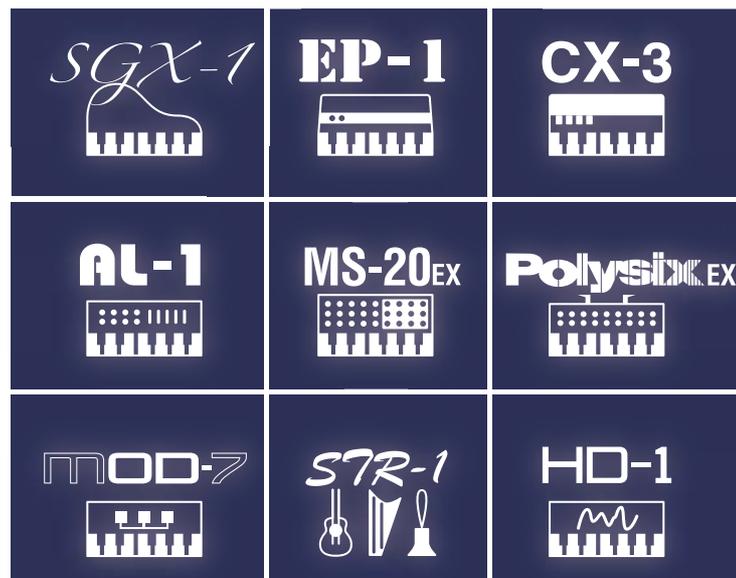


# KRONOS

## Guía de Efectos



SONDIUS-XG

GENERAL  
MIDI

  
KARMA

KARMA® (Kay Algorithmic Realtime Music Architecture) and the KARMA Logo are registered trademarks representing patented technology licensed from Stephen Kay, Karma Lab LLC, [www.karma-lab.com](http://www.karma-lab.com).

  
Multi-Dimensional  
Synthesis

*SST*  
Smooth Sound  
Transitions

*CMT*

*REMS*

 TouchView  
Graphical User Interface

# KORG

# Guía de Efectos

Puede usar hasta 16 Efectos de alta calidad simultáneamente; los efectos individuales rivalizan con unidades de efecto independientes

- 12 Efectos de Inserción
- 2 Efectos Master
- 2 Efectos Totales

## Efectos de Calidad Profesional: hasta 16 simultáneamente

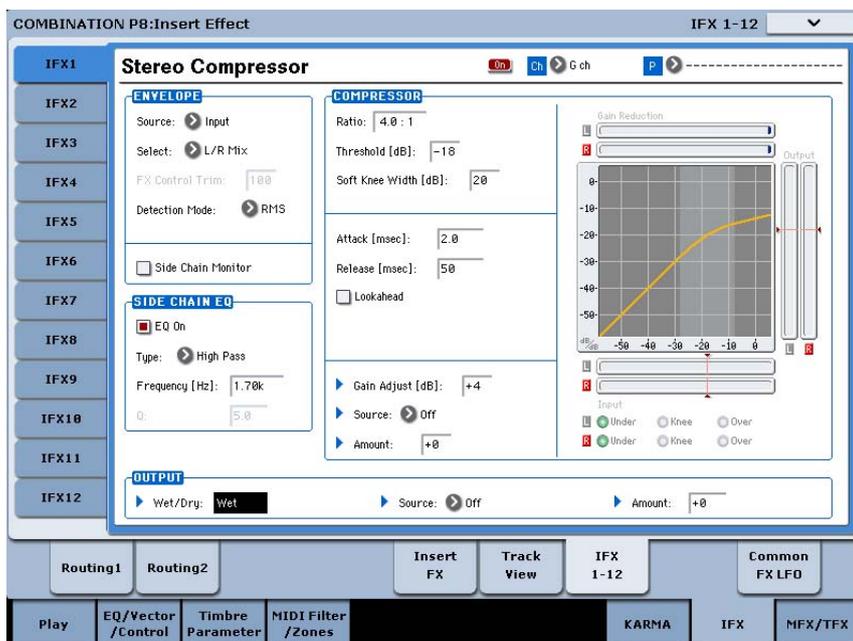
KRONOS proporciona 16 efectos internos para tus creaciones musicales. Cada uno de los 12 efectos de inserción puede aplicarse a uno o múltiples timbres de una combinación, o a una o varias pistas del secuenciador.

Además pueden aplicarse dos efectos Master a los envíos 1/2, y puedes aplicar dos efectos totales a todas las pistas en la etapa final del sonido.

Cada efecto ofrece 185 tipos distintos, cubriendo cualquier necesidad sonora. Algunos ejemplos incluyen reverberación de alta resolución, chorus, retardo, modelado de caja acústica y amplificador de guitarra, incluso Vocoder.

Cada efecto proporciona hasta 72 parámetros ajustables, así como numerosas posibilidades de modulación en tiempo real, ofreciendo una excepcional versatilidad.

Un Ecuador de tres bandas independiente está disponible para cada timbre, pista de secuenciador y pista de audio para que puedas ajustar un sutil equilibrio tonal, o para modificar de forma creativa el sonido en general.



**Tipos de Efectos:**

Dynamics: Efectos de dinámica 000...010

EQ/Filter: Efectos de Ecualizador y filtro 011...026

OD/Amp/Mic: Efectos de saturación, amplificador y micros 027...039

Cho/Fln/Phs: Efectos de chorus, flanger y faser 040...054

Mod/P.Shift: Efectos de Modulación y cambio de tono 055...076

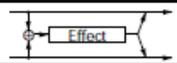
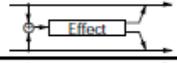
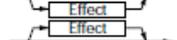
Delay: Efectos de retardo 077...099

Reverb/ER: Efectos de Reverberación 100...108

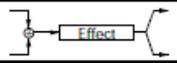
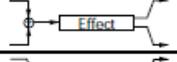
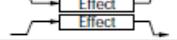
Mono-Mono: Efectos de cadena en serie Mono & Mono 109...140

Mono/Mono: Efectos de cadena en paralelo 141...185

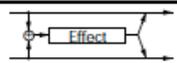
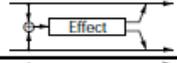
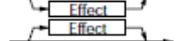
Efectos de inserción:

Wet	Mono In - Mono Out	
	Mono In - Stereo Out	
	Stereo In - Stereo Out	

Efectos Master:

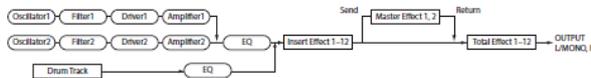
Wet	Mono In - Mono Out	
	Mono In - Stereo Out	
	Stereo In - Stereo Out	

Efectos Totales:

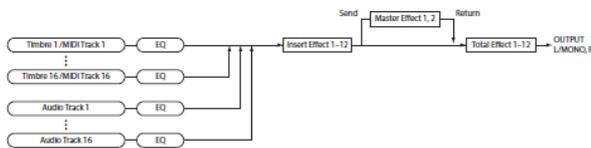
Wet	Mono In - Mono Out	
	Mono In - Stereo Out	
	Stereo In - Stereo Out	

### Los Efectos en cada Modo

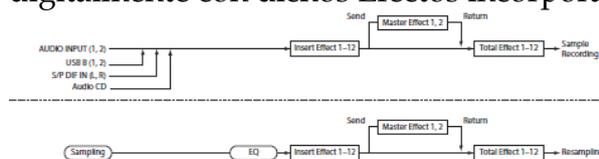
En MODO DE PROGRAMA: los Efectos de inserción se pueden usar como una parte más del proceso de creación de sonido. Después se aplican los Efectos principales, como Reverberación, para dar espacialidad al sonido. El Ecuador se suele situar al final de la cadena.



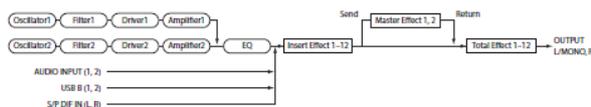
En modos de Combinación y secuenciador los Efectos de inserción se suelen usar para dar personalidad a cada timbre o pista. Después se aplican los Efectos principales, como Reverberación, para dar espacialidad al sonido. El Ecuador se suele situar al final de la cadena.



En MODO SAMPLING: los Efectos de inserción se pueden usar para grabar el sonido digitalmente con dichos Efectos incorporados.



Con las entradas de audio puede usar el KRONOS como una unidad de Efectos de 6 entradas (1-4 y SPDIF) y 6 salidas.



## Rutas y Efectos

Las rutas o configuración de Efectos determinan la interconexión de éstos.

### Efectos de un Programa

## CONFIGURACIÓN

1. En PROGRAM P8: INSERT EFFECT seleccione la pestaña ROUTING.



2. Use BUS SELECT IFX INDIV.OUT ASSIGN para especificar el bus de Efecto de inserción a cual será enviada la salida.

L/R: no se enviará a los Efectos Totales.

IFX 1-12 se enviará al Efecto de inserción seleccionado.

1 - 8, 1/2 - 7/8: se enviará a la salida de audio seleccionada.

Off: no se enviará a las salidas de audio.

Seleccione este valor cuando desee conectar las salidas de los Efectos principales en serie con los niveles especificados por SEND 1 y SEND 2.

Para este ejemplo seleccione IFX1.

3. OSC MFX SEND especifica en nivel de envío de cada oscilador a los Efectos principales MASTER.

Sólo se puede ajustar si el Parámetro anterior es L/R u Off.

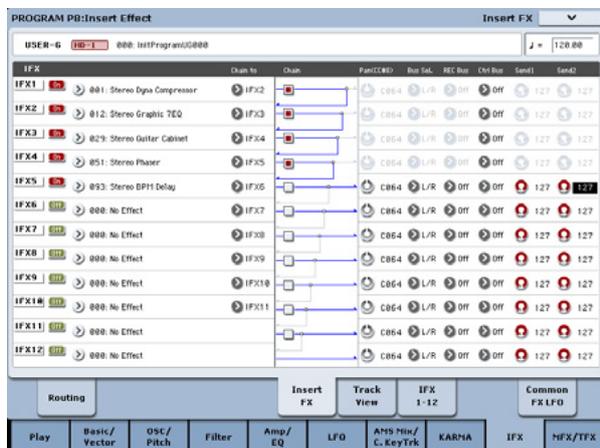
4. “FX Control Bus (All OSCs to)” envía la salida de los osciladores 1 y 2 a FX Control bus.

Use este Parámetro si desea controlar la entrada de audio del Efecto con un sonido diferente.

5. REC Bus envía la salida de los osciladores 1 y 2 a los buses de Grabación REC. Normalmente debe Seleccionar OFF, ya que ajustará P0- Audio Input/Sampling “Source Bus” a L/R al muestrear la salida de los osciladores 1 y 2.

## Efectos de Inserción

6. Seleccione la pestaña INSERT FX.



7. Para IFX 1-12 seleccione el tipo de Efecto de cada Efecto de inserción.

Al pulsar el botón de selección aparecerán los Efectos organizados por categoría.

8. Pulse ON/OFF para Activar / desactivar el Efecto.

9. Parámetro CHAIN.

Si está seleccionado los Efectos de inserción serán conectados en serie.

10. Ajuste los Parámetros PAN, BUS SEL, SEND 1 y SEND 2.

PAN: Ajusta en panorama.

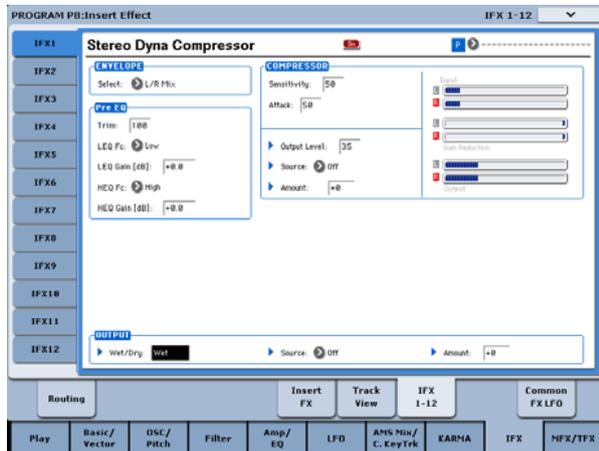
BUS SEL: selecciona el bus de salida.

SEND 1 y SEND 2: niveles de envío a los Efectos principales.

Para este ejemplo seleccione 127.

11. Seleccione P8: Insert Effect- Insert FX y ajuste los Parámetros.

P: EFFECT PRESET. Permite guardar Ajustes de Efectos para que pueda usarlos de forma fácil en otros Programas, etc.

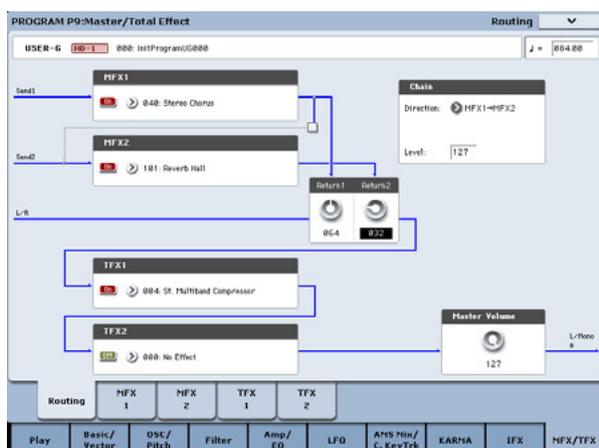


## Efectos Principales: MASTER

12. La entrada de los Efectos principales está gobernada por los Parámetros SEND 1 y SEND 2 ajustados anteriormente.

SEND 1 corresponde a MFX1.

SEND 2 corresponde a MFX2.



13. Seleccione PROGRAM P9: MASTER / TOTAL EFFECT - ROUTING.

14. En MFX1 y MFX2 seleccione el tipo de cada Efecto principal.

El procedimiento es el mismo que para los Efectos de inserción.

**15.** Pulse ON/OFF para Activar / desactivar el Efecto.

**16.** Use RETURN 1 y RETURN 2 para ajustar los niveles de salida de los Efectos principales.

**17.** Seleccione las pestañas MFX1 y MFX2 y ajuste los Parámetros.

---

### **Efectos Totales**

**18.** Si usa "Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)" para elegir L/R como salida del oscilador, o si Ajusta post-IFX "Bus Select" a L/R, la señal entrará en el Efecto TOTAL.

**19.** Seleccione PROGRAM P9: MASTER / TOTAL EFFECT - ROUTING.

**20.** En TFX1 y TFX2 seleccione el tipo de cada Efecto principal.

El procedimiento es el mismo que para los Efectos de inserción.

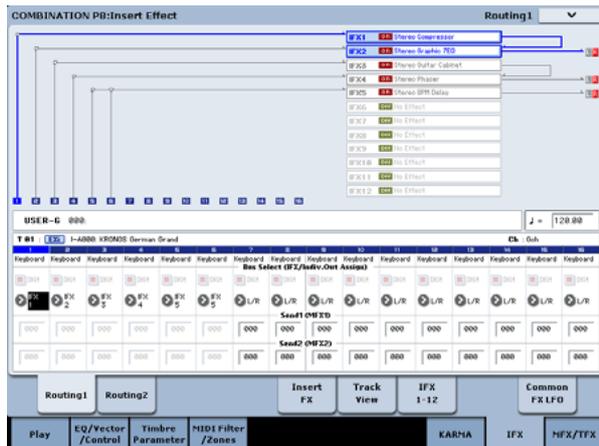
**21.** Pulse ON/OFF para Activar / desactivar el Efecto.

**22.** Seleccione las pestañas TFX1 y TFX2 y ajuste los Parámetros.

## Efectos en modos de Combinación y canción

### CONFIGURACIÓN

1. En COMBINATION P8: INSERT EFFECT seleccione la pestaña ROUTING1.



2. Seleccione IFX INDIV.OUT SELECT para especificar el bus de Efecto de inserción a cual será enviada la salida.

La configuración aparece en la parte superior de la pantalla.

3. Ajuste los Parámetros SEND 1 y SEND 2.

El valor total se obtiene al multiplicar este Parámetro por SEND 1 y SEND 2 a nivel de Programa.

4. Acceda a Combination P8: Insert Effect- Routing2.

“FX Control Bus (All OSCs to)” envía la salida de los osciladores 1 y 2 a FX Control bus.

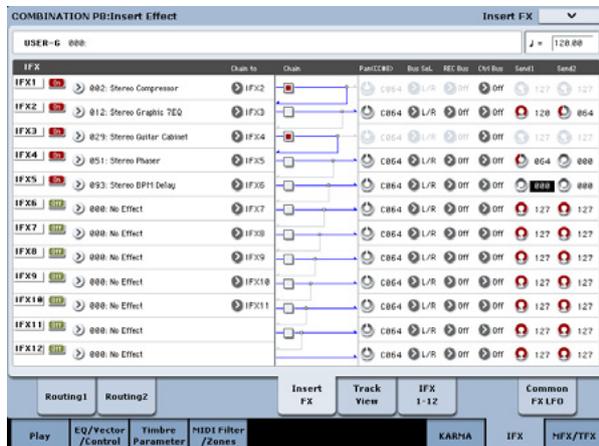
Use este Parámetro si desea controlar la entrada de audio del Efecto con un sonido diferente.

REC Bus envía la salida de los osciladores 1 y 2 a los buses de Grabación REC.

Se usa para muestrear el sonido de un Timbre específico.

## Efectos de Inserción

Seleccione un Efecto para IFX1-IFX12 y ajuste los Parámetros como desee.



## Efectos Principales

## Efectos Totales

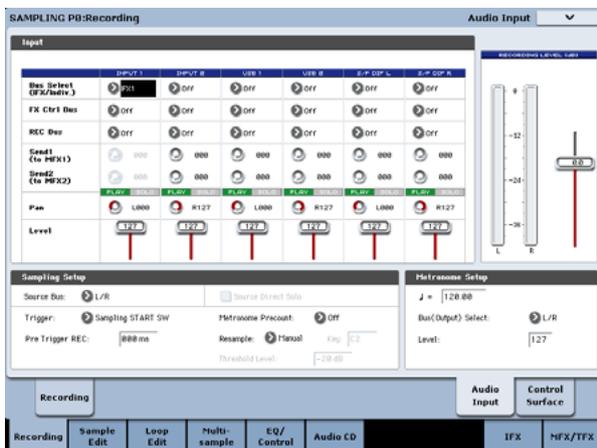
El procedimiento es el mismo que para un Programa.

## Efectos en Modo Sampling

En MODO SAMPLING: los Efectos de inserción se pueden usar para grabar el sonido digitalmente con dichos Efectos incorporados.

### CONFIGURACIÓN

1. En SAMPLING P0: RECORDING, seleccione la pestaña AUDIO INPUT.



Consulte el procedimiento de Grabación en modo SAMPLING descrito en este manual.

2. Seleccione IFX INDIV.OUT SELECT para especificar el bus de Efecto de inserción a cual será enviada la salida.

La configuración aparece en la parte superior de la pantalla.

3. Ajuste los Parámetros SEND 1 y SEND 2.

4. Ajuste "PLAY/MUTE" y "SOLO On/Off" como desee.

5. Use "Pan" para Ajustar el panorama de la entrada de audio.

“FX Control Bus” envía la salida del Timbre a FX Control bus.

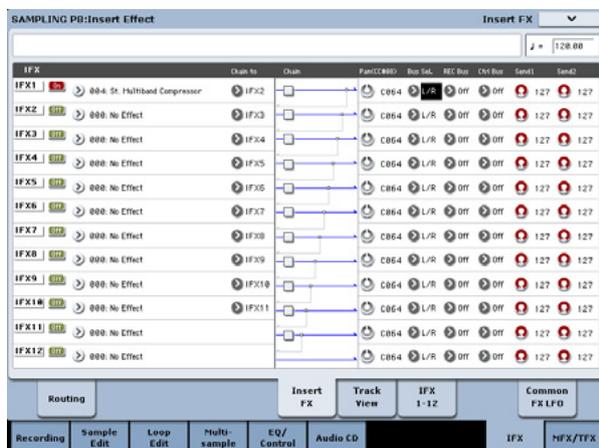
Use este Parámetro si desea controlar la entrada de audio del Efecto con un sonido diferente.

REC Bus envía la entrada de audio a los buses de Grabación REC.

Normalmente Seleccione OFF ya que SOURCE BUS estará en L/R.

## Efectos de Inserción

Seleccione un Efecto para IFX1-IFX12 y ajuste los Parámetros como desee.



## Efectos Principales

## Efectos Totales

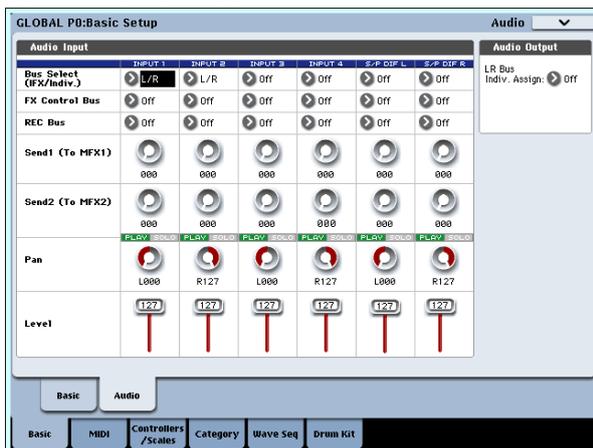
El procedimiento es el mismo que para un Programa.

## Efectos para las entradas AUDIO INPUT

Con las entradas de audio puede usar el KRONOS como una unidad de Efectos de 6 entradas (1-4 y SPDIF) y 6 salidas.

### 1. Vaya a la Página Global P0: Basic Setup- Audio.

 Debe ir al Modo Global desde el Modo (excepto Sampling) en el que desea usar las señales de audio externas.



2. BUS IFX INDIV. SELECT: especifica el bus al cual será enviada la señal.

3. SEND 1 TO MFX1 y SEND 2 TO MFX2: especifican el nivel de envío a los Efectos principales. Sólo se puede ajustar si BUS IFX INDIV. SELECT está en L/R u OFF.

“FX Control Bus” envía la salida del Timbre a FX Control bus.

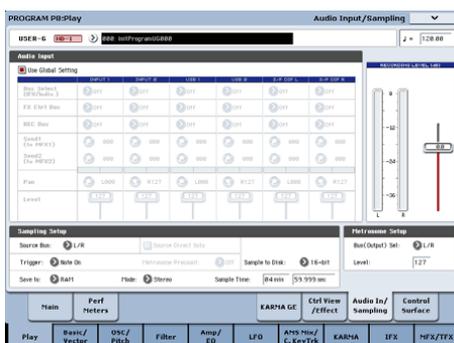
Use este Parámetro si desea controlar la entrada de audio del Efecto con un sonido diferente.

REC Bus envía la entrada de audio a los buses de Grabación REC.

Normalmente Seleccione OFF ya que SOURCE BUS estará en L/R.

 Si no está usando las entradas de audio seleccione OFF en BUS IFX INDIV. SELECT.

4. Si desea usar los Ajustes de entrada del Modo Global active “Use Global Setting”.



## Modulación Dinámica: DMOD

En el KRONOS se pueden controlar Parámetros específicos (como balance de Efectos, velocidad de Modulación, etc.) mientras toca. Esto recibe el nombre de Modulación dinámica.

### Ejemplo

1. Tal como se ha descrito en selección de Efectos de un Programa ajuste IFX1 a 091: L/C/R BPM DELAY.

Verifique que se obtiene un Efecto de retardo.

2. Seleccione P8: Insert Effect - IFX1.

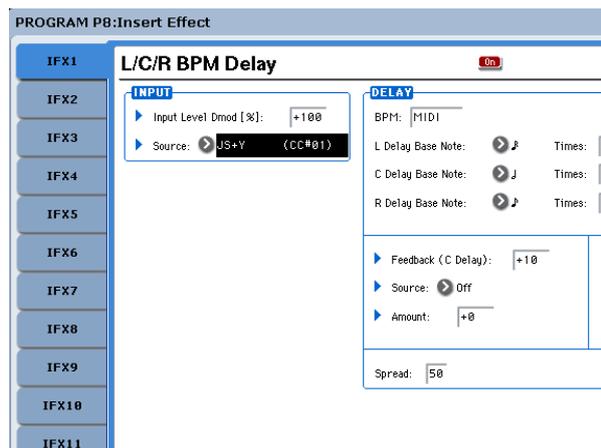
### USO DE DMOD PARA CAMBIAR EL RETARDO CON EL JOYSTICK

1. Ajuste INPUT LEVEL DMOD a +100.

2. Ajuste SRC a JS+Y: CC#01.

El retardo desaparece.

Al mover el Joystick hacia delante el retardo aumentará.



## USO DE DMOD PARA MODIFICAR LA REGENERACIÓN CON LA TECLA SW1

1. En P1: BASIC / VECTOR seleccione la pestaña CONTROLLER SETUP y ajuste la función de SW1 a SW1 MOD: CC#80.

Mode: TOGGLE.

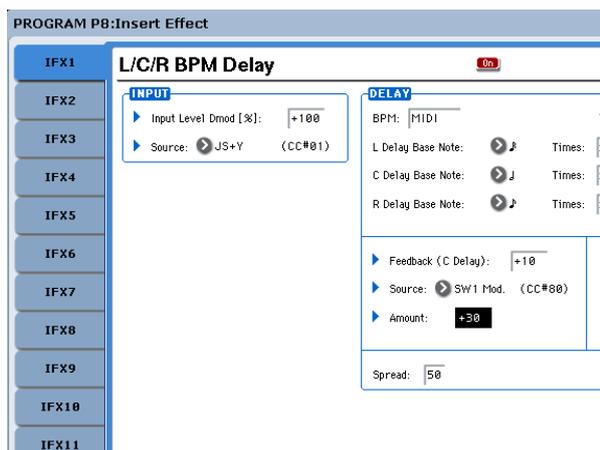
2. Vuelva a P8.

Ajuste FEEDBACK SOURCE A SW1: CC#80.

3. Ajuste AMOUNT a +30.

Al pulsar SW1 el nivel de regeneración aumentará.

Mueva el JOYSTICK hacia delante.



## Sincronización MIDI / Tempo

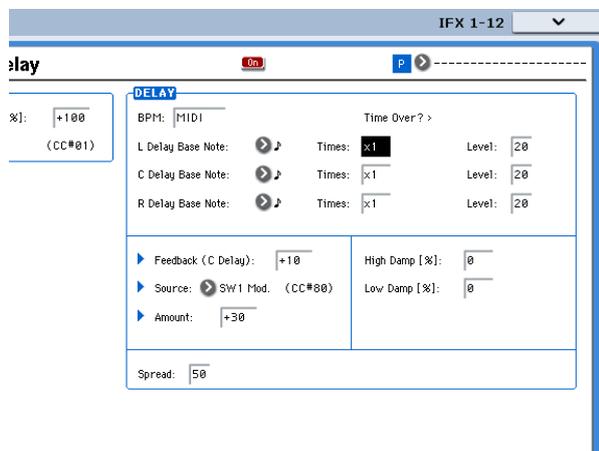
Esta función permite sincronizar los LFOs de Efectos y los tiempos de retardo con el Tempo.

### Uso de la función MIDI / Tempo Sync para sincronizar el tiempo de retardo con los cambios de Tempo KARMA

1. Realice la Selección de Efectos y Ajustes que se ha descrito en el ejemplo anterior DMOD.

2. Ajuste BPM A MIDI.

3. Realice los Ajustes de la figura:



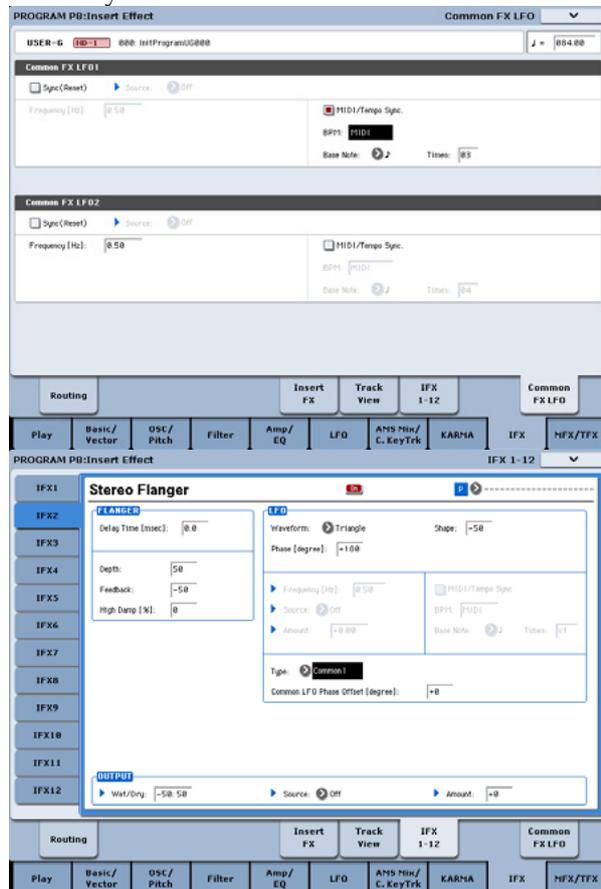
4. Gire el botón TEMPO y el tiempo de retardo cambiará.

