



Le agradecemos la confianza depositada en nuestra marca y pasamos a informarle del proceso actual de garantías.

La factura de compra, será su justificante en caso de cualquier reclamación sobre el producto. La mencionada factura incluirá una serie de apartados para el conocimiento del comprador y deberá ser firmada de conformidad por el mismo.

- 1. El consumidor de bienes corporales destinados al consumo privado tiene derecho a la subsanación de las faltas de conformidad que se pongan de manifiesto en los productos adquiridos, de acuerdo con las siguientes reglas:**
- 2. Salvo prueba en contrario, un bien es conforme con el contrato siempre que cumpla los requisitos siguientes:**
 - Que el bien adquirido se ajuste a la descripción realizada por el vendedor.
 - Que el bien adquirido tenga las cualidades manifestadas mediante una muestra o modelo.
 - Que el bien adquirido sirva para los usos a que ordinariamente se destinan los bienes de consumo del mismo tipo.
 - Que sea apto para el uso especial que hubiese sido requerido por el consumidor y que el vendedor haya aceptado.
 - Que presente la calidad y el comportamiento esperados, especialmente atendidas las declaraciones públicas sobre sus características concretas hechas por el vendedor o el fabricante.
- 3. En caso de falta de conformidad del bien con el contrato, el consumidor puede optar, a su elección, entre:**
 - La reparación del bien o su sustitución, salvo que ello resulte imposible o desproporcionado. Si la reparación o sustitución no son posibles o son desproporcionadas, el consumidor podrá optar por una rebaja adecuada en el precio o por la resolución del contrato, con devolución del precio. El consumidor no podrá exigir la sustitución cuando se trate de bienes de segunda mano o bienes de imposible sustitución por otros similares.
- 4. El vendedor responde de las faltas de conformidad que se manifiesten en un plazo de dos años desde la entrega del bien. No obstante:**
 - Si la falta de conformidad se manifiesta durante los seis primeros meses desde la entrega de la cosa, se presume que dicha falta de conformidad existía cuando se entregó aquélla.
 - A partir del sexto mes, el consumidor deberá demostrar que la falta de conformidad existía en el momento de la entrega del bien.
- La reparación y, en su caso la sustitución suspenden el cómputo de los plazos que establece la ley. El período de suspensión comenzará desde que el consumidor ponga el bien a disposición del vendedor y concluirá con la entrega del bien reparado o, en caso de sustitución, del nuevo bien. Durante los seis primeros meses posteriores a la entrega del bien reparado, el vendedor responderá de las faltas de conformidad que motivaron la reparación. En los bienes de segunda mano, el vendedor y el consumidor podrán pactar el plazo de responsabilidad del vendedor que no podrá ser inferior a un año.
- 5. El vendedor responderá ante el consumidor de cualquier falta de conformidad que exista en el momento de la entrega del bien.**

Cuando al consumidor le resulte imposible o le resulte una carga excesiva dirigirse al vendedor podrá reclamar directamente al fabricante o importador. La renuncia previa de los derechos que la ley reconoce a los consumidores será nula, siendo asimismo nulos los actos realizados en fraude de la misma. Son vendedores a efectos de esta ley las personas físicas o jurídicas que, en el marco de su actividad profesional, vendan bienes de consumo.
- 6. El consumidor deberá informar y reclamar al vendedor en el plazo de dos meses desde que conozca la no conformidad.**
- 7. El comprador ha sido informado del mantenimiento requerido por el material que adquiere a fin de mantener el mismo en perfectas condiciones de uso y conservación así como de evitar su deterioro.**
- 8. El comprador ha recibido un manual con las características técnicas del material que adquiere y las instrucciones para su utilización correcta.**
- 9. El comprador, después de revisar el material que adquiere, lo recibe sin que el mismo presente ningún tipo de deterioro externo y en perfectas condiciones de uso, sin perjuicio de posibles faltas de conformidad que se presenten como consecuencia de su utilización.**

REGISTRO DE GARANTÍA

Le recomendamos que registre su compra a través de nuestra página web: <http://www.letusa.es/servicios/registro-de-garantias>

Si no dispone de conexión a internet puede rellenar e imprimir el siguiente formulario y enviarlo por fax al número 916414597

Datos del comprador:

Nombre: _____ Apellidos: _____

Domicilio: _____

Localidad: _____ Provincia: _____ C.P. _____

Datos del producto:

Marca: _____ Modelo: _____ Nº de Serie: _____

Fecha de compra:

Día: _____ Mes: _____ Año: _____

Firma: _____

El comprador afirma que el material adquirido va a ser destinado a uso profesional: Sí NO (táchese lo que proceda)

 **LETUSA** como responsable del fichero automatizado, garantiza el pleno cumplimiento de la normativa de Protección de Datos de Carácter Personal, y así, el Cliente registrado, queda informado y presta su consentimiento a la incorporación de sus datos a los ficheros automatizados existentes en Letusa S.A., y al tratamiento automatizado de los mismos, para las finalidades de envío de comunicaciones comerciales, incluidas las comunicaciones comerciales electrónicas. Dicho consentimiento del cliente registrado es dado en su nombre, pudiendo oponerse en todo momento al envío de tales comunicaciones a través de los canales habituales con Letusa S.A. La política de privacidad de Letusa S.A. le asegura, en todo caso, el ejercicio de los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, por escrito a:

Letusa S.A. C/Laguna 10, C.P. 28923 Localidad: Alcorcón (Madrid) Teléfono: 914862800.

El Cliente registrado acepta que puedan ser tratados o cedidos sus datos en la forma establecida en este párrafo, tiene siempre carácter revocable, sin efectos retroactivos, conforme a lo que disponen los artículos 6 y 11 de la L.O. 15/1999. En cualquier momento se podrá denegar el consentimiento prestado o ejercitar cualquiera de los derechos mencionados a través de los canales detallados en el párrafo anterior.

ELECTRIBE MX

EMX-1 Music Production Station



Manual de Usuario

VALVE FORCE

MMT

KORG

Índice

1. Introducción	14
Acerca de las válvulas	15
Acerca de los datos del EMX - 1.....	16
Guía Rápida	17
Acerca de esta Guía Rápida.....	17
Conexiones y Encendido.....	17
Preparación para tocar	17
Reproducción de una canción de Demostración.....	19
Lista de canciones Demo.....	19
Reproducción de Patrón.....	20
Reproducción.....	20
Escuchando el sonido de una Parte.....	20
Teclas de Parte	20
Función de Teclado: KEYBOARD	21
Grabación de una frase	22
Uso de la función KEYBOARD para editar el ritmo: Grabación en tiempo real	22
2. Panel Frontal y Posterior.....	23
1. MASTER VOLUME	23
2.TUBE GAIN	23
3.AUDIO IN LEVEL	23
4. pantalla	24
5. sección común.....	24
6. sección de Edición.....	24
7. sección de Selección de parte	24
8. sección de teclas de paso	24
9. sección de Arpegiador.....	24
Sección Común	25
1. AUDIO IN THRU.....	25
2. TEMPO LOCK	25
3. tecla AUTO BPM SCAN.....	25

4. tecla WRITE / RENAME.....	26
5. Beat (LED).....	26
6. Dial	26
7. teclas del cursor	26
8. Matriz	26
9. Teclas de Modo	26
10. RESET, ERASE	26
11. tecla REC.....	26
12. STOP / CANCEL	27
13. PLAY / PAUSE.....	27
14. TAP.....	27
15. PART MUTE, REST / TIE	27
16. SOLO, TRANSPOSE	27
Sección de Edición.....	28
1. EFFECT	28
2. PART COMMON	29
3. Modulación MODULATION	30
4. SYNTH OSCILLATOR	30
5. SYNTH FILTER	30
Sección de Selección de parte	31
1. (DRUM PART) 1 ... 5, 6A - 6B, 7A - 7B	31
2. (DRUM PART)ACCENT	31
3. (SYNTH PART)1 ... 5.....	31
4. (SYNTH PART) ACCENT.....	31
DEST Ajusta el destino de Modulación.	32
Sección de teclas de paso.....	33
1. SHIFT	33
2. PATTERN SET	33
3. KEYBOARD	33
4. < / > teclas.....	34
5. Select LEDs.....	34
6. Teclas de paso 1 ... 16	34
Sección de Arpegiador.....	35

1. Ribbon.....	35
2. Slider	35
Panel Posterior	36
1.....	36
1. ~AC 9V	36
2. STANDBY, ON	36
3. MIDI conectores	36
4. MIC, LINE	36
5. AUDIO IN	37
6. INDIV. OUT 3,4.....	37
7. OUTPUT L / MONO, R.....	37
8. Salida para auriculares Estéreo	37
Panel Frontal	38
1. Sección de tarjeta	38
Elementos y Funciones de la pantalla	38
1. pantalla de Parámetro	38
2. pantalla de Valor	38
3. PATTERN, SONG, WAVE.....	38
4. indicador SmartMedia TM	39
5. medidor de nivel de entrada	39
6. indicador de botón.....	39
7. LED ORIGINAL VALUE	39
8. indicador Part status.....	39
3. Funcionamiento Básico	40
Preparación	40
Conexiones	40
Para apagar la unidad	41
Reproducción de una canción de Demostración.....	42
Lista de canciones Demo.....	42

4. Modo de Patrón: Pattern	43
Reproducción de Patrón.....	43
Reproducción.....	43
Selección de Patrón	44
Cambio de Patrón.....	45
Reproducción desde el principio de un Patrón	45
Tempo al cambiar de Patrón.....	45
Ajuste del Tempo de Reproducción	46
Uso del DIAL para Ajustar el Tempo.	46
Ajuste más preciso de Tempo.....	46
Tecla AUTO BPM SCAN.....	47
Reproducción del sonido de una Parte	48
Escuchando el sonido de una Parte	49
Teclas de Parte	49
Función de Teclado: KEYBOARD.....	49
Selección de Parte.....	50
Silenciar una Parte.....	51
Función Solista: PART SOLO	51
Añadir Acentos al Patrón rítmico: ACCENT	52
Parámetro de acento activado	52
Transposición de una frase	53
TRANSPOSE -24 ... +24	53
Desplazamiento Rítmico: SWING.....	54
Parámetro de SWING activado	54
Redoble: ROLL	55
Ajuste del tipo de redoble	55
Asignación del BUS de salida de cada Parte	55
Añadir distorsión para aumentar el impacto del sonido	56
Uso del Arpegiador.....	57
Para arpegiar una Parte de batería.....	57
Para arpegiar una Parte de sintetizador.....	57
Para especificar la nota central	58
Cambiar la escala del Arpegiador.....	58

Lista de Escalas de Arpegiador	59
Edición de Sonidos.....	60
Edición de Sonido	60
Edición del sonido de una Parte de batería.....	61
Edición de Parámetros comunes de Parte	62
Modulación	64
DEST Ajusta el destino de Modulación.....	64
Edición del sonido de una Parte de sintetizador	65
Edición de Parámetros comunes de Parte	66
Modulación	67
Parámetros comunes de Parte	69
Pan: Ajusta el panorama estéreo.....	69
Modulación	70
DEST Ajusta el destino de Modulación.....	70
Ajustar la afinación de una Parte de sintetizador	71
OSCILADOR.....	72
Lista de tipos de oscilador	72
WAVE FORM (Wave form).....	72
DUAL OSC (Dual oscillator)	73
CHORD OSC (oscilador de acorde)	73
UNISON OSC (oscilador unísono)	75
RING MOD (Modulación en Anillo).....	76
CROSS MOD (Modulación cruzada)	78
VPM OSC (oscilador de Modulación de fase variable)	79
WS (mezcla de ondas)	80
ADDITIVE OSC (oscilador aditivo)	81
COMB OSC (oscilador de filtro Comb).....	82
FORMANT OSC (oscilador Formante).....	83
NOISE OSC (oscilador de ruido)	84
PCM OSC + COMB (oscilador PCM + filtro comb)	84
PCM OSC + WS (oscilador PCM + ws).....	85
AUDIO IN + COMB (Audio in + filtro comb)	85
Lista de Sonidos de Batería: Drum PCM	86

Lista de sonidos de sintetizador: Synth PCM	88
Efectos.....	90
Uso de los Efectos.....	90
Para aplicar un Efecto	90
Edición de Efectos	91
Tipos de Efectos.....	91
Parámetros de Efectos.....	92
REVERB (Reverberación)	92
BPM SYNC DELAY (retardo sincronizado BPM)	92
SHORT DELAY (retardo corto).....	93
MOD DELAY (retardo con Modulación).....	93
GRAIN SHIFTER (desplazamiento granular).....	94
CHO / FLG (Chorus / flanger).....	95
PHASER (Efecto de Fase).....	95
RING MOD (Modulación en anillo)	96
TALKING MOD (Modulación vocal).....	96
PITCH SHIFTER (cambiador de tono).....	97
COMPRESSOR (Compresor).....	97
DISTORTION (Distorsión).....	98
DECIMATOR (Decimador).....	98
EQ (Ecuador)	99
LPF (Filtro Pasa Bajos con resonancia).....	99
Grabación de una frase.....	101
Uso de la función KEYBOARD para editar el ritmo: Grabación en tiempo real	101
Uso de las teclas de parte para editar el ritmo: Edición en tiempo real	102
Borrar.....	102
Grabación Paso a Paso	103
Grabación de una Parte de batería	105
Grabación de una Parte de sintetizador	106
Edición de datos de secuencia	107
Edición de Evento.....	107
Cambio de TRIGGER.....	107

Cambio de Tono: PITCH.....	107
Cambio de Tiempo de Puerta.....	108
Especificar la longitud y compás	108
Compás	109
Último Paso.....	109
Mover datos dentro de un Patrón.....	110
Mover datos	110
Para copiar datos repetidamente	110
Para mover datos de forma aleatoria	111
Transponer el tono de una frase de sintetizador	112
Copiar una Parte	113
Copiar el sonido de una Parte	114
Borrar datos de secuencia de una Parte	115
Borrar todos los datos de un Patrón.....	116
Función de comparación de patrones	116
Motion sequence (Grabación de movimientos de botones)	117
Grabación de motion sequence	118
Reproducción motion sequence.....	119
Comprobación de motion sequence	119
Edición de datos motion sequence	120
Borrar motion sequence	121
Pattern Set	122
Reproducción con PATTERN SET.....	122
Registrar un Patrón para PATTERN SET	123
Guardar Patrón: WRITE.....	124
Guardar Patrón con otro nombre	125
5. Modo de Canción: SONG.....	126
Reproducción.....	126
Selección de Canción	127
Ajuste del TEMPO de Reproducción	127
Usando el DIAL.....	127
Usando la tecla TAP TEMPO para cambiar el Tempo.....	127

Crear una Canción.....	128
Especificar el Patrón para cada posición.....	128
Especificar la nota.....	129
Edición de Canción	130
Insertar un Patrón:.....	130
Eliminar un Patrón de una posición:	131
Borrar Canción:.....	132
Cambiar un Patrón a una posición específica	132
Mantener el silencio de Parte aunque cambie el Patrón.....	133
Reproducción sucesiva de canciones.....	133
Grabación de Eventos y movimientos de botones en una canción.....	134
Comprobación de eventos de canción.....	135
Guardar Canción: WRITE	136
Para dar un nuevo nombre a la canción.....	137
6. Modo Global	138
Metrónomo.....	138
Ajuste de la afinación global del EMX – 1.....	139
Protección de Memoria.....	139
Cambiar las funciones del Arpegiador	140
Guardar ajustes Globales: WRITE.....	141
Uso de Smart Media.....	142
Para insertar una tarjeta Smart Media TM	142
Para retirar una tarjeta Smart Media TM	143
Acerca de las tarjetas Smart Media TM	143
Dar formato a Smart Media TM	144
Guardar datos en Smart Media TM (Save All).....	145
Cargar todos los datos desde Smart Media TM al EMX – 1	146
Cargar un solo Patrón desde Smart Media TM : Load Pattern.....	147
Eliminar un archivo EMX – 1 de Smart Media TM : Delete File.....	148

7. Modo MIDI	149
Uso del EMX - 1 como módulo generador de tono.....	149
Canal MIDI de la Parte	149
Utilidades: MIDI Utility	150
Filtro MIDI	150
Asignación de números de nota de batería.....	151
Asignación de nº de control de cambio MIDI para controlar un Botón.....	151
Transmisión de Ajustes de sonidos y otros datos	152
Transmitir / Recibir volcados de datos MIDI.....	152
Transmisión	152
Recepción	153
Cambiar patrones.....	153
Desplazamiento de tono.....	154
Sincronización con aparatos MIDI externos.....	154
Sincronización: EMX - 1 como unidad maestra: CLOCK INT.....	155
Sincronización: EMX - 1 como unidad esclava: CLOCK EXT	155
Reproducción sincronizada con otros ELECTRIBE	156
Sincronización.....	157
Canales MIDI	157
Notas MIDI.....	157
Cambiar patrones.....	157
Uso de Parámetros No Registrados: NRPN.....	158
Si se bloquean las notas	158
Mensajes de Sistema Exclusivo	158
Desplazamiento de tono.....	158
Solución de Problemas	159
Mensajes de Error.....	160
Inicialización (restaurar datos de fábrica)	161
Especificaciones.....	162

INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES

Muchas gracias por comprar el KORG EMX - 1. Por favor, para disfrutar durante mucho tiempo de este producto lea atentamente el Manual y consérvelo para futuras referencias.

ATENCIÓN: Al usar productos eléctricos, deben observarse unas precauciones básicas, incluyendo las siguientes:

- Lea todas las instrucciones antes de utilizar el producto.
- No utilice este producto cerca del agua; por ejemplo, cerca de una bañera, lavabo, lavadero, en un sótano húmedo, o cerca de una piscina o similar.
- Este producto, ya sea solo o en combinación con un amplificador y auriculares o altavoces puede causar pérdida auditiva permanente. No lo utilice durante largo tiempo a gran volumen, o a un volumen que resulte incómodo. Si nota alguna pérdida de audición, consulte con un especialista.
- El producto debe ser colocado en tal forma que no se interfiera con su adecuada ventilación.
- El producto debe ser situado lejos de fuentes de calor, como radiadores, calefactores u otros aparatos que produzcan calor.

ALIMENTACIÓN

- Conecte el adaptador de alimentación eléctrica incluido. No conecte el adaptador a una corriente distinta a la que se marca en el mismo.
- El cable de alimentación debe ser desenchufado cuando no se vaya a utilizar el aparato durante largo tiempo.
- Debe ponerse especial cuidado en que no caigan objetos o líquidos en el interior por las aberturas.

El producto debe ser revisado por personal cualificado cuando:

- El cable de alimentación o el enchufe se haya dañado, o
- Hayan caído objetos o líquidos en el producto, o
- El producto haya sido expuesto a la lluvia, o
- El producto no funcione normalmente o exhiba un cambio importante de prestaciones, o
- El producto se haya caído, o el chasis se haya dañado.

No intente realizar mantenimiento de este producto más que como se describe en las instrucciones de mantenimiento por parte del usuario. Todas las demás tareas deben ser llevadas a cabo por personal cualificado.

Este aparato contiene un microprocesador. Puede causar interferencias en aparatos de radio o televisión. Por favor, manténgalo alejado de dichos aparatos.

GUARDE ESTE MANUAL

Símbolo CE para Normas Unificadas Europeas

La marca CE que exhiben nuestros productos que funcionan a Corriente Alterna, hasta el 31 de Diciembre de 1996 significa que cumplen la Directiva EMC (89/336/EEC) y la Directiva sobre la marca CE (93/68/EEC). ALDC.

Y, la marca CE que exhiben después del 1 de Enero de 1997, significa que cumplen la Directiva EMC (89/336/EEC), la Directiva sobre la marca CE (93/68/EEC) y la Directiva de Bajo Voltaje (73/23/EEC).

Asimismo, la marca CE que exhiben nuestros productos que funcionan con baterías, significa que cumplen la Directiva EMC (89/336/EEC) y la Directiva sobre la marca CE (93/68/EEC).

1. Introducción

Gracias por comprar el Electribe MX (al que nos referiremos de aquí en adelante como EMX - 1).

El EMX - 1 es una unidad diseñada para música de todo tipo que permite usuarios principiantes o expertos crear música original.

Con los controles del panel frontal podrá crear sonidos y patrones de forma intuitiva.

El EMX - 1 es la herramienta ideal para el músico, DJ, creador de sonidos o música asistida por ordenador, ofreciendo gran originalidad musical.

Características Principales

- El EMX - 1 consta de 9 partes de batería y 5 partes de sintetizador.
- La función MOTION SEQUENCE le permite grabar y reproducir el movimiento de los botones. Y se pueden grabar de forma independiente para cada Patrón.
- Puede modificar fácilmente los sonidos o patrones mientras toca.
- Los sonidos y patrones que cree se pueden guardar en memoria.
- Puede crear Patrones combinando un sonido para cada parte una frase secuenciada (con hasta 128 pasos), y guardar un máximo de 256 patrones en memoria. También puede crear canciones SONG y guardar hasta 64 en memoria.
- EMX - 1 se entrega de fábrica con 192 patrones pre programados.
- EMX - 1 Dispone de 3 procesadores de Efectos.
- La función de teclado le permite utilizar las 16 teclas de paso como un teclado.
- Puede usar TAP TEMPO y MIDI CLOCK para sincronizar el EMX - 1 con un secuenciador externo, etc.
- El EMX - 1 puede ser controlado desde un secuenciador externo o teclado, y puede usarse como un generador de tono MIDI.
- La función de Volcado MIDI le permite guardar datos en un ordenador, secuenciador, etc.

Tecnología de Modelado múltiple para el generador de tono de “MMT (Multiple Modeling Technology)”

Se trata de la última tecnología desarrollada por Korg y que ahora incorpora el EMX - 1. Este sistema está basado en los aclamados modelos Z1, MS2000, y Electribe de Korg y es capaz de crear una gran cantidad de modelos de sintetizador. La sección de oscilador proporciona 16 modelos distintos que incluyen formas de onda de sintetizador, sincronización, modulación cruzada, Modulación en anillo y nuevos tipos de modelos de sintetizador como el Acorde, que produce acordes a partir de notas individuales, el tipo UNÍSONO que le permite desafinar los 16 osciladores para crear sonidos muy gruesos y profundos, y el tipo WAVESHAPE que mezcla 2 osciladores y los modula para crear formas de onda complejas.

Los Parámetros han sido cuidadosamente programados. El nuevo Parámetro DRIVE puede crear distorsión analógica clásica. El filtro es muy completo y dinámico con distintos tipos de Modulación procedentes del LFO o EG.

207 ondas de batería para la mejor música dance.

Nueva tecnología de circuito de válvula VALVE FORCE.

Se trata de la última tecnología desarrollada por Korg y que ahora incorpora el EMX - 1. Este sistema está basado en dos válvulas reales que pueden usarse como Efecto de masterización y que no puede ser recreado mediante tecnología digital.

Use el control TUBE GAIN para Ajustar la señal de salida y controlar la suave distorsión y ricos armónicos de las válvulas. El Efecto de válvulas afecta a las salidas (L / MONO, R) y auriculares.

Ranura Smart Media™

Los patrones que cree en el EMX - 1 pueden guardarse en tarjetas Smart Media™.

Acerca de las válvulas

No intente retirar o cambiar las válvulas del EMX - 1. No son partes que puedan ser manipuladas ni reemplazadas por el usuario.

¿Qué es la tecnología VALVE FORCE?

Se trata de la última tecnología desarrollada por Korg y que ahora incorpora el EMX - 1. Este sistema está basado en dos válvulas reales que pueden usarse como Efecto de masterización y que no puede ser recreado mediante tecnología digital.

Use el control TUBE GAIN para Ajustar la señal de salida y controlar la suave distorsión y ricos armónicos de las válvulas. El Efecto de válvulas afecta a las salidas (L / MONO, R) y auriculares.

¿Qué es la tecnología MMT *Multi Modeling Technology*?

Se trata de la última tecnología desarrollada por Korg y que ahora incorpora el EMX - 1. Este sistema está basado en los aclamados modelos Z1, MS2000, y Electribe de Korg y es capaz de crear una gran cantidad de modelos de sintetizador. La sección de oscilador proporciona 16 modelos distintos que incluyen formas de onda de sintetizador, sincronización, modulación cruzada, Modulación en anillo y nuevos tipos de modelos de sintetizador como el Acorde, que produce acordes a partir de notas individuales, el tipo UNÍSONO que le permite desafinar los 16 osciladores para crear sonidos muy gruesos y profundos, y el tipo WAVESHAPE que mezcla 2 osciladores y los modula para crear formas de onda complejas.

Los Parámetros han sido cuidadosamente programados. El nuevo Parámetro DRIVE puede crear distorsión analógica clásica. El filtro es muy completo y dinámico con distintos tipos de Modulación procedentes del LFO o EG.

Acerca de los datos del EMX - 1

Los patrones y canciones que cree en el EMX - 1 se perderán si cambia de patrón o canción, o si apaga el EMX - 1.

Para guardar los datos debe ejecutar la operación de guardado: WRITE.

Guía Rápida

Acerca de esta Guía Rápida

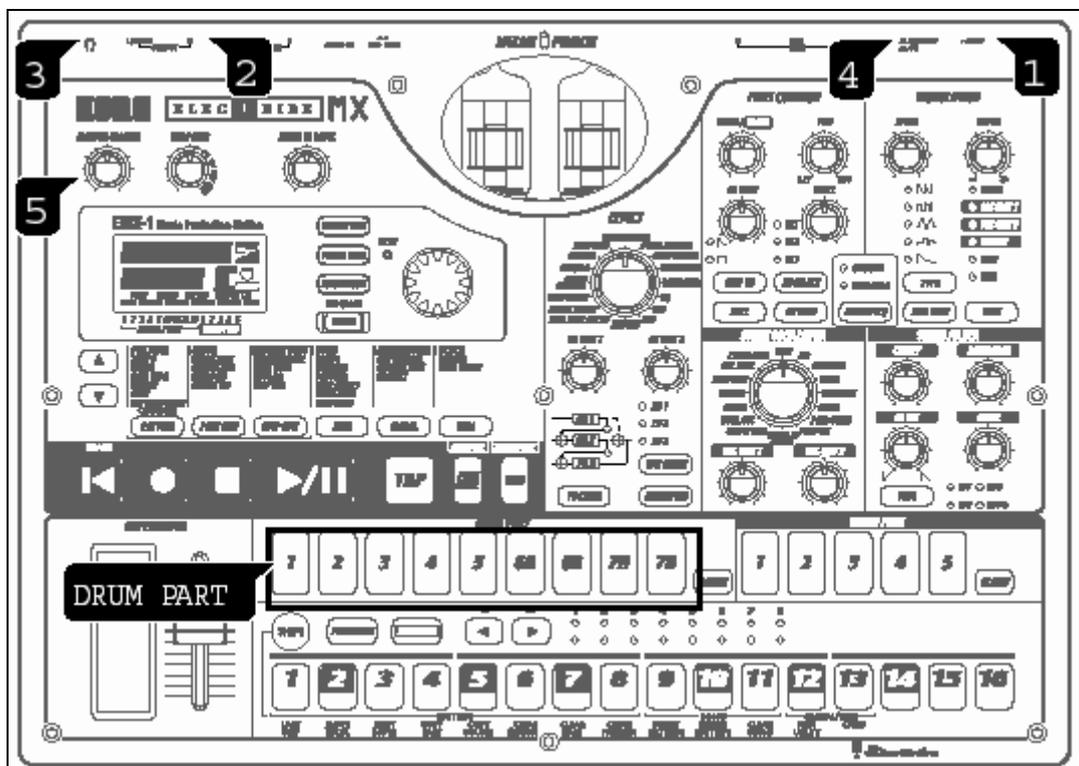
Esta Guía le proporciona información sobre el funcionamiento básico del EMX - 1.

 Por favor, para una información con mayor detalle, consulte el resto del Manual de Usuario.

Conexiones y Encendido

Preparación para tocar

 Asegúrese de apagar la unidad antes de realizar las conexiones. De lo contrario su equipo podría dañarse.



1. Conecte el ADAPTADOR AC incluido en la toma DC 9V, y enchufe el adaptador a la red.

 Información adicional: Asegúrese de hacerlo por ese orden.

2. Conecte cables de audio a las salidas (**L/MONO**, R) del EMX - 1, y el otro extremo a las entradas de un amplificador, monitores amplificados, etc. Si desea realizar una conexión MONO, utilice la toma **L/MONO**. No obstante, le recomendamos la conexión estéreo.

3. Si va a usar auriculares, conéctelos a la toma correspondiente.



La señal de las salidas no se interrumpe al conectar auriculares.

4. Cuando haya terminado de realizar las conexiones, encienda el EMX - 1. Suba poco a poco el volumen del EMX - 1, y pulse las teclas DRUM PART para comprobar el sonido.

Use el volumen principal del EMX - 1 y los ajustes de ganancia de su amplificador o mezclador para conseguir el nivel adecuado.

Reproducción de una canción de Demostración

El EMX - 1 contiene varias canciones de demostración.

