)], gire el dial VALUE o

pulse [▲] o [▼] para seleccionar el soporte destino de copia/desplazamiento.

Cuando copie o desplace a una carpeta, pulse [▲] o [▼] para seleccionar la carpeta de destino, y pulse [▶] para cerrar la carpeta.

10. Pulse [F6 (OK)].

11. Pulse [F6 (Copy)] para iniciar la copia.

Cuando pulse [F5 (Move)], el desplazamiento se realizará.

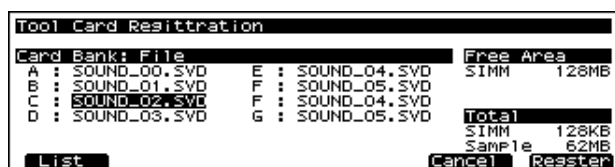
* Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

* No puede copiar ni desplazar patches o interpretaciones individuales en un archivo (.SVD).

<Registrar a bancos (Regstry)>

1. Pulse [DISK], para iluminar el indicador.
2. Pulse [F5 (Tool)].
3. Pulse [F5 (Regstry)].

Aparecerá la página Card&Disk Card Registration.



* La cantidad de memoria disponible en los SIMM instalados, y el tamaño de las muestras en la tarjetas se visualiza.

4. Pulse [▲], [▼], [◀], o [▶] para desplazar el cursor al banco a utilizar para registrar.
5. Pulse [F1 (List)] para visualizar la página Sound File List.
6. Gire el dial VALUE para seleccionar el archivo que desea registrar, y pulse [F6 (OK)].

Se realiza el registro.

* Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

MEMO

Si no hay ningún banco disponible, puede seleccionar los archivos de un banco que desee eliminar, y pulse [F5 (Cancel)]. Los registros se cancelarán, y el banco estará vacío y disponible.

Copiar archivos en una tarjeta de memoria o en otra tarjeta (CardCpy)

Puede obtener archivos guardados en una tarjeta de memoria y copiarlos en otra tarjeta.

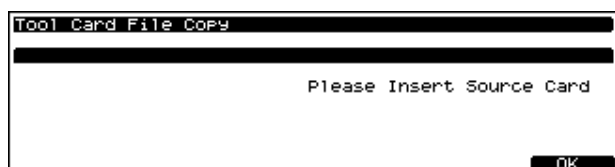
* La tarjeta de memoria destino de copia ya debe estar formateado.

NOTA

Siempre compruebe las instrucciones en la pantalla al insertar o extraer tarjetas durante la copia de archivos. Si utiliza otro procedimiento o secuencia puede dañar la tarjeta.

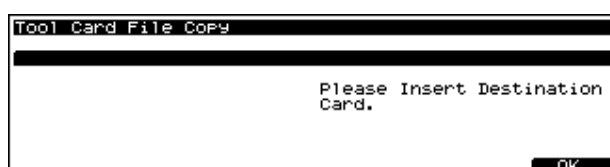
1. Pulse [DISK], para que se ilumine el indicador.
2. Pulse [F5 (Tool)].
3. Pulse [F6 (CardCpy)].

Aparecerá la página Card&Disk Card File Copy.

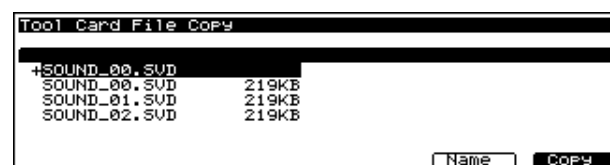


4. Después de que aparezca la página indicada en el paso 4, inserte la tarjeta que contiene el archivo que desea copiar, y pulse [F6 (OK)].
5. Gire el dial VALUE para seleccionar el archivo que desea copiar, y pulse [F6 (Select)].

Aparecerá la siguiente pantalla.



6. Cuando aparezca la pantalla anterior, inserte la tarjeta copia de destino y pulse [F6 (OK)].



Los contenidos del destino de copia se visualizan. Los archivos en el destino de copia con "+" aparecerán antes de los nombres de los archivos en la parte superior.

Cuando ejecute la copia de después de seleccionar los archivos con el dial VALUE, y sólo los contenidos se sobrescriben, manteniendo el mismo nombre de destino.

MEMO

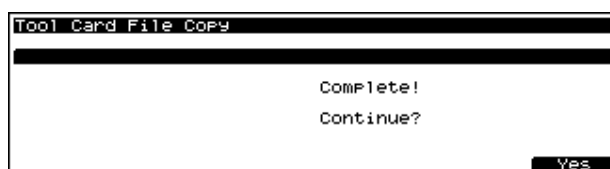
Puede cambiar el nombre de archivo pulsando [F5 (Name)].

Para los detalles sobre la asignación de los nombres, consulte <Poner un nuevo nombre a un archivo (RENAME)> (p. 202).

* Después de dar nombres al archivo, al pulsar [F6 (OK)] se ejecutará la copia.

7. Pulse [F6 (Copy)] para ejecutar File Copy, y aparecerá la siguiente pantalla.

* Para cancelar la copia, pulse [EXIT].



8. Si desea continuar copiando más archivos u otras informaciones, pulse [F6 (Yes)]. Para salir de la operación, pulse [EXIT].

* En esta operación no se copian muestras en la tarjeta de memoria. Para copiar muestras, utilice el procedimiento Sample Load (p. 188) para copiar las muestras al SIMM, y guardarlos en la tarjeta (p. 196).

Guardar toda la información en un disco Zip ([DISK] - [F2 (SAVE)])

Conectando una unidad Zip compatible con SCSI (opcional ZIP-EXT-2S) puede guardar todos los ajustes de patch, interpretación, grupo de percusión, sistema, y lista de favoritos en la memoria interna, situarlas en un solo archivo, dar nombre al archivo, y guardarlo en un disco Zip. Utilice discos Zip cuando desee guardar información para la que no haya espacio disponible interno, de forma que la información creada se pueda utilizar para otro XV-5080.

* La carpeta *Sample* se crea y guarda automáticamente si se utiliza alguna información de onda en el Patch u otra información.

Formatear un disco Zip/disco duro (Format)

Esta función inicializa (formatea) un disco Zip o un disco duro para que la información del XV-5080 se pueda guardar en él. Se debe formatear siempre que se utilice un disco nuevo en el XV-5080.

* Tenga en cuenta que al formatear se borrará la información que ya esté en el disco.

Existen dos tipos de formateado, “Quick” y “Full” con los discos Zip, primero intente formatear utilizando “Quick.” Si no se realiza el formateado, aparecerá un mensaje en la pantalla sugiriendo “Full”. Pulse [F6 (OK)] para continuar con el formateado; para cancelar, pulse [EXIT].

Cuando vuelva a formatear un disco que ya se haya formateado, realice el formateado con el siguiente procedimiento.

Si no se han realizado particiones en un disco duro

Utilice el formato Quick.

Si se ha partido el disco duro en un número de particiones separadas, y desea formatear una partición especificada

Selecione el número de partición, y utilice el formato Quick.

Si se ha partido el disco duro en un número de particiones separadas, y desea formatear el disco duro entero

Utilice el formateado Full (las particiones se eliminarán).

* Los dispositivos de almacenamiento que ofrecen una función de protección contra la escritura puede que la tengan activada. Si intenta formatear dichos dispositivos utilizando el formato “Quick”, aparecerá un mensaje sugiriendo que utilice el formato “Full”. Pulse [F6 (OK)] para continuar con el formateado; para cancelar, pulse [EXIT].

* Un disco que se pueda utilizar con Windows 98/95/3.1 o MS-DOS se puede utilizar tal cual.

* No se puede utilizar un disco con formato Mac OS.

* No se pueden realizar particiones del disco duro con el XV-5080.

1. Prepare el soporte a formatear.
2. Pulse [DISK], para que el indicador se ilumine.
3. Pulse [F5 (Tool)].
4. Pulse [F1 (Format)].
5. Pulse [F1 (Drive)].
6. Gire el dial VALUE o pulse [▲] o [▼] para seleccionar la unidad o partición.

Si se han realizado particiones en el disco, se utiliza la indicación “SCSI1:PO*****”.

7. Pulse [F6 (OK)].
- * Si lo desea, puede cambiar el Volume Label pulsando [F4 (V.Label)].
8. Pulse [F5 (Full)] o [F6 (Quick)]. Aparecerá el mensaje “Format. OK?”.
- * Si pulsa “Full” con una partición seleccionada, se formatea toda la partición.

9. Cuando pulse [F6 (OK)], se ejecutará el formato.

* Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

10. Pulse [EXIT] para volver a la página anterior.

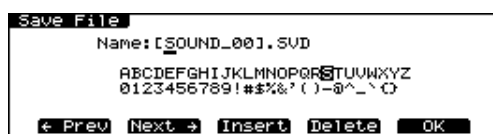
Guardar información

1. Pulse [DISK].
2. Pulse [F2 (Save)].
3. Pulse [F1 (Drive)].
4. Gire el dial VALUE, o pulse [▲]/[▼] para seleccionar “SCSI *: *****”.

* Cuando copie a una carpeta, pulse [▲] o [▼] para seleccionar la carpeta de destino, y pulse [▶] para abrir la carpeta.

5. Pulse [F6 (OK)].
6. Pulse [F6 (SAVE)].

Aparecerá la ventana Save File.



Aquí, dé nombre al archivo, y pulse [F6 (OK)].

Cuando dé nombre al archivo, gire el dial VALUE o pulse

[▲], [▼], [◀], o [▶] para desplazar el cursor y seleccionar los caracteres para el nombre, y pulse [F3 (Next→)].

[F2 (←Prev)]: Para desplazarse un carácter atrás.

[F4 (Insert)]: Para insertar un espacio.

[F5 (Delete)]: Para borrar el carácter en la posición del cursor.

Aparecerá la ventana The Save what from SIMM?.



WAV + PARAMETERS: Se guardarán todos los ajustes del XV-5080. Además, las muestras cargadas en el SIMM se guardan en formato WAV.

AIFF + PARAMETERS: Se guardarán todos los ajustes del XV-5080. Además, las muestras cargadas en el SIMM se guardan en formato AIFF.

PARAMETERS ONLY: Se guardarán todos los ajustes del XV-5080 distintos a la información en forma de onda cargada al SIMM.

- * Cuando guarde con "PARAMETERS ONLY" seleccionado, la información de onda no se guarda. Después de guardar con "WAV + PARAMETERS" o "AIFF + PARAMETERS," que también guarda formas de onda, puede ahorrar tiempo durante la edición de tones u otras operaciones en el XV-5080 realizando guardados (si guarda en el mismo soporte) utilizando la opción "PARAMETERS ONLY". Si posteriormente carga información desde un CD-ROM u otra fuente, deberá guardar las formas de onda con la opción "WAV + PARAMETERS" o "AIFF + PARAMETERS".

7. Cuando termine de realizar los ajustes, pulse [F5 (Full)] o [F6 (Quick)].

Se ejecutará el guardado.

[F5 (Full)]: Se guardarán todas las muestras cargadas en el SIMM. La información guardada sobrescribirá todas las muestras en el dispositivo de almacenamiento.

[F6 (Quick)]: Sólo se guardarán los contenidos relativos a los cambios del dispositivo de almacenamiento. Las muestras en la carpeta del dispositivo de almacenamiento externo (por ejemplo, Zip) se compararán (por nombre y tamaño) con las muestras de la memoria SIMM del XV-5080, y sólo se guardarán las muestras añadidas o sustituidas. Si se encuentran muestras no grabadas en la memoria SIMM en la carpeta con el mismo dispositivo externo de destino, dichas muestras se eliminarán del dispositivo de almacenamiento.

- * Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

8. Pulse [DISK] para volver a la página anterior.

Crear una carpeta

Puede crear carpetas al guardar información en unidades Zip u otros dispositivos externos SCSI similares.

Si guarda todos los ajustes del XV-5080 en otra carpeta para cada muestra le permitirá una gestión eficiente de Patches y otra información que utiliza muestras contenidas en el SIMM.

Al pulsar [F2 (New)] le llevará a la ventana Create New Folder.



Aquí, después de aplicar el nombre, al pulsar [F6 (OK)] se crea una carpeta.

Para instrucciones para asignar un nombre, consulte el paso 9 de <Poner un nuevo nombre a un archivo (RENAME)> (p. 202).

Free Area

SIMM

Visualiza el espacio libre en el SIMM.

Disk

Visualiza el espacio libre del dispositivo SCSI conectado.

Organizar un disco Zip

<Poner un nuevo nombre a un archivo (RENAME)>

Se trata del mismo que para las tarjetas de memoria. Consulte "Organizar los contenidos de las tarjetas de memoria" (p. 197).

<Eliminar archivos/carpetas (Delete)>

Se trata de lo mismo que para las tarjetas de memoria. Consulte "Organizar los contenidos de las tarjetas de memoria" (p. 197).

<Copiar/desplazar un archivo/carpeta (Cp/Move)>

Se trata de lo mismo que para las tarjetas de memoria. Consulte "Organizar los contenidos de las tarjetas de memoria" (p. 197).

Inicializar un sonido

Esta función redefine todos los parámetros en el patch, interpretación, grupo de percusión o sonido de percusión actual a sus ajustes estándar u originales.

- * Sólo la información actual (información en la memoria temporal) se inicializará, y la información residente en la memoria de usuario no se reescribirá. Si desea recuperar los ajustes en sus valores originales, realice un Factory Reset. (p. 206)
- * Para inicializar el sistema MIDI general, consulte **Inicializar los ajustes GM (Init)** (p. 229).

Type (Tipo de inicialización)

DEFAULT: Reajusta la información actual en la memoria temporal a los valores estándar denominados “información inicial”: INIT PATCH, INIT PERFORM o INIT SET. Utilice este ajuste cuando desee crear un sonido rápidamente.

PRESET: Reajusta la información actual a los ajustes del grupo de usuario original.

Si la información actual es una interpretación, patch o grupo de percusión de la memoria PRESET (PR-A-G), y la inicialización se realiza con “PRESET” especificado, la información se reajustará al valor del grupo de usuario con el número correspondiente.

Para patches o interpretaciones

1. Seleccione el patch/interpretación que desee inicializar.

Si utiliza “PRESET” para la inicialización, seleccione el número USER del grupo de interpretación/patch cuya información desee recuperar.

- * Si utiliza “DEFAULT” para la inicialización, no importa el patch o interpretación seleccionado.
 - * Puede seleccionar “DEFAULT (4 TONES)” o “DEFAULT (MULTI-PARTIAL)” en un modo Patch.
2. Pulse [SYSTEM/UTILITY], para que el indicador empiece a parpadear.
 - * Si el indicador está iluminado, está en modo SYSTEM. Vuelva a pulsar [SYSTEM/UTILITY], para que el indicador parpadee.

3. Pulse [F6 (Menu)] para seleccionar Menu 1.

4. Pulse [F3 (Initialize)].

Aparecerá la página correspondiente a la inicialización.



5. Gire el dial VALUE, o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar “DEFAULT” o “PRESET.”

6. Pulse [F6 (Execute)] para realizar la inicialización y volver a la página PLAY.

Si utilizó “DEFAULT” para inicializar, el nombre será “INIT PATCH” o “INIT PERFORM.”

- * Un símbolo “*” aparecerá a la izquierda del nombre del grupo, indicando que los ajustes se han modificado. Si desea mantener los ajustes, los deberá guardar. (p. 194)

Para grupos de percusión

1. Seleccione un grupo de percusión que desee inicializar.

Si utiliza “PRESET” para la inicialización, seleccione el número USER del grupo de percusión cuya información desee recuperar.

- * Si utiliza “DEFAULT” para la inicialización, no importa el grupo de percusión seleccionado.

2. Pulse [SYSTEM/UTILITY], para que el indicador empiece a parpadear.

- * Si el indicador se ilumina completamente, está en modo SYSTEM. Vuelva a pulsar [SYSTEM/UTILITY], para que el indicador parpadee.

3. Pulse [F6 (Menu)] para seleccionar Menu 1.

4. Pulse [F3 (Initialize)].

Aparecerá la página Initialize.

5. Realice la siguiente operación para que el grupo de percusión se inicialice.

Inicializar un tone de percusión

Pulse [F1 (Key)]. Aparecerá la página Rhythm Initialize Key.



Inicializar un grupo de percusión

Pulse [F2 (All)]. Aparecerá la página Rhythm Initialize All.



6. Gire el dial VALUE, o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar “DEFAULT” o “PRESET.”

En el caso del tone de percusión (Key), también debe especificar el instrumento de percusión (key) que desea inicializar.

Utilice [▲] [▼] para desplazar el cursor a Key, y gire el dial VALUE, o pulse [INC] [DEC] para seleccionar la nota. También puede utilizar TONE SELECT [1]–[4] para seleccionar el sonido del instrumento de percusión que desee editar, según la nota que la toca.

TONE SELECT [1]: Selecciona la nota una octava inferior a la nota seleccionada actualmente.

TONE SELECT [2]: Selecciona la nota un semitono inferior de la nota actualmente seleccionada.

TONE SELECT [3]: Selecciona la nota un semitono por encima de la tecla actualmente seleccionada.

TONE SELECT [4]: Selecciona la nota una octava superior de la nota actualmente seleccionada.

* También puede pulsar una nota en un teclado MIDI conectado para seleccionar el sonido del instrumento de percusión deseado (key). (p. 168)

7. Pulse [F6 (Execute)] para proceder con la inicialización. A continuación volverá a la página RHYTHM PLAY.

Si utilizó “DEFAULT” para inicializar el grupo de percusión, el nombre ajustado será “INIT SET.”

* Un símbolo “*” aparecerá a la izquierda del nombre del grupo, indicando que los ajustes se han modificado. Si desea mantener los ajustes, los deberá guardar. (p. 194)

Cambiar la forma de gestionar las señales MIDI recibidas en MIDI IN 2

Pulsando [F2 (MIDIIN2)] en la pantalla Initialization, puede cambiar los ajustes que determinan como se gestionan las señales MIDI que se reciben en MIDI IN 2.

Utilice el dial VALUE para seleccionar el parámetro, y pulse [F6 (Init)] para realizar el ajuste.

MIDI IN 2

Mode

GM OFF: Se controlan las interpretaciones, patches, y grupos de percusión, en combinación con la señal de MIDI IN 1.

GM: Inicializa los ajustes básicos del sistema GM. Las señales MIDI recibidas controlarán un generador de sonido GM independiente de interpretaciones, patches, y grupos de percusión controlados a través de MIDI IN 1.

GM2: Inicializa los ajustes básicos del sistema GM2. Las señales MIDI recibidas controlarán un generador de sonido GM independiente de interpretaciones, patches, y grupos de percusión controlados a través de MIDI IN 1.

Puntos a tener en cuenta al escribir información.

Transmitir información a un dispositivo MIDI externo (Data Transfer)

Puede transmitir generadores de sonido o ajustes del sistema que estén en la memoria del XV-5080—o guardados en una tarjeta de memoria—a un dispositivo MIDI externo a la memoria de usuario del XV-5080.

Transmitir a un dispositivo MIDI externo

El acto de transmitir un patch, interpretación, grupo de percusión o información del sistema a un dispositivo MIDI externo se denomina “volcado general.” Puede realizar un volcado general cuando dos XV-5080 están conectados, o cuando desea guardar un patch, interpretación, grupo de percusión o información del sistema en un dispositivo MIDI externo como copia de seguridad de la información del XV-5080.



Source

Puede especificar la información a transmitir seleccionando la combinación apropiada que aparece a continuación.

Por ejemplo, si desea transmitir el grupo USER Patches 001–020, debería especificar “PATCH USER: 001–020.”

TYPE	BLOCK		
ALL	USER		
	TEMP		
PERFORM	USER	01–64	
	TEMP	-PATCH	*1
		+PATCH	*2
	CTRL		
PATCH	USER	001–128	
	TEMP		
RHYTHM	USER	001–004	
	TEMP		
SYSTEM	USER		

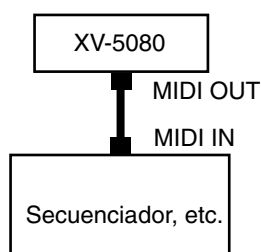
* 1 La interpretación actual

* 2 La interpretación actual y el patch o grupo de percusión asignado a cada parte de la interpretación

- * ALL indica todos los patches, interpretaciones y grupos de percusión en los siguientes ajustes (USER o TEMP).
- * Cuando se ajusta a TEMP, se transmitirá la información en el área temporal.
- * Cuando se ajusta CTRL, el estado de interpretaciones, incluyendo la selección de banco de interpretaciones y los cambios de programa, no se envían como mensajes exclusivos, sino como mensajes de canal MIDI. Para más información sobre los mensajes de canal MIDI transmitidos, consulte "Implementación MIDI." (p. 282)
- * No es posible transmitir los ajustes del sistema GM.

Destino

Como se muestra en el diagrama, conecte el XV-5080 al dispositivo MIDI externo antes de realizar el procedimiento.



1. Pulse [SYSTEM/UTILITY], para que su indicador empiece a parpadear.
 - * Si el indicador se ilumina por completo, está en modo SYSTEM. Vuelva a pulsar [SYSTEM/UTILITY], para que el indicador parpadee.
2. Pulse [F6 (Menu)] para seleccionar Menu 2.
3. Pulse [F2 (Xfer)].
4. Pulse [F1 (to MIDI)]
5. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor al parámetro que desee ajustar.
6. Gire el dial VALUE o pulse [INC] / [DEC] para seleccionar el valor deseado.
7. Pulse [F6 (Trans)] para realizar la transmisión.
 - * Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

Transmitir a la memoria de usuario

Puede transmitir ajustes de patch, interpretación o grupo de percusión a la memoria de usuario y ajustes del sistema a la memoria del sistema.



Puede especificar la información a transmitir seleccionando la combinación apropiada que aparece a continuación.

Por ejemplo, si desea transmitir sólo el grupo PR-A Patch 001, especifique "PATCH PR-A: 001-001."

Si la información seleccionada es demasiado larga para el destino de transmisión, sólo se transmitirá la información que quepa, en el primer número del destino de transmisión especificado.

(Ejemplo)

Fuente

Type: PATCH
Block PR-A:001-005

Destino

User:127

Si los ajustes anteriores se realizan y la transmisión se ejecuta, sólo los dos grupos PR-A Patches 01 y 02 se transmitirán a los patches 127 y 128 del grupo de usuario.

TYPE	BLOCK	
ALL	PR-A, B	*1
PERFORM	USER *2	01-64
	PR-A, B	01-32
	CARD	01-64 *6
PATCH	USER *2	001-128
	PR-A-G *3	001-128
	CARD	001-128 *5
	XP-A-H	*4
RHYTHM	USER *2	1-4
	PR-A-G *3	1-2
	CARD	1-4 *5
	XP-A-H	*4
SYSTEM	CARD	*6
F-LIST	CARD	*6

- * 1 Como no hay otras, las interpretaciones distintas a PR-A/B no se pueden seleccionar.
- * 2 Desplaza información dentro de la memoria de usuario en unidades de bloque. El patch destino del desplazamiento se sobrescribirá.
- * 3 PR-H utiliza información GM, y no se puede transmitir.
- * 4 Depende de la tarjeta de ampliación de ondas instalada

- * 5 Después de designar el archivo, ajuste las especificaciones de la gama para el bloque a especificar.
- * 6 Especifica el archivo.
- * Si el número enviado supera la capacidad de la memoria de usuario, y la transmisión de la información de detiene cuando la memoria está llena.

Destino

Ajusta el número de destino de transferencia en "User."

- * No puede seleccionar ALL, SYSTEM, o F-LIST.

A continuación se muestra el procedimiento de ajuste.

1. Pulse [SYSTEM/UTILITY], para que el indicador empiece a parpadear.
 - * Si el indicador está completamente iluminado, está en modo SYSTEM. Vuelva a pulsar [SYSTEM/UTILITY], para que el indicador parpadee.
2. Pulse [F6 (Menu)] para seleccionar Menu 2.
3. Pulse [F2 (Xfer)].
4. Pulse [F2 (to USER)].
5. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor al parámetro que desee ajustar.
6. Gire el dial VALUE o pulse [INC] / [DEC] para seleccionar el valor deseado.
7. Pulse [F6 (Trans)] para realizar la transmisión.
 - * Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

Proteger la memoria interna (Protect)

Esta función ayuda a prevenir que se sobrescriba accidentalmente la memoria de usuario para asegurar que la información de patch, interpretación o grupo de percusión no se borran por accidente.

Internal Write Protect

El ajuste Internal Write Protect evita que se escriba y sobrescriba por accidente las ubicaciones de la memoria de usuario. Cuando se ajuste a "ON," la información no se puede escribir. La información sólo se puede escribir cuando Write Protect está ajustado a "OFF." Cuando el XV-5080 se pone en marcha, este ajuste se activa automáticamente, —la deberá desactivar antes de escribir información en la memoria de usuario. También puede desactivar este ajuste durante el procedimiento Write.

Exclusive Protect

El ajuste Exclusive Protect evita que los mensajes exclusivos del sistema recibidos desde un dispositivo MIDI externo rescriban los ajustes de la memoria de usuario. Cuando se ajusta a "ON," la información no se puede escribir. La información sólo se puede escribir cuando Internal Write Protect está ajustado a "OFF." Cuando se ajusta a "OFF," la información se puede rescribir, incluso si el ajuste Internal Write Protect está en posición "ON."

A continuación se muestra el procedimiento para el ajuste.

1. Pulse [SYSTEM/UTILITY], para que el indicador empiece a parpadear.
 - * Si el indicador está completamente iluminado, está en modo SYSTEM. Vuelva a pulsar [SYSTEM/UTILITY], para que el indicador parpadee.
2. Pulse [F6 (Menu)] para seleccionar Menu 1.
3. Pulse [F5 (Protect)].

Aparecerá la página User Memory Protect.



4. Pulse [◀]/[▶] para desplazar el cursor al parámetro que desea ajustar.
5. Gire el dial VALUE, o pulse [INC]/[DEC], para seleccionar el destino de guardado.
6. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página aplicable PLAY.
 - * Incluso si el ajuste Internal Write Protect está "ON" (write prohibit), los mensajes exclusivos del sistema entrantes pueden rescribir la información de memoria de usuario si el ajuste Exclusive Protect está ajustado a "OFF" (write permit).

Restablecer los ajustes originales Factory Settings (Factory)

Esta función reajusta todos los ajustes del XV-5080 a sus valores originales.

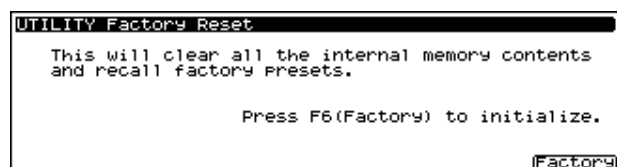


Si la memoria interna del XV-5080 ya contiene información importante que ha creado, esta operación la perderá. Si desea conservar alguno de sus contenidos, debe guardarlos en una tarjeta de memoria disponible en el mercado (p. 195) o en un secuenciador externo (p. 203) o dispositivo de almacenamiento antes de realizar Factory Reset.

A continuación se muestra el procedimiento de ajuste.

1. Pulse [SYSTEM/UTILITY], para que el indicador empiece a parpadear.
 - * Si el indicador está completamente iluminado, está en modo SYSTEM. Vuelva a pulsar [SYSTEM/UTILITY], para que el indicador parpadee.
2. Pulse [F6 (Menu)] para seleccionar Menu 3.
3. Pulse [F5 (Factory)].

Aparecerá la página Factory Reset.



4. Pulse [F6 (Execute)] para realizar Factory Reset.

Para cancelar Factory Reset, pulse [EXIT].

Cuando la operación Factory Reset se haya realizado, aparecerá la página PATCH PLAY.



Puede que el mensaje "Write Protect ON" aparezca en una ventana. Si desea continuar con el Factory Reset, pulse [DEC] para ajustar Write Protect a "OFF," y pulse [F6 (OK)] para cerrar la ventana. A continuación vuelva a pulsar [F6 (Factory)] para realizar Factory Reset.

Cuando esté ajustado a "OFF," Write Protect se mantiene desactivado hasta que el instrumento se desconecte.

Registrar patches favoritos en la LISTA DE FAVORITOS

Puede agrupar sus patches favoritos y más utilizados registrándolos en la LISTA DE FAVORITOS. La LISTA DE FAVORITOS le da un acceso inmediato a los patches favoritos, tanto si están en el XV-5080, en tarjetas de ampliación de ondas, o en tarjetas de memoria. Puede registrar hasta 64 patches en esta lista.



Si se selecciona un patch en una tarjeta de ampliación de ondas o tarjeta de memoria registrado en la lista, no se producirá ningún sonido en el patch a no ser que la tarjeta de ampliación de ondas o la tarjeta de memoria esté insertada.

1. En la página PATCH PLAY, seleccione el patch que desee registrar.
2. Pulse el dial VALUE.

Aparecerá la ventana Sound List.

 - * Cuando aparezca SOUND LIST, pulse el botón [F2 (Favorit)].
3. Gire el dial VALUE o pulse el botón [INC]/[DEC] para seleccionar el número de registro del destino deseado.
 - * No se registra ninguna información en los ajustes originales.



En esta página, si pulsa el mando VOLUME puede escuchar el patch que se registra.

4. Pulse el botón [F3 (Register)].

El patch se registrará en la lista de favoritos.

Para cancelar el registro, pulse el botón [EXIT].

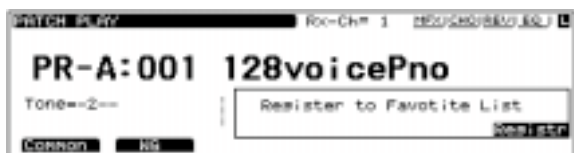
 - * Para cancelar el registro, seleccione el archivo que desea cancelar, y pulse el botón [F4 (Remove)].
5. Pulse el botón [EXIT] o gire el dial VALUE para volver a la página PATCH PLAY.



También puede registrar el grupo de percusión de la misma forma.

Registrar directamente en la lista en la página PATCH/RHYTHM PLAY

La siguiente pantalla aparecerá cuando se pulse [SHIFT] en la página PATCH/RHYTHM PLAY.



Si en este punto se pulsa [F6 (Register)], la información se registra en el número más bajo abierto en la lista.

Aunque el mensaje "COMPLETED" aparece al instante en la pantalla cuando se realiza el registro, el registro se puede llevar a cabo

Seleccionar patches de la LISTA DE FAVORITOS

1. Pulse el dial VALUE.

Aparecerá la ventana Sound List o Favorite.

* Si aparece la ventana Sound List, pulse el botón [F2 (F-List)].

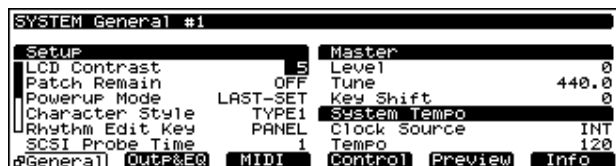
2. Gire el dial VALUE o pulse el botón [INC]/[DEC] para seleccionar el patch deseado.

* Si desea cancelar la selección, pulse el botón [UNDO]. El parámetro recuperará el valor anterior a la posición del cursor.

3. Pulse el botón [F6 (Select)] para volver a la página anterior.

Capítulo 9 Otros ajustes/comprobación del estado

Ajustes comunes a todo el XV-5080 ([SYSTEM/UTILITY] - [F1 (General)])



Procedimiento de ajuste:

1. Pulse [SYSTEM/UTILITY] de forma que el indicador se ilumine.
** Si el indicador parpadea, se encuentra en el modo UTILITY. Pulse [SYSTEM/UTILITY] una vez más de forma que el indicador se ilumine.*
2. Pulse [F1 (General)] varias veces para visualizar la página SYSTEM General #1.
3. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor al parámetro que desea ajustar.
4. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC], para seleccionar el valor deseado.
** Si comete un error deberá pulsar [UNDO], y el valor del parámetro actual volverá al ajuste que estaba en efecto cuando el cursor se movió por primera vez hacia el parámetro.*
5. Pulse [EXIT] para volver a la página PLAY aplicable.

Definir ajustes generales

Setup

LCD Contrast

Intervalo: 1-10

Ajusta el contraste/brillo de la pantalla. Los valores más altos oscurecerán los caracteres.

Patch Remain (Conmutador Patch Remain)

Especifica si desea que las notas que están sonando permanezcan (ON) o desactivadas (OFF) al seleccionar un nuevo Patch o Rhythm Set en el modo Patch.

Además, si selecciona "ON", la información de Volume y Pan, y el modo Key y otros ajustes recibidos mediante MIDI (CC 5, 7, 10, 65, 68, 71-74, RPN 0, 1, 2, MONO ON, POLY ON) serán enviados.

Powerup Mode

Ajusta la condición del XV-5080 cuando se pone en marcha.

Ajustes disponibles:

DEFAULT: El XV-5080 estará a punto para reproducir el Patch "USER:001."

LAST: El XV-5080 se activará exactamente como estaba antes de que se desactivara.

Character Style

Selecciona el estilo de los caracteres de gran tamaño que se visualizan en las diferentes páginas Play (pantalla de número y nombre).

TYPE 1: Caracteres en negrita de un sólo espacio

TYPE 2: Caracteres regular de un sólo espacio

TYPE 3: Caracteres en negrita con espacio proporcionado

TYPE 4: Caracteres regular con espacio proporcionado

Rhythm Edit Key

Puede ajustar si seleccionará o no los instrumentos de percusión para editar utilizando los controles del panel frontal del XV-5080 o también pulsando las teclas en un teclado MIDI conectado.

Ajustes disponibles:

PANEL: Los sonidos de instrumento de percusión sólo se pueden seleccionar utilizando las TONE SELECT [1]-[4] del XV-5080.

PANEL&MIDI: Los sonidos de instrumento de percusión se pueden seleccionar utilizando las TONE SELECT [1]-[4] del XV-5080 y pulsando una tecla en un teclado MIDI conectado.

MEMO

Si desea seleccionar instrumentos de percusión utilizando los botones [E]-[H] del XV-5080 mientras reproduce los sonidos en un teclado MIDI, seleccione "PANEL."

SCSI Probe Time

Ajusta el tiempo que tarda en reconocer dispositivos SCSI conectados. Cuánto más alto se ajuste el valor, más largo es el tiempo permitido. Normalmente, éste está ajustado a "1."

Valores de ajustes: 1-10

- * Si el dispositivo SCSI conectado no se reconoce, ajuste un valor más alto, y siga las instrucciones descritas en "Desactivar el equipo" en el Comienzo Rápido (P.12), desactive el XV-5080. Una vez haya hecho esto, siga las instrucciones en "Activar el equipo" en el Comienzo Rápido (P.12) para activar el equipo en la secuencia adecuada.*

Definir los ajustes de afinación y volumen

Master

Los ajustes Master Tune y Master Key Shift son comunes para todos los Patches, interpretaciones, grupos de percusión, y el Modo GM.

Level (Nivel Master)

Intervalo: 0–127

Ajusta el volumen de todo el XV-5080.

Tune (Afinación principal)

Intervalo: 415.3–466.2 kHz

Ajusta la afinación general del XV-5080. El ajuste se expresa como la frecuencia reproducida mediante la tecla A4.

Key Shift (Transposición del tono principal)

Intervalo: -24– +24

Cambia la afinación general del XV-5080 en intervalos de semitono.

Ajustar el tempo del sistema

System Tempo

Clock Source (Fuente de reloj del sistema)

Especifica el reloj de tempo del sistema.

Ajustes disponibles:

INT: El reloj interno será el reloj de tempo para el sistema.

MIDI: Un reloj externo será el reloj de tempo para el sistema.

Tempo (Tempo del sistema)

Intervalo: 20–250

Ajusta el tempo del sistema.

- * Cuando ajusta la Fuente de Reloj a “MIDI,” el tempo se sincronizará a los mensajes de reloj recibidos desde un dispositivo MIDI externo, de manera que el valor del tempo se ignorará.

Definir los ajustes Scale Tune ([SYSTEM/UTILITY] - [F1 (General)])



Scale Tune

El XV-5080 le permite utilizar temperamentos distintos al temperamento igual. La afinación de cada nota se puede ajustar en intervalos de una centésima (1/100 de un semitono) relativo a su afinación de temperamento igual.

Se puede crear un grupo de ajustes Scale Tune en el modo Patch. En el modo Performance y en el modo de sistema GM, cada Parte puede tener sus propios ajustes Scale Tune.

- * La escala seleccionada se aplica a los mensajes MIDI recibidos desde un dispositivo MIDI externo además de a la generación de sonido local.

Switch (Conmutador Scale Tune)

Actívelo cuando desee utilizar una afinación de escala distinta al temperamento igual.

Patch Scale C-B

Intervalo: -64– +63

Key Scale C-B

Intervalo: -64– +63

Los ajustes en el Modo Patch (Patch Scale)

- * Los ajustes de afinación de escala del Patch comparten los mismos ajustes que los de la Parte 1 de la interpretación.
1. Pulse [PATCH] de forma que su indicador se ilumine.
 2. Pulse [SYSTEM/UTILITY] para que su indicador se ilumine.
 - * Si el indicador parpadea, se encuentra en el modo UTILITY. Pulse [SYSTEM/UTILITY] una vez más para que el indicador se ilumine fijamente.
 3. Pulse [F1 (General)] varias veces para visualizar la página SYSTEM General #2.
 4. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor al nombre de nota que desee ajustar.

5. Gire el dial VALUE, o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el valor deseado.
 - * Si comete un error deberá pulsar [UNDO], y el valor del parámetro actual volverá al ajuste que estaba en efecto cuando el cursor se movió por primera vez hacia el parámetro.
6. Pulse [EXIT] para volver a la página PLAY pertinente.

El ajuste en el modo Performance/GM (Key Scale)

1. Pulse [PERFORM] o [GM] de forma que el indicador se ilumine.
2. Pulse [SYSTEM/UTILITY] para que su indicador se ilumine.
 - * Si el indicador parpadea, se encuentra en el modo UTILITY. Pulse [SYSTEM/UTILITY] una vez más para que el indicador se ilumine fijamente.
3. Pulse [F1 (General)] varias veces para visualizar la página SYSTEM General #2.
4. Pulse PART SELECT [1/17]–[16/32] para seleccionar la Parte que desee ajustar.

Para seleccionar las Partes 17–32, pulse [1-16/17-32], de forma que su indicador se ilumine, y a continuación pulse el botón PART SELECT [1/17]–[16/32] deseado.

5. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor al nombre de nota que desee ajustar.
6. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el valor deseado.
 - * Si comete un error deberá pulsar [UNDO], y el valor del parámetro actual volverá al ajuste que estaba en efecto cuando el cursor se movió por primera vez hacia el parámetro.
7. Pulse [EXIT] para volver a la página PLAY pertinente.

<Temperamento igual>

Esta escala divide una octava en 12 partes iguales utilizando el sistema de afinación más ampliamente utilizado en Música Occidental.

<Entonación justa (Tónica de C)>

Comparado con el Temperamento igual, con esta afinación, los tres acordes fundamentales suenan más ricos. Este efecto sólo se aplica a una tecla, y la transposición puede producir resultados menos satisfactorios.

<Escala de estilo árabe>

En esta escala, E y B son una negra más baja, y C#, F# y G# son una negra más alta comparadas con el temperamento igual. Los intervalos entre G y B, C y E, F y G#, Bb y C#, y Eb y F# tienen una tercera natural—el intervalo entre una tercera mayor y una tercera menor. En el XV-5080, puede utilizar un temperamento de estilo árabe en tres claves de G, C y F.

Ejemplo:

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

Definir los ajustes del ecualizador ([SYSTEM/UTILITY] - [F2 (Outp&EQ)] - [F2 (EQ)])

Es posible ajustar la ecualización para cada jack de salida.

- * ON y OFF se aplican a todos los ecualizadores como un grupo. (p. 24)

SYSTEM EQ											
Output-A L.F L.G H.F H.G						Output-B L.F L.G H.F H.G					
1(L)	200	+15	8000	+15		3(L)	200	+15	8000	+15	
2(R)	200	+15	8000	+15		4(R)	200	+15	8000	+15	
Output-C L.F L.G H.F H.G						Output-D L.F L.G H.F H.G					
5(L)	200	+15	8000	+15		7(L)	200	+15	8000	+15	
6(R)	200	+15	8000	+15		8(R)	200	+15	8000	+15	
Hz		dB		Hz		Hz		dB		Hz	
General		Output		MIDI		Control		Preview		Info	

Output-A (1/2)-D (7/8)

L.F (Frecuencia baja)

Intervalo: 200/400 Hz

Selecciona la frecuencia de la gama baja.

L.G (Gain bajo)

Intervalo: -15- +15

Especifica el gain de frecuencia baja (total de elevación o corte).

Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia.

H.F (Frecuencia alta)

Intervalo: 2000/4000/8000 Hz

Selecciona la frecuencia de la gama alta.

H.G (Gain alto)

Intervalo: -15- +15

Especifica el gain de frecuencia alta (total de elevación o corte).

Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de alta frecuencia.

Procedimiento de ajuste:

1. Pulse [SYSTEM/UTILITY] de forma que su indicador se ilumine.
 - * Si el indicador parpadea, se encuentra en el modo UTILITY. Pulse [SYSTEM/UTILITY] una vez más para que el indicador se ilumine fijamente.
2. Pulse [F2 (Outp&EQ)] para visualizar la página SYSTEM EQ.

3. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor al parámetro que desee ajustar.
4. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el valor deseado.
 - * Si comete un error deberá pulsar [UNDO], y el valor del parámetro actual volverá al ajuste que estaba en efecto cuando el cursor se movió por primera vez hacia el parámetro.
5. Pulse [EXIT] para volver a la página PLAY pertinente.

Establecer los ajustes MIDI ([SYSTEM/UTILITY] - [F3 (MIDI)])

SYSTEM MIDI											
MIDI Receive Ch				MIDI Tx				Rx Switch			
Perform Ctrl	Ch	OFF		Edit Data	OFF			Program Change	OFF		
Patch/Rhy	Rx	Ch	1					Bank Select	OFF		
System Exclusive				Stack				GM System ON			
Device ID	17	Mode	OFF					GM2 System ON	OFF		
Receive Sw	OFF	Number	1	GS	Reset	OFF					
General		Outp&EQ		MIDI		Control		Preview		Info	

Procedimiento de ajuste:

1. Pulse [SYSTEM/UTILITY] de forma que su indicador se ilumine.
 - * Si el indicador parpadea, se encuentra en el modo UTILITY. Pulse [SYSTEM/UTILITY] una vez más para que el indicador se ilumine fijamente.
2. Pulse [F3 (MIDI)] para visualizar la página SYSTEM MIDI.
3. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor al parámetro que desee ajustar.
4. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el valor deseado.
 - * Si comete un error deberá pulsar [UNDO], y el valor del parámetro actual volverá al ajuste que estaba en efecto cuando el cursor se movió por primera vez hacia el parámetro.
5. Pulse [EXIT] para volver a la página PLAY pertinente.

Ajustar el canal MIDI

El XV-5080 produce sonido, puede cambiar los ajustes internos en respuesta a mensajes MIDI que éste recibe de otros dispositivos. Para que esto se produzca, es necesario que coincidan los canales de transmisión MIDI del dispositivo externo con los canales de recepción MIDI del XV-5080.

MIDI Receive Ch (Canal de recepción MIDI)

Perf Ctrl Ch (Canal de control de interpretación)

Al cambiar Interpretaciones mediante mensajes MIDI desde el dispositivo externo, ajuste el canal de transmisión del dispositivo externo y este canal al mismo canal.

* Cuando realice una operación de Factory Reset, Perform Ctrl Ch se reajusta a "16."

Patch/Rhy Rx Ch (Canal de recepción Patch/Rhythm)

Ajuste este canal para utilizar un dispositivo MIDI externo (como un teclado MIDI) para reproducir Patches o grupos de percusión, o para que los Patches o grupos de percusión se puedan cambiar en respuesta a mensajes MIDI.

Ajustar el conmutador de recepción/transmisión MIDI

MIDI Tx (Transmisión MIDI)

Edit Data (Conmutador de transmisión de información editada)

Cuando se modifican los ajustes de Patch, interpretación o grupo de percusión, puede especificar si los ajustes modificados se transmitirán como información Exclusiva del Sistema (ON) o no (OFF).

Rx Switch (Conmutador Receive)

Program Change (Conmutador de recepción de cambio de programa)

Especifica si los mensajes Program Change se recibirán (ON), o no (OFF).

Bank Select (Conmutador de recepción de selección de banco)

Especifica si los mensajes Bank Select se recibirán (ON), o no (OFF).

GM System ON (Conmutador exclusivo GM-ON de recepción)

Especifica si los mensajes GM-ON (General MIDI System On) se recibirán (ON), o no (OFF).

GM2 System ON (Conmutador exclusivo GM2-ON de recepción)

Especifica si los mensajes GM Level2-ON (General MIDI Level 2 System On) se recibirán (ON), o no (OFF).

GS Reset (Conmutador exclusivo GS Reset de recepción)

Especifica si los mensajes GS Reset se recibirán (ON), o no (OFF).

Definir los ajustes exclusivos del sistema

System Exclusive

Device ID (Número de identificación de dispositivo)

Intervalo: 17-32

Al transmitir o recibir mensajes System Exclusive, ajuste este parámetro para que el número de identificación del dispositivo coincida con el del otro dispositivo MIDI.

Receive (Conmutador de recepción exclusivo del sistema)

Especifica si los mensajes System Exclusive se recibirán (ON), o no (OFF).

Especificar el estado de recepción para cada tone

Puede activar o desactivar la respuesta a los mensajes MIDI recibidos desde cada Parte de una Interpretación, cada Tone de un Patch, y cada Sonido de Percusión de un Grupo de Percusión.

Para más información sobre ajustes de respuesta MIDI de Partes en una Interpretación, compruebe "Establecer ajustes MIDI de una parte (MIDI) (p. 164)."

Para más información acerca de los ajustes para un Patch, consulte "MIDI Rx Switch (Conmutador de recepción MIDI)" (p. 147).

Para más información sobre ajustes de la respuesta MIDI de Sonidos de Percusión en un Grupo de Percusión, consulte "Otros ajustes (CONTROL)/Rx MIDI (Recepción MIDI)" (p. 180).

Conectores MIDI IN

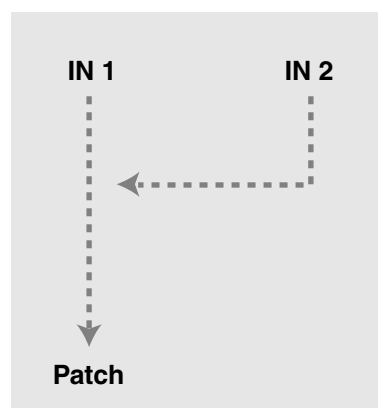
El XV-5080 dispone de dos conectores MIDI IN. Proporcionando dos conectores MIDI IN, el XV-5080 fácilmente suministra una amplia variedad de situaciones de interpretación.

El conector MIDI IN 1 del XV-5080 normalmente se utiliza para interpretaciones de teclado y similares, mientras que el conector MIDI IN 2 está designado como un conector auxiliar, conveniente para utilizar un secuenciador conectado u otro dispositivo que reproduzca acompañamiento.

* Si sólo utiliza una de los conectores MIDI IN, es aconsejable que utilice el MIDI IN 1.

En el Modo Patch/Rhythm Set

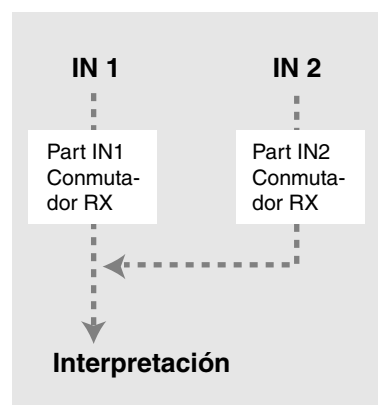
Se recibirán ambos, MIDI IN 1 y 2.



En el Modo Performance

Se reciben los mensajes MIDI de MIDI IN 1 y 2, para 32 Partes.

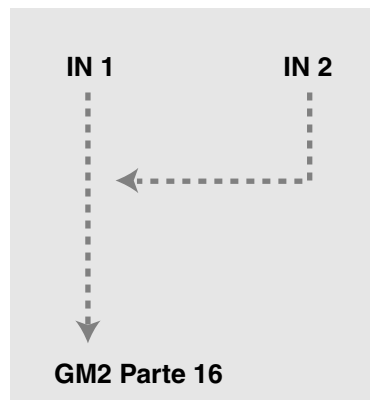
Además, puede ajustar el conmutador de recepción MIDI IN 1/2 para cada una de las Partes (p. 165). Esto significa, por ejemplo, que puede reproducir las Partes 1–16 con los mensajes de MIDI IN 1 y las Partes 17–32 utilizando los mensajes desde MIDI IN 2.



Utilizar el XV-5080 como un Módulo de sonido GM

- Al cambiar al modo GM pulsando el botón GM en el panel:

Los mensajes MIDI desde ambos conectores MIDI IN 1 y 2 se reciben como 16 partes GM2.

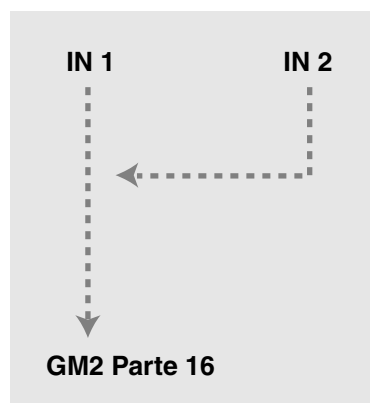


- Recepción de GM ON o GS Reset en MIDI IN

El estado del XV-5080 cambia de la siguiente manera, dependiendo del conector a través del cual se recibe un GM ON o GS Reset.

Cuando se recibe GM ON o GS Reset en MIDI IN 1:

Inicializa el mismo estado que el que se introduciría si se pulsara el botón GM en el panel para pasar al modo GM.

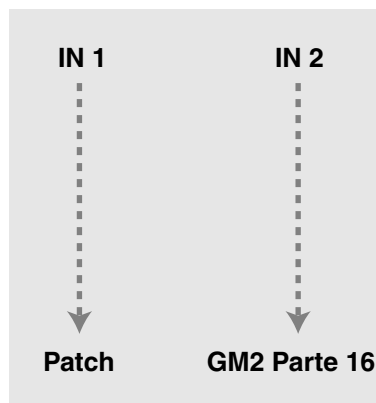


* Cuando se recibe GM ON o GS Reset en MIDI IN 2:

En el modo Patch/Rhythm Set

El instrumento reproduce Patches del XV-5080 mientras funciona como un módulo de sonido GM2 de 16 partes.

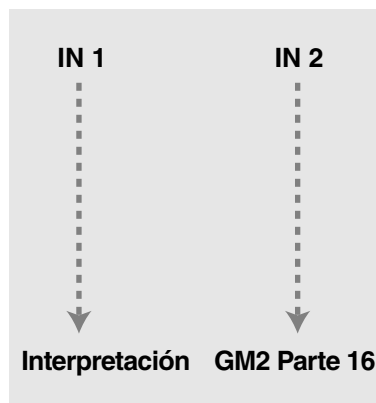
No puede utilizar el panel para seleccionar tones del módulo de sonido GM2 desde MIDI IN 2, ni puede editar estos tones. Sólo se pueden controlar con un dispositivo MIDI externo.



En el modo Performance

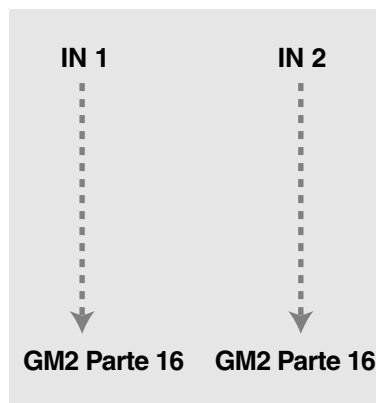
El instrumento funciona como un módulo de sonido (32 partes) de Interpretación y un módulo de sonido GM2 de 16 partes (para un total de 48 partes). En este caso, los ajustes del conmutador de Recepción MIDI IN 2 para las partes de Interpretación están desactivados (siempre OFF).

No puede utilizar el panel para seleccionar tones del módulo de sonido GM2 desde MIDI IN 2, ni puede editar estos tones. Sólo se pueden controlar con un dispositivo MIDI externo.



Modo GM

El instrumento funciona como dos módulos de sonido GM2 de 16 partes independientes, uno para cada uno de los conectores MIDI IN.



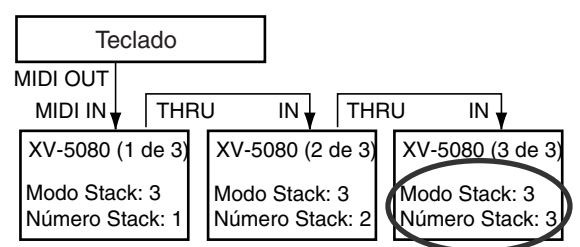
MEMO

Puede inicializar el generador de sonido MIDI IN2 GM y ajustar el estado a "GM OFF" en la pantalla Initialize ([UTILITY] - [Init] - [MIDI In2]).

Conectar dos o más XV-5080 para incrementar la polifonía

La función Stack le permite combinar dos o más equipos XV-5080 para incrementar el número de voces que se pueden reproducir simultáneamente. Puede conectar y utilizar hasta ocho XV-5080.