5. Al pulsar KARMA ON/OFF se iniciará la Reproducción KARMA.

## LFO de Efectos: Common FX LFO

Existen dos LFOs comunes para los Efectos de Modulación.

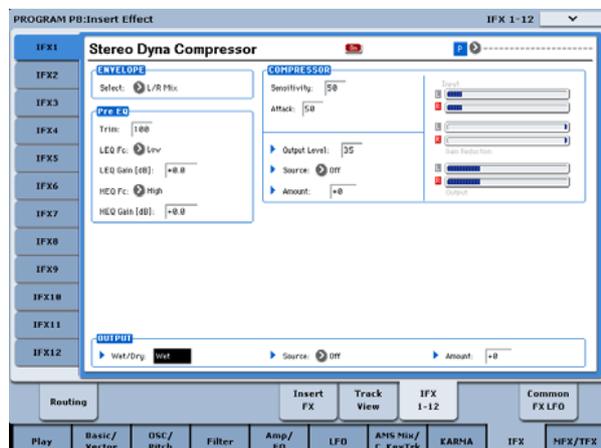
En las Páginas P8- Common FX LFO puede especificar los Parámetros Common FX LFO 1 y 2.



## Write FX Preset

Write FX Preset está disponible en las Páginas IFX 1-12, MFX 1 y 2, y TFX 1 y 2.

Este comando guarda el Preset de Efectos actual.



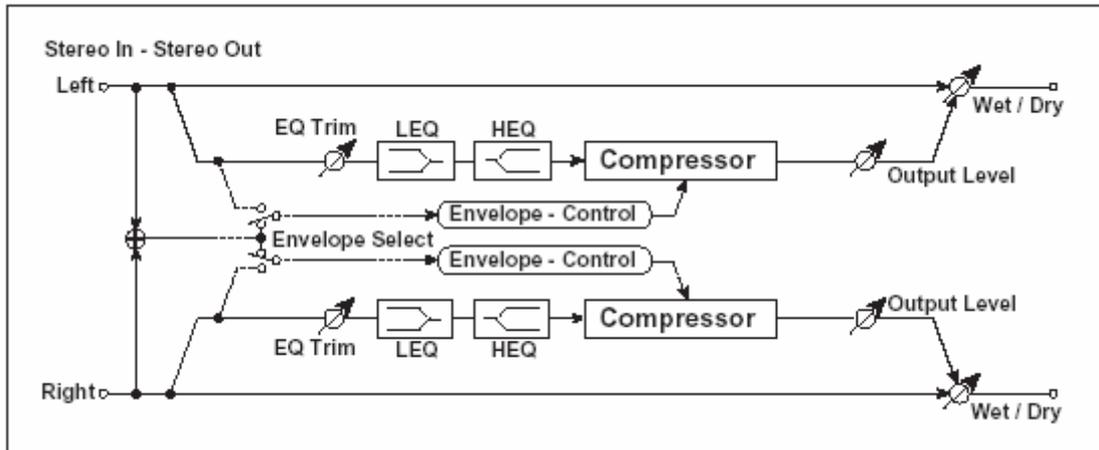
## Dinámica

### 000: No Effect

Seleccione esta opción cuando no desee usar Efectos.

### 001: Stereo Dyna Compressor

Este Efecto Estéreo comprime la señal de entrada para regular el nivel y producir mayor 'pegada'.



#### a: Envelope

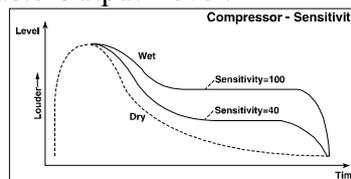
Este Parámetro determina si los canales izquierdo y derecho se controlan de forma conjunta o separada.

#### b: Sensitivity

#### f: Output Level

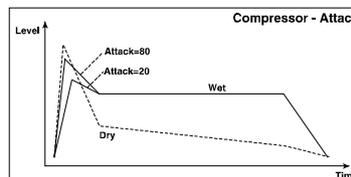
El Parámetro Sensitivity ajusta la sensibilidad. Si se ajusta a un valor alto, los niveles bajos del sonido serán aumentados. El volumen general será más alto.

Para ajustar el nivel de salida, ajuste Output Level.



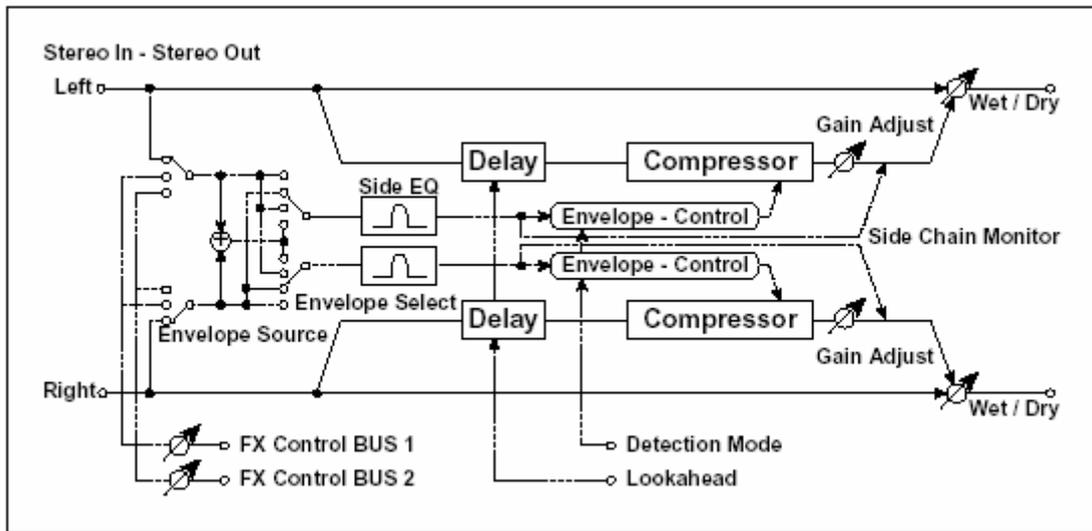
#### c: Attack

Controla el nivel de ataque.



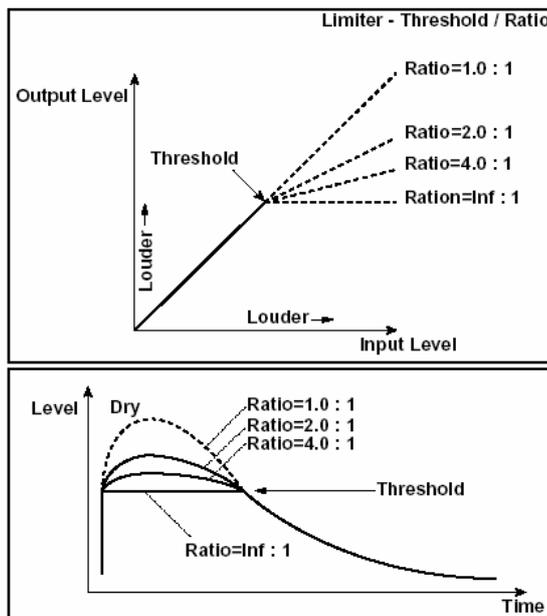
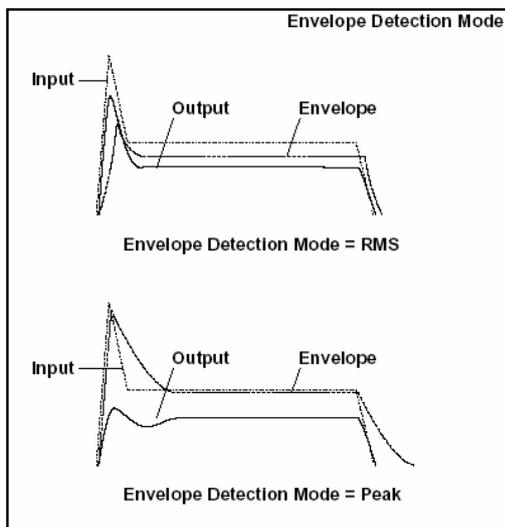
**002: Stereo Compressor**

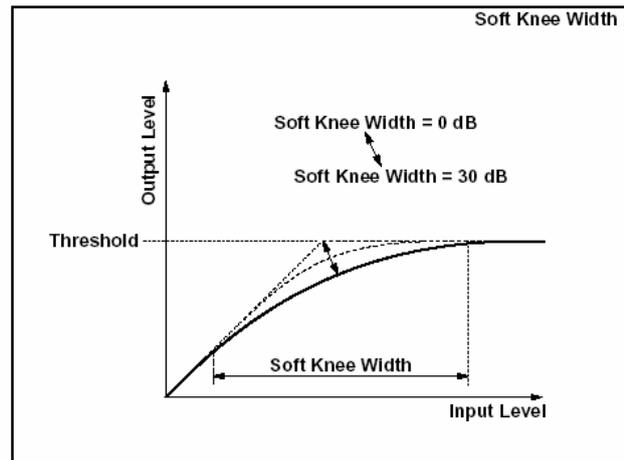
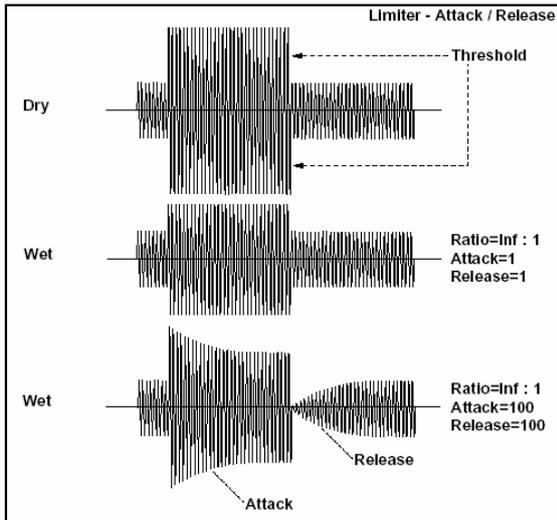
Este Efecto Estéreo comprime la señal de entrada para regular el nivel y producir mayor ‘pegada’.



**a: Envelope**

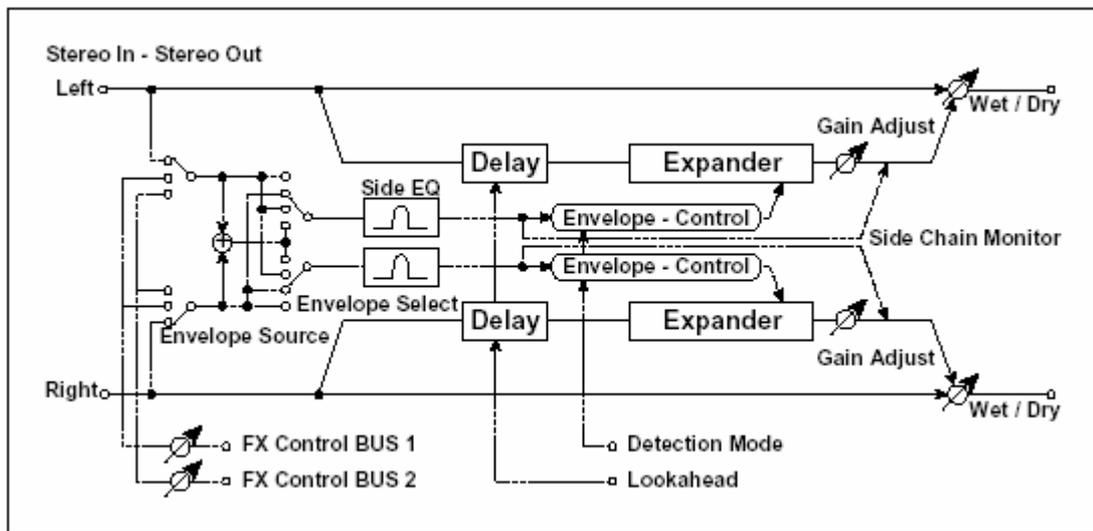
Este Parámetro determina si los canales izquierdo y derecho se controlan de forma conjunta o separada.





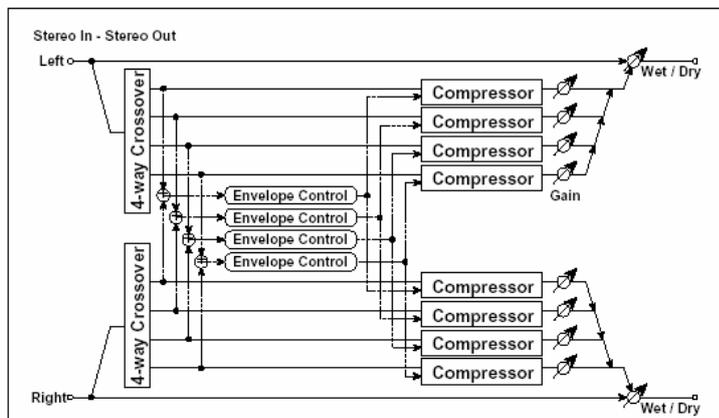
**003: Stereo Expander**

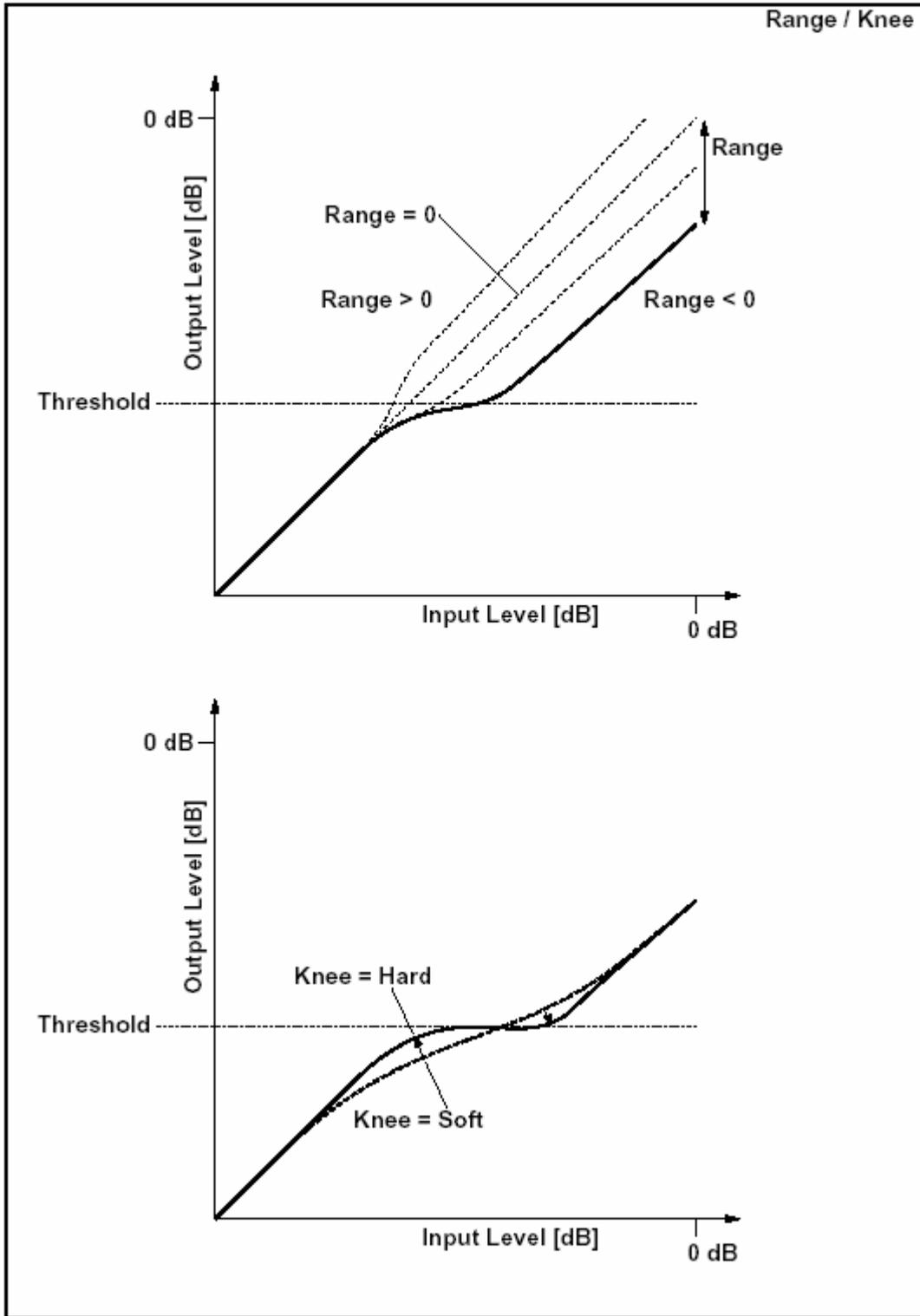
Expansor estéreo.



**004: St.Multiband Compressor**

Compresor multibanda estéreo.

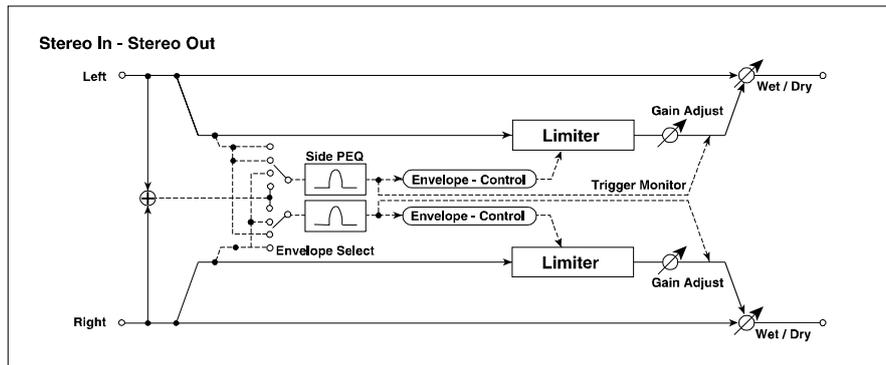




## 005: Stereo Limiter (Limitador Estéreo)

Este Efecto es un Limitador Estéreo.

Puede usar los canales izquierdo y derecho conjuntamente o por separado.



### a: Envelope select

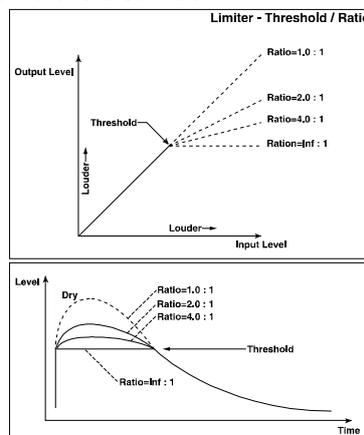
Cuando se selecciona L/R Mix, los canales izquierdo y derecho se controlan conjuntamente. Si se selecciona L Only (o R Only) el limitador es controlado por el canal Izquierdo (o Derecho).

Con L/R Indiv. los canales izquierdo y derecho controlan el limitador individualmente.

**b: Ratio:** Ajusta la relación de compresión.

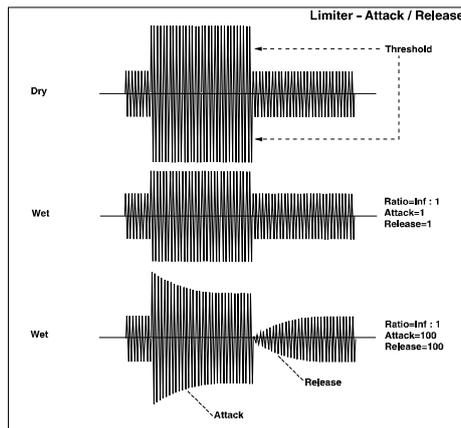
**c: Threshold:** La compresión se aplica cuando la señal excede el nivel Umbral.

**e: Gain Adjust:** Nivel de ganancia de salida.



### d: Attack      d: Release

Estos Parámetros ajustan el tiempo de ataque y relajación. Valores altos hacen que la compresión se aplique más lentamente.



### Side PEQ Insert    Side PEQ Gain    Cutoff    Q

Estos Parámetros se utilizan para ajustar el Ecuador que se aplica a la señal de disparo.

El ajuste del Ecuador le permite programar el Limitador para que responda a cualquier banda de frecuencia.

### f: Trigger Monitor

Con este Parámetro en On, la señal de disparo se oirá, en lugar del Limitador.

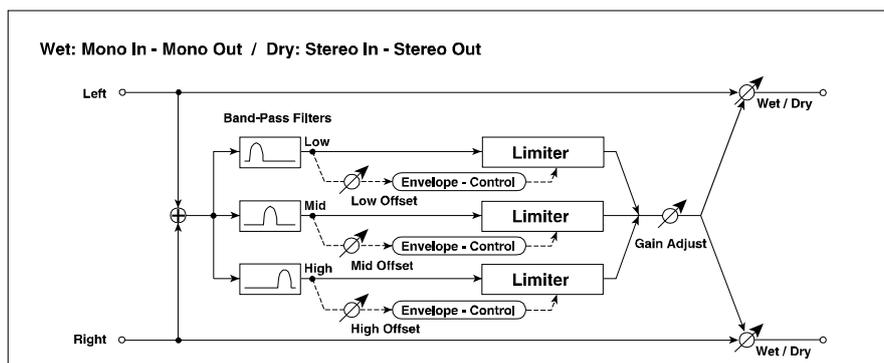
Use este Parámetro para controlar la señal de disparo.

Normalmente, debe estar en Off.

### 006: Multiband Limiter

Este Efecto aplica un Limitador al rango grave, medio y agudo.

Puede ajustar la dinámica del sonido de forma diferente a un Ecuador.

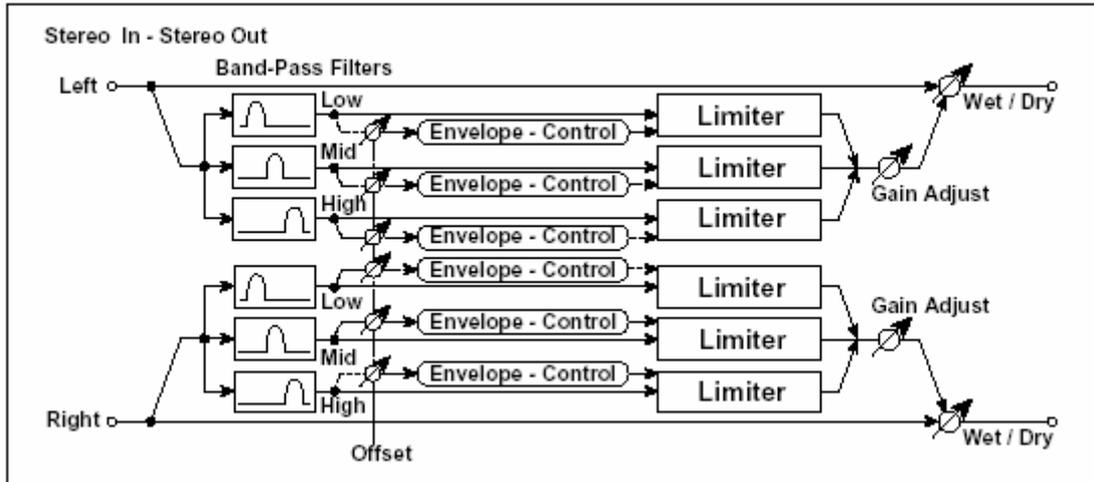


### e: Low Offset dB    f: Mid Offset dB    g: High Offset dB

Estos Parámetros ajustan la ganancia de la señal. Por ejemplo, si no desea aplicar compresión a los agudos, reduzca el valor High Offset por debajo del Nivel Umbral.

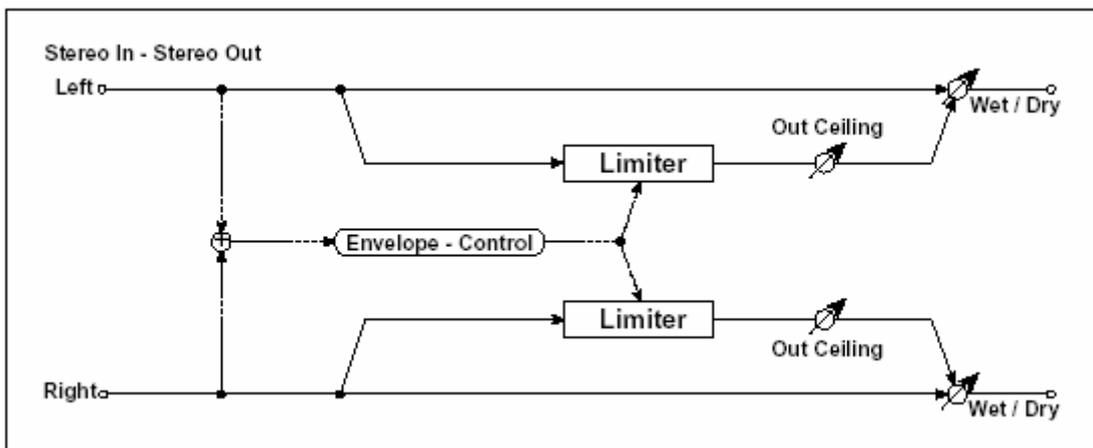
**007: Stereo Multiband Limiter**

Limitador multibanda estéreo.



**008: Stereo Mastering Limiter**

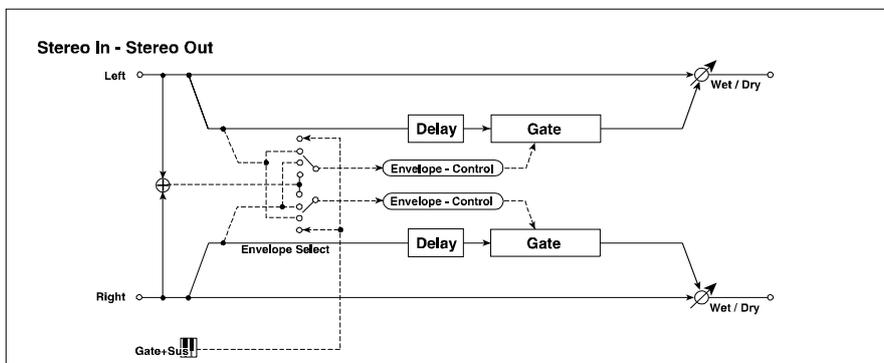
Limitador estéreo optimizado para masterizar canciones.



**009: Stereo Gate (Puerta Estéreo)**

Este es un Efecto de Puerta Estéreo.

Este Efecto utiliza mensajes de nota pulsada y soltada para activar y desactivar la puerta.



**b: Polarity**

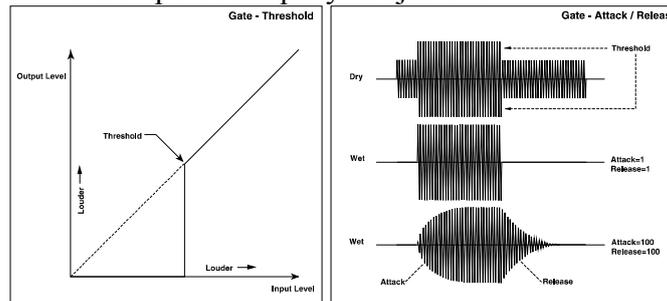
Este Parámetro determina la operación de la puerta. Con un valor negativo, la puerta se cierra cuando la señal sobrepasa el umbral. Ocurre lo mismo con la puerta controlada por una fuente de Modulación.

**c: Threshold**

Ajusta el nivel Umbral de la señal por debajo de la cual se aplica la puerta, si Envelope Sel está en Input.

**d: Attack    d: Release**

Estos Parámetros ajustan el tiempo de ataque y relajación.

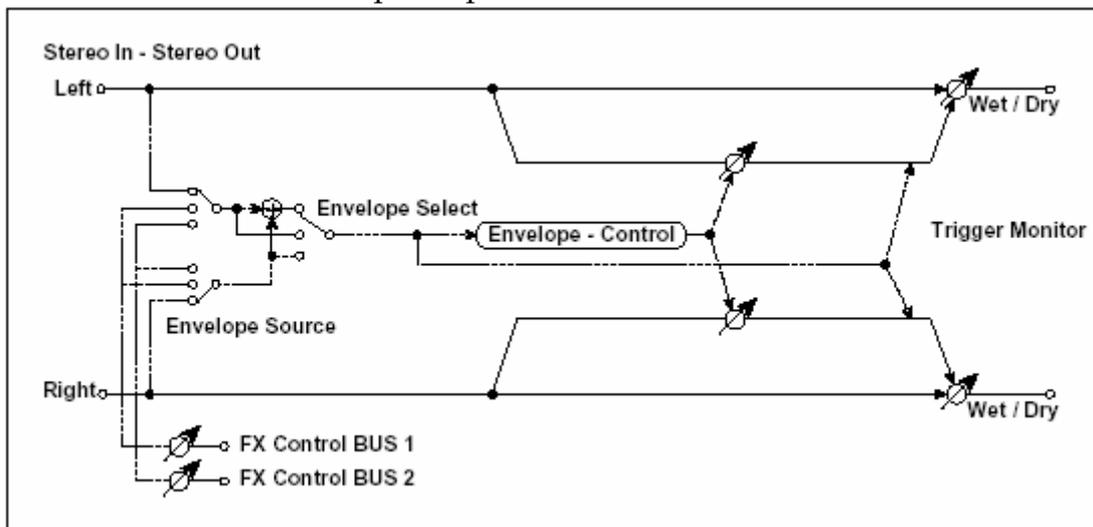
**e: Delay Time [ms]**

Ajusta el retardo de la entrada de Puerta.