1. Pulse la tecla SONG. La tecla SONG se ilumina.
2. La pantalla muestra el nombre y nº de canción.
Si no aparece, vuelva a pulsar la tecla SONG.
3. Gire el DIAL para Seleccionar una canción.
4. Pulse la tecla PLAY / PAUSE para iniciar la Reproducción de canción.
Al terminar la canción, la Reproducción se detiene automáticamente.

Para pausar la Reproducción

Pulse la tecla PLAY / PAUSE. La tecla parpadea.

Para seguir la Reproducción

Pulse la tecla PLAY / PAUSE

Para parar la Reproducción

Pulse la tecla STOP/CANCEL.

 Los datos Preset de fábrica han sido creados para que el sonido original se produzca con el botón TUBE GAIN a "0".

Lista de canciones Demo

S.01 Tales of the Epic /KORG

S.02 Garage /Oliver Munityak

S.03 Knob Twister /James Bernard

S.04 Smooth MX /James Sajeve

S.05 Butterflyz /Chris Petti

S.06 Jack!/Oliver Munityak

Todos los patrones y canciones — © 2003 KORG Inc. Reservados todos los derechos.

© 2003 KORG Inc. Reservados todos los derechos.

Reproducción de Patrón

¿Que es un Patrón?

Es una unidad de datos musicales arreglados para componer un ritmo.

En este modo podrá reproducir patrones o editarlos para crear nuevos patrones.

Pulse la tecla PATTERN para entrar en el modo de Patrón.

EMX - 1 permite crear y guardar 256 patrones.

Cada Patrón consta de 16 Partes.

Reproducción

Pulse la tecla PATTERN para entrar en el modo de Patrón.

Pulse la tecla CURSOR ▲ hasta que la pantalla muestre el nombre de Patrón.

Pulse la tecla de Reproducción para iniciar el Patrón.

La Reproducción será continua.

Pulse las teclas de PARTE para tocar junto con el Patrón.

Para pausar la Reproducción

Pulse la tecla PLAY / PAUSE. La tecla parpadea.

Para seguir la Reproducción

Pulse la tecla PLAY / PAUSE

Para parar la Reproducción

Pulse la tecla STOP/CANCEL.

Escuchando el sonido de una Parte

Teclas de Parte

Pulsando las teclas de Parte podrá tocar los sonidos correspondientes.

El sonido de cada parte será distinto en cada Patrón.

Gire el DIAL para seleccionar distintos patrones.

Función de Teclado: KEYBOARD

Seleccione primero una de las partes de sintetizador, su LED se ilumina.

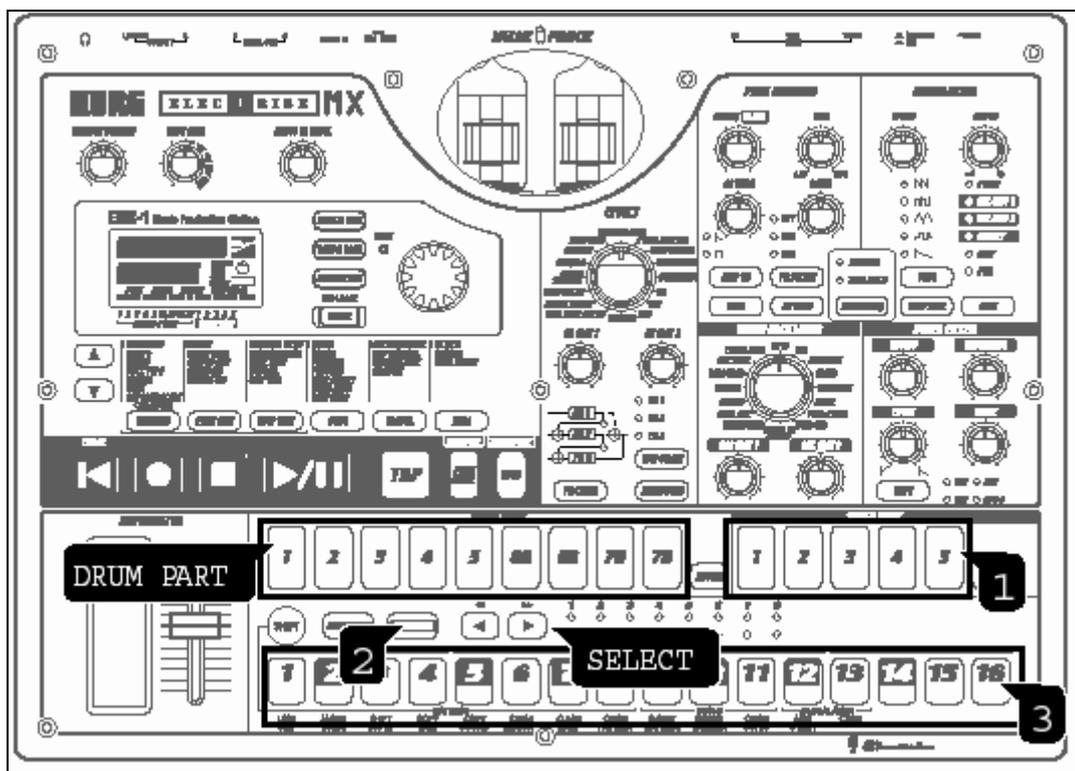
1. Pulse la tecla KEYBOARD para activar la función de teclado (la tecla se ilumina).
2. Use las teclas de PASO como un teclado musical.

El sonido de cada parte será distinto en cada Patrón.

Gire el DIAL para seleccionar distintos patrones.

Los LED de la fila inferior se iluminan para indicar la octava.

 La función de teclado es siempre monofónica (no se pueden pulsar dos o más teclas a la vez).



Grabación de una frase

Puede especificar un sonido de batería o de sintetizador para cada Parte, y grabar un patrón de frase para ella.

Un Patrón de Frase (o Patrón simplemente) es una secuencia de ritmos para una parte individual.

Un Patrón se puede editar de tres maneras:

- Grabación en tiempo real
- Grabación paso a paso

Uso de la función **KEYBOARD** para editar el ritmo: Grabación en tiempo real

1. Pulse la tecla **PATTERN** (el LED se ilumina).

Use las teclas **CURSOR ▲/▼** para que la pantalla muestre el nombre de patrón.

2. Gire el **DIAL** para seleccionar el Patrón que desee editar.

3. Active la función de **TECLADO (KEYBOARD)** (la tecla se ilumina).

Use la tecla de selección de parte para seleccionar la parte que desea grabar.

4. Pulse la tecla de Grabación para entrar en modo de Listo para Grabación.

El LED **REC** se ilumina y el LED de la tecla Reproducción parpadea.

5. Pulse la tecla de Reproducción: el LED Reproducción se ilumina.

6. Toque las teclas de paso con el ritmo que desee.

Podrá grabar el material en varias pasadas.

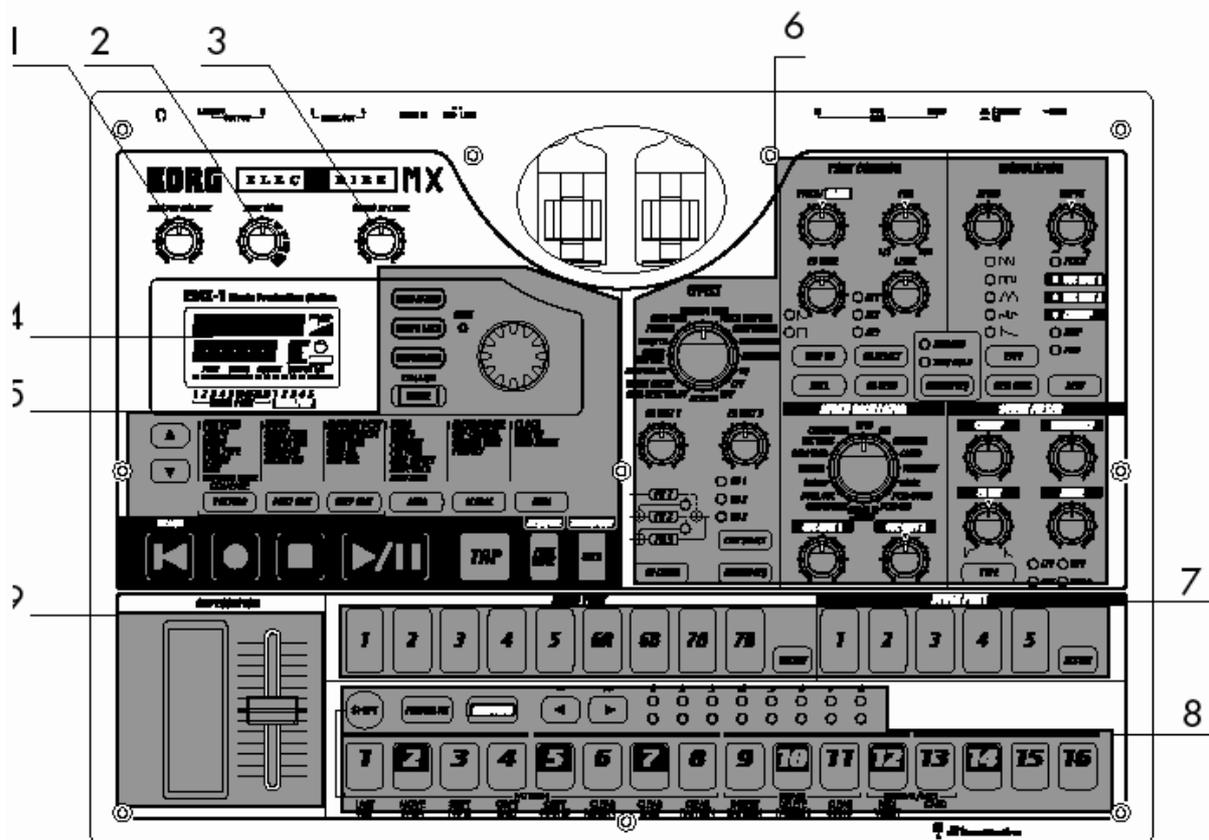
7. Pulse la tecla de Parada para parar la Grabación.

WRITE: Utilice esta tecla para guardar los ajustes modificados en los modos: Patrón, Canción, Global o MIDI, o para guardar datos **PATTERN SET**.

Borrar

Si comete un error puede mantener pulsada la tecla **SHIFT** y **RESET / ERASE** para borrar la parte cuya tecla está iluminada.

2. Panel Frontal y Posterior



1. MASTER VOLUME

Ajusta el volumen de las salidas y de los auriculares. No Ajusta el volumen de las salidas individuales.

2. TUBE GAIN

Use el control TUBE GAIN para Ajustar la señal de salida y controlar la suave distorsión y ricos armónicos de las válvulas.

El Efecto de válvulas afecta a las salidas (L / MONO, R) y auriculares.

3. AUDIO IN LEVEL

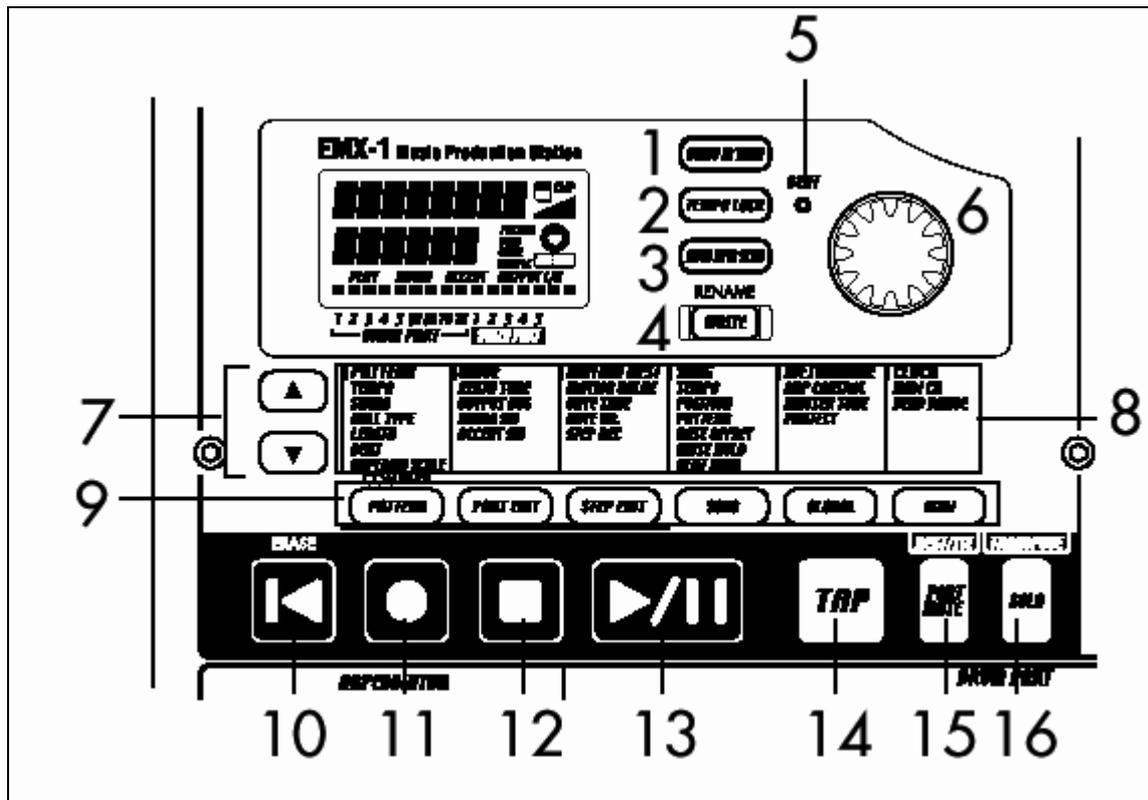
Este botón Ajusta el nivel de entrada de la entrada de audio.

4. pantalla

Muestra el valor del Parámetro actual y otros mensajes.

5. sección común**6. sección de Edición****7. sección de Selección de parte****8. sección de teclas de paso****9. sección de Arpegiador**

Sección Común



1. AUDIO IN THRU

Permite enviar el audio externo directamente a las salidas y auriculares.

Esta tecla no tendrá Efecto para el tipo de oscilador "AUDIO IN + COMB,"

2. TEMPO LOCK

Si desea bloquear el valor de Tempo active la tecla TEMPO LOCK.

3. tecla AUTO BPM SCAN

Si activa esta tecla el tempo será detectado a partir de la música que llegue a la entrada audio in.

4. tecla WRITE / RENAME

Utilice esta tecla para guardar los ajustes modificados en los modos: Patrón, Canción, Global o MIDI, o para guardar datos PATTERN SET.

Mantenga pulsada **SHIFT**, y Pulse esta tecla para dar nombre a un Patrón o canción.

5. Beat (LED)

Parpadea según el TEMPO.

Se ilumina con intervalo de Nota Negra para indicar el tempo.

6. Dial

Se usa para modificar el valor que aparece en la pantalla.

7. teclas del cursor

En cada modo seleccionan los Parámetros de la matriz que muestra la pantalla.

8. Matriz

Los Parámetros que aparecen en la pantalla se muestran aquí. Use las teclas del CURSOR para hacer que el LED del Parámetro deseado se ilumine.

9. Teclas de Modo

Utilícelas para entrar en cada uno de los modos: PATRÓN: PATTERN, CANCIÓN: SONG, GLOBAL, etc.

10. RESET, ERASE

Esta tecla inicializa el Patrón o canción al principio.

Durante la Reproducción Mantenga pulsada **SHIFT**, y Pulse esta tecla para borrar datos de la parte actual.

11. tecla REC

Pulse REC para entrar el modo de Grabación.

12. STOP / CANCEL**PARADA / CANCELAR (Stop / Cancel)**

Para la Reproducción o cancela una operación.

13. PLAY / PAUSE**Reproducción / Pausa (Play / Pause)**

Esta tecla inicia la Reproducción o entra en modo de Pausa.

14. TAP

Use esta tecla para introducir un Tempo Manual.

15. PART MUTE, REST / TIE

Durante la Reproducción, mantenga pulsada esta tecla y Pulse una tecla de parte para silenciar dicha parte.

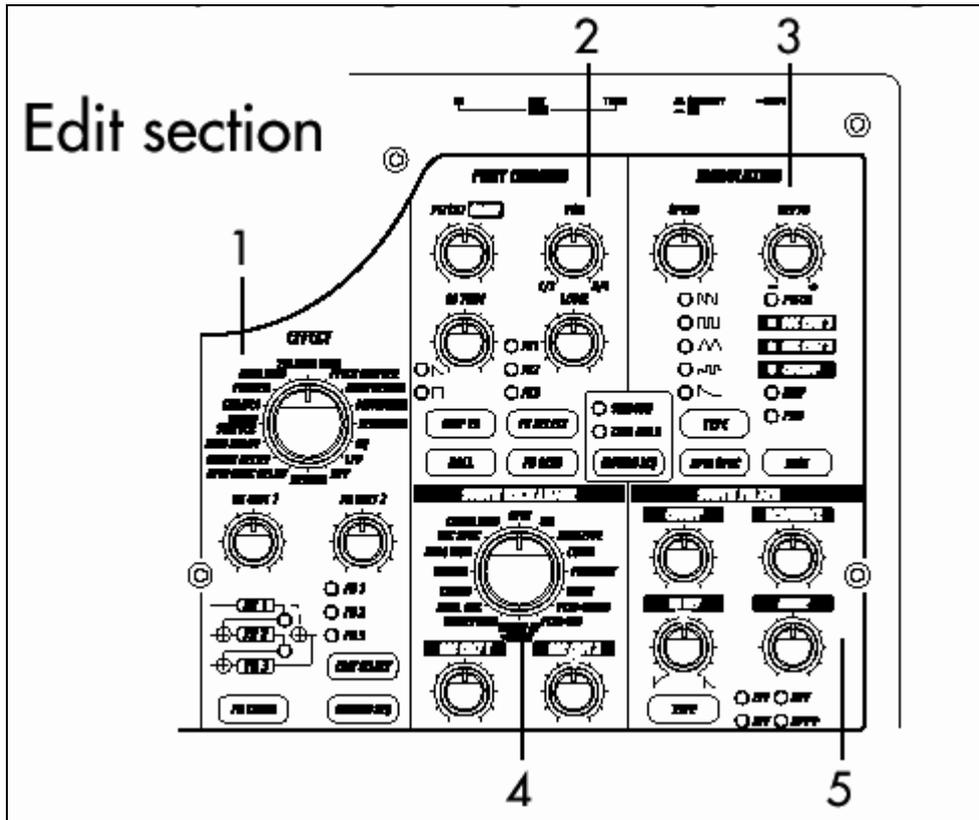
Durante la Grabación Paso a Paso, use esta tecla para introducir un silencio o una ligadura.

16. SOLO, TRANSPOSE

Durante la Reproducción, mantenga pulsada esta tecla y Pulse una tecla de parte para hacer solista dicha parte.

Use esta tecla para transponer una frase.

Sección de Edición



1. EFFECT

Podrá añadir Efectos al sonido.

- TYPE: selecciona el Efecto

FX EDIT1: Ajusta la Edición de Efecto 1.

FX EDIT2: Ajusta la Edición de Efecto 2.

FX CHAIN: en el EMX - 1 la salida de un Efecto se puede enviar a la entrada de otro Efecto. El tipo de conexión cambiará cada vez que Pulse esta tecla.

EDIT SELECT : Elige el procesador de Efecto que está siendo editado.

MOTION SEQ.: inicia la Grabación o Reproducción de los movimientos de los botones FX EDIT1 / FX EDIT2.

2. PART COMMON

Parámetros comunes a las partes de batería y Partes de sintetizador.

MOTION SEQ. Inicia la Grabación o Reproducción de los movimientos de los botones de cada Parte.

Permite grabar movimientos de botones. Cada vez que pulse esta tecla el valor alternará entre desactivado (apagado), SMOOTH y TRIG HOLD.

PITCH / GLIDE :

Batería: ajusta el tono.

Sintetizador: ajusta el portamento.

EG TIME : Ajusta el tiempo de envolvente.

PAN Ajusta el panorama estéreo.

LEVEL : Ajusta el Nivel de la parte.

AMP EG : Selección de envolvente.

Envolvente con caída: encendida.

Envolvente con sostenido: apagada.

ROLL : Activa o desactiva el Efecto de redoble.

FX SELECT Selecciona el procesador de Efectos que se usará para cada Parte.



Este valor es ignorado para Partes cuyo bus de salida es 3 / 4.

FX SEND Selecciona si el sonido de la Parte será enviado al Efecto seleccionado.



Este valor es ignorado para Partes cuyo bus de salida es 3 / 4.

3. Modulación MODULATION

Parámetros que crean cambios cíclicos en el sonido.

SPEED :Ajusta la velocidad de Modulación.

4. SYNTH OSCILLATOR

Esta sección produce la forma de onda que es básica para la Parte de sintetizador.

TYPE: Selecciona el modelo de sintetizador que se usa para el oscilador.

Este Parámetro no tiene Efecto en Partes de batería.

OSC EDIT1 Modifica la forma de onda del oscilador 1. Los Parámetros dependen del modelo.

Este Parámetro no tiene Efecto en Partes de batería.

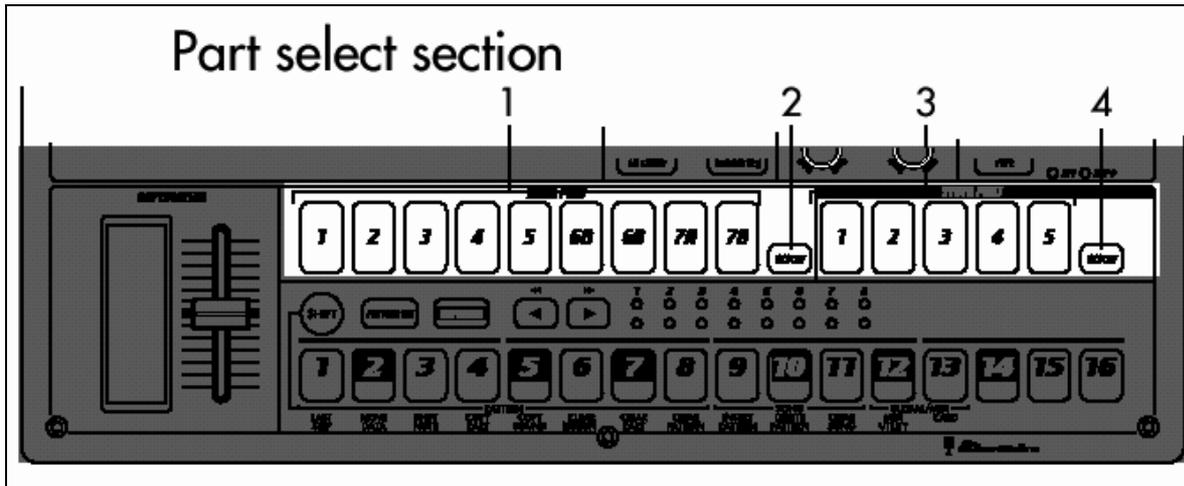
OSC EDIT2 Modifica la forma de onda del oscilador 2. Los Parámetros dependen del modelo.

Este Parámetro no tiene Efecto en Partes de batería.

5. SYNTH FILTER

Filtro de sintetizador.

Sección de Selección de parte



1. (DRUM PART) 1 ... 5, 6A - 6B, 7A - 7B

Seleccionan una parte de batería.

2. (DRUM PART)ACCENT

Selecciona la parte de acento de batería.

3. (SYNTH PART)1 ... 5

Seleccionan una parte de sintetizador

4. (SYNTH PART) ACCENT

Selecciona la parte de acento de sinte.

DEPTH : Ajusta la profundidad de Efecto de Modulación.

TYPE Ajusta el tipo de Modulación

DEST Ajusta el destino de Modulación.

BPM SYNC : cuando está activada la Modulación estará sincronizada con el tempo.

Los siguientes Parámetros modifican el carácter tonal del sintetizador.

CUTOFF : Ajusta la frecuencia de corte del Filtro.

EG INT Ajusta la intensidad de Envolvente del Filtro.

RESONANCE : Ajusta la resonancia del Filtro.

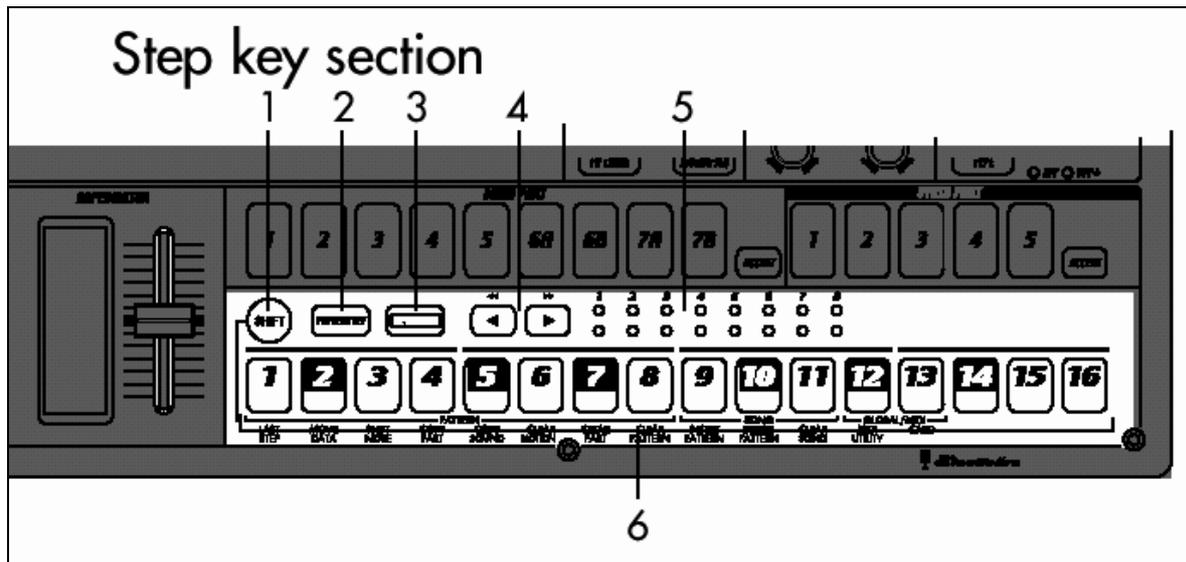
DRIVE : Ajusta el grado de distorsión.

TYPE Ajusta el tipo de filtro.



Nota adicional: estos Parámetros no tienen Efecto en Partes de batería.

Sección de teclas de paso



1. SHIFT

Esta tecla se utiliza en conjunción con otras teclas. Cuando se mantiene pulsada, proporciona una función adicional a otras teclas.

SHIFT + RESET: Durante la Reproducción, borra los disparadores del patrón.

SHIFT + TECLAS DE PASO: Ejecuta la función que muestra la parte inferior de cada tecla.

Para otras combinaciones consulte la explicación de cada Parámetro.

SHIFT + dial: realiza cambios más grandes o más pequeños de valor.

SHIFT + PATTERN: compara los patrones.

2. PATTERN SET

Mantenga pulsada esta tecla, y Pulse la tecla STEP para cambiar al Patrón de dicha tecla.

Si mantiene pulsada esta tecla y pulsa una de las teclas de paso, podrá seleccionar el patrón que ha asignado a dicha tecla.

3. KEYBOARD

Permite usar las 16 teclas de paso como un teclado.

Cada vez que pulse esta tecla la función alternará entre activada y desactivada.

4. < / > teclas

Estas teclas se usan para controlar la posición actual de la fila inferior de LED.

En MODO DE CANCIÓN, funcionan como teclas de rebobinado o avance rápido.

5. Select LEDs

LED de selección

La fila superior de LED (verde) indica la situación dentro de la frase actual.

La fila inferior de LED (rojo) indica la situación del patrón indicado por las teclas de paso.

Cuando la función PATTERN SET está activada indican el grupo de conjunto de patrón.

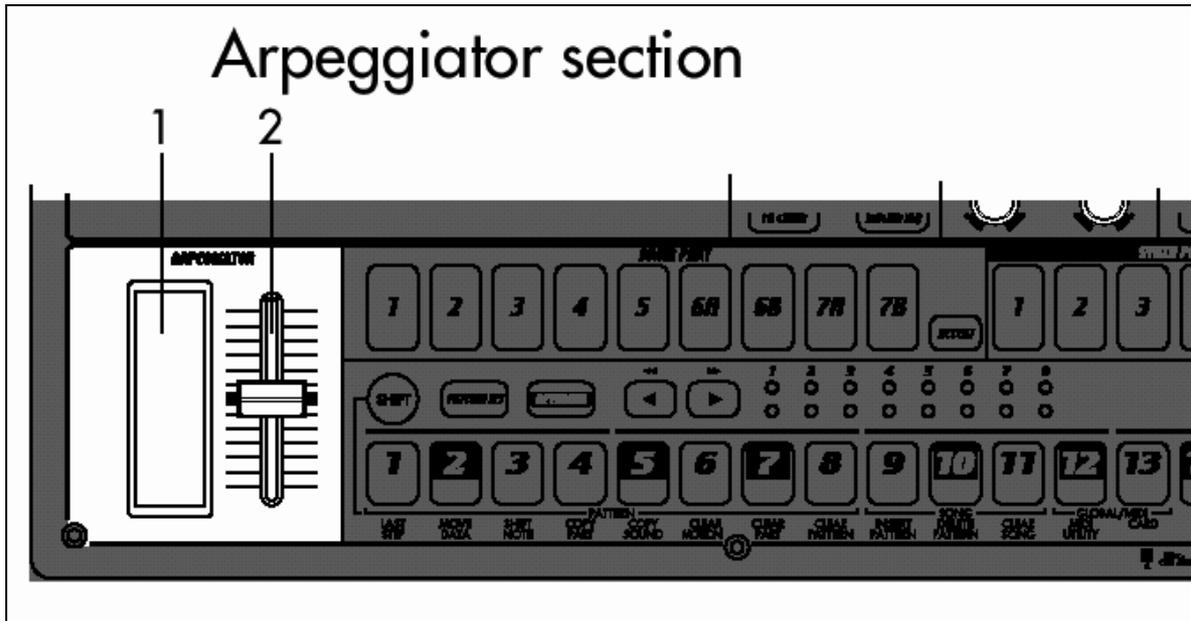
Cuando la función KEYBOARD (teclado) está activada, indican la octava.