Utilización con tres unidades conectadas



Secuencia de sonido reproducido	Valor de ajuste
1	2
4	5
7	8
10	-----

Stack

Mode (Modo Stack)

Intervalo: OFF/2-8

Cuando utilice más de un XV-5080, ajuste este parámetro a 2-8. Cuando no utilice la función Stack, ajuste este parámetro a OFF.

Si se desactiva el modo Stack, la función Stack no será operativa, y cada XV-5080 intentará hacer sonar todos los mensajes de nota que recibe.

Number (Número de Stack)

Intervalo: 1-8

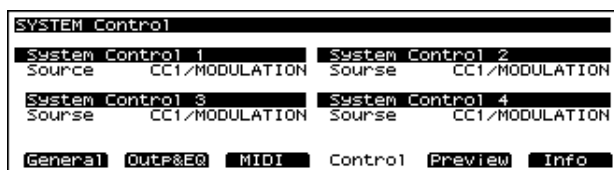
Cuando la función Stack está activada, este parámetro selecciona el XV-5080 que debe funcionar como el equipo primario/primer - es el XV-5080 que reproducirá las primeras 128 voces.

La función Stack no será operativa si utiliza Patches en los que la asignación de tecla del modo Key está ajustada a "MONO" o cuyo conmutador Portamento es "ON" (Página Patch Common Control #1), o para Grupos de percusión. Los Patches para los cuales la asignación de tecla KEY MODE es "MONO" o cuyo conmutador Portamento es "ON" sonarán por el primer XV-5080, y los grupos de percusión sonarán por el segundo XV-5080.

* Los Parches Multi-Partial sonarán por el primer XV-5080.

Seleccionar los controladores Comunes ([SYSTEM/UTILITY] - [F4 (Control)])

Estos ajustes le permiten elegir cuatro controladores MIDI para uso global al controlar los parámetros para cualquier Patch o Interpretación. Los ajustes en cada Patch o Interpretación determinarán si los dos controladores seleccionados se utilizarán realmente. En cada Patch o Interpretación, también necesitará especificar los parámetros a controlar.



System Control 1-4 (Fuente de control del sistema 1-4)

Ajustes disponibles:

OFF: No se utiliza controlador.

CC01-95: Números de Controlador 1-95 (excepto para el 32)

PITCH BEND: Pitch Bend

AFTERTOUCH: Aftertouch

Procedimiento de ajuste:

1. Pulse [SYSTEM/UTILITY] de forma que el indicador se ilumine.
* Si el indicador parpadea, se encuentra en el modo UTILITY. Pulse [SYSTEM/UTILITY] una vez más para que el indicador se ilumine fijamente.
2. Pulse [F4 (Control)] para visualizar la página SYSTEM Control.
3. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor al Control de sistema (Fuente de control del sistema) que desee ajustar.
4. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el valor deseado.
* Si comete un error deberá pulsar [UNDO], y el valor del parámetro actual volverá al ajuste que estaba en efecto cuando el cursor se movió por primera vez hacia el parámetro.
5. Pulse [EXIT] para volver a la página PLAY pertinente.

Confirmar el estado actual ([SYSTEM/UTILITY] - [F6 (Info)])



A continuación se describen los pasos básicos para ejecutar el procedimiento:

1. Pulse [SYSTEM/UTILITY] y confirme que su indicador se haya iluminado.
* Si el indicador parpadea, se encuentra en el modo UTILITY. Pulse [SYSTEM/UTILITY] una vez más para que el indicador se ilumine fijamente.
2. Pulse [F6 (Info)] para visualizar la página SYSTEM Info.
3. Pulse [EXIT] para volver a la página Play.

Wave Expansion A-D (Nombre A-D de la tarjeta de ampliación de ondas)

La pantalla muestra los nombres de las tarjetas de ampliación de ondas (Serie SR-JV80) instaladas en las ranuras EXP A-D.

Las ranuras sin tarjetas instaladas aparecen como "-----."

SRX (Nombre E-H de la tarjeta SRX)

La pantalla muestra los nombres de las tarjetas de ampliación de ondas (Serie SRX) instaladas en las ranuras EXP E-H.

Las ranuras sin tarjetas instaladas aparecen como "-----."

SIMM

Esta pantalla visualiza el estado de instalación de cualquier módulo de memoria (SIMMs), utilizado para la información de onda.

BATTERY CHECK

El XV-5080 contiene una batería que retiene la información en su memoria interna cuando se desconecta su fuente de alimentación. Esta pantalla visualiza el estado de la batería. Si en la pantalla aparece "OK," hay suficiente voltaje. Si en la pantalla aparece "LOW," el voltaje de la batería se ha agotado. Contacte con el centro de servicios de Roland más próximo para sustituir la batería.

SCSI ID

XV-5080 Self

Se visualizará el número SCSI ID actual del XV-5080.

Capítulo 10 Ejemplos de aplicaciones con el XV-5080

Controlar el XV-5080 a Tiempo Real con Dispositivo MIDI externo

Los controladores externos MIDI (palanca modulación, pedalera, pedal de expresión, etc.) se pueden utilizar para modificar ajustes Multiefectos de Tone a Tiempo Real.

Cambiar los ajustes Multiefectos desde un Dispositivo MIDI externo

Los parámetros que se pueden cambiar mediante MIDI se predeterminan según el tipo de Multi Efectos (MFX) seleccionado.

Aplica los parámetros Multiefectos descritos de la p. 44 a la p. 105 que contienen una marca “#”.

Se pueden realizar ajustes para cada Patch, Interpretación, y Grupo de Percusión.

1. Seleccione los multiefectos que desee utilizar.

Realice los ajustes en la página Effects General. Para realizar los ajustes, consulte el Capítulo 2 (p. 25).

2. En las varias páginas Play, pulse los botones en el siguiente orden para acceder a la página Effects MFX #2.

Para Patches o Grupos de Percusión

[F6 (Effects)] - [F3 (MFX Ctl)]

Patch Effects MFX #2				ORG;Perky B	
Type:08(ROTARY	)	Category:(Keyboard	)		
MFX Control	Source	Destination	Sens		
1	CC01/MODULATION	OFF	+63		
2	OFF	OFF	0		
3	OFF	OFF	0		
4	OFF	OFF	0		

General MFX Prm MFX Ctl Chorus Reverb

Para Interpretaciones o Sistema GM

[F5 (Effects)] - [F3 (MFX Ctl)]

Performance Effects MFX #2 Control				---;Andress Cave	
52(SPEAKER SIMULATOR	)	(Guitar&Bass	)	MFX-A:PERFORM	
MFX Control	Source	Destination	Sens		
Control 1	CC01/MODULATION	DIRECT LEVEL	+63		
Control 2	CC01/MODULATION	DIRECT LEVEL	+63		
Control 3	CC01/MODULATION	DIRECT LEVEL	+63		
Control 4	CC01/MODULATION	DIRECT LEVEL	+63		

Performance MFX Ctrl Channel	Receive MIDI	IN1	IN2
MIDI Channel	OFF	Switch	OFF OFF

General MFX Prm MFX Ctl Chorus Reverb



Se pueden ajustar tres multiefectos diferentes para una interpretación. Pulse [F3 (MFX Ctl)] para conmutar entre las páginas MFX-A, MFX-B, y MFX-C.

El canal MIDI utilizado para controlar los tres multiefectos según el ajuste de fuente MFX (p. 31). Si ajusta la fuente de MFX a "PERF" selecciona el canal Performance MFX Ctrl, y al ajustarlo a "Part 1-32," se utilizan los ajustes del canal de recepción para cada parte.

3. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor al parámetro que desee ajustar.
 - * Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [◀] para desplazarse al parámetro del extremo izquierdo.
4. Girando el dial VALUE o pulsando [INC]/[DEC], ajuste el valor.
 - * Si ha cometido un error, pulse [UNDO]. El valor del parámetro volverá al valor en que estaba antes de desplazar el cursor.
5. Pulse [EXIT] para volver a la página PLAY.
 - * Un símbolo “*” aparecerá a la izquierda de su nombre de grupo, indicando que el ajuste se ha modificado. Si desea mantener los ajustes, deberá guardarlos. (p. 194)
 - * Cuando la SOURCE de la interpretación se ajusta a un valor PART 1–32, el nombre de la parte aparecerá en la parte superior derecha de la pantalla. Esto indicará que los parámetros siguientes son los correspondientes al Patch asignado a la parte.

Página MFX Control ([PATCH] - [F6 (Effects)] - [F3 (MFX Ctl)]/[PERFORM] - [F5 (Effects)] - [F3 (MFX Ctl)])

MFX Control Source (Fuente de control MFX)

Selecciona la fuente de control a utilizar para cambiar los parámetros multiefectos, y ajustar la sensibilidad y los parámetros a cambiar mediante la fuente de control.

OFF: No se utiliza ningún controller.

CC01–95: Controller números 1–95 (excepto 32)

PITCH BEND: Pitch Bend

AFTERTOUCH: Aftertouch

SYS-CTRL 1–4: Control del sistema 1–4

MFX Control Sens -63+ +63 (Sensibilidad de control MFX)

Si desea modificar el parámetro seleccionado en una dirección positiva (+)—es decir, un valor superior, hacia la derecha, o más rápido etc.—de su ajuste actual, seleccione un valor positivo (+). Si desea modificar el parámetro seleccionado en una dirección negativa (—)—es decir, un valor inferior, hacia la izquierda, o más lento etc.—de su ajuste actual, seleccione un valor negativo (—). Como más alto sea el número más grande es el cambio producido.

MFX Control Destination (Destino de control MFX)

Selecciona el parámetro multiefectos a controlar utilizando la fuente de control MFX 1–4. Los parámetros que se pueden seleccionar dependen del tipo de multiefectos ajustados como tipo MFX.

Modificar Ajustes de Tone

Puede utilizar el parámetro Matrix Control para controlar los ajustes de control de Tone a tiempo real.

Seleccionar los mensajes MIDI utilizados para el control y los parámetros a cambiar

1. Seleccione el Patch que desea utilizar.
2. Pulse [F5 (LFO&CTL)].
3. Pulse [F3 (Control)].
4. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor en el parámetro que desee ajustar.
5. Gire el dial VALUE, o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el valor deseado.
 - * Si ha cometido un error, pulse [UNDO]. EL valor del parámetro volverá al valor en que estaba antes de desplazar el cursor.
6. Pulse [EXIT] para volver a la página PATCH PLAY.

Matrix Control 1–4

Source (Fuente de control de matriz)

Asigne uno de los siguientes controllers a la fuente de control de matriz. Si desea utilizar un controller que se aplique a todos los Patches, o un controller que no se pueda seleccionar directamente en este punto, seleccione SYS-CTRL1–4, y a continuación seleccione el controller utilizando los parámetros System Control Source (pantalla SYSTEM Control).

Ajustes disponibles:

OFF: No se utiliza ningún controller.

CC01–CC95: Controller números 1–95 (excepto 32)

BENDER: Bender

AFTERTOUCH: Aftertouch

SYS-CTRL1: Controlador del sistema 1

SYS-CTRL2: Controlador del sistema 2

SYS-CTRL3: Controlador del sistema 3

SYS-CTRL4: Controlador del sistema 4

VELOCITY: Velocidad

KEYFOLLOW: Keyfollow

TEMPO: Tempo

LFO1

LFO2

PITCH-ENV: Envolverte de la afinación

TVF-ENV: Envolverte TVF

TVA-ENV: Envolverte TVA

Destino

Selecciona los parámetros a controlar.

OFF: Sin control

PITCH

TMT

Parámetros Effects ([PATCH] - [F6 (Effects)] (p. 26))

DRY LEVEL

CHORUS SEND

REVERB SEND

MFX CTRL1

MFX CTRL2

MFX CTRL3

MFX CTRL4

Parámetros WG ([PATCH] - [F2 (WG)] - [F1 (WG Prm)] (p. 136))

FXM DEPTH

Parámetros LFO ([PATCH] - [F5 (LFO&CTL)] p. 145)

LFO1 PCH DEPTH

LFO2 PCH DEPTH

LFO1 TVF DEPTH

LFO2 TVF DEPTH

LFO1 TVA DEPTH

LFO2 TVA DEPTH

LFO1 PAN DEPTH

LFO2 PAN DEPTH

LFO1 RATE

LFO2 RATE

Parámetros PITCH ([PATCH] - [F2 (WG)] - [F1 (Pch Env)] p. 138)

PIT ENV A-TIME

PIT ENV D-TIME

PIT ENV R-TIME

Parámetros TVF ([PATCH] - [F3 (TVF)] (p. 140))

CUTOFF

RESONANCE

TVF ENV A-TIME

TVF ENV D-TIME

TVF ENV R-TIME

Parámetros TVA ([PATCH] - [F4 (TVA)] (p. 143))

LEVEL

PAN

TVA ENV A-TIME

TVA ENV D-TIME

TVA ENV R-TIME

Sens (Sensibilidad)

Intervalo: -63+ +63

Ajusta el cambio que se producirá en respuesta a los cambios del controller. Los valores negativos (-) invierten el cambio. Los valores negativos (-) invertirán la fase. Para los intervalos LFO, los valores negativos (-) disminuyen la velocidad del LFO, y los valores positivos (+) la acelerarán.

Tone

Seleccione el Tone en el que se aplican los ajustes de los dos parámetros anteriores. "o" significa que el Tone se selecciona para controlar, "_" que no se ha seleccionado, y "R" que el cambio que se aplica se invierte cuando se aplica a este Tone.

Aplicaciones para Patches

Sincronizar el Ciclo LFO al Tempo del Sistema

1. Seleccione el Patch que desee sincronizar en la página PATCH PLAY.
2. Ajuste el parámetro Patch Clock Source (página PATCH Common General #2) a "SYSTEM."
3. Ajuste la longitud del tiempo del intervalo (página PATCH LFO&TL LFO 1, 2) de cada Tone para que coincida con el tempo del sistema.
4. Ajuste el parámetro System Clock Source (página SYSTEM General #1) a "INT."
 - * Cuando el Clock Source del sistema se ajusta a "MIDI," puede sincronizar el multiefecto a un dispositivo externo MIDI.
5. Si el tempo del sistema (página SYSTEM General #1) cambia, el grado LFO también cambia.
6. Ajuste la profundidad de modulación deseada utilizando LFO (página PATCH LFO&CTL LFO 1, 2) para cada Tone.
 - * La sincronización del tempo no está disponible con los patches Multi Partial.

Modificar los multiefectos para que coincidan con el Tempo del sistema

Puede modificar los valores del parámetro multiefectos sincronizados con el Tempo del sistema cuando haya seleccionado los siguientes multiefectos.

Tipo MFX	Parámetro MFX
16:STEP FLANGER	Step Rate
19:TRIPLE TAP DELAY	Delay L-R
20:QUADRUPLE TAP DELAY	Delay1-4
41:STEREO PHASER	Rate,Step Rate
42:KEYSYNC FLANGER	Rate,Step Rate
43:FORMANT FILTER	Rate
45:MULTI TAP DELAY	Delay1-4
46:REVERSE DELAY	Delay1-4
47:SHUFFLE DELAY	Delay
48:3D DELAY	Delay Left/Right/Center
58:SLICER	Rate
60:3D CHORUS	Rate
61:3D FLANGER	Rate,Step Rate

62:TREMOLO	Rate
63:AUTO PAN	Rate
64:STEREO PHASER2	Rate,Step Rate
65:STEREO AUTO WAH	Rate
66:ST FORMANT FILTER	Rate
67:MULTI TAP DELAY 2	Delay1-4
68:REVERSE DELAY 2	Delay1-4
69:SHUFFLE DELAY 2	Delay
70:3D DELAY 2	Delay Left/Right/Center
71:ROTARY 2	Woofer Speed Slow/ Fast,Tweeter Speed Slow/ Fast
72:ROTARY MULTI	Rotary High/Low Slow Rate,Rotary High/Low Fast Rate
73:KEYBOARD MULTI	Phaser Rate,Delay Time Left/Right
74:RHODES MULTI	Phaser Rate,CF Rate,TP Rate
81:GUITAR MULTI A	Delay Time Left/Right,CF Rate
82:GUITAR MULTI BCF	Rate
83:GUITAR MULTI CAW	Rate,Delay Time Left/ Right,CF Rate
84:CLEAN GUITAR MULTI A	Delay Left/Right,CF Rate
85:CLEAN GUITAR MULTI BAW	Rate,Delay Left/Right, CF Rate
86:BASS MULTICF	Rate
89:3D AUTO SPIN	Speed

A continuación tiene un ejemplo en el que STEP FLANGER se utiliza para multiefectos.

1. Seleccione un Patch en la página PATCH PLAY.
2. Ajuste el parámetro Patch Clock Source (página PATCH Common General #2) a "SYSTEM."
3. Compruebe que el tipo MFX (página PATCH Effects General) está ajustado a STEP FLANGER.

Si no es así, reajústelo de esta forma.

4. Asegúrese que el Step Rate (página PATCH Effects MFX) esté ajustado a una nota – no un valor numérico.

Si no es así, reajústelo a un valor de nota.

5. Ajuste el parámetro System Clock Source (página SYSTEM General #1) a "INT."

* Cuando Clock Source del sistema se ajusta a "MIDI," puede sincronizar los multiefectos al tempo de un dispositivo MIDI externo.

6. Cuando el Tempo del Sistema (página SYSTEM General #1) cambia, el grado LFO también cambia.

Hacer que el Tiempo de retardo de un Tone coincida con el Tempo del sistema

* Sólo puede utilizar el tiempo de retardo con patches de cuatro tones.

1. Seleccione un Patch en la página PATCH PLAY.
2. Ajuste el parámetro Patch Clock Source (página PATCH Common General #2) a "SYSTEM."
3. Ajuste el parámetro Time (página PATCH WG Parameter) de Tone Delay a la longitud de una pulsación para el tempo que sincroniza.

Si no es así, reajústelo.

4. Ajuste el parámetro System Clock Source (página SYSTEM General #1) a "INT."

* Cuando System Clock Source se ajusta a "MIDI," puede sincronizar los multiefectos al tempo de un dispositivo MIDI externo.

5. Cuando el Tempo del Sistema (página SYSTEM General #1) cambia, el grado LFO también cambia.

Utilizar un conmutador de pedal para modificar la velocidad de rotación del efecto rotary

1. Conecte un conmutador de pedal (DP-2, DP-6, etc.) a su dispositivo externo (teclado MIDI, etc.).
2. Ajuste el conmutador de pedal del dispositivo MIDI externo para generar mensajes de control-cambio FOOT TYPE (CC4).

Para aprender cómo ajustar el conmutador de pedal, consulte el Manual del Usuario del dispositivo MIDI externo.

3. Seleccione "PR-A: 050 Perky B" en la página PATCH PLAY.

Este Patch utiliza ROTARY como su multiefectos.

4. Vaya a la página PATCH Effects MFX Control y ajuste Source de MFX Control 1 a "FOOT TYPE."

5. Ajuste Destination a "SPEED," y Sens a "+63."

Cuando desee acelerar el efecto rotary, pulse el conmutador de pedal. Libere el conmutador de pedal para que el efecto rotary sea más lento.

Interpretar bucles de frase en un Tempo del sistema

Una tarjeta de ampliación de ondas puede contener Patches basados en formas de onda que son bucles de frase temporizado – en BPM –. Puede interpretar estos bucles de frase sincronizados con el Tempo del Sistema.

1. En la página PATCH PLAY, seleccione un Patch que utilice un bucle de frase.
2. Ajuste el parámetro Patch Clock Source (página PATCH Common General #2) a "SYSTEM."
3. Vaya a la página PATCH WG Parameter.
4. Pulse TONE SELECT [1]–[4] para seleccionar el Tone que utiliza formas de onda con indicación BPM.

Las formas de onda que contengan un número BPM en la primera parte del nombre (como "132: WAVE NAME") son formas de onda con bucles de frase.

5. Confirme que Wave Tempo Sync está ajustado a "ON."
6. Ajuste el parámetro Time (página PATCH WG Parameter) del Tone Delay a "0."

Si selecciona un valor distinto a 0, se aplicará un delay, y no podrá reproducir el Patch con normalidad.

7. Ajuste el parámetro System Clock Source (página SYSTEM General #1) a "INT."

* Cuando System Clock Source se ajusta a "MIDI," puede sincronizar los multiefectos al tempo de un dispositivo MIDI externo.

8. Cuando el System Tempo (página SYSTEM General #1) cambia, la velocidad del bucle de frase también cambia.

* El bucle de frase sonará en el tempo del sistema independientemente del tempo de las teclas que pulsa. Los ajustes para el pitch y FXM se ignorarán.

Cambiar los ajustes de la parte desde un dispositivo MIDI externo

Enviando los mensajes de Cambio de Control para distintos ajustes de Partes, incluyendo el volumen, panorama, y afinación, puede cambiar estos ajustes desde un dispositivo MIDI externo conectado al XV-5080. Eso le permite controlar los fundidos de entrada y los fundidos de salida, abrir y cerrar filtros, y ejercer otros controles a tiempo real desde dispositivos MIDI externos.

Los parámetros que se pueden utilizar para cambiar los ajustes y los mensajes de Cambio de Control que se pueden utilizar para cambiar los valores aparecen a continuación.

Para más información acerca de los mensajes de cambio de control, consulte "Implementación MIDI" (p. 282).

Para cambiar los multiefectos, reverberación, o chorus desde un dispositivo MIDI externo, envíe un mensaje "System Exclusive" (p. 285).

Realizar cambios en el volumen (p. 282)

- Volume: Controller número 7

Cambiar la ubicación estéreo (p. 282)

- Pan: Controller número 10

Aplicar Portamento (p. 283, p. 288)

- Portament: Controller número 65 (Portamento switch), Controller número 5 (Portamento time)

Cambiar los ataques del sonido y el tiempo de liberación (p. 283)

- Rel: Controller número 72
- Atk: Controller número 73

Cambiar la frecuencia de corte (p. 283)

- Cut: Controller número 74

Cambiar la resonancia (p. 283)

- Res: Controller número 71

Cambiar el grado de Chorus/Reverberación interno (p. 284)

- Chorus: Controller número 93
- Reverb: Controller número 91

Cambiar la afinación (p. 285)

- Coarse: Controller número 100 (el valor es 2), Controller número 101 (el valor es 0), Controller número 6 (el valor es 16–112)
- Fine: Controller número 100 (el valor es 1), Controller número 101 (el valor es 0), Controller número 6 (el valor es 32–96), Controller número 38 (el valor es 0–127)

Cuando cambie el parámetro Coarse, ajuste el grado de afinación cuando el valor Control número 6 (Entrada de información MSB). No se produce ningún cambio en la

afinación cuando el valor se ajusta a "64." La afinación aumentará cuando el valor sobrepase de 64, y disminuirá cuando el valor sea inferior a 64.

Cuando cambie el parámetro Fine, ajuste el cambio de cantidad en afinación con los ajustes Control Number 6 (Entrada de información MSB) y Control Number 38 (Entrada de información LSB). No se produce ningún cambio de afinación cuando la entrada de información MSB se ajusta a "64" y la Entrada de Información LSB a "0." La afinación aumenta a medida que aumentan los valores respectivos, y disminuye a medida que los valores respectivos disminuyen.

Especificar el grado de Pitch Bend (p. 284)

- BendRng: Controller número 100 (el valor es 0), Controller número 101 (el valor es 0), Controller número 6 (el valor es 0-12)

<Procedimiento>

Activa el dispositivo MIDI externo para enviar un mensaje de Cambio de Control.

Por ejemplo, si desea cambiar el nivel de volumen, ajuste el dispositivo MIDI externo para enviar el Control número 7 (Mensaje de Volumen). En este caso, el canal MIDI coincide con el canal MIDI de la Parte cuyo volumen desea cambiar.

Para información sobre cómo hacer los ajustes, consulte el Manual del Usuario del dispositivo MIDI externo.

Utilice el dispositivo MIDI externo (ajuste los controles, reproduzca utilizando el secuenciador, etc.) para enviar los ajustes.

No sólo se cambia el sonido real reproducido, sino que también cambian los valores de la pantalla.

Acerca de RPN

"RPN" (Número de Parámetro Registrado) es un mensaje de extensión preparado por el mensaje de Cambio de Control. Utilice el RPN cuando emplee un dispositivo MIDI externo para cambiar los ajustes de la afinación o el Pitch Bend del XV-5080. Un RPN dispone de una parte superior (RPN MSB) y una parte subordinada (RPN LSB). El RPN MSB (Control Number 101) informa al XV-5080 que un ajuste que utiliza RPN viene a continuación, y el valor RPN LSB (Control Number 100) indica el parámetro que se ajustará. Finalmente, el valor de la Entrada de Información (Control Change 6) ajusta el grado de cambio. Cuando el XV-5080 haya recibido un parámetro RPN, éste se aplicará a todos los mensajes de Entrada de Información posteriores en el canal MIDI. Para evitar accidentes, cuando se haya hecho el ajuste para el parámetro se recomienda que el RPN se ajuste a 0.

Por ejemplo, para aumentar la afinación de una Parte concreta una blanca (semitono) envíe el siguiente mensaje de Cambio de Control desde un dispositivo MIDI externo.

- Controller número 100: value "2"
- Controller número 101: value "0"
- Controller número 6: value "65"
- Controller número 100: value "127" <- RPN null
- Controller número 101: value "127" <- RPN null

Para información más detallada sobre RPN, consulte "Implementación MIDI" (p. 282).

Aplicaciones para el control de matriz

Controlar el TMT con el LFO y cambiar el tiempo de reproducción del ciclo del Tone

Cuando se selecciona TMT (Tabla de mezcla de Tone) como destino de control de matriz, puede utilizar el controlador de fuente de control para cambiar el tiempo en el que se reproducen los Tones en un Patch.

Aquí tiene un ejemplo de un Patch utilizando LFO1 como una fuente de control. El tiempo en el que el Tone se reproduce se basa en el valor de amplitud del LFO1.

1. Seleccione "PR-E: 043 Morph Pad" en la página PATCH PLAY.
2. En la página PATCH Common TMT Vel Range (p. 133), ajuste los valores de intervalo de velocidad V.L (Inferior) y V.U. (Superior) para el Tone 1 y 2.

Ajuste el Intervalo de Velocidad para ambos tones de la siguiente forma.

	V.L:	V.U
tone = 1	0:	64
tone = 2	65:	127

3. En la página PATCH Common TMT Vel Range, ajuste el Velocity Fade L.F y U.F a "10" para los Tones 1 y 2.

Así los Tones se funden suavemente fuera de sus intervalos de velocidad.

4. Ajuste TMT Control Switch Velocity-Ctrl a "OFF."

Este ajuste desactiva los ajustes de Intervalo de Velocidad hechos en el Paso 2 y hace que los dos Tones suenen simultáneamente, independientemente de la velocidad – la fuerza con la que se pulsan las teclas – recibidos desde su teclado MIDI o secuenciador.

5. Ajuste TMT Control Switch Matrix-Ctrl a "ON."

Este ajuste permite que el controlador Control Matrix controle el TMT. El siguiente diagrama muestra la relación entre el Controlador de Velocidad TMT y el TMT Ctrl Sw.

(1)	(2)	(3)(4)
[Velocity-Ctrl]	ON OFF	ON OFF
[Matrix-Ctrl]	OFF OFF	ON ON

(1) (3): Los ajustes de Control de Velocidad se activan, y los dos Tones se conmutan on o off según la información de velocidad recibida desde el teclado MIDI o secuenciador.

(2): Los ajustes de Control de Velocidad y el TMT controlado

por el Control de Matriz se desactivan, y los dos tones se reproducen simultáneamente, independientemente de la velocidad de la información recibida desde el teclado MIDI o secuenciador.

(4): El Control de Matriz TMT está activado, y la temporización de los Tones cambian según los datos del controlador de la Fuente de Control.

* Los ajustes del Control de Velocidad TMT tienen prioridad cuando el Control de Velocidad TMT y TMT Ctrl Sw se ajustan a ON.

6. Seleccione "LFO1" como la fuente Matrix Control1 en la página PATCH LFO&Ctrl #1 (p. 146).
7. Seleccione uno de los destinos:Sns–Tone de Matrix Control1 como aparece a continuación.

Destino: TMT
Sns: +63
Tone: o o _ _ (aplicado a Tone 1 y 2)

8. En la página PATCH LFO&Ctrl LFO1 (p. 145), ajuste Form (Onda) y Value (Grado) como aparece a continuación.

	tone=1	tone=2
Form:	SIN	SIN
Value:	64	127

MEMO

Para cambiar la onda, especifique la onda para Tone 1 y 2 en la página PATCH WG Parameter (p. 136).

En este caso, puede utilizar la función Palette (p. 135) para visualizar los parámetros de cuatro Tones en una pantalla, para facilitar la realización de los ajustes.

9. Pulse [EXIT] para volver a la página PATCH PLAY.



Otras aplicaciones posibles incluyen la sincronización de la frecuencia de la Fuente de Control LFO con el tempo, asignando Modulación y otros parámetros a la Fuente de Control, y cambiando el Tone a tiempo real desde un teclado MIDI o otro dispositivo similar.

Utilizar el XV-5080 como un Módulo de sonido general MIDI

El XV-5080 dispone de un **Modo GM (GM2)**—una forma adecuada para reproducir o crear datos de partitura GM (archivos musicales para Módulos de Sonido General MIDI). Puede reproducir información de partituras GM disponibles comercialmente e incluso modificar varios ajustes de parámetros para expresiones musicales mejoradas.

Entrar en el modo GM

El modo GM básicamente es similar a un tipo de Interpretación especial en el que se asigna un Grupo de Percusión del Sistema General MIDI a la Parte y los Patches del Sistema General MIDI se asignan a otras Partes.

Sin embargo, no puede guardar los ajustes del modo GM en una memoria de usuario.



La página GM PLAY muestra un Patch o Grupo de Percusión asignado a cada Parte.

Cada vez que entre en el modo GM, el Grupo de Percusión GM se asigna a la Parte 10, y Piano 1 se asigna a otras Partes. También puede seleccionar otros Patches GM y Grupos de Percusión GM para cada Parte que coincidan con la interpretación.

1. Pulse [GM] en MODE para ir a la página GM PLAY. Cuando conmuta el XV-5080 en el modo GM, el generador de sonido se inicializa para ajustes básicos del Sistema GM.
2. Para cambiar la Parte actual, pulse [◀] o [▶].
3. Para cambiar el Patch GM o el Grupo de Percusión GM asignado a la Parte, realice el mismo procedimiento que para seleccionar un Patch o Grupo de Percusión.

Inicializar el generador de sonido para los ajustes básicos del sistema general MIDI

Para reproducir una partitura GM correctamente, el generador de sonido se debe inicializar con los ajustes del sistema GM básicos. El generador de sonido del XV-5080 se inicializa en las siguientes situaciones.

- Cuando se conmuta al modo GM
- Cuando recibe un mensaje GM System On desde un dispositivo MIDI externo

- Cuando un mensaje GM System On se encuentra en los datos de la canción reproducido
- Cuando se pone en marcha el XV-5080.
- Cuando ejecuta la función GM Initialize (p. 229).

Reproducir una partitura GM

Cuando el XV-5080 está en modo GM, reproduce las partituras GM correctamente. Además de esto, el XV-5080 proporciona muchas funciones ampliadas no definidas en las especificaciones del Sistema GM, y si crea archivos musicales ampliados, puede que su canción no se reproduzca correctamente en otros módulos de sonido GM compatibles.

Además, aunque el XV-5080 también pueden ser compatibles con el formato GS al recibir un mensaje GS Reset MIDI, las series Sound Canvas de Roland (incluyendo el SC-8850 y el SC-8820) disponen de diferentes sistemas de módulos de sonido y mapa de tones ampliado, puede que no pueda obtener información MIDI (información de música GS) creada especialmente para utilizar sólo con las series Sound Canvas de dispositivos ni que se reproduzca adecuadamente.

El principio de una partitura GM normalmente contiene un mensaje GM System On. Por eso, si reproduce una partitura GM empezando al inicio de una canción, el XV-5080 se conmutará al modo GM. Pero si reproduce una partitura GM comenzando en medio de una canción, puede que el XV-5080 no se conmute al modo GM, y puede que la partitura GM no se reproduzca correctamente. Por eso para evitar problemas, es recomendable ajustar manualmente el XV-5080 al modo GM antes de reproducir una partitura GM.

Enmudecer una parte específica

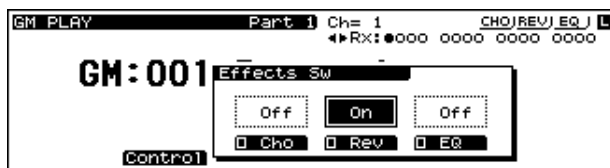
Cuando conmuta al modo GM, todas las Partes se ajustarán para recibir mensajes MIDI. Para desconectar una Parte específica para que no suene, ajuste el conmutador Receive a OFF para la Parte. Primero, pulse [RX] para que su indicador se ilumine.

En este momento, el ajuste on/off de cada Parte aparecerá mediante los indicadores PART SELECT [1/17]–[16/32]. Iluminado está on, oscuro off.

Pulse PART SELECT [1/17]–[16/32] para conmutar la Parte on/off.

* En modo GM, [1-16/17-32] se ignorará.

Activar/desactivar Efectos



1. Pulse [EFFECTS ON/OFF].
2. Utilice [◀] o [▶] para seleccionar el efecto que desea activar/desactivar.
3. Al pulsar [INC] lo activa y al pulsar [DEC] lo desactiva.

EQ

Un ecualizador le permite ampliar o cortar los intervalos de frecuencia especificados de un sonido para ajustar el tone.

- * Aunque pueda añadir ecualización a cada jack de salida del XV-5080, esta operación activa y desactiva el ecualizador de todas las salidas simultáneamente.

Chorus

Chorus añade profundidad y espacio al sonido.

Reverb

Reverb añade la reverberación característica de un vestíbulo o del ambiente de un auditorio.

Modificar los Ajustes del Modo GM

El modo GM también ofrece parámetros que puede modificar para cada Parte. Puede modificar ajustes como efectos, panorama y el nivel para personalizar la reproducción de partitura GM como desee.

Cuando el modo GM se inicializa (p. 229), todos estos ajustes se perderán.

1. Pulse [GM] para entrar en el modo GM.
2. Pulse [F2]–[F5] para seleccionar el grupo de página que desee ajustar.
3. Pulse [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para desplazar el cursor en el parámetro que desee ajustar.

Si ha seleccionado una pantalla de parámetro que se pueda seleccionar independientemente para cada Parte, el número de la Parte seleccionada para editar aparecerá en la pantalla. Para seleccionar una parte diferente, utilice [1/17]–[16/32] para seleccionar una parte.

4. Utilice el dial VALUE o [INC] / [DEC] para modificar el valor.
 - * Si comete un error al ajustar el valor de un parámetro o si no le gustan los cambios, pulse [UNDO] para recuperar el parámetro en su valor original.

5. Si desea ir a otro grupo de página, utilice [F2]–[F5] para elegir un grupo.

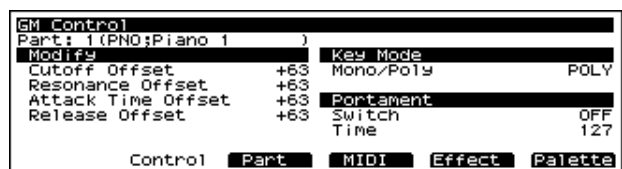
- * También puede ir a otro grupo de pantalla manteniendo pulsado [SHIFT] y utilizando [◀] o [▶].

6. Repita los pasos 2–5 para completar los ajustes de un modo GM.

7. Cuando acabe de realizar los ajustes, pulse [EXIT] para volver a la página GM PLAY.

- * También puede utilizar la pantalla Palette de la misma forma que al editar en el modo Performance (p. 135).

Ajustes para reproducir sonidos ([F2 (Control)])



Modify (Modificación de la parte)

Puede determinar como una Parte reproducirá un sonido ajustándolo para modificar la frecuencia de corte programada para el sonido, Resonancia, Velocity Sense, y ataque de envolvente TVF y TVA y los ajustes de tiempos de liberación.

Cutoff Offset (Cutoff Offset de la parte)

Intervalo: -64– +63

Ajusta el intervalo por el cual se determinan los cambios relativos a los valores de frecuencia de corte TVF para el tone seleccionado de la parte.

Resonance Offset (Resonancia Offset de la parte)

Intervalo: -64– +63

Ajusta el intervalo por el cual se determinan los cambios relativos a la Resonancia TVF para el tone seleccionado de la parte.

Attack Time Offset (Tiempo de ataque Offset de la parte)

Intervalo: -64– +63

Ajusta el intervalo por el cual se determinan los cambios relativos al valor de tiempo de ataque de envolvente TVF/ TVA para el tone seleccionado de la parte.

Release Offset (Tiempo de desvanecimiento offset de la parte)

Intervalo: -64– +63

Ajusta el intervalo por el cual se determinan los cambios relativos en el valor del tiempo de liberación de la envolvente TVF/TVA para el tone seleccionado de la parte.

Modo Key

Mono/Poly (Part Mono/Poly)

Intervalo: MONO/POLY

Especifica si la Parte reproducirá polifónicamente (POLY) o monofónicamente (MONO). El ajuste MONO es efectivo cuando se reproduce un Patch de un instrumento solo como un saxófono o una flauta.

Portament (Portamento)

Switch (Conmutador Portamento)

Determina si el efecto Portamento se aplicará (ON) o no (OFF).

Time (Tiempo Portamento)

Intervalo: 0–127

Cuando se utiliza portamento, también especifica las veces que cambiará el pitch. Los ajustes superiores tardarán más a cambiar el pitch a la siguiente nota.

Ajustes de selección de patch/ Volumen/Panoramización/Afinación ([F3 (Part)])

GM Part	
Part: 1 (PNO:Piano 1)	
Patch	Level & Pan
Type RHYTHM	Part Volume 127
Number 128	Part Pan L64
(PNO:Piano 1)	
Bend Range	Tune
Value 2	Course +48
	Fine +50
Control Part	MIDI Effect Palette

Patch (Patch de parte)

Puede seleccionar el Patch o grupo de percusión a asignar a cada parte.

Type

Intervalo: PATCH/RHYTHM

Selecciona el Patch (PATCH) o grupo de percusión (RHYTHM) que la Parte reproducirá.

Number

Especifica el número de Patches (1–256) o Grupos de Percusión (1–4) que se asignará a cada parte.

Level&Pan

Ajusta el volumen y la panoramización de cada parte.

Part Volume

Intervalo: 0–127

Ajusta el volumen de la parte.

Part Pan

Intervalo: RANDOM/L63–63R

Especifica la ubicación estéreo del sonido de cada parte. L63 es el extremo izquierdo, 0 es el centro, y 63R es el extremo derecho.

* Si modifica los ajustes para Part Volume o Part Pan, se reflejará en la página Part Information.

Tune

Ajusta la afinación de cada parte.

Coarse (Coarse Tune)

Intervalo: -48– +48

Ajusta la afinación del sonido de la parte en intervalos de semitonos en una gama de +/-4 octavas.

Fine (Fine Tune)

Intervalo: -50– +50

Realiza ajustes precisos en intervalos de centésimas en la afinación especificada en Coarse Tune.

Una centésima es 1/100 de un semitono.

Bend Range

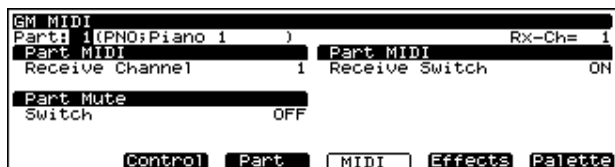
Value

Intervalo: 0–24

Ajusta los cambios de afinación que se producen al desplazar la palanca Pitch Bend.

Los cambios al levantar la palanca ajustan el mismo valor al lado derecho y al izquierdo.

Realizar ajustes MIDI para cada parte ([F4 (MIDI)])



PART MIDI

Receive Channel (Canal MIDI)

Intervalo: 1–16/OFF

Especifica el canal MIDI para cada parte.

Conmutador receptor de parte MIDI

Receive Switch

Ajusta si cada parte responderá a los mensajes MIDI recibidos (ON) o no (OFF) desde dispositivos MIDI externos.

Part Mute

Switch (Conmutador de enmudecimiento de la parte)

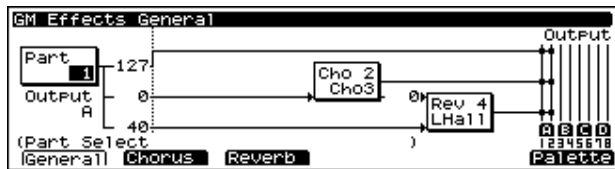
Enmudece la parte en (MUTE) o desactiva el enmudecimiento (OFF).

Realizar ajustes de efectos ([F5 (Effects)])

Aquí, se realizan los ajustes de los efectos Chorus/Reverb utilizados en modo GM.

Cuando el nombre de efecto en la parte superior derecha de la pantalla aparece en líneas discontinuas, indica que los efectos correspondientes para la pantalla están ajustados a OFF. Active el efecto correspondiente antes de realizar los ajustes (p. 225).

Página GM Effects General ([F5 (Effects)] - [F1 (General)])



Part Output Assign

Intervalo: A–D

Asigna el destino de salida para cada parte.

Part Dry Send Level

Intervalo: 0–127

Ajusta el nivel de volumen para cada parte.

Part Chorus Send Level

Intervalo: 0–127

Ajusta el Chorus de cada parte.

Part Reverb Send Level

Intervalo: 0–127

Ajusta la reverberación de cada parte.

Reverb Send Level

Intervalo: 0–127

Determina el nivel de señal enviada de Chorus a Reverb.

Chorus Output Assign

Intervalo: A–D

Ajusta el destino de salida de Chorus.

Reverb Output Assign

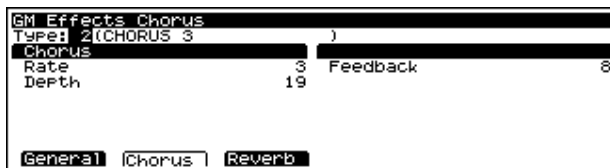
Intervalo: A–D

Ajusta el destino de salida del sonido de reverberación.

Página GM Effects Chorus ([F5 (Effects)] - [F2 (Chorus)])

Aquí se realizan los ajustes para el efecto chorus en modo GM.

En modo GM, los ajustes del efecto Chorus para el patch GM asignado a cada parte se ignorarán (excepto el parámetro Send Level).



Type (Tipo Chorus)

Selecciona el tipo de Chorus.

Ajustes disponibles:

CHORUS 1–4: Chorus 1–4

FB CHORUS: Feedback del Chorus

FLANGER: Flanger

Rate (Intervalo del Chorus)

Intervalo: 0–127

Ajusta la velocidad de la modulación del Chorus.

Depth (Profundidad del Chorus)

Intervalo: 0–127

Ajusta la profundidad de modulación para el Chorus.

Feedback (Nivel de feedback del chorus)

Intervalo: 0–127

Ajusta el sonido de chorus que se devuelve (fed back) al chorus. Los valores más altos producirán un efecto más intenso.

Página GM Effects Reverb ([F5 (Effects)] - [F3 (Reverb)])

Los ajustes de reverberación del modo GM se realizan aquí. En modo GM, los ajustes reverb para el patch GM asignado a cada parte se ignorarán (excepto el parámetro Send Level).



Type (Tipo de reverberación)

Selecciona un tipo de reverberación.

Ajustes disponibles:

SMALL ROOM: Reverberación de una habitación pequeña.

MEDIUM ROOM: Reverberación de una habitación de tamaño medio.

LARGE ROOM: Reverberación de una habitación grande.

MEDIUM HALL: Sonido de reverberación de una sala de conciertos de tamaño medio.

LARGE HALL: Sonido de reverberación de una sala de conciertos grande.

PLATE: Efecto Plate reverb

Time (Tiempo de reverberación)

Intervalo: 0-127

Ajusta el tiempo en que la reverberación continuará.

Comprobar información MIDI para cada parte ([F6 (Info)])

En esta pantalla, puede comprobar el estado de recepción de varios tipos de mensajes MIDI, en una parte individual. Es la forma correcta de comprobar que el generador de sonido responde correctamente a los mensajes de un teclado o un controlador MIDI externo.

Para elementos distintos a la voz, puede modificar los valores. Al hacerlo, se transmitirán los mensajes MIDI, que se puedan grabar en un secuenciador o dispositivo similar.

* Utilice [▲] o [▼] para seleccionar una página de pantalla.

Mod (Información de modulación)

Breath (Información de Breath)

Foot (Información de pedal)

Vol (Información de volumen)

Pan (Información de panoramización)

Exp (Información de expresión)

Hold (Información Hold 1)

Bend (Información Pitch Bend)

Aftertouch (Información Aftertouch)

Voices (Información de voz)

Funciones Utility en modo GM

En el modo GM, puede inicializar el modo GM, y transmitir los ajustes del modo GM, utilizando las funciones Utility.

Procedimiento de ajuste:

1. En modo GM, pulse [SYSTEM/UTILITY], hasta que el indicador se ilumine.
2. Pulse [F6 (Menu)] para seleccionar la función.
3. Pulse el botón F.
4. Pulse [SYSTEM/UTILITY] para volver a la página GM PLAY.

Las funciones del grupo UTIL 2 también se pueden ejecutar desde el modo GM. El proceso es el mismo que en otros modos.

Pulse [] o [] hasta que la función deseada parpadee, y pulse [ENTER].

Aparecerá la página para la función seleccionada.

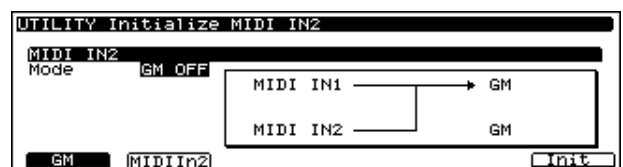
Ajuste los parámetros de la forma conveniente en cada página de función.

Para cancelar la operación, pulse [EXIT]. Para volver a la página GM PLAY, pulse [UTILITY], apagando el indicador.

Pulse [ENTER] para realizar la función.

Cuando la operación haya finalizado, "COMPLETED" aparecerá momentáneamente en la pantalla, a continuación volverá a la página GM PLAY.

Inicializar los ajustes GM (Init)



Cuando GM Initialize sólo inicializa los ajustes del modo GM, la información guardada en la memoria del usuario no se inicializará. Si desea recuperar los ajustes originales, realice Factory Reset (p. 206).

Con el XV-5080, puede utilizar dos generadores de sonido de 16 partes diferentes, uno para cada uno de los dos jacks MIDI IN, cada uno de los que se puede inicializar por separado.

Inicializar el generador de sonido GM utilizado en modo GM (F1 (GM))

Mode

GM: Inicializa los ajustes básicos del sistema GM.

GM2: Inicializa los ajustes básicos del sistema GM2.

Inicializar el generador de sonido GM utilizado sólo para MIDI IN 2 (F2 (MIDI In2))

Mode

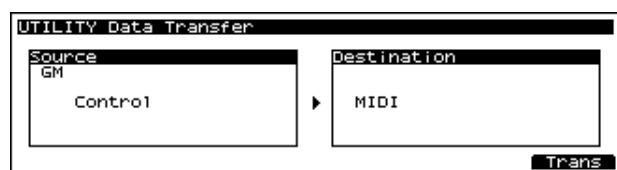
GM: Inicializa los ajustes básicos del sistema GM.

GM2: Inicializa los ajustes básicos del sistema GM2.

GM OFF: El generador de sonido GM específico MIDI IN 2 se desactiva. Cuando se selecciona "GM OFF", la información para MIDI IN 1 y 2 la recibe el generador de sonido GM utilizando el modo GM.

Cuando los parámetros se hayan ajustado, al pulsar [F6 (Init)] se realiza la inicialización.

Transmitir los ajustes del modo GM (XFER)



Los ajustes del modo GM no se pueden guardar en la memoria de usuario. Si desea guardar sus ajustes del modo GM, los puede transmitir como mensajes MIDI a un dispositivo MIDI externo, donde se pueden guardar.

Cuando el dispositivo MIDI externo esté a punto de grabar información, puede pulsar [ENTER].

Para información sobre la transmisión de ajustes, consulte "Implementación MIDI" (p. 282).

Si no desea que los ajustes de una parte específica se transmitan, desactive el conmutador de recepción de dicha parte (p. 227).

Proteger la memoria interna (PROTECT)

Esta función ayuda a prevenir la sobrescritura accidental de la memoria de usuario para asegurar que la información de patch, interpretación o grupo de percusión no se borre por accidente.

Internal (Protección de escritura interna)

El ajuste Internal Write Protect evita que se sobrescriba por accidente las ubicaciones de memoria de usuario. Cuando está ajustado a ON, la información no se puede escribir. Sólo se puede escribir cuando Internal Write Protect está

desactivado. Cuando se pone en marcha el XV-5080, este ajuste se activa automáticamente, – deberá desactivarlo antes de escribir información a la memoria de usuario. También es posible desactivar este ajuste durante la escritura.

Exclusive (Protección exclusiva)

El ajuste Exclusive Protect evita que los mensajes exclusivos del sistema recibidos desde un dispositivo MIDI externo rescriban los ajustes de la memoria del usuario. Cuando esta función está activada, la información no la pueden rescribir los mensajes exclusivos del sistema. Cuando está desactivada, la información se puede rescribir, incluso el ajuste Internal Write Protect está en posición ON.

1. Pulse [SYSTEM/UTILITY] para que su indicador parpadee.
 - * Si el indicador parpadea, está en modo UTILITY. Vuelva a pulsar [SYSTEM/UTILITY] para que el indicador se ilumine.
2. Pulse [F6 (Menu)], y seleccione "Menu1".
3. Pulse [F5 (Protect)].

Aparecerá la pantalla "User Memory Protect".



4. Pulse [▲]/[▼] para desplazar el cursor al parámetro que desee ajustar.
5. Gire el dial VALUE o pulse el botón [INC]/[DEC] para seleccionar el destino.
6. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página PLAY aplicable.
 - * Incluso si el ajuste Internal Write Protect está "ON" (escritura prohibida), los mensajes exclusivos del sistema que se reciban pueden rescribir la información de la memoria del usuario si el ajuste Exclusive Protect está en posición "OFF" (escritura posible).

XV-5080

128 VOICES *8x EXPANSION/SAMPLE PLAYBACK*

Apéndices

Solucionar problemas

Si no se oye ningún sonido, o si la unidad no funciona como esperaba, siga los puntos indicados a continuación. Si con esto no resuelve el problema, contacte con su distribuidor o con el servicio Roland más cercano.

* Si durante la operación aparece un mensaje, consulte la siguiente sección (p. 235).

Sin sonido

¿Está el VOLUMEN al mínimo?

- Compruebe el mando VOLUME, y los ajustes del volumen en el amplificador/mezclador conectados etc.

¿Las conexiones están realizadas correctamente?

- Si no se oye sonido en los auriculares, es posible que los cables de conexión estén rotos, o que el amplificador o mezclador no funcionen correctamente. Compruebe los cables de conexión y otros dispositivos otra vez más.

¿El canal de recepción MIDI es correcto?

- Compruebe que el canal de transmisión MIDI del dispositivo conectado coincida con el canal de recepción del XV-5080.

¿Los ajustes Tone, Patch y Part level son excesivamente lentos?

- Compruebe los ajustes de nivel para cada Tone, Patch y cada Parte.

¿Los Tones o Partes están desactivados?

- Compruebe los ajustes on/off de cada Tone y cada Parte.

¿Son correctos los ajustes del intervalo del tono?

- Compruebe los ajustes key range de cada Tone y cada Parte.

¿Ha bajado el volumen mediante los mensajes de volumen/expresión recibidos desde un dispositivo externo?

- El volumen se normalizará cuando ponga en marcha de nuevo el equipo. Si selecciona una Interpretación o un Grupo de Percusión, el status de recepción para cada tipo de mensaje se puede visualizar en la página PART INFO. (p. 166, p. 228)

¿Son correctos los ajustes de efectos?

- Compruebe los ajustes como Effect On/Off, y Effect

Balance y Level.

¿Son correctos los ajustes de destino de salida?

- Compruebe los ajustes Output Assign y MFX Output Assign.

No puede seleccionar Interpretaciones

¿El [RX] está activado?

- Si [RX] está activado en la página PERFORM PLAY, [A]—[H] (PART SELECT [1/9]—[8/16]) funciona como botones que activan/desactivan las Partes. Desactive el [RX].

No puede seleccionar la Parte en la que se realizan ajustes

¿El [RX] está activado?

- Si [RX] está activado en las diferentes páginas de ajustes Performance, PART SELECT [1/9]—[8/16] funciona como botones que activan/desactivan cada Parte. Desactive el [RX].

La Afinación es incorrecta

¿Es correcto el ajuste Master Tune?

- Compruebe el ajuste. (p. 209)

¿Ha seleccionado Afinación de Escala?

- Compruebe el ajuste. (p. 209)

¿Son correctos los ajustes de afinación para cada Tone y cada Parte?

- Compruebe cada ajuste.

¿Los mensajes pitch bend recibidos desde un dispositivo externo han causado que la afinación quede "pegada"?

- La afinación se normalizará cuando ponga en marcha el equipo. Si selecciona una Interpretación o un Grupo de Percusión, la página PART INFO le permitirá comprobar el status de recepción de cada tipo de mensajes. (p. 166, p. 228)

No se aplican los efectos

¿Los [MFX], [CHORUS], y [REVERB] están desactivados?