Si el sonido tiene un ataque muy rápido, aumente este Parámetro para que la señal entre una vez que esté abierta la puerta. Esto mantendrá el ataque del sonido.

**010: Stereo Noise Reduction**

Reducción de ruido estéreo especial para las entradas de audio.



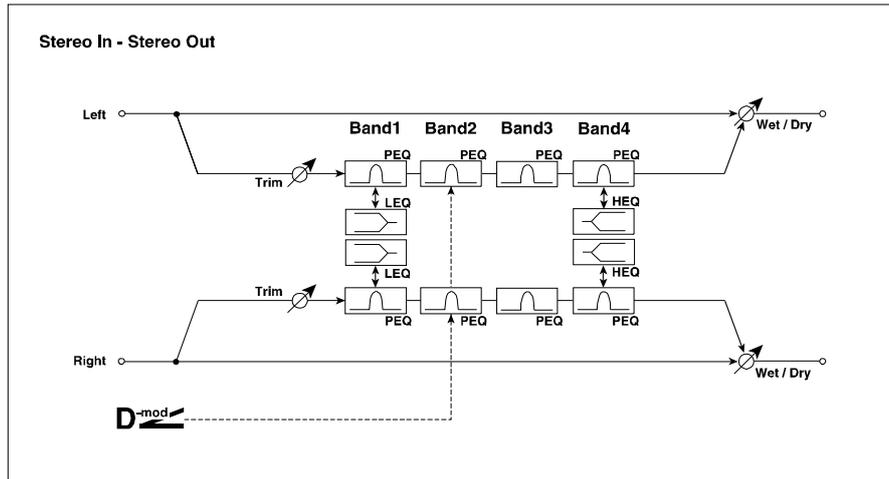
**Ecuales y Filtros**

**011: St.Para.4EQ (Ecuales Paramétrico de 4-bandas Estéreo)**

Este Efecto es un Ecuales Estéreo Paramétrico de 4-bandas.

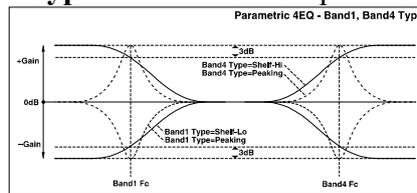
Puede seleccionar entre Pico y semiparamétrico en las Bandas 1 y 4.

La Banda 2 permite utilizar modulación Dinámica.



**b: Band 1 Type**

**c: Band4 Type:** Selecciona un tipo de filtro para las bandas 1 y 4.

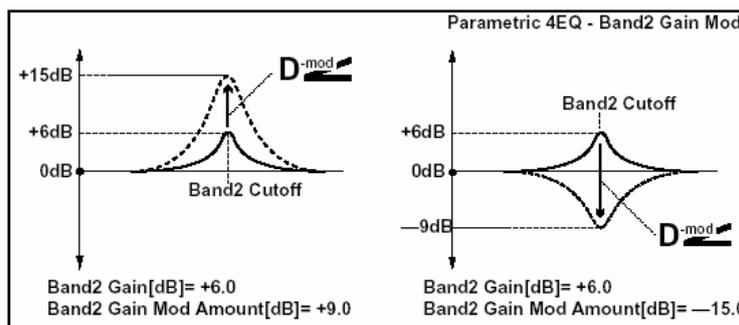
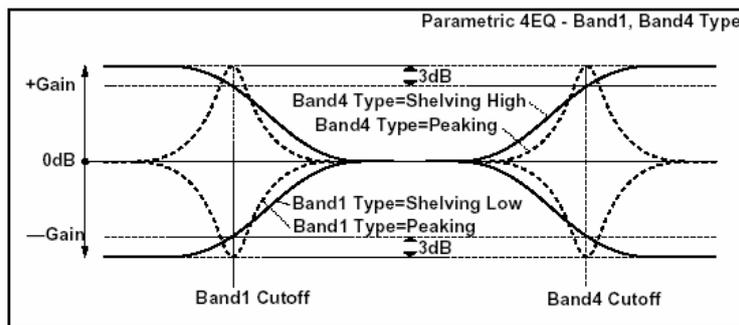


**d: G [dB]**

**Band2 Src**

**d: Gain Amt [dB]:**

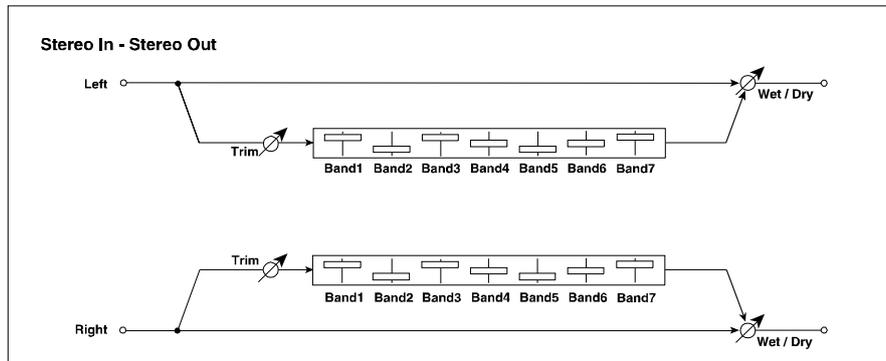
Puede controlar la Ganancia de la Banda 2 usando una fuente de Modulación.



### 012: St.Graphic7EQ (Ecuador Gráfico de 7-bandas Estéreo)

Este Efecto es un Ecuador Gráfico Estéreo de 7-bandas.

Puede seleccionar la frecuencia central de entre 12 tipos.



#### b: Type

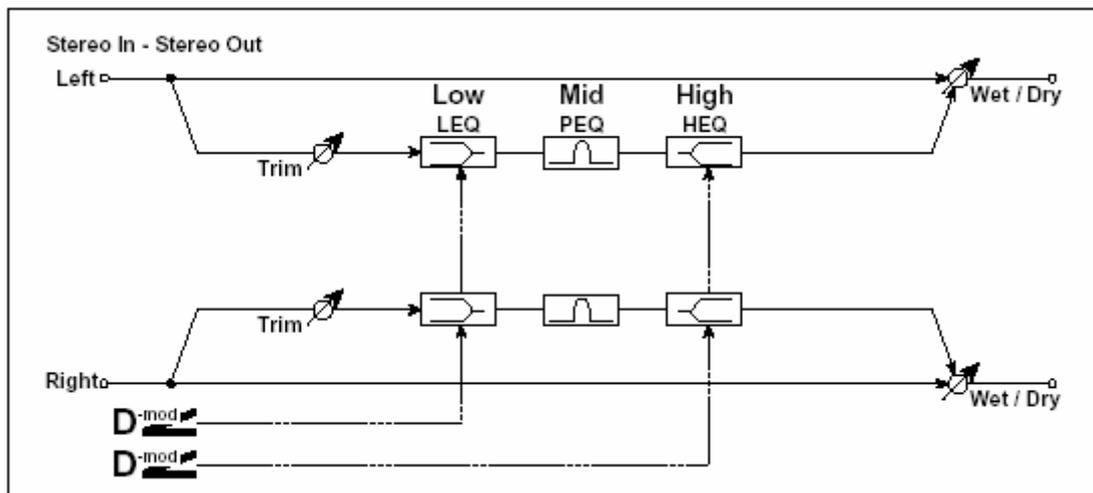
Este Parámetro selecciona una Combinación de frecuencias centrales para cada banda.

Cada frecuencia central aparece a la derecha de la pantalla.

Puede configurar un Ecuador Gráfico de 21-bandas desde 80 Hz a 18 kHz si dispone 3 Efectos de Ecuador gráfico de 7-bandas en serie, y los ajusta respectivamente a: 7: Low, 9: Mid y 11; High.

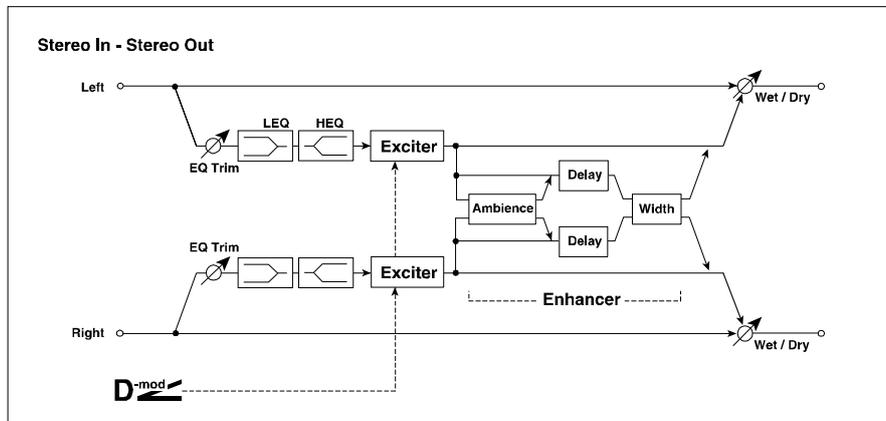
### 013: Stereo Master 3EQ

Ecuador de 3 bandas estéreo, especial para masterización que se puede usar como Efecto total.



### 014: Stereo Exciter/Enhancer

Este Efecto aumenta la claridad de un sonido y proporciona mayor definición. También funciona como un Exciter Estéreo. Es útil para crear un sonido estéreo a partir de un sonido monoaural.



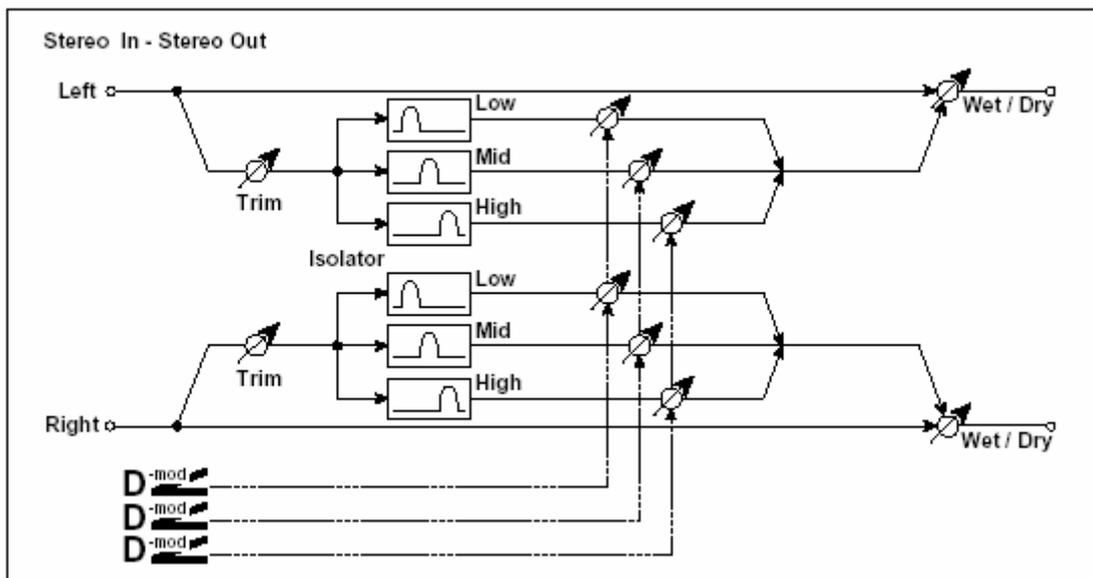
**a: Exciter Blend:** Este Parámetro ajusta la intensidad del Efecto Exciter. Valores positivos dan un patrón de frecuencias distinto a los negativos.

**b: Emphatic Point:** Este Parámetro ajusta la frecuencia que será enfatizada. Valores más altos enfatizan frecuencias graves.

**c: EnhanceDlyL ms / d: EnhanceDlyR ms:** Estos Parámetros determinan el tiempo de retardo de los canales izquierdo y derecho. Ajustándolos a valores distintos conseguirá una imagen estéreo más pronunciada.

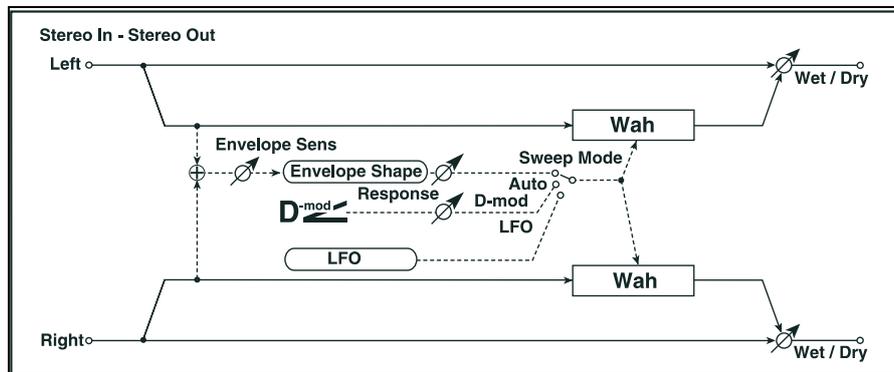
### 015: Stereo Isolator

Aísla la señal en tres bandas: graves, medios y agudos.

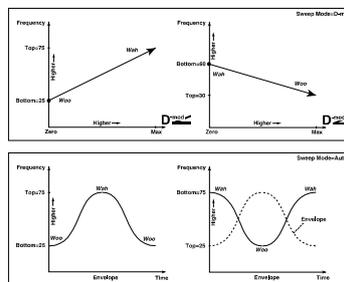


### 016: St. Wah/Auto Wah

Este Efecto es un Wah Estéreo que le permite simular pedales clásicos, auto-wah y una gran variedad de Efectos.



**a: Freq. Top / a: Freq. Bottom:** Estos Parámetros determinan la Amplitud de barrido y dirección.



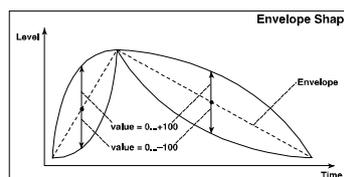
**b: Sweep Mode:** Este Parámetro determina el modo de control del wah.

Si se ajusta a Auto, se producirá un auto-wah, que es muy usado en sonidos de guitarra funky y clave.

Si se ajusta a D-mod, puede controlar el filtro con una fuente de Modulación Dinámica.

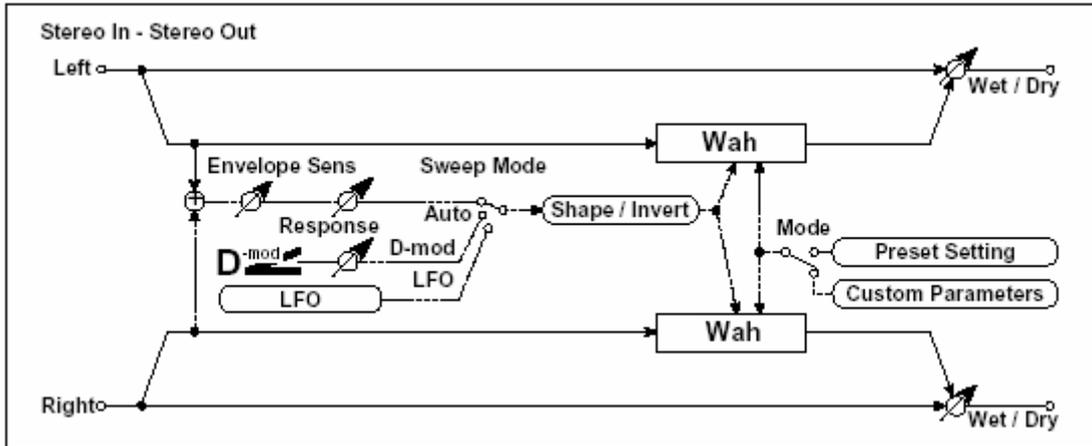
**c: Envelope Sens:** Este Parámetro ajusta la sensibilidad del auto-wah. Aumente el valor si la señal es demasiado débil.

**c: Envelope Shape:** Determina la curva de barrido del auto-wah.



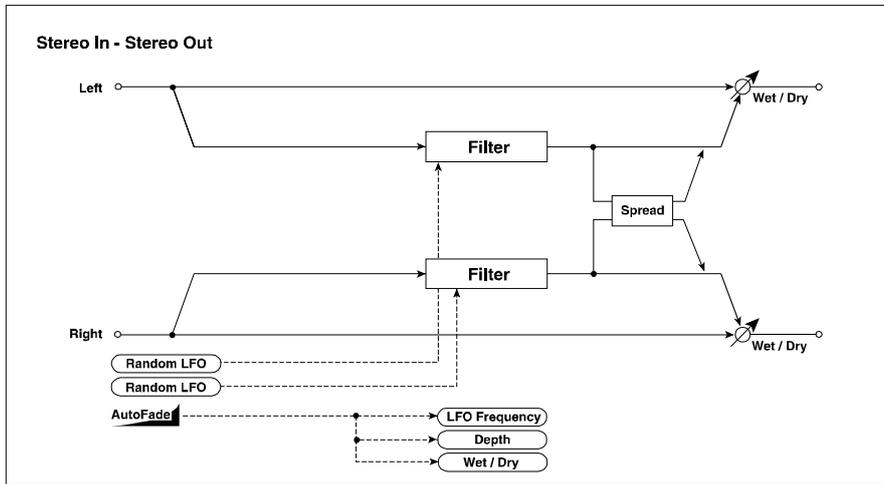
**017: St. Vintage/Custom Wah**

Simulación de un pedal Wah clásico.



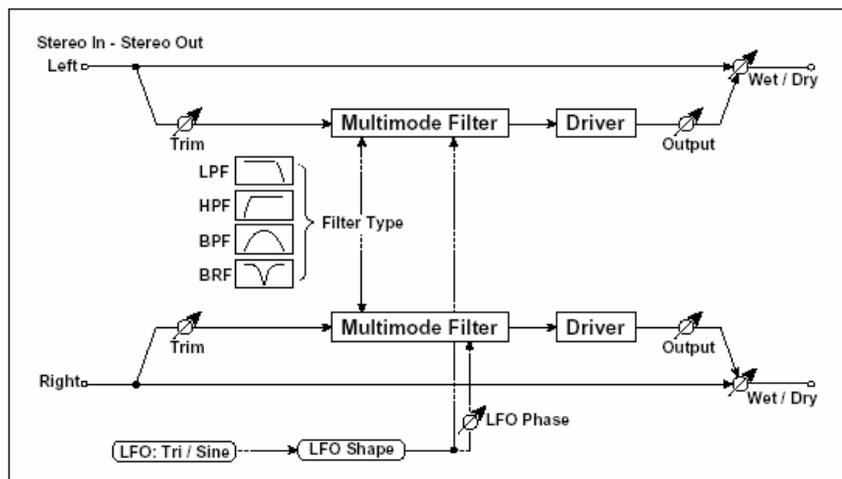
**018: Stereo Random Filter (Filtro Aleatorio Estéreo)**

La frecuencia del Filtro cambia aleatoriamente.



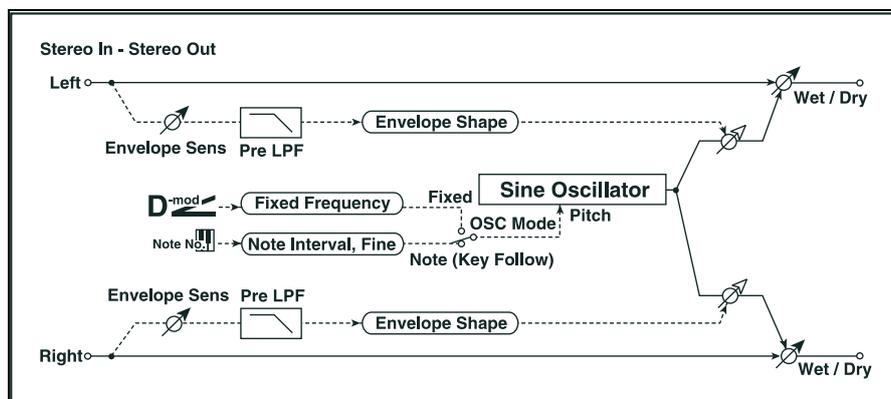
**019: Stereo Multi Mode Filter**

Filtro multi Modo estéreo.



## 020: Stereo SubOscillator

Este Efecto añade frecuencias muy graves a la señal. Es muy útil para batería o para añadir graves a un sonido. Puede ajustar la frecuencia del Oscilador a una nota determinada.



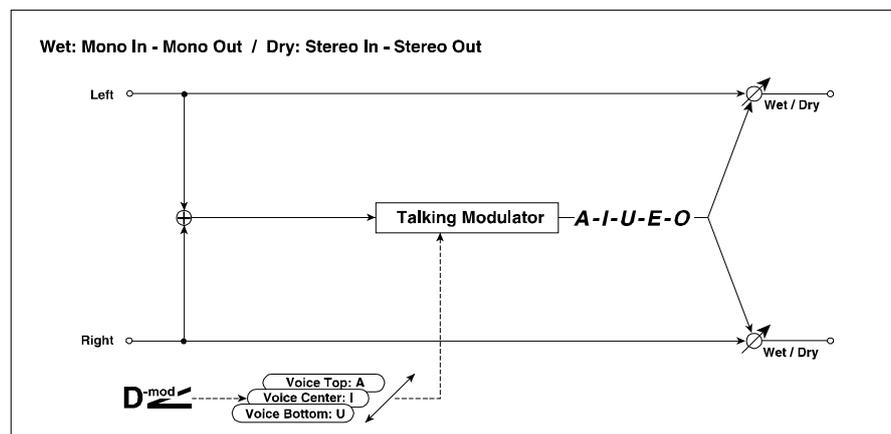
**a: OSC / b: Note Interval / b: Note Fine:** El Parámetro OSC selecciona el tipo de Oscilador. Cuando se selecciona Note, la frecuencia del Oscilador está determinada por el número de nota.

Interval le permite ajustar el intervalo armónico, y Note Fine le permite ajustar la afinación.

**d: Envelope Pre LPF:** Ajusta el límite superior de la frecuencia a la que serán añadidos los armónicos graves.

## 021: Talking Modulator

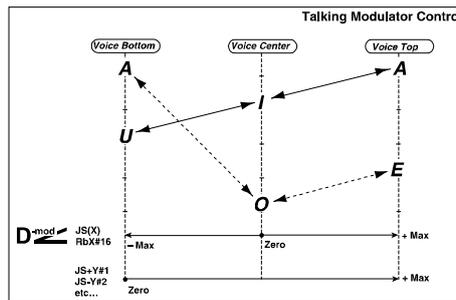
Este Efecto añade un carácter particular, como una voz humana. Si utiliza Modulación Dinámica puede conseguir un Efecto interesante como si el instrumento estuviera hablando.



**c: Voice Top      d: Voice Center      e: Voice Bottom**

Estos Parámetros asignan los sonidos de vocales al rango superior, central e inferior del Controlador.

Por ejemplo si se selecciona RbX#16 como fuente de Modulación:



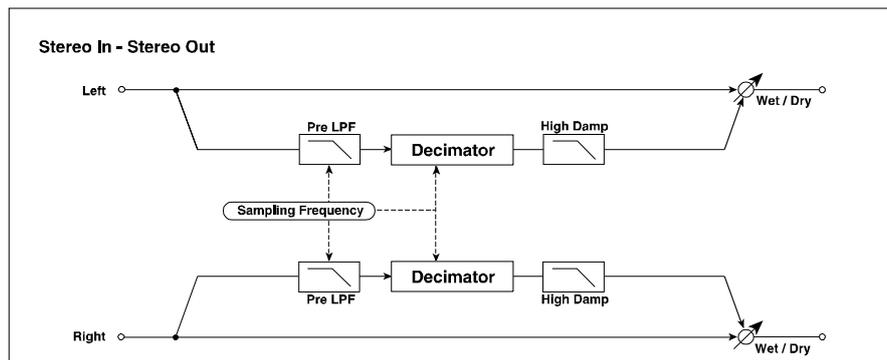
**h: Formant Shift:** Este Parámetro ajusta el nivel de la frecuencia a la cual será aplicado el Efecto.

**h: Resonance:** Este Parámetro determina la resonancia del patrón de voz.

Suba este valor para dar mayor carácter al sonido.

## 022: Stereo Decimator

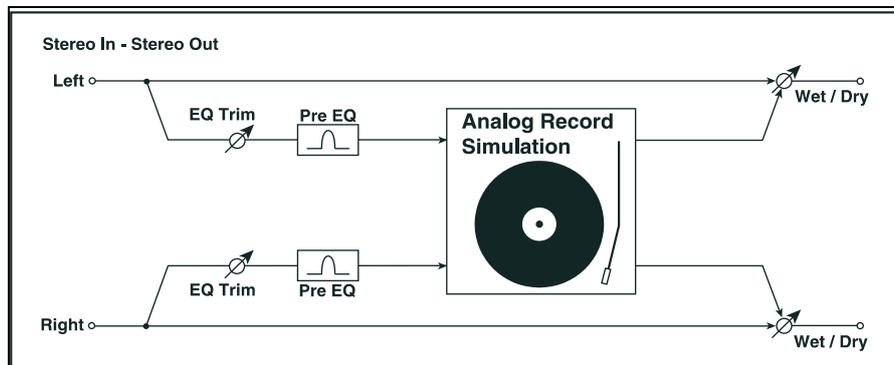
Este Efecto Estéreo crea un sonido parecido a un sampler con una frecuencia de muestreo baja.



**a: Pre LPF:** Con LPF On se generará el tipo de ruido característico de un sampler con baja frecuencia de muestreo. Puede crear un sonido similar a un Modulador en Anillo, si ajusta Pre LPF a Off, y SamplFreq a 3kHz.

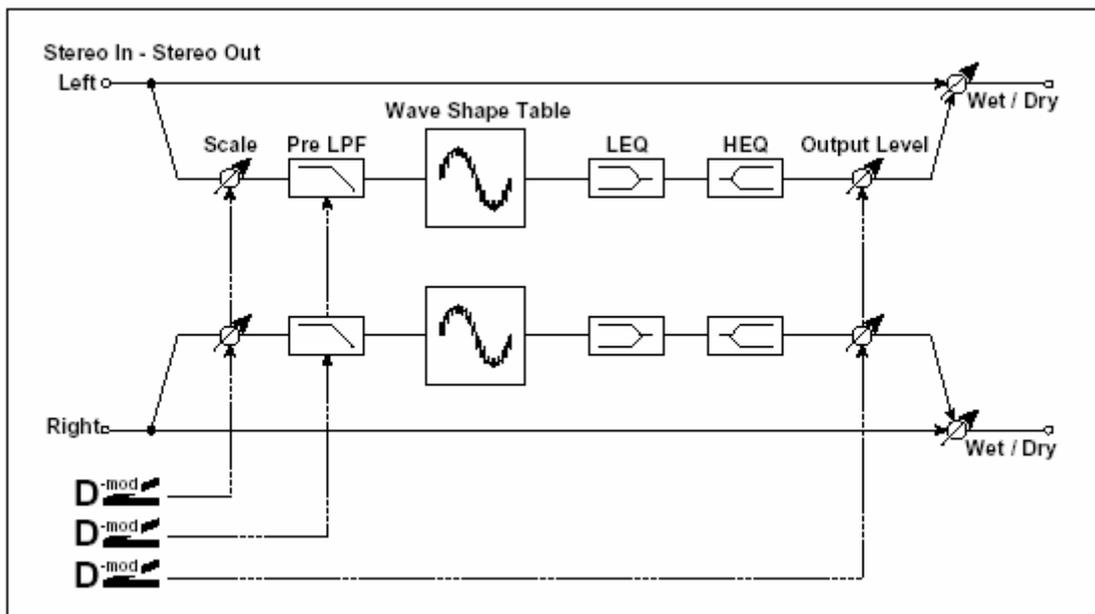
### 023: Stereo Analog Record

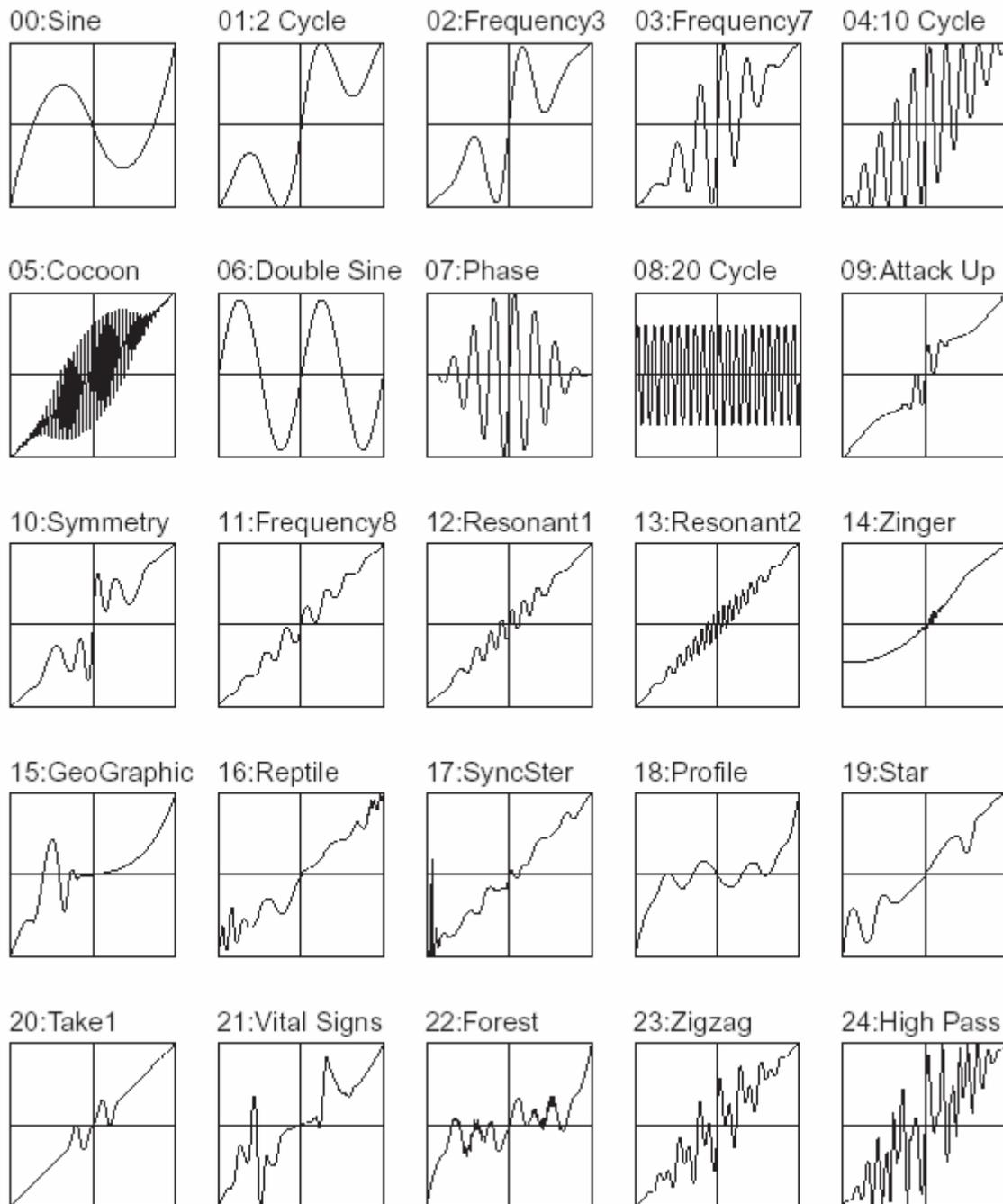
Este Efecto Estéreo simula el ruido causado por un giradiscos analógico.