6. Teclas de paso 1 ... 16

Use estas teclas para modificar y escuchar el patrón de cada parte.

Con la función KEYBOARD activada Permite usar las 16 teclas de paso como un teclado.

Sección de Arpegiador



1. Ribbon

Cuando toque este controlador la Parte seleccionada sonará automáticamente.

Cuando lo use con una Parte de sintetizador sonarán notas con un valor de 1/16, y el tiempo de puerta dependerá de la zona en que toque el controlador.

Cuando lo use con una Parte de batería la resolución de nota dependerá de la zona en que toque el controlador.

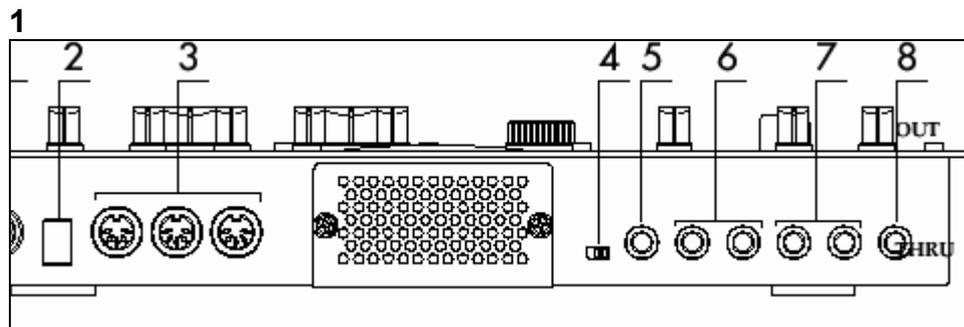
2. Slider

Cambiará el tono de las notas de Reproducción de Arpegiador.

Cuando lo use con una Parte de batería no tendrá Efecto.

 Nota adicional: Para más información consulte el Parámetro GLOBAL / "ARP CONTROL".

Panel Posterior



1. ~AC 9V

Conecte aquí el adaptador incluido.

2. STANDBY, ON

Interruptor de alimentación. Al pulsarlo alternará entre encendido y estado de espera.

3. MIDI conectores

IN: conecte aquí la salida MIDI OUT de un aparato externo.

OUT: conecte esta salida a la entrada MIDI IN de un aparato externo.

THRU: la señal MIDI recibida en MIDI IN es retransmitida por este conector. Así podrá conectar varias unidades en cadena.

4. MIC, LINE

Conmutador de ganancia micro / línea.

Seleccione MIC si conecta un micrófono.

Seleccione LINE si conecta un instrumento de línea.

5. AUDIO IN

Se utiliza para recibir una señal de audio externas que será usada para AUDIO IN del OSC1.

Este sonido será usado como el sonido del OSC1 cuando el oscilador se pone en Modo AUDIO IN + COMB. Es una entrada mono.

6. INDIV. OUT 3,4

Son salidas individuales para las Partes que se han ajustado a 3 / 4.

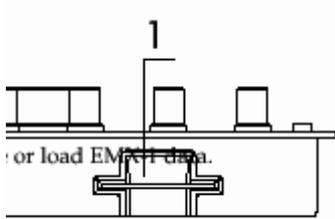
7. OUTPUT L / MONO, R

Se trata de las salidas de audio que deben ser conectadas a un amplificador o mezclador.

Si desea realizar una conexión MONO, utilice la toma L / MONO.

8. Salida para auriculares Estéreo

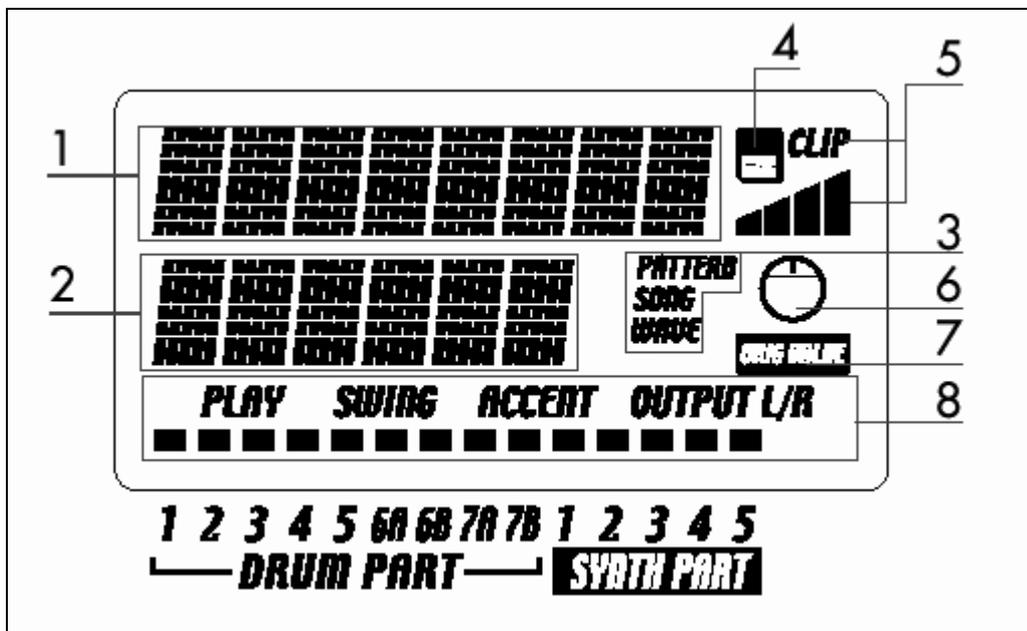
Panel Frontal



1. Sección de tarjeta

Aquí puede insertar una tarjeta Smart Media™ que se vende por separado.

Elementos y Funciones de la pantalla



1. pantalla de Parámetro

Muestra el nombre del Parámetro, nombre de canción y nombres de Patrón.

2. pantalla de Valor

Muestra el valor del Parámetro actual.

3. PATTERN, SONG, WAVE

Indica el Modo correspondiente.

4. indicador SmartMedia™

Se ilumina cuando se leen o guardan datos en una tarjeta Smart Media™.



No retire nunca una tarjeta Smart Media™ ni apague el EMX - 1 cuando este indicador está iluminado. Si lo hace puede dañar los datos.

5. medidor de nivel de entrada

Muestra el nivel de señal de entrada AUDIO IN. Ajuste el volumen de manera que el indicador CLIP no se ilumine.

6. indicador de botón

Al girar un botón aparecerá en la pantalla y este indicador se ilumina. El indicador se apaga después de un tiempo y vuelve la pantalla anterior.

7. LED ORIGINAL VALUE

Se ilumina cuando el botón o control coincide con el valor original.

8. indicador Part status

Muestra el estado de los siguientes Parámetros de cada Parte:

PLAY: indica el estado de silencio de la Parte.

Iluminado: la Parte no está silenciada.

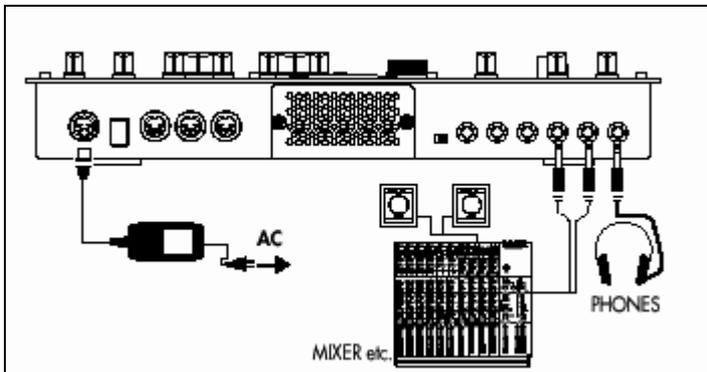
Apagado: la Parte está silenciada.

SWING: Puede ajustar un valor de desplazamiento rítmico para que el ritmo tenga mayor animación o 'swing'.

3. Funcionamiento Básico

Preparación

Conexiones



 Asegúrese de apagar la unidad antes de realizar las conexiones. De lo contrario su equipo podría dañarse.

1. Conecte el ADAPTADOR AC incluido en la toma DC 9V, y enchufe el adaptador a la red.
2. Conecte cables de audio a las salidas (**L / MONO**, **R**) del EMX - 1, y el otro extremo a las entradas de un amplificador, monitores amplificados, etc. Si desea realizar una conexión MONO, utilice la toma **L / MONO**. No obstante, le recomendamos la conexión estéreo.
3. Si va a usar auriculares, conéctelos a la toma correspondiente.

 La señal de las salidas no se interrumpe al conectar auriculares.

4. Cuando haya terminado de realizar las conexiones, encienda el EMX - 1. Suba poco a poco el volumen del EMX - 1, y pulse las teclas DRUM PART para comprobar el sonido.

Use el volumen principal del EMX - 1 y los ajustes de ganancia de su amplificador o mezclador para conseguir el nivel adecuado.

Para apagar la unidad

Indicador SmartMedia™: Se ilumina cuando se leen o guardan datos en una tarjeta Smart Media™.



No retire nunca una tarjeta Smart Media™ ni apague el EMX - 1 cuando este indicador está iluminado. Si lo hace puede dañar los datos.

Reproducción de una canción de Demostración

El EMX - 1 contiene varias canciones de demostración.

1. Pulse la tecla SONG. la tecla SONG se ilumina.
2. La pantalla muestra el nombre y nº de canción.
Si no aparece, vuelva a pulsar la tecla SONG.
3. Gire el DIAL para Seleccionar una canción.
4. Pulse la tecla PLAY / PAUSE para iniciar la Reproducción de canción.

Al terminar la canción, la Reproducción se detiene automáticamente.

Para pausar la Reproducción

Pulse la tecla PLAY / PAUSE. La tecla parpadea.

Para seguir la Reproducción

Pulse la tecla PLAY / PAUSE

Para parar la Reproducción

Pulse la tecla STOP/CANCEL.

 Los datos Preset de fábrica han sido creados para que el sonido original se produzca con el botón TUBE GAIN a "0".

Lista de canciones Demo

S.01 Tales of the Epic /KORG

S.02 Garage /Oliver Munityak

S.03 Knob Twister /James Bernard

S.04 Smooth MX /James Sajevea

S.05 Butterflyz /Chris Petti

S.06 Jack!/Oliver Munityak

All Patterns and All Songs — © 2003 KORG Inc..All rights reserved.

© 2003 KORG Inc. Reservados todos los derechos.

4. Modo de Patrón: Pattern

Reproducción de Patrón

¿Que es un Patrón?

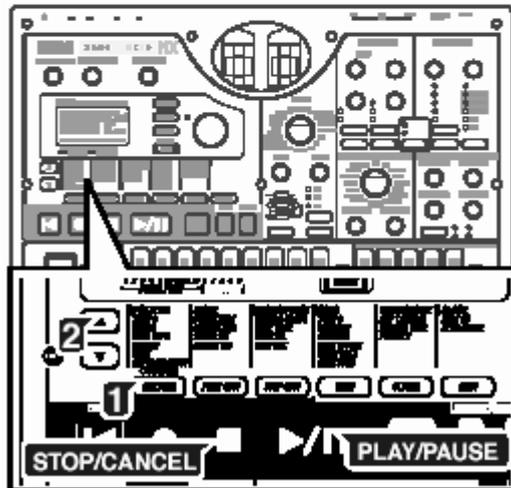
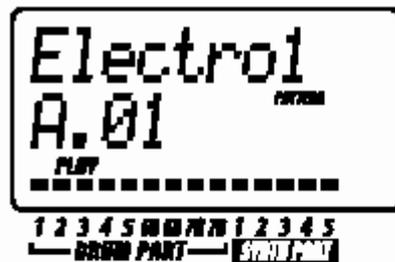
Es una unidad de datos musicales arreglados para componer un ritmo.

En este modo podrá reproducir patrones o editarlos para crear nuevos patrones.

Pulse la tecla PATTERN para entrar en el modo de Patrón.

EMX - 1 permite crear y guardar 256 patrones.

Cada Patrón consta de 16 Partes.



Reproducción

Pulse la tecla PATTERN para entrar en el modo de Patrón.

Pulse la tecla CURSOR ▲ hasta que la pantalla muestre el nombre de Patrón.

Pulse la tecla de Reproducción para iniciar el Patrón.

La Reproducción será continua.

Pulse las teclas de PARTE para tocar junto con el Patrón.

Para pausar la Reproducción

Pulse la tecla PLAY / PAUSE. La tecla parpadea.

Para seguir la Reproducción

Pulse la tecla PLAY / PAUSE

Para parar la Reproducción

Pulse la tecla STOP/CANCEL.

Selección de Patrón

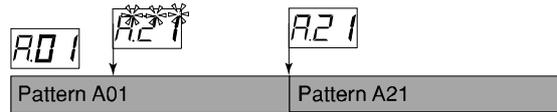
Pulse la tecla PATTERN para entrar en el modo de Patrón.

Pulse la tecla CURSOR ▲ hasta que la pantalla muestre el nombre de Patrón.

Gire el DIAL para seleccionar un Patrón.

EMX - 1 permite crear y guardar 256 patrones.: A. 01 – A. 64, B. 01 – B. 64, C. 01 – C. 64, D. 01 – D. 64.

Cambio de Patrón



Al cambiar patrones durante la Reproducción, el cambio ocurrirá cuando el Patrón actual termine la Reproducción.

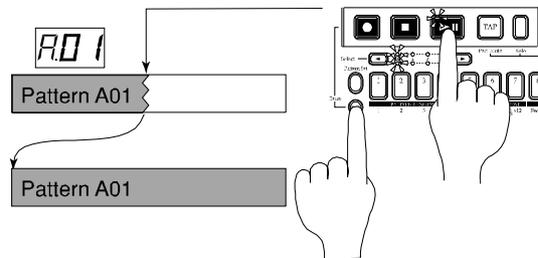
El nº de Patrón seleccionado parpadea en la pantalla hasta que empiece a sonar.

⚠ No obstante se pueden producir ruidos en la transición de Patrón debido a los distintos Ajustes de Efectos, etc.

Reproducción desde el principio de un Patrón

SHIFT + PLAY/PAUSE: Reproducción desde el principio del patrón.

Puede usar esta función junto con TAP, para sincronizar la Reproducción sin necesidad de MIDI.



⚠ Para que el ritmo coincida deberá llevar a cabo este ajuste cada vez.

Tempo al cambiar de Patrón

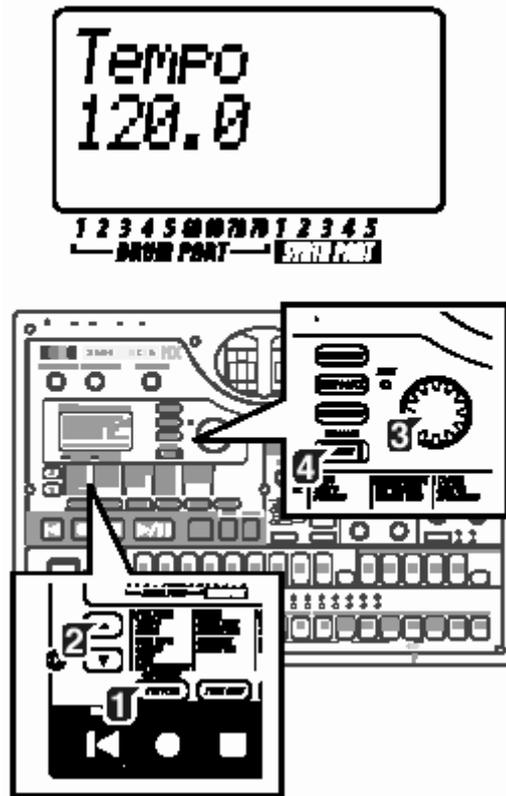
Al cambiar de Patrón durante la Reproducción, el TEMPO del Patrón anterior se mantendrá.

Si desea bloquear el valor de Tempo active la tecla TEMPO LOCK.

📖 El estado de esta tecla no se guarda junto con los datos de Patrón.

Ajuste del Tempo de Reproducción

TEMPO 20.0 ... 300.0



Uso del DIAL para Ajustar el Tempo.

Pulse la tecla PATTERN para entrar en el modo de Patrón. La tecla se ilumina.

Use las teclas CURSOR ▲ / ▼ hasta que la pantalla indique TEMPO.

Gire el DIAL para Ajustar el Tempo.



Para guardar este Ajuste use la función de Guardar Patrón.

Al cambiar de Patrón durante la Reproducción, el TEMPO del Patrón anterior se mantendrá.

Si desea bloquear el valor de Tempo active la tecla TEMPO LOCK.

Ajuste más preciso de Tempo

Mantenga pulsada **SHIFT**, y Gire el DIAL para Ajustar el Tempo en cifras decimales.

USANDO LA TECLA TAP

Mientras está en Reproducción, pulse la tecla TAP dos o más veces con el tempo que desee.

El EMX - 1 ajustará el tempo de acuerdo con sus pulsaciones.

 Si cambia de Patrón sin guardar el Tempo, éste volverá al valor original. Lleve a cabo la operación guardar WRITE.

Tecla AUTO BPM SCAN

Si activa esta tecla el tempo será detectado a partir de la música que llegue a la entrada audio in.

Pulse la tecla AUTO BPM SCAN. La tecla se ilumina.

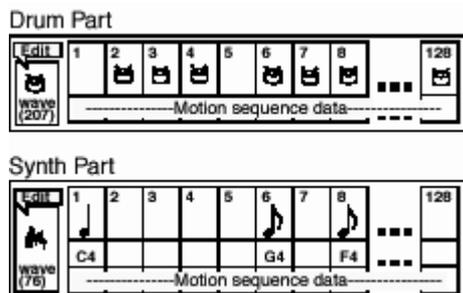
Al terminar la detección la tecla AUTO BPM SCAN parpadea.

Pulse la tecla AUTO BPM SCAN para finalizar.

Reproducción del sonido de una Parte

¿Qué es una Parte?

Una parte contiene la información rítmica e información de movimiento de botones.



EMX - 1 dispone de 3 tipos de partes, con un total de 16 Partes.

— *Partes de Batería: Drum (1 – 5, 6A - B, 7A - B)*

Cada Parte de batería contiene un sonido de batería, un Patrón de ritmo y datos de movimiento de botones.

— *Partes de Sintetizador: Synth (1 – 5)*

Cada Parte de batería contiene un sonido de sintetizador, datos de nota y datos de movimiento de botones.

— *Partes de Acento: Accent (drum, synth)*

Estas Partes pueden añadir un volumen extra a notas o pasos de un Patrón.

Escuchando el sonido de una Parte

Teclas de Parte

Pulsando las teclas de Parte podrá tocar los sonidos correspondientes.

El sonido de cada parte será distinto en cada Patrón.

Gire el DIAL para seleccionar distintos patrones.

Función de Teclado: KEYBOARD

Seleccione primero una de las partes de sintetizador, su LED se ilumina.

1. Pulse la tecla KEYBOARD para activar la función de teclado (la tecla se ilumina).

2. Use las teclas de PASO como un teclado musical.

El sonido de cada parte será distinto en cada Patrón.

Gire el DIAL para seleccionar distintos patrones.

Los LED de la fila inferior se iluminan para indicar la octava.

a		1	1,2	1,2,3	2,3,4	3,4	4
b		A0...C2	A1...C3	A2...C4	A3...C5	A4...C6	A5...C7

a: LEDs iluminados

b: Rango de notas

 La función de teclado es siempre monofónica (no se pueden pulsar dos o más teclas a la vez).

Selección de Parte

Use las teclas de Parte para seleccionar la Parte que desea editar.

EMX - 1 dispone de 3 tipos de partes, con un total de 16 Partes.

— Partes de Batería: *Drum* (1 – 5, 6A - B, 7A - B)

Cada Parte de batería contiene un sonido de batería, un Patrón de ritmo y datos de movimiento de botones.

— Partes de Sintetizador: *Synth* (1 – 5)

Cada Parte de batería contiene un sonido de sintetizador, datos de nota y datos de movimiento de botones.

Función de Teclado: KEYBOARD

Seleccione primero una de las partes de sintetizador, su LED se ilumina.

1. Pulse la tecla KEYBOARD para activar la función de teclado (la tecla se ilumina).
2. Use las teclas de PASO como un teclado musical.

El sonido de cada parte será distinto en cada Patrón.

Gire el DIAL para seleccionar distintos patrones.

Los LED de la fila inferior se iluminan para indicar la octava.

— Partes de Acento: *Accent* (*drum, synth*)

Estas Partes pueden añadir un volumen extra a notas o pasos de un Patrón.

Silenciar una Parte

Función PART MUTE

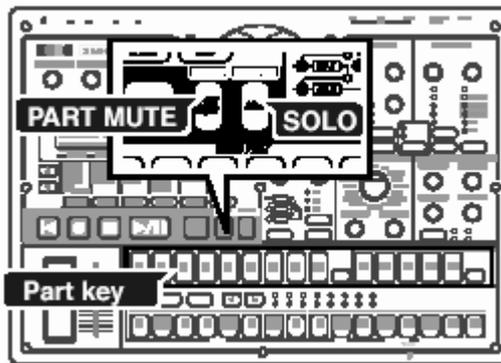
Manteniendo la pulsación en la tecla PART MUTE mientras pulsa una tecla de parte podrá silenciar dicha parte.

Las teclas de parte silenciadas estarán apagadas.

También puede silenciar dos o más partes.

Para cancelar esta función pulse la tecla de parte correspondiente.

Tecla SOLO: Durante la Reproducción, mantenga pulsada esta tecla y Pulse una tecla de parte para hacer solista dicha parte.



Función Solista: PART SOLO

Pulse la tecla SOLO (el LED se ilumina) y pulse una tecla de parte, para oír solamente dicha parte.

Para hacer solistas varias partes mantenga la pulsación en SOLO y pulse otras teclas de parte.

Si pulsa y suelta la tecla SOLO, la función solista será cancelada (el LED se apaga).



Al pulsar la tecla SOLO se cancelará la función PART MUTE.

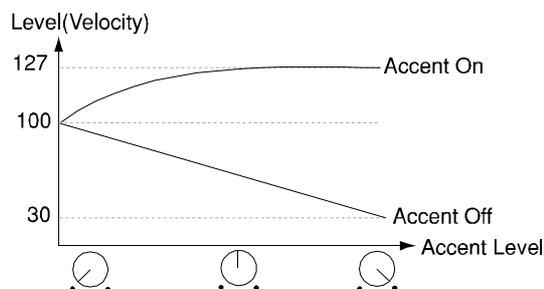
Añadir Acentos al Patrón rítmico: ACCENT

Cuando esta función está activada, las notas especificadas del Patrón serán acentuadas.

Puede añadir el acento a Partes de batería y Partes de sintetizador de forma independiente.

1. Pulse la tecla ACCENT, y el Patrón de acento aparecerá en las teclas de paso.
2. Cada vez que pulse una tecla de paso alternará entre activada/desactivada. De esta forma puede programar el Patrón de acentos.
3. La cantidad de acento se ajusta mediante el botón LEVEL.

Si gira el botón hacia la derecha aumenta el valor y hacia la izquierda disminuye.



 Si pulsa la tecla ACCENT, ésta no produce sonido por sí misma.

Para escuchar los resultados del acento reproduzca el Patrón.

Parámetro de acento activado

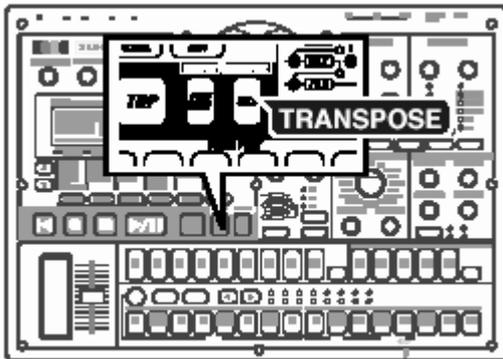
ACCENT SW On,Off

Puede Activar / desactivar la función de acento para cada Parte.

1. Pulse la tecla PART EDIT, y se ilumina.
2. Use las teclas del CURSOR ▲ / ▼ hasta que la pantalla muestre "Accent Sw." Los cuadrados de la Parte inferior muestran las Partes para las que está activado.

Transposición de una frase

TRANSDPOSE -24 ... 24



TRANSDPOSE -24 ... +24

1. Mantenga pulsada TRANSDPOSE y la pantalla mostrará la transposición actual.
2. Mantenga pulsada TRANSDPOSE y gire el DIAL para transponer la frase actual en semitonos.

También puede mantener pulsada TRANSDPOSE y pulsar las teclas de paso para modificar la transposición.

Desplazamiento Rítmico: SWING

SWING 50 ... 75



Puede ajustar un valor de desplazamiento rítmico para que el ritmo tenga mayor animación o 'swing'.

Un ajuste de 50 produce un ritmo perfecto y un valor de 66 produce un ritmo arrastrado o 'shuffle'.

1. Pulse la tecla PATTERN para que se ilumine.
2. Use las teclas del CURSOR ▲ / ▼ hasta que la pantalla muestre "Swing "
3. Gire el DIAL para Ajustar el valor deseado.

Parámetro de SWING activado

SWING SW On, Off

Puede Activar / desactivar la función SWING para cada Parte.

1. Pulse la tecla PART EDIT, y se ilumina.
2. Use las teclas del CURSOR hasta que la pantalla muestre "SWING Sw." Los cuadrados de la Parte inferior muestran las Partes para las que está activado.

Redoble: ROLL

ROLL

1. Pulse la tecla de Parte que desee.
3. Pulse la tecla ROLL para que se ilumine.

Durante la Reproducción la Parte realizará un redoble.

Ajuste del tipo de redoble

ROLL TYPE 2, 3, 4

1. Pulse la tecla PATTERN para que se ilumine.
2. Use las teclas del CURSOR hasta que la pantalla muestre "ROLL TYPE "
3. Gire el DIAL para Ajustar el valor deseado.

Asignación del BUS de salida de cada Parte

OUTPUT BUS L / R, 3 / 4

1. Pulse la tecla PATTERN para que se ilumine.
2. Use las teclas del CURSOR ▲ / ▼ hasta que la pantalla muestre "OUT BUS "
3. Pulse la tecla de Parte que desee y Gire el DIAL para Ajustar el valor deseado.

Añadir distorsión para aumentar el impacto del sonido

TUBE GAIN

Este Parámetro Ajusta el nivel al que saldrá la señal que entra en las válvulas o lámparas del EMX - 1.

Use el control TUBE GAIN para Ajustar la señal de salida y controlar la suave distorsión y ricos armónicos de las válvulas. El Efecto de válvulas afecta a las salidas (L / MONO, R) y auriculares.

Uso del Arpegiador

Para arpeggiar una Parte de batería

1. Seleccione la Parte de batería que desee.
2. Controlador RIBBON: Cuando toque este controlador la Parte seleccionada sonará automáticamente.

Cuando lo use con una Parte de sintetizador sonarán notas con un valor de 1/16, y el tiempo de puerta dependerá de la zona en que toque el controlador.

Cuando lo use con una Parte de batería la resolución de nota dependerá de la zona en que toque el controlador.

Para arpeggiar una Parte de sintetizador

1. Seleccione la Parte de batería que desee.
2. Use las teclas de paso para especificar el tono que desea arpeggiar.
3. Controlador RIBBON: Cuando toque este controlador la Parte seleccionada sonará automáticamente.

Cuando lo use con una Parte de sintetizador sonarán notas con un valor de 1/16, y el tiempo de puerta dependerá de la zona en que toque el controlador.

Cuando lo use con una Parte de batería la resolución de nota dependerá de la zona en que toque el controlador.

4. Slider: Cambiará el tono de las notas de Reproducción de Arpegiador. Cuando lo use con una Parte de batería no tendrá Efecto.



Nota adicional: Para más información consulte el Parámetro GLOBAL / “ARP CONTROL”.



Si lo desea: Mantenga pulsada **SHIFT**, para que al soltar el RIBBON no se redispere el Arpegiador.

Para especificar la nota central

 Sólo para Partes de sintetizador.

1. Pulse la tecla Pattern.
2. Seleccione una de las Partes de sintetizador y active la función de teclado.
3. Use las teclas < / > para especificar el rango de tono, y Pulse la tecla de paso que desea que sea la nota central.
4. Guarde el Patrón.