- Pulse el botón correspondiente para activar el indicador.

¿Los diferentes ajustes de efectos son correctos?

- Si los niveles de envío para cada efecto están a 0, los efectos no se aplicarán. Compruebe cada ajuste.
- Incluso si el nivel de envío para cada efecto está por encima de 0, los efectos no se aplicarán si el MFX Output Level, Chorus Level, y Reverb Level están ajustados a 0. Compruebe cada ajuste.
- Si Output Assign está ajustado a PATCH para cada Parte de la Interpretación, el sonido saldrá de acuerdo con los ajustes Output Assign del Patch (para cada Tone) que se asigna para estas Partes. Esto significa que si el Output Assign del (cada Tone en) Patch está ajustado a PATCH, el sonido MFX no se enviará.

Los mensajes MIDI no se reciben correctamente

¿Los ajustes canal y conmutador de recepción son correctos?

- Compruebe los ajustes para el canal de recepción MIDI y los diferentes conmutadores para la recepción de mensajes MIDI.

¿Son correctos los ajustes de recepción exclusivos?

- Para que se reciban mensajes System Exclusive, el Número de Identificación del Dispositivo deberá coincidir con los del dispositivo de transmisión, y el conmutador de recepción Exclusivo del Sistema deberá estar activado. (p. 212) También, si desea describir información en el grupo de USUARIO, el mensaje System Exclusive Protect Switch deberá estar también desactivado. (p. 205)

¿Se visualiza la página DEMO PLAY?

- Si la página DEMOPLAY se visualiza, se ignorarán los mensajes recibidos desde un dispositivo externo0.

No se puede utilizar una Tarjeta de Memoria

¿Ha inicializado la Tarjeta de Memoria (SmartMedia)?

- No se puede utilizar una Tarjeta de Memoria sin inicializar. Realice la operación de inicialización. (p. 196)

¿Está utilizando una tarjeta no compatible con el XV-5080?

- No es posible leer los contenidos de una tarjeta que sea para el XV-5080. Asimismo, no es posible escribir información en la Tarjeta de Memoria formateada en otro dispositivo diferente del XV-5080.

La información de la canción no se reproduce correctamente

¿Está reproduciendo desde la mitad de la canción?

- El principio de una canción de partitura GM contiene un mensaje GM System On. En algunos casos, una Partitura GM no podrá reproducirse correctamente a menos que se reciba este mensaje.

¿Está reproduciendo la información de la canción del formato GS?

- Ya que el XV-5080 es una fuente de sonido compatible con el sistema GM, se puede encontrar con casos en los cuales la información de la canción del formato GS no se reproducirá correctamente.

El dispositivo SCSI no se reconoce.

¿Ha puesto en marcha los dispositivos en el orden incorrecto?

- Consulte "Activar el equipo" en Comienzo Rápido (P. 12), y ponga en marcha los dispositivos en el orden correcto.

Con algunos dispositivos SCSI, puede que tarde más de lo normal

- Si esto se produce, ajuste un valor superior para el tiempo SCSI Probe (p. 208).Primero, desactive el XV-5080, siguiendo las instrucciones de "Desactivar el equipo" en Comienzo Rápido (P. 12). A continuación,

siga las instrucciones de “Activar el equipo” en Comienzo Rápido (P. 12), póngalo en marcha en la secuencia correcta. Si aún no se reconoce el dispositivo, incluso con el ajuste en el valor máximo, este dispositivo SCSI no se podrá utilizar con el XV-5080.

¿Se utiliza el ID del SCSI para más de un dispositivo?

- Si más de un dispositivo comparte el mismo ID de SCSI ID, los dispositivos conectados no se reconocerán correctamente. Siga el procedimiento descrito en la p. 185 para ajustar los IDs de SCSI IDs para que ninguno sea compartido por otros dispositivos.

La información de muestras disponible en el mercado para otros dispositivos no se puede cargar.

- El XV-5080 es capaz de cargar información de las series S-700 y AKAI S-1000/3000. Otros formatos no serán compatibles. Confirme la compatibilidad de todos los CD-ROM de información disponibles en el mercado u otros soportes que desee utilizar.
- La información AKAI S-1000/3000 se convierte cuando se carga en el XV-5080. Puede que se produzcan algunas diferencias en la información cuando se reproduzca en el AKAI S-1000/3000.

No se produce ningún sonido desde la salida digital, o se producen interferencias.

- La salida digital del XV-5080 no es compatible con las frecuencias de muestreo (word clock) distintas a 44.1 o 48 kHz. Cuando utilice el XV-5080 con las salidas digitales sincronizadas con un dispositivo externo, compruebe la frecuencia de muestreo (word clock) del dispositivo externo.
- Cuando la frecuencia de muestreo (word clock) de las salidas digitales del XV-5080 se sincronicen con un dispositivo externo, se pueden producir interferencias como resultado de la forma en que se han conectado los cables que transportan la señal. Consecuentemente, se pueden añadir interferencias a la señal de audio, o en algunos casos, puede que no se escuchen algunos sonidos. En estos casos, puede aliviar los problemas reorganizando los cables utilizados para conectar los dispositivos.

Mensajes de error

Si ha realizado una operación incorrecta, o si el XV-5080 no pudo continuar procesando como se le ordenó, en la pantalla aparecerá un mensaje de error. Consulte esta lista y actúe en consecuencia. Esta sección está ordenada alfabéticamente.

All Data on the Drive Will Be Lost.It Will Take a Long Time.Are You Sure?

Problema: Cuando realice un formateado completo, toda la información del disco se perderá. Además, para realizar un formateado completo se tarda bastante tiempo. ¿Desea realizar la operación?

Solución: Para cancelar la operación, pulse [F1 (CANCEL)]. Para realizar un formateado completo, pulse [F6 (FORMAT)].

All Data on the Drive Will Be Lost.Are You Sure?

Problema: Cuando realice un formateado rápido, toda la información del disco se perderá. ¿Desea realizar la operación?

Solución: Para cancelar la operación, pulse [F1 (CANCEL)]. Para realizar un formateado completo, pulse [F6 (FORMAT)].

Battery Low

Situación: La batería interna de seguridad que guarda los contenidos de la memoria del usuario se está agotando.

Solución: Consulte su distribuidor o servicio Roland próximo para cambiar la batería.

Cannot Find Target File!

Problema: La interpretación especificada para la carga automática no se encuentra.

Acción 1: Compruebe que la unidad especificada para la carga de la interpretación automática esté conectada.

Acción 2: En el caso de un disco Zip, insértelo en la unidad.

Dest Disk Incorrect!

Causa: El soporte es de un formato en el que el XV-5080 no puede escribir.

Solución: Prepare soportes de un formato en el que el XV-5080 pueda escribir.

Disk Full!

Causa: El soporte está lleno.

Solución: Borre los archivos no necesarios (p. 198), o prepare otro soporte.

Disk Not Ready!

Causa: El soporte no está preparado.

Solución: Inserte otro soporte.

DISK, Read Error!

Situación: Se ha producido un error durante la lectura del disco.

Solución: Este disco no se podrá utilizar.

DISK, Write Error!

Situación: Se ha producido un error durante la escritura del disco.

Solución: Este disco no se puede utilizar.

File Format Error

Situación: El XV-5080 no puede gestionar este archivo.

File I/O Error

Situación: No ha sido posible guardar/cargar un archivo.

Solución: Realice la operación de nuevo. Si aparece el mismo mensaje, significa que el archivo ha sido dañado. Elimine el archivo dañado.

FILE NAME DUPLICATE, File (file name) Already Exists!

Situación: Ya existe una carpeta con el mismo nombre.

Solución: Elimine el archivo que tenga el mismo nombre del disco, y si sobrescribe y guarda la información, sólo guarde el archivo. Si no desea eliminar este archivo con el mismo nombre del disco, guarde el archivo con otro nombre guárdelo en otro disco.

File Name (Folder, Volume)Format Error

Situación: No se ha asignado un nombre al archivo.

Solución: Asigne un nombre al archivo.

File not Found

Situación: No se ha encontrado el archivo especificado.

Solución: Inserte la tarjeta de memoria que contiene el archivo especificado, e intente volver a realizar la operación.

File Read Error!

Causa 1: La información está dañada, y no se puede cargar.

Acción 1: No utilice este archivo.

Causa 2: Se ha producido un problema con el dispositivo SCSI conectado.

Acción 2: Compruebe las conexiones y la fuente de alimentación del dispositivo SCSI.

File Write Error!

Causa 1: El soporte es de un formato en el que el XV-5080 no puede escribir.

Acción 1: Prepare un soporte en el que el XV-5080 pueda escribir.

Causa 2: Se ha producido un problema con el dispositivo SCSI conectado.

Acción 2: Compruebe las conexiones y la fuente de alimentación del dispositivo SCSI.

Folder Level Too Deep!

Causa: Ha excedido la profundidad permitida en la que se pueden crear carpetas.

Solución: Cree la carpeta en un nivel inferior en la jerarquía de las carpetas.

Format Completed!

Problema: El formateado se ha completado.

Solución: Pulse [F6 (ACCEPT)] para borrar el mensaje.

IMPROPER DISK, This Disk is not for the XV-5080.

Situación: El formato del disco no es el que el XV-5080 puede utilizar.

Solución: Intercambie el disco con uno con un formato que el XV-5080 pueda utilizar, o inicialice el disco para utilizar con el XV-5080.

Illegal Format!

Causa: Como el formato del disco es incorrecto, no se puede cargar.

Solución: No utilice este archivo.

Illegal PCM Wave! Cannot Load This Wave.

Causa: Este archivo utiliza un tipo de compresión que el XV-5080 no puede leer.

Solución: Utilice el dispositivo que creó el archivo para convertir la información en una onda de 8 bits o 16 bits.

Memory Card Full

Situación: No hay suficiente espacio disponible en la tarjeta de memoria para guardar la información.

Solución: Inserte una tarjeta de memoria diferente, o borre la información innecesaria e intente la operación de nuevo.

Memory Card I/O Error

Situación: Es posible que se haya rasgado la tarjeta de memoria o dañado de otra forma.

Solución: Si se ha dañado la tarjeta de memoria, no la utilice. Si aparece el mismo mensaje de error repetidamente, consulte a su distribuidor o a la estación de servicio Roland más próxima.

Memory Card not Ready

Situación: No se ha insertado una tarjeta de memoria en la ranura MEMORY CARD.

Solución: Apague el equipo, e inserte una tarjeta de memoria.

Memory Card Write Protected

Situación: Mientras una etiqueta adhesiva de protección esté pegada a la tarjeta de memoria, no podrá guardar información en el banco de la tarjeta.

Solución: Retire la etiqueta adhesiva de protección contra escritura de la tarjeta de memoria.

Memory Error!

Causa: Por alguna razón, la memoria de ondas no se puede leer ni escribir.

Solución: Puede que el SIMM esté dañado. Si aparece el mismo mensaje incluso después de la reinstalación, utilice un SIMM diferente.

Memory Full!

Causa: Debido a una memoria de ondas insuficiente, no se puede leer.

Solución: Borre las muestras no deseadas de la memoria del XV-5080 (p. 197).

MIDI Buffer Full

Situación: Debido a un volumen desmesurado de mensajes MIDI recibidos, el XV-5080 no los ha procesado correctamente.

Solución: Reduzca la cantidad de mensajes MIDI para ser transmitidos.

MIDI Communication Error

Situación: Se ha producido un problema con las conexiones de los cables MIDI.

Solución: Compruebe que los cables MIDI no estén rotos o sin conectar.

Number '****' Will Be Deleted. Are You Sure?

Problema: La muestra en el número de muestra interno '****' se borrará. ¿Desea continuar?

Solución: Para cancelar la operación, pulse [F1 (CANCEL)]. Para realizar la eliminación, pulse [F6 (DELETE)].

PASSWORD PROTECTED, This Zip Disk is Protected by Password!

Situación: Este disco está protegido contra escritura con una contraseña. La protección de escritura no se puede eliminar con el XV-5080.

Solución: Utilice el dispositivo con el que se creó la contraseña de protección, o prepare un disco Zip que no esté protegido contra escritura.

Path Duplicate!

Causa: Esta intentando escribir en el mismo nivel de jerarquía.

Solución: Cambie el destino de escritura.

Path Name Too Long!

Causa: El nombre del path es demasiado largo.

Solución: Reduzca el nombre de cada carpeta. Alternativamente, desplace toda la carpeta a un nivel de jerarquía inferior (p. 201).

* El "path" indica el nivel de jerarquía en el que se encuentra el archivo. Aparece junto al nombre de la carpeta.

Performance (Patch/Partial/Sample) Full!

Situación: Aunque se ha cargado la información especificada, el espacio libre requerido para la interpretación (Patch/Parcial/Muestra) no está disponible.

Solución: Intente volver a cargar después de borrar las interpretaciones no necesarias (Patches/Parciales/Muestras).

Receive Data Error

Situación: Un mensaje MIDI no se recibe correctamente.

Solución: Si el mismo mensaje de error se visualiza repetidamente, existe un problema con los mensajes MIDI que serán transmitidos al XV-5080.

Source Disk Incorrect!

Causa: La operación que intenta realizar no es compatible con este soporte.

Solución: No seleccione este soporte como objeto de la operación.

This Will Clear the File(s)/Folder(s).Are You Sure?

Problema: El archivo(s) o carpeta(s) se borrarán del disco. ¿Desea continuar?

Solución: Para cancelar la operación, pulse [F1 (CANCEL)]. Para realizar la operación, pulse [F6 (DELETE)].

Too Many Files!

Causa: Se ha excedido el número máximo de archivos que se pueden crear en una carpeta.

Solución: Elimine los archivos innecesarios (p. 197), o escriba el archivo en otra carpeta.

Too Many Folders!

Causa: Se ha excedido el número máximo de carpetas que se pueden crear en una carpeta.

Solución: Elimine los archivos innecesarios (p. 201), o cree la carpeta en otra carpeta.

Unformatted Memory Card

Situación: El XV-5080 no puede utilizar esta tarjeta de memoria.

Solución: Formatee la tarjeta de memoria en el XV-5080.

Unknown Disk Error!

Causa: Se ha producido un error de disco desconocido.

Solución: Contacte con su distribuidor o un centro de servicio Roland próximo.

User Memory Damaged

Situación: La información en la memoria de usuario se ha perdido.

Solución: Utilice la función Factor Reset (UTILITY/UTIL 2/FACTORY RESET) para inicializar la memoria a los ajustes originales.

User Memory Write Protected

Situación 1: El parámetro Internal (UTILITY/UTIL 1/PROTECT/WRITE PROTECT) está ajustado a ON.

Acción 1: Ajuste el parámetro Internal a OFF.

Situación: El parámetro Exclusive (UTILITY/UTIL 1/PROTECT/WRITE PROTECT) está ajustado a ON, y no se pueden recibir los mensajes exclusivos.

Acción 2: Ajuste el parámetro Exclusive a OFF.

User Performances (Patches/Rhythm) Full

Choose User location and OK to overwrite

Situación: Aunque la información especificada se ha cargado, el espacio libre requerido para la interpretación (Patch/Rhythm) no está disponible.

Solución: Pulse [OK] y sobrescribir, o borre la información de la interpretación innecesaria (Patch/Rhythm) y vuelva a cargarla.

Write Protected!

Causa: El disco Zip está protegido contra escritura.

Solución: Utilice otro soporte en el que pueda escribir.

You Cannot Use This Device!

Causa: La operación que intentó realizar no es compatible con este soporte.

Solución: No seleccione este soporte para esta operación.

Conectar un dispositivo SCSI

Para cargar información de onda de una biblioteca de sonido (un CD-ROM que contenga sonidos o frases) en el XV-5080, o para guardar información en un disco remobile o en un disco duro, deberá conectar un dispositivo SCSI disponible por separado.

Los dispositivos SCSI son delicados. Las conexiones incorrectas o su funcionamiento puede hacer que el dispositivo no funcione, e incluso destruir la información en el disco, o dañar permanentemente el mismo dispositivo SCSI. Consulte el Manual del Usuario de su dispositivo SCSI con este manual.

Dispositivos SCSI que se pueden utilizar

Los siguientes tipos de dispositivos SCSI se pueden utilizar con el XV-5080.

Unidad Zip

Se trata de una unidad de disco remobile que dispone de una gran velocidad de lectura y escritura de información, y es resistente a los golpes y al polvo.

Unidad MO

Este disco remobile utiliza soporte de almacenamiento MO (magneto-óptico), mediante rayos láser y magnetismo para el almacenamiento de información de gran precisión.

Disco duro

Se trata del soporte de almacenaje con el tiempo de lectura/escritura de información más rápido. Tiene una gran capacidad, y es capaz de almacenar una gran cantidad de información. Sin embargo, como el disco no es remobile, los discos duros no son prácticos para intercambiar ni transportar información.

- * Si comparte un solo disco duro entre dos unidades XV-5080, nunca permita que dos unidades XV-5080 lean o escriban simultáneamente en el disco duro. Con ello puede dañar la información o los dispositivos conectados.
- * Nunca comparta un solo disco duro entre el XV-5080 y un ordenador. Con ello puede dañar la información o los dispositivos conectados. Algunos ordenadores acceden automáticamente al disco en intervalos regulares, lo que puede provocar que el XV-5080 y el ordenador accedan automáticamente al disco duro.

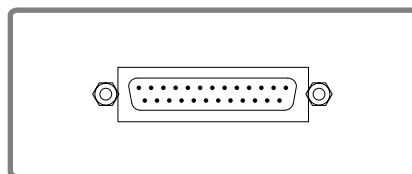
Unidad CD-ROM

Se trata de un dispositivo para cargar información de ondas de una biblioteca de sonido.

Qué debe saber antes de hacer las conexiones

Tipos de cables SCSI y conectores SCSI

El XV-5080 dispone de un conector SCSI (tipo DB de 25 patillas (SCSI-A)).



Utilice un cable SCSI para conectar el XV-5080 a un dispositivo SCSI. Compruebe el tipo de conector y el número de patillas en el dispositivo SCSI que desea conectar, y adquiera el cable adecuado.

Utilice un cable SCSI tan corto como sea posible, completamente protegido, y con una impedancia compatible con el estándar SCSI (110 ohms, +/-10%).

La longitud total de los cables SCSI para todos los dispositivos SCSI no debe exceder los 6,5 metros.

Las cadenas SCSI

Se pueden conectar un máximo de siete dispositivos SCSI al XV-5080. Utilice cables SCSI para conectar dispositivos SCSI de la siguiente forma. Los conectores SCSI no distinguen entre entrada y salida, así que se pueden utilizar como ambas. Este tipo de conexión se denomina cadena SCSI o conexión en cadena.



XV-5080 Unidad de disco1 Unidad de disco7
(Unidad Zip, etc) (Unidad CD-ROM, etc)

Los finales de línea

Para evitar problemas causados por interferencias, se debe incluir un reóstato en los dos extremos de la cadena SCSI. Esto se denomina final de línea. Algunos finales de línea son "internos," y se pueden activar/desactivar con un conmutador. Otros finales de línea son "externos," y se pueden adjuntar al conector SCSI. El XV-5080 dispone de un final de línea integrado.

Como final de línea integrado, recomendamos que utilice un final de línea activo. En este caso, si utiliza un dispositivo SCSI

que permita activarlo y desactivarlo asegúrese de activarlo. Para información sobre como adjuntar un final de línea activa, consulte el Manual del Usuario de su dispositivo SCSI.

- * En algunos dispositivos SCSI, el conmutador del final de línea siempre está activado (es decir, el final de línea siempre funciona). Adjunte estos dispositivos al final de la cadena SCSI.
- * No “doble” los finales de línea. Por ejemplo, no adjunte un final de línea externo a un dispositivo SCSI que sea un final de línea interno.

Los números de ID de SCSI

Los dispositivos SCSI se distinguen por un número de ID de SCSI (0–7). Así, cuando conecta dos o más dispositivos SCSI, debe ajustar el número de ID de SCSI de cada dispositivo SCSI conectado para que nunca entren en conflicto. Si existen números de ID de SCSI que entren en conflicto, el XV-5080 no detectará los dispositivos SCSI correctamente. Con los ajustes originales del XV-5080, el número de ID de SCSI está ajustado a “7.” Ajuste los números de ID de SCSI de los dispositivos conectados a otros números distintos a “7.”



Es posible ajustar el número ID de SCSI de los dispositivos conectados a otros números distintos a “7,” tendrá que cambiar el número de ID de SCSI ID del XV-5080. Para hacerlo, gire el mando ID que se encuentra en el panel posterior.

Realizar las conexiones

Cuando comprenda el material que aparece en “Qué necesita antes de realizar las conexiones,” consulte los ejemplos de conexión y conecte su dispositivo SCSI.

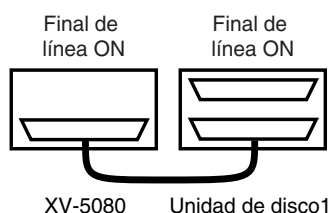
Asegúrese de desactivar todos los dispositivos antes de realizar cualquiera de estas tres cosas.

- Conectar/desconectar un cable SCSI
- Activar/desactivar el final de línea
- Ajustar un número de ID de SCSI

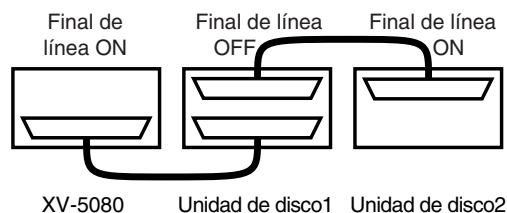
* Para activar y desactivar la fuente de alimentación, consulte p. 12.

Ejemplos de conexión

Conectar un dispositivo SCSI



Conectar dos o más dispositivos SCSI



Lista de parámetros

■Parámetros del Patch

PATCH Common General #1 ([PATCH]-[F1(Common)]-[F1(General)])(p. 127)

Grupo	Parámetro		Valor
Common	Name	Patch name	ASCII Characters (max. 12)
	Category	Patch category	(*1)
	Patch Type	Patch Type	4 TONES, MULTI-PARTIAL
	Level	Patch Level	0-127
	Pan	Patch Pan	L64-0-63R
	Output Assign	Patch output assign	MFx, OUTPUT A-D, INDIV 1-8, TONE
Octave & Tune	Octave shift	Octave shift	-3-0+3
	Coarse Tune	Coarse tune	-48+48
	Fine Tune	Fine tune	-50+50
	Stretch Tune Depth	Patch stretch tune depth	OFF, 1, 2, 3
	Analog Feel	Analog feel depth	0-127

*1:NO ASSIGN, AC.PIANO, EL.PIANO, KEYBOARDS, BELL, Mallet, ORGAN, ACCORDION, HARMONICA, AC.GUITAR, EL.GUITAR, DIST.GUITAR, BASS, SYNTH BASS, STRINGS, ORCHESTRA, HIT&STAB, WIND, FLUTE, AC.BRASS, SYNTH BRASS, SAX, HARD LEAD, SOFT LEAD, TECHNO SYNTH, PULSATING, SYNTH FX, OTHER SYNTH, BRIGHT PAD, SOFT PAD, VOX, PLUCKED, ETHNIC, FRETTEd, PERCUSSION, SOUND FX, BEAT&GROOVE, DRUMS, COMBINATION

PATCH Common General #2 ([PATCH]-[F1(Common)]-[F1(General)])(p. 128)

Grupo	Parámetro		Valor
Modify	Cutoff offset	Patch cutoff offset	-63+63
	Resonance offset	Patch resonance offset	-63+63
	Attack offset	Patch attack time offset	-63+63
	Release offset	Patch release time offset	-63+63
	Velo Sens offset	Patch velocity sens	-63+63
Tempo	Clock Source	Patch clock source	PATCH, SYSETEM
	Tempo	Patch tempo	20-250
Voice priority	Mode	Voice priority mode	LAST, LOUDEST
One shot Mode	Switch	Switch	OFF, ON

PATCH Common Control ([PATCH]-[F1(Common)]-[F2(Control)])(p. 129)

Grupo	Parámetro		Valor
Key Mode	Key Assign	Key assign mode	POLY, MONO
	Legato Switch	Legato switch	OFF, ON
	Legato Retrigger	Legato retrigger switch	OFF, ON
Bender	Bend Range	Bend range up	0+48
		Bend range down	-48-0
Portamento	Switch	Portament switch	OFF, ON
	Mode	Portament mode	NORMAL, LEGATO
	Type	Portament type	RATE, TIME
	Start	Portament start pitch	PITCH, NOTE
	Time	Portament time	0-127

PATCH Common Structure ([PATCH]-[F1(Common)]-[F3(Struct)])(p. 131)

Grupo	Parámetro		Valor
Tone 1 & 2	Type	Structure type1&2, 3&4	1-10
Tone 3 & 4	Type	Structure type1&2, 3&4	1-10
	Booster	Booster gain1&2, 3&4	0, +6, +12, +18 dB

PATCH Common TMT Key Range ([PATCH]-[F1(Common)]-[F4(K.Range)])(p. 132)

Grupo	Parámetro		Valor
	F.L	Key fade width lower	0-127
	K.L	Key range lower	C-1-UPPER
	K.U	Key range upper	LOWER-G9
	F.U	Key fade width upper	0-127

Lista de parámetros

PATCH Common TMT Vel Range ([PATCH]-[F1(Common)]-[F5(V.Range)])(p. 133)

Grupo	Parámetro	Valor
TMT Velocity Control	Switch	TMT Velocity control switch OFF, ON, RANDOM
TMT Matrix Control	Switch	TMT Matrix control switch OFF, ON
TMT VEL RANG	L.F	Velocity fade width lower 0-127
	V.L	Velocity range lower 1-UPPER
	V.U	Velocity range upper LOWER-127
	U.F	Velocity fade width upper 0-127

PATCH WG Parámetro ([PATCH]-[F2(WG)]-[F1(WG Prm)])(p. 136)

Grupo	Parámetro	Valor
Wave	Group	Wave group INT, XP-A-H, SMPL
	Number	Wave number(L, R) 0001-1083
	Gain	Wave gain -6, 0, +6, +12 dB
	Tempo Sync	Wave tempo sync OFF, ON
FXM	Switch	Frequency cross modulation switch OFF, ON
	Color	Frequency cross modulation color 1-4
	Depth	Frequency cross modulation depth 0-16
Tone Delay	Mode	Tone delay mode (*1)
	Time	Tone delay time 0-127(*2)

1:NORMAL, HOLD, KEY-OFF-NORMAL, KEY-OFF-DECAY

2:También se puede ajustar en términos de notas.

(Sixty-fourth-note triplet), (Sixty-fourth note), (Thirty-second-note triplet), (Thirty-second note), (Sixteenth-note triplet), (Dotted thirty-second note), (Sixteenth note), (Eighth-note triplet), (Dotted sixteenth note), (Eighth note), (Quarter-note triplet), (Dotted eighth note), (Quarter note), (Half-note triplet), (Dotted quarter note), (Half note), (Whole-note triplet), (Dotted half note), (Whole note), (Double-note triplet), (Dotted whole note), (Double note)

PATCH WG Pitch ([PATCH]-[F2(WG)]-[F2(Pitch)])(p. 138)

Grupo	Parámetro	Valor
Pitch	Coarse Tune	Coarse tune -48-+48 semitone
	Fine Tune	Fine tune -50-+50 cent
Random pitch	Depth	Random pitch depth 0-1200 cent(*1)
Keyfollow	Value	Pitch keyfollow -200-+200(*2)

1:0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

2:-200, -190, -180, -170, -160, -150, -140, -130, -120, -110, -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100, +110, +120, +130, +140, +150, +160, +170, +180, +190, +200

PATCH WG Pitch Envelope ([PATCH]-[F2(WG)]-[F3(Pch Env)])(p. 138)

Grupo	Parámetro	Valor
Pitch Envelope	Depth	Pitch envelope depth -12-+12
	Time Keyfollow	Pitch envelope time keyfollow -100-+100(*1)
	T1, T2, T3, T4	Pitch envelope time 1-4 0-127
	L0, L1, L2, L3, L4	Pitch envelope level 0-4 -63-+63
V-Sens	Amount	Pitch envelope velocity sens -63-+63
	Time1	Pitch envelope time1 velocity sens -63-+63
	Time 4	Pitch envelope time4 velocity sens -63-+63

*1:-100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100

PATCH WG Sample ([PATCH]-[F2(WG)]-[F4(Sample)])(p. 139)

Grupo	Parámetro	Valor
Sample	Original Key	Original Key C-1-G9
	Loop Mode	Loop Mode FORWARD, ONE SHOT, ALT, REV ONE, REVERSE
	Loop Tune	Loop Tune -50-50
Start-Fine	---	Start Point -Start Point Fine 0-/0-255
Loop Point Start Fine	---	Loop Point Start Point -Loop Point Start Point Fine 0-/0-255
End-Fine	---	End Point - End Point Fine 0-/0-255

PATCH TVF Parameter ([PATCH]-[F3(TVF)]-[F1(TVF Prm)])(p. 140)

Grupo	Parámetro	Valor
TVF	Filter type	Filter type OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3
	Cutoff freq	Cutoff frequency 0–127
	Resonance	Resonance 0–127
Resonance Velo	Sens	Resonance Velocity Sens 0–127
Cutoff keyfollow	Keyfollow	Cutoff frequency keyfollow -200→+200(*1)
Cutoff Velo	Curve	TVF cutoff velocity curve FIXED, 1–7
	Sens	Resonance Velocity Sens -63→+63

1:-200, -190, -180, -170, -160, -150, -140, -130, -120, -110, -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100, +110, +120, +130, +140, +150, +160, +170, +180, +190, +200

PATCH TVF Envelope ([PATCH]-[F3(TVF)]-[F2(TVF Env)])(p. 142)

Grupo	Parámetro	Valor
TVF Envelope	Depth	TVF envelope depth -63→+63
	Time Keyfollow	TVF envelope time keyfollow -100→+100(*1)
	T1, T2, T3, T4	TVF envelope time 1, 2, 3, 4 0–127
	L0, L1, L2, L3, L4	TVF envelope level 0, 1, 2, 3, 4 0–127
Velo Sens	Amount	TVF envelope velocity amount -63→+63
	Time 1	TVF envelope time1 velocity sens -63→+63
	Time 4	TVF envelope time4 velocity sens -63→+63
Velo Curve	Amount	TVF envelope velocity curve FIXED, 1–7

*1:-100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100

PATCH TVA Parameter ([PATCH]-[F4(TVA)]-[F1(TVA Prm)])(p. 143)

Grupo	Parámetro	Valor
TVA	Level	Level 0–127
	V-Curve	TVA envelope velocity curve FIXED, 1–7
	V-Sens	TVA envelope velocity sens -63→+63
Bias	Level	TVA Bias level -100→+100(*1)
	Position	TVA Bias position C-1–G9
	Direction	TVA Bias direction LOWER, UPPER, LOWER&UPPER, ALL
Pan	Pan	Tone Pan L64–0–63R
	Keyfollow	Tone Pan keyfollow -100→+100(*1)
	Random	Tone Random pan depth 0–63
	Alternate	Tone Alternate pan depth L63–0–63R

PATCH TVA Envelope ([PATCH]-[F4(TVA)]-[F2(TVA Env)])(p. 144)

Grupo	Parámetro	Valor
TVA Envelope	Time Keyfollow	TVA envelope time keyfollow -100→+100(*1)
	T1, T2, T3, T4	TVA envelope time 1, 2, 3, 4 0–127
	L1, L2, L3	TVA envelope level 1, 2, 3 0–127
Velocity Sens	Time 1	TVA envelope time1 velocity sens -63→+63
	Time 4	TVA envelope time4 velocity sens -63→+63

1:-100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100

Lista de parámetros

PATCH LFO&Ctrl LFO1, LFO2 ([PATCH]-[F5(LFO&CTL)]-[F1(LFO1)])(p. 145)

Grupo	Parámetro		Valor
Wave	Form	LFO form	SIN, TRI, SAW-UP, SAW-DW, SQR, RND, BEND-UP, BEND-DW, TRP, S&H, CHAOS
	Offset	LFO offset	-100, -50, 0, +50, +100
Rate	Value	LFO rate	0-127(*1)
	Detune	LFO detune	0-127
Delay	Time	LFO delay time	0-127
	Keyfollow	LFO delay keyfollow	-100-+100
Fade	Mode	LFO fade mode	ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT
	Time	LFO fade time	0-127
Key Sync	Switch	LFO key sync switch	OFF, ON
Depth	Pitch	Pitch LFO depth1, 2	-63-+63
	TVF	TVF LFO depth 1, 2	-63-+63
	TVA	TVA LFO depth 1, 2	-63-+63
	Pan	Pan LFO depth1, 2	-63-+63

1: También se puede ajustar en términos de notas

(Sixty-fourth-note triplet), (Sixty-fourth note), (Thirty-second-note triplet), (Thirty-second note), (Sixteenth-note triplet), (Dotted thirty-second note), (Sixteenth note), (Eighth-note triplet), (Dotted sixteenth note), (Eighth note), (Quarter-note triplet), (Dotted eighth note), (Quarter note), (Half-note triplet), (Dotted quarter note), (Half note), (Whole-note triplet), (Dotted half note), (Whole note), (Double-note triplet), (Dotted whole note), (Double note)

PATCH LFO&Ctrl #1 ([PATCH]-[F5(LFO&CTL)]-[F3(Control)])(p. 146)

Grupo	Parámetro		Valor
Matrix Control 1	Source	Control source1	(*1)
Destination	Destination	Control1 Destination1-4	(*2)
	Sns	Control1 sens1-4	-63-+63
	Tone	Tone select1-4	OFF, ON, R
Matrix Control 2	Source	Control source2	(*1)
Destination	Destination	Control2 Destination1-4	(*2)
	Sns	Control2 sens1-4	-63-+63
	Tone	Tone select1-4	OFF, ON, R

PATCH LFO&Ctrl #2 ([PATCH]-[F5(LFO&CTL)]-[F3(Control)])(p. 146)

Grupo	Parámetro		Valor
Matrix Control 3	Source	Control source3	(*1)
Destination	Destination	Control3 Destination1-4	(*2)
	Sns	Control3 sens1-4	-63-+63
	Tone	Tone select1-4	OFF, ON, R
Matrix Control 4	Source	Control source4	(*1)
Destination	Destination	Control4 Destination1-4	(*2)
	Sns	Control4 sens1-4	-63-+63
	Tone	Tone select1-4	OFF, ON, R

*1: OFF, CC01-95 (excepto 32), PITCH BEND, AFTERTOUCH, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, SYS-CTRL3, SYS-CTRL4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PITCH ENV, TVF ENV, TVA ENV

*2: OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PAN, DRY LEVEL, CHORUS SEND, REVERB SEND, LFO1 PCH DEPTH, LFO2 PCH DEPTH, LFO1 TVF DEPTH, LFO2 TVF DEPTH, LFO1 TVA DEPTH, LFO2 TVA DEPTH, LFO1 PAN DEPTH, LFO2 PAN DEPTH, LFO1 RATE, LFO2 RATE, PIT ENV A-TIME, PIT ENV D-TIME, PIT ENV R-TIME, TVF ENV A-TIME, TVF ENV D-TIME, TVF ENV R-TIME, TVA ENV A-TIME, TVA ENV D-TIME, TVA ENV R-TIME, TMT, FXM DEPTH, MFX CTRL1, MFX CTRL2, MFX CTRL3, MFX CTRL4

PATCH LFO&Ctrl Control Sw ([PATCH]-[F5(LFO&CTL)]-[F4(Ctrl Sw)])(p. 147)

Grupo	Parámetro		Valor
MIDI Rx Switch	Bender Sw	Recieve pitch bend switch	OFF, ON
	Expression Sw	Recieve expression switch	OFF, ON
	Hold-1 Sw	Recieve hold-1 switch	OFF, ON
	Redamper	Recieve redamper switch	OFF, ON
	Pan Mode	Recieve pan mode switch	CONTINUOUS, KEY-ON
	Tone Env Mode	Envelope mode	NO SUSTAIN, SUSTAIN

PATCH Effects General ([PATCH]-[F6(Effects)]-[F1(General)])(p. 25)

Grupo	Parámetro	Valor
	Patch Output Assign	MFX, A–D, 1–8, TONE
	Tone Output Assign	MFX, OUTPUT A–D, INDIV1–8
	Tone Dry Send Level	0–127
	Tone Chorus Send Level	0–127
	(non MFX/MFX)	
	Tone Reverb Send Level	0–127
	(non MFX/MFX)	
	MFX Type	0–90
	MFX Dry Send Level	0–127
	MFX Chorus Send Level	0–127
	MFX Reverb Send Level	0–127
	Chorus Type	OFF, Chrus, Delay
	Chorus Output Select	MAIN, REV, M+R
	Chorus Level	0–127
	Reverb Type	OFF, Revrb, Room, Hall, Plate
	Reverb Level	0–127
	MFX Output Assign	A, B, C, D
	Chorus Output Assign	A, B, C, D
	Reverb Output Assign	A, B, C, D

PATCH Effects MFX Control ([PATCH]-[F6(Effects)]-[F2(MFX Prm)])(p. 26)

* Consulte los parámetros MFX (p. 41)

PATCH Effects MFX Control ([PATCH]-[F6(Effects)]-[F3(MFX Ctl)])(p. 37)

Grupo	Parámetro	Valor
MFX CTRL	Source	MFX Control Source 1, 2, 3, 4 (*1)
	Destination	MFX Control Destination 1, 2, 3, 4 (*2)
	Sens	MFX Control Sens 1, 2, 3, 4 -63→+63

*1: OFF, CC01–95 (excepto 32), PITCH BEND, AFTERTOUCH, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, SYS-CTRL3, SYS-CTRL4

*2: Consulte los parámetros MFX (p. 41)

PATCH Effects Chorus ([PATCH]-[F6(Effects)]-[F4(Chorus)])(p. 27)

* Consulte los parámetros Chorus (p. 27)

PATCH Effects Reverb ([PATCH]-[F6(Effects)]-[F2(Reverb)])(p. 28)

* Consulte los parámetros Reverb (p. 28)

■ Multi Partial Patch Parameters

PATCH Common Split ([PATCH]-[F1(Common)]-[F3(Split)])(p. 148)

Grupo	Parámetro		Valor
Note	---	Note Number	A0-C8
No.	---	Partial Number	---
Partial Name	---	Partial Name	---
L.P	---	Lower Key Point	A0-C8
U.P	---	Upper Key Point	A0-C8
Mute	---	Mute Group	OFF, 1-31
Assign	---	Assign Type	Mute, Single
MIDI	---	MIDI Switch	OFF, Select, Set

PATCH WG Partial ([PATCH]-[F2(WG)]-[F1(WG Prm)])(p. 149)

Grupo	Parámetro		Valor
Partial	Name	Partial Name	ASCII Character (max 12 Characters)
	Course Tune	Partial Course Tune	-48+48
	Fine Tune	Partial Fine Tune	-50+50

PATCH WG SMT #1 ([PATCH]-[F2(WG)]-[F2(SMT)])(p. 150)

Grupo	Parámetro		Valor
No.	---	Sample Number	---
Name	---	Sample Name	---
Level	---	Sample Level	0-127
Pan	---	Sample Pan	L32-32R, RANDOM, Key+, Key-, LFO+, LFO-, ALT
C.T	---	Sample Course Tune	-48+48
F.T	---	Sample Fine Tune	-50+50
P.KF	---	Pitch Keyfollow	-16+16

PATCH WG SMT #2 ([PATCH]-[F2(WG)]-[F2(SMT)])(p. 151)

Grupo	Parámetro		Valor
SMT Vel Control	Switch	SMT Velocity Control Switch	OFF, ON
L.F	---	Velocity Fade width Lower	0-127
L.F	---	Velocity Range Lower	1-Upper
L.F	---	Velocity Range Upper	Lower-127
U.F	---	Velocity Fade width Upper	0-127

PATCH WG Sample ([PATCH]-[F2(WG)]-[F3(SMT)]-[F3(Sample)])(p. 151)

Grupo	Parámetro		Valor
Sample	Original Key	Original Key	C-1-G9
	Loop Mode	Loop Mode	FORWARD, ONE SHOT, ALT, REV ONE, REVERSE
	Loop Tune	Loop Tune	-50-50
Start-Fine	---	Start Point - Start Point Fine	0-/0-255
Loop Point Start Fine	---	Loop Point Start Point - Loop Point StartPoint Fine	0-/0-255
End - Fine	---	End Point - End Point Fine	0-/0-255

PATCH TVF Parameter ([PATCH]-[F3(TVF)]-[F1(TVF Prm)])(p. 153)

Grupo	Parámetro		Valor
TVF	Filter type	Filter type	OFF, LPF, BPF, HPF
	Cutoff freq	Cutoff frequency	0-127
	Resonance	Resonance	0-127
Cutoff	Keyfollow Point	Cutoff frequency keyfollow Point	A0-C8
	Keyfollow	Cutoff frequency keyfollow	-63+63
TVF Velo	Curve	TVF cutoff velocity curve	1-4
	Sens	Resonance Velocity Sens	0-127

PATCH TVF Envelope ([PATCH]-[F3(TVF)]-[F2(TVF Env)])(p. 154)

Grupo	Parámetro		Valor
TVF Envelope	Depth	TVF envelope depth	-63→+63
	Time Keyfollow	TVF envelope time keyfollow	-63→+63
	T1, T2, T3, T4	TVF envelope time 1, 2, 3, 4	0-127
	L0, L1, L2, L3	TVF envelope level 0, 1, 2, 3	0-127
Velo Sens	Amount	TVF envelope velocity sens	-63→+63
	Time 1	TVF envelope time1 velocity sens	-63→+63
	Time 4	TVF envelope time4 velocity sens	-63→+63
	Pitch Depth	TVF envelope pitch Depth	-63→+63

PATCH TVA Parameter ([PATCH]-[F4(TVA)]-[F1(TVA Prm)])(p. 155)

Grupo	Parámetro		Valor
TVA	Level	Partial Level	0-127
	Pan	Partial Pan	-64→+63
Level	Key follow Point	Key follow Point	A0-C8
	Key follow	Level Key follow	-63→+63
TVA Velo	Curve	TVA velocity curve	FIXED, 1-7
	Sens	TVA velocity curve sens	-63→+63

PATCH TVA Envelope ([PATCH]-[F4(TVA)]-[F2(TVA Env)])(p. 155)

Grupo	Parámetro		Valor
TVA Envelope	Time Keyfollow	TVA envelope time keyfollow	-63→+63
	T1, T2, T3, T4	TVA envelope time 1, 2, 3, 4	0-127
	L1, L2, L3	TVA envelope level 1, 2, 3	0-127
Velocity Sens	Time 1	TVA envelope time1 velocity sens	-63→+63
	Time 4	TVA envelope time4 velocity sens	-63→+63

PATCH LFO&Ctrl LFO ([PATCH]-[F5(LFO&Ctrl)]-[F1(LFO1)])(p. 156)

Grupo	Parámetro		Valor
Wave	Form	LFO form	SIN,TRI, SAW-UP, SAW-DW, SQR, RND, BEND-UP, BEND-DW
Rate	Value	LFO rate	0-127
	Detune	LFO detune	0-127
Delay	Time	LFO delay time	0-127
	Keyfollow	LFO delay keyfollow	-63→+63
Key Sync	Switch	LFO key sync switch	OFF, ON
Depth	Pitch	Pitch LFO depth1, 2	-63→+63
	TVF	TVF LFO depth 1, 2	-63→+63
	TVA	TVA LFO depth 1, 2	-63→+63
	Pan	Pan LFO depth1, 2	-63→+63

PATCH LFO&Ctrl Control #1 ([PATCH]-[F5(LFO&Ctrl)]-[F2(Control)])(p. 157)

Grupo	Parámetro		Valor
Matrix Control 1	Source	Control source1	(*1)
Destination	Destination	Control1 Destination1-4	(*2)
	Sens	Control1 sens1-4	-63→+63
Matrix Control 2	Source	Control source2	(*1)
Destination	Destination	Control2 Destination1-4	(*2)
	Sens	Control2 sens1-4	-63→+63

PATCH LFO&Ctrl Control #2 ([PATCH]-[F5(LFO&Ctrl)]-[F2(Control)])(p. 157)

Grupo	Parámetro	Valor
Matrix Control 3	Source	Control source3 (*1)
Destination	Destination	Control3 Destination1-4 (*2)
	Sens	Control3 sens1-4 -63+63
Matrix Control 4	Source	Control source4 (*1)
Destination	Destination	Control4 Destination1-4 (*2)
	Sens	Control4 sens1-4 -63+63

*1:OFF, CC01—(excepto 32), PITCH BEND, AFTERTOUCH, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, SYS-CTRL3,SYS-CTRL4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PITCH ENV, TVF ENV, TVA ENV

*2:OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PAN, DRY LEVEL, CHORUS SEND, REVERB SEND, LFO1 PCH DEPTH, LFO2 PCH DEPTH, LFO1 TVF DEPTH, LFO2 TVF DEPTH, LFO1 TVA DEPTH, LFO2 TVA DEPTH, LFO1 PAN DEPTH, LFO2 PAN DEPTH, LFO1 RATE, LFO2 RATE, PIT ENV A-TIME, PIT ENV D-TIME, PIT ENV R-TIME, TVF ENV A-TIME, TVF ENV D-TIME, TVF ENV R-TIME, TVA ENV A-TIME, TVA ENV D-TIME, TVA ENV R-TIME, TMT, FXM DEPTH, MFX CTRL1, MFX CTRL2, MFX CTRL3, MFX CTRL4

■ Parámetros de interpretación

PERFORMANCE Common ([PERFORMANCE]-[F1(Common)])(p. 160)

Grupo	Parámetro		Valor
Performance Name	Name	Performance Name	ASCII Character (12 characters max)
Solo Part Select	Number	Solo Part Number	OFF, PART1-32

PERFORMANCE Key Range ([PERFORMANCE]-[F2(K.Range)])(p. 161)

Grupo	Parámetro		Valor
	F.L	Key fade width lower	0-127
	K.L	Key range lower	C-1-UPPER
	K.U	Key range upper	LOWER-G9
	F.U	Key fade width upper	0-127

PERFORMANCE Part # 1 ([PERFORMANCE]-[F3(Part)])(p. 162)

Grupo	Parámetro		Valor
Patch	Type	Part type	PATCH/RHYTHM
	Group	Patch group	USER, PR-A, PR-B, PR-C, PR-D, PR-E, PR-F, PR-G, GM
	Number	Patch number	XP-A-H, CD-A-H 001-256
Level & Pan	Level	Part Level	0-127
	Pan	Part Pan	L64-0-63R
Bend Range	Value	Pitch bend range	0-24, PATCH
Tune	Octave	Octave shift	-3+3
	Coarse	Coarse tune	-48+48 semitone
	Fine	Fine tune	-50+50 cent
Voice Reserve	---	---	0-63, FULL

PERFORMANCE Part # 2 ([PERFORMANCE]-[F3(Part)])(p. 163)

Grupo	Parámetro		Valor
Modify	Cutoff Offset	Part cutoff offset	-64+63
	Resonance Offset	Part resonance offset	-64+63
	Attack Time Offset	Part attack time offset	-64+63
	Release Offset	Part release time offset	-64+63
	Velocity Sens Offset	Part velocity sens offset	-64+63
Key Mode	Mono/Poly	Part MONO/POLY	MONO, POLY, PATCH
	Legato Switch	Legato switch	OFF, ON, PATCH
Portamento	Switch	Portamento switch	OFF, ON, PATCH
	Time	Portamento Time	0-127, PATCH

PERFORMANCE MIDI # 1 ([PERFORMANCE]-[F4(MIDI)])(p. 164)

Grupo	Parámetro		Valor
Part MIDI	Receive Channel	MIDI Receive Channel	1-16
Part Mute	Switch	Part Mute switch	OFF, MUTE
Part MIDI Receive Switch	MIDI Rx	Receive switch	OFF, ON
	MIDI IN 1	MIDI IN 1 Receive switch	OFF, ON
	MIDI IN 2	MIDI IN 2 Receive switch	OFF, ON

Lista de parámetros

PERFORMANCE MIDI #2 MIDI Filter ([PERFORMANCE]-[F4(MIDI)])(p. 165)

Grupo	Parámetro	Valor
MIDI Message	Program Change	Receive program change switch
	Bank Select	Receive bank select switch
	Pitch Bend	Receive bend switch
	Channel Pressure	Receive channel pressure switch
	Poly Key Pressure	Receive polyphonic key pressure switch
	Modulation	Receive modulation switch

PERFORMANCE MIDI #3 MIDI Filter ([PERFORMANCE]-[F4(MIDI)])(p. 165)

Grupo	Parámetro	Valor
MIDI Message	Volume	Receive volume switch
	Pan	Receive pan switch
	Expression	Receive expression switch
	Hold-1	Receive hold-1 switch
	Phase Lock	Phase lock
	Velocity Curve	Velocity curve

PERFORMANCE Effects General #1 ([PERFORMANCE]-[F5(Effects)]-[F1(General)])(p. 31)

Grupo	Parámetro	Valor
	Part Output Assign	MFX, A–D, 1–8, PAT
	Part Output MFX Select	A–C
	Part Dry Send Level	0–127
	Part Chorus Send Level	0–127
	(non MFX/MFX)	
	Part Reverb Send Level	0–127
	(non MFX/MFX)	
	MFX Type	0–90
	MFX Source	PRF, P1–32
	MFX Dry Send Level	0–127
	MFX Chorus Send Level	0–127
	MFX Reverb Send Level	0–127
	Chorus Type	OFF, Chrus, Delay
	Chorus Source	PRF, P1–32
	Chorus Output Select	MAIN, REV, M+R
	Chorus Level	0–127
	Reverb Type	OFF, Revrb, Room, Hall, Plate
	Reverb Source	PRF, P1–32
	Reverb Level	0–127
	MFX Output Assign	A, B, C, D
	Chorus Output Assign	A, B, C, D
	Reverb Output Assign	A, B, C, D

PERFORMANCE Effects General #2 ([PERFORMANCE]-[F5(Effects)]-[F1(General)])(p. 31)

Grupo	Parámetro	Valor
Output Assign	Output	Output assign
Output MFX Select	MFX	MFX, A–D, 1–8, PAT
MFX Source	MFX-A	MFX-A source
	MFX-B	MFX-B source
	MFX-C	MFX-C source
MFX Type	MFX-A	PERFORM, PART 1–16
	MFX-B	PERFORM, PART 1–16
	MFX-C	PERFORM, PART 1–16
	MFX-A	MFX-A type
	MFX-B	MFX-B type
	MFX-C	MFX-C type

PERFORMANCE Effects MFX Control #2 ([PERFORMANCE]-[F5(Effects)]-[F3(MFX Ctl)])(p. 31)

Grupo	Parámetro		Valor
Source	Control 1	MFX control source 1	(*1)
	Control 2	MFX control source 2	(*1)
	Control 3	MFX control source 3	(*1)
	Control 4	MFX control source 4	(*1)
Destination	Control 1	MFX control Destination 1	(*2)
	Control 2	MFX control Destination 2	(*2)
	Control 3	MFX control Destination 3	(*2)
	Control 4	MFX control Destination 4	(*2)
Sens	Control 1	MFX control sens 1	-63→+63
	Control 2	MFX control sens 2	-63→+63
	Control 3	MFX control sens 3	-63→+63
	Control 4	MFX control sens 4	-63→+63
Performance MFX			
Ctrl Channel	MIDI Channel	MFX control channel	1–16, OFF
Receive MIDI IN1	Switch	Receive MIDI IN1 Switch	OFF, ON
Receive MIDI IN2	Switch	Receive MIDI IN2 Switch	OFF, ON

*1: OFF, CC01–95 (except 32), PITCH BEND, AFTERTOUCH, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, SYS-CTRL3, SYS-CTRL4

*2: Consulte los parámetros MFX (p. 41)

PERFORMANCE Effects Chorus ([PERFORMANCE]-[F5(Effect)]-[F4(Chorus)])(p. 38)

* Consulte los parámetros Chorus (p. 38)

PERFORMANCE Effects Reverb ([PERFORMANCE]-[F5(Effect)]-[F5(Reverb)])(p. 40)

* Consulte los parámetros Reverb (p. 40)

PERFORMANCE Part Information ([PERFORMANCE]-[F6 (Info)])(P. 166)

Grupo	Parámetro		Valor
INFO	Mod	Modulation information	0–127
	Breath	Breath information	0–127
	Foot	Foot information	0–127
	Volume	Volume information	0–127
	Pan	Pan information	L64–0–63R
	Exp	Expression information	0–127
	Hold	Hold1 information	0–127
	Bend	Pitch bend information	-128→+127
	Aft	Aftertouch information	0–127
	Voices	Voice information	0–64
	Sys 1	System control 1 information	0–127/-128→+127
	Sys 2	System control 2 information	0–127/-128→+127
	Sys 3	System control 3 information	0–127/-128→+127
	Sys 4	System control 4 information	0–127/-128→+127

Lista de parámetros

■ Parámetros de grupo de percusión

RHYTHM Common ([RHYTHM]-[F1(Common)])(p. 169)