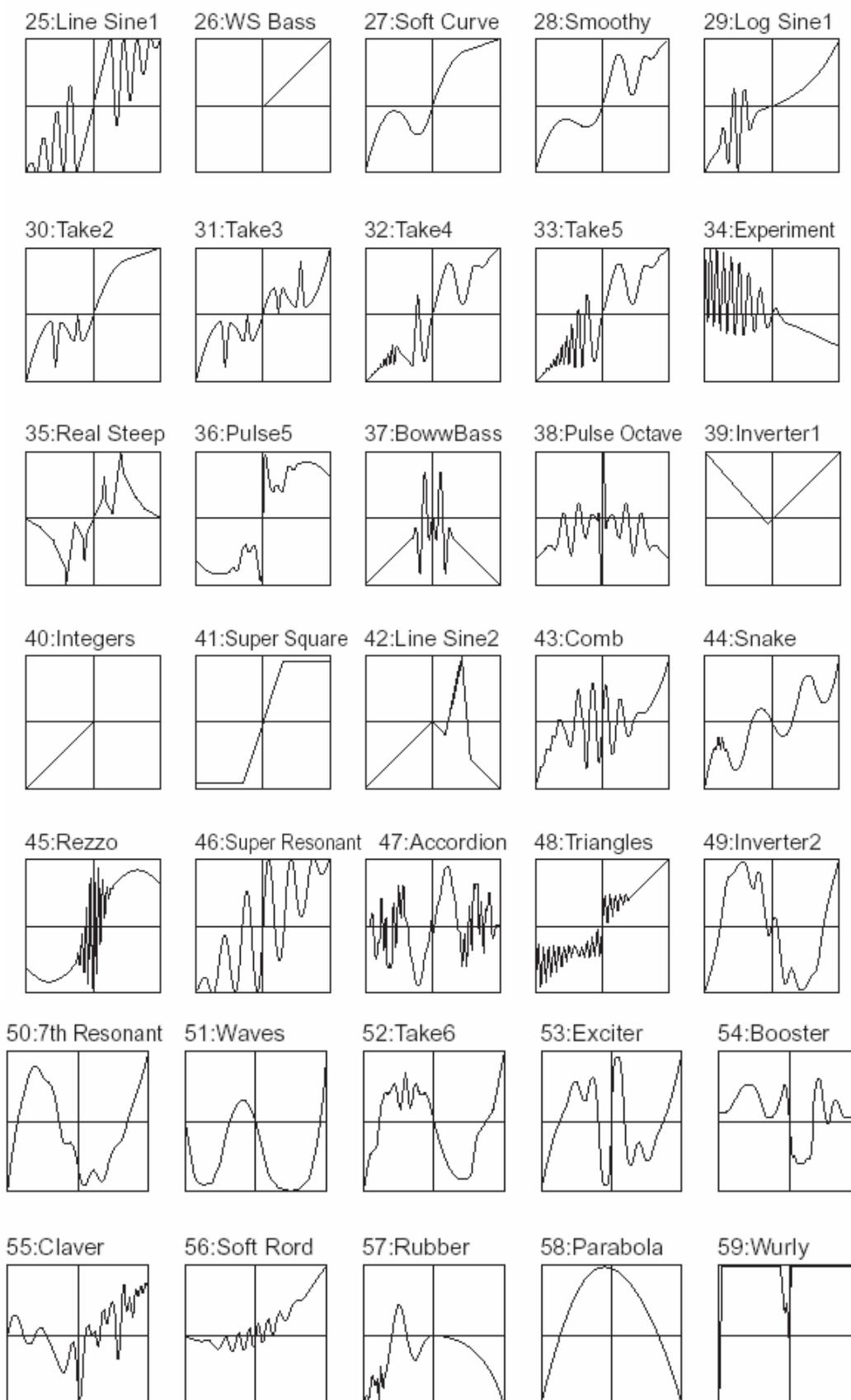


### 024: Stereo Wave Shaper

Cambia la forma de onda original añadiendo nuevos armónicos.







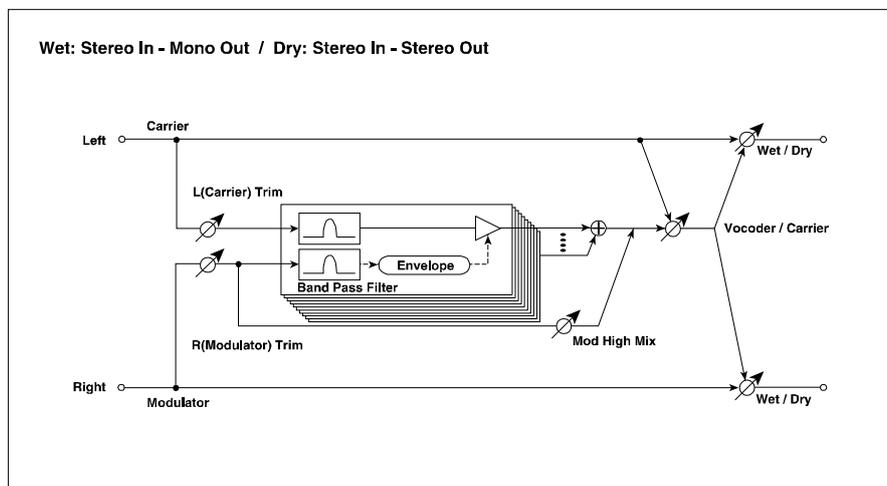


## 026: Vocoder

Este Efecto añade las características de una señal (Modulator) a la señal de entrada (Carrier).

El Carrier se envía al canal izquierdo y el Modulator al derecho.

Para el Carrier debe emplear una señal con muchos armónicos.



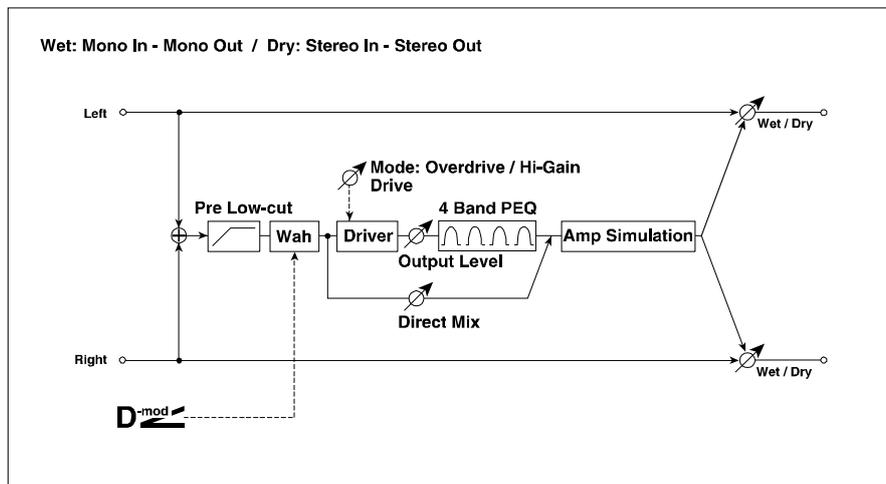
**Wet/Dry**      **Vocoder/Carrier:** El Parámetro Vocoder/Carrier ajusta el Balance entre Vocoder y Carrier. Wet/Dry ajusta el balance Efecto/Seco. Si desea cambiar la intensidad del Vocoder, ajuste Wet/Dry a Wet, y ajuste el balance con el Parámetro Vocoder/Carrier.

**Mod High Mix:** Este Parámetro ajusta el nivel del componente agudo del Modulator. Suba este valor para aumentar las características del Modulator.

## Overdrive, y modelos de Amplificador y Micro

### 027: OD/Hi-Gain Wah

Este Efecto es un simulador de amplificador con Ecuilizador de 4-bandas.



#### a: Wah      a: Scr

El Parámetro Wah Activa/Desactiva el Efecto Wah. La frecuencia central del Wah puede controlarse por la fuente de Modulación especificada en el Parámetro Scr.

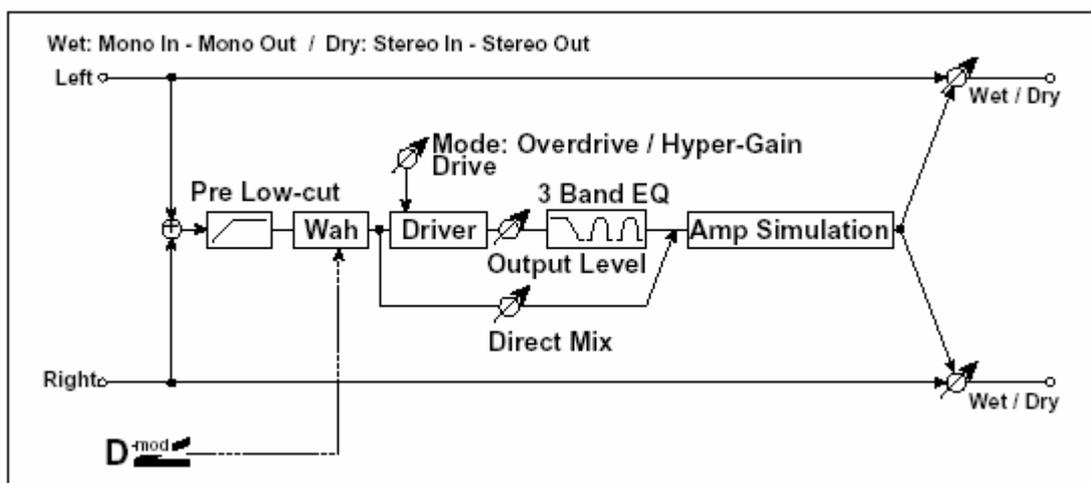
#### b: Sweep Range

Este Parámetro ajusta el rango de barrido de la frecuencia central del Wah. Un valor negativo invierte la dirección del barrido.

### 028: OD/Hyper-Gain Wah

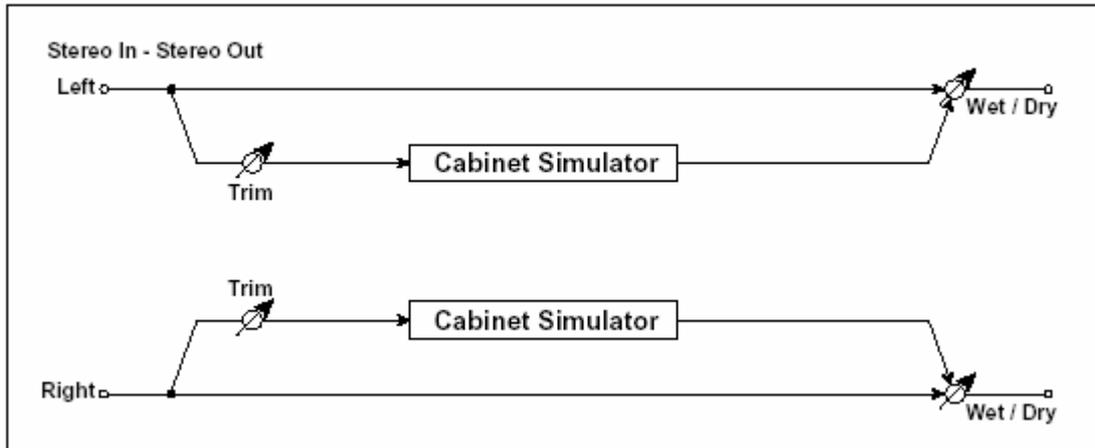
Similar al anterior.

La hiper ganancia produce una distorsión más fuerte.



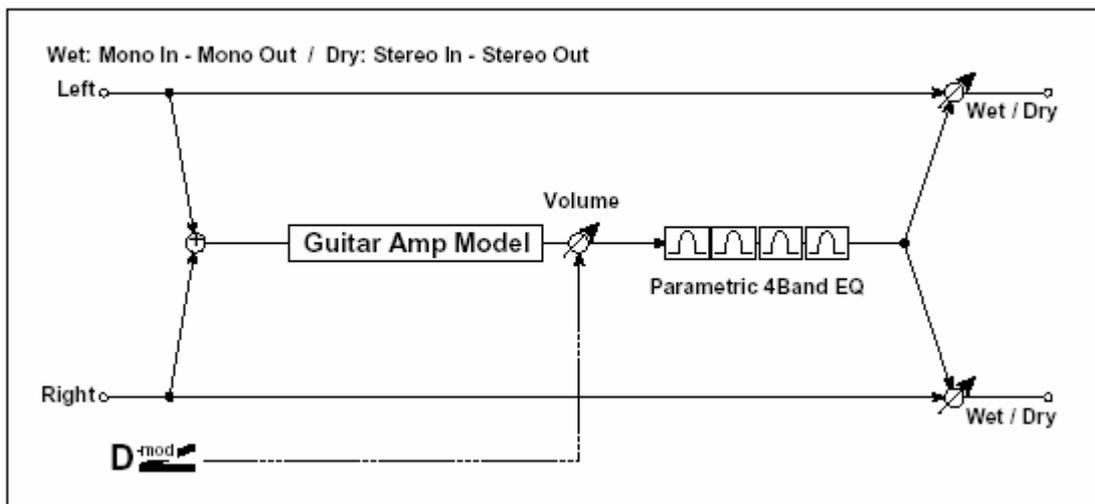
**029: Stereo Guitar Cabinet**

Simulación de amplificador de guitarra.



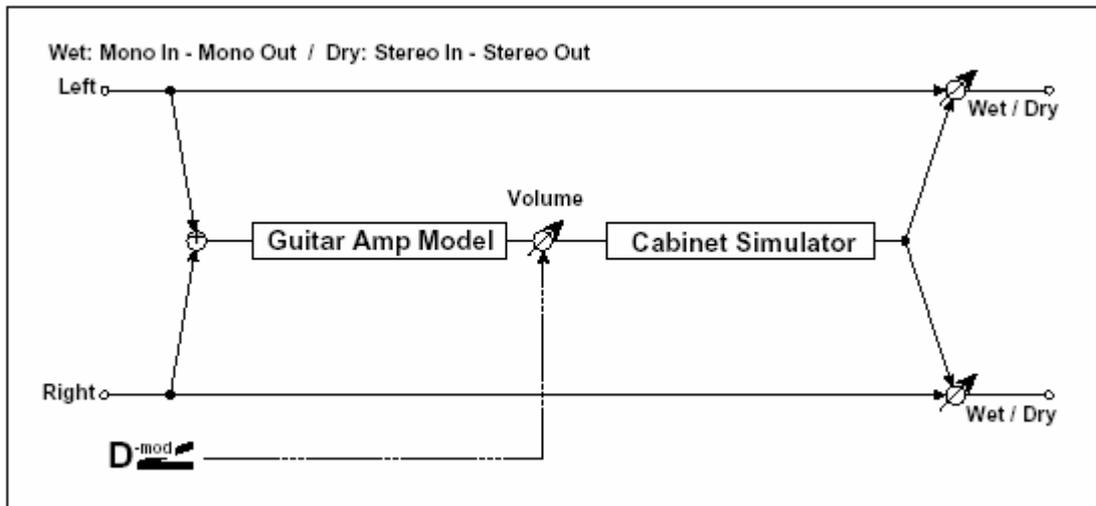
**030: Guitar Amp Model +P4EQ**

Simulación de amplificador de guitarra y Ecualizador de 4 bandas.



**031: Guitar Amp Model +Cabinet**

Simulación de amplificador de guitarra y combo. Puede Seleccionar el tipo de amplificador de entre varios modelos clásicos.



**AMP MODEL**

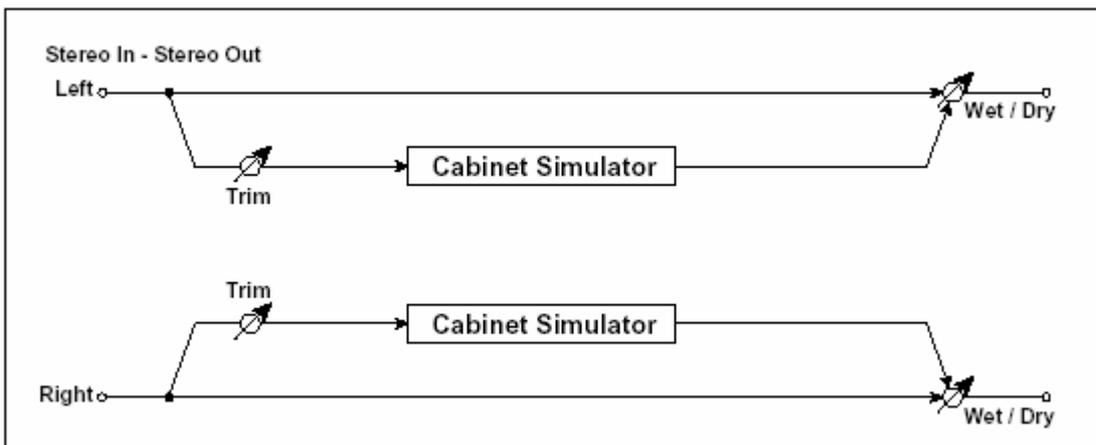
- VOX AC15
- VOX AC15TB
- VOX AC30
- VOX AC30TB
- UK BLUES
- UK 70'S
- UK 80'S
- UK 90'S
- UK MODERN
- US MODERN
- US HIGAIN
- BOUTIQUE OD
- BOUTIQUE CL
- BLACK 2x12
- TWEED 1x12
- TWEED 4x10

**CABINET**

- VOX AC15 - 1x12
- VOX AC15 - 1x12
- VOX AC30 - 2x12
- VOX AC30 - 2x12
- UK H30 - 4x12
- UK H30 - 4x12
- UK T75 - 4x12
- UK T75 - 4x12
- UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12
- US V30 - 4x12
- US V30 - 4x12, UK T75 - 4x12
- UK H30 - 4x12
- UK H30 - 4x12
- BLACK - 2x12
- TWEED - 1x12
- TWEED - 4x10

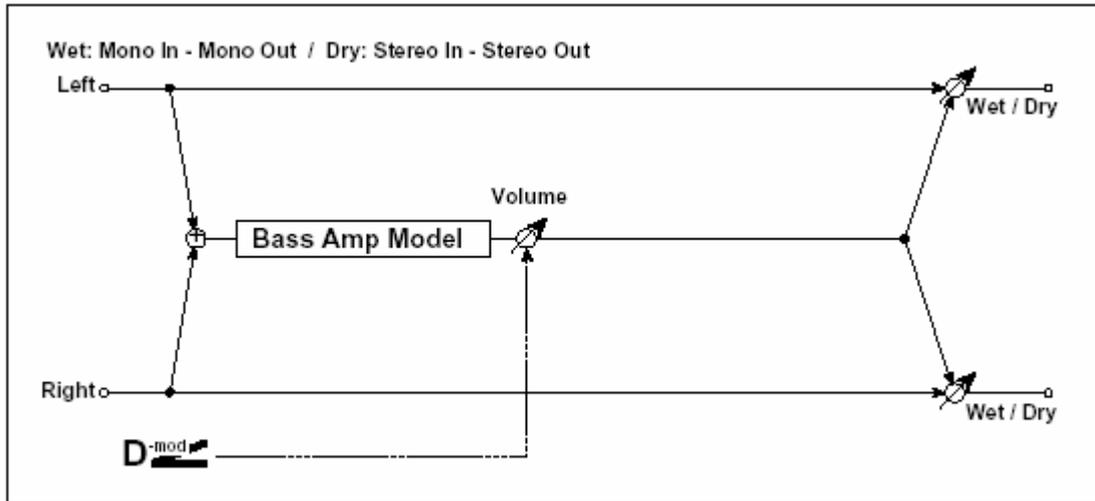
**032: Stereo Bass Cabinet**

Simulación de caja de amplificador de bajo.



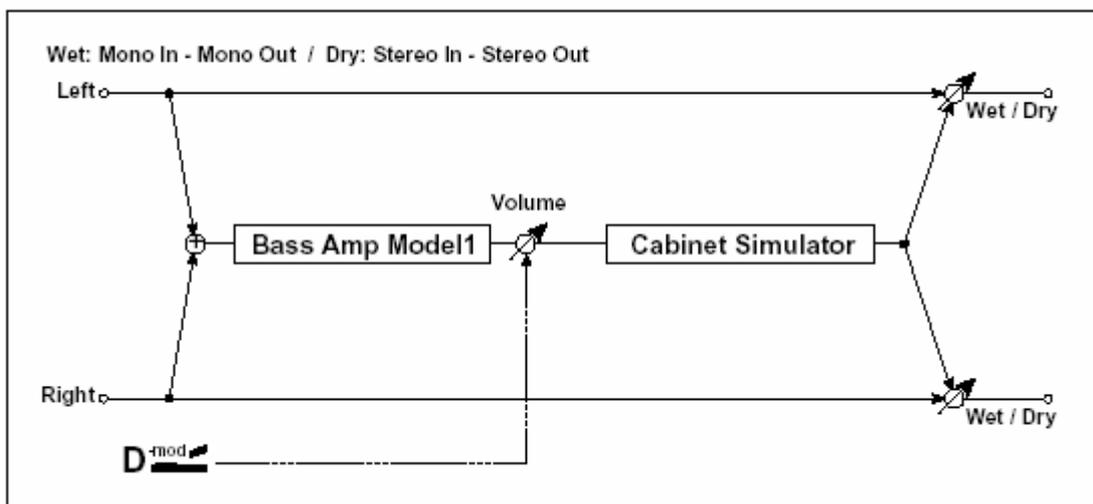
### 033: Bass Amp Model

Simulación de amplificador de bajo.



### 034: Bass Amp Model +Cabinet

Simulación de amplificador de bajo y caja combo.

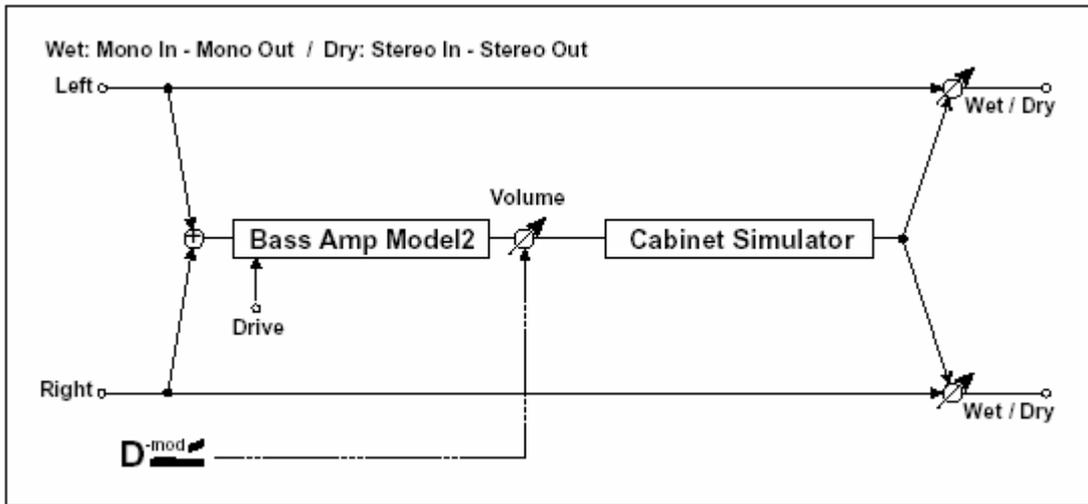


**AMP MODEL**  
 LA STUDIO  
 JAZZ  
 GOLD PANEL  
 SCOOPED  
 VALVE2  
 VALVE  
 CLASSIC

**CABINET**  
 LA - 4X10, LA - 1X18  
 JAZZ - 1X15  
 MODERN - 4X10  
 METAL - 4X10  
 CLASSIC - 8x10  
 CLASSIC - 8x10  
 COMBI - 1x12 & 1x18

### 035: Bass Amp TubeDrive +Cab

Simulación de amplificador de bajo de válvulas y caja combo.

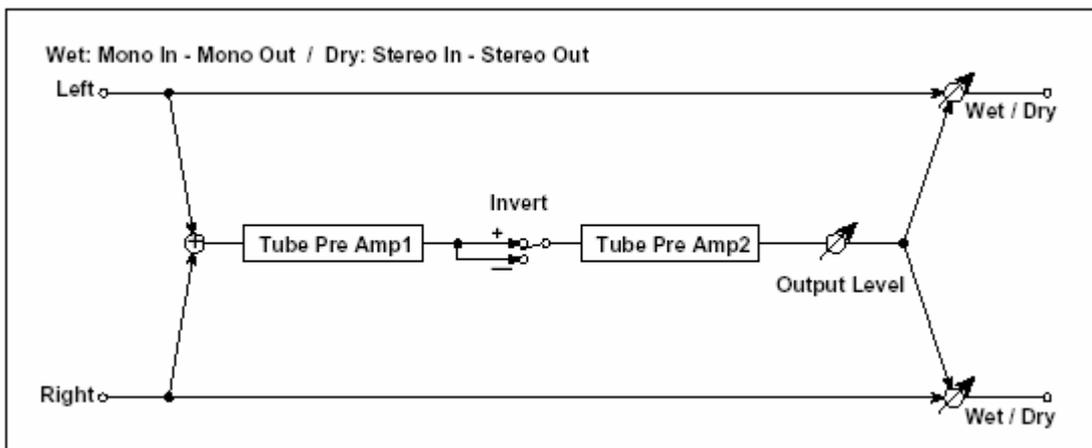


**AMP MODEL**  
 STUDIO COMBO  
 AC100  
 UK MAJOR

**CABINET**  
 STUDIO - 1x15  
 VOX AC100 - 2x15  
 UK - 4X15, UK - 4X12

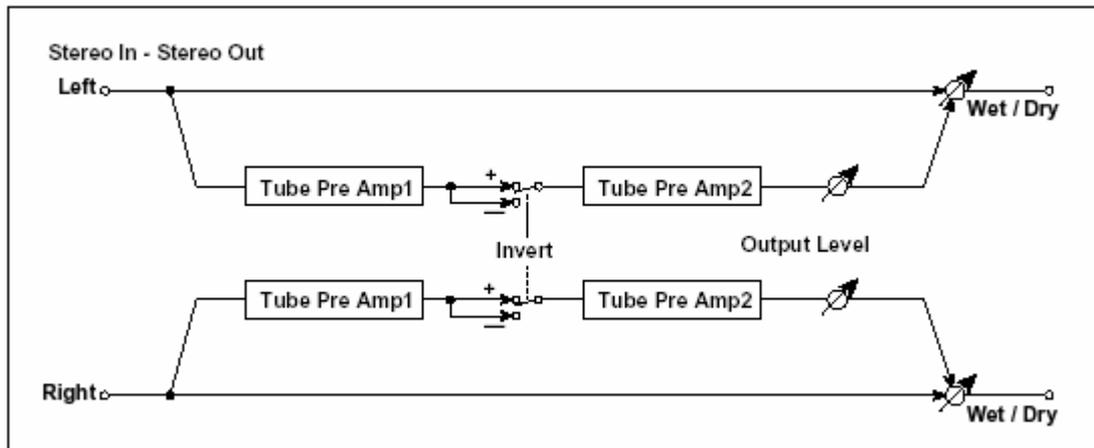
### 036: Tube PreAmp Modeling

Simulación de pre amplificador de válvulas.