Cambiar la escala del Arpegiador

ARPEGGIO SCALE Chroma ... Octave



1. Pulse la tecla PATTERN para que se ilumine.
2. Use las teclas del CURSOR hasta que la pantalla muestre "ARP SCALE "
3. Gire el DIAL para Ajustar el valor deseado.

Lista de Escalas de Arpegiador

No.	Pantalla	Escala	Nombre
1.	Chroma	C, Db, D, Eb, E, F, Gb, G, Ab, A, Bb, B, C	Chromatic
2.	Ionian	C, D, E, F, G, A, B, C	Ionian
3.	Dorian	C, D, Eb, F, G, A, Bb, C	Dorian
4.	Phrygi	C, Db, Eb, F, G, Ab, Bb, C	Phrygian
5.	Lydian	C, D, E, F#, G, A, B, C	Lydian
6.	MixLyd	C, D, E, F, G, A, Bb, C	Mixolydian
7.	Aeolia	C, D, Eb, F, G, Ab, Bb, C	Aeolian
8.	Locria	C, Db, Eb, F, Gb, Ab, Bb, C	Locrian
9.	MBlues	C, Eb, E, G, A, Bb, C	Major Blues
10.	mBlues	C, Eb, F, Gb, G, Bb, C	minor Blues
11.	Dim	C, D, Eb, F, F#, G#, A, B, C	Diminish
12.	ComDim	C, Db, Eb, E, F#, G, A, Bb	Combination Diminish
13.	MPenta	C, D, E, G, A, C	Major Pentatonic
14.	mPenta	C, Eb, F, G, Bb, C	minor Pentatonic
15.	Raga1	C, Db, E, F, G, Ab, B, C	Raga Bhairav
16.	Raga2	C, Db, E, F#, G, A, B, C	Raga Gamanasrama
17.	Raga3	C, Db, Eb, F#, G, Ab, B, C	Raga Todi
18.	Spansh	C, Db, Eb, E, F, G, Ab, Bb, C	Spanish Scale
19.	Gypsy	C, D, Eb, F#, G, Ab, B, C	Gypsy Scale
20.	Arabia	C, D, E, F, Gb, Ab, Bb, C	Arabian Scale
21.	Egypt	C, D, F, G, Bb, C	Egyptian Scale
22.	Hawaii	C, D, Eb, G, A, C	Hawaiian Scale
23.	Pelog	C, Db, Eb, G, Ab, C	Bali Island Pelog
24.	Japan	C, Db, F, G, Ab, C	Japanese Miyakobushi
25.	Ryukyu	C, E, F, G, B, C	Ryukyu Scale
26.	Whole	C, D, E, Gb, Ab, Bb, C	Wholetone
28.	m3rd	C, Eb, Gb, A, C	m3rd Interval
27.	M3rd	C, E, Ab, C	M3rd Interval
29.	4th	C, F, Bb, C	4th Interval
30.	5th	C, G, C	5th Interval
31.	Octave	C, C	Octave Interval



En los patrones de fábrica los Parámetros de nota central y “ARPEGGIO SCALE ” están Ajustados de forma óptima para que la Parte de sintetizador 5 sea reproducido correctamente por el Arpegiador.

Edición de Sonidos

Para cada Parte de batería puede elegir una onda o muestra.

Para cada Parte de sintetizador puede elegir un sintetizador o modelo de oscilador.

Edición de Sonido durante la Reproducción de canción o Patrón: En modo de Patrón, pulse la tecla de Reproducción para iniciar la misma.

Pulse la tecla de parte que desee editar.

Use los botones y teclas de la sección SINTETIZADOR para modificar el sonido.

Puede pulsar otras teclas de parte para modificar otras Partes.

WRITE: Utilice esta tecla para guardar los ajustes modificados en los modos: Patrón, Canción, Global o MIDI, o para guardar datos PATTERN SET.



Le recomendamos que desactive la función MOTION SEQUENCE cuando realice Edición en tiempo real.

Edición de Sonido

1. Pulse la tecla de Parte que desee editar.
2. Use los botones y teclas para editar el sonido.

LED ORIGINAL VALUE: Se ilumina cuando el botón o control coincide con el valor original del sonido o patrón.

El sonido modificado puede guardarse ejecutando la operación WRITE.

WRITE: Utilice esta tecla para guardar los ajustes modificados en los modos: Patrón, Canción, Global o MIDI, o para guardar datos PATTERN SET.

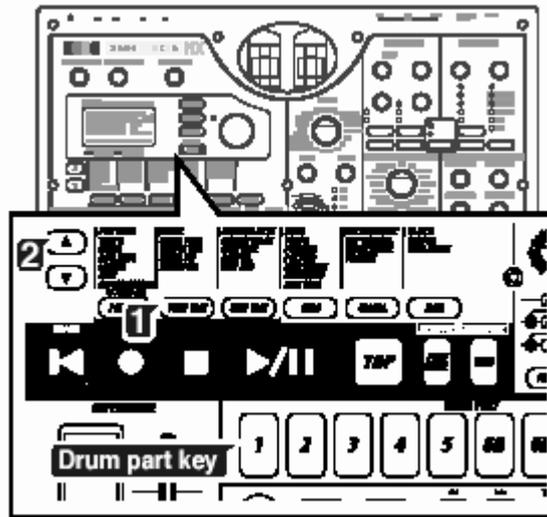


Los botones que son funcionales dependen el patrón.

Si existe una función MOTION SEQUENCE controlando un botón, la Edición puede ser difícil. Si ocurre esto desactive MOTION SEQUENCE durante la Edición.

Edición del sonido de una Parte de batería

1. Pulse PATTERN mode para entrar en modo de Patrón.
2. Use cursor para seleccionar la onda **Wave**.
3. Pulse una tecla Drum Part para seleccionar la parte que desea editar.
4. Gire dial para seleccionar la onda mientras pulsa la tecla que ha seleccionado en el paso 3.
5. Use los botones de la sección Part Common para modificar el sonido.



Asignación de una onda: wave

Asegúrese de que la tecla PATTERN está iluminada.

1. Use cursor para seleccionar **Wave** (el LED se ilumina).
2. Pulse una tecla de batería o sinte a la que desea asignar la onda.
3. Para batería, gire el dial y Pulse la tecla de parte para oír la onda según la va seleccionando.

WAVE 1 ... 207
 Puede elegir entre 207 ondas para asignar un sonido de batería.

Edición de Parámetros comunes de Parte

PITCH -63 ... +63
 Especifica el tono de Reproducción de la onda.

Rango \pm 2 octavas.

Botón Tono = Pitch con una nota C3

+63 2 octavas C5

+41,43 ... 59, 61 +41, 43...59, 61 : C#4, D4 ... A#4, B4 C#4, D4 ... A#4, B4

+39 1 octava C4

+9, 12 ... 33, 36 +9, 12 ... 33, 36 : D3, D#3 ... A#3, B3 D3, D#3 ... A#3, B3

+6 Semitono arriba C#3

0 \pm 0 C3

-6 Semitono abajo B2

-9,-12...-36 -9,-12...-36 :A#2,A2...C#2 A#2,A2...C#2

-39 -1 octava C2

-41, -43 ... -61 -41, -43 ... -61 : B1, A#1 ... C#1 B1, A#1 ... C#1

-63 -2 octavas s C1

EG TIME 0 ... 127

Ajusta el tiempo de caída de EG.

PAN L63 ... R63

Ajusta el panorama estéreo.

LEVEL 0 ... 127

AMP EG 

Selección de envolvente.

ROLL On, Off

Activa o desactiva el Efecto de redoble.

FX SELECT FX1, FX2, FX3

Selección del procesador de Efectos que será aplicado a la Parte.



Este valor es ignorado para Partes cuyo bus de salida es 3 / 4.

FX SEND On, Off

Selecciona si el sonido de la Parte será enviado al Efecto seleccionado.



Este valor es ignorado para Partes cuyo bus de salida es 3 / 4.

Modulación

Parámetros que crean cambios cíclicos en el sonido.

SPEED 0 ... 127

Ajusta la velocidad de Modulación.

Si el Parámetro BPM SYNC está activado la Modulación se sincronizará con el tempo.

DEPTH -63 ... +63

DEPTH : Ajusta la profundidad de Efecto de Modulación.

TYPE////

TYPE Ajusta el tipo de Modulación

DEST.PITCH, AMP, PAN

DEST Ajusta el destino de Modulación.

BPM SYNC On, Off

BPM SYNC : cuando está activada la Modulación estará sincronizada con el tempo.

Edición de Parámetros comunes de Parte

PITCH -63 ... +63

Especifica el tono de Reproducción de la onda.

Rango \pm 2 octavas.

Botón Tono = Pitch con una nota C3

+63 2 octavas C5

+41,43 ... 59, 61 +41, 43...59, 61 : C#4, D4 ... A#4, B4 C#4, D4 ... A#4, B4

+39 1 octava C4

+9, 12 ... 33, 36 +9, 12 ... 33, 36 : D3, D#3 ... A#3, B3 D3, D#3 ... A#3, B3

+6 Semitono arriba C#3

0 \pm 0 C3

-6 Semitono abajo B2

-9,-12...-36 -9,-12...-36 :A#2,A2...C#2 A#2,A2...C#2

-39 -1 octava C2

-41, -43 ... -61 -41, -43 ... -61 : B1, A#1 ... C#1 B1, A#1 ... C#1

-63 -2 octavas s C1

EG TIME 0 ... 127

Ajusta el tiempo de caída de EG.

PAN L63 ... R63

Ajusta el panorama estéreo.

LEVEL 0 ... 127

AMP EG ,  , 

Selección de envolvente.

ROLL On, Off

Activa o desactiva el Efecto de redoble.

FX SELECT FX1, FX2, FX3

Selección del procesador de Efectos que será aplicado a la Parte.



Este valor es ignorado para Partes cuyo bus de salida es 3 / 4.

FX SEND On, Off

Selecciona si el sonido de la Parte será enviado al Efecto seleccionado.



Este valor es ignorado para Partes cuyo bus de salida es 3 / 4.

Modulación

Parámetros que crean cambios cíclicos en el sonido.

SPEED 0 ... 127

Ajusta la velocidad de Modulación.

Si el Parámetro BPM SYNC está activado la Modulación se sincronizará con el tempo.

DEPTH -63 ... +63

DEPTH : Ajusta la profundidad de Efecto de Modulación.

TYPE /

TYPE Ajusta el tipo de Modulación

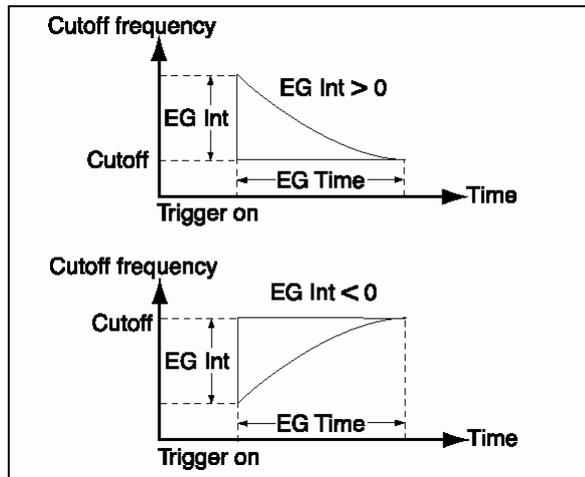
DEST..... .PITCH, AMP, PAN

DEST Ajusta el destino de Modulación.

BPM SYNC On, Off

BPM SYNC : cuando está activada la Modulación estará sincronizada con el tempo.

Sección de filtro: Synth Filter



CUTOFF 0 ... 127

Cutoff: Ajusta la frecuencia de corte del Filtro.

Si CUTOFF y EG están a 0, casi no se oirá el sonido.

RESONANCE 0 ... 127

Resonance: Ajusta la resonancia del Filtro.

Se enfatizan las frecuencias alrededor de la frecuencia de corte y, junto con EG INT produce el barrido clásico de sinte analógico.

Si se sube mucho se puede producir distorsión.

En 0 no se producirá Efecto.

Si el tiempo de puerta se superpone con la nota siguiente no se producirá disparo de EG.

EG INT -63 ... +63

EG Int: Ajusta la intensidad de Envolverte del Filtro.

DRIVE 0 ... 127

Drive: Ajusta el grado de distorsión.

TYPE LPF, HPF, BPF, BPF+

Selecciona el tipo de filtro.

LPF (Low Pass Filter): filtro pasa bajos que corta las frecuencias agudas.

HPF (High Pass Filter): filtro pasa altos que corta las frecuencias graves.

BPF (Band Pass Filter): filtro pasa banda.

BPF + (Band Pass Filter Plus): añade la salida del filtro pasa banda a la onda original.

Parámetros comunes de Parte

EG TIME 0 ... 127

EG Time: Ajusta el tiempo de envolvente.

GLIDE 0 ... 127

Glide: Sintetizador: ajusta el portamento.

LEVEL 0 ... 127

Level: Nivel de la parte.

PAN L63 ... R63

Pan: Ajusta el panorama estéreo.

AMP EG 

Amp EG: Selección de envolvente.

ROLL On, Off

Roll: Activa o desactiva el Efecto de redoble.

FX SELECT FX1, FX2, FX3

Selección del procesador de Efectos que será aplicado a la Parte.

 Este valor es ignorado para Partes cuyo bus de salida es 3 / 4.

FX SEND On, Off

Selecciona si el sonido de la Parte será enviado al Efecto seleccionado.

 Este valor es ignorado para Partes cuyo bus de salida es 3 / 4.

Modulación

Parámetros que crean cambios cíclicos en el sonido.

SPEED..... 0 ... 127

Ajusta la velocidad de Modulación.

Si el Parámetro BPM SYNC está activado la Modulación se sincronizará con el tempo.

DEPTH..... -63 ... +63

DEPTH : Ajusta la profundidad de Efecto de Modulación.

TYPE.....

TYPE Ajusta el tipo de Modulación

DEST..... .PITCH, AMP, PAN

DEST Ajusta el destino de Modulación.

BPM SYNC..... On, Off

BPM SYNC : cuando está activada la Modulación estará sincronizada con el tempo.

Ajustar la afinación de una Parte de sintetizador



SYNTH TUNE-50 ... +50

Este Parámetro le permite cambiar la afinación de una Parte de sintetizador.



Si desea cambiar la afinación global del EMX - 1 utilice el Parámetro Global / Master Tune.

1. Pulse la tecla PART EDIT, y se ilumina.
2. Use las teclas del CURSOR ▲ / ▼ hasta que la pantalla muestre "SYN TUNE."
3. Pulse la tecla de la Parte de sintetizador para la cual desea Ajustar el Parámetro.
4. Active el conmutador KEYBOARD y Pulse las teclas de paso para escuchar el sonido mientras Ajusta el Parámetro.

OSCILADOR

Aquí puede ajustar el tipo de oscilador, la forma de onda y tono del oscilador.

Lista de tipos de oscilador

WAVE FORM (Wave form)

Este tipo de oscilador proporciona 2 osciladores cuya forma de onda se puede variar. OSC EDIT2 Ajusta el tono del oscilador 2 en relación con el oscilador 1.

WAVE **Saw, Pulse, Tri, Sin**

Selecciona la onda básica del oscilador.

SAW: oscilador diente de sierra muy rica en armónicos y la onda más utilizada en sintetizador analógico.

Pulse: oscilador de Pulso muy usado en música electrónica.

También puede crear el conocido Efecto PWM (Pulse Width Modulation).

Tri: una onda triangular con más fundamental y menos armónicos.

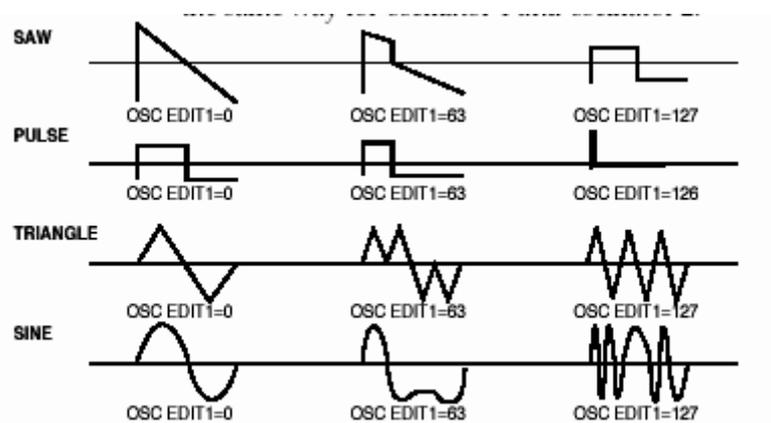
Muy útil para Arpegiador.

Sin: tipo de onda sinusoidal que ofrece solamente el tono fundamental.

OSC EDIT1:

Waveform **0 ... 127**

Modifica de forma continua la forma de la onda.



OSC EDIT2:

OSC2Ptch **-63 ... +63**

Ajusta el tono del oscilador 2, con un rango de + / - 2 octavas.

Un valor de 47 crea una diferencia de tono de 1 octava.

Para valor 0 sólo se escucha el oscilador 1.

DUAL OSC (Dual oscillator)

Este tipo de oscilador proporciona 2 osciladores que ofrecen ondas básicas.

WAVE

25 combinaciones de ambos osciladores Osc1 (Saw, Squ, Tri, Sin) + Osc2 (Saw, Squ, Tri, Sin, Ns [= ruido])

SAW: oscilador diente de sierra muy rica en armónicos y la onda más utilizada en sintetizador analógico.

Pulse: oscilador de Pulso muy usado en música electrónica.

También puede crear el conocido Efecto PWM (Pulse Width Modulation).

Tri: una onda triangular con más fundamental y menos armónicos.

Muy útil para Arpegiador.

Sin: tipo de onda sinusoidal que ofrece solamente el tono fundamental.

OSC EDIT1:**OSC Blnce** **0 ... 127**

Ajusta el balance de volumen del oscilador 1 y del oscilador 2.

Un Ajuste de 0 produce solamente el sonido del oscilador 1.

Un Ajuste de 127 produce solamente el sonido del oscilador 2.

OSC EDIT2:**OSC2Ptch** **-63 ... +63**

Ajusta el tono del oscilador 2, con un rango de + / - 2 octavas.

Un valor de 47 crea una diferencia de tono de 1 octava.

Para valor 0 sólo se escucha el oscilador 1.

CHORD OSC (oscilador de acorde)

Este tipo de oscilador proporciona 4 osciladores que ofrecen ondas básicas.

Puede producir acordes tocando solamente una nota.

WAVE **Saw, Pulse, Tri, Sin**

Selecciona la onda básica del oscilador.

SAW: oscilador diente de sierra muy rica en armónicos y la onda más utilizada en sintetizador analógico.

Pulse: oscilador de Pulso muy usado en música electrónica.

También puede crear el conocido Efecto PWM (Pulse Width Modulation).

Tri: una onda triangular con más fundamental y menos armónicos.

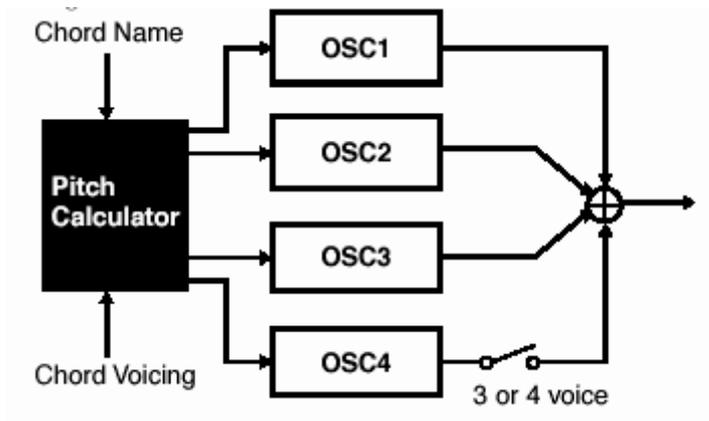
Muy útil para Arpegiador.

Sin: tipo de onda sinusoidal que ofrece solamente el tono fundamental.

OSC EDIT2:

Voicing -3 ... +3

Ajusta el balance del acorde.



UNISON OSC (oscilador unísono)

Este tipo de oscilador proporciona 6 osciladores que ofrecen ondas básicas.

Puede producir sonidos muy ricos y gruesos tocando solamente una nota.

El Parámetro OSC EDIT1 Ajusta el tono de 1 oscilador de forma independiente a los demás osciladores.

WAVE **3Saw - 6Saw, 3Squ - 6Squ, 3Tri - 6Tri, 3Sin - 6Sin**

Selecciona la onda básica para los 6 osciladores.

SAW: oscilador diente de sierra muy rica en armónicos y la onda más utilizada en sintetizador analógico.

Pulse: oscilador de Pulso muy usado en música electrónica.

También puede crear el conocido Efecto PWM (Pulse Width Modulation).

Tri: una onda triangular con más fundamental y menos armónicos.

Muy útil para Arpeggiador.

Sin: tipo de onda sinusoidal que ofrece solamente el tono fundamental.

OSC EDIT1:

Detune **0 ... 127**

Desafina el tono de los 6 osciladores de forma relativa con respecto a los demás.

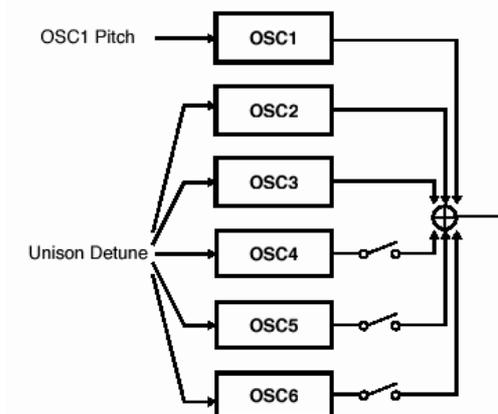
OSC EDIT2:

OSC1Ptch **-63 ... +63**

Ajusta el tono del oscilador 1, con un rango de + / - 2 octavas.

Un valor de 47 crea una diferencia de tono de 1 octava.

Para valor 0 el tono es igual que para los otros osciladores.



RING MOD (Modulación en Anillo)

Este tipo de oscilador crea nuevos armónicos que son la suma y la diferencia de las ondas de ambos osciladores, creando una resonancia metálica.

WAVE

25 combinaciones de ambos osciladores Osc1 (Saw, Squ, Tri, Sin) + Osc2 (Saw, Squ, Tri, Sin, Ns [= ruido])

SAW: oscilador diente de sierra muy rica en armónicos y la onda más utilizada en sintetizador analógico.

Pulse: oscilador de Pulso muy usado en música electrónica.

También puede crear el conocido Efecto PWM (Pulse Width Modulation).

Tri: una onda triangular con más fundamental y menos armónicos.

Muy útil para Arpegiador.

Sin: tipo de onda sinusoidal que ofrece solamente el tono fundamental.

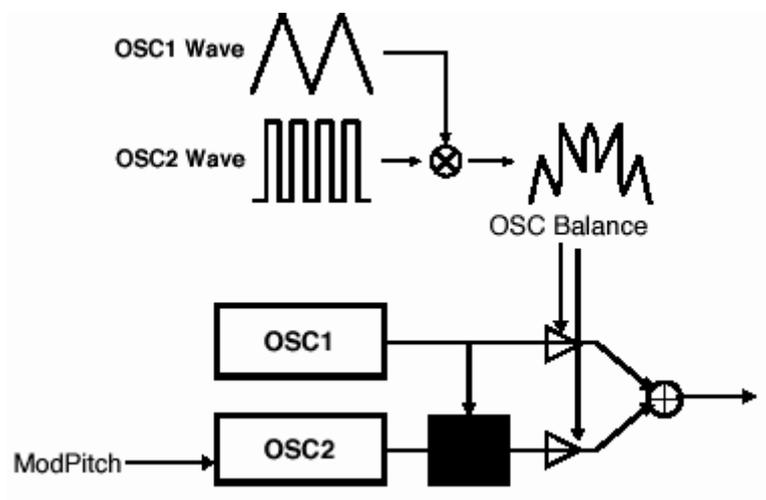
OSC EDIT2:

ModPtch -63 ... +63

Ajusta el tono del oscilador 2, que es el modulador, con un rango de + / - 2 octavas.

Un valor de 47 crea una diferencia de tono de 1 octava.

Para valor 0 el tono es igual que el oscilador 1.



OSC SYNC (oscilador sincronizado)

Este tipo de oscilador obliga a sincronizar la fase del oscilador 2 con respecto a la del oscilador 1.

WAVE **Saw, Pulse, Tri, Sin**

Selecciona la onda básica del oscilador.

SAW: oscilador diente de sierra muy rica en armónicos y la onda más utilizada en sintetizador analógico.

Pulse: oscilador de Pulso muy usado en música electrónica.

También puede crear el conocido Efecto PWM (Pulse Width Modulation).

Tri: una onda triangular con más fundamental y menos armónicos.

Muy útil para Arpegiador.

Sin: tipo de onda sinusoidal que ofrece solamente el tono fundamental.

OSC EDIT1:

Waveform **0 ... 127**

Modifica de forma continua la forma de la onda.

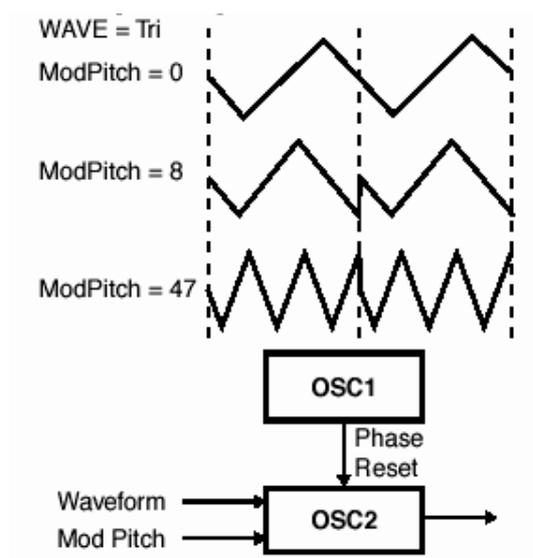
OSC EDIT2:

ModPtch **-63 ... +63**

Ajusta el tono del oscilador 2, que es el modulador, con un rango de + / - 2 octavas.

Un valor de 47 crea una diferencia de tono de 1 octava.

Para valor 0 el tono es igual que el oscilador 1.



CROSS MOD (Modulación cruzada)

Este tipo de oscilador usa la onda del oscilador 2 para modular la frecuencia del oscilador 1. Produce armónicos complejos.

WAVE

25 combinaciones de ambos osciladores Osc1 (Saw, Squ, Tri, Sin) + Osc2 (Saw, Squ, Tri, Sin, Ns [= ruido])

SAW: oscilador diente de sierra muy rica en armónicos y la onda más utilizada en sintetizador analógico.

Pulse: oscilador de Pulso muy usado en música electrónica.

También puede crear el conocido Efecto PWM (Pulse Width Modulation).

Tri: una onda triangular con más fundamental y menos armónicos.

Muy útil para Arpegiador.

Sin: tipo de onda sinusoidal que ofrece solamente el tono fundamental.

OSC EDIT1:

ModDepth 0 ... 127

Ajusta la profundidad de la Modulación cruzada.

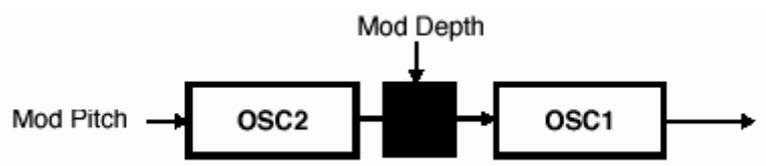
OSC EDIT2:

ModPtch -63 ... +63

Ajusta el tono del oscilador 2, que es el modulador, con un rango de + / - 2 octavas.

Un valor de 47 crea una diferencia de tono de 1 octava.

Para valor 0 el tono es igual que el oscilador 1.



VPM OSC (oscilador de Modulación de fase variable)

Este tipo de oscilador usa la onda del oscilador 2 para modular la frecuencia del oscilador 1. Produce armónicos complejos.

WAVE Saw, Pulse, Tri, Sin

Selecciona la onda básica del oscilador 1.

SAW: oscilador diente de sierra muy rica en armónicos y la onda más utilizada en sintetizador analógico.

Pulse: oscilador de Pulso muy usado en música electrónica.

También puede crear el conocido Efecto PWM (Pulse Width Modulation).

Tri: una onda triangular con más fundamental y menos armónicos.

Muy útil para Arpegiador.

Sin: tipo de onda sinusoidal que ofrece solamente el tono fundamental.

OSC EDIT1:

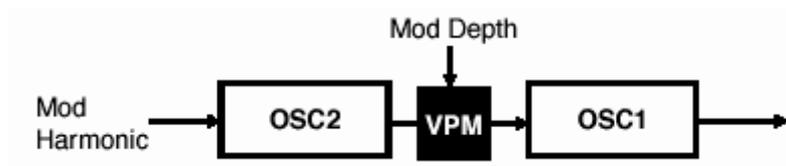
ModDepth 0 ... 127

Ajusta la profundidad de la Modulación VPM.