Grupo	Parámetro		Valor
Common	Name	Rhythm set name	ASCII Characters (max. 12)
	Level	Rhythm level	0–127
	Output Assign	Rhythm output assign	MFx, OUTPUT A–D, INDIV 1–8, TONE
Tempo	Clock Source	Rhythm clock source	RHYTHM, SYSETEM
	Tempo	Rhythm tempo	20–250
One Shot Mode	Switch	One Shot Mode	OFF, ON

RHYTHM WG Parameter ([RHYTHM]-[F2(Key WG)]-[F1(WG Prm)])(p. 171)

Grupo	Parámetro		Valor
Rhythm Tone	----	Tone name	ASCII Characters (max. 12)
	Tempo Sync	Wave tempo sync	OFF, ON
Wave	Group	Wave group	INT, XP-A–H, SAMPLE
	L, R	Wave number(L, R)	1–****
Gain&Level	Gain	Wave gain	-6, 0, 6, 12 dB
	Level	Level	0–127
Pan	Value	Value	L64–0–63R
	Random	Random pan switch	OFF, ON
	Alternate	Alternate pan switch	OFF, ON
Tune	Course	Course Tune	-48–+48
	Fine	Fine Tune	-50–+50
FXM	Switch	FXM switch	OFF, ON
	Color	FXM color	1–4
	Depth	FXM depth	0–16

RHYTHM WG Pitch ([RHYTHM]-[F2(Key WG)]-[F2(Pitch)])(p. 173)

Grupo	Parámetro		Valor
Pitch	Coarse Tune	Coarse tune	C-1–G9
	Fine Tune	Fine tune	-50–+50 cent
Random Pitch	Depth	Random pitch depth	0–1200 cent(*1)

*1: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

RHYTHM WG Pitch Envelope ([RHYTHM]-[F2(Key WG)]-[F3(Pch Env)])(p. 173)

Grupo	Parámetro		Valor
Pitch Envelope	Depth	Pitch envelope depth	-12–+12
	L0	Pitch envelope level 0	-63–+63
	T1, T2, T3, T4	Pitch envelope time 1–4	0–127
	L1, L2, L3, L4	Pitch envelope level 1–4	-63–+63
Velocity Sens	Amount	Pitch envelope velocity sens	-63–+63
	Time1	Pitch envelope time 1 velocity sens	-63–+63
	Time 4	Pitch envelope time 4 velocity sens	-63–+63

RHYTHM WG WMT Vel Range ([RHYTHM]-[F2(Key WG)]-[F4(V.Range)])(p. 174)

Grupo	Parámetro		Valor
Velocity Control	Switch	Velocity Control Switch	OFF, ON, RANDOM
	L.F	Velocity fade width lower	0-127
	V.L	Velocity range lower	1-UPPER
	V.U	Velocity range upper	LOWER-127
	U.F	Velocity fade width upper	0-127

RHYTHM WG Sample ([RHYTHM]-[F2(Key WG)]-[F5(Sample)])(p. 175)

Grupo	Parámetro		Valor
Sample	Original Key	Original Key	C-1-G9
	Loop Mode	Loop Mode	FORWARD, ONE SHOT, ALT, REV ONE, REVERSE
	Loop Tune	Loop Tune	-50-50
Start-Fine	---	Start Point -Start Point Fine	0-/0-255
Loop Point Start Fine	---	Loop Point Start Point -Loop Point Start Point Fine	0-/0-255
End-Fine	---	End Point - End Point Fine	0-/0-255

RHYTHM TVF Parameter ([RHYTHM]-[F3(Key TVF)]-[F1(TVF Prm)])(p. 176)

Grupo	Parámetro		Valor
TVF FILTER	Type	Filter type	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3
	Cutoff	Cutoff frequency	0-127
	Resonance	Resonance	0-127
TVF VELOCITY	V-Cutoff	TVF cutoff velocity sens	-63+63
	V-Curve	TVF cutoff velocity curve	FIXED, 1-7
	V-Resonance	TVF resonance velocity sens	-63+63

RHYTHM TVF Envelope ([RHYTHM]-[F3(Key TVF)]-[F2(TVF Env)])(p. 177)

Grupo	Parámetro		Valor
TVF ENVELOPE	Depth	TVF Envelope depth	-63+63
	V-Sens	TVF envelope velocity sens	-63+63
	V-Curve	TVF envelope velocity curve	FIXED, 1-7
	V-T1	TVF envelope time 1 velocity sens	-63+63
	V-T4	TVF envelope time 4 velocity sens	-63+63
	L0	TVF envelope level 0	0-127
	T1, T2, T3, T4	TVF envelope time 1, 2, 3, 4	0-127
	L1, L2, L3, L4	TVF envelope level 1, 2, 3, 4	0-127

RHYTHM TVA Parameter ([RHYTHM]-[F4(Key TVA)]-[F1(TVA Prm)])(p. 178)

Grupo	Parámetro		Valor
TVA	Level	Level	0-127
	Pan	Pan	L64-0-63R
	Random	Random pan depth	0-63
	Alternate	Alternate pan depth	L63-0-63R
TVA VELOCITY	Velocity Sens	TVA envelope velocity sens	-63+63
	Velocity Curve	TVA envelope velocity curve	FIXED, 1-7

RHYTHM TVA Envelope ([RHYTHM]-[F4(Key TVA)]-[F2(TVA Env)])(p. 178)

Grupo	Parámetro		Valor
TVA TIME ENV	V-T1	TVA envelope time 1 velocity sens	-63+63
	V-T4	TVA envelope time 4 velocity sens	-63+63
TVA ENVELOPE	T1-4	TVA envelope time 1-4	0-127
	L1-3	TVA envelope level 1-3	0-127

Lista de parámetros

RHYTHM Key Control ([RHYTHM]-[F5(Key Ctrl)])(p. 179)

Grupo	Parámetro	Valor
CONTROL	Bend Range	Bend range
	Envelope Mode	Envelope mode
	Mute Group	Mute group
	Assign Type	Assign type
Rx MIDI	Expression	Receive expression switch
	Pan	Receive pan control switch
	Hold-1	Receive hold-1 switch

RHYTHM Effects General ([RHYTHM]-[F6(Effects)]-[F1(General)])(p. 25)

Grupo	Parámetro	Valor
	Rhythm Output Assign	MFX, A-D, 1-8, TONE
	Rhythm Tone Output Assign	MFX, A-D, 1-8
	Rhythm Tone Dry Send Level	0-127
	Rhythm Tone Chorus Send Level	0-127
	(non MFX/MFX)	
	Rhythm Tone Reverb Send Level	0-127
	(non MFX/MFX)	
	MFX Type	0-90
	MFX Dry Send Level	0-127
	MFX Chorus Send Level	0-127
	MFX Reverb Send Level	0-127
	Chorus Type	OFF, Chrus, Delay
	Chorus Output Select	MAIN, REV, M+R
	Chorus Level	0-127
	Reverb Type	OFF, Revrb, Room, Hall, Plate
	Reverb Level	0-127
	MFX Output Assign	A, B, C, D
	Chorus Output Assign	A, B, C, D
	Reverb Output Assign	A, B, C, D

RHYTHM Effects MFX ([RHYTHM]-[F6(Effects)]-[F2(MFX Prm)])(p. 37)

Grupo	Parámetro	Valor
(Refer to MFX parameters)		

RHYTHM Effects MFX Control ([RHYTHM]-[F6(Effects)]-[F3(MFX Ctrl)])(p. 37)

Grupo	Parámetro	Valor
MFX CTRL	Source	MFX Control Source 1, 2, 3, 4
	Destination	Destination 1, 2, 3, 4
	Sens	MFX Control Sens 1, 2, 3, 4

*1: OFF, CC01-95 (excepto 32), PITCH BEND, AFTERTOUCH, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, SYS-CTRL3, SYS-CTRL4

*2: Consulte los parámetros MFX

RHYTHM Effects Chorus ([RHYTHM]-[F6(Effects)]-[F3(Chorus)])(p. 38)

* Consulte los parámetros Chorus (p. 38)

RHYTHM Effects Reverb ([RHYTHM]-[F6(Effects)]-[F4(Reverb)])(p. 40)

* Consulte los parámetros Reverb (p. 40)

■ Parámetros del modo GM

GM Control ([GM]-[F2(Control)])(p. 225)

Grupo	Parámetro		Valor
Modify	Cutoff offset	Cutoff offset	-64→+63
	Resonance offset	Resonance offset	-64→+63
	Attack time offset	Attack time offset	-64→+63
	Release time offset	Release time offset	-64→+63
Key Mode	Mono/Poly	MONO/POLY	MONO, POLY
Portamento	Switch	Portament Switch	OFF, ON
	Time	Portament Time	0-127

GM Part ([GM]-[F3(Part)])(p. 227)

Grupo	Parámetro		Valor
Patch	Type	Part Type	PATCH, RHYTHM
	Number	GM patch number	001-256
Bend Range	Value	Pitch bend range value	0-24
Level & Pan	Part Volume	Part Volume	0-127
	Part Pan	Part Pan	RND, L63-0-63R
Tune	Coarse	Coarse tune	-48→+48 semitone
	Fine	Fine tune	-50→+50 cent

GM MIDI ([GM]-[F4(MIDI)])(p. 227)

Grupo	Parámetro		Valor
Part MIDI	Receive Channel	MIDI channel	1-16, OFF
Part Mute	Switch	Mute switch	OFF, MUTE
Part MIDI	Receive Switch	MIDI receive switch	OFF, ON

GM Effects General ([GM]-[F5(Effects)])(p. 227)

Grupo	Parámetro		Valor
	Part Output Assign		A-D
	Part Dry Send Level		0-127
	Part Chorus Send Level		0-127
	Part Reverb Send Level		0-127
	Chorus Type		Cho1-4, FBCho, Flang
	Chorus Output Assign		A-D
	Reverb Send Level		0-127
	Reverb Type		SRoom, MRoom, LRoom, MHall, LHall, Plate
	Reverb Output Assign		A-D

GM Effects Chorus ([GM]-[F5(Effect)]-[F2(Chorus)])(p. 227)

Grupo	Parámetro		Valor
GM Effect Chorus Chorus	Type	Chorus type	CHORUS 1-4, FB CHORUS, FLANGER
	Rate	Chorus rate	0-127
	Depth	Chorus depth	0-127
	Feedback	Chorus feedback level	0-127

GM Effects Reverb ([GM]-[F5(Effect)]-[F3(Reverb)])(p. 228)

Grupo	Parámetro		Valor
GM Effect Reverb	Type	Reverb type	SMALL ROOM, MEDIUM ROOM, LARGE ROOM, MEDIUM HALL, LARGE HALL, PLATE
Reverb	Time	Reverb time	0-127

Lista de parámetros

GM Effects General ([GM]-[F6(Info)])(p. 228)

Grupo	Parámetro		Valor
Infomation	Mod	Modulation information	0–127
	Breath	Breath information	0–127
	Foot	Foot information	0–127
	Volume	Volume information	0–127
	Pan	Pan information	L64–0–63R
	Exp	Expression information	0–127
	Hold	Hold1 information	0–127
	Bend	Pitch bend information	-128–+127
	Aft	Aftertouch information	0–127
	Voices	Voice information	0–64

■Parámetros MFX

1:STEREO EQ(p. 44)

Parámetro	Valor
Freq/Gain	
LowFreq	Low frequency
LowGain	Low gain
Mid1 Freq	Middle 1 frequency
Mid1 Gain	Middle 1 gain
Mid2 Freq	Middle 2 frequency
Mid2 Gain	Middle 2 gain
High Freq	High frequency
High Gain	High gain

Band Width

Mid1 Q	Mid1 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Mid2 Q	Mid2 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0

Output

Level	Output level	0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

2:OVERDRIVE(p. 44)

Parámetro	Valor	
Overdrive		
Drive	Drive	0-127
Amp simulator		
Type	Amp simulator type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK

EQ Gain

Low	Low gain	-15-+15 dB
High	High gain	-15-+15 dB

Output

Level	Output level	0-127
Pan	Output pan	L64-0-63R

3:DISTORTION(p. 45)

Parámetro	Valor	
Overdrive		
Drive	Drive	0-127
Amp simulator		
Type	Amp simulator type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK
EQ Gain		
Low	Low gain	-15-+15 dB
High	High gain	-15-+15 dB
Output		
Level	Output level	0-127
Pan	Output pan	L64-0-63R

4:PHASER(p. 45)

Parámetro		Valor
Phaser		
Manual	Manual	100-8000 Hz
Rate	Rate	0.05-10.00 Hz
Depth	Depth	0-127
Resonance	Resonance	0-127
Mix Level	Mix level	0-127
Output		
Level	Output level	0-127
Pan	Output pan	L64-0-63R

5:SPECTRUM(p. 46)

Parámetro	Valor
Gain	
250Hz	250Hz gain -15+15 dB
500Hz	500Hz gain -15+15 dB
1000Hz	1000Hz gain -15+15 dB
1250Hz	1250Hz gain -15+15 dB
2000Hz	2000Hz gain -15+15 dB
3150Hz	3150Hz gain -15+15 dB
4000Hz	4000Hz gain -15+15 dB
8000Hz	8000Hz gain -15+15 dB

6:ENHANCER(p. 46)

Parámetro	Valor	
Enhancer		
Sens	Sens	0-127
Mix Level	Mix level	0-127
EQ Gain		
Low	Low gain	-15-+15 dB
High	High gain	-15-+15 dB
Output		
Level	Output level	0-127

7:AUTO WAH(p. 47)

Parámetro	Valor	
Auto Wah		
Filter type	Filter type	LPF, BPF
Sens	Sens	0-127
Manual	Manual	0-127
Peak	Peak	0-127
Rate	Rate	0.05-10.00 Hz
Depth	Depth	0-127
Output		
Level	Output level	0-127

Lista de parámetros

8:ROTARY(p. 47)

Parámetro	Valor
Rotary	
Speed	Speed SLOW, FAST
Woofer	
Slow Rate	Low frequency slow rate 0.05-10.00 Hz
Fast Rate	Low frequency fast rate 0.05-10.00 Hz
Acceleration	Low frequency acceleration 0-15
Level	Low frequency level 0-127
Separation	
Separation	0-127
Tweeter	
Slow Rate	High frequency slow rate 0.05-10.00 Hz
Fast Rate	High frequency fast rate 0.05-10.00 Hz
Accelerationl	High frequency acceleration 0-15
Level	High frequency level 0-127
Output	
Level	Output level 0-127

9:COMPRESSOR(p. 48)

Parámetro	Valor
Compressor	
Attack	Attack 0-127
Sustain	Sustain 0-127
Post Gain	Post gain 0, +6, +12, +18 dB
EQ Gain	
Low	Low gain -15-+15 dB
High	High gain -15-+15 dB
Output	
Level	Output level 0-127
Pan	Output pan L64-0-63R

10:LIMITER(p. 48)

Parámetro	Valor
Limiter	
Threshold	Threshold level 0-127
Ratio	Compression ratio 1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1
Release	Release time 0-127
Post gain	Post gain 0, +6, +12, +18 dB
EQ Gain	
Low	Low gain -15-+15 dB
High	High gain -15-+15 dB
Output	
Level	Output level 0-127
Pan	Output pan L64-0-63R

11:HEXA-CHORUS(p. 49)

Parámetro	Valor
Hexa Chorus	
Rate	Rate 0.05-10.00 Hz
Depth	Depth 0-127
Depth Dev	Depth deviation -20-+20
Pre Delay	Pre delay time 0.0-100.0 ms
Pre Delay Dev	Pre delay deviation 0-127
Pan Dev	Pan deviation 0-127
Balance	
Effect balance	D100:0W-D0:100W

Output

Level	Output level	0-127

12:TREMOLO CHORUS(p. 49)

Parámetro	Valor	
Chorus		
Rate	Chorus rate	0.05-10.00 Hz
Depth	Chorus depth	0-127
Pre Delay	Pre delay time	0.0-100.0 ms
Tremolo		
Rate	Tremolo rate	0.05-10.00 Hz
Phase	Tremolo phase	0-180 degree
Separation	Tremolo separation	0-127
Balance		
	Effect balance	D100:0W-D0:100W
Output		
Level	Output level	0-127

13:SPACE-D(p. 50)

Parámetro	Valor
Chorus	
Rate	0.05-10.00 Hz
Depth	0-127
Phase	0-180 degree
Pre Delay	0.0-100.0 ms
EQ Gain	
Low	-15-+15 dB
High	-15-+15 dB
Balance	
Effect balance	D100:0W-D0:100W
Output	
Level	0-127

14:STEREO CHORUS(p. 50)

Parámetro	Valor
Chorus	
Rate	0.05-10.00 Hz
Depth	0-127
Phase	0-180 degree
Pre Delay	0.0-100.0 ms
Filter	
Type	OFF, LPF, HPF
Cutoff	200-8000 Hz (*1)
EQ Gain	
Low	-15-+15 dB
High	-15-+15 dB
Balance	
	D100:0W-D0:100W
Output	
Level	0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

15:STEREO FLANGER(p. 51)

Parámetro	Valor
Flanger	
Rate	Rate
Depth	Depth
Feedback	Feedback level
Phase	Phase
Pre Delay	Pre delay time
Filter	
Type	Filter type
Cutoff	Cutoff frequency
EQ Gain	
Low	Low gain
High	High gain
Balance	
	Effect balance
Output	
Level	Output level
1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz	

16:STEP FLANGER(p. 51)

Parámetro	Valor
Flanger	
Rate	Rate
Depth	Depth
Feedback	Feedback level
Phase	Phase
Pre Delay	Pre delay time
Step Rate	
	Step rate
EQ Gain	
Low	Low gain
High	High gain
Balance	
	Effect balance
Output	
Level	Output level

17:STEREO DELAY(p. 52)

Parámetro	Valor
Delay	
Left	Delay time left
Right	Delay time right
HF Damp	HF damp
Feedback	Feedback level
FBK Mode	Feedback mode
Phase	
Phase Left	Feedback phase left
Phase Right	Feedback phase right
EQ Gain	
Low	Low gain
High	High gain
Balance	
	Effect balance

Output

Level Output level 0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

18:MODULATION DELAY(p. 53)

Parámetro	Valor
Delay	
Left	Delay time left
Right	Delay time right
HF Damp	HF damp
Feedback	Feedback level
FBK Mode	Feedback mode
Modulation	
Rate	Rate
Depth	Depth
Phase	Phase
EQ Gain	
Low	Low gain
High	High gain

Balance

Effect balance D100:0W-D0:100W

Level

Level Output level 0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

19:TRIPLE TAP DELAY(p. 54)

Parámetro	Valor
Delay	
Center	Delay time center
Left	Delay time left
Right	Delay time right
HF Damp	HF damp
Feedback	Feedback level
Delay Level	
Center	Center level
Left	Left level
Right	Right level
EQ Gain	
Low	Low gain
High	High gain
Balance	
	Effect balance
Level	
Level	Output level

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

Lista de parámetros

20:QUADRUPLE TAP DELAY(p. 55)

Parámetro	Valor

Delay

Delay 1	Delay time 1	200-1000 ms, note *1
Delay 2	Delay time 2	200-1000 ms, note *1
Delay 3	Delay time 3	200-1000 ms, note *1
Delay 4	Delay time 4	200-1000 ms, note *1
HF Damp	HF damp	200-8000 Hz, BYPASS (*1)

Feedback	Feedback level	-98-+98%

Delay Level

Level 1	Level 1	0-127
Level 2	Level 2	0-127
Level 3	Level 3	0-127
Level 4	Level 4	0-127

Balance

Effect balance	D100:0W-D0:100W

Level

Level	Output level	0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

21:TIME CONTROL DELAY(p. 56)

Parámetro	Valor

Delay

Time	Delay time	200-1000 ms
Acceleration	Acceleration	0-15
HF Damp	HF damp	200-8000 Hz, BYPASS (*1)

Feedback	Feedback level	-98-+98%

EQ Gain

Low	Low gain	-15-+15 dB
High	High gain	-15-+15 dB

Balance

Effect balance	D100:0W-D0:100W

Output

Level	Output level	0-127
Pan	Output pan	L64-0-63R

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

22:2VOICE PITCH SHIFTER(p. 56)

Parámetro	Valor

Pitch A

Coarse	Coarse pitch	-24-+12 semitone
Fine	Fine pitch	-100-+100 cent
Pan	Output pan	L64-0-63R
Pre Delay	Pre delay time	0.0-500.0 ms

Pitch Shift

Mode	Pitch shifter mode	1, 2, 3, 4, 5

Pitch B

Coarse	Coarse pitch	-24-+12 semitone
Fine	Fine pitch	-100-+100 cent
Pan	Output pan	L64-0-63R
Pre Delay	Pre delay time	0.0-500.0 ms

Level Balance

Level balance	A100:0B-A0:100B

Balance

Effect balance	D100:0W-D0:100W

Level

Output level	0-127

23:FBK PITCH SHIFTER(p. 57)

Parámetro	Valor

Pitch

Coarse	Coarse pitch	-24-+12 semitone
Fine	Fine pitch	-100-+100 cent
Pre Delay	Pre delay time	0.0-500.0 ms
Mode	Pitch shifter mode	1, 2, 3, 4, 5
Feedback	Feedback level	-98-+98%

EQ Gain

Low	Low gain	-15-+15 dB
High	High gain	-15-+15 dB

Balance

Effect balance	D100:0W-D0:100W

Output

Level	Output level	0-127
Pan	Output pan	L64-0-63R

24:REVERB(p. 58)

Parámetro	Valor

Reverb

Type	Reverb type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2
Pre Delay	Pre delay time	0.0-100.0 ms
Time	Gate time	0-127
HF Damp	HF damp	200-8000 Hz, BYPASS (*1)

EQ Gain

Low	Low gain	-15-+15 dB
High	High gain	-15-+15 dB

Balance

Effect balance	D100:0W-D0:100W

Output

Level	Output level	0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

25:GATED REVERB(p. 58)

Parámetro	Valor

Reverb

Type	Gated Reverb type	NORMAL, REVERSE, SWEEP1, SWEEP2
Pre Delay	Pre delay time	0.0-100.0 ms
Gate Time	Gate time	5-500 ms

EQ Gain

Low	Low gain	-15-+15 dB
High	High gain	-15-+15 dB

Balance

Effect balance	D100:0W-D0:100W

Output

Level	Output level	0-127

26:OVERDRIVE→CHORUS(p. 59)

Parámetro	Valor
Overdrive	
Drive	Drive 0-127
Pan	Pan L64-0-63R
Chorus	
Pre Delay	Chorus pre delay time 0.0-100.0 ms
Rate	Chorus Rate 0.05-10.00 Hz
Depth	Chorus depth 0-127
Balance	Chorus balance D100:0W-D0:100W
Output	
Level	Output level 0-127

27:OVERDRIVE→FLANGER(p. 59)

Parámetro	Valor
Overdrive	
Drive	Drive 0-127
Pan	Pan L64-0-63R
Flanger	
Pre Delay	Flanger pre delay time 0.0-100.0 ms
Rate	Flanger rate 0.05-10.00 Hz
Depth	Flanger depth 0-127
Feedback	Flanger feedback level -98-+98%
Balance	Flanger balance D100:0W-D0:100W
Output	
Level	Output level 0-127

28:OVERDRIVE→DELAY(p. 60)

Parámetro	Valor
Overdrive	
Drive	Drive 0-127
Pan	Pan L64-0-63R
Delay	
Time	Delay time 0.0-500.0 ms
Feedback	Delay feedback level -98-+98%
HF Damp	Delay HF damp 200-8000 Hz, BYPASS (*1)
Balance	Delay balance D100:0W-D0:100W
Output	
Level	Output level 0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

29:DISTORTION→CHORUS(p. 60)

Los parámetros son básicamente los mismos que en "26: OVERDRIVE→CHORUS," excepto los dos siguientes.

30:DISTORTION→FLANGER(p. 60)

Los parámetros son básicamente los mismos que en "27: OVERDRIVE→FLANGER," excepto los dos siguientes

31:DISTORTION→DELAY(p. 60)

Los parámetros son básicamente los mismos que en "28: OVERDRIVE→DELAY," excepto los dos siguientes.

32:ENHANSER→CHORUS(p. 61)

Parámetro	Valor
Enhanser	
Sens	Enhancer sens 0-127
Mix Level	Enhancer mix level 0-127
Chorus	
Pre delay	Chorus pre delay time 0.0-100.0 ms
Rate	Chorus rate 0.05-10.00 Hz
Depth	Chorus depth 0-127
Balance	Chorus balance D100:0W-D0:100W
Output	
Level	Output level 0-127

33:ENHANSER→FLANGER(p. 61)

Parámetro	Valor
Enhanser	
Sens	Enhancer sens 0-127
Mix Level	Enhancer mix level 0-127
Flanger	
Pre Delay	Flanger pre delay time 0.0-100.0 ms
Rate	Flanger rate 0.05-10.00 Hz
Depth	Flanger depth 0-127
Feedback	Flanger feedback level -98-+98%
Balance	Flanger balance D100:0W-D0:100W
Output	
Level	Output level 0-127

34:ENHANSER→DELAY(p. 62)

Parámetro	Valor
Enhanser	
Sens	Enhancer sens 0-127
Mix Level	Enhancer mix level 0-127
Delay	
Time	Delay time 0.0-500.0 ms
Feedback	Delay feedback level -98-+98%
HF Damp	Delay HF damp 200-8000 Hz, BYPASS (*1)
Balance	Delay balance D100:0W-D0:100W
Output	
Level	Output level 0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

35:CHORUS→DELAY(p. 62)

Parámetro	Valor
Chorus	
Pre Delay	Chorus pre delay time 0.0-100.0 ms
Rate	Chorus rate 0.05-10.00 Hz
Depth	Chorus depth 0-127
Balance	Chorus balance D100:0W-D0:100W
Delay	
Time	Delay time 0.0-500.0 ms
Feedback	Delay Feedback level -98-+98%
HF Damp	Delay HF damp 200-8000 Hz, BYPASS (*1)
Balance	Delay balance D100:0W-D0:100W
Output	
Level	Output level 0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

36:FLANGER→DELAY(p. 63)

Parámetro	Valor
Flanger	
Pre Delay	Chorus pre delay time 0.0-100.0 ms
Rate	Chorus rate 0.05-10.00 Hz
Depth	Chorus depth 0-127
Feedback	Delay Feedback level -98-+98%
Balance	Chorus balance D100:0W-D0:100W
Delay	
Time	Delay time 0.0-500.0 ms
Feedback	Delay Feedback level -98-+98%
HF Damp	Delay HF damp 200-8000 Hz, BYPASS (*1)
Balance	Delay balance D100:0W-D0:100W
Output	
Level	Output level 0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

37:CHORUS→FLANGER(p. 63)

Parámetro	Valor
Chorus	
Pre Delay	Chorus pre delay time 0.0-100.0 ms
Rate	Chorus rate 0.05-10.00 Hz
Depth	Chorus depth 0-127
Balance	Chorus balance D100:0W-D0:100W
Flanger	
Pre Delay	Flanger pre delay time 0.0-100.0 ms
Rate	Flanger rate 0.05-10.00 Hz
Depth	Flanger depth 0-127
Feedback	Flanger feedback level -98-+98%
Balance	Flanger balance D100:0W-D0:100W
Output	
Level	Output level 0-127

38:CHORUS/DELAY(p. 64)

Consulte "35: CHORUS/DELAY."

39:FLANGER/DELAY(p. 64)

Consulte "36: FLANGER/DELAY."

40:CHORUS/FLANGER(p. 64)

Consulte "37: CHORUS/FLANGER."

41:STEREO PHASER(p. 65)

Parámetro	Valor
Phaser	
Type	Phaser type 1, 2
Mode	Mode 4-STAGE, 8-STAGE
Polarity	Polarity INVERSE, SYNCHRO
Manual	Manual 0 – 127
Rate	Phaser rate 0.05 – 10.00 Hz , note *2
Depth	Phaser depth 0 – 127
Resonance	Phaser resonance 0 – 127
X-Feedback	Cross feedback level -98 – +98 %
Mix Level	Mix level 0 – 127

Step Rate	
Switch	Switch OFF, ON
Rate	Step rate 0.1–20.0 Hz, note *2

EQ Gain	
Low	Low gain -15 – +15 dB
High	High gain -15 – +15 dB

Output	
Level	Output level 0 – 127

42:KEYSYNC FLANGER(p. 65)

Parámetro	Valor
Flanger	
PrDly	Pre delay time 0.0 – 100 ms
Rate	LFO rate 0.05 – 10.00 Hz, note *2
Depth	LFO depth 0 – 127
Fbk	Feedback -98 – +98%
Phase	Phase 0 – 180 degree

Filter	
Type	Filter type OFF, LPF, HPF
Cutoff	Cutoff frequency 200–8000 H(*1)

Step Rate	
Switch	Switch OFF, ON
Rate	Step rate (*2) 0.1–20.0 Hz , note *2

Keysync	
Switch	Switch OFF, ON
Thres	Keysync threshold 0 – 127
Phase	Keysync phase 0 – 360 degree

EQ Gain	
Low	Low gain -15 – +15 dB
High	High gain -15 – +15 dB

Balance	
Balance	D100:0W – D0:100W

Output	
Level	Output level 0 – 127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

43:FORMANT FILTER(p. 66)

Parámetro	Valor
Overdrive	
Switch	Switch OFF, ON
Drive	Drive 0 – 127
Filter	
Vowel 1	Vowel 1 a, e, i, o, u
Vowel 2	Vowel 2 a, e, i, o, u
Rate	Rate 0.05 – 10.00 Hz , note *2
Depth	Depth 0 – 127
Manual	Manual 0 – 100
Keysync	
Switch	Keysync switch OFF, ON
Thres	Keysync threshold 0 – 127
EQ Gain	
Low	Low gain -15 – +15 dB
High	High gain -15 – +15 dB
Output	
Level	Output level 0 – 127
Pan	Output pan L64 – 63R

44:RING MODULATOR(p. 67)

Parámetro	Valor
Ring Modulator	
Freq	Frequency 0 – 127
Modulator	Modulator source OFF, SOURCE, A, B, C, D
Modulator Monitor	Modulator monitor OFF, ON
Sens	Sens 0 – 127
Polarity	Polarity UP, DOWN
EQ Gain	
Low	Low gain -15 – +15 dB
High	High gain -15 – +15 dB
Balance	
	Effect balance D100:0W – D0:100W
Output	
Level	Output level 0 – 127

45:MULTI TAP DELAY(p. 67)

Parámetro	Valor
Delay	
1	Delay time 1 0 – 1800 ms , note *2
2	Delay time 2 0 – 1800 ms , note *2
3	Delay time 3 0 – 1800 ms , note *2
4	Delay time 4 0 – 1800 ms , note *2
Feedback	Feedback -98 – +98 %
HF Damp	HF Damp 200–8000 Hz, BYPASS(*1)
Level	
1	Level 1 0 – 127
2	Level 2 0 – 127
3	Level 3 0 – 127
4	Level 4 0 – 127
Pan	
1	Output pan 1 L64 – 63R
2	Output pan 2 L64 – 63R
3	Output pan 3 L64 – 63R
4	Output pan 4 L64 – 63R

EQ Gain

Low	Low gain	-15 – +15 dB
High	High gain	-15 – +15 dB

Balance

Effect balance	D100:0W – D0:100W

Level

Level	Output level	0 – 127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

46:REVERSE DELAY(p. 68)

Parámetro	Valor
Delay	
1	Delay time 1 0 – 900 ms , note *2
2	Delay time 2 0 – 900 ms , note *2
3	Delay time 3 0 – 900 ms , note *2
4	Delay time 4 0 – 900 ms , note *2
Feedback	
1	Feedback 1 -98 – +98 %
4	Feedback 4 -98 – +98 %
HF Damp	
1	HF Damp 1 200–8000 Hz, BYPASS(*1)
4	HF Damp 4 200–8000 Hz, BYPASS(*1)
Level	
1	Level 1 0 – 127
2	Level 2 0 – 127
3	Level 3 0 – 127
Pan	
1	Output pan 1 L64 – 63R
2	Output pan 2 L64 – 63R
3	Output pan 3 L64 – 63R

Threshold

Threshold level	0 – 127

EQ Gain

Low	Low gain	-15 – +15 dB
High	High gain	-15 – +15 dB

Balance

Effect balance	D100:0W – D0:100W

Output

Level	Output level	0 – 127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

Listado de parámetros

47:SHUFFLE DELAY(p. 70)

Parámetro	Valor
Delay	
Time	Delay time 0 – 1800 ms , note *2
Shuffle Rate	Shuffle rate 0 – 100 %
Acceleration	Acceleration 0 – 15
Feedback	Feedback -98 – +98 %
HF Damp	HF Damp 200–8000 Hz, BYPASS(*1)
Pan	
A	Pan A L64 – 63R
B	Pan B L64 – 63R
Balance	
	Level balance A100:0B – A0:100B
EQ Gain	
Low	Low gain -15 – +15 dB
High	High gain -15 – +15 dB
Balance	
	Effect balance D100:0E – D0:100W
Output	
Level	Output level 0 – 127
1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS	

48:3D DELAY(p. 70)

Parámetro	Valor
Delay	
Center	Delay time center 0 – 1800 ms, note *2
Left	Delay time left 0 – 1800 ms, note *2
Right	Delay time right 0 – 1800 ms, note *2
HF Damp	HF Damp 200–8000 Hz, BYPASS(*1)
Feedback	Feedback -98 – +98 %
Delay Level	
Center	Level center 0 – 127
Left	Level left 0 – 127
Right	Level right 0 – 127
EQ Gain	
Low	Low gain -15 – +15 dB
High	High gain -15 – +15 dB
Balance	
	Effect balance D100:0E – D0:100W
Output	
Out	Output mode SPEAKER, PHONES
Level	Output level 0 – 127
1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS	

49:3VOICE PITCH SHIFTER(p. 71)

Parámetro	Valor
Pch Coarse	
1-3	Coarse pitch 1-3 -24 – +12
Pch Fine	
1-3	Fine pitch 1-3 -100 – +100 [cent]
Pitch Shift	
Mode	Pitch shifter mode 1, 2, 3, 4, 5
Fbk	
1-3	Feedback level 1-3 -98 – +98 %
Pre Delay	
1-3	Pre Delay time 1-3 0.0 – 500 [ms]
Balance	
	Effect balance D100:0E – D0:100W
Level	
1-3	Level 1-3 0 – 127
Pan	
1-3	Output pan 1-3 L64 – 63R
Output	
	Output level 0 – 127

50:LOFI COMPRESS(p. 72)

Parámetro	Valor
Lo-Fi	
Type	LOFI type 1 – 9
Pre Filter	
Type	Pre Filter type 1 – 6
Post Filter 1	
Type	Post Filter 1 type 1 – 6
Post Filter 2	
Type	Post Filter 2 type OFF, LPF, HPF:(*1)
Cutoff	Cutoff Frequency (*1)
EQ Gain	
Low	Low gain -15 – +15 dB
High	High gain -15 – +15 dB
Balance	
	Effect balance D100:0E – D0:100W
Output	
Level	Output level 0 – 127
Pan	Output pan L64 – 63R
1: Frecuencia de corte Post Filter:200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz	

51:LOFI NOISE(p. 72)

Parámetro	Valor
Lo-Fi	
Type	LOFI type 1 – 9
Post Filter	
Type	Post Filter Type OFF, LPF, HPF
Cutoff	Cutoff Frequency (*1)
Radio Noise	
Detune	Radio detune 0 – 127:0 – 127 (*2)
Level	Output level 0 – 127
Disk Noise	
Type	Disc noise type (*3)
LPF	Disc noise LPF (*4)
Level	Level (*5)
EQ Gain	
Low	Low gain -15 – +15 dB
High	High gain -15 – +15 dB
Balance	
	Effect balance D100:0E – D0:100W
Output	
Level	Output level 0 – 127
Pan	Output pan L64 – 63R

*1: Frecuencia de corte Post Filter:200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

*2: Desafinación de radio:Nivel de ruido de radio

*3: Tipo de ruido de disco:LP, EP, SP, RND

*4: Ruido de disco LPF:200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

*5: Nivel de ruido de disco:0 – 127

52:SPEAKER SIMULATOR(p. 73)

Parámetro	Valor
Speaker	
Type	Speaker type (*1)
Mic	
Setting	Mic setting 1, 2, 3
Level	Mic level 0 – 127
Direct Level	Direct level 0 – 127
Output	
Level	Output level 0 – 127

1: Small 1, Small 2, Middle, JC-120, Built In 1, Built In 2, Built In 3, Built In 4, Built In 5, BG Stack 1, BG Stack 2, MS Stack 1, MS Stack 2, Metal Stack, 2 Stack, 3 Stack

53:OVERDRIVE 2(p. 74)

Parámetro	Valor
Overdrive	
Drive	Drive 0 – 127
Tone	Tone 0 – 127
Amp simulator	
Amp Type	Amp. simulator type OFF,ON:SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK
EQ Gain	
Low	Low gain -15 – +15 dB
High	High gain -15 – +15 dB
Output	
Level	Output level 0 – 127
Pan	Output pan L64 – 63R

54:DISTORTION 2(p. 74)

Parámetro	Valor
Distortion	
Drive	Drive 0 – 127
Tone	Tone 0 – 127
Amp simulator	
Amp Type	Amp. simulator type OFF,ON:SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK
EQ Gain	
Low	Low gain -15 – +15 dB
High	High gain -15 – +15 dB
Output	
Level	Output level 0 – 127
Pan	Output pan L64 – 63R

55:STEREO COMPRESSOR(p. 75)

Parámetro	Valor
Compressor	
Attack	Attack time 0 – 127
Sustain	Sustain 0 – 127
Post Gain	Post gain 0, +6, +12, +18
EQ Gain	
Low	Low gain -15 – +15 dB
High	High gain -15 – +15 dB
Output	
Level	Output level 0 – 127

56:STEREO LIMITER(p. 75)

Parámetro	Valor
Limiter	
Threshold	Threshold level 0 – 127
Ratio	Compression ratio 1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1
Release	Release time 0 – 127
Post Gain	Post gain 0, +6, +12, +18
EQ Gain	
Low	Low gain -15 – +15 dB
High	High gain -15 – +15 dB
Output	
Level	Output level 0 – 127

Lista de parámetros

57:GATE(p. 76)

Parámetro	Valor
Gate	
Mode	Mode
Attack Time	Attack time
Hold Time	Hold time
Release Time	Release time
Gate	
Key Key	Key
Threshold	Key threshold
Monitor	Key monitor
Balance	
	Effect balance
Output	
Level	Output level

58:SLICER(p. 76)

Parámetro	Valor
Level 1, 2, 3, 4	
Beat 1– 4	Beat 1– 4
Rate	
	Rate
Attack	
	Attack
Reset	
Trigger	Trigger
Threshold	Reset threshold
Monitor	Reset monitor switch
Beat Change	
Mode	Mode
Shuffle	Shuffle
Output	
Level	Output level

59:ISOLATOR(p. 77)

Parámetro	Valor
Boost/Cut	
Low	Level low
Mid	Level middle
High	Level high
Anti Phase Low	
Switch	Switch
Level	Level
Anti Phase Mid	
Switch	Switch
Level	Level
Low Boost	
Switch	Switch
Level	Level
Output	
Level	Output level

- 1: Conmutador Anti phase middle:nivel
2: Conmutador Anti phase low:nivel

60:3D CHORUS(p. 77)

Parámetro	Valor
Chorus	
Rate	LFO rate
Depth	LFO depth
Phase	Phase
Pre Delay	Pre delay time
Filter	
Type	Filter Type
Cutoff	Cutoff frequency
EQ Gain	
Low	Low gain
High	High gain
Balance	
	Effect balance
Output	
Level	Output mode
	Output level

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

61:3D FLANGER(p. 78)

Parámetro	Valor
Flanger	
Rate	LFO rate
Depth	LFO depth
Feedback	Feedback
Phase	Phase
PrDly	Pre delay time
Filter	
Type	Filter Type
Cutoff	Cutoff frequency
Step Rate	
Switch	Switch
Rate	Step Rate (*2)
EQ Gain	
Low	Low gain
High	High gain
Balance	
	Effect balance
Output	
Out	Output mode
Level	Output level

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

62:TREMOLO(p. 79)

Parámetro	Valor
Tremolo	
Mod Wave	Modulation wave TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2
Rate	Rate 0.05 – 10.0 Hz, note *2
Depth	Depth 0 – 127
EQ Gain	
Low	Low gain -15 – +15 dB
High	High gain -15 – +15 dB
Output	
Level	Output level 0 – 127

63:AUTO PAN(p. 79)

Parámetro	Valor
Auto Pan	
Mod Wave	Modulation wave TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2
Rate	Rate 0.05 – 10.0 Hz, note *2
Depth	Depth 0 – 127
EQ Gain	
Low	Low gain -15 – +15 dB
High	High gain -15 – +15 dB
Output	
Level	Output level 0 – 127

64:STEREO PHASER 2(p. 80)

Parámetro	Valor
Phaser	
Type	Type 1, 2
Mode	Mode 4 stage, 8 stage, 12 stage, 16 stage INVERSE, SYNCHRO
Polarity	Polarity Manual 0 - 127
Rate	Rate 0.05-10.00 Hz, note *2
Depth	Depth 0-127
Resonance	Resonance 0-127
X-Feedback	Cross Feedback -98 - +98 [%]
Mix Level	Mix level 0-127
Step Rate	
Switch	Switch OFF, ON
Rate	Step rate 0.1-20.0 Hz, note *2
EQ Gain	
Low	Low gain -15 – +15 dB
High	High gain -15 – +15 dB
Output	
Level	Output level 0-127

65:STEREO AUTO WAH(p. 81)

Parámetro	Valor
Auto Wah	
Filter type	Filter type LPF, BPF
Sens	Sens 0-127
Manual	Manual 0-127
Peak	Peak 0-127
Rate	Rate 0.05-10.00 Hz, note *2
Depth	Depth 0-127
Polarity	Polarity UP, DOWN
Phase	Phase 0 - 180

EQ Gain

Low	Low gain	-15 – +15 dB
High	High gain	-15 – +15 dB

Output

Level	Output level	0-127

66:ST FORMANT FILTER(p. 81)

Parámetro	Valor
Overdrive	
Switch	Switch OFF, ON
Drive	Drive 0 – 127
Filter	
Vowel 1	Vowel 1 a, e, i, o, u
Vowel 2	Vowel 2 a, e, i, o, u
Rate	Rate 0.05 – 10.00 Hz, note*2
Depth	Depth 0 – 127
Manual	Manual 0 – 100
Phase	Formant phase 0-180 degree
Keysync	
Switch	Keysync switch OFF, ON
Thres	Keysync threshold 0 – 127

EQ Gain

Low	Low gain	-15 – +15 dB
High	High gain	-15 – +15 dB

Output

Level	Output level	0 – 127

67:MULTI TAP DELAY(p. 82)

Parámetro	Valor
Delay	
1-4	Delay time 1-4 0-3000 ms, note *2
Feedback	Feedback level -98-+98%
HF Damp	HF damp 200-8000 Hz, BYPASS (*1)
Level	
1-4	Level 1-4 0-127
Pan	
1-4	Pan 1-4 L64-0-R63
EQ Gain	
Low	Low gain -15 – +15 dB
High	High gain -15 – +15 dB
Balance	
	Effect balance D100:0W-D0:100W
Level	
Level	Output level 0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

68:REVERSE DELAY 2(p. 82)

Parámetro	Valor
Delay	
1-4	Delay time 1-4 0-1500 ms, note *2
Feedback	
1, 4	Feedback level 1, 4 -98-+98%
HF Damp	
1, 4	HF damp 1, 4 200-8000 Hz, BYPASS (*1)
Level	
1-3	Level 1-3 0-127
Pan	
1-3	Pan 1-3 L64-0-R63
Threshold	
Value	Value 0-127
EQ Gain	
Low	Low gain -15 – +15 dB
High	High gain -15 – +15 dB
Balance	
	Effect balance D100:0W-D0:100W
Output	
Level	Output level 0-127
1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS	

69:SHUFFLE DELAY 2(p. 83)

Parámetro	Valor
Delay	
Time	Delay time 0-3000 ms, note *2
Shuffle Rate	Shuffle Rate 0-100%
Acceleration	Acceleration 0-15
Feedback	Feedback level -98-+98%
HF Damp	HF damp 200-8000 Hz, BYPASS (*1)
Delay Pan	
A, B	Pan A, B L64-0-R63
Balance	
	Level Balance A100:0B-A0:100B
EQ Gain	
Low	Low gain -15 – +15 dB
High	High gain -15 – +15 dB
Balance	
	Effect balance D100:0W-D0:100W
Output	
Level	Output level 0-127
1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS	

70:3D DELAY 2(p. 83)

Parámetro	Valor
Delay	
Center	Delay time center 0-3000 ms, note *2
Left	Delay time left 0-3000 ms, note *2
Right	Delay time right 0-3000 ms, note *2
HF Damp	HF damp 200-8000 Hz, BYPASS (*1)
Feedback	Feedback level -98-+98%
Delay Level	
Center	Center level 0-127
Left	Left level 0-127
Right	Right level 0-127
EQ Gain	
Low	Low gain -15-+15 dB
High	High gain -15-+15 dB
Balance	
	Effect balance D100:0W-D0:100W
Level	
Out	Output mode SPEAKER, PHONES
Level	Output level 0-127

71:ROTARY 2(p. 85)

Parámetro	Valor
Rotary	
Speed	Speed SLOW, FAST
Brake	Brake OFF,ON
Spread	
Value	Value 0-127
Woofer	
Slow	Woofer slow rate 0.05-10.00 Hz, note *2
Fast	Woofer fast rate 0.05-10.00 Hz, note *2
Level	Woofer level 0-127
Trans Up	Woofer transition up 0-127
Trans Down	Woofer transition down 0-127
Tweeter	
Slow	Tweeter slow rate 0.05-10.00 Hz, note *2
Fast	Tweeter fast rate 0.05-10.00 Hz, note *2
Level	Tweeter level 0-127
Trans Up	Tweeter transition up 0-127
Trans Down	Tweeter transition down 0-127
EQ Gain	
Low	Low gain -15-+15 dB
High	High gain -15-+15 dB
Output	
Level	Output level 0-127

72:ROTARY MULTI(p. 86)

Parámetro	Valor
Sequence	
OD/Dist	Overdrive/Distortion Switch
Amp Sim	Amp Simulator Switch
3 Band EQ	3 Band EQ Switch
Rotary	Rotary Switch
Overdrive/Distortion	
Type	Type
Drive	Drive
Tone	Tone
Level	Level
Amp Simulator	
Type	Type
EQ Gain	
Low	EQ Low Gain
Mid	EQ Mid Gain
High	EQ High Gain
Mid	
Mid Freq	EQ Mid Freq
Mid Q	EQ Mid Q
Rotary	
Speed	Speed
Separation	Separation
Woofer	
Slow	Low frequency slow rate
Fast	Low frequency fast rate
Accel	Low frequency acceleration
Level	Low frequency level
Tweeter	
Slow	High frequency slow rate
Fast	High frequency fast rate
Accel	High frequency acceleration
Level	High frequency level
EQ Gain	
Low	Low gain
High	High gain
Output	
Level	Output level

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]

73:KEYBOARD MULTI(p. 87)

Parámetro	Valor
Sequence	
Ring Mod	Ring Mod. Sw
3 Band EQ	EQ Sw
Pch Shft	Pitch Shifter Sw
Phaser	Phaser Sw
Delay	Delay Sw
Ring Modulator	
Freq	Ring Mod. Freq
Balance	Ring Mod. Balance
EQ Gain	
Low	EQ Low Gain
Mid	EQ Mid Gain
High	EQ High Gain
Mid	
Mid Freq	EQ Mid Freq
Mid Q	EQ Mid Q
Pitch Shifter	
Mode	Mode
Coarse Tune	Coarse Tune
Fine Tune	Fine Tune
Delay	Delay
Feedback	Feedback
Balance	Balance
Phaser	
Mode	Mode
Manual	Manual
Rate	Rate
Depth	Depth
Resonance	Resonance
Mix Level	Mix Level
Delay	
Left Time	Left Time
Right Time	Right Time
Feedback	Feedback
HF Damp	HF Damp
Balance	Balance
Output	
Level	

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]

*2: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

Listado de parámetros

74:RHODES MULTI(p. 89)

Parámetro	Valor
Sequence	
Enhancer	Enhancer Switch OFF, ON
Phaser	Phaser Switch OFF, ON
Cho/Flg	Chorus/Flanger Switch OFF, ON
Tre/Pan	Tremolo/Pan Switch OFF, ON
Enhancer	
Sens	Sens 0 - 127
Mix Level	Mix Level 0 - 127
Phaser	
Mode	Mode 4 stage, 8 stage
Manual	Manual 0 - 127
Mix Level	Mix Level 0 - 127
Rate	Rate 0.05 - 10.0, note *2
Depth	Depth 0 - 127
Resonance	Resonance 0 - 127
Chorus/Flanger	
Type	Type CHORUS, FLANGER
Rate	Rate 0.05 - 10.0, note *2
Depth	Depth 0 - 127
Feedback	Feedback -98 - +98
PreDly	PreDelay 0.0 - 100
Balance	Balance D100:0W - D0:100W
Filter	
Type	Type OFF, LPF, HPF
Cutoff	Cutoff Frequency (*1)
Tremolo/Auto Pan	
Type	Type TREMOLO, PAN
ModWave	ModWave TRI, SQU, SIN, SAW1, SAW2
Rate	Rate 0.05 - 10.0, note *2
Depth	Depth 0 - 127
Output	
Level	Output level 0 - 127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]

75:JD MULTI(p. 90)

Parámetro	Valor
Sequence	
Dist	Distortion Switch OFF, ON
Phaser	Phaser Switch OFF, ON
Spectrum	Spectrum Switch OFF, ON
Enhancer	Enhancer Switch OFF, ON
Distortion	
Type	Type *1
Drive	Drive 0 - 100
Level	Level 0 - 100
Phaser	
Manual	Manual 50 - 15000 Hz
Mix Level	Mix Level 0 - 100
Rate	Rate 0.1 - 10.0 Hz
Depth	Depth 0 - 100
Resonance	Resonance 0 - 100
Spectrum	
Band Width	Band Width 1, 2, 3, 4, 5
Band Gain	
250Hz	Band1 -15 - +15
500Hz	Band2 -15 - +15
1000Hz	Band3 -15 - +15
2000Hz	Band4 -15 - +15
4000Hz	Band5 -15 - +15
8000Hz	Band6 -15 - +15
Enhancer	
Sens	Sens 0 - 100
Mix Level	Mix Level 0 - 100
Output	
Level	Output level 0 - 127
Pan	Output pan L64 - 63R

*1: MELLOW DRIVE, OVERDRIVE, CRY DRIVE, MELLOW DIST, LIGHT DIST, FAT DIST, FUZZ DIST

76:STEREO LOFI COMPRESS(p. 91)

Parámetro	Valor
Lo-Fi	
Type	LOFI type 1 - 9
Pre Filter	
Type	Pre Filter type 1 - 6
Post Filter 1	
Type	Post Filter 1 type 1 - 6
Post Filter 2	
Type	Post Filter 2 type OFF, LPF, HPF>(*1)
Cutoff	Cutoff Frequency (*1)
EQ Gain	
Low	Low gain -15 - +15 dB
High	High gain -15 - +15 dB
Balance	
	Effect balance D100:0W - D0:100W
Output	
Level	Output level 0 - 127

1: Frecuencia de corte Post Filter:200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

77:STEREO LOFI NOISE(p. 92)

Parámetro	Valor
Lo-Fi	
Type	LOFI type 1 – 9
Hum	
Type	Hum Type 50, 60 [Hz]
LPF	Hum LPF (*1)
Level	Hum Level 0 – 127
Post Filter	
Type	Post Filter Type OFF, LPF, HPF
Cutoff	Cutoff Frequency (*2)
Disc Noise	
Type	Disc noise type WHITE, PINK
LPF	Disc noise LPF (*1)
Level	Disc noise Level 0 – 127
Radio Noise	
Detune	Radio detune 0 – 127
Level	Radio Noise Level 0 – 127
Noise	
Type	White/Pink Noise Type (*3)
LPF	White/Pink Noise LPF (*1)
Level	White/Pink Noise Level 0 – 127
EQ Gain	
Low	Low gain -15 – +15 dB
High	High gain -15 – +15 dB
Balance	
	Effect balance D100:0W – D0:100W
Output	
Level	Output level 0 – 127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

*2: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

78:GUITAR AMP SIMULATOR(p. 93)

Parámetro	Valor
Amp Simulator	
Switch	Switch OFF, ON
Type	Pre Amp Type (*1)
Amp Level	
Volume	Pre Amp Volume 0-127
Master	Pre Amp Master 0-127
Gain	Pre Amp Gain LOW, MID, HIGH
Amp Tone	
Presence	Pre Amp Presence 0 - 127 (Match Drive -127 - 0)
Bright	Pre Amp Bright OFF,ON
Bass	Pre Amp Bass 0 - 127
Middle	Pre Amp Middle 0 - 127
Treble	Pre Amp Treble 0 - 127
Speaker	
Switch	Switch OFF, ON
Speaker Type	Speaker Type (*2)
Mic	
Setting	Mic Setting 1,2,3
Level	Mic Level 0 – 127
Direct	Output level 0 – 127

Output

Level	Output level	0 – 127
Pan	Output pan	L64 – 63R

*1: JC-120,Clean Twin,Match Drive, BG Lead,MS1959I,MS1959II, MS1959I+II,SLDN Lead,Metal 5150, Metal Lead,OD-1,OD-2 Turbo, Distortion,Fuzz