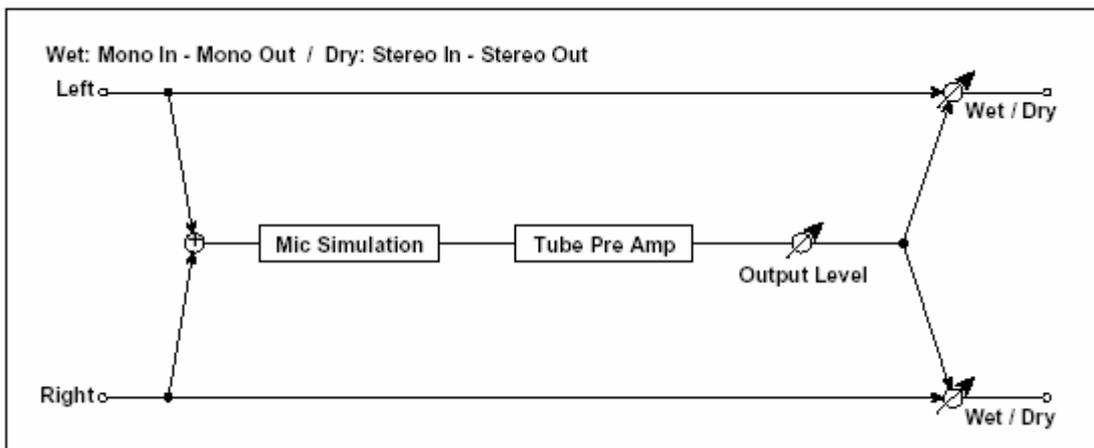
### 037: St. Tube PreAmp Modeling

Simulación estéreo de pre amplificador de válvulas.



### 038: Mic Modeling +PreAmp

Modelado de micro y pre amplificador.

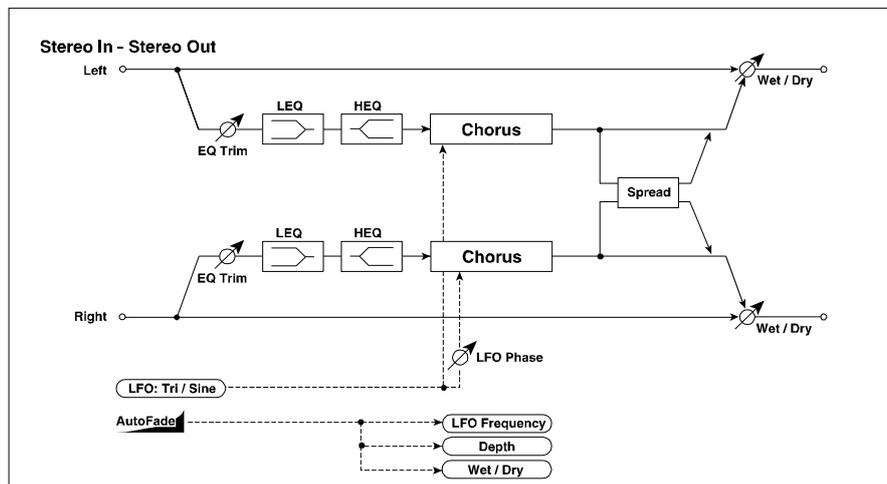


## Chorus, Flanger, y Phaser

### 040: Stereo Chorus

Este Efecto de Chorus Estéreo añade riqueza y profundidad al sonido modulando el tiempo de retardo.

Puede añadir mayor dispersión estéreo cambiando la fase de los LFO izquierdo y derecho.

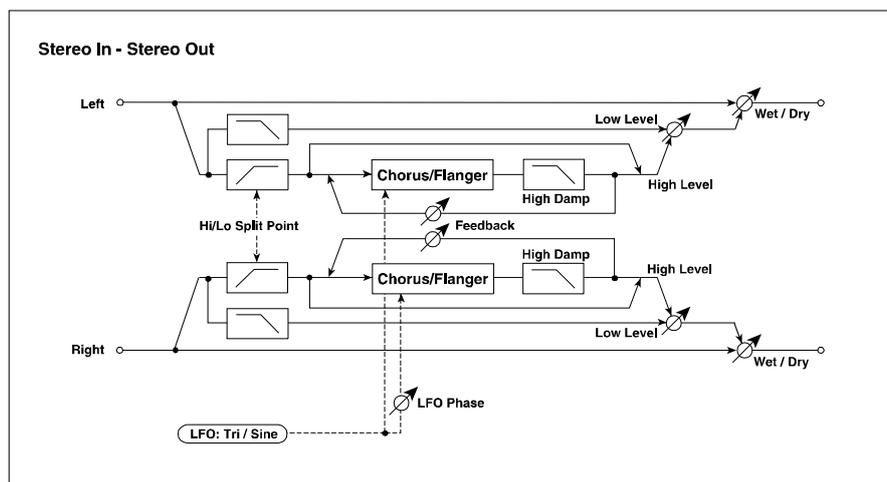


e: L Pre Dly ms / f: R Pre Dly ms: Estos Parámetros le permiten controlar la imagen estéreo.

### 041: St.HarmonicChorus

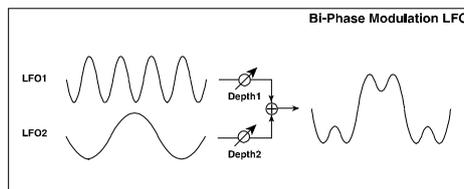
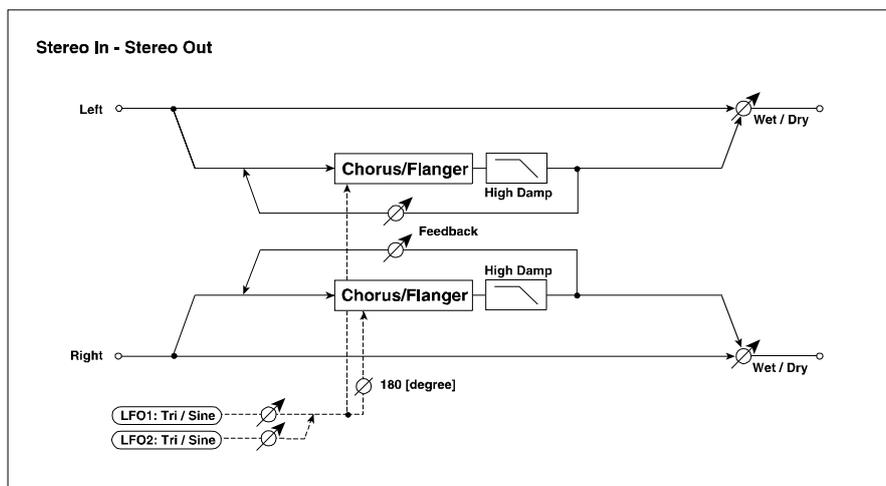
Este Efecto es un Chorus Armónico Estéreo.

Puede añadir mayor dispersión estéreo cambiando la fase de los LFO izquierdo y derecho.



### 042: St. Bi-phase Modulation

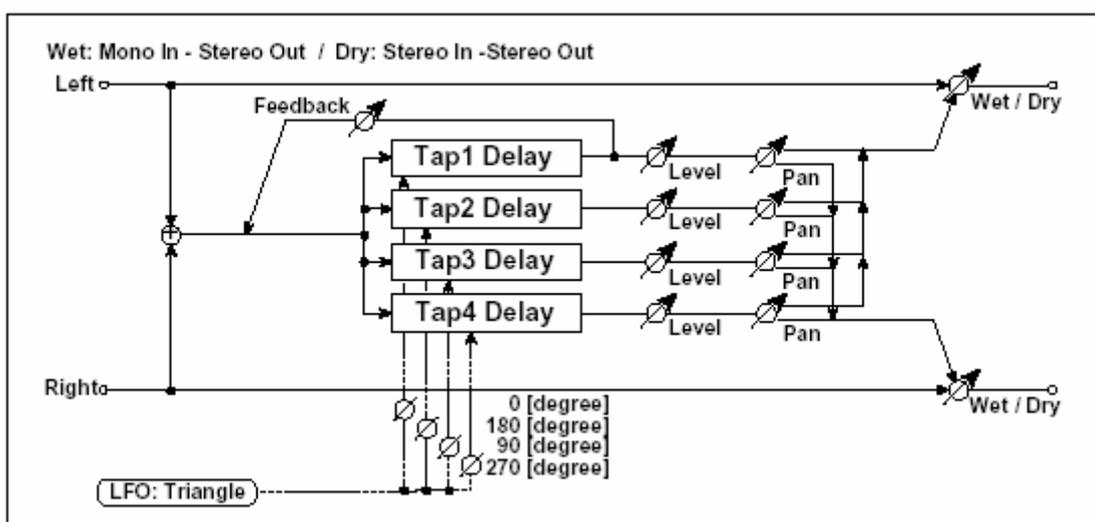
Este Efecto es un chorus estéreo con dos LFO independientes. Dependiendo de los ajustes de los LFO se pueden conseguir complejos patrones de Modulación.



### 043: Multitap Cho/Delay 4Taps

Este Efecto tiene 4 bloques de Chorus con distinta fase de los LFO.

Puede crear una compleja imagen estéreo ajustando los Parámetros de cada bloque y combinándolos con el retardo.



**Scr / Amt:** Nivel de salida, regeneración y balance se controlan simultáneamente con una fuente de Modulación.

**Pan:** Selecciona combinaciones de imágenes estéreo.

**Status:** Ajustan el estado de salida de cada pinchazo.

On: No hay Modulación. Salida siempre activa.

Off: No hay Modulación. Salida siempre inactiva.

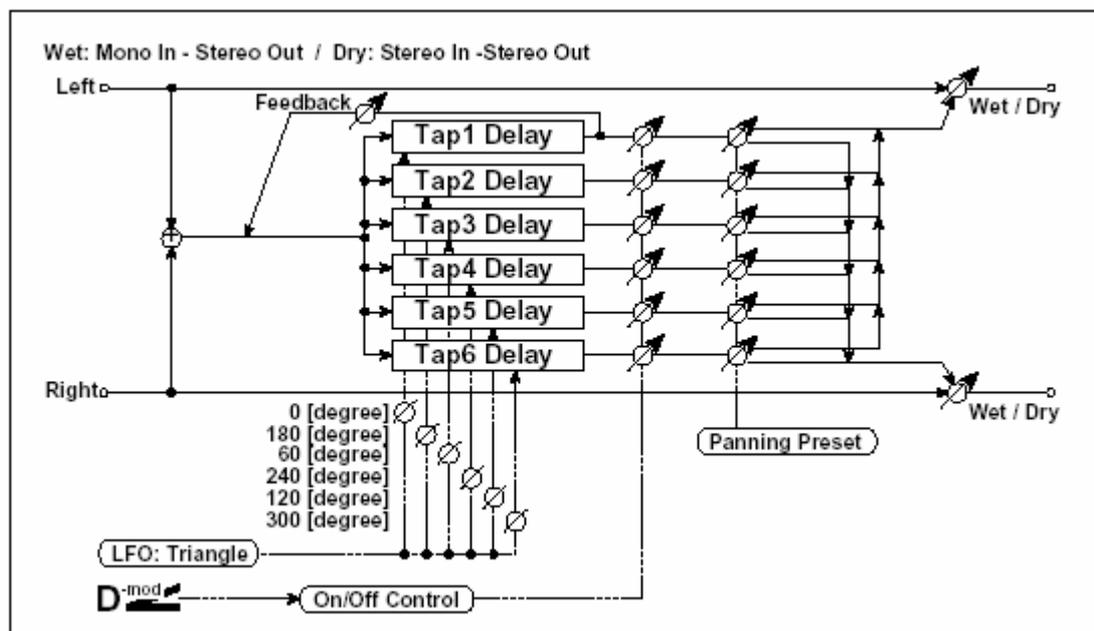
On->Of: La salida se conmuta de activa a inactiva mediante la fuente de Modulación.

Of->On: La salida se conmuta de inactiva a activa mediante la fuente de Modulación.

#### 044: Multitap Cho/Delay 6Taps

Este Efecto tiene seis bloques de Chorus con distinta fase de los LFO.

Puede crear una compleja imagen estéreo ajustando los Parámetros de cada bloque y combinándolos con el retardo.



**Scr / Amt:** Nivel de salida, regeneración y balance se controlan simultáneamente con una fuente de Modulación.

**Pan:** Selecciona combinaciones de imágenes estéreo.

**Status:** Ajustan el estado de salida de cada pinchazo.

On: No hay Modulación. Salida siempre activa.

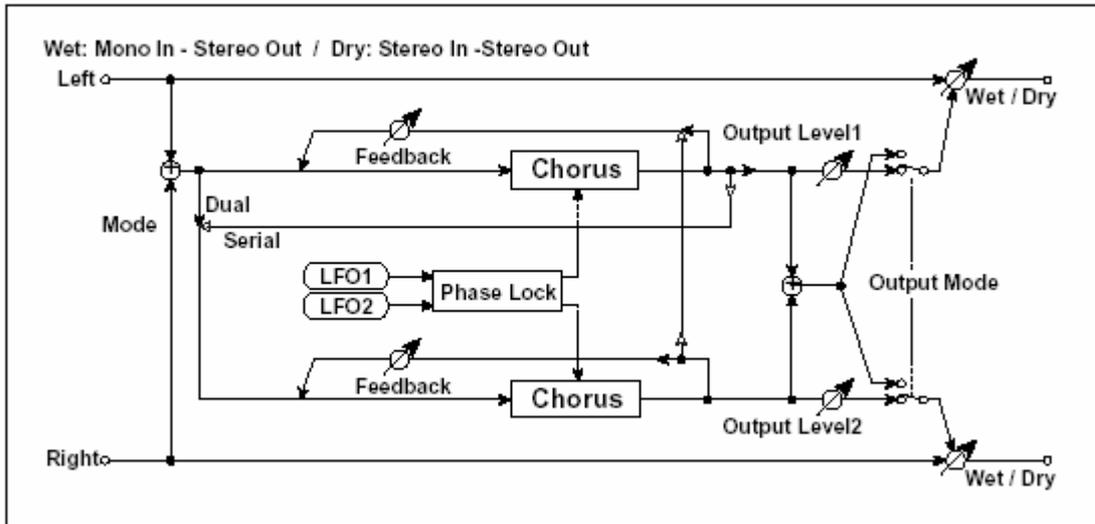
Off: No hay Modulación. Salida siempre inactiva.

On->Of: La salida se conmuta de activa a inactiva mediante la fuente de Modulación.

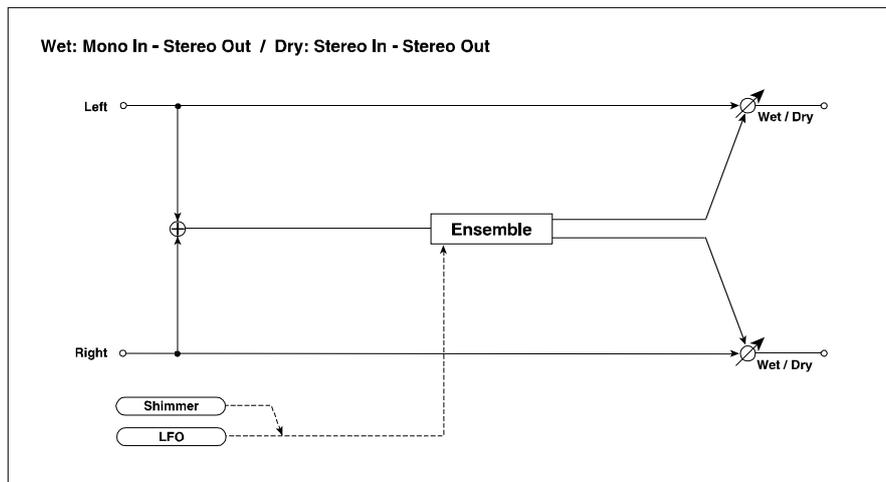
Of->On: La salida se conmuta de inactiva a activa mediante la fuente de Modulación.

**045: Bi Chorus**

Chorus / flanger dual.

**046: Ensemble**

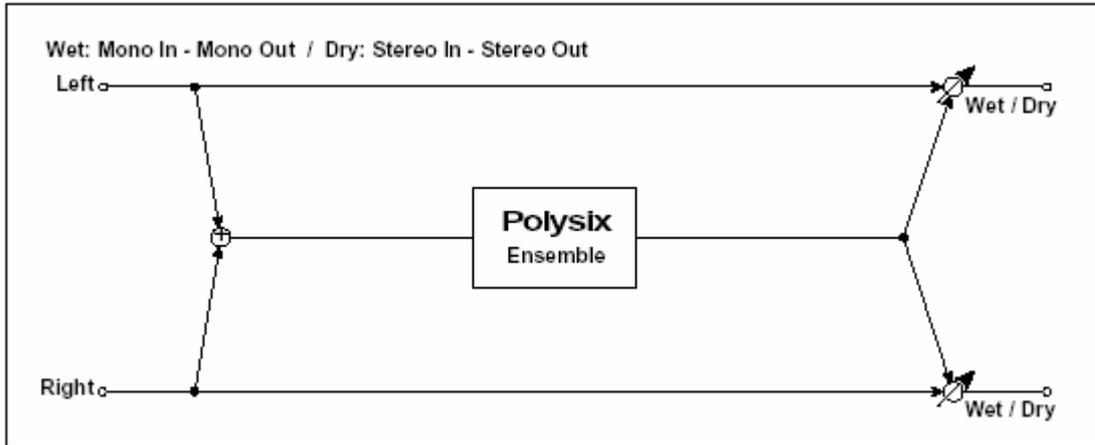
Este Efecto Estéreo tiene tres bloques de Chorus, y añade riqueza y profundidad al sonido. Se consigue un sonido tridimensional.

**Shimmer**

Este Parámetro ajusta la cantidad de vibración de la forma de onda del LFO. Aumentando este valor, el Efecto será más complejo y rico.

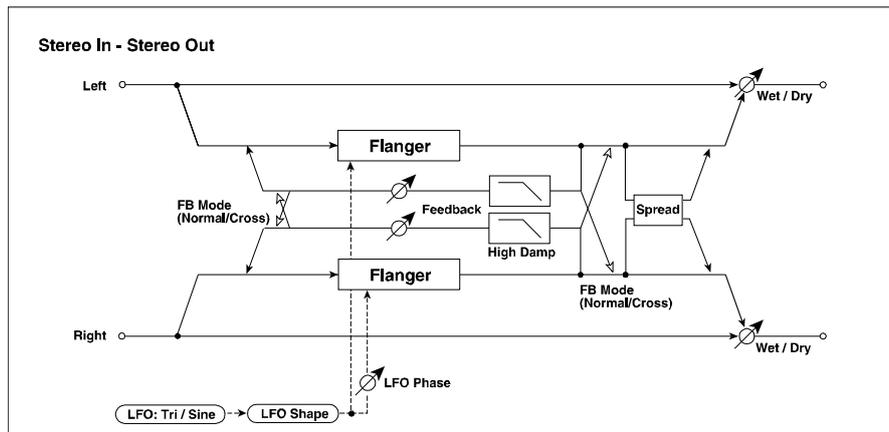
### 047: Polysix Ensemble

Simulación del Efecto ENSEMBLE del clásico sintetizador KORG PolySix.

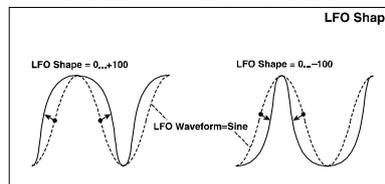


### 048: Stereo Flanger

Este Efecto Estéreo proporciona un barrido y movimiento de tono.



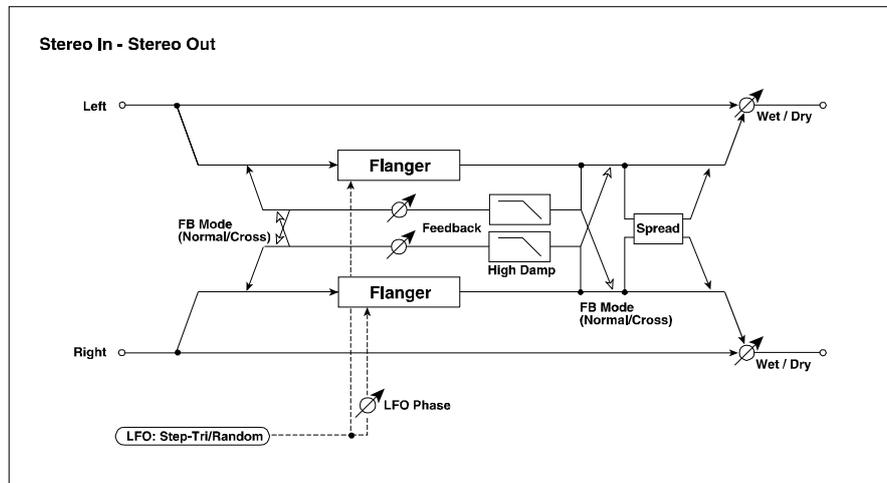
**LFO Shape:** Controla el cambio de forma de onda del LFO.



### 049: Stereo Random Flanger

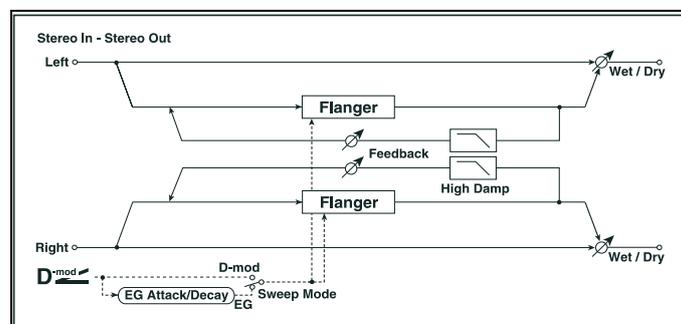
(Flanger Aleatorio Estéreo)

Este Efecto es un Flanger Estéreo. Utiliza un LFO aleatorio, lo que da al sonido una característica única.



### 050: Stereo Envelope Flanger

Este Flanger Estéreo usa un generador de envolvente para la Modulación. Obtendrá el mismo patrón cada vez que toque. Puede controlar el Flanger directamente con la fuente de Modulación.

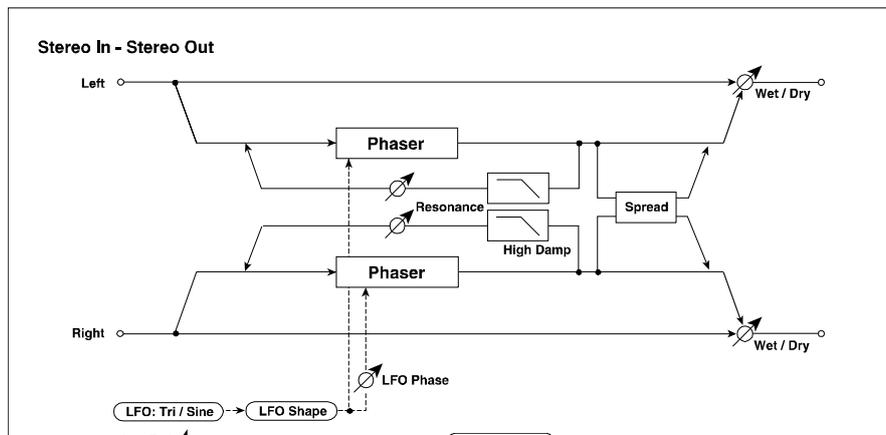


**Sweep Mode:** Determina el modo de Barrido. Si selecciona EG, usará el Generador de Envolvente. Este EG es independiente para el Flanger.

**Scr:** Selecciona la fuente de control del EG. Si selecciona, por ejemplo, Gate, el EG se iniciará con Nota Pulsada. Cuando Sweep Mode se ajusta a D-mod, la fuente de Modulación puede controlar el Flanger directamente. Seleccione la fuente de Modulación con el Parámetro Scr. **MIDI** El Efecto será desactivado cuando el valor de la fuente de Modulación esté por debajo de 64, y será activado cuando esté por encima de 64. El EG se dispara cuando el valor cambia de 63 o menos, a 64 o más.

### 051: Stereo Phaser

Este Efecto es un Fásers Estéreo. Puede añadir una mayor dispersión estéreo ajustando de forma diferente el canal izquierdo y el derecho.

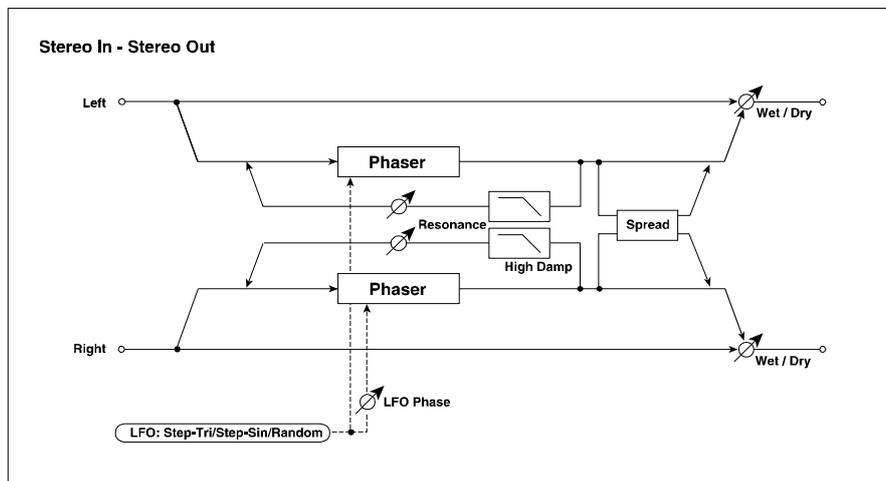


**Wet/Dry / Resonance:** La forma de pico de los valores positivos y negativos es diferente. Los armónicos aumentarán cuando el Efecto se mezcla con el sonido seco y ajusta al mismo signo (positivo o negativo) ambos Parámetros.

**High Damp %:** Este Parámetro determina la atenuación de agudos. Al aumentarlo se atenuará el rango de altas frecuencias.

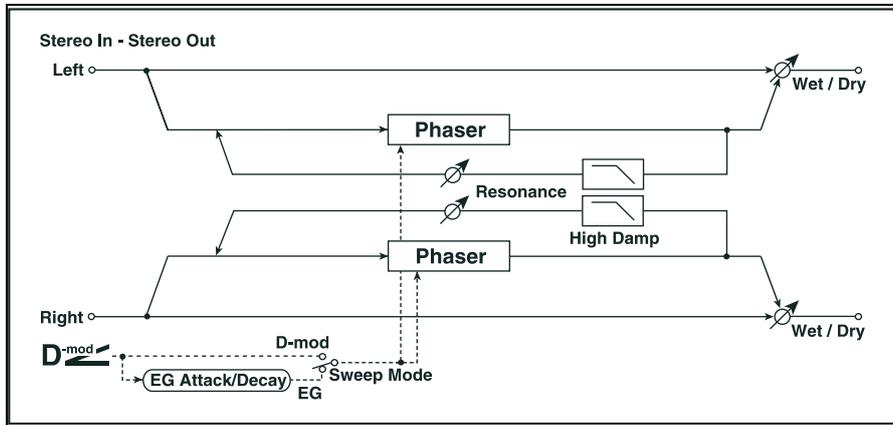
### 052: Stereo Random Phaser

Este Efecto es un Fásers Estéreo. El Efecto usa un LFO aleatorio para dar un sonido único.