OSC Edit2:

Mod Harm 00.25 ... 32.00

Especifica el tono del oscilador 2 en forma de múltiplos armónicos del oscilador 1.



WS (mezcla de ondas)

Este tipo de oscilador mezcla 2 osciladores y pasa el resultado a un transformador no lineal.

WAVE **Type1, Type2**

Selecciona el tipo de Efecto.

OSC EDIT1:

Wav Shape **0 ... 127**

Ajusta la profundidad del Efecto WS.

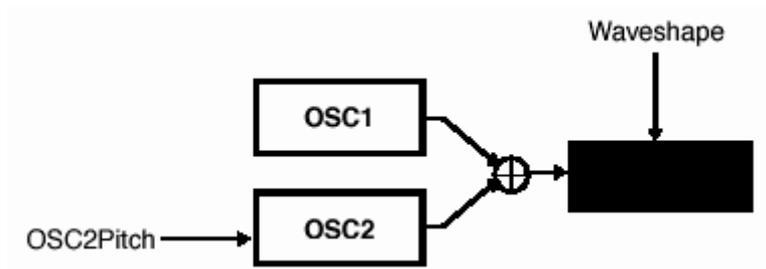
OSC EDIT2:

OSC2Ptch **-63 ... +63**

Ajusta el tono del oscilador 2, con un rango de + / - 2 octavas.

Un valor de 47 crea una diferencia de tono de 1 octava.

Para valor 0 el tono es igual que el oscilador 1.



ADDITIVE OSC (oscilador aditivo)

Crea síntesis aditiva sumando 3 osciladores.

Muy útil para sonidos de órgano o campana.

WAVE Saw, Pulse, Tri, Sin

Selecciona la onda básica del oscilador.

SAW: oscilador diente de sierra muy rica en armónicos y la onda más utilizada en sintetizador analógico.

Pulse: oscilador de Pulso muy usado en música electrónica.

También puede crear el conocido Efecto PWM (Pulse Width Modulation).

Tri: una onda triangular con más fundamental y menos armónicos.

Muy útil para Arpegiador.

Sin: tipo de onda sinusoidal que ofrece solamente el tono fundamental.

OSC Edit1:

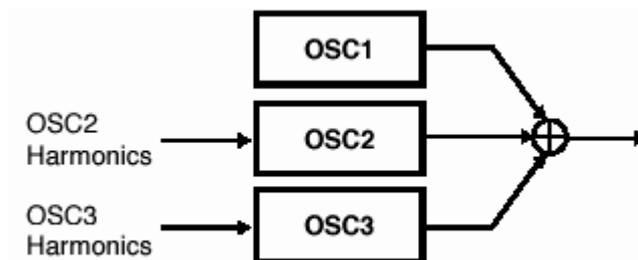
OSC 2 Harm 00.25 ... 32.00

Especifica el tono del oscilador 2 en forma de múltiplos armónicos del oscilador 1.

OSC Edit2:

OSC 3 Harm 00.25 ... 32.00

Especifica el tono del oscilador 3 en forma de múltiplos armónicos del oscilador 1.



COMB OSC (oscilador de filtro Comb)

Este tipo de oscilador contiene un filtro COMB integrado y modifica la onda cambiando el timbre. Puede usar el LFO para modular la frecuencia del filtro, creando un Efecto flanger.

WAVE **Saw, Pulse, Tri, Sin**

Selecciona la onda básica del oscilador.

SAW: oscilador diente de sierra muy rica en armónicos y la onda más utilizada en sintetizador analógico.

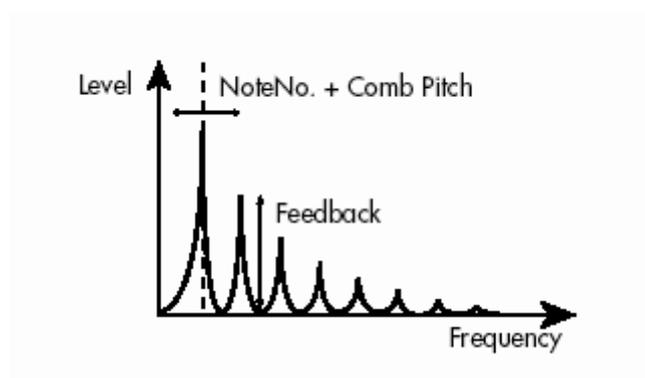
Pulse: oscilador de Pulso muy usado en música electrónica.

También puede crear el conocido Efecto PWM (Pulse Width Modulation).

Tri: una onda triangular con más fundamental y menos armónicos.

Muy útil para Arpegiador.

Sin: tipo de onda sinusoidal que ofrece solamente el tono fundamental.



OSC EDIT1:**Feedback** 0 ... 127

Ajusta la cantidad de regeneración.

OSC EDIT2:**CombPtch** 0 ... 127

Ajusta la frecuencia principal del filtro.

Con un valor de 0 será el tono básico.

Con un valor de 31 será + 1 octava.

Con un valor de 63 será + 2 octavas.

Con un valor de 95 será + 3 octavas.

Con un valor de 127 será + 4 octavas.

FORMANT OSC (oscilador Formante)

Este tipo de oscilador produce sonidos que recuerdan la voz humana.

WAVE --- (ninguna)**OSC EDIT1:****Formant** 0 ... 127

Controla la diferencia de frecuencia entre los 2 formantes.

OSC EDIT2:**Offset** -63 ... +63

Mueve el tono de los formantes hacia arriba o hacia abajo.

NOISE OSC (oscilador de ruido)

Este tipo de oscilador contiene un generador de ruido interno y filtros, permitiendo crear sonidos de ruido o También sonidos con tono.

WAVE --- (ninguna)

OSC EDIT1:

Rate 0 ... 127

Ajusta el carácter del ruido.

OSC EDIT2:

Color -63 ... +63

Ajusta el balance entre el filtro LPF y el filtro HPF.

PCM OSC + COMB (oscilador PCM + filtro comb)

Este tipo de oscilador le permite usar una de las 76 ondas PCM para el oscilador.

Las ondas incluyen instrumentos acústicos y acordes, etc.

WAVE 001 ... 76

Selecciona una de las 76 ondas PCM para el oscilador.

OSC EDIT1:

Feedback 0 ... 127

Ajusta la cantidad de regeneración.

OSC EDIT2:

CombPtch 0 ... 127

Ajusta la frecuencia principal del filtro.

Con un valor de 0 será el tono básico.

Con un valor de 31 será + 1 octava.

Con un valor de 63 será + 2 octavas.

Con un valor de 95 será + 3 octavas.

Con un valor de 127 será + 4 octavas.

PCM OSC + WS (oscilador PCM + ws)

Este tipo de oscilador le permite usar una de las 76 ondas PCM para el oscilador y aplica un Efect WS.

WAVE 001 ... 76

Selecciona una de las 76 ondas PCM para el oscilador.

OSC EDIT1:

Wav Shape 0 ... 127

Ajusta la profundidad del Efecto WS.

OSC EDIT2:

Charactr 0...127

Ajusta el carácter tonal del Efecto WS.

AUDIO IN + COMB (Audio in + filtro comb)

Este tipo de oscilador usa la señal de entrada de AUDIO IN del EMX – 1 como oscilador, y aplica un filtro COMB.

WAVE --- (ninguna)

OSC EDIT1:

Feedback 0 ... 127

Ajusta la cantidad de regeneración.

OSC EDIT2:

CombPtch 0 ... 127

Ajusta la frecuencia principal del filtro.

Con un valor de 0 será el tono básico.

Con un valor de 31 será + 1 octava.

Con un valor de 63 será + 2 octavas.

Con un valor de 95 será + 3 octavas.

Con un valor de 127 será + 4 octavas.

Lista de Sonidos de Batería: Drum PCM

Nº, nombre y categoría

1 BD - Dark Kick

2 BD - 99 1

3 BD - 99 2

4 BD - Syn1

5 BD - Syn2

6 BD - Syn3

7 BD - Syn4

8 BD - Syn5

9 BD - Syn6

10 BD - Syn7

11 BD - Syn8

12 BD - Syn9

13 BD - Syn10

14 BD - Dist1

15 BD - Dist2

16 BD - Dist3

17 BD - Dist4

18 BD - Dist5

19 BD - Dist6

20 BD - Dist7

21 BD - Squas

22 BD - 88 1

23 BD - 88 2

24 BD - Digi

25 BD - DDD1

26 BD - DDD2

27 BD - Lynn

28 BD - Dry1

29 BD - Dry2

30 BD - Dry3

31 BD - Dry4

32 BD - Soft

33 BD - Hip

34 BD - R&B

35 BD - Jazz

36 BD - Break

37 BD - Ambi

38 BD - Def

39 BD - D&B1

40 BD - D&B2

41 BigBreak

42 SD - 99 1

43 SD - 99 2

44 SD - 99 3

45 SD - 99 4

46 SD - 99 5

47 SD - 88 1

48 SD - 88 2

49 SD - 88 3

50 SD - Syn1

51 SD - Syn2

52 SD - 77

53 SD - Lynn

54 SD - Disco

55 SD - Dry1

56 SD - Dry2

57 SD - Dry3

58 SD - Dry4

59 SD - Dry5

60 SD - Dry6			
61 SD - Ambi1			
62 SD - Ambi2			
63 SD - Ambi3	132 Tom - 88	201 Rev - BD	Reverse
64 SD - Picl1	133 Tom - Simm	202 Rev - SD1	
65 SD - Picl2	134 Tom - NrmH	203 Rev - SD2	
66 SD - Picl3	135 Tom - NrmL	204 Rev - Crsh	
67 SD			
67 SD	136 Tom - NrmF	205 Scratch1Scratch	
- Bras1			
68 SD - Bras2	137 Tom - Jazz	206 Scratch2	
69 SD - Crckl	138 Bng - Hi	Percussions 207 Scratch3	
70 SD - Brk1	139 Bng - Slap		
71 SD - Brk2	140 Bng - Lo1		
72 SD - Brk3	141 Bng - Lo2		
73 SD - Brk4	142 Cng - Hi1		
74 SD - D&B	143 Cng - Hi2		
75 SD - Clap1	144 Cng - HiMt		
76 SD - Clap2	145 Cng - Lo1		
77 SD - R&B1	146 Cng - Lo2		
78 SD - R&B2	147 Cng - LoMt		
79 SD - R&B3	148 Cng - LynH		
80 SD - R&B4	149 Cng - LynL		
81 SD - R&B5	150 Timb - Hi1		
82 RM - Ambi1Rim	151 Timb - Hi2		
83 RM - Ambi2	152 Timb - Lo1		
84 RM - Dry	153 Timb - Lo2		
85 RM - DDD	154 Timb - Rim		
86 RM - Lynn	155 Claves		
87 RM - 88	156 Cowbell		
88 Clp - 99 1Clap	157 ChaChaBl		
89 Clp - 99 2	158 MamboBel		
90 Clp - 88 1	159 Agogo		
91 Clp - 88 2	160 Triangle		
92 Clp - Nois	161 Tambouri		
93 Clp - R&B1	162 J unk1		
94 Clp - R&B2	163 J unk2		
95 HH - 99 1Chi Hat	164 S leighBl		
96 HH - 99 1O	165 S haker1		
97 HH - 99 2C	166 Shaker2		
98 HH - 99 2H	167 Cabasa1		
99 HH - 99 2O	168 Cabasa2		
100 HH - 99 3C	169 Cabasa3		
101 HH - 99 3O	170 Guiro - S		
102 HH - 88 C	171 Guiro - L		
103 HH - 88 O	172 Wbl - DDDH		
104 HH - Syn1C	173 Wbl - DDDL		
105 HH - Syn1H	174 Whistle		
106 HH - Syn1O	175 Baya - Ghe		
107 HH - Syn2C	176 Baya - Mt1		
108 HH - Syn2O	177 Baya - Mt2		
109 HH - Syn3C	178 Tbla - Na		
110 HH - Syn3O	179 Tbla - Tin		
111 HH - Nrm1C	180 Tbla - Mt1		
112 HH - Nrm1O	181 Tbla - Mt2		

113 HH - Nrm2C	182 Djmb - 1a	
114 HH - Nrm2O	183 Djmb - 1b	
115 HH - CrspC	184 Djmb - 1c	
116 HH - CrspO	185 Djmb - 2a	
117 HH - OldC	186 Djmb - 2b	
118 HH - OldO	187 Djmb - 2c	
119 HH - LynnC	188 Udu	
120 HH - LynnO	189 Taiko - Op	
121 Rid - 99 1 Ride Cymbal 190 Taiko - Rm		
122 Rid - 99 2	191 Tsuzumi	
123 Rid - KPR	192 GtrWah	Synth Perc
124 Rid - Edg1	193 Zap1	
125 Rid - Edg2	194 Zap2	
126 Rid - Jazz	195 SynPerc1	
127 Crs - 99 1Crash Cymbal 196SynPerc2		
128 Crs - 99 2	197 SynPerc3	
129 Crs - Norm	198 SynPerc4	
130 Crs - Spls	199 SynPerc5	
131 Tom - 99 Tom	200 SynPerc6	

Lista de sonidos de sintetizador: Synth PCM

Nº, nombre y	categoría	
1 Piano	Keyboard	66 CH - PianoChord Set
2 E.Piano		(Maj,min,Maj7,min7)
3 Clav		67 CH - MIPiaChord Set
4 M1 - Organ		(Maj,min,Maj7,min7)
5 Organ		68 CH - EPianChord Set
6 Marimba	Mallet	(Maj,min,Maj7,min7)
7 Vibe		69 CH - OrganChord Set
8 Cymbell		(Maj,min,Maj7,min7)
9 Flute	Woodwind	70 CH - StrgsChord Set
10 AltoSax		(Maj,min,Maj7,min7)
11 M1 - T.Sax		71 CH - Gtr1
12 Trumpet	Brass	Chord Set
13 MuteTp		(min,sus47,min7)
14 BrassEns		72 CH - Gtr2
15 VoiceAh	Choir	Chord Set
16 M1 - Choir		(min,min,sus4,Oct)
17 VoiceWav		73 DR - BDs
18 Violin	String	Drum Set
19 Strings		(001-041)
20 Pizzicat		74 DR - SDs
21 F.GuitarGuitar		Drum Set
22 A.Guitar		(042-094)
23 MuteGtr		75 DR - CymTmDrum Set
24 FunkGtr		(095-137)
25 Sitar		76 DR - PercsDrum Set
26 A.Bass	Bass	(138-207)
27 E.Bass		
28 M1 - Bass		
29 PickBass		
30 SlapBass		
31 FMBass	Synth Wave	
32 88Bass		
33 BoostSaw		
34 SawSqMix		

35 HPFSaw
36 OctBass1
37 OctBass2
38 Saw5th
39 Squ5th
40 SynSin1
41 SynSin2
42 SynSin3
43 SynSin4
44 SynSin5
45 SynWire1
46 SynWire2
47 Digi1
48 Digi2
49 Digi3
50 Digi4
51 SynVox1
52 SynVox2
53 Endless
54 Syn - FX1
55 Syn - FX2
56 OrchHit
57 BandHit1
58 BandHit2
59 DiscoHit
60 RaveHit1
61 RaveHit2
62 RaveHit3
63 RaveHit4
64 RaveHit5
65 RaveHit6

Motion

Hit

Efectos

Uso de los Efectos

EMX - 1 Dispone de 3 procesadores de Efectos.

Tecla EFFECT: Podrá añadir Efectos al sonido.

TYPE: selecciona el Efecto

FX EDIT1: Ajusta la Edición de Efecto 1.

FX EDIT2: Ajusta la Edición de Efecto 2.

FX CHAIN: en el EMX - 1 la salida de un Efecto se puede enviar a la entrada de otro Efecto. El tipo de conexión cambiará cada vez que Pulse esta tecla.

EDIT SELECT : Elige el procesador de Efecto que está siendo editado.

Para aplicar un Efecto

1. Inicie la Reproducción o active la función de teclado.
2. Pulse una tecla de sintetizador o batería para seleccionar la Parte a la cual desea aplicar el Efecto.
3. En la sección de Edición, Pulse la tecla FX SELECT para seleccionar el procesador de Efectos que desea utilizar. Pulse la tecla FX SEND para enviar el sonido de dicha parte al procesador de Efectos.
4. En la sección de Edición, Pulse la tecla FX CHAIN para seleccionar la forma en que estarán conectados los Efectos.

Edición de Efectos

EDIT SELECT : Elige el procesador de Efecto que está siendo editado.

TYPE: selecciona el Efecto

FX EDIT1: Ajusta la Edición de Efecto 1.

FX EDIT2: Ajusta la Edición de Efecto 2.

FX CHAIN: en el EMX - 1 la salida de un Efecto se puede enviar a la entrada de otro Efecto. El tipo de conexión cambiará cada vez que Pulse esta tecla.

1. En la sección de Edición, Pulse la tecla EDIT SELECT para seleccionar el procesador de Efectos que desea editar.

2. En la sección de Edición, use el selector TYPE para seleccionar el tipo de Efecto.

3. Use los botones y teclas de Efecto para editar el Efecto.

 Si desea guardar la Edición deberá realizar la función de guardado usando la tecla WRITE / RENAME.

 Información adicional: La función de los botones cambia según el tipo de Efecto.

Tipos de Efectos

Los Efectos del EMX – 1 se pueden clasificar en los 3 grupos siguientes:

1. Stereo

Este grupo incluye: CHO / FLG, PHASER, RING MOD, COMPRESSOR, DECIMATOR, EQ, LPF, HPF

2. Mono mix

Este grupo incluye: REVERB, MOD DELAY, GRAIN SHIFTER, TALKING MOD, PITCH SHIFTER, DISTORTION

3. Stereo cross

Este grupo incluye: BPM SYNC DELAY, SHORT DELAY

Parámetros de Efectos

REVERB (Reverberación)

Efecto de Reverberación

FX EDIT1:

Time **.0 ... 127**

Tiempo de Reverberación.

FX EDIT2:

Level **.0 ... 127**

Nivel de Reverberación.

Hacia la derecha aumenta el valor.

BPM SYNC DELAY (retardo sincronizado BPM)

Efecto de retardo sincronizado BPM.

FX EDIT1:

Time **.1 / 64 ... 1 / 1**

Ajusta el tiempo de retardo en valor de nota.

Hacia la derecha aumenta el valor.

FX EDIT2:

Depth **.0 ... 127**

Ajusta el nivel de retardo y la cantidad de regeneración.

Hacia la derecha aumenta el valor.

 Información adicional: valores excesivos pueden producir saturación de señal.

SHORT DELAY (retardo corto)

Efecto de retardo corto sincronizado BPM.

FX EDIT1:

Time0 ... 127

Ajusta el tiempo de retardo.

Hacia la derecha aumenta el valor.

FX EDIT2:

Depth0 ... 127

Ajusta el nivel de retardo y la cantidad de regeneración.

Hacia la derecha aumenta el valor.

 Información adicional: valores excesivos pueden producir saturación de señal.

MOD DELAY (retardo con Modulación)

Efecto de retardo con Modulación sincronizado con el tempo.

FX EDIT1:

Time1 / 64 ... 1 / 1

Ajusta el tiempo de retardo en valor de nota.

Hacia la derecha aumenta el valor.

FX EDIT2:

Depth0 ... 127

Ajusta el nivel de retardo y la cantidad de regeneración.

Hacia la derecha aumenta el valor.

 Información adicional: valores excesivos pueden producir saturación de señal.

GRAIN SHIFTER (desplazamiento granular)

Efecto de desplazamiento granular, muy efectivo para la entrada *Audio In*.

FX EDIT1:

Speed **.0 ... 127**

Especifica el intervalo de muestreo y el tiempo de muestreo.

El intervalo está sincronizado con el tempo del EMX – 1.

Hacia la derecha aumenta el valor.

SPEED: velocidad	Intervalo de muestreo
0 – 1	128
2 – 5	32
6 – 9	16
10 – 13	12
14 – 21	8
22 – 25	6
26 – 33	4
34 – 37	3
38 – 41	8/3
42 – 49	2
50 – 53	4/3
54 – 83	1
84 – 127	9/10 ... 1/10 (in

FX EDIT2:

Balance **.0 ... 127**

Ajusta el balance entre el sonido directo y el sonido con Efecto.

Hacia la derecha aumenta el valor del Efecto y disminuye el sonido directo.

CHO / FLG (Chorus / flanger)

Efectos de Modulación que añaden riqueza y pegada al sonido original.

FX EDIT1:

Speed0 ... 127

Ajusta al velocidad del LFO.

Hacia la derecha aumenta la velocidad.

FX EDIT2:

Depth0 ... 127

Ajusta la cantidad de Efecto.

Hacia la derecha aumenta el valor.

PHASER (Efecto de Fase)

Este Efecto cambia la fase de forma cíclica.

FX EDIT1:

Speed0 ... 127

Ajusta al velocidad del LFO.

Hacia la derecha aumenta la velocidad.

FX EDIT2:

Depth0 ... 127

Ajusta la cantidad de Efecto.

Hacia la derecha aumenta el valor.

RING MOD (Modulación en anillo)

Efecto de Modulación en anillo que crea timbres metálicos.

FX EDIT1:

OSCFreq **0 ... 127**

Ajusta al velocidad del LFO.

Hacia la derecha aumenta la velocidad.

FX EDIT2:

Balance **0 ... 127**

Ajusta el balance entre el sonido directo y el sonido con Efecto.

Hacia la derecha aumenta el valor del Efecto y disminuye el sonido directo.

TALKING MOD (Modulación vocal)

Este Efecto añade vocales al sonido.

FX EDIT1:

Formant **0 ... 127**

Ajusta el formante.

Hacia la derecha [a] - [e] - [i] - [o] - [u].

FX EDIT2:

Offset **-63 ... 63**

Ajusta el tono del formante.

PITCH SHIFTER (cambiador de tono)

Este Efecto modifica el tono.

FX EDIT1:

Pitch-2400 ... +2400

Especifica la cantidad de cambio de tono en centésimas.

El rango es + / - 2 octavas.

FX EDIT2:

Balance0 ... 127

Ajusta el balance entre el sonido directo y el sonido con Efecto.

Hacia la derecha aumenta el valor del Efecto y disminuye el sonido directo.

COMPRESSOR (Compresor)

Efecto de compresor que ofrece un sonido más consistente.

FX EDIT1:

Sens0 ... 127

Ajusta la sensibilidad del Efecto.

FX EDIT2:

Attack0 ... 127

Ajusta el ataque del Efecto.

DISTORTION (Distorsión)

Este Efecto aumenta el nivel para producir distorsión.

FX EDIT1:

Gain 0 ... 127

Ajusta la ganancia.

Hacia la derecha aumenta el valor del Efecto.

(Información adicional: valores excesivos pueden producir saturación de señal.

FX EDIT2:

Level 0 ... 127

Ajusta el nivel.

Hacia la derecha aumenta el valor del Efecto.

(Información adicional: valores excesivos pueden producir saturación de señal.

DECIMATOR (Decimador)

Este Efecto disminuye la frecuencia de muestreo.

FX EDIT1:

Freq 0 ... 127

Este Efecto disminuye la frecuencia de muestreo.

Hacia la derecha aumenta el valor del Efecto.

FX EDIT2:

Bit 0 ... 127

Ajusta la resolución en bit de la frecuencia de muestreo.

EQ (Ecuador)

Este Efecto Ajusta el Ecuador.

FX EDIT1:

LowGain **-63 ... 63**

El volumen de los graves se corta con el Botón hacia la izquierda y aumenta con el Botón hacia la derecha.

 Información adicional: valores excesivos pueden producir saturación de señal.

FX EDIT2:

HighGain **-63 ... 63**

El volumen de los agudos se corta con el Botón hacia la izquierda y aumenta con el Botón hacia la derecha.

 Información adicional: valores excesivos pueden producir saturación de señal.

LPF (Filtro Pasa Bajos con resonancia)

Filtro Pasa Bajos con resonancia.

FX EDIT1:

Cutoff **0 ... 127**

Ajusta la frecuencia de corte del filtro.

Hacia la derecha aumenta el valor del Efecto.

FX EDIT2:

Resonance **0 ... 127**

Hacia la derecha aumenta la resonancia.

 Información adicional: valores excesivos pueden producir saturación de señal.

HPF (Filtro Pasa Altos con resonancia)

Filtro Pasa Altos con resonancia.

FX EDIT1:

Cutoff 0 ... 127

Ajusta la frecuencia de corte del filtro.

Hacia la derecha aumenta el valor del Efecto.

FX EDIT2:

Resonance 0 ... 127

Hacia la derecha aumenta la resonancia.

 Información adicional: valores excesivos pueden producir saturación de señal.

Grabación de una frase

Puede especificar un sonido de batería o de sintetizador para cada Parte, y grabar un patrón de frase para ella.

Un Patrón de Frase (o Patrón simplemente) es una secuencia de ritmos para una parte individual.

Un Patrón se puede editar de tres maneras:

- Grabación en tiempo real
- Grabación paso a paso

Uso de la función KEYBOARD para editar el ritmo: Grabación en tiempo real

1. Pulse la tecla PATTERN (el LED se ilumina).

Use las teclas CURSOR ▲/▼ para que la pantalla muestre el nombre de patrón.

2. Gire el DIAL para seleccionar el Patrón que desee editar.

3. Active la función de TECLADO (KEYBOARD) (la tecla se ilumina).

Use la tecla de selección de parte para seleccionar la parte que desea grabar.

4. Pulse la tecla de Grabación para entrar en modo de Listo para Grabación.

El LED REC se ilumina y el LED de la tecla Reproducción parpadea.

5. Pulse la tecla de Reproducción: el LED Reproducción se ilumina.

6. Toque las teclas de paso con el ritmo que desee.

Podrá grabar el material en varias pasadas.

7. Pulse la tecla de Parada para parar la Grabación.

WRITE: Utilice esta tecla para guardar los ajustes modificados en los modos: Patrón, Canción, Global o MIDI, o para guardar datos PATTERN SET.

Borrar

Si comete un error puede mantener pulsada la tecla SHIFT y RESET / ERASE para borrar la parte cuya tecla está iluminada.

Uso de las teclas de parte para editar el ritmo: Edición en tiempo real

1. Pulse la tecla PATTERN (el LED se ilumina).

Use la tecla CURSOR ▲ para que la pantalla muestre el nombre de patrón.

2. Gire el DIAL para seleccionar el Patrón que desee editar.

3. Para grabar una parte de sintetizador seleccione la parte de sinte 1 ó 2 y active la función KEYBOARD.

4. Pulse la tecla de Grabación para entrar en modo de Listo para Grabación.

El LED REC se ilumina y el LED de la tecla Reproducción parpadea.

5. Pulse la tecla de Reproducción: el LED Reproducción se ilumina.

6. Para grabar una parte de batería Pulse la tecla de batería en el momento adecuado.

7. Para sintetizador toque la tecla de paso en el momento adecuado.

8. Podrá grabar el material en varias pasadas.

Pulse la tecla de Parada para parar la Grabación.

WRITE: Utilice esta tecla para guardar los ajustes modificados en los modos: Patrón, Canción, Global o MIDI, o para guardar datos PATTERN SET.

Borrar

Si comete un error puede mantener pulsada la tecla SHIFT y RESET / ERASE para borrar la parte cuya tecla está iluminada.

Grabación Paso a Paso

1. Pulse la tecla PATTERN (el LED se ilumina).

Use las teclas CURSOR para que la pantalla muestre el nombre de patrón.

2. Gire el DIAL para seleccionar el Patrón que desee editar.

3. Pulse la tecla de parte que desee editar.

4. Las teclas de paso se iluminan para indicar el ritmo de la parte seleccionada.

Puede pulsar la teclas de paso para modificar el Patrón.

Cada vez que pulse una tecla alternará entre iluminada y apagada.

Puede iniciar la Reproducción mientras selecciona partes, y puede pulsar las teclas de paso para activar o desactivar cada paso.

En caso de un Patrón con una longitud de 2 o más, puede usar las teclas SELECT para mover el LED y cambiar los pasos que muestran las teclas de paso.

5. Use STEP EDIT y la tecla CURSOR ▼ para que la pantalla indique STEP REC. La pantalla indica el paso que editará.

6. Pulse REC para entrar el modo de Grabación.

Si pulsa Reproducción ésta no se iniciará.

7. Puede pulsar la teclas de paso para modificar el Patrón.

El paso avanzará de forma automática.

8. La Grabación finalizará al llegar al último paso o si pulsa STOP.

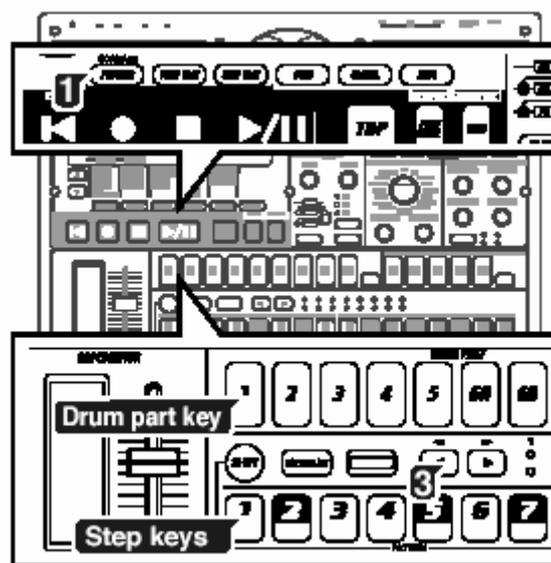
Durante la Grabación use el DIAL para seleccionar el paso.