*2: Small1,Small2,Middle,JC-120, Built In 1,Built In 2,Built In 3, Built In 4, Built In 5, BG Stack 1,BG Stack 2, MS Stack 1,MS Stack 2, Metal Stack, 2 Stack, 3 Stack

79:STEREO OVERDRIVE(p. 93)

Parámetro	Valor
Overdrive	
Drive	Drive 0-127
Tone	Tone 0-127
Amp simulator	
Switch	Amp Switch OFF, ON
Type	Amp simulator type SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK

EQ Gain

Low	Low gain	-15--+15 dB
High	High gain	-15--+15 dB

Output

Level	Output level	0-127

80:STEREO DISTORTION(p. 94)

Parámetro	Valor
Distortion	
Drive	Drive 0-127
Tone	Tone 0-127
Amp simulator	
Switch	Amp Switch OFF, ON
Type	Amp simulator type SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK

EQ Gain

Low	Low gain	-15--+15 dB
High	High gain	-15--+15 dB

Output

Level	Output level	0-127

81:GUITAR MULTI A(p. 95)

Parámetro		Valor
Sequence		
Comp	Cmp Switch	OFF,ON
OD/Dist	Overdrive/Distortion Switch	OFF,ON
Amp Sim	Amp Simulator Switch	OFF,ON
Delay	Delay Switch	OFF,ON
Cho/Flg	Chorus/FlangerF Switch	OFF,ON
Compressor		
Attack	Attack	0 - 127
Sustain	Sustain	0 - 127
Level	Level	0 - 127
Overdrive/Distortion		
Type	Type	OVERDRIVE, DISTORTION
Drive	Drive	0 - 127
Tone	Tone	0 - 127
Level	Level	0 - 127
Amp Simulator		
Type	Type	SMALL, BUILT-IN, 2STACK, 3STACK
Delay		
Left Time	Left Time	0 - 3000 [ms], note *2
Right Time	Right Time	0 - 3000 [ms], note *2
Feedback	Feedback	-98 - +98 [%]
HF Damp	HF Damp	(*1)
Balance	Balance	D100:0W - D0:100W
Chorus/Flanger		
Type	Type	CHORUS,FLANGER
Rate	Rate	0.05 - 10.0 [Hz], note *2
Depth	Depth	0 - 127
Feedback	Feedback	-98 - +98 [%]
Pre Delay	Pre Delay	0.0 - 100 [ms]
Balance	Balance	D100:0W - D0:100W
Filter		
Type	Filter Type	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Cutoff Freq	(*2)
Output		
Level	Level	0 - 127
Pan	Pan	L64 - 63R

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

*2: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]

82:GUITAR MULTI B(p. 96)

Parámetro		Valor
Sequence		
Comp	Compressor Switch	OFF,ON
OD/Dist	Overdrive/Distortion Switch	OFF,ON
Amp Sim	Amp Simulator Switch	OFF,ON
3 Band EQ	3 Band EQ Switch	OFF,ON
Cho/Flg	Chorus/Flanger Switch	OFF,ON
Compressor		
Attack	Attack	0 - 127
Sustain	Sustain	0 - 127
Level	Level	0 - 127
Overdrive/Distortion		
Type	Type	OVERDRIVE, DISTORTION
Drive	Drive	0 - 127
Tone	Tone	0 - 127
Level	Level	0 - 127
Amp Simulator		
Type	Type	SMALL, BUILT-IN, 2STACK, 3STACK
EQ Gain		
Low	Low gain	-15 – +15 dB
Mid	Mid gain	-15 – +15 dB
High	High gain	-15 – +15 dB
Mid		
Mid Freq	Mid Freq	(*1)
Mid Q	Mid Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Chorus/Flanger		
Type	Type	CHORUS,FLANGER
Pre Delay	Pre Delay	0.0 - 100 [ms]
Rate	Rate	0.05 - 10.0 [Hz], note *2
Depth	Depth	0 - 127
Feedback	Feedback	-98 - +98 [%]
Balance	Balance	D100:0W - D0:100W
Filter		
Type	Filter Type	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Cutoff Freq	(*2)
Output		
Level	Level	0 - 127
Pan	Pan	L64 - 63R

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]

*2: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]

83:GUITAR MULTI C(p. 98)

Parámetro		Valor
Sequence		
OD/Dist	Overdrive/Distortion Switch	OFF,ON
Wah	Wah Switch	OFF,ON
Amp Sim	Amp Simulator Switch	OFF,ON
Delay	Delay Switch	OFF,ON
Cho/Flg	Chorus/FlangerF Switch	OFF,ON
Overdrive/Distortion		
Type	Type	OVERDRIVE, DISTORTION
Drive	Drive	0 - 127
Tone	Tone	0 - 127
Level	Level	0 - 127
Wah		
Filter type	Filter type	LPF, BPF
Rate	Rate	0.05-10.00 Hz, note *2
Depth	Depth	0-127
Sens	Sens	0-127
Manual	Manual	0-127
Peak	Peak	0-127
Amp Simulator		
Type	Type	SMALL, BUILT-IN, 2STACK, 3STACK
Delay		
Left Time	Left Time	0 - 3000 [ms], note *2
Right Time	Right Time	0 - 3000 [ms], note *2
Feedback	Feedback	-98 - +98 [%]
HF Damp	HF Damp	(*1)
Balance	Balance	D100:0W - D0:100W
Chorus/Flanger		
Type	Type	CHORUS,FLANGER
Rate	Rate	0.05 - 10.0 [Hz], note *2
Depth	Depth	0 - 127
Feedback	Feedback	-98 - +98 [%]
Pre Delay	Pre Delay	0.0 - 100 [ms]
Balance	Balance	D100:0W - D0:100W
Filter		
Type	Filter Type	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Cutoff Freq	(*2)
Output		
Level	Level	0 - 127
Pan	Pan	L64 - 63R

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

*2: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]

84:CLEAN GUITAR MULTI A(p. 99)

Parámetro		Valor
Sequence		
Comp	Compressor Sw	OFF, ON
3 Band EQ	3 Band EQ Sw	OFF, ON
Delay	Delay Sw	OFF, ON
Cho/Flg	Chorus/Flanger Sw	OFF, ON
Compressor		
Attack	Attack	0 - 127
Sustain	Sustain	0 - 127
Level	Level	0 - 127
EQ Gain		
Low	Low gain	-15 - +15 dB
Mid	Mid gain	-15 - +15 dB
High	High gain	-15 - +15 dB
Mid		
Mid Freq	Mid Freq	(*1)
Mid Q	Mid Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Delay		
Left Time	Left Time	0 - 3000 [ms], note *2
Right Time	Right Time	0 - 3000 [ms], note *2
Feedback	Feedback	-98 - +98 [%]
HF Damp	HF Damp	(*2)
Balance	Balance	D100:0E - D0:100E
Chorus/Flanger		
Type	Type	CHORUS,FLANGER
Pre Delay	Pre Delay	0.0 - 100 [ms]
Rate	Rate	0.05 - 10.0 [Hz]
Depth	Depth	0 - 127
Feedback	Feedback	-98 - +98 [%]
Balance	Balance	D100:0E - D0:100E
Filter		
Type	Type	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Cutoff Frequency	(*1)
Output		
Level	Level	0 - 127
Pan	Pan	L64 - 63R

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]

*2: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

85:CLEAN GUITAR MULTI B(p. 101)

Parámetro	Valor
Sequence	
Wah	Wah Switch OFF, ON
3 Band EQ	3 Band EQ Switch OFF, ON
Delay	Delay Switch OFF, ON
Cho/Flg	Chorus/Flanger Switch OFF, ON
Wah	
Filter type	Filter type LPF, BPF
Rate	Rate 0.05-10.00 Hz, note *2
Depth	Depth 0-127
Sens	Sens 0-127
Manual	Manual 0-127
Peak	Peak 0-127
EQ Gain	
Low	Low gain -15 – +15 dB
Mid	Mid gain -15 – +15 dB
High	High gain -15 – +15 dB
Mid	
Mid Freq	Mid Freq (*1)
Mid Q	Mid Q 0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Delay	
Left Time	Left Time 0 - 3000 [ms], note *2
Right Time	Right Time 0 - 3000 [ms], note *2
Feedback	Feedback -98 - +98 [%]
HF Damp	HF Damp (*2)
Balance	Balance D100:0W - D0:100W
Chorus/Flanger	
Select	Select CHORUS,FLANGER
Pre Delay	Pre Delay 0.0 - 100 [ms]
Rate	Rate 0.05 - 10.0 [Hz], note *2
Depth	Depth 0 - 127
Feedback	Feedback -98 - +98 [%]
Balance	Balance D100:0E - D0:100E
Filter	
Type	Type OFF, LPF, HPF
Cutoff	Cutoff Frequency (*1)
Output	
Level	Level 0 - 127
Pan	Pan L64 - 63R

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]

*2: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

86:BASS MULTI(p. 102)

Parámetro	Valor
Sequence	
Comp	Compressor Switch OFF, ON
OD/Dist	Overdrive/Distortion Switch OFF, ON
Amp Sim	Amp Simulator Switch OFF, ON
3 Band EQ	3 Band EQ Switch OFF, ON
Cho/Flg	Chorus/Flanger Switch OFF, ON
Compressor	
Attack	Attack 0 - 127
Sustain	Sustain 0 - 127
Level	Level 0 - 127

Overdrive/Distortion

Type	Type	OVERDRIVE, DISTORTION
Drive	Drive	0 - 127
Tone	Tone	0 - 127
Level	Level	0 - 127

Amp Simulator

Type	Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK

EQ Gain

Low	Low gain	-15 – +15 dB
Mid	Mid gain	-15 – +15 dB
High	High gain	-15 – +15 dB

Mid

Mid Freq	Mid Freq	(*1)
Mid Q	Mid Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0

Chorus/Flanger

Type	Type	CHORUS,FLANGER
Rate	Rate	0.05 - 10.0 [Hz], note *2
Depth	Depth	0 - 127
Feedback	Feedback	-98 - +98 [%]
Pre Delay	Pre Delay	0.0 - 100 [ms]
Balance	Balance	D100:0W - D0:100W

Filter

Type	Type	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Cutoff Frequency	(*1)

Output

Level	Level	0 - 127
Pan	Pan	L64 - 63R

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]

87:ISOLATOR 2(p. 104)

Parámetro	Valor
Boost/Cut	
Low	Level low -60 – +4 dB
Mid	Level middle -60 – +4 dB
High	Level high -60 – +4 dB
Anti Phase Low	
Switch	Switch OFF, ON
Level	Level 0 – 127
Anti Phase Mid	
Switch	Switch OFF, ON
Level	Level 0 – 127
Post Filter	
Switch	Switch OFF, ON
Type	Filter type OFF, LPF, HPF
Cutoff	Cutoff frequency 0-127
Resonance	Resonance 0-127
Slope	Slope -12, -24 dB
Gain	Gain 0-24 dB
Low Boost	
Switch	Switch OFF, ON
Level	Level 0 – 127
Output	
Level	Output level 0 – 127

88:STEREO SPECTRUM(p. 104)

Parámetro	Valor
Band Gain	
250Hz	250Hz gain
500Hz	500Hz gain
1000Hz	1000Hz gain
1250Hz	1250Hz gain
2000Hz	2000Hz gain
3150Hz	3150Hz gain
4000Hz	4000Hz gain
8000Hz	8000Hz gain
	-15-+15 dB
	-15-+15 dB
	-15-+15 dB
	-15-+15 dB
	-15-+15 dB
	-15-+15 dB
	-15-+15 dB

Band Width

Q	Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0

Output

Level	Output level	0-127

89:3D AUTO SPIN(p. 105)

Parámetro	Valor
Auto Spin	
Azimuth	Azimuth
Speed	Speed
Clockwise	Clockwise
Turn	Turn
	(*1)
	0.05 - 10.0 [Hz], note *2
	-, +
	OFF, ON

Output

Out	Output mode	SPEAKER, PHONES
Level	Output level	0 - 127

*1, *2: L180, L168, L156, L144, L132, L120, L108, L96, L84, L72, L60, L48, L36, L24, L12, 0, R12, R24, R36, R48, R60, R72, R84, R96, R108, R120, R132, R144, R156, R168, R180

90:3D MANUAL(p. 105)

Parámetro	Valor	
Auto Spin		
Azimuth	Azimuth	(*1)
Output		
Out	Output mode	SPEAKER, PHONES
Level	Output level	0 – 127

*1: L180, L168, L156, L144, L132, L120, L108, L96, L84, L72, L60, L48, L36, L24, L12, 0, R12, R24, R36, R48, R60, R72, R84, R96, R108, R120, R132, R144, R156, R168, R180

nota *1:

♪ (Sixteenth note), ♪₃ (Eighth-note triplet), ♪ (Dotted sixteenth note), ♪ (Eighth note),
 ♪₃ (Half-note triplet), ♪ (Dotted eighth note), ♪ (Quarter note), ♪₃ (Half-note triplet),
 ♪ (Dotted quarter note), ♪ (Half note),

nota *2:

♫₃ (Sixty-fourth-note triplet), ♫ (Sixty-fourth note), ♫₃ (Thirty-second-note triplet),
 ♫ (Thirty-second note), ♫₃ (Sixteenth-note triplet), ♫ (Dotted thirty-second note),
 ♫ (Sixteenth note), ♫₃ (Eighth-note triplet), ♫ (Dotted sixteenth note),
 ♫ (Eighth note), ♫₃ (Quarter-note triplet), ♫ (Dotted eighth note),
 ♫ (Quarter note), ♫₃ (Half-note triplet), ♫ (Dotted quarter note), ♫ (Half note),
 ♫₃ (Whole-note triplet), ♫ (Dotted half note), ♫ (Whole note),
 ♫₃ (Double-note triplet), ♫ (Dotted whole note), ♫₃ (Double note)

■Parámetros del sistema

SYSTEM General #1 ([SYSTEM/UTILITY]-[F1(General)])(p. 209)

Grupo	Parámetro		Valor
Setup	LCD contrast	LCD contrast	1-10
	Patch Remain	Patch remain switch	OFF, ON
	Power Up Mode	Power up mode	LAST-SET, DEFAULT
	Character Style	Character Style	TYPE1-4
	Rhythm Edit Key	Rhythm edit key	PANEL, PANEL&MIDI
	SCSI Probe Time	SCSI probe time	1-10
Master	Level	Master level	0-127
	Tune	Master Tune	415.3-466.2Hz
	Key Shift	Key Shift	-24-+24 semitones
	Clock Source	Clock source	INT, MID
System Tempo	Tempo	System tempo	20-250

SYSTEM General #2 ([SYSTEM/UTILITY]-[F1(General)])(p. 211)

Grupo	Parámetro		Valor
Scale Tune	Switch	Scale tune switch	OFF, ON
PATCH SCALE	C-B	Scale tune C-B	-64-+63
KEY SCALE	C-B	Scale tune C-B	-64-+63

SYSTEM Output ([SYSTEM/UTILITY]-[F2(Outp&EQ)-[F2(Output)])(p. 211)

Grupo	Parámetro		Valor
Digital Interface	Master Clock	Master Clock	INTERNAL/R-BUS/WORD CLOCK IN
	Master Freq	Master Frequency	44.1/48.0kHz
DIF Control	DIF-AT Clk Select	DIF-AT Clock select	R-BUS/ADAT/DA-88
Output Mix/Parallel	Mode	Mix/Parallel	MIX, PARALLEL

SYSTEM EQ ([SYSTEM/UTILITY]-[F2(Outp&EQ)-[F2(EQ)])(p. 211)

Grupo	Parámetro		Valor
Output A-D	L.F	Low Frequency	200/400Hz
	L.G	Low Gain	-15-+15
	H.F	High Frequency	2000/4000/8000Hz
	H.G	High Gain	-15-+15

SYSTEM MIDI ([SYSTEM/UTILITY]-[F3(MIDI)])(p. 211)

Grupo	Parámetro		Valor
MIDI Receive Ch	Perform Ctrl Ch	Performance control channel	1-16, OFF
	Patch/Rhy Rx Ch	Patch/Rhythm set receive channel	1-16
System Exclusive	Device ID	Device ID number	17-32
	Receive Sw	Receive exclusive switch	OFF, ON
MIDI Tx	Transmit Edit Data	Transmit edit data switch	OFF, ON
Stack	Mode	Stack mode	OFF, 2-8
	Number	Stack number	1-8
Rx Switch	Program Change	Program Change	OFF, ON
	Rx Bank Select	Receive bank select switch	OFF, ON
	Rx GM1 On	Receive GM1-ON switch	OFF, ON
	Rx GM2 On	Receive GM2-ON switch	OFF, ON
	Rx GS Reset	Receive GS Reset switch	OFF, ON

SYSTEM Control ([SYSTEM/UTILITY]-[F4(Control)])(p. 215)

Grupo	Parámetro		Valor
System Control 1-4	Source	System control assign 1-4	OFF, CC01-95(excepto 32), PITCH BEND, AFTERTOUCH

Lista de formas de onda

Nº	Nombre de onda	Nº	Nombre de onda	Nº	Nombre de onda	Nº	Nombre de onda	Nº	Nombre de onda
1	StGrand pA L	51	E.Piano 1C	101	RockOrg1 A R	151	Jazz Gtr B	201	Syn Gtr B
2	StGrand pA R	52	E.Piano 2A	102	RockOrg1 B L	152	Jazz Gtr C	202	Syn Gtr C
3	StGrand pB L	53	E.Piano 2B	103	RockOrg1 B R	153	LP Rear A	203	Harp 1A
4	StGrand pB R	54	E.Piano 2C	104	RockOrg1 C L	154	LP Rear B	204	Harp 1B
5	StGrand pC L	55	E.Piano 3A	105	RockOrg1 C R	155	LP Rear C	205	Harp 1C
6	StGrand pC R	56	E.Piano 3B	106	RockOrg2 A L	156	Rock lead 1	206	Harp Harm
7	StGrand fA L	57	E.Piano 3C	107	RockOrg2 A R	157	Rock lead 2	207	Pluck Harp
8	StGrand fA R	58	MK-80 EP A	108	RockOrg2 B L	158	Comp Gtr A	208	Banjo A
9	StGrand fB L	59	MK-80 EP B	109	RockOrg2 B R	159	Comp Gtr B	209	Banjo B
10	StGrand fB R	60	MK-80 EP C	110	RockOrg2 C L	160	Comp Gtr C	210	Banjo C
11	StGrand fC L	61	EP Hard	111	RockOrg2 C R	161	Comp Gtr A+	211	Sitar A
12	StGrand fC R	62	EP Distone	112	RockOrg3 A L	162	Mute Gtr 1	212	Sitar B
13	Ac Piano2 pA	63	Clear Keys	113	RockOrg3 A R	163	Mute Gtr 2A	213	Sitar C
14	Ac Piano2 pB	64	D-50 EP A	114	RockOrg3 B L	164	Mute Gtr 2B	214	E.Sitar A
15	Ac Piano2 pC	65	D-50 EP B	115	RockOrg3 B R	165	Mute Gtr 2C	215	E.Sitar B
16	Ac Piano2 fA	66	D-50 EP C	116	RockOrg3 C L	166	Muters	216	E.Sitar C
17	Ac Piano2 fB	67	Celesta	117	RockOrg3 C R	167	Pop Strat A	217	Santur A
18	Ac Piano2 fC	68	Music Box	118	Dist. Organ	168	Pop Strat B	218	Santur B
19	Ac Piano1 A	69	Music Box 2	119	Rot.Org Slw	169	Pop Strat C	219	Santur C
20	Ac Piano1 B	70	Clav 1A	120	Rot.Org Fst	170	JC Strat A	220	Dulcimer A
21	Ac Piano1 C	71	Clav 1B	121	Pipe Organ	171	JC Strat B	221	Dulcimer B
22	Piano Thump	72	Clav 1C	122	Soft Nylon A	172	JC Strat C	222	Dulcimer C
23	Piano Up TH	73	Clav 2A	123	Soft Nylon B	173	JC Strat A+	223	Shamisen A
24	Piano Atk	74	Clav 2B	124	Soft Nylon C	174	JC Strat B+	224	Shamisen B
25	MKS-20 P3 A	75	Clav 2C	125	Nylon Gtr A	175	JC Strat C+	225	Shamisen C
26	MKS-20 P3 B	76	Clav 3A	126	Nylon Gtr B	176	Clean Gtr A	226	Koto A
27	MKS-20 P3 C	77	Clav 3B	127	Nylon Gtr C	177	Clean Gtr B	227	Koto B
28	SA Rhodes 1A	78	Clav 3C	128	Nylon Str	178	Clean Gtr C	228	Koto C
29	SA Rhodes 1B	79	Clav 4A	129	6-Str Gtr A	179	Stratus A	229	Taishokoto A
30	SA Rhodes 1C	80	Clav 4B	130	6-Str Gtr B	180	Stratus B	230	Taishokoto B
31	SA Rhodes 2A	81	Clav 4C	131	6-Str Gtr C	181	Stratus C	231	Taishokoto C
32	SA Rhodes 2B	82	Clav Wave	132	StlGtr mp A	182	Scrape Gut	232	Pick Bass A
33	SA Rhodes 2C	83	MIDI Clav	133	StlGtr mp B	183	Strat Sust	233	Pick Bass B
34	Dyn Rhd mp A	84	HarpsiWave A	134	StlGtr mp C	184	Strat Atk	234	Pick Bass C
35	Dyn Rhd mp B	85	HarpsiWave B	135	StlGtr mf A	185	OD Gtr A	235	Fingerd Bs A
36	Dyn Rhd mp C	86	HarpsiWave C	136	StlGtr mf B	186	OD Gtr B	236	Fingerd Bs B
37	Dyn Rhd mf A	87	Jazz Organ 1	137	StlGtr mf C	187	OD Gtr C	237	Fingerd Bs C
38	Dyn Rhd mf B	88	Jazz Organ 2	138	StlGtr ff A	188	OD Gtr A+	238	E.Bass
39	Dyn Rhd mf C	89	Organ 1	139	StlGtr ff B	189	Heavy Gtr A	239	P.Bass 1
40	Dyn Rhd ff A	90	Organ 2	140	StlGtr ff C	190	Heavy Gtr B	240	P.Bass 2
41	Dyn Rhd ff B	91	Organ 3	141	StlGtr sld A	191	Heavy Gtr C	241	Stick
42	Dyn Rhd ff C	92	Organ 4	142	StlGtr sld B	192	Heavy Gtr A+	242	Fretless A
43	Wurly soft A	93	60's Organ1	143	StlGtr sld C	193	Heavy Gtr B+	243	Fretless B
44	Wurly soft B	94	60's Organ2	144	StlGtr Hrm A	194	Heavy Gtr C+	244	Fretless C
45	Wurly soft C	95	60's Organ3	145	StlGtr Hrm B	195	PowerChord A	245	Fretless 2A
46	Wurly hard A	96	60's Organ4	146	StlGtr Hrm C	196	PowerChord B	246	Fretless 2B
47	Wurly hard B	97	Full Organ	147	Gtr Harm A	197	PowerChord C	247	Fretless 2C
48	Wurly hard C	98	Full Draw	148	Gtr Harm B	198	EG Harm	248	UprightBs 1
49	E.Piano 1A	99	Rock Organ	149	Gtr Harm C	199	Gt.FretNoise	249	UprightBs 2A
50	E.Piano 1B	100	RockOrg1 A L	150	Jazz Gtr A	200	Syn Gtr A	250	UprightBs 2B

Lista de formas de onda

Nº	Nombre de onda	Nº	Nombre de onda	Nº	Nombre de onda	Nº	Nombre de onda	Nº	Nombre de onda
251	UprightBs 2C	301	Oboe mf A	351	OrcUnisonA L	401	Violin 2 B	451	Voice Aahs B
252	Ac.Bass A	302	Oboe mf B	352	OrcUnisonA R	402	Violin 2 C	452	Voice Aahs C
253	Ac.Bass B	303	Oboe mf C	353	OrcUnisonB L	403	Cello A	453	Voice Oohs1A
254	Ac.Bass C	304	Oboe f A	354	OrcUnisonB R	404	Cello B	454	Voice Oohs1B
255	Slap Bass 1	305	Oboe f B	355	OrcUnisonC L	405	Cello C	455	Voice Oohs1C
256	Slap & Pop	306	Oboe f C	356	OrcUnisonC R	406	Cello 2 A	456	Voice Oohs2A
257	Slap Bass 2	307	E.Horn A	357	BrassSectA L	407	Cello 2 B	457	Voice Oohs2B
258	Slap Bass 3	308	E.Horn B	358	BrassSectA R	408	Cello 2 C	458	Voice Oohs2C
259	Jz.Bs Thumb	309	E.Horn C	359	BrassSectB L	409	Cello Wave	459	Choir 1A
260	Jz.Bs Slap 1	310	Bassoon A	360	BrassSectB R	410	Pizz	460	Choir 1B
261	Jz.Bs Slap 2	311	Bassoon B	361	BrassSectC L	411	STR Attack A	461	Choir 1C
262	Jz.Bs Slap 3	312	Bassoon C	362	BrassSectC R	412	STR Attack B	462	Oohs Chord L
263	Jz.Bs Pop	313	T_Recorder A	363	Tpt Sect. A	413	STR Attack C	463	Oohs Chord R
264	Funk Bass1	314	T_Recorder B	364	Tpt Sect. B	414	DolceStr.A L	464	Male Ooh A
265	Funk Bass2	315	T_Recorder C	365	Tpt Sect. C	415	DolceStr.A R	465	Male Ooh B
266	Syn Bass A	316	Sop.Sax A	366	Tb Sect A	416	DolceStr.B L	466	Male Ooh C
267	Syn Bass C	317	Sop.Sax B	367	Tb Sect B	417	DolceStr.B R	467	Org Vox A
268	Syn Bass	318	Sop.Sax C	368	Tb Sect C	418	DolceStr.C L	468	Org Vox B
269	Syn Bass 2 A	319	Sop.Sax mf A	369	T.Sax Sect A	419	DolceStr.C R	469	Org Vox C
270	Syn Bass 2 B	320	Sop.Sax mf B	370	T.Sax Sect B	420	JV Strings L	470	Org Vox
271	Syn Bass 2 C	321	Sop.Sax mf C	371	T.Sax Sect C	421	JV Strings R	471	ZZZ Vox
272	Mini Bs 1A	322	Alto mp A	372	Flugel A	422	JV Strings A	472	Bell VOX
273	Mini Bs 1B	323	Alto mp B	373	Flugel B	423	JV Strings C	473	Kalimba
274	Mini Bs 1C	324	Alto mp C	374	Flugel C	424	JP Strings1A	474	JD Kalimba
275	Mini Bs 2	325	Alto Sax 1A	375	FlugelWave	425	JP Strings1B	475	Klmba Atk
276	Mini Bs 2+	326	Alto Sax 1B	376	Trumpet 1A	426	JP Strings1C	476	Wood Crak
277	MC-202 Bs A	327	Alto Sax 1C	377	Trumpet 1B	427	JP Strings2A	477	Block
278	MC-202 Bs B	328	T.Breathy A	378	Trumpet 1C	428	JP Strings2B	478	Gamelan 1
279	MC-202 Bs C	329	T.Breathy B	379	Trumpet 2A	429	JP Strings2C	479	Gamelan 2
280	Hollow Bs	330	T.Breathy C	380	Trumpet 2B	430	PWM	480	Gamelan 3
281	Flute 1A	331	SoloSax A	381	Trumpet 2C	431	Pulse Mod	481	Log Drum
282	Flute 1B	332	SoloSax B	382	HarmonMute1A	432	Soft Pad A	482	Hooky
283	Flute 1C	333	SoloSax C	383	HarmonMute1B	433	Soft Pad B	483	Tabla
284	Jazz Flute A	334	Tenor Sax A	384	HarmonMute1C	434	Soft Pad C	484	Marimba Wave
285	Jazz Flute B	335	Tenor Sax B	385	Trombone 1	435	Fantasynth A	485	Xylo
286	Jazz Flute C	336	Tenor Sax C	386	Trombone 2 A	436	Fantasynth B	486	Xylophone
287	Flute Tone	337	T.Sax mf A	387	Trombone 2 B	437	Fantasynth C	487	Vibes
288	Piccolo A	338	T.Sax mf B	388	Trombone 2 C	438	D-50 HeavenA	488	Bottle Hit
289	Piccolo B	339	T.Sax mf C	389	Tuba A	439	D-50 HeavenB	489	Glockenspiel
290	Piccolo C	340	Bari.Sax f A	390	Tuba B	440	D-50 HeavenC	490	Tubular
291	Blow Pipe	341	Bari.Sax f B	391	Tuba C	441	Fine Wine	491	Steel Drums
292	Pan Pipe	342	Bari.Sax f C	392	French 1A	442	D-50 Brass A	492	Pole Ip
293	BottleBlow	343	Bari.Sax A	393	French 1C	443	D-50 Brass B	493	Fanta Bell A
294	Rad Hose	344	Bari.Sax B	394	F.Horns A	444	D-50 Brass C	494	Fanta Bell B
295	Shakuhachi	345	Bari.Sax C	395	F.Horns B	445	D-50 BrassA+	495	Fanta Bell C
296	Shaku Atk	346	Syn Sax	396	F.Horns C	446	Doo	496	FantaBell A+
297	Flute Push	347	Chanter	397	Violin A	447	Pop Voice	497	Org Bell
298	Clarinet A	348	Harmonica A	398	Violin B	448	Syn Vox 1	498	AgogoBells
299	Clarinet B	349	Harmonica B	399	Violin C	449	Syn Vox 2	499	FingerBell
300	Clarinet C	350	Harmonica C	400	Violin 2 A	450	Voice Aahs A	500	DIGI Bell 1

Lista de formas de onda

N°	Nombre de onda	N°	Nombre de onda	N°	Nombre de onda	N°	Nombre de onda	N°	Nombre de onda
501	DIGI Bell 1+	551	DualSquare A	601	TVF_Trig	651	Thunder 2	701	Jazz Rim ffR
502	JD Cowbell	552	DualSquare C	602	Org Click	652	AmbientSN pL	702	Brush Slap
503	Bell Wave	553	DualSquareA+	603	Cut Noiz	653	AmbientSN pR	703	Brush Swish
504	Chime	554	JD SynPulse1	604	Bass Body	654	AmbientSN fL	704	Jazz Swish p
505	Crystal	555	JD SynPulse2	605	Flute Click	655	AmbientSN fR	705	Jazz Swish f
506	2.2 Bellwave	556	JD SynPulse3	606	Gt&BsNz MENU	656	Wet SN p L	706	909 SN 1
507	2.2 Vibwave	557	JD SynPulse4	607	Ac.BassNz 1	657	Wet SN p R	707	909 SN 2
508	Digiwave	558	Synth Pulse1	608	Ac.BassNz 2	658	Wet SN f L	708	808 SN
509	DIGI Chime	559	Synth Pulse2	609	El.BassNz 1	659	Wet SN f R	709	Rock Roll L
510	JD DIGIChime	560	JD SynPulse5	610	El.BassNz 2	660	Dry SN p	710	Rock Roll R
511	BrightDigi	561	Sync Sweep	611	DistGtrNz 1	661	Dry SN f	711	Jazz Roll
512	Can Wave 1	562	Triangle	612	DistGtrNz 2	662	Sharp SN	712	Brush Roll
513	Can Wave 2	563	JD Triangle	613	DistGtrNz 3	663	Piccolo SN	713	Dry Stick
514	Vocal Wave	564	Sine	614	DistGtrNz 4	664	Maple SN	714	Dry Stick 2
515	Wally Wave	565	Metal Wind	615	SteelGtrNz 1	665	Old Fill SN	715	Side Stick
516	Brusky Ip	566	Wind Agogo	616	SteelGtrNz 2	666	70s SN	716	Woody Stick
517	Wave Scan	567	Feedbackwave	617	SteelGtrNz 3	667	SN Roll	717	RockStick pL
518	Wire String	568	Spectrum	618	SteelGtrNz 4	668	Natural SN1	718	RockStick pR
519	Nasty	569	CrunchWind	619	SteelGtrNz 5	669	Natural SN2	719	RockStick fL
520	Wave Table	570	ThroatWind	620	SteelGtrNz 6	670	Ballad SN	720	RockStick fR
521	Klack Wave	571	Pitch Wind	621	SteelGtrNz 7	671	Rock SN p L	721	Dry Kick
522	Spark VOX	572	JD Vox Noise	622	Sea	672	Rock SN p R	722	Maple Kick
523	JD Spark VOX	573	Vox Noise	623	Thunder	673	Rock SN mf L	723	Rock Kick p
524	Cutters	574	BreathNoise	624	Windy	674	Rock SN mf R	724	Rock Kick mf
525	EML 5th	575	Voice Breath	625	Stream	675	Rock SN f L	725	Rock Kick f
526	MMM VOX	576	White Noise	626	Bubble	676	Rock SN f R	726	Jazz Kick p
527	Lead Wave	577	Pink Noise	627	Bird	677	Rock Rim p L	727	Jazz Kick mf
528	Synth Reed	578	Rattles	628	Dog Bark	678	Rock Rim p R	728	Jazz Kick f
529	Synth Saw 1	579	Ice Rain	629	Horse	679	Rock Rim mfL	729	Jazz Kick
530	Synth Saw 2	580	Tin Wave	630	Telephone 1	680	Rock Rim mfR	730	Pillow Kick
531	Syn Saw 2inv	581	Anklungs	631	Telephone 2	681	Rock Rim f L	731	JazzDry Kick
532	Synth Saw 3	582	Wind Chimes	632	Creak	682	Rock Rim f R	732	Lite Kick
533	JD Syn Saw 2	583	Orch. Hit	633	Door Slam	683	Rock Gst L	733	Old Kick
534	FAT Saw	584	Tekno Hit	634	Engine	684	Rock Gst R	734	Hybrid Kick
535	JP-8 Saw A	585	Back Hit	635	Car Stop	685	Snare Ghost	735	Hybrid Kick2
536	JP-8 Saw B	586	Philly Hit	636	Car Pass	686	Jazz SN p L	736	Verb Kick
537	JP-8 Saw C	587	Scratch 1	637	Crash	687	Jazz SN p R	737	Round Kick
538	P5 Saw A	588	Scratch 2	638	Gun Shot	688	Jazz SN mf L	738	MpLLmtr Kick
539	P5 Saw B	589	Scratch 3	639	Siren	689	Jazz SN mf R	739	70s Kick 1
540	P5 Saw C	590	Shami	640	Train	690	Jazz SN f L	740	70s Kick 2
541	P5 Saw2 A	591	Org Atk 1	641	Jetplane	691	Jazz SN f R	741	Dance Kick
542	P5 Saw2 B	592	Org Atk 2	642	Starship	692	Jazz SN ff L	742	808 Kick
543	P5 Saw2 C	593	Sm Metal	643	Breath	693	Jazz SN ff R	743	909 Kick 1
544	D-50 Saw A	594	StrikePole	644	Laugh	694	Jazz Rim p L	744	909 Kick 2
545	D-50 Saw B	595	Thrill	645	Scream	695	Jazz Rim p R	745	Rock TomL1 p
546	D-50 Saw C	596	Switch	646	Punch	696	Jazz Rim mfL	746	Rock TomL2 p
547	Synth Square	597	Tuba Slap	647	Heart	697	Jazz Rim mfR	747	Rock Tom M p
548	JP-8 SquareA	598	Plink	648	Steps	698	Jazz Rim f L	748	Rock Tom H p
549	JP-8 SquareB	599	Plunk	649	Machine Gun	699	Jazz Rim f R	749	Rock TomL1 f
550	JP-8 SquareC	600	EP Atk	650	Laser	700	Jazz Rim ffL	750	Rock TomL2 f

Lista de formas de onda

Nº	Nombre de onda	Nº	Nombre de onda	Nº	Nombre de onda	Nº	Nombre de onda	Nº	Nombre de onda
751	Rock Tom M f	801	Jazz PdHH p	851	Cabasa Down	901	REV Wet SNfR	951	REV JzRoll
752	Rock Tom H f	802	Jazz PdHH f	852	Cabasa Cut	902	REV Dry SN	952	REV Dry Stk
753	Rock Flm L1	803	Pedal HiHat	853	Maracas	903	REV PiccloSN	953	REV DrySick
754	Rock Flm L2	804	Pedal HiHat2	854	Long Guiro	904	REV Maple SN	954	REV Side Stk
755	Rock Flm M	805	Dance Cl HH	855	Tambourine 1	905	REV OldFilSN	955	REV Wdy Stk
756	Rock Flm H	806	909 NZ HiHat	856	Tambourine 2	906	REV 70s SN	956	REV RkStk1L
757	Jazz Tom L p	807	70s Cl HiHat	857	Open Triangl	907	REV SN Roll	957	REV RkStk1R
758	Jazz Tom M p	808	70s Op HiHat	858	Cuica	908	REV NatrlSN1	958	REV RkStk2L
759	Jazz Tom H p	809	606 Cl HiHat	859	Vibraslap	909	REV NatrlSN2	959	REV RkStk2R
760	Jazz Tom L f	810	606 Op HiHat	860	Timpani	910	REV BalladSN	960	REV Thrill
761	Jazz Tom M f	811	909 Cl HiHat	861	Timp3 pp	911	REV RkSNpL	961	REV Dry Kick
762	Jazz Tom H f	812	909 Op HiHat	862	Timp3 mp	912	REV RkSNpR	962	REV Mpl Kick
763	Jazz Flm L	813	808 Claps	863	Applause	913	REV RkSNmfL	963	REV RkKik p
764	Jazz Flm M	814	HumanClapsEQ	864	Syn FX Loop	914	REV RkSNmfR	964	REV RkKik mf
765	Jazz Flm H	815	Tight Claps	865	Loop 1	915	REV RkSNfL	965	REV RkKik f
766	Maple Tom 1	816	Hand Claps	866	Loop 2	916	REV RkSNfR	966	REV JzKik p
767	Maple Tom 2	817	Finger Snaps	867	Loop 3	917	REV RkRimpL	967	REV JzKik mf
768	Maple Tom 3	818	Rock RdCym1p	868	Loop 4	918	REV RkRimpR	968	REV JzKik f
769	Maple Tom 4	819	Rock RdCym1f	869	Loop 5	919	REV RkRimmfL	969	REV Jaz Kick
770	808 Tom	820	Rock RdCym2p	870	Loop 6	920	REV RkRimmfR	970	REV Pillow K
771	Verb Tom Hi	821	Rock RdCym2f	871	Loop 7	921	REV RkRimfL	971	REV Jz Dry K
772	Verb Tom Lo	822	Jazz RdCym p	872	R8 Click	922	REV RkRimfR	972	REV LiteKick
773	Dry Tom Hi	823	Jazz RdCymmf	873	Metronome 1	923	REV RkGstL	973	REV Old Kick
774	Dry Tom Lo	824	Jazz RdCym f	874	Metronome 2	924	REV RkGstR	974	REV Hybrid K
775	Rock ClHH1 p	825	Ride 1	875	MC500 Beep 1	925	REV SnareGst	975	REV HybridK2
776	Rock ClHH1mf	826	Ride 2	876	MC500 Beep 2	926	REV JzSNpL	976	REV 70s K 1
777	Rock ClHH1 f	827	Ride Bell	877	Low Saw	927	REV JzSNpR	977	REV 70s K 2
778	Rock ClHH2 p	828	Rock CrCym1p	878	Low Saw inv	928	REV JzSNmfL	978	REV Dance K
779	Rock ClHH2mf	829	Rock CrCym1f	879	Low P5 Saw	929	REV JzSNmfR	979	REV 909 K 2
780	Rock ClHH2 f	830	Rock CrCym2p	880	Low Pulse 1	930	REV JzSNfL	980	REV RkTomL1p
781	Jazz ClHH1 p	831	Rock CrCym2f	881	Low Pulse 2	931	REV JzSNfR	981	REV RkTomL2p
782	Jazz ClHH1mf	832	Rock Splash	882	Low Square	932	REV JzSNffL	982	REV RkTomM p
783	Jazz ClHH1 f	833	Jazz CrCym p	883	Low Sine	933	REV JzSNffR	983	REV RkTomH p
784	Jazz ClHH2 p	834	Jazz CrCym f	884	Low Triangle	934	REV JzRimpL	984	REV RkTomL1f
785	Jazz ClHH2mf	835	Crash Cymbal	885	Low White NZ	935	REV JzRimpR	985	REV RkTomL2f
786	Jazz ClHH2 f	836	Crash 1	886	Low Pink NZ	936	REV JzRimmfL	986	REV RkTomM f
787	Cl HiHat 1	837	Rock China	887	DC	937	REV JzRimmfR	987	REV RkTomH f
788	Cl HiHat 2	838	China Cym	888	REV Orch.Hit	938	REV JzRimfL	988	REV RkFlmL1
789	Cl HiHat 3	839	Cowbell	889	REV TeknoHit	939	REV JzRimfR	989	REV RkFlmL2
790	Cl HiHat 4	840	Wood Block	890	REV Back Hit	940	REV JzRimffL	990	REV RkFlm M
791	Cl HiHat 5	841	Claves	891	REV PhillHit	941	REV JzRimffR	991	REV RkFlm H
792	Rock OpHH p	842	Bongo Hi	892	REV Steel DR	942	REV Brush 1	992	REV JzTomL p
793	Rock OpHH f	843	Bongo Lo	893	REV Tin Wave	943	REV Brush 2	993	REV JzTomM p
794	Jazz OpHH p	844	Cga Open Hi	894	REV AmbiSNpL	944	REV Brush 3	994	REV JzTomH p
795	Jazz OpHH mf	845	Cga Open Lo	895	REV AmbiSNpR	945	REV JzSwish1	995	REV JzTomL f
796	Jazz OpHH f	846	Cga Mute Hi	896	REV AmbiSNfL	946	REV JzSwish2	996	REV JzTomM f
797	Op HiHat	847	Cga Mute Lo	897	REV AmbiSNfR	947	REV 909 SN 1	997	REV JzTomH f
798	Op HiHat 2	848	Cga Slap	898	REV Wet SNpL	948	REV 909 SN 2	998	REV JzFlm L
799	Rock PdHH p	849	Timbale	899	REV Wet SNpR	949	REV RkRoll L	999	REV JzFlm M
800	Rock PdHH f	850	Cabasa Up	900	REV Wet SNfL	950	REV RkRoll R	1000	REV JzFlm H

Nº	Nombre de onda	Nº	Nombre de onda
1001	REV MplTom2	1051	REV RkRCym2p
1002	REV MplTom4	1052	REV RkRCym2f
1003	REV 808Tom	1053	REV JzRCym p
1004	REV VerbTomH	1054	REV JzRCymmf
1005	REV VerbTomL	1055	REV JzRCym f
1006	REV DryTom H	1056	REV Ride 1
1007	REV DryTom M	1057	REV Ride 2
1008	REV RkCIH1 p	1058	REV RideBell
1009	REV RkCIH1mf	1059	REV RkCCym1p
1010	REV RkCIH1 f	1060	REV RkCCym1f
1011	REV RkCIH2 p	1061	REV RkCCym2p
1012	REV RkCIH2mf	1062	REV RkCCym2f
1013	REV RkCIH2 f	1063	REV RkSplash
1014	REV JzCIH1 p	1064	REV JzCCym p
1015	REV JzCIH1mf	1065	REV JzCCym f
1016	REV JzCIH1 f	1066	REV CrashCym
1017	REV JzCIH2 p	1067	REV Crash 1
1018	REV JzCIH2mf	1068	REV RkChina
1019	REV JzCIH2 f	1069	REV China
1020	REV CI HH 1	1070	REV Cowbell
1021	REV CI HH 2	1071	REV WoodBck
1022	REV CI HH 3	1072	REV Claves
1023	REV CI HH 4	1073	REV Conga
1024	REV CI HH 5	1074	REV Timbale
1025	REV RkOpHH p	1075	REV Maracas
1026	REV RkOpHH f	1076	REV Guiro
1027	REV JzOpHH p	1077	REV Tamb 1
1028	REV JzOpHHmf	1078	REV Tamb 2
1029	REV JzOpHH f	1079	REV Cuica
1030	REV Op HiHat	1080	REV Timpani
1031	REV OpHiHat2	1081	REV Timp3 pp
1032	REV RkPdHH p	1082	REV Timp3 mp
1033	REV RkPdHH f	1083	REV Metro
1034	REV JzPdHH p		
1035	REV JzPdHH f		
1036	REV PedalHH		
1037	REV PedalHH2		
1038	REV Dance HH		
1039	REV 70s CIHH		
1040	REV 70s OpHH		
1041	REV 606 CIHH		
1042	REV 606 OpHH		
1043	REV 909 NZHH		
1044	REV 909 OpHH		
1045	REV HClapsEQ		
1046	REV TghtClps		
1047	REV FingSnap		
1048	REV RealCLP		
1049	REV RkRCym1p		
1050	REV RkRCym1f		

Implementación MIDI

Modelo	XV-5080
Fecha	20 de Mayo, 2000
Versión	1.00

1. Información de recepción

■ Mensajes de voz de canal

* No se reciben en modo Performance cuando el parámetro Receive Switch (PERFORM/PART) está OFF.

● Note off

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

kk = número de nota:00H - 7FH (0 - 127)

vv = velocidad note off:00H - 7FH (0 - 127)

* No se recibe cuando el parámetro Envelope Mode (PATCH/TONE y RHYTHM/TONE) está NO-SUS.

● Note on

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

kk = número de nota:00H - 7FH (0 - 127)

vv = velocidad note on:01H - 7FH (1 - 127)

● Presión de tecla polifónica

Status	2nd byte	3rd byte
AnHkkH	vvH	

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

kk = número de nota:00H - 7FH (0 - 127)

vv = Presión de tecla:00H - 7FH (0 - 127)

* No se recibe en modo Performance cuando el parámetro Receive Polyphonic Key Pressure (PERFORM/MIDI) está OFF.

● Control Change

* Si el número de controlador correspondiente se selecciona para el parámetro Patch Control Source 1, 2, 3 o 4 (PATCH COMMON), se producirá el efecto correspondiente.

* Si un número Controller que corresponda al parámetro System Control Source 1, 2, 3 o 4 (SYSTEM/COMMON) se selecciona, el efecto especificado se aplicará si el parámetro Patch Control Source 1, 2, 3 o 4 (PATCH/COMMON) está ajustado a SYS-CTRL1, CTRL-2, CTRL-3 o CTRL-4.

○ Bank Select (Controller número 0, 32)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

mm, ll = número de banco:00 00H - 7F 7FH (banco.1 - banco.16384)

* No se recibe en modo Performance cuando Receive Bank Select (PERFORM/MIDI) está OFF.

* Las Performances, Rhythms, y Patches que corresponden a cada Bank Select son las siguientes.

* Las series SRX que corresponden a cada Bank Select se deben consultar en el Manual del Usuario de las series SRX.

BANK MSB	SELECT LSB	PROGRAM NUMBER	GROUP	NUMBER
000		001 - 128	GM Patch	
032		001 - 128	GM Patch	
085	000	001 - 064	User Performance	001 - 064
	032	001 - 064	Card Performance A	001 - 064
	033	001 - 064	Card Performance B	001 - 064
	064	001 - 032	Preset Performance A	001 - 032
	065	001 - 032	Preset Performance B	001 - 032
086	000	001 - 004	User Rhythm	001 - 004
	032	001 - 004	Card Rhythm A	001 - 004
	033	001 - 004	Card Rhythm B	001 - 004
	064	001 - 002	Preset Rhythm A	001 - 002
	065	001 - 002	Preset Rhythm B	001 - 002

087	000	001 - 128	User Patch	001 - 128
	032	001 - 128	Card Patch A	001 - 128
	033	001 - 128	Card Patch B	001 - 128
	064	001 - 128	Preset Patch A	001 - 128
	065	001 - 128	Preset Patch B	001 - 128
088	000 - 001	001 - 128	SR-JV80-01 Rhythm	001 - 256
	002 - 003	001 - 128	SR-JV80-02 Rhythm	001 - 256
089	000 - 001	001 - 128	SR-JV80-01 Patch	001 - 256
	002 - 003	001 - 128	SR-JV80-02 Patch	001 - 256
092	000 -	001 -	SRX Rhythm	001 -
093	000 -	001 -	SRX Patch	001 -
120		001 - 057	GM Rhythm	001 - 009
121	000 - 009	001 - 128	GM Patch	001 - 256

○ Modulation (Controller número 1)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	01H	vvH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

vv = profundidad de modulación:00H - 7FH (0 - 127)

* No se recibe en modo Performance cuando Receive Modulation (PERFORM/MIDI) está OFF.

○ Breath type (Controller número 2)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	02H	vvH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

vv = Valor de control:00H - 7FH (0 - 127)

○ Foot type (Controller número 4)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	04H	vvH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

vv = Valor de control:00H - 7FH (0 - 127)

○ Portamento Time (Controller número 5)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	05H	vvH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

vv = Tiempo Portamento:00H - 7FH (0 - 127)

* En modo Performance el parámetro Part Portamento Time (PERFORM/PART) cambiará.

○ Data Entry (Controller número 6, 38)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n = número de canal MIDI: 0H - FH (Ch.1 - 16)

mm, ll = el valor del parámetro especificado por RPN/NRPN

mm = MSB, ll = LSB

○ ChaneL Number MIDI Volume (Controller número 7)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

vv = Volumen: 00H - 7FH (0 - 127)

* No se recibe en modo Performance cuando el parámetro Receive Volume (PERFORM/MIDI) está OFF.

* En modo Performance el parámetro Part Level (PERFORM/PART) cambiará.

○ Balance (Controller número 8)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	08H	vvH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

vv = Balance: 00H - 7FH (0 - 127)

○ Panpot (Controller número 10)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0AH	vvH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

vv = Panpot: 00H - 40H - 7FH (Izquierda - Centro - Derecha),

* No se recibe en modo Performance cuando el parámetro Receive Pan (PERFORM/MIDI) está OFF.

- * En modo Performance el parámetro Part pan (PERFORM/PART) cambiará.

○Expression (Controller número 11)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0BH	vvH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

vv = Expresión: 00H - 7FH (0 - 127)

- * No se recibe cuando el parámetro Tone Receive Expression (PATCH/TONE o RHYTHM/TONE) está OFF.
- * No se recibe en modo Performance cuando el parámetro Receive Expression (PERFORM/MIDI) está OFF.

○Hold 1 (Controller número 64)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	40H	vvH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

vv = Valor de control:00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON

- * No se recibe cuando el parámetro Tone Receive Hold-1 (PATCH/TONE o RHYTHM/TONE) está OFF.
- * No se recibe en modo Performance cuando el parámetro Receive Hold-1 (PERFORM/MIDI) está OFF.

○Portamento (Controller número 65)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	41H	vvH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

vv = Valor de control:00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

- * En modo Performance el parámetro Part Portamento Switch (PERFORM/PART) cambiará.

○Sostenuto (Controller número 66)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	42H	vvH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

vv = Valor de control:00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

○Soft (Controller número 67)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	43H	vvH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

vv = Valor de control:00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

○Legato Foot Switch (Controller número 68)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	44H	vvH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

vv = Valor de control:00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

- * En modo Performance el parámetro Part Legato Switch (PERFORM/PART) cambiará.

○Hold-2 (Controller número 69)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	45H	vvH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

vv = Valor de control:00H - 7FH (0 - 127)

- * Se realiza un movimiento de retención.

○Resonance (Controller número 71)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	47H	vvH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

vv = Valor de resonancia (cambio relativo):00H - 7FH (-64 - 0 - +63),

- * En modo Performance el parámetro Part Resonance Offset (PERFORM/PART) cambiará.

○Release Time (Controller número 72)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	48H	vvH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

vv = Valor de tiempo de liberación (cambio relativo):00H - 7FH (-64 - 0 - +63),

- * En el modo Performance el parámetro Part Release Time Offset (PERFORM/PART) cambiará.

○Attack time (Controller número 73)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	49H	vvH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

vv = Valor de tiempo de ataque (cambio relativo):00H - 7FH (-64 - 0 - +63),

- * En el modo Performance el parámetro Part Attack Time Offset (PERFORM/PART) cambiará.

○Cutoff (Controller número 74)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4AH	vvH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

vv = Valor Cutoff (cambio relativo):00H - 7FH (-64 - 0 - +63)

- * En el modo Performance el parámetro Part Cutoff Offset (PERFORM/PART) cambiará.

○Decay Time (Controller número 75)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4BH	vvH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

vv = Valor Decay Time (cambio relativo):00H - 7FH (-64 - 0 - +63)

- * El decay cambiará en modo GM.

○Vibrato Rate (Controller número 76)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4CH	vvH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

vv = Valor Vibrato Rate (cambio relativo):00H - 7FH (-64 - 0 - +63)

- * El vibrato rate cambiará en modo GM.

○Vibrato Depth (Controller número 77)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4DH	vvH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

vv = Valor Vibrato Depth (cambio relativo):00H - 7FH (-64 - 0 - +63)

- * El vibrato depth cambiará en modo GM.

○Vibrato Delay (Controller número 78)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4EH	vvH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

vv = Valor Vibrato Delay (cambio relativo):00H - 7FH (-64 - 0 - +63)

- * El vibrato delay cambiará en modo GM.