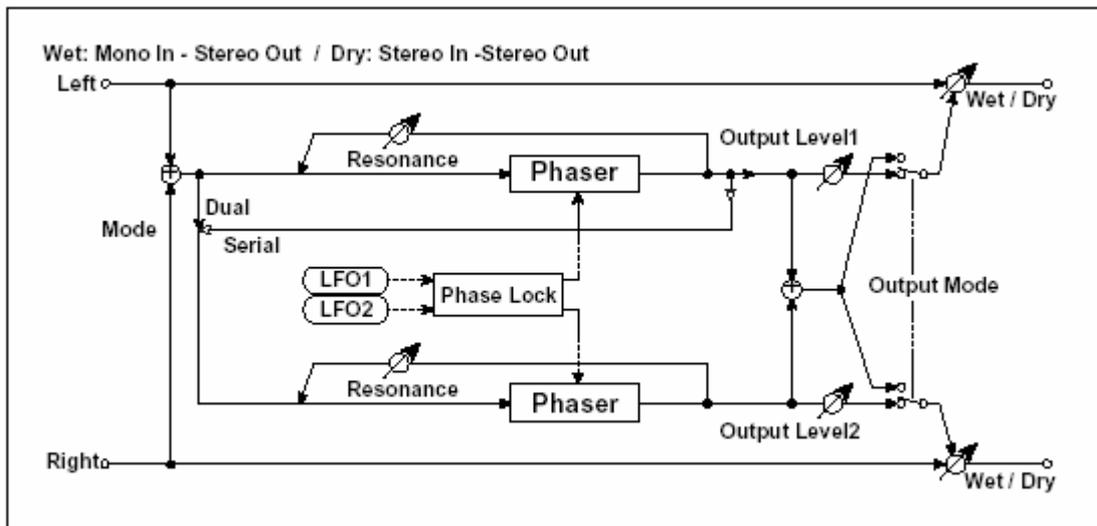
### 053: Stereo Envelope Phaser

Este Phaser Estéreo usa un generador de envolvente para la Modulación. Obtendrá el mismo patrón cada vez que toque. Puede controlar el Phaser directamente con la fuente de Modulación.



### 054: Bi Phaser

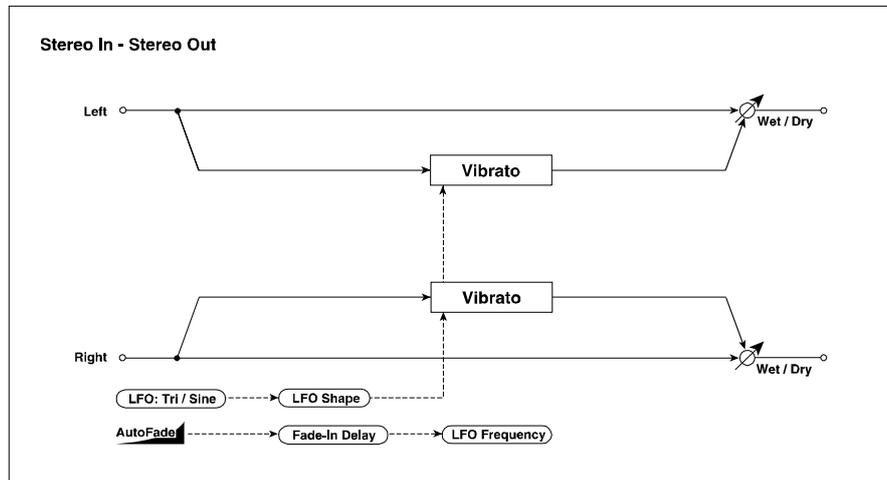
Phaser dual.



## Modulación y Cambio de Tono

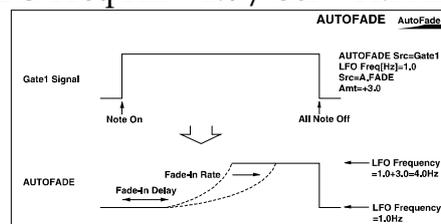
### 055: Stereo Vibrato

Este Efecto es un Vibrato Estéreo. Usando la función AutoFade podrá aumentar o disminuir la velocidad.



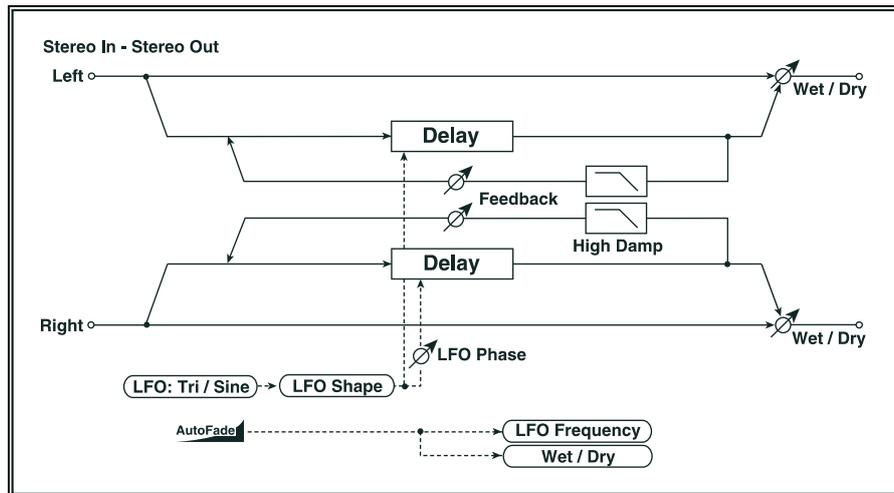
**AUTOFADE Src / Fade-In Rate / FadeIn ms:** Si selecciona A.FADE para la velocidad del LFO, puede usar la función AutoFade para aplicar Modulación. AUTOFADE Src selecciona la fuente de Modulación que dispara AutoFade. Fade-In selecciona la velocidad de entrada gradual. **[MIDI]** El Efecto será desactivado cuando el valor de la fuente de Modulación esté por debajo de 64, y será activado cuando esté por encima de 64. El EG se dispara cuando el valor cambia de 63 o menos, a 64 o más. El siguiente es un ejemplo de AutoFade con un cambio de LFO desde 1.0Hz a 4.0Hz al recibirse un mensaje de nota pulsada (note on).

AutoFade Src = Gate 1 / LFO Freq Hz = 1.0 / Src = A.FADE / Amt = 3.0



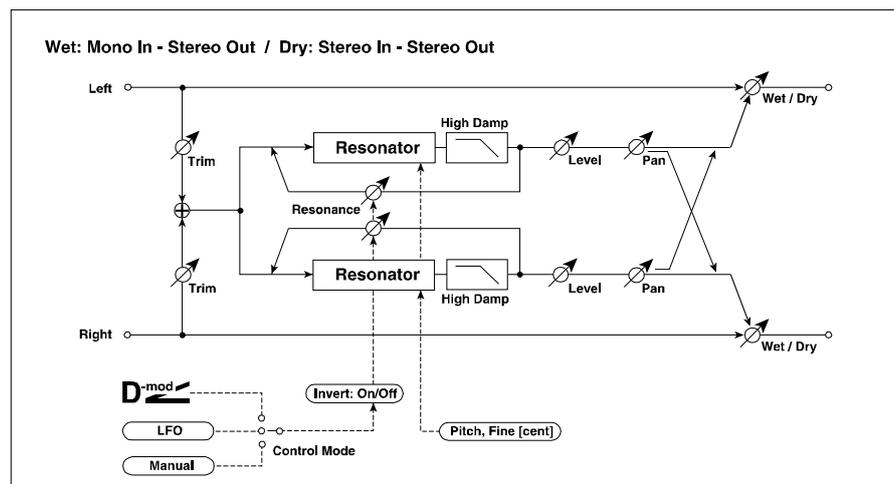
### 056: Stereo Auto Fade Mod.

Este Efecto es un chorus/flanger que le permite controlar la velocidad con Auto Fade.



### 057: 2-Voice Resonator

Este Efecto es un Resonador de dos Voces. Puede ajustar el Panorama de cada Voz.



**Control Mode:** Este Parámetro determina si la intensidad de resonancia es o no controlada por el LFO.

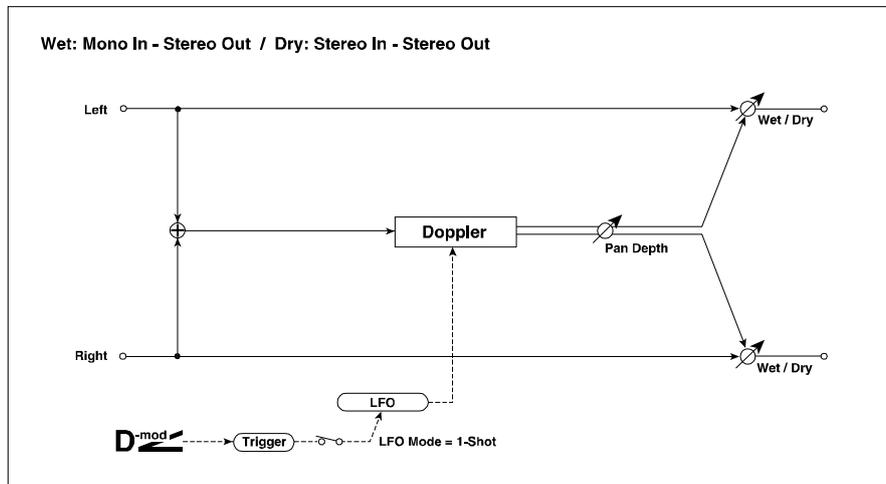
**Voice 1 Resonance / Voice 2 Resonance:** Intensidad de resonancia cuando Control Mode = Manual. Si la resonancia es negativa cambiarán los armónicos y la resonancia se producirá una octava por debajo. Cuando Control Mode = LFO, la resonancia cambiará de acuerdo con el LFO. La resonancia tendrá una dispersión de una octava. Cuando Control Mode = D-mod, la resonancia será controlada por una fuente de Modulación Dinámica. Si se selecciona JS (X) o RbX#16 como fuente de Modulación, se podrá controlar una octava por encima y por debajo.

**LFO/D-mod V1/V2 Mod Invert:** Cuando Control Mode = LFO o D-mod, la fase de las voces será invertida.

**058: Doppler**

Este Efecto simula el Efecto Doppler similar, por ejemplo, a una sirena de ambulancia que pasa.

Si mezcla la señal seca y con Efecto se puede conseguir un Efecto de Chorus especial.



**LFO Mode** : Controla el funcionamiento del LFO. Si selecciona Loop, el Efecto será repetido.

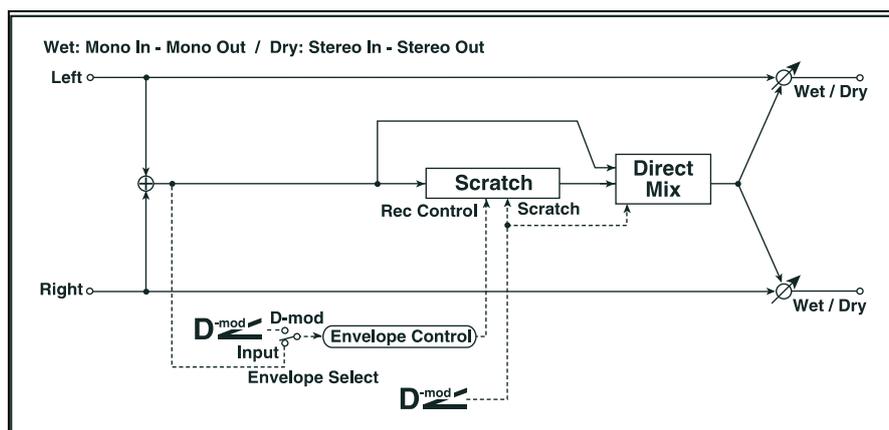
**1-Shot Scr**: Cuando LFO Mode = 1-Shot, el Efecto Doppler solamente se producirá cuando sea

activado por la fuente de Modulación. **MIDI** El Efecto será desactivado si el valor de fuente de Modulación Dinámica es inferior a 64. Y será activado si dicho valor es de 64 o mayor.

**Pan Depth**: Ajusta el Panorama estéreo del Efecto. Valores altos alejan el sonido. Valores positivos mueven el sonido de izquierda a derecha. Valores negativos tienen el Efecto contrario.

**059: Scratch**

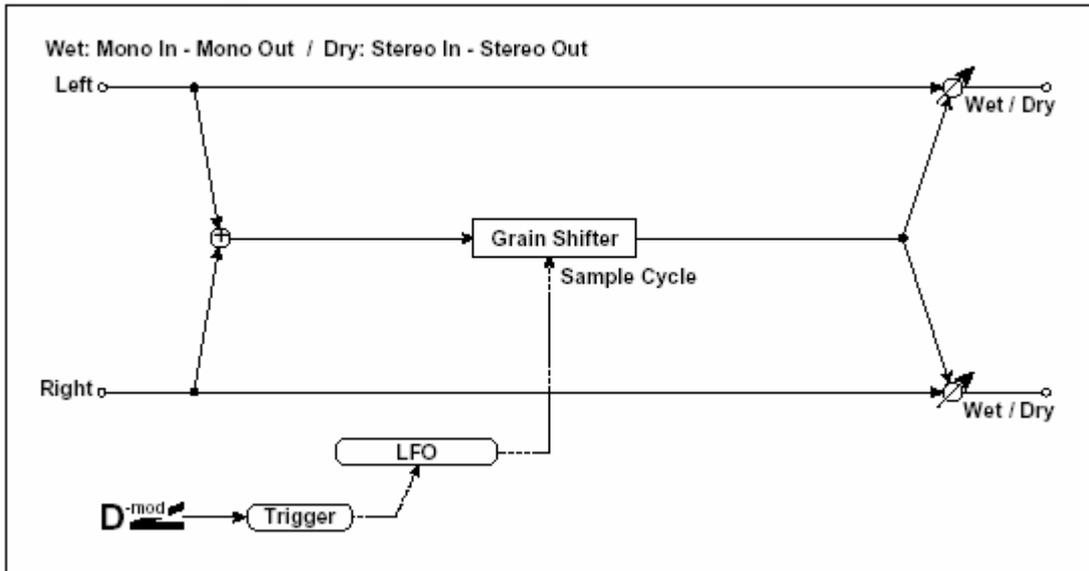
Este Efecto simula los Efectos que utilizan los DJ con giradiscos.

**Scratch Source      Response**

El Parámetro SCRATCH SOURCE le permite seleccionar la fuente de Modulación.

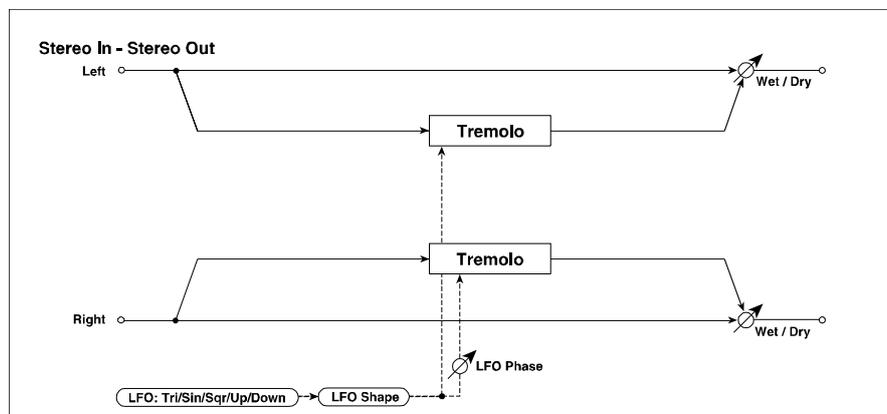
**060: Grain Shifter**

Efecto de síntesis granular.

**061: Stereo Tremolo**

Este Efecto es un Trémolo Estéreo.

Puede ampliar la imagen estéreo cambiando la fase de los LFO.

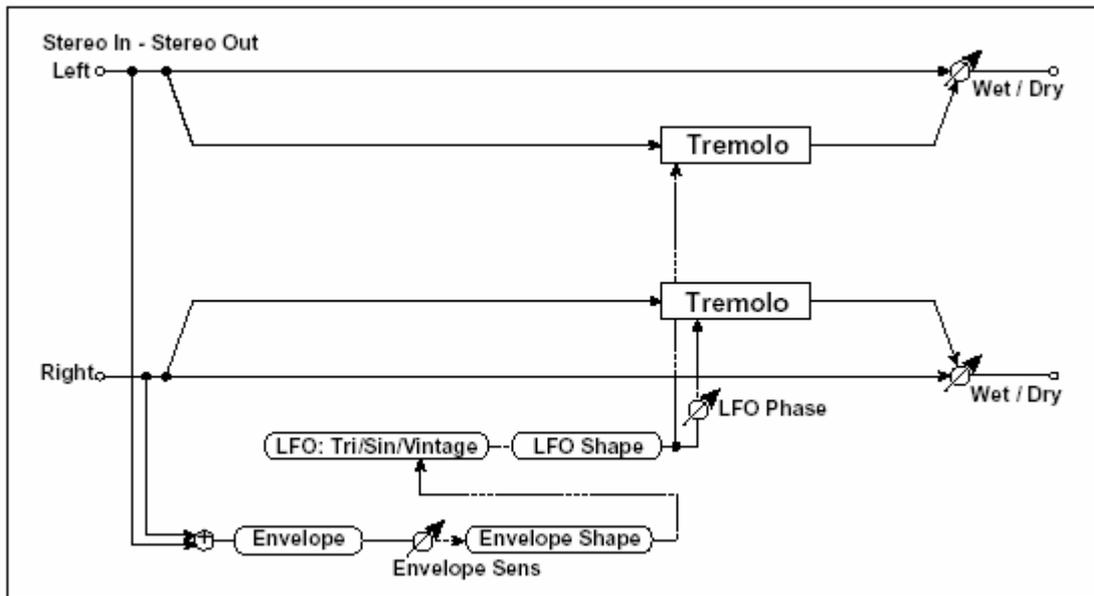
**LFO Phase deg**

Determina la diferencia de fase entre los LFO izquierdo y derecho.

Valores altos harán que el sonido cambie entre el canal izquierdo y derecho.

## 062: Stereo Envelope Tremolo

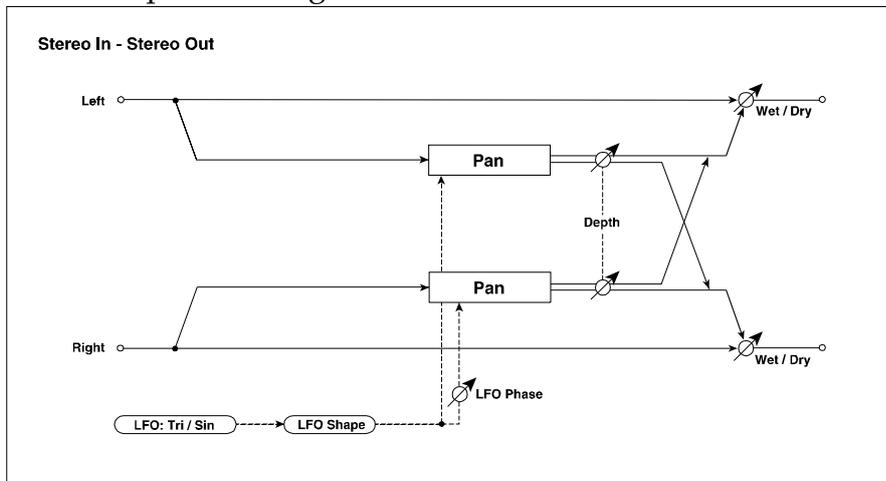
Este Efecto es un Trémolo Estéreo con Envolvente.



## 063: Stereo Auto Pan

Este Efecto es un Auto-Panorama Estéreo.

Puede ampliar la imagen estéreo cambiando la fase de los LFO.



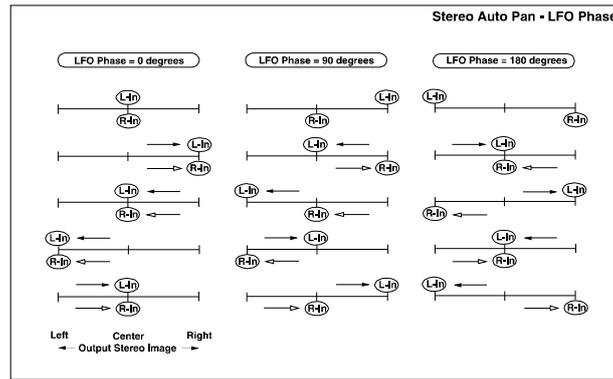
### LFO Shape

controla la forma de onda del LFO.

### LFO Phase

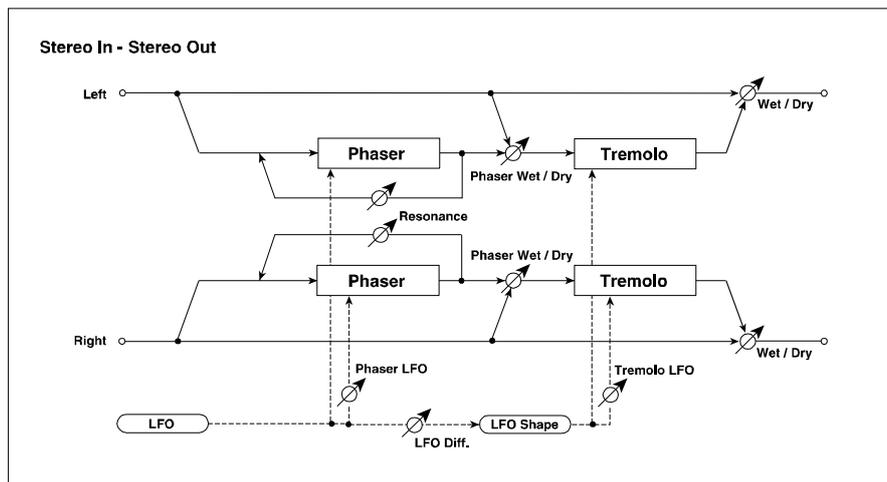
Determina la diferencia de fase entre la derecha y la izquierda.

Es necesario que envíe distintos sonidos a ambos canales para que este Parámetro tenga Efecto.



### 064: Stereo Phaser+Tremolo

Este Efecto consta de un LFO de fase y un LFO de trémolo. Puede conseguir un barrido y tremulación al sincronizar ambos Efectos. Es útil para sonidos de piano eléctrico.



#### Wet/Dry

Ajusta el balance entre el Efecto (Phaser y Trémolo) y el sonido seco.

#### Phaser Wet/Dry

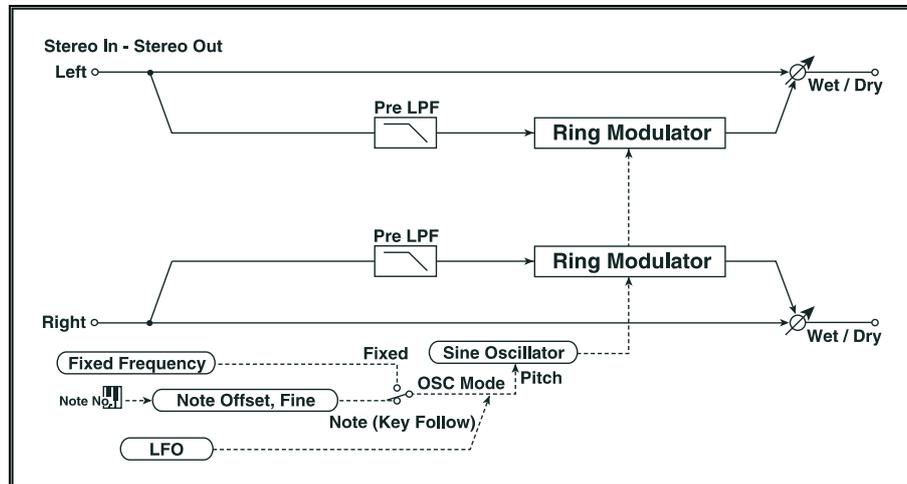
Ajusta el balance entre el Phaser y el sonido seco.

#### LFO deg

Determinan la diferencia de fase izquierda y derecha respectivamente.

### 065: Stereo Ring Modulator

Este Efecto crea un sonido metálico enviando la señal a un Oscilador. Puede obtener Efectos de Modulación radical modulando el Oscilador con un LFO o Modulación Dinámica. Como la frecuencia del Oscilador se puede controlar con la nota, puede crear una Modulación en Anillo que sigue la escala musical.



#### Pre LPF

Atenuación de agudos. Si la señal de entrada contiene demasiados armónicos, baje este Parámetro.

#### FixedFrq Hz

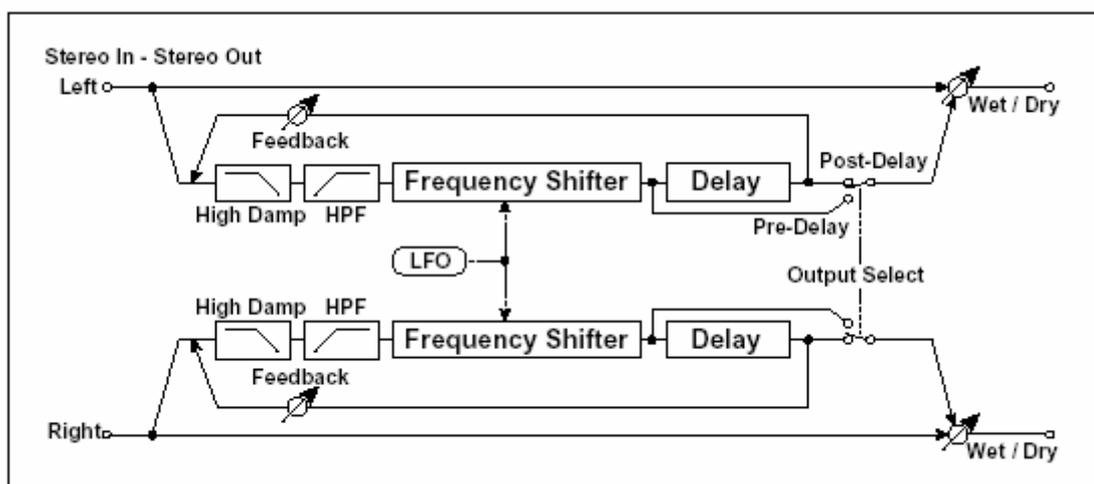
Determina la frecuencia del Oscilador cuando OSC = Fixed.

#### Note Offset Note Fine

Se utilizan para ajustar el Oscilador cuando OSC = Note. Note Offset especifica la diferencia de tono con la nota original. Note Fine permite realizar un ajuste fino de la frecuencia.

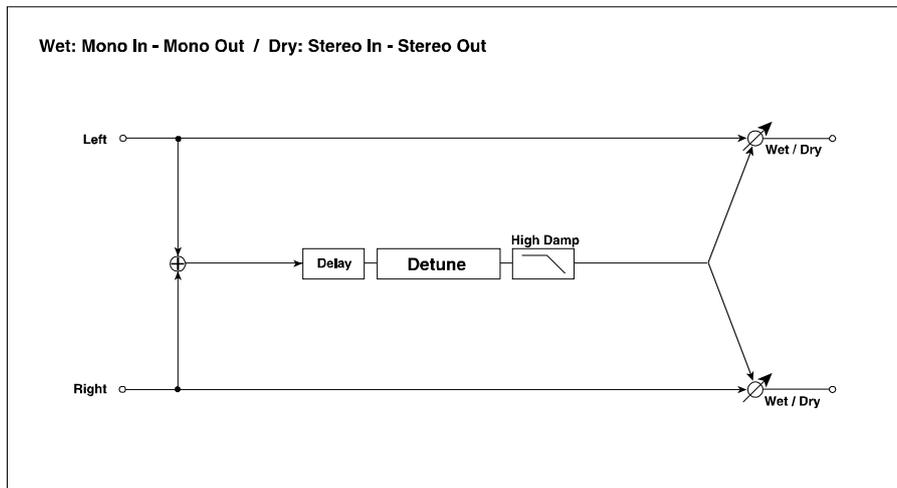
### 066: Stereo Frequency Shifter

Este Efecto Modula el cambio de tono de la señal de entrada mediante un LFO. Se obtiene una gran dispersión estéreo. Resulta especialmente efectivo al mezclar el sonido seco y con efecto.

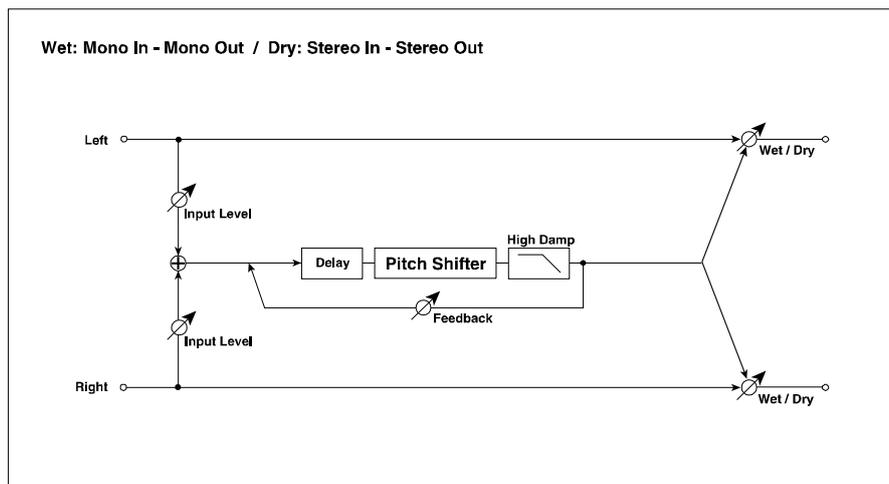


**067: Detune**

Este Efecto es un Desafinador que cambia el tono de la señal. Resulta más natural que el chorus.

**068: Pitch Shifter**

Este Efecto cambia el tono de la señal de entrada. Puede subir o bajar el tono usando retardo con regeneración.

**Mode**

Si no desea aplicar mucho cambio de tono, seleccione Fast. Si desea un gran cambio de tono, seleccione Slow.