WRITE: Utilice esta tecla para guardar los ajustes modificados en los modos: Patrón, Canción, Global o MIDI, o para guardar datos PATTERN SET.

 Si PATTERN SET está activado, las teclas de paso no mostrarán el Patrón rítmico.

Equivalencia de Notas

REDONDA	WHOLE	1
BLANCA	HALF	1/2
NEGRA	QUARTER	1/4
CORCHEA	EIGHTH	1/8
SEMICORCHEA	SIXTEENTH	1/16
FUSA	THIRTY-SECOND	1/32



Tecla Rest / Tie

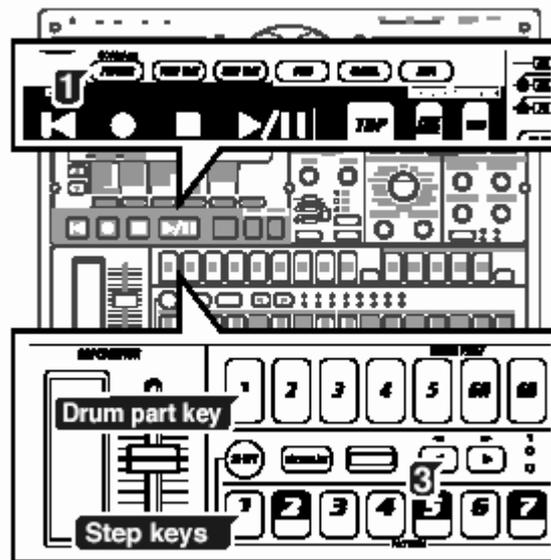
Durante la Grabación Paso a Paso, use esta tecla para introducir un silencio o una ligadura.

Selección de paso:

Mantenga pulsada SHIFT y pulse una tecla de paso para seleccionar dicho paso.

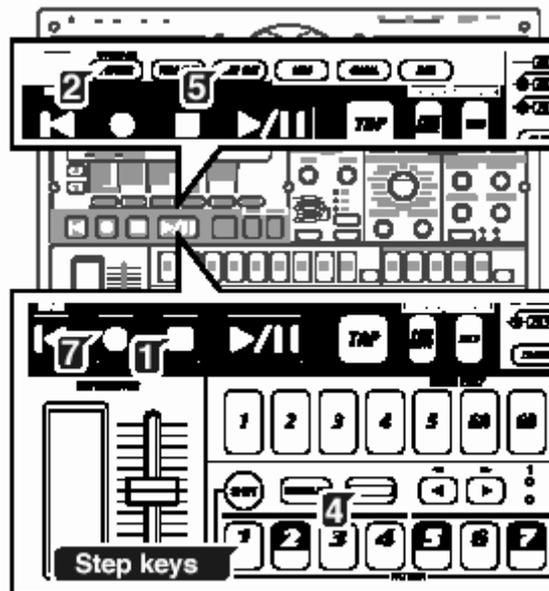
Grabación de una Parte de batería

1. Pulse la tecla PATTERN.
2. Use la tecla CURSOR ▲ para que la pantalla muestre el nombre de patrón.
Gire el DIAL para seleccionar el Patrón que desee editar.
3. Pulse la tecla de Grabación para entrar en modo de Listo para Grabación.
El LED REC se ilumina y el LED de la tecla Reproducción parpadea.
4. Pulse la tecla de Reproducción: el LED Reproducción se ilumina.
5. Para grabar una parte de batería Pulse la tecla de batería en el momento adecuado.
6. Podrá grabar el material en varias pasadas.
7. Pulse la tecla de Parada para parar la Grabación.
8. Si desea guardar mantenga pulsada la tecla SHIFT y Pulse la tecla Write.



Grabación de una Parte de sintetizador

1. Pulse la tecla PATTERN.
2. Use la tecla CURSOR ▲ para que la pantalla muestre el nombre de patrón.
Gire el DIAL para seleccionar el Patrón que desee editar.
3. Pulse la tecla de Grabación para entrar en modo de Listo para Grabación.
El LED REC se ilumina y el LED de la tecla Reproducción parpadea.
4. Pulse la tecla de Reproducción: el LED Reproducción se ilumina.
5. Para sintetizador toque la tecla de paso en el momento adecuado.
6. Podrá grabar el material en varias pasadas.
7. Pulse la tecla de Parada para parar la Grabación.
8. Si desea guardar mantenga pulsada la tecla SHIFT y Pulse la tecla Write.



Edición de datos de secuencia

Edición de Evento

Un Patrón consta de los siguientes tres elementos para cada paso:

- TRIGGER: disparo de nota
- PITCH: nota musical
- GATE TIME: tiempo de puerta

Cambio de TRIGGER

1. Desactive KEYBOARD (tecla apagada).
 2. Use la tecla STEP REC y el CURSOR para que la pantalla muestre STEP REC.
 3. Use la tecla de selección de parte para seleccionar la parte que desea editar.
 4. Si el Patrón tiene una longitud de 2 o más, use las teclas SELECT para cambiar la longitud que editará.
 5. Las teclas de paso se iluminan para indicar las posiciones de disparo de la parte.
- Puede pulsar las teclas de paso para activar o desactivar el disparo.

Cambio de Tono: PITCH

NOTE NO C-1 ... G9

1. Pulse la tecla STEP EDIT.
 2. Use cursor para Seleccionar "NoteNo" en la pantalla.
 3. Pulse la tecla de Parte que desee.
 4. Desactive KEYBOARD (tecla apagada).
 5. Las teclas de paso se iluminan para indicar las posiciones de disparo de la parte.
- Pulse una de las teclas iluminadas para que su tono aparezca en la pantalla.
6. Gire el DIAL para cambiar la nota de ese paso.
- Aquí no podrá pulsar las teclas de paso para activar o desactivar el disparo.

Cambio de Tiempo de Puerta

GATE TIME 0.25 ... 128.0

1. Pulse la tecla STEP EDIT.
2. Use cursor para Seleccionar "NoteNo" en la pantalla.
3. Pulse la tecla de Parte que desee.
4. Desactive KEYBOARD (tecla apagada).
5. Las teclas de paso se iluminan para indicar las posiciones de disparo de la parte.

Pulse una de las teclas iluminadas para que su tono aparezca en la pantalla.

6. Gire el DIAL para cambiar el tiempo de puerta de ese paso.

Aquí no podrá pulsar las teclas de paso para activar o desactivar el disparo.

Si la pantalla muestra 1.0 el tiempo de puerta equivale a un paso.

Especificar la longitud y compás

Mientras mantiene pulsada SHIFT las teclas de paso de iluminan para indicar la longitud y tiempo del Patrón actual.

Para cambiar la LONGITUD (LENGTH) mantenga pulsada SHIFT y pulse una tecla de paso (step key) 1-4.

Para cambiar el TIEMPO/ESCALA (BEAT/SCALE) mantenga pulsada SHIFT y pulse una tecla de paso 5-7.

Si selecciona tresillos las teclas de paso 13-16 no tendrán función.

Longitud	LED	Área que muestran las teclas de paso	
		Para	Para
1		1-16	1-12
2		17-32	13-24
3		33-48	25-36
4		49-64	37-48

LENGTH1 ... 8

1. Si el EMX – 1 está en Reproducción, Pulse la tecla STOP / CANCEL para parar la Reproducción.
2. Pulse la tecla PATTERN.
3. Use cursor para Seleccionar el Parámetro “length” en la pantalla.
4. Gire dial para Ajustar el valor.
5. Si desea guardar mantenga pulsada la tecla SHIFT y Pulse la tecla Write.

Compás

BEAT16, 32, 8Tri, 16Tri

1. Si el EMX – 1 está en Reproducción, Pulse la tecla STOP / CANCEL para parar la Reproducción.
2. Pulse la tecla PATTERN.
3. Use cursor para Seleccionar el Parámetro “length” en la pantalla.
4. Gire dial para Ajustar el valor.
5. Si desea guardar mantenga pulsada la tecla SHIFT y Pulse la tecla Write.

Último Paso

LAST STEP1 ... 16

1. Si el EMX – 1 está en Reproducción, Pulse la tecla STOP / CANCEL para parar la Reproducción.
2. Pulse la tecla PATTERN.
3. Use cursor para Seleccionar el Parámetro “length” en la pantalla.
4. Gire dial para Ajustar el valor.
5. Si desea guardar mantenga pulsada la tecla SHIFT y Pulse la tecla Write.

 Tenga en cuenta que si modifica este Parámetro, puede tener problemas de sincronización con otros aparatos MIDI.

Mover datos dentro de un Patrón

MOVE DATAMOVE,
REPEAT, RANDOM

Use esta función para mover datos de Patrón.

Mover datos

MOVE(-7.15 ... +7.15)

1. Si el EMX – 1 está en Reproducción, Pulse la tecla STOP / CANCEL para parar la Reproducción.
2. Mantenga pulsada la tecla SHIFT y Pulse la tecla de paso 2 (MOVE DATA).
3. La pantalla indica “Move,” Pulse la tecla de paso 2 (MOVE DATA).
4. Pulse las teclas de Parte o MOTION SEQUENCE cuyos datos desea mover, para que parpadeen.
5. Gire dial para Ajustar el valor.
6. Pulse la tecla de paso 2 (MOVE DATA) para mover los datos.

Para cancelar Pulse STOP / CANCEL.

Para copiar datos repetidamente

REPEAT0.01 ... 7.15

1. Si el EMX – 1 está en Reproducción, Pulse la tecla STOP / CANCEL para parar la Reproducción.
2. Mantenga pulsada la tecla SHIFT y Pulse la tecla de paso 2 (MOVE DATA).
3. La pantalla indica “Move,” Gire el dial para que la pantalla muestre “Repeat”.
4. Pulse las teclas de Parte o MOTION SEQUENCE cuyos datos desea cambiar, para que parpadeen.
5. Gire dial para Ajustar el valor de veces que desea copiar.
6. Pulse la tecla de paso 2 (MOVE DATA) para mover los datos.

Para cancelar Pulse STOP / CANCEL.

Para mover datos de forma aleatoria

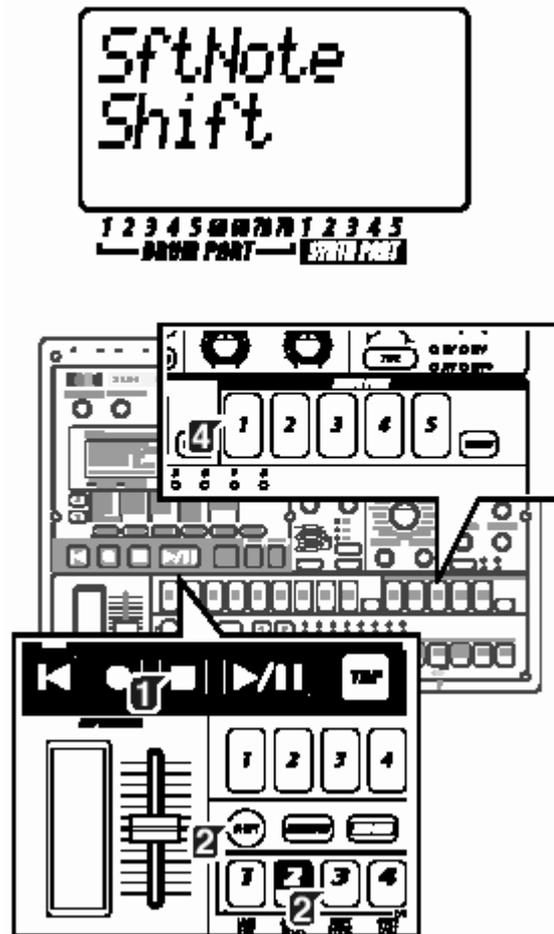
RANDOM

1. Si el EMX – 1 está en Reproducción, Pulse la tecla STOP / CANCEL para parar la Reproducción.
2. Mantenga pulsada la tecla SHIFT y Pulse la tecla de paso 2 (MOVE DATA).
3. La pantalla indica “Move,” Gire el dial para que la pantalla muestre “Random”.
4. Pulse las teclas de Parte o MOTION SEQUENCE cuyos datos desea cambiar, para que parpadeen.
5. Pulse la tecla de paso 2 (MOVE DATA) para mover los datos.

Para cancelar Pulse STOP / CANCEL.

Transponer el tono de una frase de sintetizador

SHIFT NOTESHIFT, RANDOM



SHIFT-24 ... +24

Esta función permite Transponer el tono de una frase de sintetizador.

1. Si el EMX – 1 está en Reproducción, Pulse la tecla STOP / CANCEL para parar la Reproducción.
2. Mantenga pulsada la tecla SHIFT y Pulse la tecla de paso 3 (SHIFT NOTE).
3. La pantalla indica "SHIFT," y Pulse la tecla de paso 3 (SHIFT NOTE).
4. Pulse las teclas de Parte que no desee transponer.
5. Gire el DIAL para Ajustar el valor de transposición.
6. Pulse la tecla de paso 3 (SHIFT NOTE) para ejecutar.

Para cancelar Pulse STOP / CANCEL.

RANDOM

Esta función permite Transponer de forma aleatoria el tono de una frase de sintetizador.

1. Si el EMX – 1 está en Reproducción, Pulse la tecla STOP / CANCEL para parar la Reproducción.
2. Mantenga pulsada la tecla SHIFT y Pulse la tecla de paso 3 (SHIFT NOTE).
3. La pantalla indica "SHIFT," y gire el DIAL para Seleccionar RANDOM y Pulse la tecla de paso 3 (SHIFT NOTE).
4. Pulse las teclas de Parte que no desee transponer.
5. Pulse la tecla de paso 3 (SHIFT NOTE) para ejecutar.

Para cancelar Pulse STOP / CANCEL.

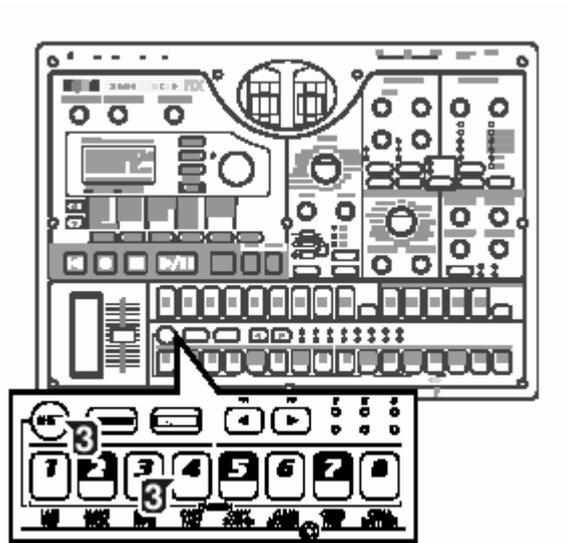
Copiar una Parte

COPY PART

Para copiar la Parte seleccionada en otra Parte.

1. Si el EMX – 1 está en Reproducción, Pulse la tecla STOP / CANCEL para parar la Reproducción.
2. Pulse la tecla de Parte destino de copia.
3. Mantenga pulsada la tecla SHIFT y Pulse la tecla de paso 4 (Copy Part).
4. Use el DIAL para Seleccionar el Patrón.
5. Pulse la tecla de Parte ORIGEN de copia.
6. Pulse la tecla de paso 4 (Copy Part) para ejecutar.

Para cancelar Pulse STOP / CANCEL.



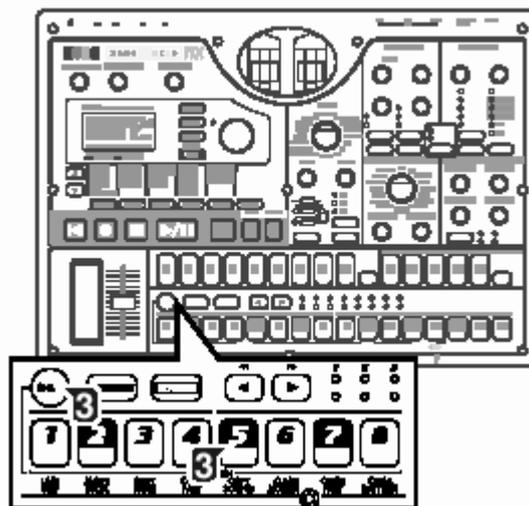
Copiar el sonido de una Parte

COPY SOUND

Para copiar el sonido de una Parte.

1. Si el EMX – 1 está en Reproducción, Pulse la tecla STOP / CANCEL para parar la Reproducción.
2. Pulse la tecla de Parte destino de copia.
3. Mantenga pulsada la tecla SHIFT y Pulse la tecla de paso 5 (COPY SOUND).
4. Pulse la tecla de Parte ORIGEN de copia.
5. Pulse la tecla de paso 5 (COPY SOUND) para ejecutar.

Para cancelar Pulse STOP / CANCEL.



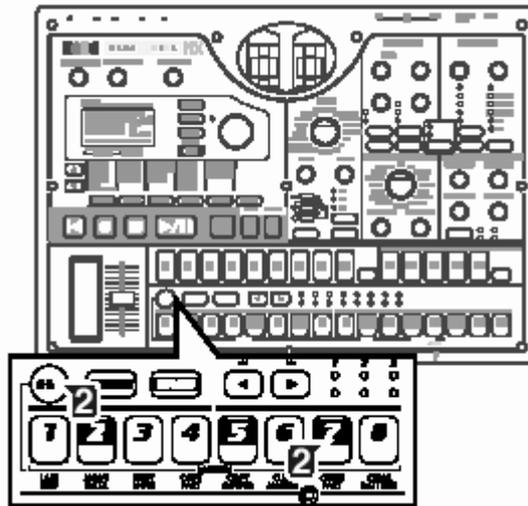
Borrar datos de secuencia de una Parte

Para borrar todos los datos

CLEAR PART

1. Si el EMX – 1 está en Reproducción, Pulse la tecla STOP / CANCEL para parar la Reproducción.
2. Mantenga pulsada la tecla SHIFT y Pulse la tecla de paso 7 (CLEAR PART).
4. Pulse la tecla de Parte que desee.
5. Pulse la tecla de paso 7 (CLEAR PART) para ejecutar.

Para cancelar Pulse STOP / CANCEL.



Para borrar datos de disparo durante Grabación o Reproducción

ERASE

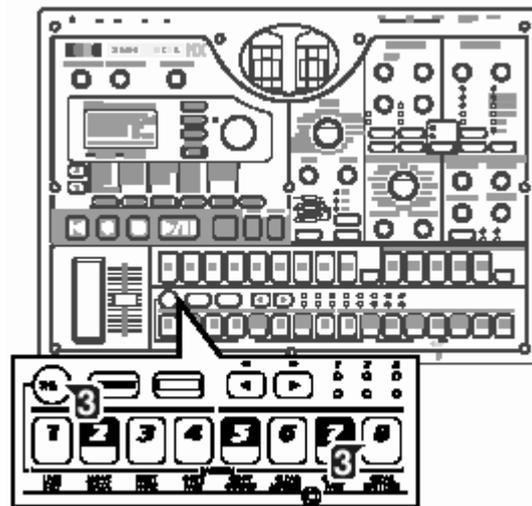
1. Pulse la tecla de Parte que desee.
2. Mantenga pulsada la tecla SHIFT y Pulse y mantenga la pulsación en la tecla RESET / ERASE para borrar datos de disparo en ese momento.

Borrar todos los datos de un Patrón

CLEAR PATTERN

1. Si el EMX – 1 está en Reproducción, Pulse la tecla STOP / CANCEL para parar la Reproducción.
2. Seleccione el Patrón que desee.
3. Mantenga pulsada la tecla SHIFT y Pulse la tecla de paso 8 (CLEAR PAT TERN).
4. Pulse la tecla de paso 8 (CLEAR PAT TERN) para ejecutar.

Para cancelar Pulse STOP / CANCEL.



Función de comparación de patrones

1. Mantenga pulsada la tecla SHIFT y Pulse la tecla PATTERN.
4. Pulse la tecla PLAY / PAUSE para reproducir el Patrón original.
3. Pulse la tecla PATTERN. Volverá a la Edición de Patrón.

Motion sequence (Grabación de movimientos de botones)

En el EMX - 1 podrá grabar todos los movimientos de botones que realice, y reproducirlos.

Esta Grabación de movimientos recibe el nombre de MOTION SEQUENCE (secuencia de movimientos).

Los siguientes botones estarán activos para cada parte:

Efectos (FX1, FX2, FX3)

FX EDIT1, FX EDIT2

Partes de batería Drum (1-7B)

PITCH, EG TIME, PAN, LEVEL,

AMP EFFECT, ROLL, FX SEND, FX SE LECT; SPEED, DEPTH, BPM SYNC, MOD TYPE, MOD DEST

Partes de sintetizador Synth (1-5)

GLIDE, EG TIME, PAN, LEVEL, AMP EG, ROLL, FX SEND, FX SELECT; SPEED, DEPTH, MOD TYPE, MOD DEST; OSC EDIT 1, OSC EDIT 2; CUTOFF, EGINT, RESONANCE, DRIVE, FILTER TYPE

Partes de acento Accent

LEVEL

Grabación de motion sequence

1. En modo de Patrón, seleccione el Patrón que desee editar.
2. Pulse la tecla de Parte que desee editar.
3. Pulse la tecla MOTION SEQUENCE para seleccionar SMOOTH o TRIG HOLD.
4. Pulse la tecla REC para entrar en modo de Listo para Grabación.

El LED REC se ilumina y el LED de la tecla Reproducción parpadea.

5. Pulse la tecla de Reproducción para iniciar el Patrón (los LED de Grabación y Reproducción están iluminados).
6. Mueva el botón PITCH para crear cambios mientras el Patrón se reproduce.
7. Una vez que el Patrón ha completado un ciclo el LED de Grabación se apaga y volverá al modo de Reproducción para que pueda comprobar los cambios.

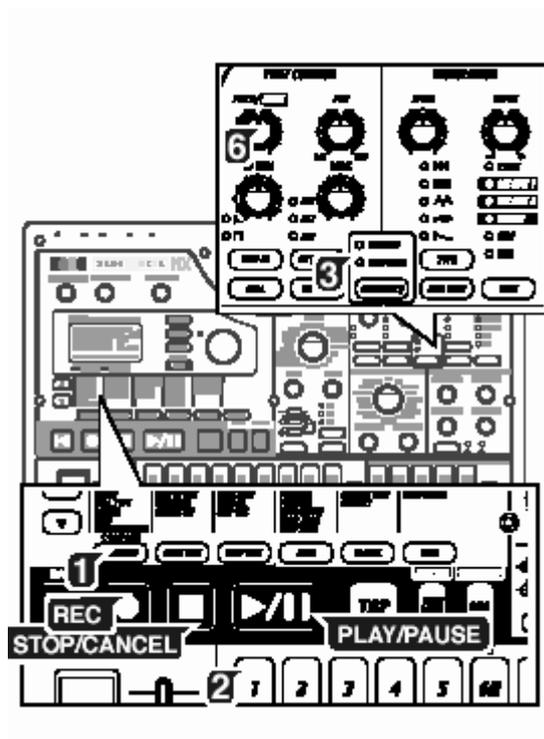
Pulse la tecla de Parada.

Lleve a cabo el procedimiento de Guardar Patrón descrito anteriormente si desea guardar la MOTION SEQUENCE.

Hay dos tipos de MOTION SEQUENCE: SMOOTH y TRIG HOLD que se explican más adelante.

Es posible modificar una MOTION SEQUENCE una vez que se ha guardado. Para ello use la tecla STEP EDIT y los Parámetros MOTION DEST y MOTION VALUE.

 Información adicional: Puede guardar un máximo de 24 secuencias de movimiento en cada Patrón.

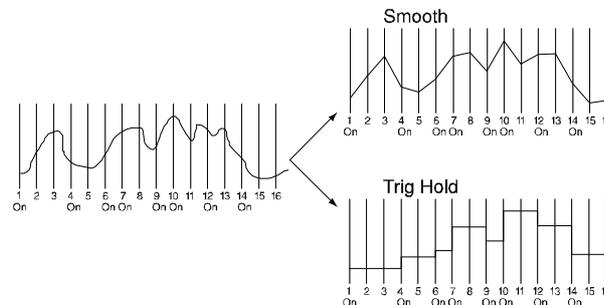


Reproducción motion sequence

Se puede reproducir una MOTION SEQUENCE de dos formas:

SMOOTH: los valores de botones cambiarán suavemente.

TRIG HOLD: el valor cambiará de forma abrupta.



En estos Parámetros AMP EG, ROLL, FX SELECT, FX SEND, MOD TYPE, MOD DEST, BPM SYNC, y SYNTH FILTER TYPE siempre será TRIG HOLD.

Comprobación de motion sequence

Si ha grabado una MOTION SEQUENCE mantenga pulsada SHIFT y pulse MOTION SEQ para visualizar el estado:

- Si ha grabado una MOTION SEQUENCE en la parte seleccionada se iluminarán las teclas de paso 1-12, dependiendo de los datos que se hayan grabado.



No es posible comprobar el estado de una MOTION SEQUENCE durante la Grabación/Reproducción o Reproducción PATTERN SET.

Se iluminarán las siguientes teclas

Part Common Tecla de pasos 1 y 2

Synth Filter Tecla de paso 3

Part Common Tecla de paso 4

Effect 1 motion sequence (Fx Edit 1 data) Tecla de paso 5

Effect 1 motion sequence (Fx Edit 2 data) Tecla de paso 6

Effect 2 motion sequence (Fx Edit 1 data) Tecla de paso 7

Effect 2 motion sequence (Fx Edit 2 data) Tecla de paso 8

Effect 3 motion sequence (Fx Edit 1 data) Tecla de paso 9

Effect 3 motion sequence (Fx Edit 2 data) Tecla de paso 10

Modulation Tecla de paso 11

Modulation Tecla de paso 12

Synth oscillator OSC Edit 1 Tecla de paso 13

Synth oscillator OSC Edit 2 Tecla de paso 14

Edición de datos motion sequence*Selección de motion sequence que desea editar*

MOTION DEST***

1. Seleccione la parte que desea editar..
2. Pulse la tecla de paso.
3. Pulse cursor hasta que la pantalla muestre "MotDest."
4. Gire el DIAL para seleccionar el Parámetro que desee editar.

Edición de Parámetros motion sequence

1. Seleccione la parte que desea editar..
2. Pulse la tecla de paso.
3. Pulse cursor hasta que la pantalla muestre "MotValue."
4. La pantalla muestra el nombre y el valor del Parámetro.
5. Pulse la tecla del paso que desea editar.
5. Gire el DIAL para editar el Parámetro.

"Disabl," motion sequence no será actualizado en dicho paso.

VALORES MOTION DEST MOTION *sólo para sintetizador

Fx1Ed1 (FX1 EDIT1) Disabl, 0...127 (depende de FX TYPE)

Fx1Ed2 (FX1 EDIT2) Disabl, 0...127 (depende de FX TYPE)

Fx2Ed1 (FX2 EDIT1) Disabl, 0...127 (depende de FX TYPE)

Fx2Ed2 (FX2 EDIT2) Disabl, 0...127 (depende de FX TYPE)

Fx3Ed1 (FX3 EDIT1) Disabl, 0...127 (depende de FX TYPE)

Fx3Ed2 (FX3 EDIT2) Disabl, 0...127 (depende de FX TYPE)

Pitch / Glide (PITCH / GLIDE*) Disabl, -63...+63 / Disabl, 0...127

EGTime (EG TIME) Disabl, 0...127

Pan (PAN) Disabl, L63...R63

Level (LEVEL) Disabl, 0...127

AmpEG (AMP EG) Disabl, Off, On

Roll (ROLL) Disabl, Off, On

FxSend (FX SEND) Disabl, Off, On

FxSel (FX SELECT) Disabl, Fx1, Fx2, Fx3

ModSpd (SPEED) Disabl, 0...127

ModDpt (DEPTH) Disabl, 0...127

ModTyp (TYPE) Disab, Saw, Squ, Tri, SH, Env

ModDst (DST) Disabl, Pitch, Amp, Pan(OSCEd1, OSCEd2, Cutoff)*

ModBPM(BPM SYNC) Disabl, Off, On

OscEd1(OSC EDIT1*) Disabl, (depende de OSC TYPE)

OscEd2(OSC EDIT2*) Disabl, (depende de OSC TYPE)

Cutoff(CUTOFF*) Disabl, 0...127

Eglnt(EG INT*) Disabl, -63...+63

Reso(RESONANCE*) Disabl, 0...127

Drive(DRIVE*) Disabl, 0...127

FitTyp(TYPE*) Disabl, LPF, HPF, BPF, BPF+

 Información adicional: si desea guardar los cambios debe guardar el Patrón.

Borrar motion sequence

CLEAR MOTION



1. Si el EMX – 1 está en Reproducción, Pulse la tecla STOP / CANCEL para parar la Reproducción.
2. Mantenga pulsada la tecla SHIFT y Pulse la tecla de paso 6 (CLEAR MOTION).
3. Pulse la tecla MOTION SEQUENCE de la Parte que desee.
4. Pulse la tecla de paso 6 (CLEAR MOTION) para ejecutar.