○General Purpose Controller 5 (Controller número 80)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	50H	vvH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

vv = Valor de control:00H - 7FH (0 - 127)

- * El parámetro Tone Level (PATCH/TONE) del Tone 1 cambiará.

○General Purpose Controller 6 (Controller número 81)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	51H	vvH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

vv = Valor de control:00H - 7FH (0 - 127)

- * El parámetro Tone Level (PATCH/TONE) del Tone 2 cambiará.

○General Purpose Controller 7 (Controller número 82)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	52H	vvH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

vv = Valor de control:00H - 7FH (0 - 127)

- * El parámetro Tone Level (PATCH/TONE) del Tone 3 cambiará.

Implementación MIDI

○General Purpose Controller 8 (Controller número 83)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	53H	vvH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

vv = Valor de control:00H - 7FH (0 - 127)

* El parámetro Tone Level (PATCH/TONE) del Tone 4 cambiará.

○Portamento control (Controller número 84)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	54H	kkH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

kk = Source note number:00H - 7FH (0 - 127)

- * Una Note-on recibida inmediatamente después de un mensaje Portamento Control cambiará continuamente de afinación, empezando desde la afinación de Source Note Number.
- * Si todavía suena una voz para un número de nota idéntico a Source Note Number, esta voz continuará sonando (p.ej., legato) y realizará, cuando se reciba la siguiente Note-on, un cambio suave hacia la afinación de esta Note-on.
- * El índice de cambio de afinación causado por Portamento Control está determinado por el valor Portamento Time.

○Effect 1 (Reverb Send Level) (Controller número 91)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	5BH	vvH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

vv = Nivel de envío Reverb:00H - 7FH (0 - 127)

- * En modo Performance el parámetro Part Part Reverb Send Level (PERFORM/PART) cambiará.

○Effect 3 (Chorus Send Level) (Controller número 93)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	5DH	vvH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

vv = Nivel de envío Chorus:00H - 7FH (0 - 127)

- * En modo Performance el parámetro Part Part Chorus Send Level (PERFORM/PART) cambiará.

○RPN MSB/LSB (Controller número 100, 101)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

mm = byte superior (MSB) del número de parámetro especificado por RPN

ll = byte inferior (LSB) del número de parámetro especificado por RPN

<<< RPN >>>

Control Changes incluyen RPN (Números de parámetro registrado), que se amplían Cuando utilice RPNs, primero RPN (Controller números 100 y 101; se pueden enviar a todos

Este dispositivo recibe los siguientes RPNs.

RPN	Entrada de información	
MSB, LSB	MSB, LSB	Notas
00H, 00H	mmH, llH	Sensibilidad Pitch Bend
	mm:	00H - 18H (0 - 24 semitonos)
	ll:	ignorado (procesado como 00H)
	Se pueden especificar hasta 2 octavas en intervalos de semitonos.	
	* En el modo Performance, el parámetro Part Pitch Bend Range (PERFORM/PART) cambiará.	
00H, 01H	mmH, llH	Afinación Master Fine
	mm, ll:	20 00H - 40 00H - 60 00H (-8192 - 50/ 8192 - 0 - +8192*50/8192 centésimas)
	* En el modo Performance, el parámetro Part Fine Tune (PERFORM/PART) cambiará.	
00H, 02H	mmH, llH	Afinación aproximada Master
	mm:	10H - 40H - 70H (-48 - 0 - +48 semitonos)
	ll:	ignorado (procesado como 00H)
	* En el modo Performance, el parámetro Part Coarse Tune (PERFORM/PART) cambiará.	

7FH, 7FH

---, ---

RPN nulo

RPN y NRPN se ajustarán como "no especificado". Cuando se haya realizado este ajuste, los valores Parameter ajustados previamente no cambiarán.

mm, ll: ignorado

●Program Change (Cambio de programa)

Status	2nd byte
CnH	ppH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

pp = Número de programa:00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

- * No se recibe en modo Performance cuando el parámetro Receive Program (PERFORM/MIDI) está OFF.

●Channel Pressure (Presión del canal)

Status	2nd byte
DnH	vvH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

vv = Presión del canal:00H - 7FH (0 - 127)

- * No se recibe en modo Performance cuando el parámetro Receive Channel (PERFORM/MIDI) está OFF.

●Cambio Pitch Bend

Status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH

n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)

mm, ll = Valor Pitch Bend:00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

- * No se recibe cuando el parámetro Tone Receive Bender (PATCH/TONE) está OFF.
- * No se recibe en modo Performance cuando el parámetro Receive Bender (PERFORM/MIDI) está OFF.

■Mensajes de modo de canal

- * No se recibe en modo Performance cuando el parámetro Receive Switch (PERFORM/MIDI) está OFF.

●Todos los sonidos Off (Controller número 120)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	78H	00H

n = número de canal MIDI: 0H - FH (Ch.1 - 16)

- * Cuando se recibe este mensaje, todas las notas que suenan actualmente en el canal correspondiente, se desactivarán inmediatamente.

●Reinicio de todos los controladores (Controller número 121)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	79H	00H

n = número de canal MIDI: 0H - FH (Ch.1 - 16)

- * Cuando se recibe este mensaje, los siguientes controllers volverán a su valor predefinido

Controller	Valor predefinido
Pitch Bend Change	+/-0 (centro)
Polyphonic Key Pressure	0 (off)
Channel Pressure	0 (off)
Modulation	0 (off)
Breath Type	0 (min)
Expression	127 (máx)
Hold 1	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Soft	0 (off)
Hold 2	0 (off)
RPN	no ajustado; los datos establecidos previamente no cambiarán
NRPN	no ajustado; los datos establecidos previamente no cambiarán

●Todos las notas Off (Controller número 123)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7BH	00H

n = número de canal MIDI: 0H - FH (Ch.1 - 16)

- * Al recibir un All Notes Off, todas las notas del canal correspondiente se desactivarán. No obstante, si Hold 1 o Sostenuto están ON, el sonido continuará hasta que estos estén desactivados.

●OMNI OFF (Controller número 124)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7CH	00H

n = número de canal MIDI: 0H - FH (Ch.1 - 16)

* Se ejecutará el mismo proceso que al recibir un All Notes Off.

●OMNI ON (Controller número 125)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7DH	00H

n = número de canal MIDI: 0H - FH (Ch.1 - 16)

* Se ejecutará el mismo proceso que al recibir un All Notes Off. OMNI ON no se activará.

●MONO (Controller número 126)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7EH	mmH

n = número de canal MIDI: 0H - FH (Ch.1 - 16)

mm = número mono: 00H - 10H (0 - 16)

* Se ejecutará el mismo proceso que al recibir un All Notes Off.

* En modo Performance, el parámetro Part Mono/Poly (PERFORM/PART) cambiará.

●POLY (Controller número 127)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7FH	00H

n = número de canal MIDI: 0H - FH (Ch.1 - 16)

* Se ejecutará el mismo proceso que al recibir un All Notes Off.

* En modo Performance, el parámetro Part Mono/Poly (PERFORM/PART) cambiará.

■Mensaje a tiempo real del sistema

●Timing Clock

Status
F8H

* Este mensaje se recibirá si el parámetro Clock Source (SYSTEM/COMMON) es MIDI.

●Active Sensing

Status
FEH

* Al recibir Active Sensing, la unidad empezará a monitorizar los intervalos de todos los mensajes. Mientras monitoriza, si el intervalo entre mensajes es mayor de 420 m., se ejecutará el mismo proceso que al recibir All Sounds Off, All Notes Off y Reset All Controllers, y la monitorización de los intervalos de los mensajes se interrumpirá.

■Mensaje exclusivo del sistema

Status	Data byte	Status
F0H	iiH, ddH, ..., eeH	F7H

F0H: Estado del mensaje System Exclusive

ii = Número ID: un número ID (ID de fabricante) para indicar de qué fabricante es el mensaje Exclusive. El ID de fabricante de Roland es 41H.

Los números ID 7EH y 7FH son extensiones de MIDI standard; Mensajes Universal Non-realtime (7EH) y Mensajes Universal Realtime (7FH).

dd, ..., ee = data: 00H - 7FH (0 - 127)

F7H: EOX (Final de Exclusive)

Los mensajes System Exclusive recibidos por este dispositivo son mensajes a tiempo no real universales y los mensajes a tiempo real universales y Data Request (RQ1) y Data Set (DT1) se enviarán automáticamente.

●Mensajes exclusivos del sistema a tiempo no real universales

○Identity Request Message

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 06H, 01H	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo

7EH	Número ID (Mensaje universal a tiempo no real)
dev	Dispositivo ID (dev: 00H - 1FH (1 - 32), el valor inicial es 10H (17).)
06H	Sub ID#1 (Información general)
01H	Sub ID#2 (Demanda de identificación)
F7H	EOX (Fin de Exclusive)

* Cuando se recibe este mensaje, se transmitirá un mensaje Identity Reply (p. 289).

○GM1 System On

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, 7FH, 09H, 01H	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7EH	Número ID (Mensaje universal a tiempo no real)
7FH	Dispositivo ID (Emisión)
09H	Sub ID#1 (Mensaje General MIDI)
01H	Sub ID#2 (General MIDI 1 On)
F7H	EOX (Fin de Exclusive)

* Cuando se recibe este mensaje, el instrumento se situará en modo GM1.

* No se recibe cuando el parámetro Receive GM1 System On (SYSTEM/COMMON) está OFF.

○GM2 System On

Status	Data byte	Status
F0H	7EH 7FH 09H 03H	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7EH	Número ID (Mensaje universal a tiempo no real)
7FH	Dispositivo ID (Emisión)
09H	Sub ID#1 (Mensaje General MIDI)
03H	Sub ID#2 (General MIDI 2 On)
F7H	EOX (Fin de Exclusive)

* Cuando se reciba este mensaje, el instrumento se situará en modo GM2.

* No se recibe cuando el parámetro Receive GM2 System On (SYSTEM/COMMON) está OFF.

○GM System Off

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, 7F, 09H, 02H	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7EH	Número ID (Mensaje universal a tiempo no real)
7FH	Dispositivo ID (Emisión)
09H	Sub ID#1 (Mensaje General MIDI)
02H	Sub ID#2 (General MIDI Off)
F7H	EOX (Fin de Exclusive)

* Cuando se reciba este mensaje, el instrumento volverá al modo Performance.

●Mensajes exclusivos del sistema a tiempo real universales

○Master Volume

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 04H, 01H, llH, mmH	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7FH	Número ID (Mensaje a tiempo real universal)
7FH	Dispositivo ID (Emisión)
04H	Sub ID#1 (Mensajes de control de dispositivo)
01H	Sub ID#2 (Master Volume)
llH	Byte inferior Master Volume
mmH	Byte superior Master Volume
F7H	EOX (Fin de Exclusive)

* El byte inferior (llH) del volumen Master se tratará como 00H.

* El parámetro Master Level (SYSTEM/COMMON) cambiará.

○Master Fine Tuning

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 04H, 03H, llH, mmH	F7H

Implementación MIDI

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7FH	Número ID (Mensaje a tiempo real universal)
7FH	Dispositivo ID (Emisión)
04H	Sub ID#1 (Control de dispositivo)
03H	Sub ID#2 (Afinación Master Fine)
llH	Afinación Master Fine LSB
mmH	Afinación Master Fine MSB
F7H	EOX (Fin de Exclusive)

mm, ll: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-100 - 0 - +99.9 [centésimas])

* El parámetro Master Tune (SYSTEM/COMMON) cambiará.

○Master Coarse Tuning

Status	Data byte	Status
F0H	7FH,7FH,04H,04H,llH,mmH	F7

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7FH	Número ID (Mensaje a tiempo real universal)
7FH	Dispositivo ID (Emisión)
04H	Sub ID#1 (Control de dispositivo)
04H	Sub ID#2 (Afinación aproximada Master)
llH	Afinación aproximada Master LSB
mmH	Afinación aproximada Master MSB
F7H	EOX (Fin de Exclusive)

llH: ignorar (procesado a 00H)
mmH: 28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 [semitonos])

* El parámetro Master Key Shift (SYSTEM/COMMON) cambiará.

●Control del parámetro global

* No se recibe en el modo Performance y Patch.

○Parámetros Reverb

Status	Data byte	Status
F0H	7FH,7FH,04H,05H,01H,01H,01H,01H,ppH,vvH	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7FH	Número ID (Mensaje a tiempo real universal)
7FH	Dispositivo ID (Emisión)
04H	Sub ID#1 (Control de dispositivo)
05H	Sub ID#2 (Control del parámetro global)
01H	Longitud de pista de la ranura
01H	Amplitud del parámetro ID
01H	Amplitud del valor
01H	Pista de la ranura MSB
01H	Pista de la ranura LSB (Efecto 0101: Reverberación)
ppH	Parámetro para controlar.
vvH	Valor del parámetro.
	pp=0 Reverb Type
	vv = 00H Small Room
	vv = 01H Medium Room
	vv = 02H Large Room
	vv = 03H Medium Hall
	vv = 04H Large Hall
	vv = 08H Plate
	pp=1 Reverb Time
	vv = 00H - 7FH 0 - 127
F7H	EOX (Fin de Exclusive)

○Parámetros Chorus

Status	Data byte	Status
F0H	7FH,7FH,04H,05H,01H,01H,01H,02H,ppH,vvH	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7FH	Número ID (Mensaje a tiempo real universal)
7FH	Dispositivo ID (Emisión)
04H	Sub ID#1 (Control de dispositivo)
05H	Sub ID#2 (Control del parámetro global)
01H	Longitud de pista de la ranura

01H	Amplitud del parámetro
01H	Amplitud del valor
01H	Pista de la ranura MSB
02H	Pista de la ranura LSB (Effect 0102: Chorus)
ppH	Parámetro para controlar.
vvH	Valor del parámetro.
	pp=0 Chorus Type
	vv=0 Chorus1
	vv=1 Chorus2
	vv=2 Chorus3
	vv=3 Chorus4
	vv=4 FB Chorus
	vv=5 Flanger
	pp=1 Mod Rate
	vv= 00H - 7FH 0 - 127
	pp=2 Mod Depth
	vv = 00H - 7FH 0 - 127
	pp=3 Feedback
	vv = 00H - 7FH 0 - 127
	pp=4 Send To Reverb
	vv = 00H - 7FH 0 - 127
F7H	EOX (Fin de Exclusive)

○Channel Pressure

Status	Data byte	Status
F0H	7FH,7FH,09H,01H,0nH,ppH,rrH	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7FH	Número ID (Mensaje a tiempo real universal)
7FH	Dispositivo ID (Emisión)
09H	Sub ID#1 (Ajuste de destino del Controller)
01H	Sub ID#2 (Presión del canal)
0nH	Canal MIDI (00 - 0F)
ppH	Parámetro controlado
rrH	Intervalo controlado
	pp=0 Pitch Control
	rr = 28H - 58H -24 - +24 [semitonos]
	pp=1 Filter Cutoff Control
	rr = 00H - 7FH -9600 - +9450[centésimas]
	pp=2 Amplitude Control
	rr = 00H - 7FH 0 - 200%
	pp=3 LFO Pitch Depth
	rr = 00H - 7FH 0 - 600[centésimas]
	pp=4 LFO Filter Depth
	rr = 00H - 7FH 0 - 9450[centésimas]
	pp=5 LFO Amplitude Depth
	rr = 00H - 7FH 0 - 100%
F7H	EOX (Fin de Exclusive)

○Controller

Status	Data byte	Status
F0H	7FH,7FH,09H,03H,0nH,ccH,ppH,rrH	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7FH	Número ID (Mensaje a tiempo real universal)
7FH	Dispositivo ID (Emisión)
09H	Sub ID#1 (Ajuste de destino del Controller)
03H	Sub ID#2 (Control Change)
0nH	Canal MIDI:0H - 0F)
ccH	Número de Controller (01 - 1F, 40 - 5F)
ppH	Parámetro controlado
rrH	Intervalo controlado
	pp=0 Pitch Control
	rr = 28H - 58H -24 - +24[semitonos]
	pp=1 Filter Cutoff Control
	rr = 00H - 7FH -9600 - +9450[centésimas]
	pp=2 Amplitude Control
	rr = 00H - 7FH 0 - 200%
	pp=3 LFO Pitch Depth
	rr = 00H - 7FH 0 - 600[centésimas]
	pp=4 LFO Filter Depth
	rr = 00H - 7FH 0 - 2400[centésimas]
	pp=5 LFO Amplitude Depth
	rr = 00H - 7FH 0 - 100%
F7H	EOX (Fin de Exclusive)

○Ajuste de afinación de Scale/Octave

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, 7FH, 08H, 08H, ffH, ggH, hhH, ssH...	F7H
Byte	Explicación	
F0H	Estado exclusivo	
7EH	Número ID (Mensaje universal a tiempo no real)	
7FH	Dispositivo ID (Emisión)	
08H	Sub ID#1 (Afinación MIDI estándar)	
08H	Sub ID#2 (forma de afinación 1 byte scale/octave)	
ffH	Canal/Opción byte 1	
	bits de 0 a 1 = canal de 15 a 16	
	bit de 2 a 6 = Indefinido	
ggH	Canal byte2	
	bits de 0 a 6 = canal de 8 a 14	
hhH	Canal byte3	
	bits de 0 a 6 = canal de 1 a 7	
ssH	Desplazamiento de la afinación de 12 bytes en 12 semitonos, de C a B	
	00H = -64 [centésimas]	
	40H = 0 [centésimas] (temperamento igual)	
	7FH = +63 [centésimas]	
F7H	EOX (Fin de Exclusive)	

○Key-Based Instrument Controllers

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 0AH, 01H, 0nH, kkH, nnH, vvH...	F7H
Byte	Explicación	
F0H	Estado exclusivo	
7FH	Número ID (Mensaje a tiempo real universal)	
7FH	Dispositivo ID (Emisión)	
0AH	Sub ID#1 (Control de instrumento Key-Based)	
01H	Sub ID#2 (Controller)	
0nH	Canal MIDI(00 - 0F)	
kkH	Número de nota	
nnH	Número de control	
vvH	Valor	
F7H	EOX (Fin de Exclusive)	

nn=07H	Level	
	vv = 00H - 7FH	0 - 200% (Relativo)
nn=0AH	Pan	
	vv = 00H - 7FH	Left - Right (Absoluto)
nn=5BH	Reverb Send	
	vv = 00H - 7FH	0 - 127 (Absoluto)
nn=5D	Chorus Send	
	vv = 00H - 7FH	0 - 127 (Absoluto)

* Este parámetro afecta sólo los instrumentos de percusión.

●Sample Dump Standard

* Recibido sólo en modo Sample Dump.

○Dump Request

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 03H, ssH, ssH	F7H
Byte	Explicación	
F0H	Estado exclusivo	
7EH	Número ID (Mensaje universal a tiempo no real)	
dev	Dispositivo ID (dev: 00H - 1FH (1 - 32), el valor inicial es 10H (17).)	
03H	Sub ID (Volcado general)	
ssH	Byte inferior de Requested sample	
ssH	Byte superior de Requested sample	
F7H	EOX (Fin de Exclusive)	

○Dump Header

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 01H, ssH, ssH, eeH, ffH, ffH, ggH, ggH, ggH, hhH, hhH, hhH, iiH, iiH, iiH, jjH	F7H
Byte	Explicación	
F0H	Estado exclusivo	
7EH	Número ID (Mensaje universal a tiempo no real)	
dev	Dispositivo ID (dev: 00H - 1FH (1 - 32), el valor inicial es 10H (17).)	
01H	Sub ID (Dump Header)	

ssH	Byte inferior del número de muestra
ssH	Byte superior del número de muestra
eeH	Formato de la muestra
ffH	Byte inferior del periodo de muestra
ffH	Byte medio del periodo de muestra
ffH	Byte superior del periodo de muestra
ggH	Byte inferior de longitud de muestra
ggH	Byte medio de longitud de muestra
ggH	Byte superior de longitud de muestra
hhH	Byte inferior del punto de inicio del bucle
hhH	Byte medio del punto de inicio del bucle
hhH	Byte superior del punto de inicio del bucle
iiH	Byte inferior del punto de final del bucle
iiH	Byte medio del punto de final del bucle
iiH	Byte superior del punto de final del bucle
jjH	Tipo de bucle
F7H	EOX (Fin de Exclusive)

○Data Packet

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 02H, kkH, aaH, ... bbH, sum	F7H
Byte	Explicación	
F0H	Estado exclusivo	
7EH	Número ID (Mensaje universal a tiempo no real)	
dev	Dispositivo ID (dev: 00H - 1FH (1 - 32), el valor inicial es 10H (17).)	
02H	Número ID (Data Packet)	
kkH	Números de paquete	
aaH	Data (120 byte)	
:	:	
bbH	Información	
sum	Suma de comprobación	
F7H	EOX (Fin de Exclusive)	

○ACK

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 7FH, ppH	F7H
Byte	Explicación	
F0H	Estado exclusivo	
7EH	Número ID (Mensaje universal a tiempo no real)	
dev	Dispositivo ID (dev: 00H - 1FH (1 - 32), el valor inicial es 10H (17).)	
7FH	Número ID (ACK)	
ppH	Números de paquete	
F7H	EOX (Fin de Exclusive)	

○NAK

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 7EH, ppH	F7H
Byte	Explicación	
F0H	Estado exclusivo	
7EH	Número ID (Mensaje universal a tiempo no real)	
dev	Dispositivo ID (dev: 00H - 1FH (1 - 32), el valor inicial es 10H (17).)	
7EH	Número ID (NAK)	
ppH	Números de paquete	
F7H	EOX (Fin de Exclusive)	

○Cancel

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 7DH, ppH	F7H
Byte	Explicación	
F0H	Estado exclusivo	
7EH	Número ID (Mensaje universal a tiempo no real)	
dev	Dispositivo ID (dev: 00H - 1FH (1 - 32), el valor inicial es 10H (17).)	
7DH	Número ID (Cancel)	
ppH	Números de paquete	
F7H	EOX (Fin de Exclusive)	

○Wait

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 7CH, ppH	F7H
Byte	Explicación	
F0H	Estado exclusivo	

Implementación MIDI

7EH	Número ID (Mensaje universal a tiempo no real)
dev	Dispositivo ID (dev: 00H - 1FH (1 - 32), el valor inicial es 10H (17).)
7CH	Número ID (Wait)
ppH	Números de paquete
F7H	EOX (Fin de Exclusive)

●Transmisión de información

Este instrumento puede utilizar mensajes exclusivos para intercambiar muchas variedades de ajustes internos con otros dispositivos. El modelo ID de los mensajes exclusivos utilizados por este instrumento es 00H 10H.

○Request data 1RQ1 (11H)

Este mensaje necesita el otro dispositivo para enviar información. La dirección (Address) y el tamaño (Size) determinan el tipo y la cantidad de información a enviar. Cuando se recibe un mensaje Data Request, si el dispositivo está en estado en que pueda transmitir información, y si la dirección y tamaño son apropiados, la información requerida se transmite como un mensaje Data Set 1 (DT1). Si no se cumplen las condiciones, no se transmitirá nada.

Status	Data Byte	Status
F0H	41H, dev, 00H, 10H, 11H, aaH, bbH, ccH, ddH, ssH, ttH, uuH, vvH, sum	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
41H	Número ID (Roland)
dev	Dispositivo ID (dev: 10H - 1FH, 7FH)
00H	Modelo ID #1 (XV-5080)
10H	Modelo ID #2 (XV-5080)
11H	Comando ID (RQ1)
aaH	Dirección MSB
bbH	Dirección
ccH	Dirección
ddH	Dirección LSB
ssH	Tamaño MSB
ttH	Tamaño
uuH	Tamaño
vvH	Tamaño LSB
sum	Suma de comprobación
F7H	EOX (Fin de Exclusive)

- * La cantidad de información que se puede transmitir en un tiempo dependerá del tipo de información, y la información se debe requerir utilizando una dirección y tamaño inicial específicos. Consulte la dirección (Address) y el tamaño (Size) listados en "Mapa de dirección de parámetro (p. 290)".
- * Referente a la suma de comprobación, consulte **Ejemplo de un mensaje Exclusive y un cálculo de una suma de comprobación** (p. 303).
- * No se recibe cuando el parámetro Receive Exclusive (SYSTEM/COMMON) está OFF.

○Data set 1DT1 (12H)

Status	Data byte	Status
F0H	41H, dev, 00H, 10H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H
Byte	Explicación	
F0H	Estado exclusivo	
41H	Número ID (Roland)	
dev	Dispositivo ID (dev: 00H - 1FH, El valor inicial es 10H)	
00H	Modelo ID #1 (XV-5080)	
10H	Modelo ID #2 (XV-5080)	
12H	Comando ID (DT1)	
aaH	Dirección MSB: byte superior de la dirección inicial de la información a enviar	
bbH	Dirección: byte superior medio de la dirección inicial de la información a enviar	
ccH	Dirección: byte medio inferior de la dirección inicial de la información a enviar	
ddH	Dirección LSB: byte inferior de la dirección inicial de la información a enviar.	
eeH	Información: La información a enviar. Se transmiten varios bytes de información para empezar desde la dirección.	
:	:	
ffH	Información	
sum	Suma de comprobación	
F7H	EOX (Fin de Exclusive)	

- * La cantidad de información que se puede transmitir en un tiempo dependerá del tipo de información, y la información se debe requerir utilizando una dirección y tamaño inicial específicos. Consulte la dirección (Address) y el tamaño (Size) listados en la sección 3,

"Mapa dirección de parámetro".

- * La información superior a 256 bytes se dividirá en paquetes de 256 bytes o inferior, y cada paquete se enviará en un intervalo de unos 20 ms.
- * No se recibe cuando el parámetro Receive Exclusive (SYSTEM/COMMON) está OFF.

Status	Data byte	Status
F0H	41H, dev, 42H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ... eeH, sum	F7H
Byte	Explicación	
F0H	Estado exclusivo	
41H	Número ID (Roland)	
dev	Dispositivo ID (dev: 10H)	
42H	Modelo ID (GS)	
12H	Comando ID (DT1)	
aaH	Dirección MSB: byte superior de la dirección inicial de la información transmitida	
bbH	Dirección: byte medio de la dirección inicial de la información transmitida	
ccH	Dirección LSB: byte inferior de la dirección inicial de la información transmitida	
ddH	Data: Información a transmitir. Se transmiten varios bytes empezando en la dirección.	
:	:	
eeH	Información	
sum	Suma de comprobación	
F7H	EOX (Fin de Exclusive)	

- * La cantidad de información que se puede transmitir en un tiempo dependerá del tipo de información, y la información se debe requerir utilizando una dirección y tamaño inicial específicos. Consulte la dirección (Address) y el tamaño (Size) listados en la Sección 3, "Mapa de dirección de parámetro".
- * La información superior a 256 bytes se dividirá en paquetes de 256 bytes o inferior, y cada paquete se enviará en un intervalo de unos 20 ms.
- * Referente a la suma de comprobación, consulte p. 303.
- * No se recibe cuando el parámetro Receive Exclusive (SYSTEM/COMMON) está OFF.

2. Transmitir información (sección fuente de sonido)

■Mensajes Channel Voice

Cuando realice la transferencia de información GM, se transmitirá el siguiente Program Change y Control Change.

●Control Change

○Bank Select (Controller número 0, 32)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n = número de canal MIDI: 0H - FH (Ch.1 - 16)
mm, ll = Número de banco: 00 00H - 7F 7FH (banco.1 - banco.16384)

○Portamento Time (Controller número 5)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	05H	vvH

n = número de canal MIDI: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Tiempo Portamento: 00H - 7FH (0 - 127)

○Data Entry (Controller número 6, 38)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n = número de canal MIDI: 0H - FH (Ch.1 - 16)
mm, ll = el valor del parámetro especificado por RPN/NRPN
mm = MSB, ll = LSB

○Volume (Controller número 7)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH

n = número de canal MIDI: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Volumen: 00H - 7FH (0 - 127)

○Panpot (Controller número 10)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0AH	vvH
n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)		
vv = Panpot: 00H - 40H - 7FH (Izquierda - Centro - Derecho),		
Valor inicial = 40H (Centro)		

○Portamento (Controller número 65)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	41H	vvH
n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)		
vv = Valor de control:00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON		

○Resonance (Controller número 71)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	47H	vvH
n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)		
vv = Valor Resonance (cambio relativo):00H - 7FH (-64 - 0 - +63)		

○Release Time (Controller número 72)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	48H	vvH
n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)		
vv = Valor Release Time (cambio relativo):00H - 7FH (-64 - 0 - +63)		

○Attack time (Controller número 73)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	49H	vvH
n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)		
vv = Valor Attack time (cambio relativo):00H - 7FH (-64 - 0 - +63)		

○Cutoff (Controller número 74)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4AH	vvH
n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)		
vv = Valor Cutoff (cambio relativo):00H - 7FH (-64 - 0 - +63)		

○Decay Time (Controller número 75)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4BH	vvH
n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)		
vv = Valor Decay Time (cambio relativo):00H - 7FH (-64 - 0 - +63)		

○Vibrato Rate (Controller número 76)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4CH	vvH
n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)		
vv = Valor vibrato Rate (cambio relativo):00H - 7FH (-64 - 0 - +63)		

○Vibrato Depth (Controller número 77)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4DH	vvH
n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)		
vv = Valor vibrato Depth (cambio relativo):00H - 7FH (-64 - 0 - +63)		

○Vibrato Delay (Controller número 78)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4EH	vvH
n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)		
vv = Valor vibrato Delay (cambio relativo):00H - 7FH (-64 - 0 - +63)		

○Effect 1 (Reverb Send Level) (Controller número 91)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	5BH	vvH
n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)		
vv = Nivel Reverb Send:00H - 7FH (0 - 127)		

○Effect 3 (Chorus Send Level) (Controller número 93)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	5DH	vvH
n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)		
vv = Nivel Chorus Send:00H - 7FH (0 - 127)		

○RPN MSB/LSB (Controller número 100, 101)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH
n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)		
mm = byte superior (MSB) del número de parámetro especificado por RPN		
ll = byte inferior (LSB) del número de parámetro especificado por RPN		

<<< RPN >>>

Control Changes incluye RPN (Números de parámetros registrados), ampliados
 Cuando utilice RPNs, primero el RPN (Controlador de números 100 y 101; se pueden enviar a todos

Este dispositivo recibe los siguientes RPNs.

RPN	Entrada de información	
MSB, LSB	MSB, LSB	Notas
00H, 00H	mmH, llH	Pitch Bend Sensitivity
	mm:	00H - 18H (0 - 24 semitonos)
	ll:	ignorado (procesado como 00H)
	Se pueden especificar hasta 2 octavas en intervalos de semitonos.	
	* En modo Performance, el parámetro Part Pitch Bend Range (PERFORM/PART) cambiará.	
00H, 01H	mmH, llH	Afinación Master Fine
	mm, ll:	20 00H - 40 00H - 60 00H (-8192*50/8192 - 0 - +8192 *50/8192 cent)
	* En modo Performance, el parámetro Part Fine Tune (PERFORM/PART) cambiará.	
00H, 02H	mmH, llH	Afinación aproximada Master
	mm:	10H - 40H - 70H (-48 - 0 - +48 semitonos)
	ll:	ignorado (procesado como 00H)
	* En modo Performance, el parámetro Part Coarse Tune (PERFORM/PART) cambiará.	
7FH, 7FH	---, ---	RPN nulo
RPN y NRPN se ajustarán como "indefinidos". Cuando se haya realizado este ajuste, los valores de los Parámetros subsiguientes ajustados anteriormente no cambiarán.		
mm, ll: ignorado		

●Program Change

Status	2nd byte
CnH	ppH
n = número de canal MIDI:0H - FH (Ch.1 - 16)	
pp = Número de programa:00H - 7FH (prog.1 - prog.128)	

■Mensajes Exclusivos del Sistema

Los mensajes exclusivos del sistema a tiempo no real universal y Data Set 1 (DT1) son los únicos mensajes exclusivos del sistema transmitidos por el XV-5080.

●Mensajes exclusivos del sistema a tiempo no real universales

○Identity Reply Message

Al recibir un mensaje Identity Request, el XV-5080 enviará este mensaje.

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 10H, 01H, 00H, 00H, 00H, 00H, 00H	F7H
Byte	Explicación	
FOH	Estado exclusivo	
7EH	Número ID (Mensaje universal a tiempo no real)	
dev	Dispositivo ID (utilice el mismo que el Dispositivo ID de Roland)	
06H	Sub ID#1 (Información general)	
02H	Sub ID#2 (Identity Reply)	
41H	Número ID (Roland)	
10H 01H	Código familiar del dispositivo	
00H 00H	Número de código familiar del dispositivo	
00H 00H 00H 00H	Nivel de revisión del software	
F7H	EOX (Fin de Exclusive)	

Implementación MIDI

●Sample Dump Standard

* Sólo se transmite en modo Sample Dump.

○Dump Header

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 01H, ssH, ssH, eeH, ffH, ffH, ffH, ggH, ggH, ggH, hhH, hhH, hhH, iiH, iiH, iiH, jjH	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7EH	Número ID (Mensaje universal a tiempo no real)
dev	Dispositivo ID (dev: 00H - 1FH (1 - 32), el valor inicial es 10H (17).)
01H	Sub ID (Dump Header)
ssH	Byte inferior del número de muestra
ssH	Byte superior del número de muestra
eeH	Formato de la muestra
ffH	Byte inferior del periodo de muestra
ffH	Byte medio del periodo de muestra
ffH	Byte superior del periodo de muestra
ggH	Byte inferior de longitud de muestra
ggH	Byte medio de longitud de muestra
ggH	Byte superior de longitud de muestra
hhH	Byte inferior del punto de inicio del bucle
hhH	Byte medio del punto de inicio del bucle
hhH	Byte superior del punto de inicio del bucle
iiH	Byte inferior del punto de final del bucle
iiH	Byte medio del punto de final del bucle
iiH	Byte superior del punto de final del bucle
jjH	Tipo de bucle
F7	EOX (Fin de Exclusive)

○Data Packet

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 02H, kkH, aaH, ... bbH, sum	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7EH	Número ID (Mensaje universal a tiempo no real)
dev	Dispositivo ID (dev: 00H - 1FH (1 - 32), el valor inicial es 10H (17).)
02H	Número ID (Data Packet)
kkH	Números de paquete
aaH	Información (120 byte)
:	:
bbH	Información
sum	Suma de comprobación
F7H	EOX (Fin de Exclusive)

○ACK

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 7FH, ppH	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7EH	Número ID (Mensaje universal a tiempo no real)
dev	Dispositivo ID (dev: 00H - 1FH (1 - 32), el valor inicial es 10H (17).)
7FH	Número ID (ACK)
ppH	Números de paquete
F7H	EOX (Fin de Exclusive)

○NAK

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 7EH, ppH	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7EH	Número ID (Mensaje universal a tiempo no real)
dev	Dispositivo ID (dev: 00H - 1FH (1 - 32), el valor inicial es 10H (17).)
7EH	Número ID (NAK)
ppH	Números de paquete
F7H	EOX (Fin de Exclusive)

○Cancel

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 7DH, ppH	F7H

Byte	Explicación

F0H	Estado exclusivo
7EH	Número ID (Mensaje universal a tiempo no real)
dev	Dispositivo ID (dev: 00H - 1FH (1 - 32), el valor inicial es 10H (17).)
7DH	Número ID (Cancelar)
ppH	Números de paquete
F7H	EOX (Fin de Exclusive)

●Data Transmission

○Data set 1DT1 (12H)

Status	Data byte	Status
F0H	41H, dev, 00H, 10H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
41H	Número ID (Roland)
dev	Dispositivo ID (dev: 00H - 1FH, El valor inicial es 10H)
00H	Modelo ID #1 (XV-5080)
10H	Modelo ID #2 (XV-5080)
12H	Comando ID (DT1)
aaH	Dirección MSB: byte superior de la dirección inicial de la información a enviar
bbH	Dirección: byte medio de la dirección inicial de la información a enviar
ccH	Dirección: byte medio inferior de la dirección inicial de la información a enviar
ddH	Dirección LSB: byte inferior de la dirección inicial de la información a enviar
eeH	Data: Información a enviar. Varios bytes de información transmitidos empezando por la dirección.
:	:
ffH	Información
sum	Suma de comprobación
F7H	EOX (Fin de Exclusive)

- * La cantidad de información que se puede transmitir en un tiempo dependerá del tipo de información, y la información se debe requerir utilizando una dirección y tamaño inicial específicos. Consulte la dirección (Address) y el tamaño (Size) listados en la Sección 3, "Mapa de dirección de parámetro."
- * La información superior a 256 bytes se dividirá en paquetes de 256 bytes o menos, y cada paquete se enviará en un intervalo de unos 20 ms.

3. Mapa Parameter address

La transmisión de la dirección marcada "#" se divide en algunos paquetes. Por ejemplo, en notación hexadecimal ABH se dividirá en 0AH y 0BH, y se enviará/recibirá en este orden.

1. XV-5080 (ID Modelo: 00H 10H)

Start	Address	Description
00	00 00 00	System
10	00 00 00	Temporary Performance
11	00 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Performance Mode Part 1)
11	20 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Performance Mode Part 2)
18	60 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Performance Mode Part 32)
1F	00 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Patch Mode)
20	00 00 00	User Performance (01)
20	01 00 00	User Performance (02)
20	3F 00 00	User Performance (64)
30	00 00 00	User Patch (001)
30	01 00 00	User Patch (002)
30	7F 00 00	User Patch (128)
40	00 00 00	User Rhythm (001)
40	10 00 00	User Rhythm (002)
40	20 00 00	User Rhythm (003)
40	30 00 00	User Rhythm (004)

* Sistema

Offset	Address	Description
00	00 00 00	System Common
00	02 00 00	System EQ
00	10 00 00	System Part (Part 1)
00	11 00 00	System Part (Part 2)
00	2F 00 00	System Part (Part 32)

* Patch/Percusión temporal

Offset	Address	Description
00	00 00 00	Temporary Patch
10	00 00 00	Temporary Rhythm

* Interpretación		
Offset	Address	Description
	00 00 00	Performance Common
	00 02 00	Performance Common MFX
	00 04 00	Performance Common Chorus
	00 06 00	Performance Common Reverb
	00 10 00	Performance MIDI (Channel 1)
	00 11 00	Performance MIDI (Channel 2)
	00 1F 00	Performance MIDI (Channel 16)
	00 20 00	Performance Part (Part 1)
	00 21 00	Performance Part (Part 2)
	00 3F 00	Performance Part (Part 32)

* Patch		
Offset	Address	Description
	00 00 00	Patch Common
	00 02 00	Patch Common MFX
	00 04 00	Patch Common Chorus
	00 06 00	Patch Common Reverb
	00 10 00	Patch TMT (Tone Mix Table)
	00 20 00	Patch Tone (Tone 1)
	00 22 00	Patch Tone (Tone 2)
	00 24 00	Patch Tone (Tone 3)
	00 26 00	Patch Tone (Tone 4)
	00 30 00	Patch Split Key (Key # 21)
	00 30 20	Patch Split Key (Key # 22)
	00 45 60	Patch Split Key (Key # 108)

* Percusión		
Offset	Address	Description
	00 00 00	Rhythm Common
	00 02 00	Rhythm Common MFX
	00 04 00	Rhythm Common Chorus
	00 06 00	Rhythm Common Reverb
	00 10 00	Rhythm Tone (Key # 21)
	00 12 00	Rhythm Tone (Key # 22)
	01 3E 00	Rhythm Tone (Key # 108)

* Sistema habitual		
Offset	Address	Description
	00 00	0000 0aaa Sound Mode (0 - 4)
#	00 01	0000 0aaa PERFORM, PATCH, GM1, GM2, GS
	0000 bbbb	
	0000 cccc	
	0000 dddd	Master Tune (24 - 2024)
	00 05	00aa 0aaa Master Key Shift -100.0 - 100.0 [cent]
	00 06	0aaa 0aaa Master Level (40 - 88)
	00 07	0000 000a Scale Tune Switch (0 - 1)
	00 08	0000 000a Patch Remain OFF, ON
	00 09	0000 000a Mix/Parallel OFF, ON
		MIX, PARALLEL
	00 0A	0000 000a MFX Switch (0 - 1)
	00 0B	0000 000a Chorus Switch BYPASS, ON
	00 0C	0000 000a Reverb Switch OFF, ON
	00 0D	000a 0aaa Performance Control Channel (0 - 16)
	00 0E	0aaa 0aaa Performance Bank Select MSB (CC# 0) 1 - 16, OFF
	00 0F	0aaa 0aaa Performance Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)
	00 10	0aaa 0aaa Performance Program Number (PC) (0 - 127)
	00 11	0000 0aaa Patch Receive Channel (0 - 15)
	00 12	0aaa 0aaa Patch Bank Select MSB (CC# 0) 1 - 16
	00 13	0aaa 0aaa Patch Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)
	00 14	0aaa 0aaa Patch Program Number (PC) (0 - 127)
	00 15	0000 000a System Clock Source (0 - 1)
#	00 16	0000 0aaa INT, MIDI
	0000 bbbb	System Tempo (20 - 250)
	00 18	0aaa 0aaa System Control 1 Source OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95
		BEND, AFT
	00 19	0aaa 0aaa System Control 2 Source OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95
		BEND, AFT
	00 1A	0aaa 0aaa System Control 3 Source OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95
		BEND, AFT
	00 1B	0aaa 0aaa System Control 4 Source OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95
		BEND, AFT
	00 1C	0000 000a Receive Program Change (0 - 1)
	00 1D	0000 000a Receive Bank Select OFF, ON
		(0 - 1)
		OFF, ON
	00 00 00 1E	Total Size

* Sistema EQ		
Offset	Address	Description
	00 00	0000 000a EQ Switch (0 - 1)
	00 01	0000 000a EQ1 Low Frequency BYPASS, ON
	00 02	000a 0aaa EQ1 Low Gain 200, 400 [Hz] (0 - 1)
		(0 - 30)
		-15 - +15

00 03	0000 00aa	EQ1 High Frequency	(0 - 2)
00 04	000a aaaa	EQ1 High Gain	2000, 4000, 8000 [Hz] (0 - 30)
00 05	0000 000a	EQ2 Low Frequency	-15 - +15 (0 - 1)
00 06	000a aaaa	EQ2 Low Gain	200, 400 [Hz] (0 - 30)
00 07	0000 00aa	EQ2 High Frequency	-15 - +15 (0 - 2)
00 08	000a aaaa	EQ2 High Gain	2000, 4000, 8000 [Hz] (0 - 30)
00 09	0000 000a	EQ3 Low Frequency	-15 - +15 (0 - 1)
00 0A	000a aaaa	EQ3 Low Gain	200, 400 [Hz] (0 - 30)
00 0B	0000 00aa	EQ3 High Frequency	-15 - +15 (0 - 2)
00 0C	000a aaaa	EQ3 High Gain	2000, 4000, 8000 [Hz] (0 - 30)
00 0D	0000 000a	EQ4 Low Frequency	-15 - +15 (0 - 1)
00 0E	000a aaaa	EQ4 Low Gain	200, 400 [Hz] (0 - 30)
00 0F	0000 00aa	EQ4 High Frequency	-15 - +15 (0 - 2)
00 10	000a aaaa	EQ4 High Gain	2000, 4000, 8000 [Hz] (0 - 30)
00 11	0000 000a	EQ5 Low Frequency	-15 - +15 (0 - 1)
00 12	000a aaaa	EQ5 Low Gain	200, 400 [Hz] (0 - 30)
00 13	0000 00aa	EQ5 High Frequency	-15 - +15 (0 - 2)
00 14	000a aaaa	EQ5 High Gain	2000, 4000, 8000 [Hz] (0 - 30)
00 15	0000 000a	EQ6 Low Frequency	-15 - +15 (0 - 1)
00 16	000a aaaa	EQ6 Low Gain	200, 400 [Hz] (0 - 30)
00 17	0000 00aa	EQ6 High Frequency	-15 - +15 (0 - 2)
00 18	000a aaaa	EQ6 High Gain	2000, 4000, 8000 [Hz] (0 - 30)
00 19	0000 000a	EQ7 Low Frequency	-15 - +15 (0 - 1)
00 1A	000a aaaa	EQ7 Low Gain	200, 400 [Hz] (0 - 30)
00 1B	0000 00aa	EQ7 High Frequency	-15 - +15 (0 - 2)
00 1C	000a aaaa	EQ7 High Gain	2000, 4000, 8000 [Hz] (0 - 30)
00 1D	0000 000a	EQ8 Low Frequency	-15 - +15 (0 - 1)
00 1E	000a aaaa	EQ8 Low Gain	200, 400 [Hz] (0 - 30)
00 1F	0000 00aa	EQ8 High Frequency	-15 - +15 (0 - 2)
00 20	000a aaaa	EQ8 High Gain	2000, 4000, 8000 [Hz] (0 - 30)
			-15 - +15

00 00 00 21 | Total Size

* Parte del sistema		
Offset	Address	Description
	00 00	0aaa 0aaa Scale Tune for C (0 - 127)
	00 01	0aaa 0aaa Scale Tune for C# -64 - +63 (0 - 127)
	00 02	0aaa 0aaa Scale Tune for D -64 - +63 (0 - 127)
	00 03	0aaa 0aaa Scale Tune for D# -64 - +63 (0 - 127)
	00 04	0aaa 0aaa Scale Tune for E -64 - +63 (0 - 127)
	00 05	0aaa 0aaa Scale Tune for F -64 - +63 (0 - 127)
	00 06	0aaa 0aaa Scale Tune for F# -64 - +63 (0 - 127)
	00 07	0aaa 0aaa Scale Tune for G -64 - +63 (0 - 127)
	00 08	0aaa 0aaa Scale Tune for G# -64 - +63 (0 - 127)
	00 09	0aaa 0aaa Scale Tune for A -64 - +63 (0 - 127)
	00 0A	0aaa 0aaa Scale Tune for A# -64 - +63 (0 - 127)
	00 0B	0aaa 0aaa Scale Tune for B -64 - +63 (0 - 127)
	00 00 00 0C	Total Size

* Interpretación habitual		
Offset	Address	Description
	00 00	0aaa 0aaa Performance Name 1 (32 - 127) [ASCII]
	00 01	0aaa 0aaa Performance Name 2 (32 - 127) [ASCII]
	00 02	0aaa 0aaa Performance Name 3 (32 - 127) [ASCII]
	00 03	0aaa 0aaa Performance Name 4 (32 - 127) [ASCII]
	00 04	0aaa 0aaa Performance Name 5 (32 - 127) [ASCII]
	00 05	0aaa 0aaa Performance Name 6 (32 - 127) [ASCII]
	00 06	0aaa 0aaa Performance Name 7 (32 - 127) [ASCII]
	00 07	0aaa 0aaa Performance Name 8 (32 - 127) [ASCII]
	00 08	0aaa 0aaa Performance Name 9 (32 - 127) [ASCII]
	00 09	0aaa 0aaa Performance Name 10 (32 - 127) [ASCII]
	00 0A	0aaa 0aaa Performance Name 11 (32 - 127) [ASCII]
	00 0B	0aaa 0aaa Performance Name 12 (32 - 127) [ASCII]
	00 0C	00aa 0aaa Solo Part Select (0 - 32)
	00 0D	000a 0aaa MFX Control Channel OFF, 1 - 32 (0 - 16)
	00 0E	0000 000a MFX Control MIDI1 1 - 16, OFF (0 - 1)
	00 0F	0000 000a MFX Control MIDI2 OFF, ON (0 - 1)
		OFF, ON
	00 10	0aaa 0aaa Voice Reserve 1 (0 - 64)

Implementación MIDI

00 11	0aaa aaaa	Voice Reserve 2	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 12	0aaa aaaa	Voice Reserve 3	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 13	0aaa aaaa	Voice Reserve 4	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 14	0aaa aaaa	Voice Reserve 5	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 15	0aaa aaaa	Voice Reserve 6	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 16	0aaa aaaa	Voice Reserve 7	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 17	0aaa aaaa	Voice Reserve 8	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 18	0aaa aaaa	Voice Reserve 9	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 19	0aaa aaaa	Voice Reserve 10	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 1A	0aaa aaaa	Voice Reserve 11	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 1B	0aaa aaaa	Voice Reserve 12	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 1C	0aaa aaaa	Voice Reserve 13	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 1D	0aaa aaaa	Voice Reserve 14	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 1E	0aaa aaaa	Voice Reserve 15	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 1F	0aaa aaaa	Voice Reserve 16	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 20	0aaa aaaa	Voice Reserve 17	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 21	0aaa aaaa	Voice Reserve 18	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 22	0aaa aaaa	Voice Reserve 19	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 23	0aaa aaaa	Voice Reserve 20	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 24	0aaa aaaa	Voice Reserve 21	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 25	0aaa aaaa	Voice Reserve 22	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 26	0aaa aaaa	Voice Reserve 23	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 27	0aaa aaaa	Voice Reserve 24	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 28	0aaa aaaa	Voice Reserve 25	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 29	0aaa aaaa	Voice Reserve 26	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 2A	0aaa aaaa	Voice Reserve 27	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 2B	0aaa aaaa	Voice Reserve 28	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 2C	0aaa aaaa	Voice Reserve 29	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 2D	0aaa aaaa	Voice Reserve 30	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 2E	0aaa aaaa	Voice Reserve 31	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 2F	0aaa aaaa	Voice Reserve 32	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 30	00aa aaaa	MFx1 Source	(0 - 32)
00 31	00aa aaaa	MFx2 Source	PERFORM, 1 - 32
00 32	00aa aaaa	MFx3 Source	PERFORM, 1 - 32
00 33	00aa aaaa	Chorus Source	PERFORM, 1 - 32
00 34	00aa aaaa	Reverb Source	PERFORM, 1 - 32
00 00 00 35	Total Size		

* Interpretación común MFX

Offset Address	Description	
00 00	0aaa aaaa	MFx Type (0 - 127)
00 01	0aaa aaaa	MFx Dry Send Level (0 - 127)
00 02	0aaa aaaa	MFx Chorus Send Level (0 - 127)
00 03	0aaa aaaa	MFx Reverb Send Level (0 - 127)
00 04	0000 00aa	MFx Output Assign (0 - 3) A, B, C, D
00 05	0aaa aaaa	MFx Control 1 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 06	0aaa aaaa	MFx Control 1 Sens (1 - 127) -63 - +63
00 07	0aaa aaaa	MFx Control 2 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 08	0aaa aaaa	MFx Control 2 Sens (1 - 127) -63 - +63
00 09	0aaa aaaa	MFx Control 3 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 0A	0aaa aaaa	MFx Control 3 Sens (1 - 127) -63 - +63
00 0B	0aaa aaaa	MFx Control 4 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 0C	0aaa aaaa	MFx Control 4 Sens (1 - 127) -63 - +63
00 0D	000a aaaa	MFx Control Assign 1 (0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0E	000a aaaa	MFx Control Assign 2 (0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0F	000a aaaa	MFx Control Assign 3 (0 - 16) OFF, 1 - 16
00 10	000a aaaa	MFx Control Assign 4 (0 - 16) OFF, 1 - 16
# 00 11	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFx Parameter 1 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 15	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFx Parameter 2 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 19	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFx Parameter 3 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFx Parameter 4 (12768 - 52768)

# 00 21	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFx Parameter 5 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 25	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFx Parameter 6 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 29	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFx Parameter 7 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFx Parameter 8 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 31	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFx Parameter 9 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 35	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFx Parameter 10 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 39	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFx Parameter 11 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFx Parameter 12 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 41	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFx Parameter 13 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 45	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFx Parameter 14 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 49	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFx Parameter 15 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFx Parameter 16 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 51	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFx Parameter 17 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 55	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFx Parameter 18 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 59	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFx Parameter 19 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 5D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFx Parameter 20 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 61	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFx Parameter 21 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 65	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFx Parameter 22 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 69	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFx Parameter 23 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 6D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFx Parameter 24 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 71	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFx Parameter 25 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 75	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFx Parameter 26 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 79	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFx Parameter 27 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 7D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFx Parameter 28 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 01	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFx Parameter 29 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 05	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFx Parameter 30 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 09	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFx Parameter 31 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 0D	0000 aaaa 0000 bbbb	

	0000 cccc 0000 dddd	MFx Parameter 32	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 01 11	Total Size		

* Interpretación habitual de Chorus

Offset	Address	Description	
00 00	0000 aaaa	Chorus Type	(0 - 2)
00 01	0000 aaaa	Chorus Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Chorus Output Assign	(0 - 3) A, B, C, D
00 03	0000 00aa	Chorus Output Select	(0 - 2) MAIN, REV, MAIN+REV
# 00 04	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 08	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 10	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 14	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 18	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 20	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 24	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 34	Total Size		

* Interpretación habitual de Reverb

Offset	Address	Description	
00 00	0000 aaaa	Reverb Type	(0 - 4)
00 01	0000 aaaa	Reverb Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Reverb Output Assign	(0 - 3) A, B, C, D
# 00 03	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 07	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 13	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 17	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 9	(12768 - 52768)

#	00 27	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 33	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 37	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 43	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 47	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 53	Total Size			