**Delay Time Feedback**

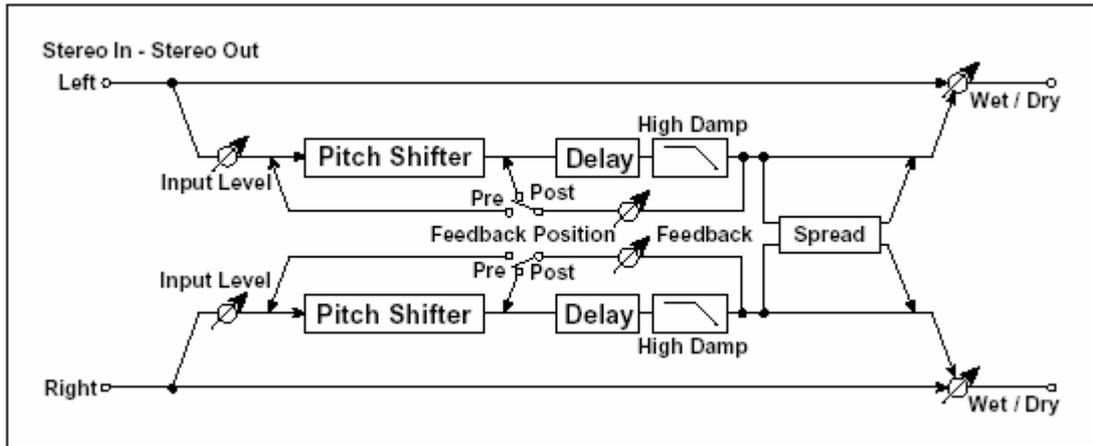
Ajustan el tiempo de retardo y la regeneración.

**Pitch 1/2 tone Scr Amt Fine Amt**

La cantidad de cambio de tono vendrá determinada por Pitch + Fine. La cantidad de Modulación será b: Amt + c: Amt. Ambos usan el Parámetro de fuente de modulación.

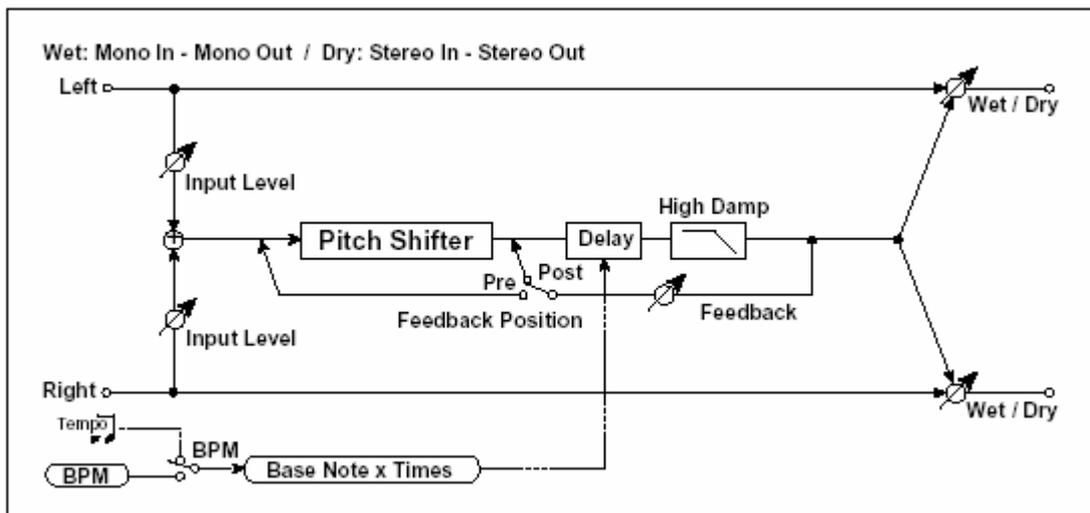
### 069: Stereo Pitch Shifter

Este Efecto estéreo cambia el tono de la señal de entrada. Puede subir o bajar el tono usando retardo con regeneración.



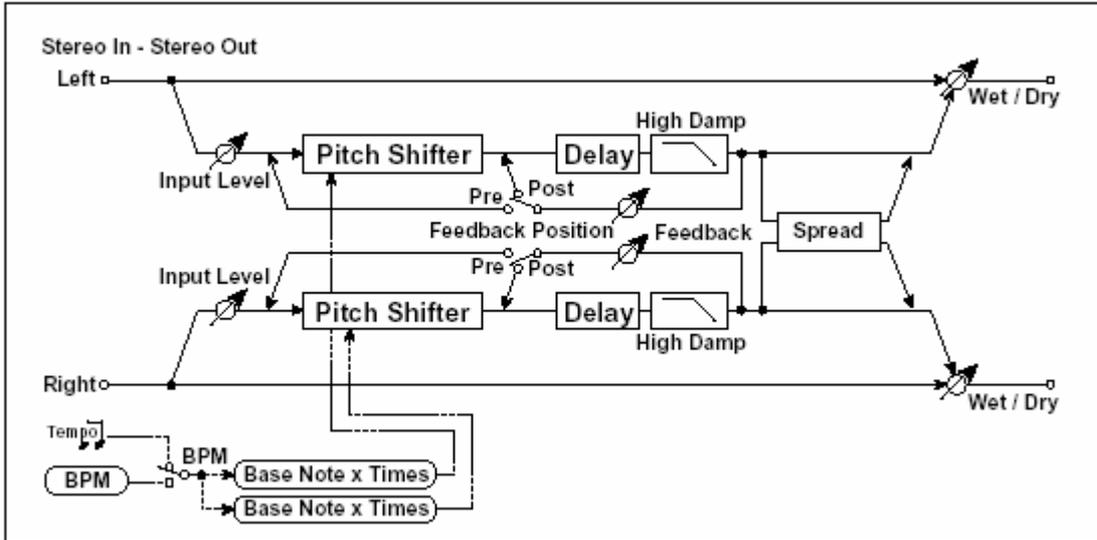
### 070: Pitch Shifter BPM

Puede Ajustar el tiempo de retardo para que coincida con el tiempo de la canción.



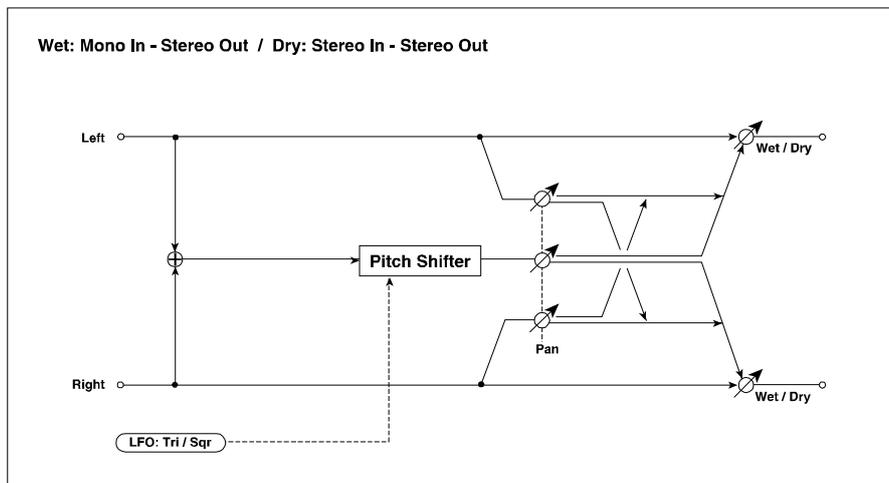
**071: Stereo Pitch Shifter BPM**

Efecto estéreo en el que Puede Ajustar el tiempo de retardo para que coincida con el tempo de la canción.



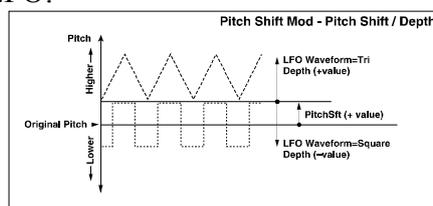
**072: Pitch Shift Mod.**

Este Efecto Modula el cambio de tono de la señal de entrada mediante un LFO. Se obtiene una gran dispersión estéreo. Resulta especialmente efectivo al mezclar el sonido seco y con efecto.



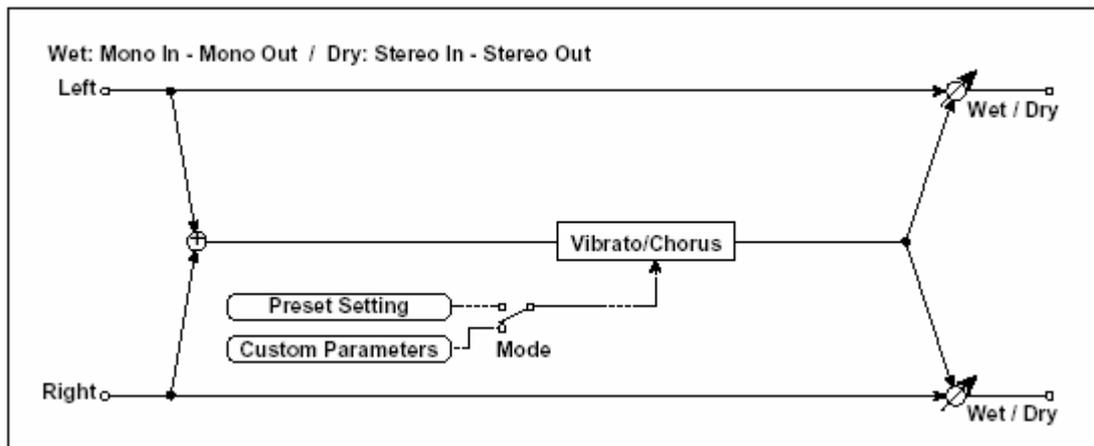
**Wet/Dry** **Pan:** El panorama Pan envía el sonido seco y con efecto a distintas posiciones estéreo. Con L el sonido con Efecto se envía a la izquierda y el sonido seco a la derecha. Con Wet/Dry = Wet la proporción seco/efecto será 1:1.

**PitchSft [cent]** **Depth:** Estos Parámetros ajustan la cantidad de cambio de tono y la cantidad de Modulación del LFO.



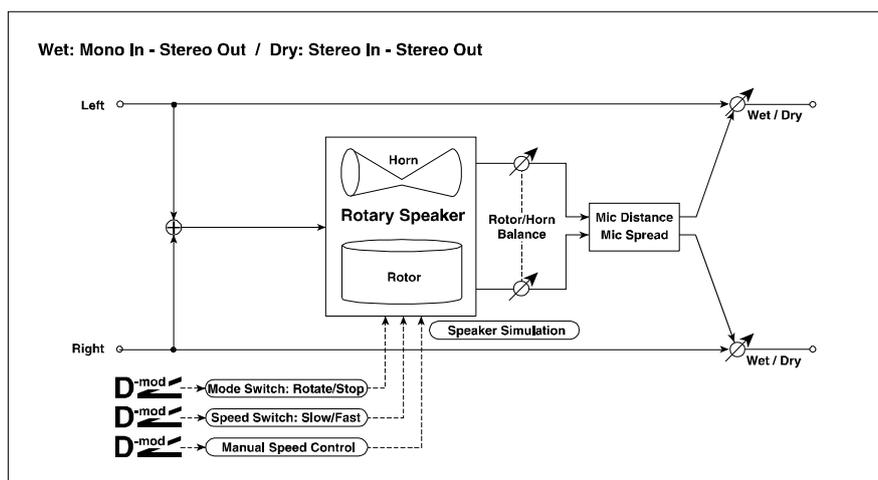
### 073: Organ Vibrato/Chorus

Vibrato y chorus de un órgano clásico.



### 074: Rotary Speaker

Este Efecto simula el altavoz rotatorio que es típico en sonidos de órgano. Puede usar Modulación Dinámica. El Efecto también simula distintas configuraciones de micrófonos.



#### Sw

Este Parámetro determina la conmutación entre las velocidades lenta y rápida.

Cuando Sw = Moment, la velocidad es normalmente lenta. Sólo será rápida si mantiene pulsado el pedal o mueve el joystick del teclado conectado mediante MIDI.

**MIDI** Cuando la fuente de Modulación está por debajo de 64, se seleccionará la velocidad lenta, y con 64 o más la velocidad será rápida.

Cuando Sw = Toggle, la velocidad es conmutada entre despacio y deprisa cada vez que pulse el pedal o mueva el joystick del teclado conectado mediante MIDI.

**MIDI** Cada vez que el valor de la fuente de Modulación exceda 64, la velocidad cambia entre despacio y deprisa.

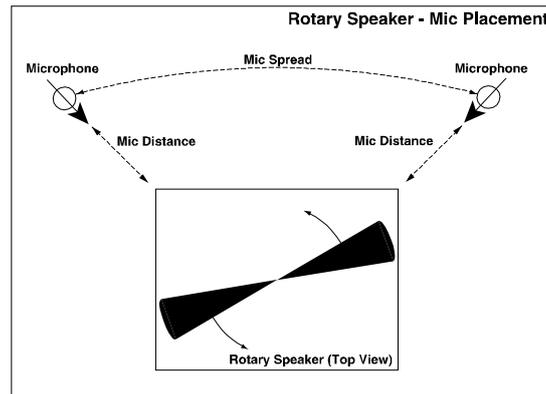
## Manu.Spd Control

Si desea controlar la velocidad de rotación manualmente, seleccione en este Parámetro la fuente de Modulación. Si no desea un control manual, seleccione Off.

## Mic Distance

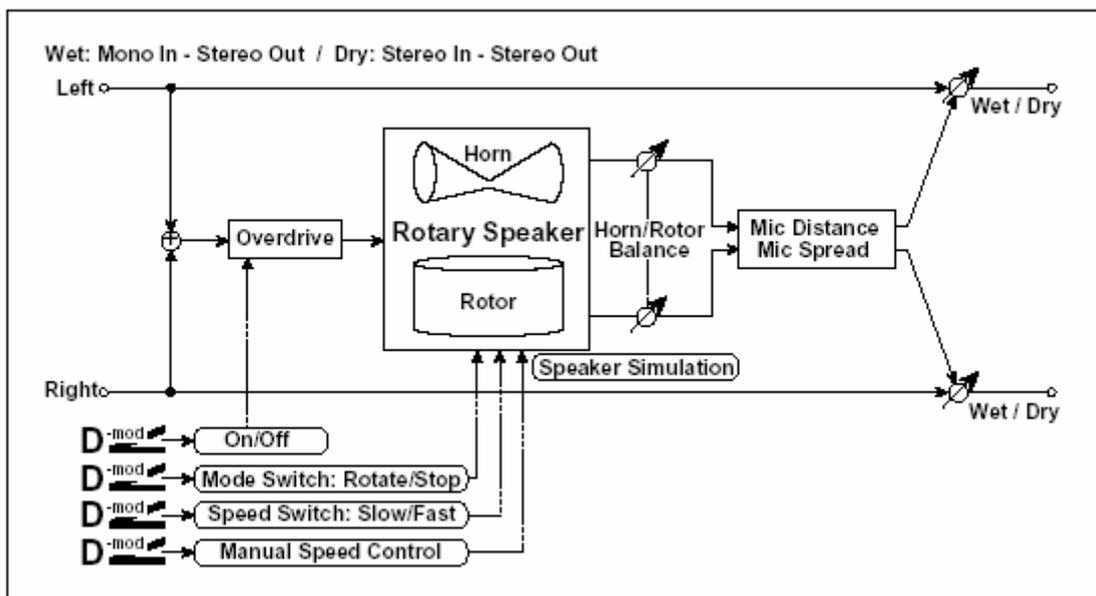
## Mic Spread

Simula la colocación de micrófonos estéreo.



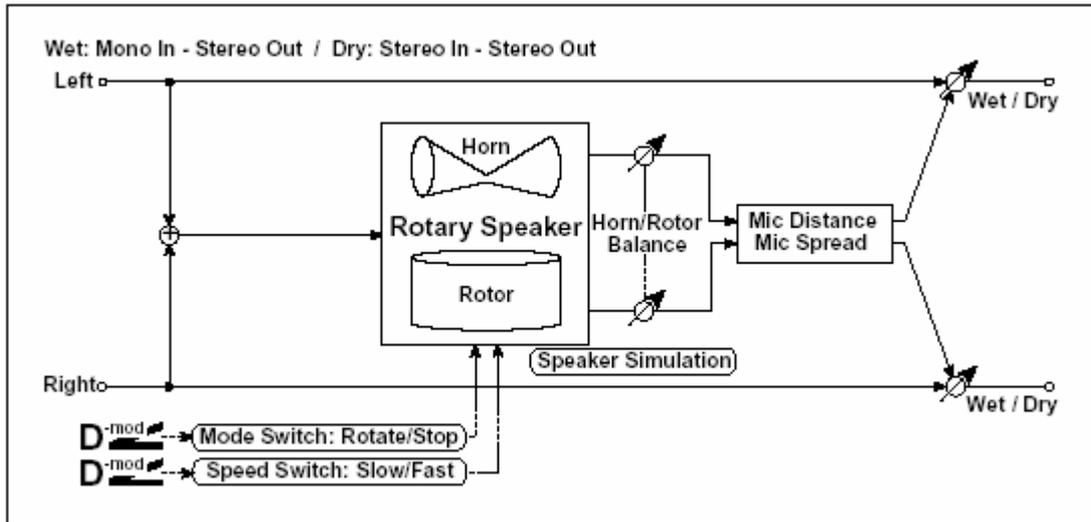
## 075: Rotary Speaker Pro OD

Este Efecto estéreo simula el altavoz rotatorio con saturación de amplificador que es típico en sonidos de órgano. Puede usar Modulación Dinámica. El Efecto también simula distintas configuraciones de micrófonos.



**076: Rotary Speaker Pro CX**

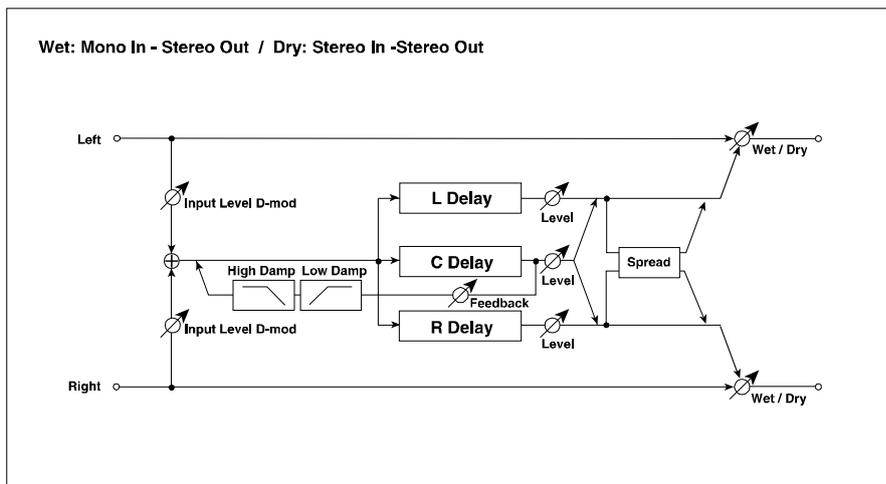
Este Efecto estéreo simula el altavoz rotatorio con un sonido muy realista, especial para sonidos de órgano tipo CX-3.



## Efectos de retardo: Delay

### 077: L/C/R Delay

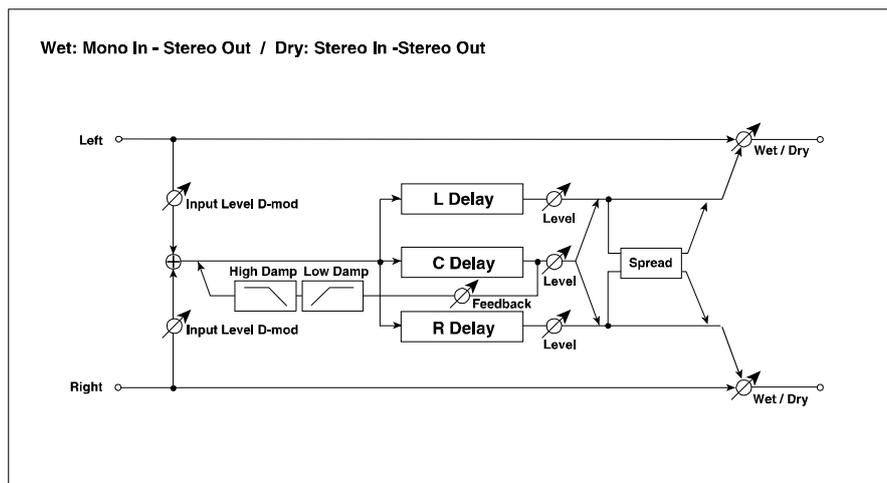
Este Retardo Multi Pinchazo envía las repeticiones a la izquierda, centro y derecha. Puede ajustar también la dispersión.



**e: High Damp % / e: Low Damp %:** Estos Parámetros determinan la atenuación de agudos y graves.

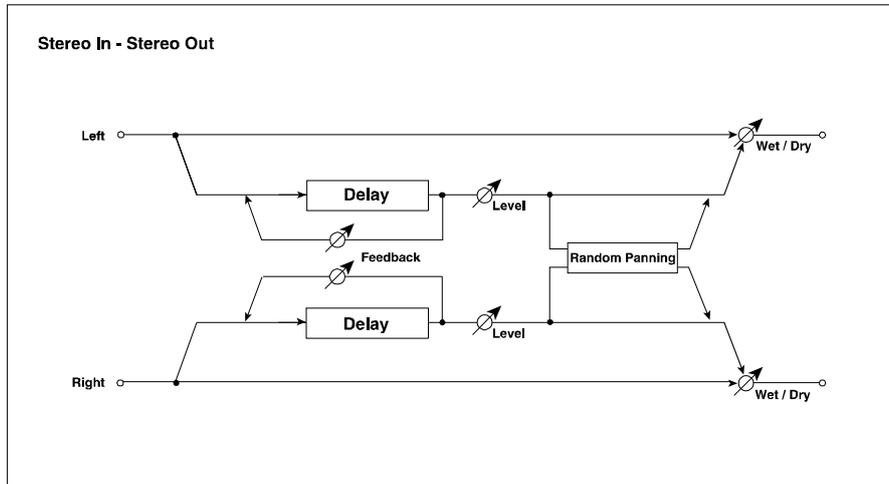
### 078: L/C/R Long Delay

Este Efecto es un Retardo Estéreo Multi Pinchazo. Las repeticiones se envían a la izquierda, centro y derecha. El tiempo máximo de retardo es de 5460 ms.



**079: Stereo/Cross Delay**

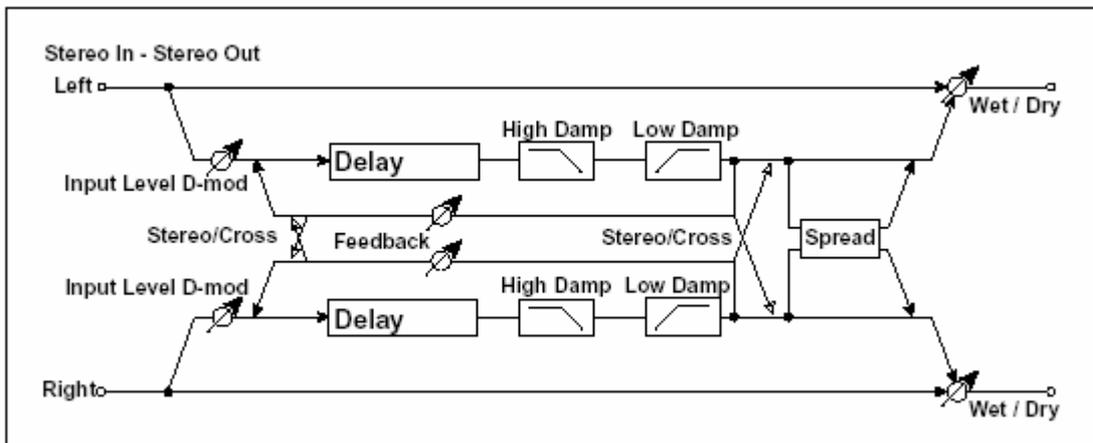
Este Retardo Estéreo, crea un panorama cruzado.



**080: Stereo/Cross Long Delay**

Este Retardo Estéreo, crea un panorama cruzado.

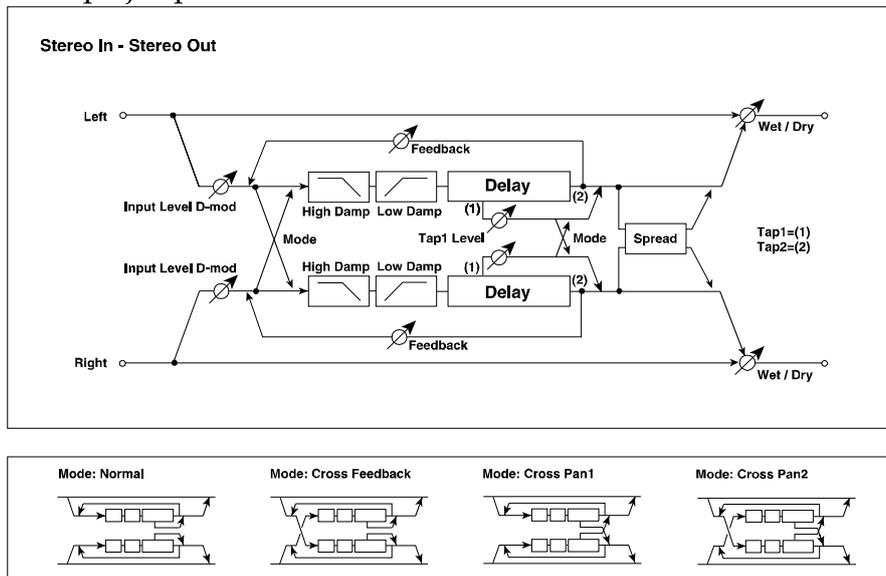
El tiempo máximo de retardo es de 2730 ms.



### 081: Stereo Multitap Delay

(Retardo Multipinchazo Estéreo)

Este Efecto Estéreo retarda la señal con dos pinchazos por cada repetición. Puede crear complejos patrones de retardo.



#### Mode

Puede cambiar la ruta tal como muestra la figura superior.

Para que este Parámetro sea efectivo debe enviar sonidos distintos a cada canal.

#### Tap 1 Level

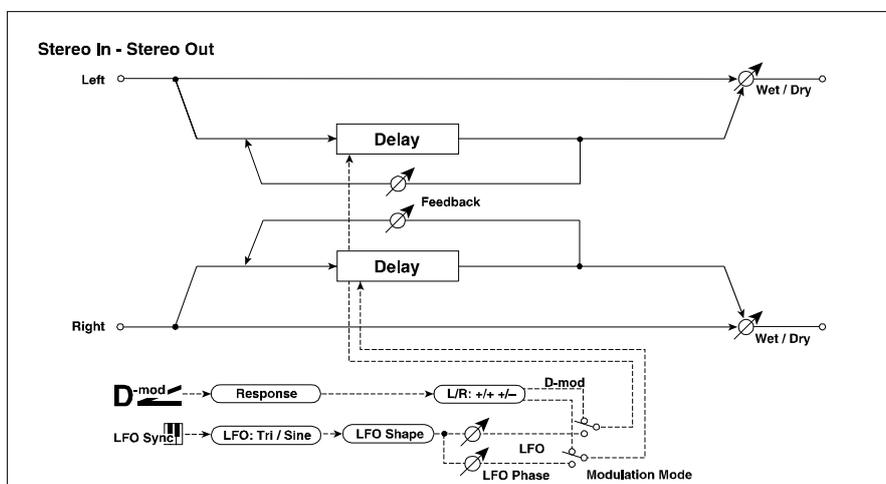
Este Parámetro ajusta el nivel de salida del pinchazo 1.

Al crear una diferencia de nivel con el pinchazo 2 puede dar más animación al patrón de repeticiones.

### 082: Stereo Modulation Delay

Este Retardo Estéreo usa un LFO para modular el tiempo de retardo. Obtendrá un retardo con barrido.

Puede controlar el tiempo de retardo con una fuente de Modulación.



## LFO Sync

Scr

L LFOphas

R LFOphas

El LFO puede ser inicializado con una fuente de Modulación.

Scr: fuente de Modulación de inicialización del LFO.

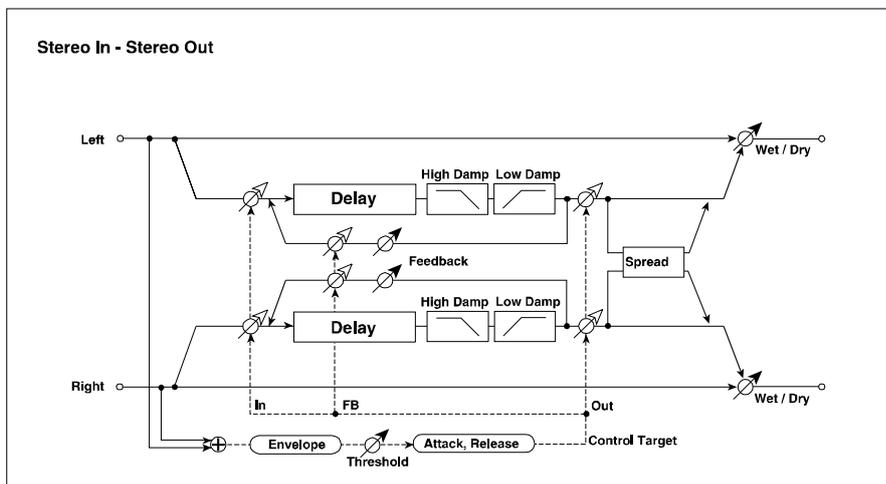
L y R LFOphas ajustan la fase del LFO al ser inicializado.