Para cancelar Pulse STOP / CANCEL.

Pattern Set

PATTERN SET es una función que permite registrar un Patrón favorito en cada una de las 16 teclas de paso. Puede usar esta función para reproducir patrones simplemente seleccionándolos.

Reproducción con PATTERN SET

PATTERN SET es una función que permite registrar un Patrón favorito en cada una de las 16 teclas de paso. Puede usar esta función para reproducir patrones simplemente seleccionándolos.

Mantenga pulsada la tecla PATTERN SET (el LED parpadea), y pulse una de las 16 teclas de paso.

El Patrón que esté registrado en dicha tecla será seleccionado.

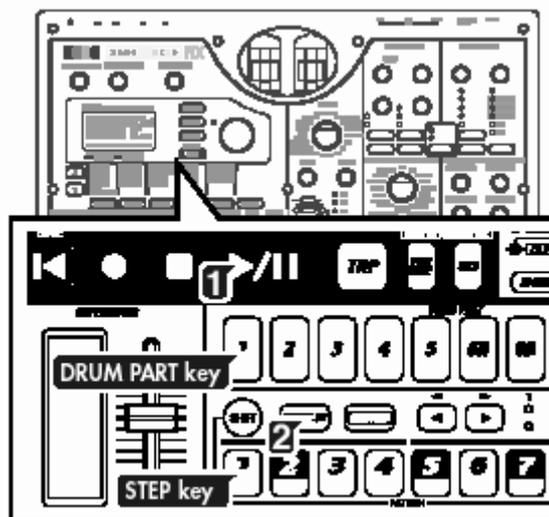
Puede usar las teclas SELECT para cambiar el grupo de Patrón para usar un total de 64 PATTERN SET (16x4).

Si durante la Reproducción mantiene pulsada la tecla PATTERN SET y pulsa otra tecla de paso, el Patrón registrado en esa tecla iniciará la Reproducción cuando termine el actual.

Para desactivar la función pulse PATTERN SET de nuevo.

Más adelante se explica cómo registrar patrones.

 Si cambia de Patrón durante la Reproducción, el cambio ocurrirá cuando el Patrón finalice su Reproducción.



Registrar un Patrón para PATTERN SET

1. Con la Reproducción parada, mantenga pulsada PATTERN SET y pulse la tecla de paso en la cual desea registrar.
2. Mantenga pulsada PATTERN SET y gire el DIAL para seleccionar el n° de Patrón que desea registrar.
3. Mantenga pulsada PATTERN SET y pulse WRITE.
4. La pantalla mostrará "PtSetWr?". Use DIAL para Seleccionar YES.

Pulse WRITE de nuevo para guardar los datos.

Si decide cancelar pulse la tecla de Parada (STOP/CANCEL).



Si el Parámetro de protección global está activado no podrá guardar datos.



No apague nunca la unidad mientras se está llevando a cabo el guardado. Si lo hace se pueden dañar los datos.

Guardar Patrón: WRITE

Si desea guardar los datos de Patrón que haya creado debe llevar a cabo la operación de Guardar: WRITE.

Cuando se lleva a cabo esta operación se lleva a cabo automáticamente la copia de datos dentro del Patrón (dependiendo de su longitud) tal como se ha explicado anteriormente.

Si no desea guardar los datos, seleccione otro Patrón sin guardar el actual.

1. Pare la Reproducción.
2. Pulse WRITE (la tecla parpadea).

El nº de Patrón parpadea en la pantalla.

3. Gire el DIAL para seleccionar el destino de guardado.
4. Pulse WRITE de nuevo para guardar el Patrón.

Si decide cancelar pulse la tecla de Parada (STOP/CANCEL).



Si el Parámetro de protección global está activado no podrá guardar datos.



No apague nunca la unidad mientras se está llevando a cabo el guardado. Si lo hace se pueden dañar los datos.



Guardar Patrón con otro nombre

1. Mantenga pulsada la tecla WRITE / RENAME.

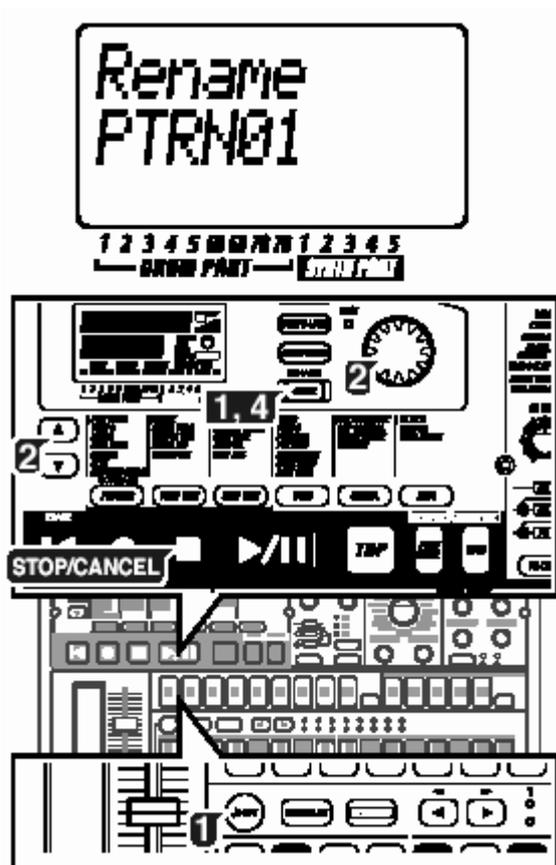
La pantalla indica "Re name,".

Asigne un nombre al Patrón.

2. Pulse WRITE de nuevo.

La pantalla indica "WriteTo," Seleccione el Patrón destino.

3. Pulse WRITE de nuevo para guardar el Patrón.



Si decide cancelar pulse la tecla de Parada (STOP/CANCEL).

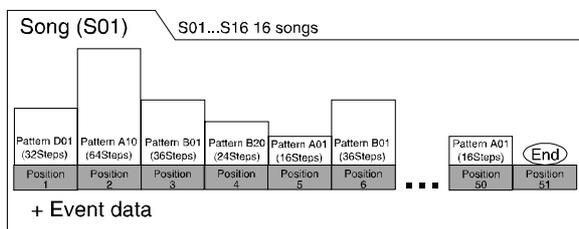
 Si el Parámetro de protección global está activado no podrá guardar datos.

 No apague nunca la unidad mientras se está llevando a cabo el guardado. Si lo hace se pueden dañar los datos.

5. Modo de Canción: SONG

En el EA-1 una canción consta de PATRONES arreglados en el orden deseado.

Estructura de una Canción



Una canción consta de datos musicales contenidos en PATRONES que se arreglan en el orden de Reproducción deseado.

- Puede crear hasta 64 canciones combinando patrones, movimientos de botones, etc., y guardarlas en memoria.

La Edición de canción es el proceso de editar la POSICIÓN en la cual se arreglan los patrones en la canción.

Reproducción

Pulse la tecla SONG para entrar en el modo de canción.

Pulse la tecla CURSOR ▲ hasta que la pantalla muestre el nombre de canción.

Gire el DIAL para Seleccionar una canción S01 - S64.

Pulse la tecla de Reproducción para iniciar la Reproducción.

Para pausar la Reproducción

Pulse la tecla PLAY / PAUSE. La tecla parpadea.

Para seguir la Reproducción

Pulse la tecla PLAY / PAUSE

Para parar la Reproducción

Pulse la tecla STOP/CANCEL.

Selección de Canción

SONG S01 - S64

Use las teclas CURSOR ▲ para que la pantalla muestre el nombre de canción.

Gire el dial para seleccionar las 64 canciones.

Ajuste del TEMPO de Reproducción

TEMPO
..... 20-300

Usando el DIAL

Use las teclas CURSOR ▲/▼ para que la pantalla cambie a TEMPO.

Gire el DIAL para ajustar el valor.

Usando la tecla TAP TEMPO para cambiar el Tempo

Mientras está en Reproducción de canción, pulse la tecla TAP TEMPO 2 o más veces con el tempo que desee.

El EA-1 ajustará el tempo de acuerdo con sus pulsaciones.

También puede ajustar el tempo con este método cuando el EA-1 está parado.

 Si desea guardar los cambios lleve a cabo la operación de Guardar Canción.

Crear una Canción

Una canción consta de datos musicales contenidos en PATRONES que se arreglan en el orden de Reproducción deseado.

 Si desea guardar los cambios realizados lleve a cabo la función WRITE antes de cambiar de Canción o apagar la unidad.

Especificar el Patrón para cada posición

POSITION 001 - 256
 PATTERN A01 - d64

1. Use las teclas CURSOR ▲/▼ para que la pantalla cambie a POSITION.

La pantalla indica 001.

2. Use las teclas CURSOR ▼ para que la pantalla cambie a PATTERN.

3. Gire el DIAL para seleccionar el Patrón que desea asignar a la posición 001.

4. Pulse la tecla SELECT ► para avanzar a la posición siguiente.

La pantalla indicará END.

5. Gire el DIAL para seleccionar el Patrón.

El Patrón que seleccione se colocará en la posición 002.

6. Cuando seleccione un Patrón para END, la posición END se moverá a la posición siguiente.

Repita los pasos 4 y 5 para asignar los patrones que desee.

Para reproducir la canción:

Pulse PLAY, y después pulse STOP/CANCEL.

Pulse la tecla de Reproducción PLAY.

Si desea ver el orden de patrones o seleccionar un Patrón para una posición, Use las teclas CURSOR ▲/▼ para que la pantalla cambie a PATTERN.

Cada vez que pulse una tecla SELECT se moverá en la dirección indicada.

Pattern R01 · R13 · R22 · b01 · b30 · b60 · End

También puede hacer lo siguiente:

Use las teclas CURSOR ▲/▼ para la pantalla cambie a POSITION, y use DIAL para seleccionar la posición que desee.

Position	001	002	003	004	005	006	007
	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Pattern	R01	R13	R22	b01	b30	b60	End

Especificar la nota

NOTE OFFSET -24 ... +24

Esta función transpone el tono del Patrón en la posición especificada dentro de la canción.



Esta función no afecta al tono del Patrón en sí mismo.

1. Pare la Reproducción.
2. Use las teclas CURSOR ▲/▼ para que la pantalla cambie a POSITION.
3. Use el DIAL para seleccionar la posición en la que desea aplicar la transposición.
4. Use las teclas CURSOR ▲/▼ para que la pantalla cambie a PITCH OFFSET.
5. Use el DIAL para seleccionar la transposición en semitonos.

Edición de Canción

Puede insertar o eliminar un Patrón de una canción.

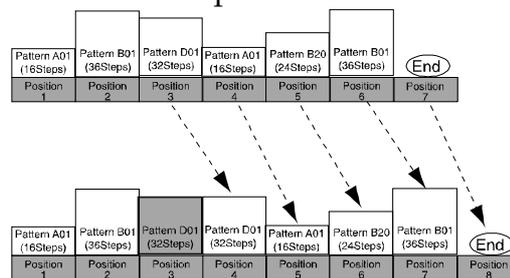
 Si desea guardar los cambios realizados lleve a cabo la función WRITE antes de cambiar de Canción o apagar la unidad.

Insertar un Patrón:

INSERT PATTERN

Puede insertar un Patrón en una posición específica y los demás patrones se moverán a las posiciones siguientes.

Ejemplo: Insertar un nuevo Patrón en la posición 3.



1. Pare la Reproducción.

2. Mantenga pulsada SHIFT y pulse la tecla de paso 9 INSERT PATTERN.

3. La posición parpadea en la pantalla.

Gire el DIAL para seleccionar la posición deseada.

Por ejemplo 003.

4. Pulse la tecla de paso 9 INSERT PATTERN para insertar el Patrón.

Si decide cancelar pulse la tecla de Parada (STOP/CANCEL).

El Patrón insertado será el que existía en esa posición.

Ahora podrá especificar el Patrón que desee para la posición insertada.

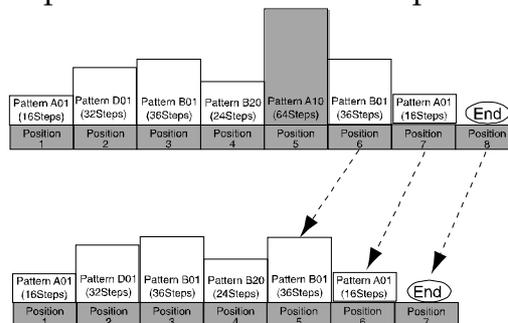
Los demás patrones se moverán a las posiciones siguientes.

Eliminar un Patrón de una posición:

DELETE PATTERN

Puede eliminar un Patrón de una posición y los demás patrones se moverán hacia el principio de la canción.

Ejemplo: eliminar Patrón en la posición 5



1. Pare la Reproducción.

2. Mantenga pulsada SHIFT y pulse la tecla de paso 10 DELETE PATTERN.

3. La posición parpadea en la pantalla.

Gire el DIAL para seleccionar la posición deseada.

Por ejemplo 005.

4. Pulse la tecla de paso 10 DELETE PATTERN para insertar el Patrón.

Si decide cancelar pulse la tecla de Parada (STOP/CANCEL).

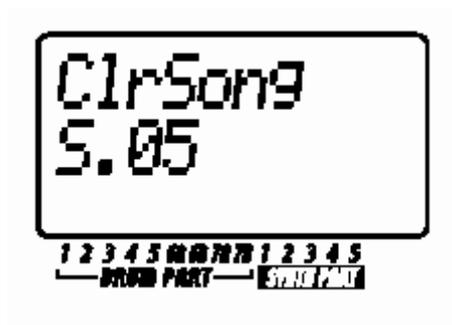
Al eliminar un Patrón los datos de evento de esa posición también se eliminarán.

Los demás patrones se moverán hacia el principio de la canción.



Borrar Canción:

CLEAR SONG



1. Pare la Reproducción.

Seleccione la canción que desea borrar.

2. Mantenga pulsada SHIFT y pulse la tecla de paso 11 CLEAR SONG.

3. Pulse la tecla de paso 11 CLEAR SONG para borrar la canción.

Si borra los datos de canción por error, use el DIAL para volver a seleccionar la canción antes de guardarla.

Esto restaura los datos originales.

Cambiar un Patrón a una posición específica

1. Pare la Reproducción.

2. Use las teclas CURSOR ▲/▼ para que la pantalla cambie a POSITION.

3. Use el DIAL para seleccionar la posición que desea modificar.

4. Use las teclas CURSOR ▲/▼ para que la pantalla cambie a PATTERN.

5. Use el DIAL para seleccionar el Patrón que desee asignar a la posición seleccionada.

Si desea escuchar los patrones, pulse la tecla PATTERN y escuche la Reproducción.

Para volver al modo de canción pulse STOP, y pulse SONG.

Mantener el silencio de Parte aunque cambie el Patrón

MUTE HOLD Off, On

1. Pulse Cursor hasta que la pantalla muestre "MuteHold."
2. Gire DIAL para Ajustar el valor.

On: activado.

Off: desactivado.

Reproducción sucesiva de canciones

NEXT SONGOff, S.01 ... S.64

Al terminar una canción se inicia la Reproducción de la siguiente.

1. Pulse Cursor hasta que la pantalla muestre "NextSong."
2. Gire DIAL para Ajustar el valor.

Off: desactivado.

Grabación de Eventos y movimientos de botones en una canción

El modo de canción permite la Grabación de movimientos de botones y teclas de parte.

Esta Grabación recibe el nombre de Grabación de Eventos.

Se pueden grabar tres tipos de eventos:

- Pulsaciones de teclas de parte
- Teclas de batería
- Teclas de sintetizador
- Teclas de Arpegiador
- Teclas MUTE y SOLO de parte
- Movimientos de botones y teclas: solamente de la parte seleccionada
- Tempo

Este tipo de Grabación siempre reemplaza los eventos anteriores del mismo tipo.

1. Seleccione la canción en la que desea grabar eventos.
2. Use las teclas CURSOR ▲/▼ para que la pantalla cambie a POSITION.
3. Use el DIAL o las teclas SELECT para ir a la posición en la cual desea iniciar la Grabación.
4. Pulse la tecla REC, y pulse PLAY para iniciar la Grabación.
5. Use las teclas de parte y/o botones para la Grabación.
6. Pulse STOP para parar la Grabación de eventos.

Si los datos musicales coinciden con los de evento, los datos de evento tendrán prioridad.

Los movimientos de botones grabados en modo de canción tendrán una Reproducción tipo SMOOTH.

 Si desea guardar los cambios realizados lleve a cabo la función WRITE antes de cambiar de Canción o apagar la unidad.

 Si durante la Reproducción mueve un botón cuyo movimiento estaba grabado en Grabación de eventos, dichos eventos serán cancelados hasta la siguiente posición.

No obstante, si modifica un Tempo que estaba en Grabación de eventos, el tempo será cancelado hasta el final de la canción.

 Después de rebobinar la canción es posible que no se pueda reproducir exactamente de acuerdo con los datos de evento.

Comprobación de eventos de canción

Si hay datos de evento grabados en la canción al mantener pulsada la tecla SHIFT y pulsar MOTION SEQ se iluminarán las teclas de paso 15 a 16.



 No es posible comprobar los datos durante la Grabación/Reproducción.

Guardar Canción: WRITE

Si desea guardar la Canción que haya creado debe llevar a cabo la operación de Guardar: WRITE.

Si no desea guardar los datos, seleccione otra Canción sin guardar la actual.

1. Pare la Reproducción.

Use las teclas CURSOR ▲/▼ para que la pantalla cambie a SONG. (Si no estaba en modo de canción).

2. Pulse WRITE (la tecla parpadea).

3. Gire el DIAL para seleccionar el destino de guardado.

4. Pulse WRITE de nuevo para guardar la Canción.

Si decide cancelar pulse la tecla de Parada (STOP/CANCEL).



Si el Parámetro de protección global está activado no podrá guardar datos.



No apague nunca la unidad mientras se está llevando a cabo el guardado. Si lo hace se pueden dañar los datos.

Para dar un nuevo nombre a la canción

1. Mantenga pulsada la tecla SHIFT y Pulse la tecla WRITE / RENAME.
2. Asigne un nombre a la canción.
3. Seleccione el destino de guardado.
4. Pulse WRITE de nuevo para guardar la Canción.



Si decide cancelar pulse la tecla de Parada (STOP/CANCEL).

6. Modo Global

En el Modo Global podrá ajustar Parámetros de Metrónomo o Protección de Memoria, etc.

Para entrar en el Modo Global pulse Global.

 Si desea guardar los cambios realizados lleve a cabo la función WRITE antes de apagar la unidad.

Metrónomo

METRONOME[Off, Rec0, Rec1, →3/4]

Especifica el funcionamiento del Metrónomo.

El Metrónomo sonará en cada nota Negra (1/4).

oFF: el metrónomo no suena

r-0: sonará sólo durante la Grabación

r-1: sonará sólo durante la Grabación con un compás de cuenta atrás

r-2: sonará sólo durante la Grabación con dos compases de cuenta atrás

on: sonará durante la Grabación y la Reproducción. No habrá cuenta atrás
3./4: saldrá por las salidas auxiliares 3/4.

1. Use las teclas CURSOR para que la pantalla cambie a METRONOME.
2. Gire el DIAL para seleccionar el valor que desee.



 El ajuste del metrónomo no se puede guardar. Al apagar la unidad cambiará a oFF.

Ajuste de la afinación global del EMX – 1

Si desea cambiar la afinación global del EMX - 1 utilice el Parámetro Global / Master Tune.

1. Pulse la tecla PART EDIT, y se ilumina.
2. Use las teclas del CURSOR hasta que la pantalla muestre "SYN TUNE."
3. Pulse la tecla de la Parte de sintetizador para la cual desea Ajustar el Parámetro.
4. Active el conmutador KEYBOARD y Pulse las teclas de paso para escuchar el sonido mientras Ajusta el Parámetro.

Protección de Memoria

PROTECT on, oFF

Este Parámetro permite proteger la memoria del EMX - 1.

ON: no funcionará la tecla WRITE ni se podrán recibir volcados MIDI.

OFF: podrá guardar datos y recibir volcados MIDI.

Use Cursor para que la pantalla muestre PROTECT.

Use DIAL para Ajustar el valor.

Si desea guardar el ajuste de este Parámetro, lleve a cabo la operación de guardado Global.



Este Parámetro afecta a modo de Patrón o de canción.

En los modos Global y MIDI siempre es posible guardar datos.

El valor de fábrica es ON.

Cambiar las funciones del Arpegiador

Este Ajuste cambia las funciones del deslizador y ribbon del arpegiador.

Use Cursor para que la pantalla muestre "ArpCntrl."

Use DIAL para Ajustar el valor.

Pulse una tecla de modo para volver al modo anterior.

ARP CONTROL Normal, Revers

Normal Slider: Pitch control (Parte sintetizador)

Ribbon: Parámetro Gate time (Parte sintetizador) / Parámetro Resolution

(batería) + Parámetro Note-on

Revers Slider: Parámetro Gate time (Parte sintetizador) / Parámetro Resolution

(batería)

Ribbon: Parámetro Pitch control (Parte sintetizador) + Parámetro Noteon

Guardar ajustes Globales: WRITE

Si desea guardar los ajustes Globales (o MIDI) debe llevar a cabo la operación de Guardar: WRITE.

Si no desea guardar los datos apague la unidad sin guardar.

Tenga en cuenta que se guardarán los ajustes Globales y los ajustes MIDI.

1. Pare la Reproducción.
2. Pulse la tecla GLOBAL (o MIDI).
3. Pulse WRITE (la tecla parpadea).
La pantalla muestra GLOBAL WR.
4. Pulse WRITE de nuevo para guardar los ajustes.

Si decide cancelar pulse la tecla de Parada (STOP/CANCEL).

 No apague nunca la unidad mientras se está llevando a cabo el guardado. Si lo hace se pueden dañar los datos.

Uso de Smart Media

Los patrones que cree en el EMX - 1 pueden guardarse en tarjetas Smart Media TM.

Indicador SmartMedia TM: Se ilumina cuando se leen o guardan datos en una tarjeta Smart Media TM.

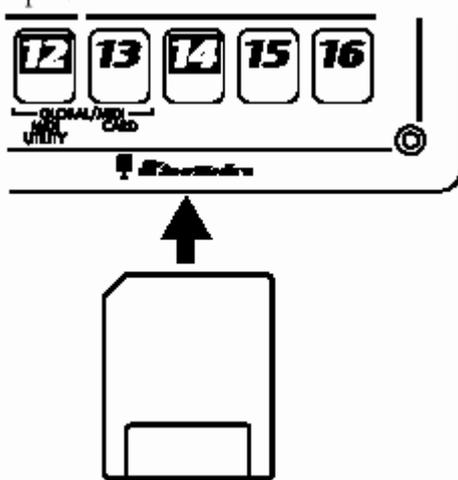
 No retire nunca una tarjeta Smart Media TM ni apague el EMX - 1 cuando este indicador está iluminado. Si lo hace puede dañar los datos.

EMX-1 usa 3V (3.3V) SmartMedia 4 MB ~ 128 MB.

 Las tarjetas Smart Media TM se venden por separado.

Para insertar una tarjeta Smart Media TM

inserte la tarjeta en la ranura correspondiente



Importante.

Cuando inserte o retire una tarjeta asegúrese de que la alimentación de la unidad está desconectada. Si inserta o retira una tarjeta con la unidad encendida, la tarjeta se puede dañar o bien los datos grabados se pueden perder .

Importante.

No inserte una tarjeta en la dirección equivocada.

No empuje la tarjeta con una fuerza excesiva.

Para retirar una tarjeta Smart Media™

Para retirar la tarjeta compacta sujétela con la punta de los dedos que deberá introducir en la muesca situada debajo de la tarjeta y tire de la tarjeta hacia afuera..

Importante.

No deje ninguna tarjeta compacta en un sitio sometido a suciedad, polvo, electricidad estática, o un sitio que pueda verse afectado por campos magnéticos como los producidos por un aparato de televisión o altavoces, no someta tampoco la tarjeta a ningún golpe fuerte o tensiones físicas exageradas.

Importante.

Cuando inserte o retire una tarjeta asegúrese de que la alimentación de la unidad está desconectada. Si inserta o retira una tarjeta con la unidad encendida, la tarjeta se puede dañar o bien los datos grabados se pueden perder .

* SmartMedia™ es una marca registrada de Toshiba Corporation.

Acerca de las tarjetas Smart Media™

EMX – 1 admite tarjetas Smart Media™ 3.3V de capacidad 4 – 128 MB.

 No use nunca otro tipo de Smart Media™.

Información adicional: Si protege Smart Media™ colocando un adhesivo, no podrá grabar datos en la tarjeta Smart Media™.



Dar formato a Smart Media™

⚠ Todos los datos existentes se perderán.



1. inserte Smart Media™ en la ranura correspondiente.
2. Pulse la tecla GLOBAL.
3. Mantenga pulsada la tecla SHIFT y Pulse la tecla de paso 13 (CARD).

La pantalla indica "CardMenu."

4. Gire DIAL para que la pantalla muestre "Format,".

Pulse la tecla de paso 13.

5. La pantalla indica "Sure?" y gire el DIAL hasta que la pantalla muestre "Yes,".

Pulse la tecla de paso 13 para ejecutar.

Si desea cancelar Pulse la tecla STOP / CANCEL.

6. Al terminar el formato volverá a la pantalla anterior.

📖 Información adicional: Una tarjeta Smart Media™ formateada en otro dispositivo puede no ser reconocida en el EMX – 1. Por favor, de formato a Smart Media™ en el EMX – 1.

Guardar datos en Smart Media™ (Save All)



1. inserte Smart Media™ en la ranura correspondiente.
2. Pulse la tecla GLOBAL.
3. Mantenga pulsada la tecla SHIFT y Pulse la tecla de paso 13 (CARD).

La pantalla indica "CardMenu."

4. Gire DIAL para que la pantalla muestre "Save All".

Pulse la tecla de paso 13.

5. Asigne un nombre al archivo. La pantalla indica RENAME. Cuando termine Pulse la tecla de paso 13.

La pantalla indica "Sure?" y gire el DIAL hasta que la pantalla muestre "Yes,".

Pulse la tecla de paso 13 para ejecutar.

Si desea cancelar Pulse la tecla STOP / CANCEL.

Cada archivo ocupa unos 2 Mb.

 **Importante.**

Cuando se estén leyendo o cargando datos no inserte o retire una tarjeta, de lo contrario, la tarjeta se puede dañar o bien los datos grabados se pueden perder.

Cargar todos los datos desde Smart Media TM al EMX – 1



1. inserte Smart Media TM en la ranura correspondiente.
2. Pulse la tecla GLOBAL.
3. Mantenga pulsada la tecla SHIFT y Pulse la tecla de paso 13 (CARD).

La pantalla indica "CardMenu."

4. La pantalla muestra "Load".
5. La pantalla muestra "Load". La pantalla de valor muestra ALL.

Pulse la tecla de paso 13.

6. Seleccione el archivo. Gire el DIAL para Seleccionar el archivo. Cuando termine Pulse la tecla de paso 13.

7. La pantalla indica "Sure?" y gire el DIAL hasta que la pantalla muestre "Yes,".

Pulse la tecla de paso 13 para ejecutar.

Si desea cancelar Pulse la tecla STOP / CANCEL.

▲ Debe desactivar la protección de memoria para poder cargar datos.

▲ Importante.

Cuando se estén leyendo o cargando datos no inserte o retire una tarjeta, de lo contrario, la tarjeta se puede dañar o bien los datos grabados se pueden perder.

Cargar un solo Patrón desde Smart Media TM: Load Pattern



1. Inserte Smart Media TM en la ranura correspondiente.
2. Pulse la tecla GLOBAL.
3. Mantenga pulsada la tecla SHIFT y Pulse la tecla de paso 13 (CARD).

La pantalla indica "CardMenu."

4. La pantalla muestra "Load".

5. La pantalla muestra "Load". La pantalla de valor muestra ALL. Gire el DIAL para Seleccionar 1Ptrn.

Pulse la tecla de paso 13.

6. Seleccione el Patrón. Gire el DIAL para Seleccionar el Patrón. Cuando termine Pulse la tecla de paso 13.

7. La pantalla indica "Sure?" y gire el DIAL hasta que la pantalla muestre "Yes,".

Pulse la tecla de paso 13 para ejecutar.

Si desea cancelar Pulse la tecla STOP / CANCEL.

 Debe desactivar la protección de memoria para poder cargar datos.

 Importante.

Cuando se estén leyendo o cargando datos no inserte o retire una tarjeta, de lo contrario, la tarjeta se puede dañar o bien los datos grabados se pueden perder.

Eliminar un archivo EMX – 1 de Smart Media™: Delete File



1. Inserte Smart Media™ en la ranura correspondiente.
2. Pulse la tecla GLOBAL.
3. Mantenga pulsada la tecla SHIFT y Pulse la tecla de paso 13 (CARD).

La pantalla indica "CardMenu."

4. La pantalla muestra "Load". Gire DIAL para Seleccionar DELETE.

Pulse la tecla de paso 13.