* Interpretación MIDI

Offset	Address	Description	
00 00	0000 000a	Receive Program Change	(0 - 1) OFF, ON
00 01	0000 000a	Receive Bank Select	(0 - 1) OFF, ON
00 02	0000 000a	Receive Bender	(0 - 1) OFF, ON
00 03	0000 000a	Receive Polyphonic Key Pressure	(0 - 1) OFF, ON
00 04	0000 000a	Receive Channel Pressure	(0 - 1) OFF, ON
00 05	0000 000a	Receive Modulation	(0 - 1) OFF, ON
00 06	0000 000a	Receive Volume	(0 - 1) OFF, ON
00 07	0000 000a	Receive Pan	(0 - 1) OFF, ON
00 08	0000 000a	Receive Expression	(0 - 1) OFF, ON
00 09	0000 000a	Receive Hold-1	(0 - 1) OFF, ON
00 0A	0000 000a	Phase Lock	(0 - 1) OFF, ON
00 0B	0000 0aaa	Velocity Curve Type	(0 - 4) OFF, 1 - 4
00 00 00 0C	Total Size		

* Interpretación de parte

Offset	Address	Description	
00 00	0000 aaaa	Receive Channel	(0 - 15) 1 - 16
00 01	0000 000a	Receive Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 02	0000 000a	Receive MIDI1	(0 - 1) OFF, ON
00 03	0000 000a	Receive MIDI2	(0 - 1) OFF, ON
00 04	0aaa aaaa	Patch Bank Select MSB (CC# 0)	(0 - 127)
00 05	0aaa aaaa	Patch Bank Select LSB (CC# 32)	(0 - 127)
00 06	0aaa aaaa	Patch Program Number (PC)	(0 - 127)
00 07	0aaa aaaa	Part Level (CC# 7)	(0 - 127)
00 08	0aaa aaaa	Part Pan (CC# 10)	(0 - 127) L64 - 63R
00 09	0aaa aaaa	Part Coarse Tune (RPN# 2)	(16 - 112) -48 - +48
00 0A	0aaa aaaa	Part Fine Tune (RPN# 1)	(14 - 114) -50 - +50
00 0B	0000 00aa	Part Mono/Poly (MONO ON/POLY ON)	(0 - 2) MONO, POLY, PATCH
00 0C	0000 00aa	Part Legato Switch (CC# 68)	(0 - 2) OFF, ON, PATCH
00 0D	000a aaaa	Part Pitch Bend Range (RPN# 0)	(0 - 25) 0 - 24, PATCH
00 0E	0000 00aa	Part Portamento Switch (CC# 65)	(0 - 2) OFF, ON, PATCH
# 00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb	Part Portamento Time (CC# 5)	(0 - 128) 0 - 127, PATCH
00 11	0aaa aaaa	Part Cutoff Offset (CC# 74)	(0 - 127) -64 - +63
00 12	0aaa aaaa	Part Resonance Offset (CC# 71)	(0 - 127) -64 - +63
00 13	0aaa aaaa	Part Attack Time Offset (CC# 73)	(0 - 127) -64 - +63
00 14	0aaa aaaa	Part Release Time Offset (CC# 72)	(0 - 127) -64 - +63

Implementación MIDI

			-64 - +63
00 15	0aaa aaaa	Part Octave Shift	(61 - 67)
00 16	0aaa aaaa	Part Velocity Sens Offset	(-3 - +3)
00 17	0aaa aaaa	Keyboard Range Lower	(-63 - +63)
00 18	0aaa aaaa	Keyboard Range Upper	(-1 - 127)
00 19	0aaa aaaa	Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 1A	0aaa aaaa	Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 1B	0000 000a	Mute Switch	(0 - 1)
			OFF, MUTE
00 1C	0aaa aaaa	Part Dry Send Level	(0 - 127)
00 1D	0aaa aaaa	Part Chorus Send Level (CC# 93)	(0 - 127)
00 1E	0aaa aaaa	Part Reverb Send Level (CC# 91)	(0 - 127)
00 1F	0000 aaaa	Part Output Assign	(0 - 13)
			MFx, A, B, C, D, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, PATCH
00 20	0000 00aa	Part Output MFx Select	(0 - 2)
			MFx1, MFx2, MFx3
00 00 00 21	Total Size		

* Patch habitual

Offset Address	Description
00 00	0aaa aaaa Patch Name 1 (32 - 127) [ASCII]
00 01	0aaa aaaa Patch Name 2 (32 - 127) [ASCII]
00 02	0aaa aaaa Patch Name 3 (32 - 127) [ASCII]
00 03	0aaa aaaa Patch Name 4 (32 - 127) [ASCII]
00 04	0aaa aaaa Patch Name 5 (32 - 127) [ASCII]
00 05	0aaa aaaa Patch Name 6 (32 - 127) [ASCII]
00 06	0aaa aaaa Patch Name 7 (32 - 127) [ASCII]
00 07	0aaa aaaa Patch Name 8 (32 - 127) [ASCII]
00 08	0aaa aaaa Patch Name 9 (32 - 127) [ASCII]
00 09	0aaa aaaa Patch Name 10 (32 - 127) [ASCII]
00 0A	0aaa aaaa Patch Name 11 (32 - 127) [ASCII]
00 0B	0aaa aaaa Patch Name 12 (32 - 127) [ASCII]
00 0C	0aaa aaaa Patch Category (0 - 1)
00 0D	0000 000a Tone Type 4TONES, MULTI-PARTIAL (0 - 1)
00 0E	0aaa aaaa Patch Level (0 - 127)
00 0F	0aaa aaaa Patch Pan (0 - 127)
00 10	0000 000a Patch Priority LAST, LOUDEST (0 - 1)
00 11	0aaa aaaa Patch Coarse Tune (16 - 112)
00 12	0aaa aaaa Patch Fine Tune (-48 - +48)
00 13	0000 0aaa Octave Shift (-50 - +50)
00 14	0000 00aa Stretch Tune Depth (-3 - +3)
00 15	0aaa aaaa Analog Feel (0 - 1)
00 16	0000 000a Mono/Poly MONO, POLY (0 - 1)
00 17	0000 000a Legato Switch OFF, ON (0 - 1)
00 18	0000 000a Legato Retrigger OFF, ON (0 - 1)
00 19	0000 000a Portamento Switch OFF, ON (0 - 1)
00 1A	0000 000a Portamento Mode NORMAL, LEGATO (0 - 1)
00 1B	0000 000a Portamento Type RATE, TIME (0 - 1)
00 1C	0000 000a Portamento Start PITCH, NOTE (0 - 127)
00 1D	0aaa aaaa Portamento Time (0 - 127)
00 1E	0000 000a Patch Clock Source PATCH, SYSTEM (0 - 1)
# 00 1F	0000 aaaa Patch Tempo (20 - 250)
00 20	0000 bbbb One Shot Mode (0 - 1)
00 21	0000 000a OFF, ON
00 22	0aaa aaaa Cutoff Offset (-1 - 127)
00 23	0aaa aaaa Resonance Offset (-63 - +63)
00 24	0aaa aaaa Attack Time Offset (-1 - 127)
00 25	0aaa aaaa Release Time Offset (-63 - +63)
00 26	0aaa aaaa Velocity Sens Offset (-1 - 127)
00 27	0000 aaaa Patch Output Assign (0 - 13)
	MFx, A, B, C, D, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, TONE
00 28	0000 000a TMT Control Switch (0 - 1)
00 29	00aa aaaa Pitch Bend Range Up OFF, ON (0 - 48)
00 2A	00aa aaaa Pitch Bend Range Down (0 - 48)
00 2B	0aaa aaaa Matrix Control 1 Source (0 - 109)
	OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LF01, LF02, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV
00 2C	00aa aaaa Matrix Control 1 Destination 1 (0 - 33)
	OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LF01, PIT-LF02, TVF-LF01, TVF-LF02, TVA-LF01, TVA-LF02, PAN-LF01, PAN-LF02, LF01-RATE, LF02-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL
00 2D	0aaa aaaa Matrix Control 1 Sens 1 (1 - 127)
	TMT, FXM, MFx1, MFx2, MFx3, MFx4
00 2E	00aa aaaa Matrix Control 1 Destination 2 (0 - 33)
	OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LF01, PIT-LF02, TVF-LF01, TVF-LF02, TVA-LF01, TVA-LF02, PAN-LF01, PAN-LF02, LF01-RATE, LF02-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL

00 2F	0aaa aaaa Matrix Control 1 Sens 2 (1 - 127)	TVA-LF01, TVA-LF02, PAN-LF01, PAN-LF02, LF01-RATE, LF02-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFx1, MFx2, MFx3, MFx4
00 30	00aa aaaa Matrix Control 1 Destination 3 (0 - 33)	OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LF01, PIT-LF02, TVF-LF01, TVF-LF02, TVA-LF01, TVA-LF02, PAN-LF01, PAN-LF02, LF01-RATE, LF02-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL
00 31	0aaa aaaa Matrix Control 1 Sens 3 (1 - 127)	TMT, FXM, MFx1, MFx2, MFx3, MFx4
00 32	00aa aaaa Matrix Control 1 Destination 4 (0 - 33)	OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LF01, PIT-LF02, TVF-LF01, TVF-LF02, TVA-LF01, TVA-LF02, PAN-LF01, PAN-LF02, LF01-RATE, LF02-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL
00 33	0aaa aaaa Matrix Control 1 Sens 4 (1 - 127)	TMT, FXM, MFx1, MFx2, MFx3, MFx4
00 34	0aaa aaaa Matrix Control 2 Source (0 - 109)	OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LF01, LF02, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV
00 35	00aa aaaa Matrix Control 2 Destination 1 (0 - 33)	OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LF01, PIT-LF02, TVF-LF01, TVF-LF02, TVA-LF01, TVA-LF02, PAN-LF01, PAN-LF02, LF01-RATE, LF02-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL
00 36	0aaa aaaa Matrix Control 2 Sens 1 (1 - 127)	TMT, FXM, MFx1, MFx2, MFx3, MFx4
00 37	00aa aaaa Matrix Control 2 Destination 2 (0 - 33)	OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LF01, PIT-LF02, TVF-LF01, TVF-LF02, TVA-LF01, TVA-LF02, PAN-LF01, PAN-LF02, LF01-RATE, LF02-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL
00 38	0aaa aaaa Matrix Control 2 Sens 2 (1 - 127)	TMT, FXM, MFx1, MFx2, MFx3, MFx4
00 39	00aa aaaa Matrix Control 2 Destination 3 (0 - 33)	OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LF01, PIT-LF02, TVF-LF01, TVF-LF02, TVA-LF01, TVA-LF02, PAN-LF01, PAN-LF02, LF01-RATE, LF02-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL
00 3A	0aaa aaaa Matrix Control 2 Sens 3 (1 - 127)	TMT, FXM, MFx1, MFx2, MFx3, MFx4
00 3B	00aa aaaa Matrix Control 2 Destination 4 (0 - 33)	OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LF01, PIT-LF02, TVF-LF01, TVF-LF02, TVA-LF01, TVA-LF02, PAN-LF01, PAN-LF02, LF01-RATE, LF02-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL
00 3C	0aaa aaaa Matrix Control 2 Sens 4 (1 - 127)	TMT, FXM, MFx1, MFx2, MFx3, MFx4
00 3D	0aaa aaaa Matrix Control 3 Source (0 - 109)	OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LF01, LF02, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV
00 3E	00aa aaaa Matrix Control 3 Destination 1 (0 - 33)	OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LF01, PIT-LF02, TVF-LF01, TVF-LF02, TVA-LF01, TVA-LF02, PAN-LF01, PAN-LF02, LF01-RATE, LF02-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL
00 3F	0aaa aaaa Matrix Control 3 Sens 1 (1 - 127)	TMT, FXM, MFx1, MFx2, MFx3, MFx4
00 40	00aa aaaa Matrix Control 3 Destination 2 (0 - 33)	OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LF01, PIT-LF02, TVF-LF01, TVF-LF02, TVA-LF01, TVA-LF02, PAN-LF01, PAN-LF02, LF01-RATE, LF02-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL
00 41	0aaa aaaa Matrix Control 3 Sens 2 (1 - 127)	TMT, FXM, MFx1, MFx2, MFx3, MFx4
00 42	00aa aaaa Matrix Control 3 Destination 3 (0 - 33)	OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LF01, PIT-LF02, TVF-LF01, TVF-LF02, TVA-LF01, TVA-LF02, PAN-LF01, PAN-LF02, LF01-RATE, LF02-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL
00 43	0aaa aaaa Matrix Control 3 Sens 3 (1 - 127)	TMT, FXM, MFx1, MFx2, MFx3, MFx4
00 44	00aa aaaa Matrix Control 3 Destination 4 (0 - 33)	OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LF01, PIT-LF02, TVF-LF01, TVF-LF02, TVA-LF01, TVA-LF02, PAN-LF01, PAN-LF02, LF01-RATE, LF02-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL

00 45	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Sens 4	(1 - 127) -63 - +63
00 46	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Source	(0 - 109) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LF01, LF02, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV
00 47	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 1	(0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LF01, PIT-LF02, TVF-LF01, TVF-LF02, TVA-LF01, TVA-LF02, PAN-LF01, PAN-LF02, LF01-RATE, LF02-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 48	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 1	(1 - 127) -63 - +63
00 49	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 2	(0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LF01, PIT-LF02, TVF-LF01, TVF-LF02, TVA-LF01, TVA-LF02, PAN-LF01, PAN-LF02, LF01-RATE, LF02-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 4A	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 2	(1 - 127) -63 - +63
00 4B	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 3	(0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LF01, PIT-LF02, TVF-LF01, TVF-LF02, TVA-LF01, TVA-LF02, PAN-LF01, PAN-LF02, LF01-RATE, LF02-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 4C	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 3	(1 - 127) -63 - +63
00 4D	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 4	(0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LF01, PIT-LF02, TVF-LF01, TVF-LF02, TVA-LF01, TVA-LF02, PAN-LF01, PAN-LF02, LF01-RATE, LF02-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 4E	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 4	(1 - 127) -63 - +63
00 00 00 4F	Total Size		

* Patch habitual MFX

Offset	Address	Description	
00 00	0aaa aaaa	MFX Type	(0 - 127)
00 01	0aaa aaaa	MFX Dry Send Level	(0 - 127)
00 02	0aaa aaaa	MFX Chorus Send Level	(0 - 127)
00 03	0aaa aaaa	MFX Reverb Send Level	(0 - 127)
00 04	0000 00aa	MFX Output Assign	(0 - 3) A, B, C, D
00 05	0aaa aaaa	MFX Control 1 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 06	0aaa aaaa	MFX Control 1 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 07	0aaa aaaa	MFX Control 2 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 08	0aaa aaaa	MFX Control 2 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 09	0aaa aaaa	MFX Control 3 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 0A	0aaa aaaa	MFX Control 3 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 0B	0aaa aaaa	MFX Control 4 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 0C	0aaa aaaa	MFX Control 4 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 0D	000a aaaa	MFX Control Assign 1	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0E	000a aaaa	MFX Control Assign 2	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0F	000a aaaa	MFX Control Assign 3	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 10	000a aaaa	MFX Control Assign 4	(0 - 16) OFF, 1 - 16
# 00 11	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 15	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 19	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 21	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 25	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 29	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2D	0000 aaaa 0000 bbbb		

# 00 31	0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 35	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 39	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 41	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 45	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 49	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 51	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 55	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 59	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 5D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 61	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 65	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 21	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 69	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 22	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 73	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 23	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 77	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 24	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 81	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 25	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 85	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 26	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 89	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 27	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 93	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 28	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 97	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 29	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 101	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 30	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 105	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 31	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 109	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 32	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 01 11	Total Size		

* Chorus habitual de patch

Offset	Address	Description	
00 00	0000 aaaa	Chorus Type	(0 - 2)
00 01	0aaa aaaa	Chorus Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Chorus Output Assign	(0 - 3) A, B, C, D
00 03	0000 00aa	Chorus Output Select	(0 - 2) MAIN, REV, MAIN+REV

Implementación MIDI

#	00 04	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 08	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 0C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 10	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 14	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 18	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 1C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 20	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 24	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
	00 00 00 34	Total Size		

* Reverberación habitual de Patch

Offset	Address	Description	
00 00	0000 aaaa	Reverb Type	(0 - 4)
00 01	0000 aaaa	Reverb Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Reverb Output Assign	(0 - 3) A, B, C, D
#	00 03	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 1
#	00 07	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 2
#	00 0B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 3
#	00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 4
#	00 13	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 5
#	00 17	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 6
#	00 1B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 7
#	00 1F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 8
#	00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 9
#	00 27	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 10
#	00 2B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 11
#	00 2F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 12
#	00 33	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc	

#	00 37	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 43	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 47	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 53	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
	00 00 00 53	Total Size		

* Patch TMT (Tabla Tone Mix)

Offset	Address	Description	
00 00	0000 aaaa	Structure Type 1 & 2	(0 - 9) 1 - 10
00 01	0000 00aa	Booster 1 & 2	(0 - 3) 0, +6, +12, +18 [dB]
00 02	0000 aaaa	Structure Type 3 & 4	(0 - 9) 1 - 10
00 03	0000 00aa	Booster 3 & 4	(0 - 3) 0, +6, +12, +18 [dB]
00 04	0000 00aa	TMT Velocity Control	(0 - 2) OFF, ON, RANDOM
00 05	0000 000a	TMT1 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 06	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
00 07	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
00 08	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 09	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 0A	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 0B	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 0C	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 0D	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 0E	0000 000a	TMT2 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 0F	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
00 10	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
00 11	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 12	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 13	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 14	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 15	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 16	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 17	0000 000a	TMT3 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 18	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
00 19	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
00 1A	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 1B	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 1C	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 1D	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 1E	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 1F	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 20	0000 000a	TMT4 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 21	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
00 22	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
00 23	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 24	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 25	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 26	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 27	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 28	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 00 00 29	Total Size		

* Patch Tone

Offset	Address	Description	
00 00	0aaa aaaa	Tone Level	(0 - 127)
00 01	0aaa aaaa	Tone Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
00 02	0aaa aaaa	Tone Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
00 03	000a aaaa	Tone Random Pitch Depth	(0 - 30) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

	00 04	0aaa aaaa	Tone Pan	(0 - 127) L64 - 63R
	00 05	000a aaaa	Tone Pan Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
	00 06	0aaa aaaa	Tone Random Pan Depth	(0 - 127)
	00 07	0aaa aaaa	Tone Alternate Pan Depth	(1 - 127) L63 - 63R
	00 08	0000 000a	Tone Env Mode	(0 - 1) NO-SUS, SUSTAIN
	00 09	0000 00aa	Tone Delay Mode	(0 - 3) NORMAL, HOLD, KEY-OFF-NORMAL, KEY-OFF-DECAF
#	00 0A	0000 aaaa 0000 bbbb	Tone Delay Time	(0 - 149) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
	00 0C	0aaa aaaa	Tone Dry Send Level	(0 - 127)
	00 0D	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level (MFX)	(0 - 127)
	00 0E	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level (MFX)	(0 - 127)
	00 0F	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level (non MFX)	(0 - 127)
	00 10	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level (non MFX)	(0 - 127)
	00 11	0000 aaaa	Tone Output Assign	(0 - 12) MFX, A, B, C, D, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
	00 12	0000 000a	Tone Receive Bender	(0 - 1) OFF, ON
	00 13	0000 000a	Tone Receive Expression	(0 - 1) OFF, ON
	00 14	0000 000a	Tone Receive Hold-1	(0 - 1) OFF, ON
	00 15	0000 000a	Tone Receive Pan Mode	(0 - 1) CONTINUOUS, KEY-ON
	00 16	0000 000a	Tone Redamper Switch	(0 - 1) OFF, ON
	00 17	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 1	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 18	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 2	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 19	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 3	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 1A	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 4	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 1B	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 1	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 1C	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 2	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 1D	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 3	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 1E	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 4	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 1F	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 1	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 20	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 2	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 21	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 3	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 22	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 4	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 23	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 1	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 24	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 2	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 25	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 3	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 26	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 4	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 27	0000 00aa	Wave Group Type	(0 - 3) INT-WAVE, SRJV80-EXP, SRX-EXP SAMPLE
#	00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Wave Group ID	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
#	00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Wave Number L (Mono)	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
#	00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Wave Number R	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
	00 34	0000 00aa	Wave Gain	(0 - 3) -6, 0, +6, +12 [dB]
	00 35	0000 000a	Wave FXM Switch	(0 - 1) OFF, ON
	00 36	0000 00aa	Wave FXM Color	(0 - 3) 1 - 4
	00 37	000a aaaa	Wave FXM Depth	(0 - 16)
	00 38	0000 000a	Wave Tempo Sync	(0 - 1) OFF, ON
	00 39	00aa aaaa	Wave Pitch Keyfollow	(44 - 84) -200 - +200
	00 3A	000a aaaa	Pitch Env Depth	(52 - 76) -12 - +12
	00 3B	0aaa aaaa	Pitch Env Velocity Sens	(1 - 127)
	00 3C	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127)
	00 3D	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127)
	00 3E	000a aaaa	Pitch Env Time Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
	00 3F	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1	(0 - 127)
	00 40	0aaa aaaa	Pitch Env Time 2	(0 - 127)
	00 41	0aaa aaaa	Pitch Env Time 3	(0 - 127)
	00 42	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4	(0 - 127)
	00 43	0aaa aaaa	Pitch Env Level 0	(1 - 127)
	00 44	0aaa aaaa	Pitch Env Level 1	(1 - 127)
	00 45	0aaa aaaa	Pitch Env Level 2	(1 - 127)
	00 46	0aaa aaaa	Pitch Env Level 3	(1 - 127)
	00 47	0aaa aaaa	Pitch Env Level 4	(1 - 127)
	00 48	0000 0aaa	TVF Filter Type	(0 - 6) OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3
	00 49	0aaa aaaa	TVF Cutoff Frequency	(0 - 127)
	00 4A	00aa aaaa	TVF Cutoff Keyfollow	(44 - 84) -200 - +200
	00 4B	0000 0aaa	TVF Cutoff Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
	00 4C	0aaa aaaa	TVF Cutoff Velocity Sens	(1 - 127)
	00 4D	0aaa aaaa	TVF Resonance	(0 - 127)
	00 4E	0aaa aaaa	TVF Resonance Velocity Sens	(1 - 127)
	00 4F	0aaa aaaa	TVF Env Depth	(1 - 127)

	00 50	0000 0aaa	TVF Env Velocity Curve	(-63 - +63) (0 - 7) FIXED, 1 - 7
	00 51	0aaa aaaa	TVF Env Velocity Sens	(1 - 127)
	00 52	0aaa aaaa	TVF Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127)
	00 53	0aaa aaaa	TVF Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127)
	00 54	000a aaaa	TVF Env Time Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
	00 55	0aaa aaaa	TVF Env Time 1	(0 - 127)
	00 56	0aaa aaaa	TVF Env Time 2	(0 - 127)
	00 57	0aaa aaaa	TVF Env Time 3	(0 - 127)
	00 58	0aaa aaaa	TVF Env Time 4	(0 - 127)
	00 59	0aaa aaaa	TVF Env Level 0	(0 - 127)
	00 5A	0aaa aaaa	TVF Env Level 1	(0 - 127)
	00 5B	0aaa aaaa	TVF Env Level 2	(0 - 127)
	00 5C	0aaa aaaa	TVF Env Level 3	(0 - 127)
	00 5D	0aaa aaaa	TVF Env Level 4	(0 - 127)
	00 5E	000a aaaa	Bias Level	(54 - 74) -100 - +100
	00 5F	0aaa aaaa	Bias Position	(0 - 127) C-1 - G9
	00 60	0000 00aa	Bias Direction	(0 - 3) LOWER, UPPER, LOWER&UPPER, ALL
	00 61	0000 0aaa	TVA Level Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
	00 62	0aaa aaaa	TVA Level Velocity Sens	(1 - 127)
	00 63	0aaa aaaa	TVA Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127)
	00 64	0aaa aaaa	TVA Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127)
	00 65	000a aaaa	TVA Env Time Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
	00 66	0aaa aaaa	TVA Env Time 1	(0 - 127)
	00 67	0aaa aaaa	TVA Env Time 2	(0 - 127)
	00 68	0aaa aaaa	TVA Env Time 3	(0 - 127)
	00 69	0aaa aaaa	TVA Env Time 4	(0 - 127)
	00 6A	0aaa aaaa	TVA Env Level 1	(0 - 127)
	00 6B	0aaa aaaa	TVA Env Level 2	(0 - 127)
	00 6C	0aaa aaaa	TVA Env Level 3	(0 - 127)
	00 6D	0000 aaaa	LF01 Wave Form	(0 - 10) SIN, TRI, SAW-UP, SAW-DW, SQR, RND, BEND-UP, BEND-DW, TRP, S&H CHS
#	00 6E	0000 aaaa 0000 bbbb	LF01 Rate	(0 - 149) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
	00 70	0000 0aaa	LF01 Offset	(0 - 4) -100, -50, 0, +50, +100
	00 71	0aaa aaaa	LF01 Rate Detune	(0 - 127)
	00 72	0aaa aaaa	LF01 Delay Time	(0 - 127)
	00 73	000a aaaa	LF01 Delay Time Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
	00 74	0000 00aa	LF01 Fade Mode	(0 - 3) ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT
	00 75	0aaa aaaa	LF01 Fade Time	(0 - 127)
	00 76	0000 000a	LF01 Key Trigger	(0 - 1) OFF, ON
	00 77	0aaa aaaa	LF01 Pitch Depth	(1 - 127)
	00 78	0aaa aaaa	LF01 TVF Depth	(1 - 127)
	00 79	0aaa aaaa	LF01 TVA Depth	(1 - 127)
	00 7A	0aaa aaaa	LF01 Pan Depth	(1 - 127)
	00 7B	0000 aaaa	LF02 Wave Form	(0 - 10) SIN, TRI, SAW-UP, SAW-DW, SQR, RND, BEND-UP, BEND-DW, TRP, S&H CHS
#	00 7C	0000 aaaa 0000 bbbb	LF02 Rate	(0 - 149) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
	00 7E	0000 0aaa	LF02 Offset	(0 - 4) -100, -50, 0, +50, +100
	00 7F	0aaa aaaa	LF02 Rate Detune	(0 - 127)
	01 00	0aaa aaaa	LF02 Delay Time	(0 - 127)
	01 01	000a aaaa	LF02 Delay Time Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
	01 02	0000 00aa	LF02 Fade Mode	(0 - 3) ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT
	01 03	0aaa aaaa	LF02 Fade Time	(0 - 127)
	01 04	0000 000a	LF02 Key Trigger	(0 - 1) OFF, ON
	01 05	0aaa aaaa	LF02 Pitch Depth	(1 - 127)
	01 06	0aaa aaaa	LF02 TVF Depth	(1 - 127)
	01 07	0aaa aaaa	LF02 TVA Depth	(1 - 127)
	01 08	0aaa aaaa	LF02 Pan Depth	(1 - 127)
	00 00 01 09	Total Size		

* Patch Split Key

Offset	Address	Description
#	00 00	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd
	00 04	0000 000a
	00 05	000a aaaa
	00 06	0aaa aaaa
	00 07	0aaa aaaa
	00 08	0aaa aaaa
	00 09	0aaa aaaa
	00 0A	0aaa aaaa
	00 0B	0000 aaaa
	00 0C	0000 aaaa
	00 0D	0000 aaaa
	00 0E	0000 aaaa
	00 0F	0000 aaaa
	00 10	0000 aaaa
	00 11	0000 aaaa
	00 12	0000 aaaa
	00 13	0000 aaaa
	00 14	0000 aaaa
	00 15	0000 aaaa
	00 16	0000 aaaa
	00 17	0000 aaaa
	00 18	0000 aaaa
	00 19	0000 aaaa
	00 1A	0000 aaaa
	00 1B	0000 aaaa
	00 1C	0000 aaaa
	00 1D	0000 aaaa
	00 1E	0000 aaaa
	00 1F	0000 aaaa
	00 20	0000 aaaa
	00 21	0000 aaaa
	00 22	0000 aaaa
	00 23	0000 aaaa
	00 24	0000 aaaa
	00 25	0000 aaaa
	00 26	0000 aaaa
	00 27	0000 aaaa
	00 28	0000 aaaa
	00 29	0000 aaaa
	00 2A	0000 aaaa
	00 2B	0000 aaaa
	00 2C	0000 aaaa
	00 2D	0000 aaaa
	00 2E	0000 aaaa
	00 2F	0000 aaaa
	00 30	0000 aaaa
	00 31	0000 aaaa
	00 32	0000 aaaa
	00 33	0000 aaaa
	00 34	0000 aaaa
	00 35	0000 aaaa
	00 36	0000 aaaa
	00 37	0000 aaaa
	00 38	0000 aaaa
	00 39	0000 aaaa
	00 3A	0000 aaaa
	00 3B	0000 aaaa
	00 3C	0000 aaaa
	00 3D	0000 aaaa
	00 3E	0000 aaaa
	00 3F	0000 aaaa
	00 40	0000 aaaa
	00 41	0000 aaaa
	00 42	0000 aaaa
	00 43	0000 aaaa
	00 44	0000 aaaa
	00 45	0000 aaaa
	00 46	0000 aaaa
	00 47	0000 aaaa
	00 48	0000 aaaa
	00 49	0000 aaaa
	00 4A	0000 aaaa
	00 4B	0000 aaaa
	00 4C	0000 aaaa
	00 4D	0000 aaaa
	00 4E	0000 aaaa
	00 4F	0000 aaaa
	00 50	0000 aaaa
	00 51	0000 aaaa
	00 52	0000 aaaa
	00 53	0000 aaaa
	00 54	0000 aaaa
	00 55	0000 aaaa
	00 56	0000 aaaa
	00 57	0000 aaaa
	00 58	0000 aaaa
	00 59	0000 aaaa
	00 5A	0000 aaaa
	00 5B	0000 aaaa
	00 5C	0000 aaaa
	00 5D	0000 aaaa
	00 5E	0000 aaaa
	00 5F	0000 aaaa
	00 60	0000 aaaa
	00 61	0000 aaaa
	00 62	0000 aaaa
	00 63	0000 aaaa
	00 64	0000 aaaa
	00 65	0000 aaaa
	00 66	0000 aaaa
	00 67	0000 aaaa
	00 68	0000 aaaa
	00 69	0000 aaaa
	00 6A	0000 aaaa
	00 6B	0000 aaaa
	00 6C	0000 aaaa
	00 6D	0000 aaaa
	00 6E	0000 aaaa
	00 6F	0000 aaaa
	00 70	0000 aaaa
	00 71	0000 aaaa
	00 72	0000 aaaa
	00 73	0000 aaaa
	00 74	0000 aaaa
	00 75	0000 aaaa
	00 76	0000 aaaa
	00 77	0000 aaaa
	00 78	0000 aaaa
	00 79	0000 aaaa
	00 7A	0000 aaaa
	00 7B	0000 aaaa
	00 7C	0000 aaaa
	00 7D	0000 aaaa
	00 7E	0000 aaaa
	00 7F	0000 aaaa
	00 80	0000 aaaa
	00 81	0000 aaaa
	00 82	0000 aaaa
	00 83	0000 aaaa
	00 84	0000 aaaa
	00 85	0000 aaaa
	00 86	0000 aaaa
	00 87	0000 aaaa
	00 88	0000 aaaa
	00 89	0000 aaaa
	00 8A	0000 aaaa
	00 8B	0000 aaaa
	00 8C	0000 aaaa
	00 8D	0000 aaaa
	00 8E	0000 aaaa
	00 8F	0000 aaaa
	00 90	0000 aaaa
	00 91	0000 aaaa
	00 92	0000 aaaa
	00 93	0000 aaaa
	00 94	0000 aaaa
	00 95	0000 aaaa
	00 96	0000 aaaa
	00 97	0000 aaaa
	00 98	0000 aaaa
	00 99	0000 aaaa
	00 9A	0000 aaaa
	00 9B	0000 aaaa
	00 9C	0000 aaaa
	00 9D	0000 aaaa
	00 9E	0000 aaaa
	00 9F	0000 aaaa
	00 A0	0000 aaaa
	00 A1	0000 aaaa
	00 A2	0000 aaaa
	00 A3	0000 aaaa
	00 A4	0000

Implementación MIDI

	00 02	0aaa aaaa	Rhythm Name 3	32 - 127 [ASCII]
	00 03	0aaa aaaa	Rhythm Name 4	32 - 127 [ASCII]
	00 04	0aaa aaaa	Rhythm Name 5	32 - 127 [ASCII]
	00 05	0aaa aaaa	Rhythm Name 6	32 - 127 [ASCII]
	00 06	0aaa aaaa	Rhythm Name 7	32 - 127 [ASCII]
	00 07	0aaa aaaa	Rhythm Name 8	32 - 127 [ASCII]
	00 08	0aaa aaaa	Rhythm Name 9	32 - 127 [ASCII]
	00 09	0aaa aaaa	Rhythm Name 10	32 - 127 [ASCII]
	00 0A	0aaa aaaa	Rhythm Name 11	32 - 127 [ASCII]
	00 0B	0aaa aaaa	Rhythm Name 12	32 - 127 [ASCII]
	00 0C	0aaa aaaa	Rhythm Level	(0 - 127)
	00 0D	0000 000a	Rhythm Clock Source	(0 - 1)
#	00 0E	0000 aaaa	RHYTHM, SYSTEM	
	00 10	0000 bbbb	Rhythm Tempo	(20 - 250)
	00 10	0000 000a	One Shot Mode	(0 - 1)
	00 11	0000 aaaa	Rhythm Output Assign	(0 - 13)
			MFX, A, B, C, D,	
			1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, TONE	
	00 00 00 12	Total Size		

* Percusión habitual MFX

Offset	Address	Description	
	00 00	0aaa aaaa	MFX Type
	00 01	0aaa aaaa	MFX Dry Send Level
	00 02	0aaa aaaa	MFX Chorus Send Level
	00 03	0aaa aaaa	MFX Reverb Send Level
	00 04	0000 00aa	MFX Output Assign
			(0 - 3)
			A, B, C, D
	00 05	0aaa aaaa	MFX Control 1 Source
			OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95,
			BEND, AFT, SYS1 - SYS4
	00 06	0aaa aaaa	MFX Control 1 Sens
			(1 - 127)
			-63 - +63
	00 07	0aaa aaaa	MFX Control 2 Source
			OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95,
			BEND, AFT, SYS1 - SYS4
	00 08	0aaa aaaa	MFX Control 2 Sens
			(1 - 127)
			-63 - +63
	00 09	0aaa aaaa	MFX Control 3 Source
			OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95,
			BEND, AFT, SYS1 - SYS4
	00 0A	0aaa aaaa	MFX Control 3 Sens
			(1 - 127)
			-63 - +63
	00 0B	0aaa aaaa	MFX Control 4 Source
			OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95,
			BEND, AFT, SYS1 - SYS4
	00 0C	0aaa aaaa	MFX Control 4 Sens
			(1 - 127)
			-63 - +63
	00 0D	000a aaaa	MFX Control Assign 1
			OFF, 1 - 16
	00 0E	000a aaaa	MFX Control Assign 2
			OFF, 1 - 16
	00 0F	000a aaaa	MFX Control Assign 3
			OFF, 1 - 16
	00 10	000a aaaa	MFX Control Assign 4
			OFF, 1 - 16
#	00 11	0000 aaaa	
		0000 bbbb	
		0000 cccc	
		0000 dddd	
			MFX Parameter 1
			(12768 - 52768)
			-20000 - +20000
#	00 15	0000 aaaa	
		0000 bbbb	
		0000 cccc	
		0000 dddd	
			MFX Parameter 2
			(12768 - 52768)
			-20000 - +20000
#	00 19	0000 aaaa	
		0000 bbbb	
		0000 cccc	
		0000 dddd	
			MFX Parameter 3
			(12768 - 52768)
			-20000 - +20000
#	00 1D	0000 aaaa	
		0000 bbbb	
		0000 cccc	
		0000 dddd	
			MFX Parameter 4
			(12768 - 52768)
			-20000 - +20000
#	00 21	0000 aaaa	
		0000 bbbb	
		0000 cccc	
		0000 dddd	
			MFX Parameter 5
			(12768 - 52768)
			-20000 - +20000
#	00 25	0000 aaaa	
		0000 bbbb	
		0000 cccc	
		0000 dddd	
			MFX Parameter 6
			(12768 - 52768)
			-20000 - +20000
#	00 29	0000 aaaa	
		0000 bbbb	
		0000 cccc	
		0000 dddd	
			MFX Parameter 7
			(12768 - 52768)
			-20000 - +20000
#	00 2D	0000 aaaa	
		0000 bbbb	
		0000 cccc	
		0000 dddd	
			MFX Parameter 8
			(12768 - 52768)
			-20000 - +20000
#	00 31	0000 aaaa	
		0000 bbbb	
		0000 cccc	
		0000 dddd	
			MFX Parameter 9
			(12768 - 52768)
			-20000 - +20000
#	00 35	0000 aaaa	
		0000 bbbb	
		0000 cccc	
		0000 dddd	
			MFX Parameter 10
			(12768 - 52768)
			-20000 - +20000
#	00 39	0000 aaaa	
		0000 bbbb	
		0000 cccc	
		0000 dddd	
			MFX Parameter 11
			(12768 - 52768)
			-20000 - +20000
#	00 3D	0000 aaaa	
		0000 bbbb	
		0000 cccc	
		0000 dddd	
			MFX Parameter 12
			(12768 - 52768)
			-20000 - +20000

#	00 41	0000 aaaa		
		0000 bbbb		
		0000 cccc		
		0000 dddd		
			MFX Parameter 13	(12768 - 52768)
				-20000 - +20000
#	00 45	0000 aaaa		
		0000 bbbb		
		0000 cccc		
		0000 dddd		
			MFX Parameter 14	(12768 - 52768)
				-20000 - +20000
#	00 49	0000 aaaa		
		0000 bbbb		
		0000 cccc		
		0000 dddd		
			MFX Parameter 15	(12768 - 52768)
				-20000 - +20000
#	00 4D	0000 aaaa		
		0000 bbbb		
		0000 cccc		
		0000 dddd		
			MFX Parameter 16	(12768 - 52768)
				-20000 - +20000
#	00 51	0000 aaaa		
		0000 bbbb		
		0000 cccc		
		0000 dddd		
			MFX Parameter 17	(12768 - 52768)
				-20000 - +20000
#	00 55	0000 aaaa		
		0000 bbbb		
		0000 cccc		
		0000 dddd		
			MFX Parameter 18	(12768 - 52768)
				-20000 - +20000
#	00 59	0000 aaaa		
		0000 bbbb		
		0000 cccc		
		0000 dddd		
			MFX Parameter 19	(12768 - 52768)
				-20000 - +20000
#	00 5D	0000 aaaa		
		0000 bbbb		
		0000 cccc		
		0000 dddd		
			MFX Parameter 20	(12768 - 52768)
				-20000 - +20000
#	00 61	0000 aaaa		
		0000 bbbb		
		0000 cccc		
		0000 dddd		
			MFX Parameter 21	(12768 - 52768)
				-20000 - +20000
#	00 65	0000 aaaa		
		0000 bbbb		
		0000 cccc		
		0000 dddd		
			MFX Parameter 22	(12768 - 52768)
				-20000 - +20000
#	00 69	0000 aaaa		
		0000 bbbb		
		0000 cccc		
		0000 dddd		
			MFX Parameter 23	(12768 - 52768)
				-20000 - +20000
#	00 6D	0000 aaaa		
		0000 bbbb		
		0000 cccc		
		0000 dddd		
			MFX Parameter 24	(12768 - 52768)
				-20000 - +20000
#	00 71	0000 aaaa		
		0000 bbbb		
		0000 cccc		
		0000 dddd		
			MFX Parameter 25	(12768 - 52768)
				-20000 - +20000
#	00 75	0000 aaaa		
		0000 bbbb		
		0000 cccc		
		0000 dddd		
			MFX Parameter 26	(12768 - 52768)
				-20000 - +20000
#	00 79	0000 aaaa		
		0000 bbbb		
		0000 cccc		
		0000 dddd		
			MFX Parameter 27	(12768 - 52768)
				-20000 - +20000
#	00 7D	0000 aaaa		
		0000 bbbb		
		0000 cccc		
		0000 dddd		
			MFX Parameter 28	(12768 - 52768)
				-20000 - +20000
#	01 01	0000 aaaa		
		0000 bbbb		
		0000 cccc		
		0000 dddd		
			MFX Parameter 29	(12768 - 52768)
				-20000 - +20000
#	01 05	0000 aaaa		
		0000 bbbb		
		0000 cccc		
		0000 dddd		
			MFX Parameter 30	(12768 - 52768)
				-20000 - +20000
#	01 09	0000 aaaa		
		0000 bbbb		
		0000 cccc		
		0000 dddd		
			MFX Parameter 31	(12768 - 52768)
				-20000 - +20000
#	01 0D	0000 aaaa		
		0000 bbbb		
		0000 cccc		
		0000 dddd		
			MFX Parameter 32	(12768 - 52768)
				-20000 - +20000
	00 00 01 11	Total Size		

* Chorus habitual de percusión

Offset	Address	Description	
	00 00	0000 aaaa	Chorus Type
			(0 - 2)
	00 01	0aaa aaaa	Chorus Level
			(0 - 127)
	00 02	0000 00aa	Chorus Output Assign
			(0 - 3)
			A, B, C, D
	00 03	0000 00aa	Chorus Output Select
			(0 - 2)
			MAIN, REV, MAIN+REV
#	00 04	0000 aaaa	
		0000 bbbb	
		0000 cccc	
		0000 dddd	
			Chorus Parameter 1
			(12768 - 52768)
			-20000 - +20000
#	00 08	0000 aaaa	
		0000 bbbb	
		0000 cccc	
		0000 dddd	
			Chorus Parameter 2
			(12768 - 52768)
			-20000 - +20000
#	00 0C	0000 aaaa	
		0000 bbbb	
		0000 cccc	
		0000 dddd	
			Chorus Parameter 3
			(12768 - 52768)
			-20000 - +20000
#	00 10	0000 aaaa	
		0000 bbbb	
		0000 cccc	
		0000 dddd	
			Chorus Parameter 4
			(12768 - 52768)
			-20000 - +20000
#	00 14	0000 aaaa	
		0000 bbbb	

#	00 18	0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 1C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 20	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 24	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 34 Total Size				

* Reverberación habitual de percusión

Offset Address	Description	
00 00	0000 aaaa	Reverb Type (0 - 4)
00 01	0aaa aaaa	Reverb Level (0 - 127)
00 02	0000 00aa	Reverb Output Assign (0 - 3) A, B, C, D
# 00 03	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 1 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 07	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 2 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 3 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 4 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 13	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 5 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 17	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 6 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 7 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 8 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 9 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 27	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 10 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 11 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 12 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 33	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 13 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 37	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 14 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 15 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 16 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 43	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 17 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 47	0000 aaaa	

#	00 4B	0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 53 Total Size				

* Tone de percusión

Offset Address	Description	
00 00	0aaa aaaa	Tone Name 1 (32 - 127) [ASCII]
00 01	0aaa aaaa	Tone Name 2 (32 - 127) [ASCII]
00 02	0aaa aaaa	Tone Name 3 (32 - 127) [ASCII]
00 03	0aaa aaaa	Tone Name 4 (32 - 127) [ASCII]
00 04	0aaa aaaa	Tone Name 5 (32 - 127) [ASCII]
00 05	0aaa aaaa	Tone Name 6 (32 - 127) [ASCII]
00 06	0aaa aaaa	Tone Name 7 (32 - 127) [ASCII]
00 07	0aaa aaaa	Tone Name 8 (32 - 127) [ASCII]
00 08	0aaa aaaa	Tone Name 9 (32 - 127) [ASCII]
00 09	0aaa aaaa	Tone Name 10 (32 - 127) [ASCII]
00 0A	0aaa aaaa	Tone Name 11 (32 - 127) [ASCII]
00 0B	0aaa aaaa	Tone Name 12 (32 - 127) [ASCII]
00 0C	0000 000a	Assign Type (0 - 1) MULTI, SINGLE
00 0D	000a aaaa	Mute Group (0 - 31) OFF, 1 - 31
00 0E	0aaa aaaa	Tone Level (0 - 127)
00 0F	0aaa aaaa	Tone Coarse Tune (0 - 127)
00 10	0aaa aaaa	Tone Fine Tune (-1 - 63)
00 11	000a aaaa	Tone Random Pitch Depth (0 - 30) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
00 12	0aaa aaaa	Tone Pan (0 - 127) L64 - 63R
00 13	00aa aaaa	Tone Random Pan Depth (0 - 63)
00 14	0aaa aaaa	Tone Alternate Pan Depth (1 - 127) L63 - 63R
00 15	0000 000a	Tone Env Mode (0 - 1) NO-SUS, SUSTAIN
00 16	0aaa aaaa	Tone Dry Send Level (0 - 127)
00 17	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level (0 - 127)
00 18	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level (0 - 127)
00 19	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level (non MFX) (0 - 127)
00 1A	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level (non MFX) (0 - 127)
00 1B	0000 aaaa	Tone Output Assign (0 - 12) MFX, A, B, C, D, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
00 1C	00aa aaaa	Tone Pitch Bend Range (0 - 48)
00 1D	0000 000a	Tone Receive Expression (0 - 1) OFF, ON
00 1E	0000 000a	Tone Receive Hold-1 (0 - 1) OFF, ON
00 1F	0000 000a	Tone Receive Pan Mode (0 - 1) CONTINUOUS, KEY-ON
00 20	0000 00aa	WMT Velocity Control (0 - 2) OFF, ON, RANDOM
00 21	0000 000a	WMT1 Wave Switch (0 - 1) OFF, ON
00 22	0000 00aa	WMT1 Wave Group Type (0 - 3) INT-WAVE, SRJV80-EXP, SRX-EXP, SAMPLE
# 00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT1 Wave Group ID (0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 27	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT1 Wave Number L (Mono) (0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 2B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT1 Wave Number R (0 - 16384) OFF, 1 - 16384
00 2F	0000 00aa	WMT1 Wave Gain (0 - 3) -6, 0, +6, +12 [dB]
00 30	0000 000a	WMT1 Wave FXM Switch (0 - 1) OFF, ON
00 31	0000 00aa	WMT1 Wave FXM Color (0 - 3) 1 - 4
00 32	000a aaaa	WMT1 Wave FXM Depth (0 - 16)
00 33	0000 000a	WMT1 Wave Tempo Sync (0 - 1) OFF, ON
00 34	0aaa aaaa	WMT1 Wave Coarse Tune (16 - 112) -48 - +48
00 35	0aaa aaaa	WMT1 Wave Fine Tune (14 - 114) -50 - +50
00 36	0aaa aaaa	WMT1 Wave Pan (0 - 127) L64 - 63R
00 37	0000 000a	WMT1 Wave Random Pan Switch (0 - 1) OFF, ON
00 38	0000 00aa	WMT1 Wave Alternate Pan Switch (0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 39	0aaa aaaa	WMT1 Wave Level (0 - 127)
00 3A	0aaa aaaa	WMT1 Velocity Range Lower (1 - 127) 1 - UPPER
00 3B	0aaa aaaa	WMT1 Velocity Range Upper (1 - 127) LOWER - 127
00 3C	0aaa aaaa	WMT1 Velocity Fade Width Lower (0 - 127)
00 3D	0aaa aaaa	WMT1 Velocity Fade Width Upper (0 - 127)

Implementación MIDI

	00 3E	0000 000a	WMT2 Wave Switch	(0 - 1) OFF, ON
	00 3F	0000 00aa	WMT2 Wave Group Type	(0 - 3) INT-WAVE, SRJV80-EXP, SRX-EXP, SAMPLE
#	00 40	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT2 Wave Group ID	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
#	00 44	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT2 Wave Number L (Mono)	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
#	00 48	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT2 Wave Number R	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
	00 4C	0000 00aa	WMT2 Wave Gain	(0 - 3) -6, 0, +6, +12 [dB]
	00 4D	0000 000a	WMT2 Wave FXM Switch	(0 - 1) OFF, ON
	00 4E	0000 00aa	WMT2 Wave FXM Color	(0 - 3) 1 - 4
	00 4F	000a aaaa	WMT2 Wave FXM Depth	(0 - 16) (0 - 1)
	00 50	0000 000a	WMT2 Wave Tempo Sync	(0 - 1) OFF, ON
	00 51	0aaa aaaa	WMT2 Wave Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
	00 52	0aaa aaaa	WMT2 Wave Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
	00 53	0aaa aaaa	WMT2 Wave Pan	(0 - 127) L64 - 63R
	00 54	0000 000a	WMT2 Wave Random Pan Switch	(0 - 1) OFF, ON
	00 55	0000 00aa	WMT2 Wave Alternate Pan Switch	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 56	0aaa aaaa	WMT2 Wave Level	(0 - 127) (1 - 127)
	00 57	0aaa aaaa	WMT2 Velocity Range Lower	1 - UPPER (1 - 127)
	00 58	0aaa aaaa	WMT2 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
	00 59	0aaa aaaa	WMT2 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
	00 5A	0aaa aaaa	WMT2 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
	00 5B	0000 000a	WMT3 Wave Switch	(0 - 1) OFF, ON
	00 5C	0000 00aa	WMT3 Wave Group Type	(0 - 3) INT-WAVE, SRJV80-EXP, SRX-EXP, SAMPLE
#	00 5D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT3 Wave Group ID	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
#	00 61	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT3 Wave Number L (Mono)	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
#	00 65	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT3 Wave Number R	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
	00 69	0000 00aa	WMT3 Wave Gain	(0 - 3) -6, 0, +6, +12 [dB]
	00 6A	0000 000a	WMT3 Wave FXM Switch	(0 - 1) OFF, ON
	00 6B	0000 00aa	WMT3 Wave FXM Color	(0 - 3) 1 - 4
	00 6C	000a aaaa	WMT3 Wave FXM Depth	(0 - 16) (0 - 1)
	00 6D	0000 000a	WMT3 Wave Tempo Sync	(0 - 1) OFF, ON
	00 6E	0aaa aaaa	WMT3 Wave Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
	00 6F	0aaa aaaa	WMT3 Wave Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
	00 70	0aaa aaaa	WMT3 Wave Pan	(0 - 127) L64 - 63R
	00 71	0000 000a	WMT3 Wave Random Pan Switch	(0 - 1) OFF, ON
	00 72	0000 00aa	WMT3 Wave Alternate Pan Switch	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 73	0aaa aaaa	WMT3 Wave Level	(0 - 127) (1 - 127)
	00 74	0aaa aaaa	WMT3 Velocity Range Lower	1 - UPPER (1 - 127)
	00 75	0aaa aaaa	WMT3 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
	00 76	0aaa aaaa	WMT3 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
	00 77	0aaa aaaa	WMT3 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
	00 78	0000 000a	WMT4 Wave Switch	(0 - 1) OFF, ON
	00 79	0000 00aa	WMT4 Wave Group Type	(0 - 3) INT-WAVE, SRJV80-EXP, SRX-EXP, SAMPLE
#	00 7A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT4 Wave Group ID	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
#	00 7E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT4 Wave Number L (Mono)	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
#	01 02	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT4 Wave Number R	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
	01 06	0000 00aa	WMT4 Wave Gain	(0 - 3) -6, 0, +6, +12 [dB]
	01 07	0000 000a	WMT4 Wave FXM Switch	(0 - 1) OFF, ON
	01 08	0000 00aa	WMT4 Wave FXM Color	(0 - 3) 1 - 4
	01 09	000a aaaa	WMT4 Wave FXM Depth	(0 - 16) (0 - 1)
	01 0A	0000 000a	WMT4 Wave Tempo Sync	(0 - 1) OFF, ON
	01 0B	0aaa aaaa	WMT4 Wave Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
	01 0C	0aaa aaaa	WMT4 Wave Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
	01 0D	0aaa aaaa	WMT4 Wave Pan	(0 - 127) L64 - 63R
	01 0E	0000 000a	WMT4 Wave Random Pan Switch	(0 - 1) OFF, ON
	01 0F	0000 00aa	WMT4 Wave Alternate Pan Switch	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	01 10	0aaa aaaa	WMT4 Wave Level	(0 - 127) (1 - 127)
	01 11	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Range Lower	1 - UPPER (1 - 127)
	01 12	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Range Upper	(1 - 127)

	01 13	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Fade Width Lower	LOWER - 127 (0 - 127)
	01 14	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
	01 15	000a aaaa	Pitch Env Depth	(52 - 76) -12 - +12
	01 16	0aaa aaaa	Pitch Env Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 17	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 18	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 19	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1	(0 - 127)
	01 1A	0aaa aaaa	Pitch Env Time 2	(0 - 127)
	01 1B	0aaa aaaa	Pitch Env Time 3	(0 - 127)
	01 1C	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4	(0 - 127)
	01 1D	0aaa aaaa	Pitch Env Level 0	(1 - 127) -63 - +63
	01 1E	0aaa aaaa	Pitch Env Level 1	(1 - 127) -63 - +63
	01 1F	0aaa aaaa	Pitch Env Level 2	(1 - 127) -63 - +63
	01 20	0aaa aaaa	Pitch Env Level 3	(1 - 127) -63 - +63
	01 21	0aaa aaaa	Pitch Env Level 4	(1 - 127) -63 - +63
	01 22	0000 0aaa	TVF Filter Type	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, (0 - 6) LPF2, LPF3
	01 23	0aaa aaaa	TVF Cutoff Frequency	(0 - 127)
	01 24	0000 0aaa	TVF Cutoff Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
	01 25	0aaa aaaa	TVF Cutoff Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 26	0aaa aaaa	TVF Resonance	(0 - 127) -63 - +63
	01 27	0aaa aaaa	TVF Resonance Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 28	0aaa aaaa	TVF Env Depth	(1 - 127) -63 - +63
	01 29	0000 0aaa	TVF Env Velocity Curve Type	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
	01 2A	0aaa aaaa	TVF Env Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 2B	0aaa aaaa	TVF Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 2C	0aaa aaaa	TVF Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 2D	0aaa aaaa	TVF Env Time 1	(0 - 127)
	01 2E	0aaa aaaa	TVF Env Time 2	(0 - 127)
	01 2F	0aaa aaaa	TVF Env Time 3	(0 - 127)
	01 30	0aaa aaaa	TVF Env Time 4	(0 - 127)
	01 31	0aaa aaaa	TVF Env Level 0	(0 - 127)
	01 32	0aaa aaaa	TVF Env Level 1	(0 - 127)
	01 33	0aaa aaaa	TVF Env Level 2	(0 - 127)
	01 34	0aaa aaaa	TVF Env Level 3	(0 - 127)
	01 35	0aaa aaaa	TVF Env Level 4	(0 - 127)
	01 36	0000 0aaa	TVA Level Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
	01 37	0aaa aaaa	TVA Level Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 38	0aaa aaaa	TVA Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 39	0aaa aaaa	TVA Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 3A	0aaa aaaa	TVA Env Time 1	(0 - 127)
	01 3B	0aaa aaaa	TVA Env Time 2	(0 - 127)
	01 3C	0aaa aaaa	TVA Env Time 3	(0 - 127)
	01 3D	0aaa aaaa	TVA Env Time 4	(0 - 127)
	01 3E	0aaa aaaa	TVA Env Level 1	(0 - 127)
	01 3F	0aaa aaaa	TVA Env Level 2	(0 - 127)
	01 40	0aaa aaaa	TVA Env Level 3	(0 - 127)
	00 00 01 41	Total Size		

2. GS (ID del modelo: 42H)

* Parámetro del sistema

Start	Address	Description	
#	40 00 00	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Master Tune (24 - 2024)
	40 00 04	0aaa aaaa	Master Volume (0 - 127)
	40 00 05	0aaa aaaa	Master Key Shift (0 - 88)
	40 00 06	0aaa aaaa	Master Pan (-24 - +24 [semitone])
	40 00 0F	0aaa aaaa	Mode Set (0 - 127) GS-RESET, GS-EXIT

* Parámetro habitual

Start	Address	Description	
	40 01 10	0aaa aaaa	Voice Reserve 1 (0 - 24)
	40 01 11	0aaa aaaa	Voice Reserve 2 (0 - 24)
	40 01 12	0aaa aaaa	Voice Reserve 3 (0 - 24)
	40 01 13	0aaa aaaa	Voice Reserve 4 (0 - 24)
	40 01 14	0aaa aaaa	Voice Reserve 5 (0 - 24)
	40 01 15	0aaa aaaa	Voice Reserve 6 (0 - 24)
	40 01 16	0aaa aaaa	Voice Reserve 7 (0 - 24)
	40 01 17	0aaa aaaa	Voice Reserve 8 (0 - 24)
	40 01 18	0aaa aaaa	Voice Reserve 9 (0 - 24)
	40 01 19	0aaa aaaa	Voice Reserve 10 (0 - 24)
	40 01 1A	0aaa aaaa	Voice Reserve 11 (0 - 24)
	40 01 1B	0aaa aaaa	Voice Reserve 12 (0 - 24)
	40 01 1C	0aaa aaaa	Voice Reserve 13 (0 - 24)
	40 01 1D	0aaa aaaa	Voice Reserve 14 (0 - 24)
	40 01 1E	0aaa aaaa	Voice Reserve 15 (0 - 24)
	40 01 1F	0aaa aaaa	Voice Reserve 16 (0 - 24)
	40 01 30	0aaa aaaa	Reverb Macro (0 - 7)
	40 01 31	0aaa aaaa	Reverb Character (0 - 7)
	40 01 32	0aaa aaaa	Reverb Pre-LPF (0 - 7)
	40 01 33	0aaa aaaa	Reverb Level (0 - 127)
	40 01 34	0aaa aaaa	Reverb Time (0 - 127)
	40 01 35	0aaa aaaa	Reverb Delay Feedback (0 - 127)
	40 01 36	0aaa aaaa	Reverb Send Level to Chorus (0 - 127)
	40 01 38	0aaa aaaa	Chorus Macro (0 - 7)
	40 01 39	0aaa aaaa	Chorus Pre-LPF (0 - 7)
	40 01 3A	0aaa aaaa	Chorus Level (0 - 127)

40 01 3B	0aaa aaaa	Chorus Feedback	(0 - 127)
40 01 3C	0aaa aaaa	Chorus Delay	(0 - 127)
40 01 3D	0aaa aaaa	Chorus Rate	(0 - 127)
40 01 3E	0aaa aaaa	Chorus Depth	(0 - 127)
40 01 3F	0aaa aaaa	Chorus Send Level to Reverb	(0 - 127)

* Parámetro de parte

Start	Address	Description	
#	40 1x 00	0aaa aaaa 0aaa aaaa	Tone Number CC#00 Value Tone Number PC Value (0 - 127) (0 - 127)
	40 1x 02	0aaa aaaa	Rx. Channel (0 - 16) OFF, ON
	40 1x 03	0000 000a	Rx. Pitch Bend (0 - 1) OFF, ON
	40 1x 04	0000 000a	Rx. Channel Pressure (0 - 1) OFF, ON
	40 1x 05	0000 000a	Rx. Program Change (0 - 1) OFF, ON
	40 1x 06	0000 000a	Rx. Control Change (0 - 1) OFF, ON
	40 1x 07	0000 000a	Rx. Poly Pressure (0 - 1) OFF, ON
	40 1x 08	0000 000a	Rx. Note Message (0 - 1) OFF, ON
	40 1x 09	0000 000a	Rx. RPN (0 - 1) OFF, ON
	40 1x 0A	0000 000a	Rx. NRPN (0 - 1) OFF, ON
	40 1x 0B	0000 000a	Rx. Modulation (0 - 1) OFF, ON
	40 1x 0C	0000 000a	Rx. Volume (0 - 1) OFF, ON
	40 1x 0D	0000 000a	Rx. Panpot (0 - 1) OFF, ON
	40 1x 0E	0000 000a	Rx. Expression (0 - 1) OFF, ON
	40 1x 0F	0000 000a	Rx. Hold-1 (0 - 1) OFF, ON
	40 1x 10	0000 000a	Rx. Portamento (0 - 1) OFF, ON
	40 1x 11	0000 000a	Rx. Sostenuto (0 - 1) OFF, ON
	40 1x 12	0000 000a	Rx. Soft (0 - 1) OFF, ON
	40 1x 13	0aaa aaaa	Mono / Poly Mode (0 - 1) MODE, POLY
	40 1x 14	0aaa aaaa	Assign Mode (0 - 2) SINGLE, LIMITED-MULTI, FULL-MULTI
	40 1x 15	0aaa aaaa	Use for Rhythm Part (0 - 2) OFF, MAP1, MAP2
#	40 1x 16	0aaa aaaa	Pitch Key Shift (40 - 88) -24 - +24 [semitone]
	40 1x 17	0000 aaaa 0000 bbbb	Pitch Offset Fine (8 - 248) -12.0 - +12.0 [Hz]
	40 1x 19	0aaa aaaa	Part Level (CC# 7) (0 - 127)
	40 1x 1A	0aaa aaaa	Velocity Sens Depth (0 - 127) -64 - +63
	40 1x 1B	0aaa aaaa	Velocity Sens Offset (0 - 127) -64 - +63
	40 1x 1C	0aaa aaaa	Part Panpot (CC# 10) (0 - 127) RANDOM, L63 - 63R
	40 1x 1D	0aaa aaaa	Keyboard Range Low (0 - 127)
	40 1x 1E	0aaa aaaa	Keyboard Range High (0 - 127)
	40 1x 1F	0aaa aaaa	CC1 Controller Number (0 - 95)
	40 1x 20	0aaa aaaa	CC2 Controller Number (0 - 95)
	40 1x 21	0aaa aaaa	Chorus Send Level (CC# 93) (0 - 127)
	40 1x 22	0aaa aaaa	Reverb Send Level (CC# 93) (0 - 127)
	40 1x 23	0000 000a	Rx. Bank Select (0 - 1) OFF, ON
	40 1x 24	0000 000a	Rx. Bank Select LSB (0 - 1) OFF, ON
	40 1x 30	0aaa aaaa	Tone Modify 1 (Vibrato Rate) (0 - 127) -64 - +63
	40 1x 31	0aaa aaaa	Tone Modify 2 (Vibrato Depth) (0 - 127) -64 - +63
	40 1x 32	0aaa aaaa	Tone Modify 3 (TVF Cutoff Freq.) (0 - 127) -64 - +63
	40 1x 33	0aaa aaaa	Tone Modify 4 (TVF Resonance) (0 - 127) -64 - +63
	40 1x 34	0aaa aaaa	Tone Modify 5 (TVF&TVA Env. Attack) (0 - 127) -64 - +63
	40 1x 35	0aaa aaaa	Tone Modify 6 (TVF&TVA Env. Decay) (0 - 127) -64 - +63
	40 1x 36	0aaa aaaa	Tone Modify 7 (TVF&TVA Env. Release) (0 - 127) -64 - +63
	40 1x 37	0aaa aaaa	Tone Modify 8 (Vibrato Delay) (0 - 127) -64 - +63
	40 1x 40	0aaa aaaa	Scale Tuning C (0 - 127) -64 - +63 [cent]
	40 1x 41	0aaa aaaa	Scale Tuning C# (0 - 127) -64 - +63 [cent]
	40 1x 42	0aaa aaaa	Scale Tuning D (0 - 127) -64 - +63 [cent]
	40 1x 43	0aaa aaaa	Scale Tuning D# (0 - 127) -64 - +63 [cent]
	40 1x 44	0aaa aaaa	Scale Tuning E (0 - 127) -64 - +63 [cent]
	40 1x 45	0aaa aaaa	Scale Tuning F (0 - 127) -64 - +63 [cent]
	40 1x 46	0aaa aaaa	Scale Tuning F# (0 - 127) -64 - +63 [cent]
	40 1x 47	0aaa aaaa	Scale Tuning G (0 - 127) -64 - +63 [cent]
	40 1x 48	0aaa aaaa	Scale Tuning G# (0 - 127) -64 - +63 [cent]
	40 1x 49	0aaa aaaa	Scale Tuning A (0 - 127) -64 - +63 [cent]
	40 1x 4A	0aaa aaaa	Scale Tuning A# (0 - 127) -64 - +63 [cent]
	40 1x 4B	0aaa aaaa	Scale Tuning B (0 - 127) -64 - +63 [cent]
	40 2x 00	0aaa aaaa	Mod Pitch Control (40 - 88) -24 - +24 [semitone]
	40 2x 01	0aaa aaaa	Mod TVF Cutoff Control (0 - 127) -9600 - +9600 [cent]
	40 2x 02	0aaa aaaa	Mod Amplitude Control (0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
	40 2x 03	0aaa aaaa	Mod LF01 Rate Control (0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
	40 2x 04	0aaa aaaa	Mod LF01 Pitch Control (0 - 127) 0 - 600 [cent]
	40 2x 05	0aaa aaaa	Mod LF01 TVF Depth (0 - 127) 0 - 2400 [cent]
	40 2x 06	0aaa aaaa	Mod LF01 TVA Depth (0 - 127) 0 - 100.0 [%]
	40 2x 07	0aaa aaaa	Mod LF02 Rate Control (0 - 127)

40 2x 08	0aaa aaaa	Mod LF02 Pitch Control	-10.0 - +10.0 [Hz] (0 - 127)
40 2x 09	0aaa aaaa	Mod LF02 TVF Depth	0 - 600 [cent] (0 - 127)
40 2x 0A	0aaa aaaa	Mod LF02 TVA Depth	0 - 2400 [cent] (0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 10	0aaa aaaa	Bend Pitch Control	(64 - 88) 0 - 24 [semitone] (0 - 127)
40 2x 11	0aaa aaaa	Bend TVF Cutoff Control	-9600 - +9600 [cent] (0 - 127)
40 2x 12	0aaa aaaa	Bend Amplitude Control	(0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
40 2x 13	0aaa aaaa	Bend LF01 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 14	0aaa aaaa	Bend LF01 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 15	0aaa aaaa	Bend LF01 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 16	0aaa aaaa	Bend LF01 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 17	0aaa aaaa	Bend LF02 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 18	0aaa aaaa	Bend LF02 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 19	0aaa aaaa	Bend LF02 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 1A	0aaa aaaa	Bend LF02 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 20	0aaa aaaa	Caf Pitch Control	(40 - 88) -24 - +24 [semitone] (0 - 127)
40 2x 21	0aaa aaaa	Caf TVF Cutoff Control	-9600 - +9600 [cent] (0 - 127)
40 2x 22	0aaa aaaa	Caf Amplitude Control	(0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
40 2x 23	0aaa aaaa	Caf LF01 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 24	0aaa aaaa	Caf LF01 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 25	0aaa aaaa	Caf LF01 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 26	0aaa aaaa	Caf LF01 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 27	0aaa aaaa	Caf LF02 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 28	0aaa aaaa	Caf LF02 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 29	0aaa aaaa	Caf LF02 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 2A	0aaa aaaa	Caf LF02 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 30	0aaa aaaa	Paf Pitch Control	(40 - 88) -24 - +24 [semitone] (0 - 127)
40 2x 31	0aaa aaaa	Paf TVF Cutoff Control	-9600 - +9600 [cent] (0 - 127)
40 2x 32	0aaa aaaa	Paf Amplitude Control	(0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
40 2x 33	0aaa aaaa	Paf LF01 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 34	0aaa aaaa	Paf LF01 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 35	0aaa aaaa	Paf LF01 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 36	0aaa aaaa	Paf LF01 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 37	0aaa aaaa	Paf LF02 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 38	0aaa aaaa	Paf LF02 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 39	0aaa aaaa	Paf LF02 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 3A	0aaa aaaa	Paf LF02 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 40	0aaa aaaa	CC1 Pitch Control	(40 - 88) -24 - +24 [semitone] (0 - 127)
40 2x 41	0aaa aaaa	CC1 TVF Cutoff Control	-9600 - +9600 [cent] (0 - 127)
40 2x 42	0aaa aaaa	CC1 Amplitude Control	(0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
40 2x 43	0aaa aaaa	CC1 LF01 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 44	0aaa aaaa	CC1 LF01 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 45	0aaa aaaa	CC1 LF01 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 46	0aaa aaaa	CC1 LF01 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 47	0aaa aaaa	CC1 LF02 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 48	0aaa aaaa	CC1 LF02 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 49	0aaa aaaa	CC1 LF02 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 4A	0aaa aaaa	CC1 LF02 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 50	0aaa aaaa	CC2 Pitch Control	(40 - 88) -24 - +24 [semitone] (0 - 127)
40 2x 51	0aaa aaaa	CC2 TVF Cutoff Control	-9600 - +9600 [cent] (0 - 127)
40 2x 52	0aaa aaaa	CC2 Amplitude Control	(0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
40 2x 53	0aaa aaaa	CC2 LF01 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 54	0aaa aaaa	CC2 LF01 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 55	0aaa aaaa	CC2 LF01 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 56	0aaa aaaa	CC2 LF01 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 57	0aaa aaaa	CC2 LF02 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 58	0aaa aaaa	CC2 LF02 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 59	0aaa aaaa	CC2 LF02 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 5A	0aaa aaaa	CC2 LF02 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]

x: NÚMERO DE BLOQUE (0-F)

Parte 1 (MIDI ch=1) x=1

Parte 2 (MIDI ch=2) x=2

:

Parte 9 (MIDI ch=9) x=9

Parte 10 (MIDI ch=10) x=0

Parte 11 (MIDI ch=11) x=A

Parte 12 (MIDI ch=12) x=B

:

Parte 16 (MIDI ch=16) x=F

* Parámetro Drum Setup

Implementación MIDI

Start Address	Description	
41 m0 00	0aaa aaaa Drum Map Name 1	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 01	0aaa aaaa Drum Map Name 2	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 02	0aaa aaaa Drum Map Name 3	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 03	0aaa aaaa Drum Map Name 4	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 04	0aaa aaaa Drum Map Name 5	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 05	0aaa aaaa Drum Map Name 6	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 06	0aaa aaaa Drum Map Name 7	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 07	0aaa aaaa Drum Map Name 8	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 08	0aaa aaaa Drum Map Name 9	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 09	0aaa aaaa Drum Map Name 10	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 0A	0aaa aaaa Drum Map Name 11	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 0B	0aaa aaaa Drum Map Name 12	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m1 rr	0aaa aaaa Play Note Number	(0 - 127) (0 - 127)
41 m2 rr	0aaa aaaa Level	(0 - 127) (0 - 127)
41 m3 rr	0aaa aaaa Assign Group Number	(0 - 127) (0 - 127)
41 m4 rr	0aaa aaaa Panpot	NON, 1 - 127 (0 - 127)
41 m5 rr	0aaa aaaa Reverb Send Level	RANDOM, 163 - 638 (0 - 127)
41 m6 rr	0aaa aaaa Chorus Send Level	0.0 - 1.0 (0 - 127)
41 m7 rr	0000 000a Rx. Note Off	0.0 - 1.0 (0 - 1) OFF, ON
41 m8 rr	0000 000a Rx. Note On	(0 - 1) (0 - 1) OFF, ON

m: Número de Mapa (0 = MAP1, 1 = MAP2)

rr: Número de nota de parte de percusión (00H-7FH)

●Tabla decimal y hexadecimal

(Se añade una "H" al final de los números en notación hexadecimal.)

En documentación MIDI, los valores de la información y direcciones/tamaños de los mensajes exclusivo, etc. se expresan como valores hexadecimales para cada 7 bits.

La siguiente tabla muestra como corresponden a números decimales.

D	H	D	H	D	H	D	H
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

D:decimal

H:hexadecimal

- * Los valores decimales como el canal MIDI, bank select, y program change aparecen en forma de valor superior a los valores de la tabla anterior.
- * Un byte de 7 bits puede expresar información de 128 intervalos. Para información en la que se requiera más precisión, debemos utilizar dos o más bytes. Por ejemplo, dos números hexadecimales que expresen un bbH de bytes de 7 bits indicarían un valor de aa x 128+bb.
- * En el caso de los valores que tengan un signo +/-, 00H = -64, 40H = +/-0, y 7FH = +63, para que la expresión digital sea 64 menos que el valor dado en el diagrama anterior. En caso de dos tipos, 00 00H = -8192, 40 00H = +/-0, y 7F 7FH = +8191. Por ejemplo, si aa bbH se expresara como decimal, sería aa bbH - 40 00H = aa x 128+bb - 64 x 128.
- * La información marcada como "Use nibbled data" se expresan en unidades de 4 bits hexadecimales. Un valor expresado como un no entero de 2 bytes 0a 0bH tiene el valor de a x 16+b.

<Ejemplo 1> ¿Cuál es la expresión decimal de 5AH?

De la tabla anterior, 5AH = 90

<Ejemplo 2> ¿Cuál es la expresión decimal del valor 12 34H dado como hexadecimal para cada 7 bits?

De la tabla anterior, desde 12H = 18 y 34H = 52

18 x 128+52 = 2356

<Ejemplo 3> ¿Cuál es la expresión decimal del valor no entero 0A 03 09 0D?

De la tabla anterior, desde 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13

((10 x 16+3) x 16+9) x 16+13 = 41885

<Ejemplo 4> ¿Cuál es la expresión no entera del valor decimal 1258?

16) 1258

16) 78 ... 10

16) 4 ... 14

0 ... 4

En la tabla anterior, 0 = 00H, 4 = 04H, 14 = 0EH, 10 = 0AH, el resultado es: 00 04 0E 0AH.

●Ejemplos de mensajes MIDI reales

<Ejemplo 1> 92 3E 5F

9n es el estado de Note-on, y n es el número de canal MIDI. Puesto que 2H = 2, 3EH = 62, y 5FH = 95, éste es un mensaje Note-on con MIDI CH = 3, número de nota 62 (el nombre de nota es D4), y la velocidad 95.

<Ejemplo 2> CE 49

CnH es el estado de Program Change, y n es el número de canal MIDI. Puesto que EH = 14 y 49H = 73, éste es un mensaje Program Change con MIDI CH = 15, número de programa 74 (Flauta en GS).

<Ejemplo 3> EA 00 28

EnH es el estado de Pitch Bend Change, y n es el número de canal MIDI. El 2° byte (00H = 0) es el LSB y el 3r byte (28H = 40) es el MSB, pero Pitch Bend Value es un número con signo en el cual 40 00H (= 64 x 12+80 = 8192) es 0, de manera que este Pitch Bend Value es 28 00H - 40 00H = 40 x 12+80 - (64 x 12+80) = 5120 - 8192 = -3072

Si la Pitch Bend Sensitivity está ajustada a 2 semitonos, -8192 (00 00H) provocará que la afinación cambie en -200 centésimas, de forma que en este caso -200 x (-3072) ÷ (-8192) = -75 centésimas de Pitch Bend se aplican al Canal MIDI11.

<Ejemplo 4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F

BnH es el estado de Control Change (Cambio de Control), y n es el número de canal MIDI. Para Control Changes (Cambios de Control), el 2° byte es el número de control, y el 3r byte es el valor. En el caso de que dos o más mensajes consecutivos tengan el mismo estado, MIDI dispone de una suministro conocido como "running status" que permite que el byte del estado de los mensajes segundo y siguientes sea omitidos. Además, los mensajes descritos anteriormente tienen el siguiente significado.

B3	64 00	MIDI ch.4, byte inferior del número de
parámetro RPN:	00H	
(B3)	65 00	(MIDI ch.4) byte superior del número de
parámetro RPN:	00H	
(B3)	06 0C	(MIDI ch.4) byte superior del valor del
parámetro:	0CH	
(B3)	26 00	(MIDI ch.4) byte inferior del valor del parámetro:
00H		
(B3)	64 7F	(MIDI ch.4) byte inferior del número de
parámetro RPN:	7FH	
(B3)	65 7F	(MIDI ch.4) byte superior del número de
parámetro RPN:	7FH	

En otras palabras, los mensajes descritos anteriormente especifican un valor de 0C 00H para el número de parámetro RPN 00 00H en el canal MIDI 4, y a continuación ajustan el número de parámetro RPN a 7F 7FH.

El número de parámetro RPN 00 00H es Pitch Bend Sensitivity, y el MSB del valor indica las unidades de semitono, por eso un valor de 0CH = 12 ajusta la gama pitch bend máxima a +/-12 semitonos (1 octava). (En generadores de sonido GS el LSB de Pitch Bend Sensitivity se ignora, pero el LSB debería transmitirse de todas formas (con un valor de 0) para que la operación sea correcta en cualquier dispositivo.)

Una vez se haya especificado el número de parámetro para RPN o NRPN, todos los mensajes Data Entry transmitidos en el mismo canal serán válidos, por eso después de que el valor deseado haya sido transmitido, es una buena idea ajustar el número de parámetro a 7F 7FH para prevenir accidentes. Esta es la razón para el (B3) 64 7F (B3) 65 7F al final.

No es conveniente para la información de interpretación (como la información de archivo MIDI Estándar) contener muchos eventos con el estado ejecutándose como se proporcionó en el <Ejemplo 4>. Esto es debido a que si se detiene la reproducción durante la canción y a continuación rebobina o avanza rápido, el secuenciador puede que no transmita el estado correcto, y el generador de sonido hará una interpretación errónea de la información. Asegúrese de dar a cada evento su propio estado.

También es necesario que el ajuste del número de parámetro RPN o NRPN y el ajuste del valor sean definidos en el orden adecuado. En algunos secuenciadores, los eventos que ocurren en el mismo (o consecutivo) reloj deberían transmitirse en un orden diferente que el orden en el que se recibieron. Por esta razón es una buena idea tergiversar ligeramente el tiempo de cada evento (aprox. 1 pulsación para TPQN = 96, y unas 5 pulsaciones para TPQN = 480).

* TPQN: Pulsaciones por Nota negra

●Ejemplo de un mensaje Exclusive y un cálculo de una suma de comprobación

Los mensajes Exclusive (Exclusivos) de Roland (RQ1, DT1) se transmiten con una suma de comprobación al final (antes de F7) para asegurarse de que el mensaje se recibió de manera correcta. El valor de la suma de comprobación se determina por la dirección y la información (o tamaño) del mensaje Exclusive (Exclusivo) transmitido.

○Intentar calcular la suma de comprobación (los números hexadecimales se indican con una "H")

La suma de comprobación es un valor que se obtiene añadiendo la dirección, tamaño, y la suma de comprobación en sí e invirtiendo los 7 bits inferiores.

A continuación se muestra un ejemplo de cómo calcular la suma de comprobación. Asumiremos que en los mensajes Exclusive (Exclusivos) que se están transmitiendo, la dirección es aa bb ccH y la información o tamaño es dd ee ffH.

aa + bb + cc + dd + ee + ff = suma
suma ÷ 128 = cociente ... resto
128 - resto = suma de comprobación

<Ejemplo 1> Ajustar CHORUS TYPE de PERFORMANCE COMMON a DELAY (DT1).

Según el "Mapa de dirección de parámetro (p. 290)", la dirección inicial de Temporary Performance es 10 00 00 00H, la dirección offset de CHORUS en PERFORMANCE COMMON es 04 00H, y la dirección de CHORUS TYPE es 00 00H. Por lo tanto la dirección CHORUS TYPE de PERFORMANCE COMMON es;

```
10 00 00 00H
  04 00H
+) 00 00H
10 00 04 00H
```

DELAY tiene el valor de 02H.

Así que el mensaje exclusivo del sistema a enviar debería ser;

F0	41	10	00 10	12	10 00 04 00	02	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	Dirección	data	checksum	(6)

(1) Estado exclusivo, (2) ID (Roland), (3) Dispositivo ID (17),
(4) Modelo ID (XV-5080),(5) Comando ID (DT1),(6) Fin de Exclusive

A continuación calculemos la suma de comprobación.

10H + 00H + 04H + 00H + 02H = 16 + 0 + 4 + 0 + 2 = 22 (sum)
22 (suma) ÷ 128 = 0 (cociente) ... 22 (resto)
suma de comprobación = 128 - 22 (resto) = 106 = 6AH

Esto significa que F0 41 10 00 10 12 10 00 04 00 02 6A F7 es el mensaje que se debería enviar.

<Ejemplo 2> Obtener la información (RQ1) de Performance Part 3 en USER:03.

Según el "Mapa de dirección de parámetro (p. 290)", la dirección inicial de USER:03 es 20 02 00 00H, y la dirección offset de Performance Part 3 es 00 22 00H.

Por lo tanto la dirección inicial de Performance Part 3 en USER:03 es;

```
20 02 00 00H
+) 00 22 00H
20 02 22 00H
```

Como el tamaño de Performance Part es 00 00 00 22H, el mensaje exclusivo del sistema a enviar es;

F0	41	10	00 10	11	20 02 22 00	00 00 00 22	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	Dirección	información	suma de comprobación	(6)

(1) Estado exclusivo, (2) ID (Roland), (3) Dispositivo ID (17),
(4) Modelo ID (XV-5080),(5) Comando ID (RQ1),(6) Fin de Exclusive

A continuación, calculamos la suma de comprobación.

20H + 02H + 22H + 00H + 00H + 00H + 22H = 32 + 2 + 34 + 0 + 0 + 0 + 34 = 102 (suma)
102 (sum) ÷ 128 = 0 (cociente) ... 102 (resto)
suma de comprobación = 128 - 102 (resto) = 26 = 1AH

Esto significa que F0 41 10 00 10 11 20 02 22 00 00 00 22 1A F7 es el mensaje a enviar.

<Ejemplo 3> Obtener la información Temporary Performance (RQ1);

cf.) Esta operación es la misma que la función Data Transfer en modo Utility con las opciones "PERFORM" (Parámetro Type) y "TEMP: -PATCH" (Parámetro Source).

Según el "Mapa de dirección de parámetro (p. 290)", la dirección inicial de Temporary Performance se asigna de la siguiente forma:

10 00 00 00H	Temporary Performance Common
:	
10 00 20 00H	Temporary Performance Part 1
:	
10 00 2F 00H	Temporary Performance Part 16

Como el tamaño de la información de Performance Part es 00 00 00 22H, la suma del tamaño y la dirección inicial de Part 16 en Temporary Performance será;

```
10 00 2F 00H
+) 00 00 00 22H
10 00 2F 22H
```

Y el tamaño que debería tener sería;

```
10 00 2F 29H
-) 10 00 00 00H
00 00 2F 22H
```

Por eso el mensaje exclusivo del sistema a enviar debería ser;

F0	41	10	00 10	11	10 00 00 00	00 00 2F 22	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	Dirección	data	checksum	(6)

(1) Estado exclusivo, (2) ID (Roland), (3) Dispositivo ID (17),
(4) Modelo ID (XV-5080),(5) Comando ID (RQ1),(6) Fin de Exclusive

<Ejemplo 4> Obtener información (RQ1) a la vez;

Información Temporary Performance,
Información Temporary Patch de toda la parte en modo Performance,
Información Temporary Rhythm de toda la parte en modo Performance.

cf.) Esta operación es la misma que la función Data Transfer en modo Utility con las opciones "PERFORM" (parámetro Type) y "TEMP: +PATCH" (Parámetro Source).

Según el "Mapa de dirección de parámetro (p. 290)", la dirección inicial de los parámetros anteriores se asignan de la siguiente forma:

10 00 00 00H	Temporary Performance
11 20 00 00H	Temporary Patch (Modo Performance Part 1)
11 30 00 00H	Temporary Rhythm (Modo Performance Part 1)
:	
14 60 00 00H	Temporary Patch (Modo Performance Part 16)
14 70 00 00H	Temporary Rhythm (Modo Performance Part 16)

La dirección offset de la percusión también se asigna de la siguiente forma:

Implementación MIDI

00 00 00H Rhythm Common
:
00 10 00H Rhythm Tone 1
:
01 3E 00H Rhythm Tone 4

Como el tamaño de la información del Tono de percusión es 00 00 01 41H, la suma del tamaño y la dirección inicial del Tone 4 de la parte 16 en el Patch temporal en modo Performance será;

14 70 00 00H
01 3E 00H
+) 00 00 01 41H
14 71 3F 41H

Y el tamaño a tener debería ser;

14 71 3F 41H
-) 10 00 00 00H
04 71 3F 41H

Por eso el mensaje exclusivo del sistema a enviar es;

F0 41 10 00 10 11 10 00 00 00 04 71 3F 41 ?? F7
(1) (2) (3) (4) (5) Dirección información suma de comprobación(6)

(1) Estado exclusivo, (2) ID (Roland), (3) Dispositivo ID (17),
(4) Modelo ID (XV-5080),(5) Comando ID (RQ1),(6) Fin de Exclusive

●Función Scale Tune (dirección: 40 1x 40)

La función scale Tune permite ajustar de manera precisa la afinación individual de las notas desde C a B. A pesar de que los ajustes estén definidos mientras trabaja con una octava, los ajustes precisos afectarán a todas las octavas. Definiendo los ajustes Scale Tune adecuados, puede obtener una completa variedad de métodos de afinación distintos que el temperamento igual. Como ejemplos, a continuación se explican tres tipos posibles de ajuste de escala.

○Temperamento igual

Este método de afinación divide la octava en 12 partes iguales. Actualmente es la forma más extensamente utilizada de afinación, especialmente en la música occidental. En el XV-5080, los ajustes originales para la función Scale Tune producen temperamento igual.

○Temperamento justo (Tónica de C)

Las tríadas principales resuenan de una forma mucho más agradable que el temperamento igual, pero este beneficio sólo se puede obtener en un tono. Si transpuestos, los acordes tienden a ser ambiguos. El ejemplo que se proporciona incluye ajustes para un tono en el cual la C es la tónica.

○Escala Arábica

Alterando el ajuste para Scale Tune, puede obtener una variedad de otras afinaciones apropiadas para música étnica. Por ejemplo, los ajustes introducidos a continuación ajustarán la unidad para utilizar la Escala Arábica.

Ajustes de ejemplo

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

Los valores en la tabla se proporcionan en centésimas. Consulte la explicación de la afinación de la escala en la página ??? para convertir estos valores a hexadecimales, y transmitirlos como información exclusiva.

Por ejemplo, para afinar (C-B) la Part1 Arabian Scale, envíe la siguiente información:

F0 41 10 42 12 40 11 40 3A 6D 3E 34 0D 38 6B 3C 6F 40 36 0F 76 F7

●Tabla de códigos ASCII

El nombre de Patch, nombre de interpretación, etc, de la información MIDI se describe en código ASCII en la siguiente tabla.

(HEX) = hexadecimal

(DEC) = decimal

Character	(HEX)	(DEC)	Character	(HEX)	(DEC)	Character	(HEX)	(DEC)
SP	20H	32	@	40H	64	`	20H	96
!	21H	33	A	41H	65	a	61H	97
"	22H	34	B	42H	66	b	62H	98
#	23H	35	C	43H	67	c	63H	99
\$	24H	36	D	44H	68	d	64H	100
%	25H	37	E	45H	69	e	65H	101
&	26H	38	F	46H	70	f	66H	102
'	27H	39	G	47H	71	g	67H	103
(	28H	40	H	48H	72	h	68H	104
)	29H	41	I	49H	73	i	69H	105
*	2AH	42	J	4AH	74	j	6AH	106
+	2BH	43	K	4BH	75	k	6BH	107
,	2CH	44	L	4CH	76	l	6CH	108
-	2DH	45	M	4DH	77	m	6DH	109
.	2EH	46	N	4EH	78	n	6EH	110
/	2FH	47	O	4FH	79	o	6FH	111
0	30H	48	P	50H	80	p	70H	112
1	31H	49	Q	51H	81	q	71H	113
2	32H	50	R	52H	82	r	72H	114
3	33H	51	S	53H	83	s	73H	115
4	34H	52	T	54H	84	t	74H	116
5	35H	53	U	55H	85	u	75H	117
6	36H	54	V	56H	86	v	76H	118
7	37H	55	W	57H	87	w	77H	119
8	38H	56	X	58H	88	x	78H	120
9	39H	57	Y	59H	89	y	79H	121
:	3AH	58	Z	5AH	90	z	7AH	122
;	3BH	59	[	5BH	91	{	7BH	123
<	3CH	60	\	5CH	92		7CH	124
=	3DH	61	]	5DH	93	}	7DH	125
>	3EH	62	^	5EH	94			
?	3FH	63	_	5FH	95			

NOTA: "SP" es un espacio.

*GS () es una marca comercial registrada de Roland Corporation.

Function...		Transmitted		Recognized		Remarks
Basic Channel	Default Changed	X		1-16		
		X		1-16		
Mode	Default Messages Altered	X		Mode 3		* 2
		X		Mode 3, 4 (M = 1)		

Note Number :	True Voice	X		0-127		
		*****		0-127		
Velocity	Note On	X		O		
	Note Off	X		O		
After Touch	Key's	X		O	*1	
	Channel's	O	*7	O	*1	
Pitch Bend		O	*7	O	*1	
Control Change	0, 32	O	*4	O	*1	Bank select
	1	O	*7	O	*1	Modulation
	2	O	*7	O		Breath type
	4	O	*7	O		Foot type
	5	O	*4	O		Portamento time
	6, 38	O	*4	O		Data entry
	7	O	*4, *7	O	*1	Volume
	10	O	*4, *7	O	*1	Panpot
	11	X		O	*1	Expression
	64	X		O	*1	Hold 1
	65	O	*4	O		Portamento
	66	X		O		Sostenuto
	67	X		O		Soft
	68	X		O		Legato Foot Switch
	69	X		O		Hold 2
	71	O	*4	O		Resonance
	72	O	*4	O		Release Time
	73	O	*4	O		Attack Time
	74	O	*4	O		Cutoff
	75	O	*4	O	*6	Decay Time
	76	O	*4	O	*6	Vibrato Rate
	77	O	*4	O	*6	Vibrato Depth
	78	O	*4	O	*6	Vibrato Delay
	80	X		O (Tone 1 Level)		General Purpose Controller 5
	81	X		O (Tone 2 Level)		General Purpose Controller 6
	82	X		O (Tone 3 Level)		General Purpose Controller 7
	83	X		O (Tone 4 Level)		General Purpose Controller 8
	84	X		O		Portamento control
	91	O	*4	O (Reverb)		General purpose effects 1
	93	X	*4	O (Chorus)		General purpose effects 3
	1-5, 7-31, 64-95 *3	X		O		CC1, 2 (General purpose controller 1, 2)
	1-5, 7-31, 64-95 *3	X		O		CC3, 4 (General purpose controller 3, 4)
	98, 99	X		X		NRPN LSB, MSB
	100, 101	O	*4	O		RPN LSB, MSB
Program Change	: True Number	O	*4	O	*1	Program No. 1-128
		*****		0-127		
System Exclusive		O	*5	O	*1	
System Common	: Song Position	X		X		
	: Song Select	X		X		
	: Tune Request	X		X		
System	: Clock	X			*1	
Real Time	: Commands	X		X		
Aux Messages	: All Sound Off	X		O (120, 126, 127)		
	: Reset All Controllers	X		O		
	: Local On/Off	X		X		
	: All Notes Off	X		O (123-127)		
	: Active Sensing	O	*1	O		
	: System Reset	X		X		
Notes	* 1 O X is selectable. * 2 Recognized as M=1 even if M≠1. * 3 Can be changed settings. * 4 Transmits when GM Data Transfer is excuted .					* 5 Transmits when Data Transfer is excuted or RQ1 received. * 6 GM Mode only. * 7 Transmits when Part Information value changed.

Especificaciones

Módulo de sonido de 128 voces XV-5080

Compatible con el sistema GM Nivel 2

● Partes

32

● Polifonía Máxima

128 voces

● Memoria de Onda

64MB (16 bits formato lineal)

● Ranuras de ampliación

Tarjeta de Ampliación de Ondas serie SR-JV80: 4 ranuras

Nueva Tarjeta de Ampliación de Ondas serie SRX: 4 ranuras

Dos ranuras SIMM (Compatible FP/EDO 16/32/64 MB
SIMMs de 72 patillas para una ampliación máxima de 128 MB)

● Memoria predefinida

Patch: 896 (128 x 7 bancos) + GM Nivel 2 Patch: 256

Interpretación: 64 (32 x 2 bancos)

Grupos de Percusión: 14 (2 x 7 bancos) + GM Nivel 2 Grupos de Percusión: 9

● Memoria de Usuario

Patch: 128

Interpretación: 64

Grupo de Percusión: 4

● Memoria Externa

Tarjeta Smart media 1 ranura

(2 - 128 MB, 5 o 3.3 V)

● Efectos

Multiefectos (MFX): 90 tipos

(Se pueden utilizar tres multiefectos diferentes simultáneamente en modo de interpretación)

Reverberación: 4 tipos

Chorus: 2 tipos

Ecualizador de 2 bandas (se puede ajustar a ocho salidas independientes cuando se utiliza como sistema de ecualización)

● Pantalla

LCD gráfica de 320 x 80 puntos (retroiluminada)

● Conectores

A (MIX) Output (L(MONO), R)

B Output (L, R)

C Output (L, R)

D Output (L, R)

(o Individual 1 - 8)

Digital Audio Out S/P DIF 44.1/48kHz

(COAXIAL 1, OPTICAL 1)

Word Clock In (BNC)

Conector SCSI (D-SUB 25 patillas)

Conector R-BUS (Sólo salida)

Conector MIDI (IN, OUT, THRU)

Jack Phones (Estéreo)

● Toma de corriente

AC117, 230, 240 V

● Consumo de energía

25 W

● Dimensiones

482 (A) x 281 (P) x 88 (A) mm

(EIA-2U tipo apilado)

● Peso

4,9 kg

● Accesorios

Comienzo Rápido

Manual del Usuario

Preguntas y Respuestas

Cable de alimentación

● Opciones

Tarjeta de ampliación de ondas (Serie SRX, serie SR-JV80)

* Con la intención de mejorar el producto, las especificaciones o la apariencia de esta unidad están sujetas a cambios sin previo aviso.

Índice

Numéricos

2VOICE PITCH SHIFTER	56
3D AUTO SPIN	105
3D CHORUS	77
3D DELAY	70
3D DELAY2	84
3D FLANGER	78
3D MANUAL	105
3VOICE PITCH SHIFTER	71

A

AIFF	188
Auto Load	190
AUTO PAN	79
AUTO-WAH	47

B

Bank Select	21
BASS MULTI	102
Bibliotecas de sampler	186
Bucles de frase	222

C

Canal MIDI	166, 213
Canales	17
Cargar	182, 191
Categorías	19
CD-ROM	182
Chorus	24, 26, 32, 38
Chorus Send Level	31, 37
CHORUS/DELAY	64
CHORUS/FLANGER.....	64
CHORUSÆDELAY	62
CHORUSÆFLANGER	63
CLEAN GUITAR MULTI A	99
CLEAN GUITAR MULTI B	101
Common	160, 168
Compare	195
COMPRESSOR	48
Conmutador de pedal	221
Control de matriz	224
Controladores	216
Copiar	106, 166, 199, 200
Crear un Patch	125
Create Patch	194

D

Delete	198
Desplazar	199
DIF Control	119
Disco Zip	191
Dispositivo MIDI externo	21, 204, 218, 222
DISTORTION	45
DISTORTION 2	74
DISTORTIONÆCHORUS	60
DISTORTIONÆDELAY	60
DISTORTIONÆFLANGER	60

E

Ecualizador	24, 212
Efectos 3D	106
Efectos On/Off	226
Emphasis	193
ENHANCER	46
ENHANCERÆCHORUS	61
ENHANCERÆDELAY	62
ENHANCERÆFLANGER	61
Exclusivos del sistema	213

F

F.L	161
Factory Settings	207
FBK PITCH SHIFTER	57
FLANGER/DELAY	64
FLANGERÆDELAY	63
Forma de onda	170
FORMANT FILTER	66
Format	197, 201
Función Palette (PERFORM)	167
FXM	137

G

GATE	76
GATED REVERB	58
General MIDI	41, 225
GM	213, 225
GM2	213
Grupo de Percusión	167, 168
Guardar	166, 195, 196, 197, 201
GUITAR AMP SIMULATOR	93
GUITAR MULTI A	95
GUITAR MULTI B	96
GUITAR MULTI C	98

H

H.F	212
H.G	212
HEXA-CHORUS	49

I

Inicializar	203, 225, 229
Interpretación	17, 159
ISOLATOR	77
ISOLATOR 2	104

J

JD MULTI	90

K

K. Range	132
K.L	132, 162
K.U	132, 162
Key Range	161
Key Scale	211
KEYBOARD MULTI	87
KEYSYNC FLANGER	65

L	
L.F	132, 133, 174, 212
L.G	212
LCD	209
LFO	220, 224
LIMITER	48
LISTA DE FAVORITOS	208
LOFI COMPRESS	72
LOFI NOISE	72

M	
Memoria de usuario	205
Memoria interna	195, 206
Mensajes de error	235
MXF	24, 36
MIDI IN	214
Modo	17
Modo General MIDI2	17
Modo Patch	17
Modo Performance	17
Modo Rhythm Set	17
MODULATION DELAY	53
Monofónico	23
MULTI	82
MULTI TAP DELAY	67
MULTI TAP DELAY 2	82
Multiefectos	24, 26, 41, 218

O	
Octave Shift	23
Output Assign	31, 37
Outputs	
Modo General MIDI	117
Modo Patch	107
Modo Performance	111
Modo Rhythm Set	114
OVERDRIVE	44
OVERDRIVE 2	74
OVERDRIVEÆCHORUS	59
OVERDRIVEÆDELAY	60
OVERDRIVEÆFLANGER	59

P	
Palette	135
Patch	19, 167
Patch Common	127
Patch Finder	19
Patch Four-Tone	125
Patch Multi-partial	126
Patch Remain	209
PHASER	45
Phrase Preview	16
Pitch	138, 173
Polifónico	23
Protección de escritura interna	230
Protección exclusiva	230
PROTECT	230
Protect	206

Q	
QUADRUPLE TAP DELAY	55

R	
REVERB	58

Reverb	34, 39
Reverb Send Level	31, 37
Reverberación	24, 28
REVERSE DELAY	68
REVERSE DELAY 2	83
RHODES MULTI	89
RING MODULATOR	67
ROTARY	47
ROTARY 2	85
ROTARY MULTI	86
RPN	223

S	
S-1000/3000	188
Salidas	107
Sample	139
Sample (muestra)	175
Sample Dump	192
Scale Tune	210
SCSI Probe Time	209
Serie S-700	188
SHUFFLE DELAY	70
SHUFFLE DELAY 2	83
SIMM	182
SLICER	76
SOUND LIBRARY	18
SPACE-D	50
SPEAKER SIMULATOR	73
SPECTRUM	46
ST FORMANT FILTER	81
STEP FLANGER	52
STEREO AUTO WAH	81
STEREO CHORUS	50
STEREO COMPRESSOR	75
STEREO DELAY	52
STEREO DISTORTION	94
STEREO FLANGER	51
STEREO LIMITER	75
STEREO LOFI COMPRESS	91
STEREO LO-FI NOISE	92
STEREO OVERDRIVE	93
STEREO PHASER	65
STEREO PHASER 2	80
STEREO SPECTRUM	104
STEREO-EQ	44
Structure	131

T	
Tarjetas de memoria	198
Teclado MIDI	17
Tempo del sistema	220, 221
Tiempo de retardo	221
TIME CONTROL DELAY	56
TMT	224
Tone On/Off	126
Transmitir	204
Transmitir muestras	192
TREMOLO	79
TREMOLO CHORUS	49
TRIPLE TAP DELAY	54
TVF	176

U

U.F	133, 134, 162, 175
Unidad de CD-ROM	186

V

V. Range	133
V.L	133, 174
V.U	133, 174
Velocidad de rotación	221

W

WAV	188
WAVE	136
Write	195

Información

Si necesita servicios de reparación, contacte con su Centro de Servicio Roland más cercano o con el distribuidor autorizado Roland de su país.

ÁFRICA

EGIPTO

Al Fanny Trading Office
P.O. Box 2904,
El Horrieh Heliopolos, Cairo,
EGYPT
TEL: (02) 4185531

REUNIÓN

Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Mermer, ZL
Chaudron - BP79 97491
Ste Clotilde REUNION
TEL: 28 29 16

SUDÁFRICA

That Other Music Shop (PTY) Ltd.
11 Melle Street (Cnr Melle and
Juta Street)
Braamfontein, 2001,
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre Claremont
7700
Republic of SOUTH AFRICA

P.O. Box 23032
Claremont, Cape Town
SOUTH AFRICA, 7735
TEL: (021) 64 4030

ASIA

CHINA

Beijing Xinghai Musical Instruments Co., Ltd.
6 Huangmunchang Chao Yang
District, Beijing, CHINA
TEL: (010) 6774 7491

HONG KONG

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

INDIA

Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra Mahalaxmi
Flats Compound Off. Dr. Edwin
Moses Road, Mumbai-400011,
INDIA
TEL: (022) 498 3079

INDONESIA

PT Citra IntiRama
J1. Cideng Timur No. 15J-150
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

COREA

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

MALASIA

Bentley Music SDN BHD
140 & 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur, MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

FILIPINAS

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

SINGAPUR

Swee Lee Company
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 748-1669

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD
Blk 3014, Bedok Industrial Park E,
#02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 243 9555

TAIWÁN

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

TAILANDIA

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

VIETNAM

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

AUSTRALIA/ NUEVA ZELANDA

AUSTRALIA

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

NUEVA ZELANDA

Roland Corporation (NZ) Ltd.
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,
Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

AMÉRICA CENTRAL/LATINA

ARGENTINA

Instrumentos Musicales S.A.
Florida 656 2nd Floor
Office Number 206A
Buenos Aires
ARGENTINA, CP1005
TEL: (54-11) 4- 393-6057

BRAZIL

Roland Brasil Ltda.
R. Coronel Octaviano da Silveira
203 05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (011) 3743 9377

COSTA RICA

JUAN Banschbach Instrumentos Musicales
Ave.1. Calle 11, Apartado 10237,
San Jose, COSTA RICA
TEL: (506)258-0211

CHILE

Comercial Fancy S.A.
Avenida Rancagua #0330
Providencia Santiago, CHILE
TEL: 56-2-373-9100

EL SALVADOR

OMNI MUSIC
75 Avenida Notre YY Alameda,
Juan Pablo 2, No. 4010
San Salvador, EL SALVADOR
TEL: (503) 262-0788

MÉJICO

Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar
de los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (525) 668 04 80

La Casa Wagner de Guadalajara s.a. de c.v.
Av. Corona No. 202 S.J.
Guadalajara, Jalisco Mexico
C.P.44100 MEXICO
TEL: (3) 613 1414

PANAMÁ

SUPRO MUNDIAL, S.A.
Boulevard Andrews, Albrook,
Panama City,
REP. DE PANAMA
TEL: (507) 315-0101

PARAGUAY

Distribuidora De Instrumentos Musicales
J.E. Olear y ESQ. Manduvira
Edeficio, El Dorado Planta Baja
Asuncion PARAGUAY
TEL: 595-21-492147

PERÚ

VIDEO Broadcast S.A.
Portinari 199 (ESQ. HALS),
San Borja, Lima 41,
REP. OF PERU
TEL: 51-14-758226

URUGUAY

Todo Musica S.A.
Cuareim 1844, Montevideo,
URUGUAY
TEL: 5982-924-2335

VENEZUELA

Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel
C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (02) 285 9218

EUROPA

ÁUSTRIA

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

BÉLGICA/HOLANDA/ LUXEMBURGO

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

DINAMARCA

Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postbox 880,
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: (039)16 6200

FRANCIA

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

FINLANDIA

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

ALEMANIA

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

GRECIA

STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
26422 Patras, GREECE
TEL: 061-435400

HUNGRÍA

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

IRLANDA

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

ITALIA

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

NORUEGA

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

POLONIA

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

PORTUGAL

Tecnologias Musica e Audio, Roland Portugal, S.A.
RUA DE SANTA CARARINA
131/133, 4000-450 PORTO
PORTUGAL
TEL: (022) 208 4456

RUMANÍA

FBS LINES
Plata Libertatii 1.
RO-4200 Cheorgheni
TEL: (066) 164-609

RUSIA

Slami Music Company
Sadojava-Triumfalnaja st., 16
103006 Moscow, RUSSIA
TEL: 095 209 2193

ESPAÑA

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

SUECIA

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

SUIZA

Roland (Switzerland) AG Musitronic AG
Gerberstrasse 5, CH-4410 Liestal,
SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

UCRAÍNA

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

REINO UNIDO

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

ORIENTE MEDIO

BAHRÁIN

Moon Stores
Bab Al Bahrain Road,
P.O. Box 20077
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

CHIPRE

Radex Sound Equipment Ltd.
17 Diagorou St., P.O. Box 2046,
Nicosia CYPRUS
TEL: (02) 453 426

ISRAEL

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

JORDANIA

AMMAN Trading Agency
Prince Mohammed St. P.O. Box
825 Amman 11118 JORDAN
TEL: (06) 4641200

KUWAIT

Easa Husain Al-Yousifi
Abdullah Salem Street,
Safat KUWAIT
TEL: 5719499

LÍBANO

A. Chahine & Fils
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St.
Chahine Building, Achrafieh
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

QATAR

Badie Studio & Stores
P.O. Box 62,
DOHA QATAR
TEL: 423554

ARABIA SAUDÍ

aDawlah Universal Electronics APL
P.O. Box 2154 ALKHOBAR 31952,
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SIRIA

Technical Light & Sound Center
Khaled Ibn Al Walid St.
P.O. Box 13520
Damascus - SYRIA
TEL: (011) 2235 384

TURQUÍA

Barkat muzik aletleri ithalat ve ihracat Ltd Sti
Siraselviler cad.Guney is hani 84-
86/6, Taksim. Istanbul. TURKEY
TEL: (0212) 2499324

E.A.U.

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

NORTE AMÉRICA

CANADÁ

Roland Canada Music Ltd. (Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond
B. C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (0604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd. (Toronto Office)

Unit 2, 109 Woodbine Downs
Blvd, Etobicoke, ON
M9W 6Y1 CANADA
TEL: (0416) 213 9707

E.U.A.

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

Equipos con pilas de litio

ADVARSEL!

Lithiumbatteri - Eksplosionsfare ved fejlagtig håndtering.
Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type.
Levér det brugte batteri tilbage til leverandøren.

ADVARSEL

Ekspløsjonsfare ved feilaktig skifte av batteri.
Benytt samme batteritype eller en tilsvarende type anbefalt av apparatfabrikanten.
Brukte batterier kasseres i henhold til fabrikantens instruksjoner.

PRECAUCIÓN

Peligro de explosión si la pila no está colocada correctamente.
Sustituya las pilas sólo con unas del mismo tipo o equivalente, recomendadas por el fabricante.
Siga las instrucciones del fabricante y no utilice pilas agotadas.

VARNING

Explosionsfara vid felaktigt batteribyte.
Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren.
Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

VAROITUS

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu.
Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.



Este producto cumple con los requisitos de las normativas Europeas EMC 89/336/EEC y LVD 73/23/EEC.

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

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

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

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

NOTICE

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

AVIS

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