5. Seleccione el archivo que desea eliminar. La pantalla de valor indica Del DMX. Gire el DIAL para Seleccionar el archivo. Cuando termine Pulse la tecla de paso 13.

6. La pantalla indica "Sure?" y gire el DIAL hasta que la pantalla muestre "Yes,".

Pulse la tecla de paso 13 para ejecutar.

Si desea cancelar Pulse la tecla STOP / CANCEL.

 **Importante.**

Cuando se estén leyendo o cargando datos no inserte o retire una tarjeta, de lo contrario, la tarjeta se puede dañar o bien los datos grabados se pueden perder.

7. Modo MIDI

En el Modo MIDI podrá ajustar Parámetros de Metrónomo o Protección de Memoria, Parámetros MIDI, etc.

 Si desea guardar los cambios realizados lleve a cabo la función WRITE antes de apagar la unidad.

Uso del EMX - 1 como módulo generador de tono

El EMX - 1 puede ser usado como un módulo MIDI.

Use un cable MIDI para conectar la salida MIDI OUT de su teclado o controlador MIDI a la entrada MIDI IN del EMX - 1.

1. Pulse la tecla MIDI para entrar en el modo MIDI.
2. Use las teclas CURSOR ▲/▼ para que la pantalla cambie a MIDI CH.
3. Pulse una tecla de Parte de sintetizador del EMX – 1, y gire DIAL para Ajustar el canal MIDI de dicha Parte.

Ajuste el canal de la unidad transmisora para que coincida con el canal MIDI del EMX - 1.

4. Toque el teclado MIDI externo (o secuenciador) y se escuchará el sonido de la parte 1.

Si está utilizando un secuenciador MIDI multipista: Ajuste distintos canales MIDI para cada una de las Partes.

Canal MIDI de la Parte

MIDI ch 1-16

Ajusta el canal MIDI de la parte.

Se usa el mismo canal de transmisión y recepción.

Pulse la tecla MIDI.

1. Use las teclas CURSOR ▲/▼ para que la pantalla cambie a MIDI ch.
2. Seleccione la parte que desee.
3. Gire el DIAL para seleccionar el canal.

Utilidades: MIDI Utility

Filtro MIDI

MIDI FILTER

Aquí puede seleccionar el tipo de mensajes MIDI que serán transmitidos o recibidos.

Para cada carácter PCEN en la pantalla seleccione O para aceptar que sea transmitido o recibido.

O seleccione X si no desea que ese tipo de mensaje sea transmitido/recibido.

1. Pulse la tecla MIDI.
2. Mantenga pulsada la tecla SHIFT y Pulse la tecla de paso 12 (MIDI UTILITY): la pantalla muestra "MIDI Util."
3. Asegúrese que la pantalla muestra "Filter," y Pulse la tecla de paso 12.



4. Gire el DIAL para seleccionar una Combinación de tipo de mensajes.



Para cada carácter PCE en la pantalla seleccione O para aceptar que sea transmitido o recibido. O seleccione - si no desea que ese tipo de mensaje sea transmitido/recibido.

P: transmisión / recepción de cambio de Programa, selección de banco y selección de canción

C: transmisión / recepción de cambio de control

E: transmisión / recepción de datos exclusivos.

N: transmisión / recepción de notas.

Cuando esté en modo DUMP puede recibir o transmitir datos exclusivos aún cuando el Parámetro MIDI FILTER esté en -.

5. Cuando haya terminado Pulse la tecla de paso 12.

Asignación de números de nota de batería

DRUM NOTE NO C-1 ... G9

1. Pulse la tecla MIDI.
2. Mantenga pulsada la tecla SHIFT y Pulse la tecla de paso 12 (MIDI UTILITY): la pantalla muestra "MIDI Util."
3. Gire DIAL para que la pantalla muestre "DrNote," y Pulse la tecla de paso 12.



4. Pulse la tecla de Parte que desee.
5. Gire el DIAL para seleccionar la nota.
6. Cuando haya terminado Pulse la tecla de paso 12.

 La correspondencia entre nombres y números de nota varía de un fabricante a otro. Consulte el manual de su unidad MIDI externa.

Asignación de nº de control de cambio MIDI para controlar un Botón

#CC ASSIGN CC#000 ... 127

1. Pulse la tecla MIDI.
2. Mantenga pulsada la tecla SHIFT y Pulse la tecla de paso 12 (MIDI UTILITY): la pantalla muestra "MIDI Util."
3. Gire DIAL para que la pantalla muestre "CCAsin," y Pulse la tecla de paso 12.
4. Gire el DIAL para seleccionar el Botón que desee.
5. La pantalla indica CC NUMBER. Gire el Botón para Seleccionar el CC MIDI que desee y Pulse la tecla de paso 12. Repita los pasos 4 y 5 para otros botones.



6. Cuando haya terminado Pulse la tecla de paso 12. La pantalla indica CONTINUE?. Gire dial para Seleccionar YES y Pulse la tecla de paso 12.

 La correspondencia varía de un fabricante a otro. Consulte el manual de su unidad MIDI externa.

Transmisión de Ajustes de sonidos y otros datos

Transmitir / Recibir volcados de datos MIDI

MIDI DUMPPtBnkA ... D, AllSng, Global

Transmisión

Este procedimiento transmite los datos de sistema exclusivo (Patrón, canción, o globales) a una unidad externa conectada al MIDI OUT.

1. Use un cable MIDI para conectar el MIDI OUT del EMX - 1 con el MIDI IN de la unidad externa capaz de recibir estos datos (otro EMX - 1, ordenador con software adecuado, etc.)

2. Ajuste los canales MIDI de ambas unidades para que coincidan.

3. Pulse la tecla MIDI.

4. Mantenga pulsada la tecla SHIFT y Pulse la tecla de paso 12 (MIDI

UTILITY): la pantalla muestra "MIDI Util."

5. Gire DIAL para que la pantalla muestre "Dump," y Pulse la tecla de paso 12.

6. Gire el DIAL para seleccionar los datos que serán transmitidos.

Pt.A: Patrón banco A (A.01 – A.64)

Pt.b: Patrón banco b (b.01 – b.64)

Pt.C: Patrón banco C data (C.01 – C.64)

Pt.d: Patrón banco d data (d.01 – d.64)

AllSng: todos los datos de canción

GLb: datos globales

7. Cuando haya terminado Pulse la tecla de paso 12 para transmitir los datos.

Recepción

Este procedimiento recibe los datos de sistema exclusivo (Patrón, canción, o globales) de una unidad externa conectada al MIDI IN.

1. Use un cable MIDI para conectar el MIDI OUT de la unidad externa capaz de transmitir estos datos (otro EMX - 1, ordenador con software adecuado, etc.)

con el MIDI IN del EMX - 1

2. Ajuste los canales MIDI de ambas unidades para que coincidan.

3. Pulse la tecla MIDI.

4. Mantenga pulsada la tecla SHIFT y Pulse la tecla de paso 12 (MIDI

UTILITY): la pantalla muestra "MIDI Util."

5. Gire DIAL para que la pantalla muestre "Dump," y Pulse la tecla de paso 12.

6. La pantalla muestra DUMP. Transmita los datos desde la unidad externa.



No toque los controles del EMX - 1 cuando se transmiten o reciben estos datos.

Cuando esté en modo DUMP puede recibir o transmitir datos exclusivos aún cuando el Parámetro MIDI FILTER esté en X.

Si el Parámetro MIDI FILTER está en O, los datos exclusivos se pueden transmitir o recibir en cualquier modo.

Cambiar patrones

Al cambiar de Patrón se genera un mensaje de cambio de Programa y cambio de banco.

Si se recibe un mensaje de cambio de Programa en el canal del EMX - 1 dicho mensaje seleccionará el Patrón correspondiente.

Desplazamiento de tono

Si se reciben mensajes de Desplazamiento de ton el EMX - 1 responderá tal como se haya especificado en el Parámetro BEND RANGE del modo MIDI.

BEND RANGE -12 ... +12

1. Pulse la tecla MIDI.
2. Pulse Cursor para que la pantalla muestre BEND RANGE.
3. Gire el DIAL para seleccionar el rango de desplazamiento de tono.

Por ejemplo: +/-7 representa una quinta.



En algunos sonidos es posible que no se pueda conseguir un desplazamiento de una octava completa hacia arriba.

Sincronización con aparatos MIDI externos

CLOCK int, Ext, Auto

Este Parámetro permite sincronizar el EMX - 1 con aparatos MIDI externos.

Auto: el EMX - 1 utilizará el reloj interno si no se reciben señales CLOCK en el conector MIDI IN.

Sincronización: EMX - 1 como unidad maestra: CLOCK INT

1. Use un cable MIDI para conectar el MIDI OUT del EMX - 1 con el MIDI IN de la unidad externa.
2. Pulse la tecla MIDI.
3. Pulse Cursor para que la pantalla muestre CLOCK.
4. Gire el DIAL para seleccionar INT.
5. Realice los ajustes en la unidad externa para que reciba MIDI CLOCK.
6. Al iniciar la Reproducción en el EMX - 1, la unidad externa iniciará la Reproducción sincronizada.



Si realiza la función de rebobinado y Reproducción en el EMX - 1, éste sólo emitirá un mensaje MIDI START.

Sincronización: EMX - 1 como unidad esclava: CLOCK EXT

1. Use un cable MIDI para conectar el MIDI OUT de la unidad externa con el MIDI IN del EMX - 1.
2. Pulse la tecla MIDI.
3. Pulse Cursor para que la pantalla muestre CLOCK.
Gire el DIAL para seleccionar EXT.
4. Realice los ajustes en la unidad externa para que emita MIDI CLOCK.
5. Vuelva a modo PATTERN o SONG.
6. Cuando inicie la Reproducción de la unidad externa el EMX - 1 iniciará la Reproducción.
7. Si se reciben señales MIDI CLOCK puede usar la tecla PLAY del EMX - 1 para conseguir una Reproducción sincronizada.



En este caso no podrá cambiar el tempo desde el EMX - 1.

Si se recibe un mensaje MIDI START mientras el EMX - 1 está en Reproducción, éste iniciará la Reproducción desde el principio del Patrón o canción.

Reproducción sincronizada con otros ELECTRIBE

Sincronizando dos ELECTRIBE podrá obtener muchas más posibilidades creativas.

Use un cable MIDI para conectar el MIDI OUT del EMX - 1 al MIDI IN del ES-1 (por ejemplo).

Conecte las salidas de audio de ambas unidades a un mezclador.

1. Pulse la tecla MIDI para entrar en el modo MIDI.
2. Use las teclas CURSOR para que la pantalla cambie a CLOCK.
3. Ajuste el EMX - 1 a INT, y ajuste el ES-1 a EXT.
4. Pulse la tecla de Reproducción en el EMX - 1 para iniciar la Reproducción.

El EMX - 1 iniciará la Reproducción en sincronización con el ES-1.

Si desea ambas unidades reproduzcan los mismos números de Patrón o canción en sincronización, realice los siguientes ajustes.

- Ajuste EMX - 1 a INT y ES-1 a EXT.
- Ajuste ambas unidades al mismo canal MIDI.
- En EMX - 1 ajuste el filtro MIDI P a O.
- En ES - 1 ajuste el filtro MIDI P a X.

También puede sincronizar el EMX - 1 con un ordenador o secuenciador que pueda transmitir y recibir mensajes MIDI CLOCK.

Sincronización

Puede usar el EMX - 1 como unidad maestra de sincronización o bien como unidad esclava.

CLOCK: int, Ext. Este Parámetro permite sincronizar el EMX - 1 con aparatos MIDI externos.

Sincronización: EMX - 1 como unidad esclava: CLOCK EXT

Sincronización: EMX - 1 como unidad maestra: CLOCK INT

Consulte el Parámetro CLOCK en el Modo MIDI.

Canales MIDI

El canal MIDI del EMX - 1 se ajusta mediante el Parámetro MIDI Ch del modo MIDI.

Notas MIDI

Al pulsar una nota se genera un valor MIDI que significa nota pulsada y la velocidad con la cual se ha pulsado.

La nota MIDI lleva también información de canal MIDI.

Los mensajes de nota MIDI son transmitidos recibidos en el canal MIDI que haya especificado.

Cambiar patrones

Al cambiar de Patrón se genera un mensaje de cambio de Programa y cambio de banco.

Si se recibe un mensaje de cambio de Programa en el canal del EMX - 1 dicho mensaje seleccionará el Patrón correspondiente.

Uso de Parámetros No Registrados: NRPN

(Información dirigida a Programadores MIDI)

Puede usar Parámetros NO REGISTRADOS NRPN para llevar a cabo Edición remota.

Use NRPN LSB Bn, 62, rr y NRPN MSB Bn, 63, mm para seleccionar el Parámetro.

Use mensajes DATA ENTRY para cambiar el valor.

Si se bloquean las notas

Normalmente el problema se soluciona cambiando de modo.

Mensajes de Sistema Exclusivo

El EMX - 1 es capaz de transmitir y recibir información de todos sus Parámetros en formato de Sistema Exclusivo MIDI.

Esto permite guardar y recuperar los sonidos, patrones, etc., en un ordenador con software adecuado, otro EMX - 1 o una unidad de almacenamiento MIDI.

Para más información consulte el Modo MIDI.

Desplazamiento de tono

Si se reciben mensajes de Desplazamiento de ton el EMX - 1 responderá tal como se haya especificado en el Parámetro BEND RANGE del modo MIDI.

Solución de Problemas

La pantalla no se ilumina al pulsar el interruptor de encendido

- Compruebe la conexión del adaptador AC

No hay sonido

- Compruebe las conexiones: amplificador, mezclador, auriculares
- Compruebe su amplificador y mezclador
- Compruebe el volumen principal del EMX - 1

El sonido no se para

- Un Patrón se reproduce de forma continua.
- Pulse la tecla STOP

El sonido es distinto del editado

- ¿Ha guardado su Edición (WRITE)?
- ¿Ha vuelto a editar desde que guardó?

No se puede controlar mediante MIDI

- Compruebe las conexiones MIDI

Cuando controle el EMX - 1 desde un aparato externo

- Los canales MIDI de ambas unidades deben coincidir
- Compruebe el canal MIDI
- Compruebe los filtros MIDI del EMX - 1 (Modo MIDI)

Cuando controle una unidad externa desde el EMX - 1

- Los canales MIDI de ambas unidades deben coincidir

No se puede grabar un Patrón o Canción

- ¿Está en ON el Parámetro PROTECT del modo Global?

Al pulsar una tecla de parte ésta no suena

- ¿Ha guardado su Edición (WRITE)?
- ¿Está reproduciendo una MOTION SEQ?

Mensajes de Error

CardFmt

Debe dar formato a la tarjeta SmartMedia™.

CardFull

La tarjeta SmartMedia™ está llena.

Inserte otra tarjeta o borre archivos no necesarios.

EventOvr

El nº de eventos de canción ha llegado al máximo.

FileDelt

Error al borrar archivo en SmartMedia. Realice de nuevo la función.

FileLoad

Error al cargar archivo en SmartMedia. Realice de nuevo la función.

FileName

Carpeta de Archivos ya existente.

FileSave

Error al guardar archivo en SmartMedia. Realice de nuevo la función.

MotSqFul

El nº de eventos MOTION SEQUENCE ha llegado al máximo.

NoFiles

SmartMedia™ no contiene archivo de EMX – 1.

Protect

El Parámetro de protección de memoria PROTECT está en ON.

O bien retire la protección de SmartMedia™.

SongEvt

El nº de eventos de canción ha llegado al máximo.

The data could not be written.

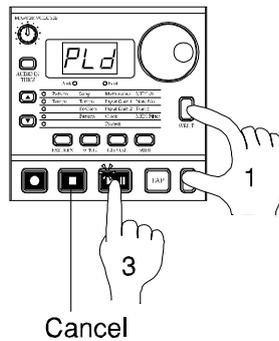
Error al guardar archivo. Realice de nuevo la función.

Inicialización (restaurar datos de fábrica)

Esta función permite restaurar los datos de fábrica.

Su EMX - 1 tendrá los mismos datos que cuando salió de fábrica.

Tenga presente que perderá todos los patrones y canciones que haya creado.



1. Encienda la unidad mientras mantiene pulsadas simultáneamente las teclas **TRANPOSE** y **WRITE**.

2. La pantalla indicará **PreLoad** y la tecla **PLAY** parpadeará.

3. Para cargar los datos de fábrica, pulse **PLAY**.

Tardará unos 30 segundos.

Si decide cancelar pulse la tecla de Parada (**STOP/CANCEL**).

 No apague nunca la unidad mientras se está llevando a cabo la inicialización. Si lo hace se pueden dañar los datos.

Especificaciones

Partes: 16 partes

Synth x 5

Drum x 9

Synth Accent

Drum Accent

Memoria: 256 patrones, 64 canciones

Efectos: 3 procesadores, 16 tipos

SECUENCIADOR

- Patrones: 128 pasos por parte (máx)
Motion Seq 24
- Canción
256 patrones por canción (máx)
20000 eventos (máx) para Grabación de eventos

CONECTORES

PHONES: nivel nominal 16 mW (33 ohmios)

OUTPUT (L/MONO, R):

nivel nominal: -10 dBu

Impedancia de salida: 220 Ω

INDIVIDUAL OUTPUT 3, 4:

nivel nominal: 7 dBu

Impedancia de salida: 10 K Ω

INPUT (AUDIO IN)

ENTRADA: mono Input

Impedancia : 910 ohmios (MIC)

Nivel máximo de entrada (LINE): -20dBu / AUDIO IN (MIC): -52 dBu / AUDIO

Impedancia fuente: 600 ohmios

MIDI: IN, OUT, THRU

SmartMedia™: 4 128 MB

Válvula Vacuum tube: 12AX7 / ECC83

Alimentación: DC 9 V, adaptador AC incluido

Consumo: 23 vatios

Dimensiones: 358 x 266 x 62 mm (incluyendo patas de goma)

Peso: 3,1 kg

Especificaciones y apariencia sujetas a cambios sin previo aviso, como consecuencia de mejoras en el producto.

Las pantallas y figuras que aparecen en este manual son meros ejemplos y no tienen por qué coincidir con las de su instrumento.

Índice Alfabético

AC 9V	36	Conexiones.....	40
Acerca de esta Guía Rápida	17	Copiar el sonido de una Parte.....	114
Acerca de las tarjetas Smart Media™	143	Copiar una Parte	113
Acerca de las válvulas.....	15	Crear una Canción	128
Acerca de los datos del EMX - 1	16	CROSS MOD (Modulación cruzada).....	78
ADDITIVE OSC (oscilador aditivo).....	81		
Ajustar la afinación de una Parte de sintetizador	71	Dar formato a Smart Media™	144
Ajuste más preciso de Tempo	46	DECIMATOR (Decimador)	98
Ajuste de la afinación global del EMX – 1	139	Desplazamiento de tono.....	154
Ajuste del TEMPO de Reproducción.....	127	Desplazamiento de tono.....	158
Ajuste del Tempo de Reproducción	46	Desplazamiento Rítmico: SWING	54
Ajuste del tipo de redoble	55	DEST Ajusta el destino de Modulación.....	32
Añadir Acentos al Patrón rítmico: ACCENT ...	52	DEST Ajusta el destino de Modulación.....	64
Añadir distorsión para aumentar el impacto del sonido	56	DEST Ajusta el destino de Modulación.....	70
Asignación de nº de control de cambio MIDI para controlar un Botón	151	Dial.....	26
Asignación de números de nota de batería..	151	DISTORTION (Distorsión).....	98
Asignación del BUS de salida de cada Parte .	55	DRUM PART) 1 ... 5, 6A - 6B, 7A - 7B.....	31
AUDIO IN + COMB (Audio in + filtro comb)....	85	DRUM PART)ACCENT	31
AUDIO IN LEVEL.....	23	DUAL OSC (Dual oscillator)	73
AUDIO IN THRU	25		
AUDIO IN.....	37	Edición de Canción.....	130
		Edición de datos de secuencia.....	107
Beat (LED).....	26	Edición de datos motion sequence	120
Borrar motion sequence	121	Edición de Efectos	91
Borrar Canción:.....	132	Edición de Evento.....	107
Borrar datos de secuencia de una Parte	115	Edición de Parámetros comunes de Parte.....	62
Borrar todos los datos de un Patrón.....	116	Edición de Parámetros comunes de Parte.....	66
Borrar	102	Edición de Sonido.....	60
BPM SYNC DELAY (retardo sincronizado BPM)	92	Edición de Sonidos.....	60
		Edición del sonido de una Parte de batería ...	61
		Edición del sonido de una Parte de sintetizador	65
		Efectos.....	90
Cambiar la escala del Arpegiador	58	EFFECT.....	28
Cambiar las funciones del Arpegiador.....	140	Elementos y Funciones de la pantalla.....	38
Cambiar patrones	153	Eliminar un archivo EMX – 1 de Smart Media™: Delete File	148
Cambiar patrones	157	Eliminar un Patrón de una posición:.....	131
Cambiar un Patrón a una posición específica.....	132	EQ (Ecuador)	99
Cambio de Patrón.....	45	Escuchando el sonido de una Parte.....	20
Cambio de Tiempo de Puerta.....	108	Escuchando el sonido de una Parte.....	49
Cambio de Tono: PITCH	107	Especificaciones.....	162
Cambio de TRIGGER.....	107	Especificar el Patrón para cada posición	128
Canal MIDI de la Parte	149	Especificar la longitud y compás	108
Canales MIDI	157	Especificar la nota	129
Cargar todos los datos desde Smart Media™ al EMX – 1	146		
Cargar un solo Patrón desde Smart Media™: Load Pattern	147	Filtro MIDI	150
CHO / FLG (Chorus / flanger).....	95	FORMANT OSC (oscilador Formante).....	83
CHORD OSC (oscilador de acorde).....	73	Función de comparación de patrones.....	116
COMB OSC (oscilador de filtro Comb).....	82	Función de Teclado: KEYBOARD.....	21
Compás	109	Función de Teclado: KEYBOARD.....	49
COMPRESSOR (Compresor)	97	Función Solista: PART SOLO	51
Comprobación de motion sequence.....	119	Funcionamiento Básico	40
Comprobación de eventos de canción	135		
Conexiones y Encendido.....	17		

Grabación de Eventos y movimientos de botones en una canción	134	NOISE OSC (oscilador de ruido).....	84
Grabación de motion sequence	118	Notas MIDI.....	157
Grabación de una frase	101	OSCILADOR	72
Grabación de una frase.....	22	OUTPUT L / MONO, R.....	37
Grabación de una Parte de batería	105	Pan: Ajusta el panorama estéreo.....	69
Grabación de una Parte de sintetizador.....	106	Panel Frontal y Posterior.....	23
Grabación Paso a Paso.....	103	Panel Frontal.....	38
GRAIN SHIFTER (desplazamiento granular). 94		Panel Posterior.....	36
Guardar ajustes Globales: WRITE	141	pantalla de Parámetro	38
Guardar Canción: WRITE.....	136	pantalla de Valor	38
Guardar datos en Smart Media™ (Save All) 145		pantalla	24
Guardar Patrón con otro nombre	125	Para apagar la unidad	41
Guardar Patrón: WRITE	124	Para aplicar un Efecto	90
Guía Rápida	17	Para arpeggiar una Parte de batería.....	57
indicador Part status.....	39	Para arpeggiar una Parte de sintetizador	57
indicador de botón	39	Para copiar datos repetidamente	110
indicador SmartMedia™	39	Para dar un nuevo nombre a la canción	137
INDIV. OUT 3,4	37	Para especificar la nota central.....	58
Inicialización (restaurar datos de fábrica).....	161	Para insertar una tarjeta Smart Media™	142
Insertar un Patrón:.....	130	Para mover datos de forma aleatoria.....	111
Introducción	14	Para retirar una tarjeta Smart Media™	143
KEYBOARD.....	33	Parámetro de acento activado	52
LED ORIGINAL VALUE.....	39	Parámetro de SWING activado	54
Lista de canciones Demo	19	Parámetros comunes de Parte.....	69
Lista de canciones Demo	42	Parámetros de Efectos	92
Lista de Escalas de Arpeggiador.....	59	PART COMMON	29
Lista de Sonidos de Batería: Drum PCM	86	PART MUTE, REST / TIE	27
Lista de sonidos de sintetizador: Synth PCM. 88		Pattern Set.....	122
Lista de tipos de oscilador	72	PATTERN SET	33
LPF (Filtro Pasa Bajos con resonancia).....	99	PATTERN, SONG, WAVE	38
Mantener el silencio de Parte aunque cambie el Patrón	133	PCM OSC + COMB (oscilador PCM + filtro comb).....	84
MASTER VOLUME	23	PCM OSC + WS (oscilador PCM + ws)	85
Matriz.....	26	PHASER (Efecto de Fase).....	95
medidor de nivel de entrada	39	PITCH SHIFTER (cambiador de tono).....	97
Mensajes de Error	160	PLAY / PAUSE	27
Mensajes de Sistema Exclusivo.....	158	Preparación para tocar.....	17
Metrónomo	138	Preparación	40
MIC, LINE	36	Protección de Memoria	139
MIDI conectores	36	Recepción.....	153
MOD DELAY (retardo con Modulación).....	93	Redoble: ROLL.....	55
Modo de Canción: SONG.....	126	Registrar un Patrón para PATTERN SET ...	123
Modo de Patrón: Pattern	43	Reproducción motion sequence.....	119
Modo Global	138	Reproducción con PATTERN SET.....	122
Modo MIDI	149	Reproducción de Patrón.....	20
Modulación MODULATION	30	Reproducción de Patrón.....	43
Modulación	64	Reproducción de una canción de Demostración	19
Modulación	67	Reproducción de una canción de Demostración	42
Modulación	70	Reproducción del sonido de una Parte	48
Motion sequence (Grabación de movimientos de botones).....	117	Reproducción desde el principio de un Patrón.....	45
Mover datos dentro de un Patrón.....	110	Reproducción sincronizada con otros ELECTRIBE.....	156
Mover datos	110	Reproducción sucesiva de canciones.....	133
		Reproducción	126
		Reproducción	20

Reproducción.....	43	Transmisión	152
RESET, ERASE.....	26	Transmitir / Recibir volcados de datos MIDI. 152	
REVERB (Reverberación)	92	Transponer el tono de una frase de sintetizador	112
Ribbon	35	TRANSPOSE	-24 ... +24
RING MOD (Modulación en anillo).....	96	53
RING MOD (Modulación en Anillo).....	76	Transposición de una frase	53
Salida para auriculares Estéreo	37	TUBE GAIN	23
sección común.....	24	Último Paso	109
Sección Común	25	UNISON OSC (oscilador unísono).....	75
sección de Arpegiador.....	24	Usando el DIAL	127
Sección de Arpegiador	35	Usando la tecla TAP TEMPO para cambiar el	
sección de Edición.....	24	Tempo.....	127
Sección de Edición	28	Uso de la función KEYBOARD para editar el	
sección de Selección de parte.....	24	ritmo: Grabación en tiempo real.....	22
Sección de Selección de parte	31	Uso de la función KEYBOARD para editar el	
Sección de tarjeta	38	ritmo: Grabación en tiempo real.....	101
sección de teclas de paso	24	Uso de las teclas de parte para editar el ritmo:	
Sección de teclas de paso.....	33	Edición en tiempo real.....	102
Selección de Canción.....	127	Uso de los Efectos.....	90
Selección de Parte.....	50	Uso de Parámetros No Registrados: NRPN 158	
Selección de Patrón.....	44	Uso de Smart Media.....	142
Select LEDs	34	Uso del Arpegiador	57
SHIFT.....	33	Uso del DIAL para Ajustar el Tempo.....	46
SHORT DELAY (retardo corto)	93	Uso del EMX - 1 como módulo generador de	
Si se bloquean las notas	158	tono.....	149
Silenciar una Parte	51	Utilidades: MIDI Utility	150
Sincronización con aparatos MIDI externos. 154		VPM OSC (oscilador de Modulación de fase	
Sincronización	157	variable).....	79
Sincronización: EMX - 1 como unidad esclava:		WAVE FORM (Wave form).....	72
CLOCK EXT	155	WS (mezcla de ondas).....	80
Sincronización: EMX - 1 como unidad maestra:			
CLOCK INT.....	155		
Slider.....	35		
SOLO, TRANSPOSE.....	27		
Solución de Problemas.....	159		
STANDBY, ON	36		
STOP / CANCEL	27		
SYNTH FILTER	30		
SYNTH OSCILLATOR.....	30		
SYNTH PART) ACCENT	31		
SYNTH PART)1 ... 5.....	31		
TALKING MOD (Modulación vocal).....	96		
TAP	27		
tecla AUTO BPM SCAN	25		
Tecla AUTO BPM SCAN	47		
tecla REC.....	26		
tecla WRITE / RENAME	26		
Teclas de Modo	26		
Teclas de Parte.....	20		
Teclas de Parte.....	49		
Teclas de paso 1 ... 16	34		
teclas del cursor.....	26		
teclas.....	34		
Tempo al cambiar de Patrón	45		
TEMPO LOCK	25		
Tipos de Efectos	91		
Transmisión de Ajustes de sonidos y otros datos			
.....	152		