**MIDI** El Efecto será activado si el valor de fuente de Modulación Dinámica es inferior a 64.

Y será desactivado si dicho valor es de 64 o mayor.

## 083: Stereo Dynamic Delay

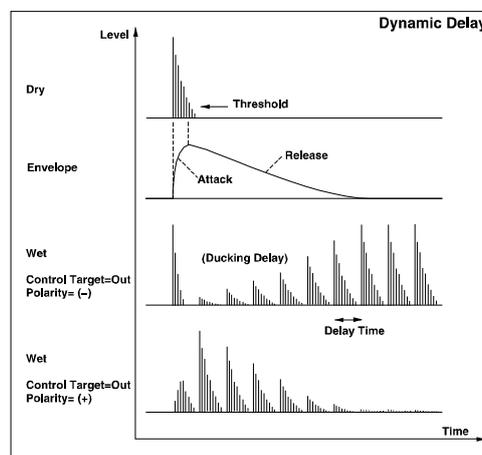
Este Retardo Estéreo Dinámico controla el retardo de acuerdo con el nivel de la señal. Puede aplicar retardo solamente cuando toque fuerte en el teclado, o crear otros efectos.



**Control Target:** Selecciona la fuente de control. Input = señal de entrada. Output = balance de Efectos. FB= regeneración.

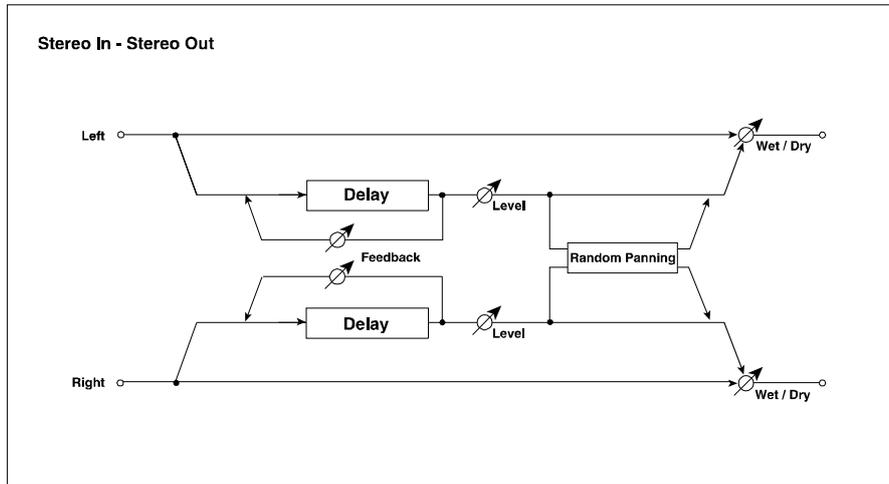
**Polarity / Threshold:** Cuando la polaridad es positiva el retardo se aplica cuando la señal excede el umbral. Cuando la polaridad es negativa el retardo se aplica cuando la señal está por debajo del umbral.

**Attack / Release:** Especifican los tiempos de ataque y relajación del control por nivel de señal.



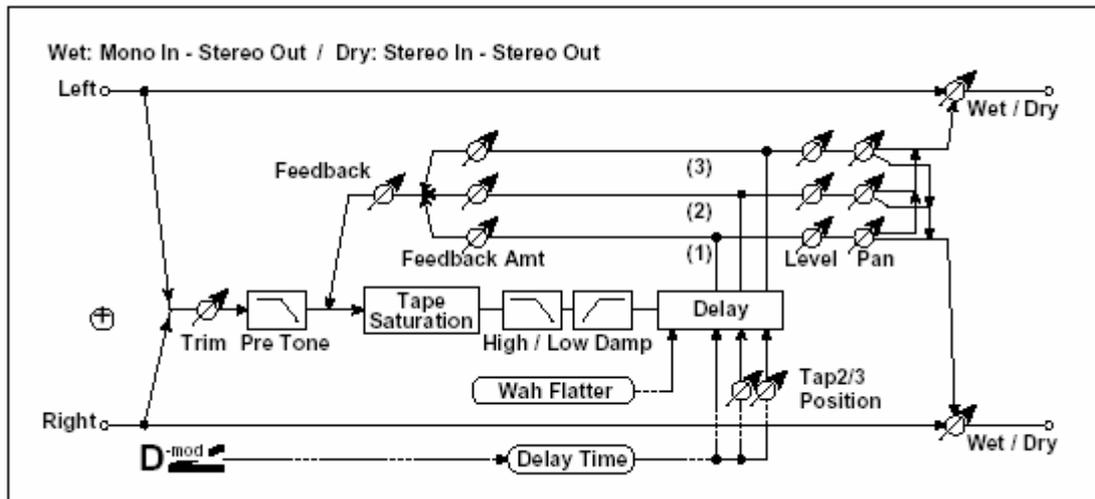
### 084: Stereo Auto Panning Delay

Este Retardo Estéreo, crea un panorama cruzado usando un LFO.



### 085: Tape Echo

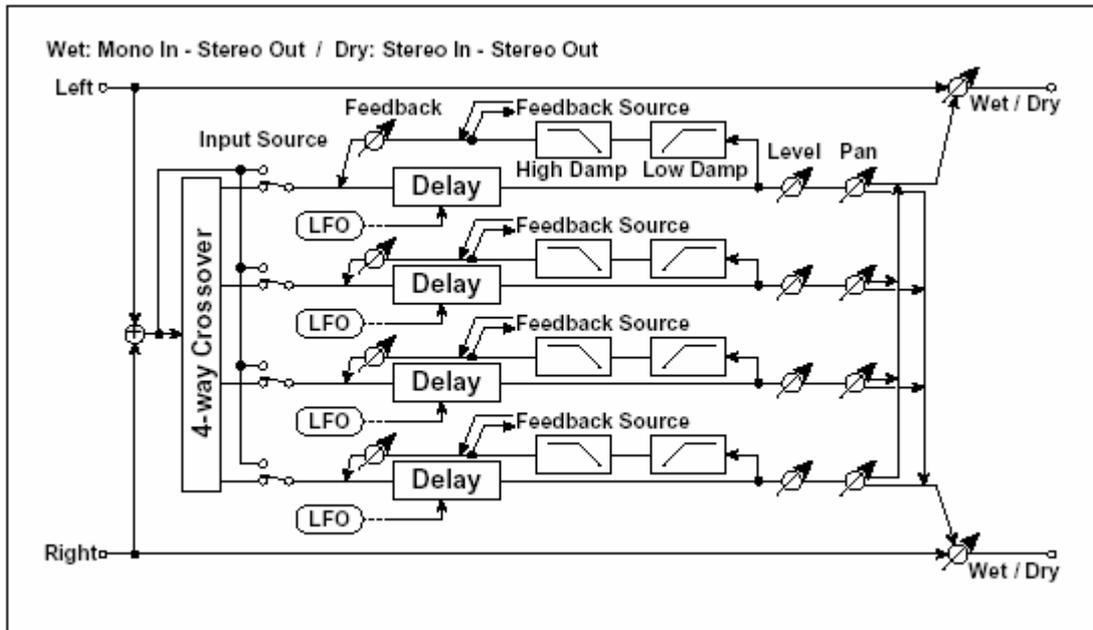
Simulación de eco de cinta con 3 cabezales.



**086: Multiband Mod. Delay**

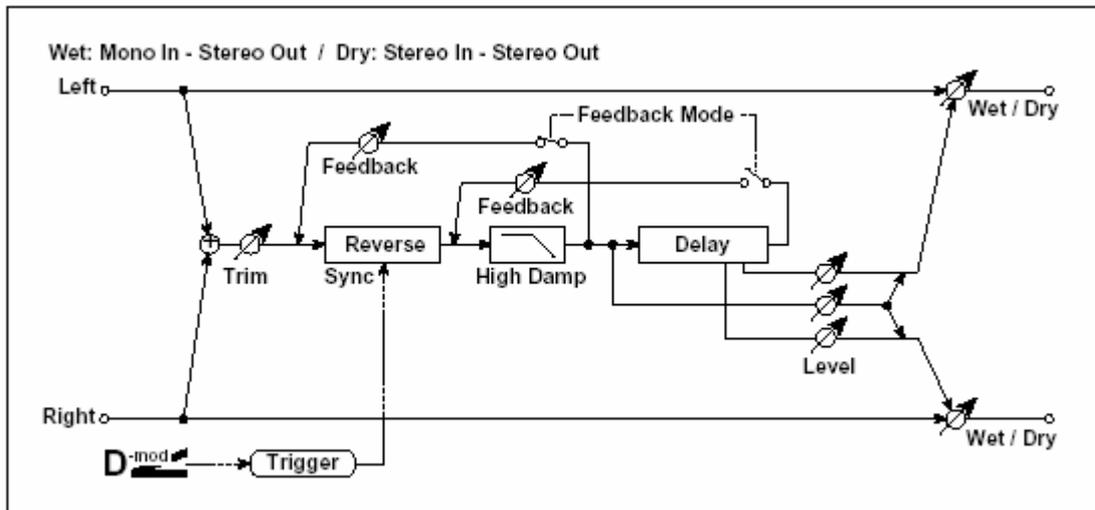
Este Retardo multibanda usa un LFO para modular el tiempo de retardo. Obtendrá un retardo con barrido.

Puede controlar el tiempo de retardo con una fuente de Modulación.



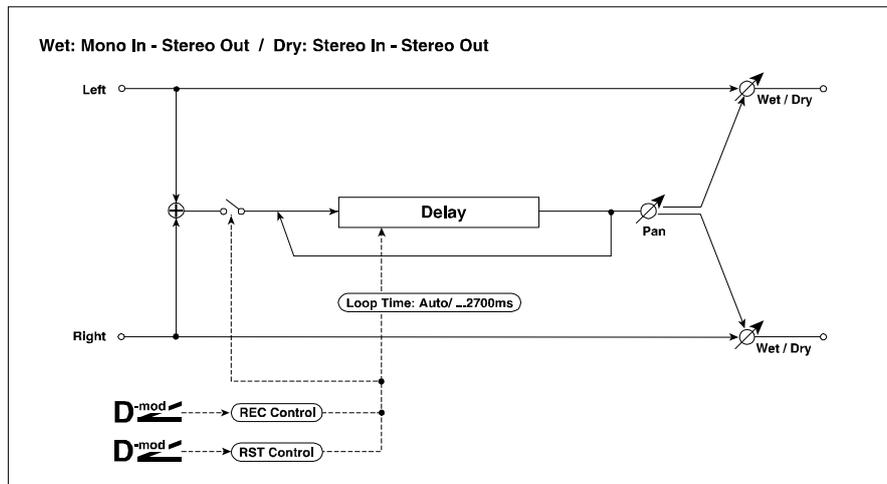
**087: Reverse Delay**

Retardo reverso.



**088: Hold Delay**

Este Efecto graba la señal de entrada y la reproduce repetidamente. Es muy útil para actuaciones en directo.

**Loop Time [ms]**

Auto = el tiempo de bucle se ajusta automáticamente.

Otros valores ajustan el tiempo que desee.

Con Auto, el tiempo de Grabación se ajusta automáticamente mientras la fuente de Modulación o Manual REC estén en On (activado).

No obstante, si el tiempo excede 2700 ms, se ajustará automáticamente a dicho valor.

**REC Ctrl Src****Manual REC**

REC Ctrl Src selecciona la fuente de Modulación que controla la Grabación.

Si este Parámetro está en On o si Manual REC está en On, podrá grabar la señal de entrada.

Si ya hay algo grabado, se grabará encima de lo ya existente.

**MIDI** El Efecto será desactivado si el valor de fuente de Modulación Dinámica es 63 o menor.

Y será activado si dicho valor es de 64 o mayor.

**RST Ctrl Src****Manual RST**

El Parámetro RST Ctrl especifica la fuente de Modulación que controla la Inicialización.

Si este Parámetro está en On o si Manual RST está en On, podrá borrar lo grabado.

Si Loop Time está en Auto, el tiempo de bucle será también inicializado.

**MIDI** El Efecto será desactivado si el valor de fuente de Modulación Dinámica es 63 o menor.

Y será activado si dicho valor es de 64 o mayor.

### Procedimiento 'Hold' cuando Loop Time = Auto

Seleccione las siguientes opciones para cada Parámetro.

Loop Time = Auto

REC Ctrl Src = JS+Y#1

RST Ctrl Src = JS-Y#2

Manual REC = REC Off

Manual RST = RESET

Las grabaciones se grabarán al producirse la inicialización.

Manual RST = Off

Se anula la inicialización y la unidad entra en modo de lista para Grabación.

Mueva el Joystick del teclado conectado en la dirección +Y (hacia adelante) y toque unas notas que desee grabar. Al dejar que el Joystick vuelva a su posición original la Grabación terminará.

Con Auto, el tiempo de Grabación se ajusta automáticamente.

No obstante, si el tiempo excede 2700 ms, se ajustará automáticamente a dicho valor.

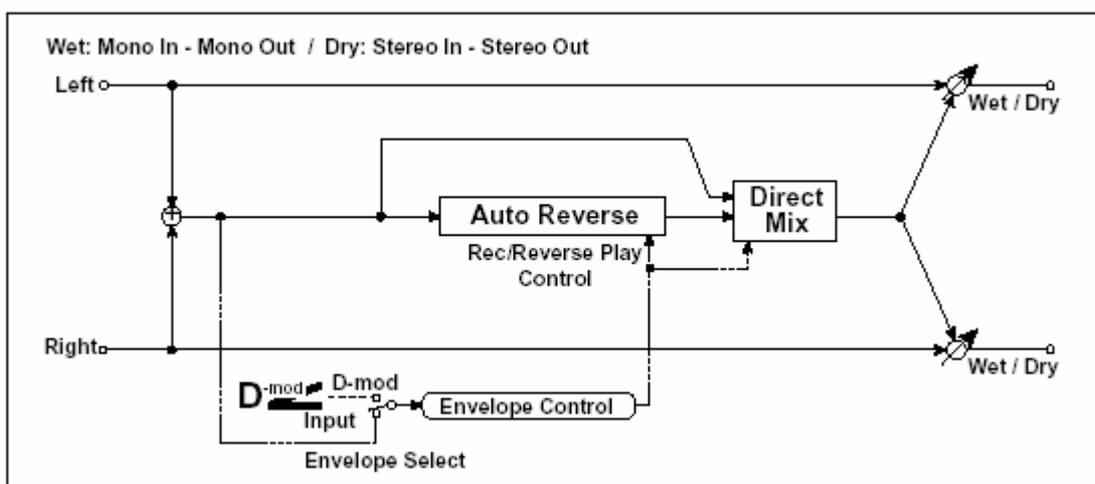
Si comete un error durante la Grabación, mueva el Joystick en la dirección -Y (hacia atrás) para inicializar.

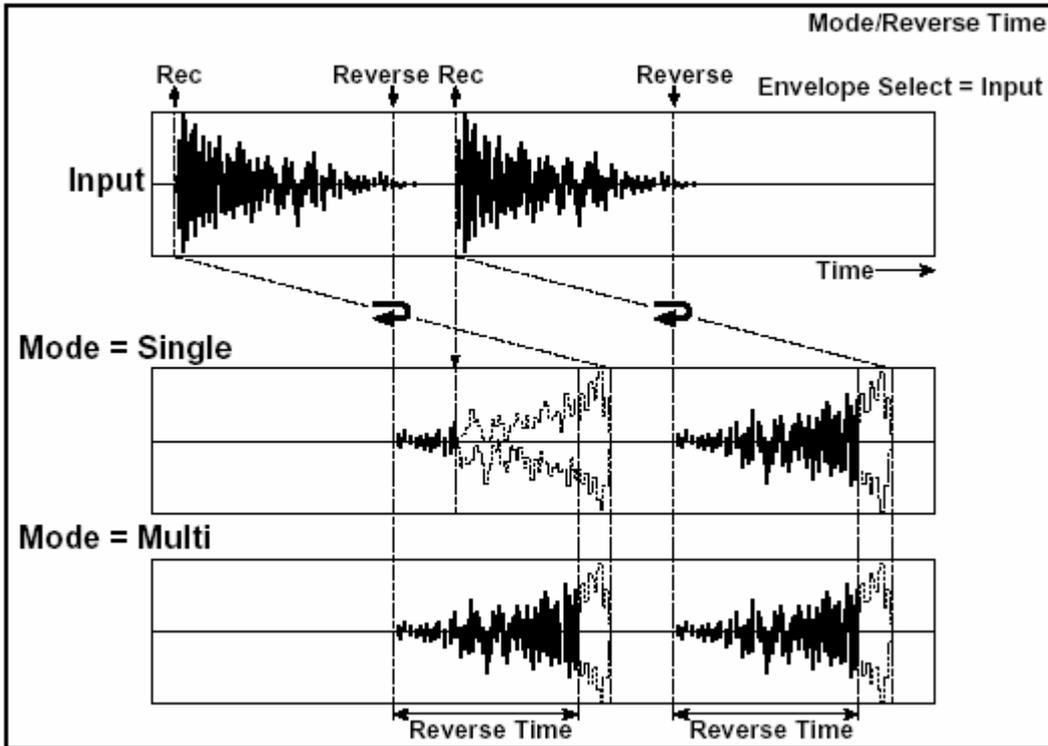
La frase grabada será repetida una y otra vez. Puede usar esta función para crear un acompañamiento.

Moviendo el Joystick en la dirección +Y puede regrabar varias interpretaciones sobre las notas ya grabadas.

### **089: Auto Reverse**

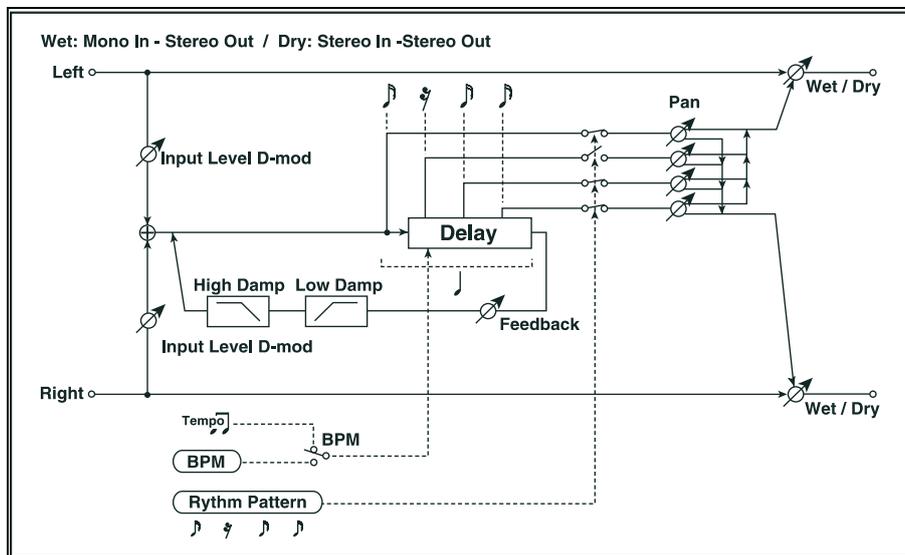
Simulación de Efecto de cinta en Reproducción inversa.





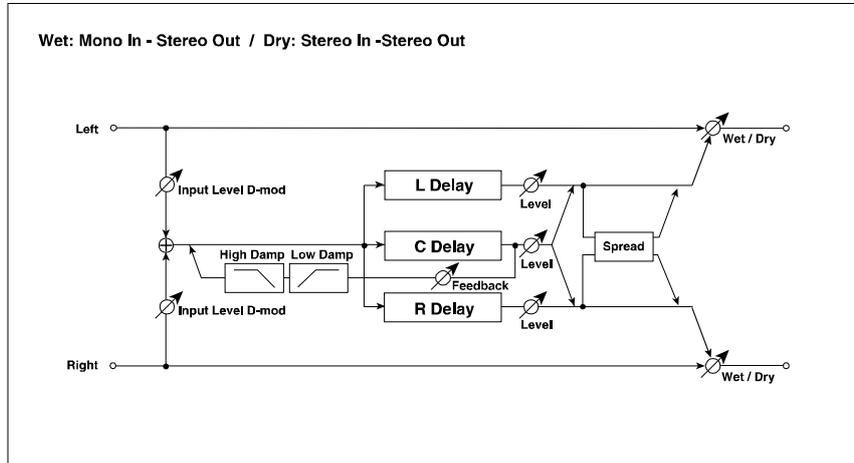
**090: Sequence BPM Delay**

Este Retardo Multi Pinchazo le permite seleccionar un tempo y un Patrón rítmico para cada pinchazo.



### 091: L/C/R BPM Delay

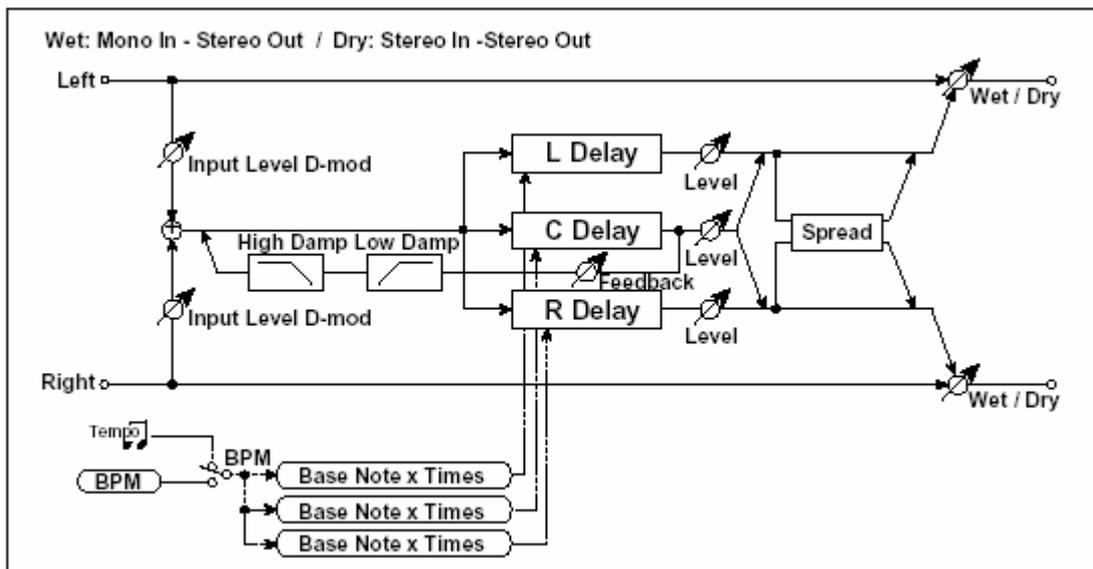
Este Retardo Multi Pinchazo le permite sincronizar el retardo con el tempo de la canción.



### 092: L/C/R BPM Long Delay

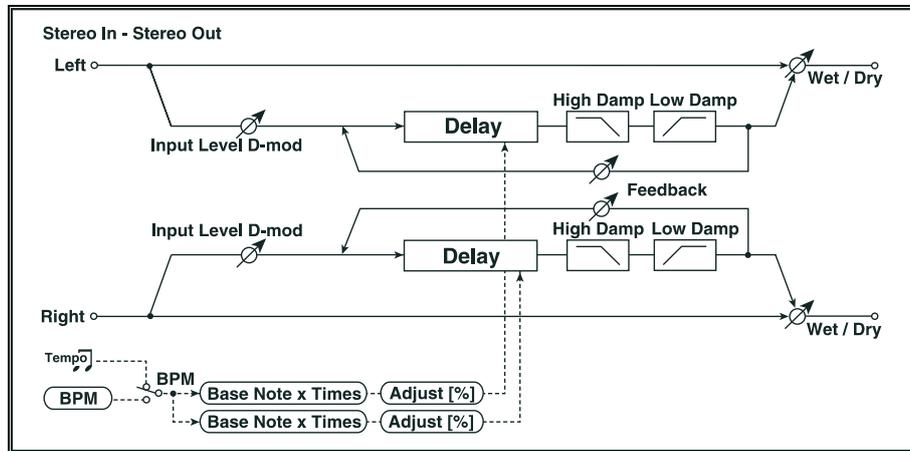
Este Retardo Multi Pinchazo le permite sincronizar el retardo con el tempo de la canción.

Tiempo de retardo hasta 5460 ms.



### 093: Stereo BPM Delay

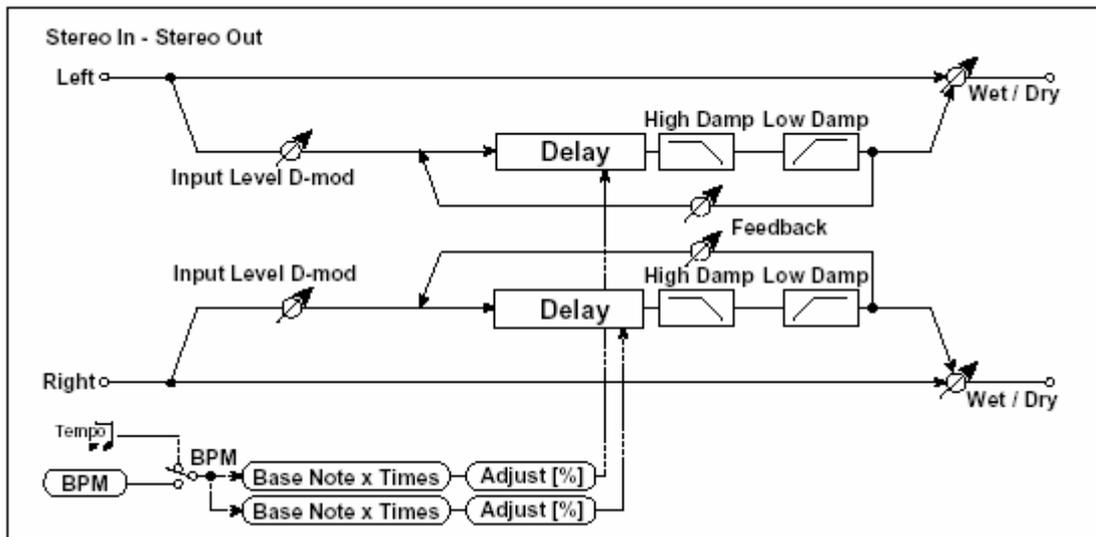
Este Retardo Multi Pinchazo le permite sincronizar el retardo con el tempo de la canción.



### 094: Stereo BPM Long Delay

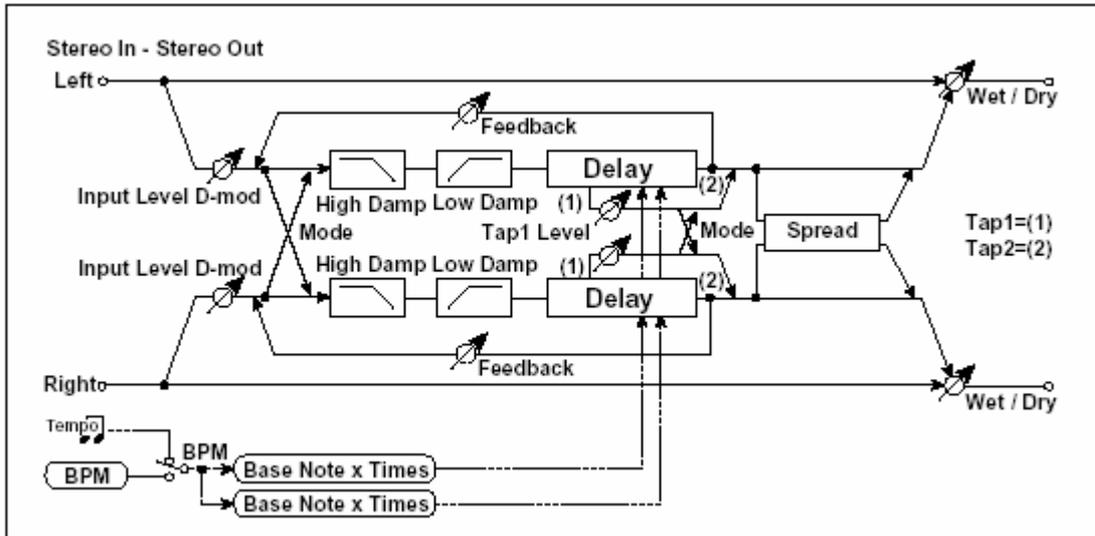
Este Retardo Multi Pinchazo le permite sincronizar el retardo con el tempo de la canción.

Tiempo de retardo hasta 2730 ms.



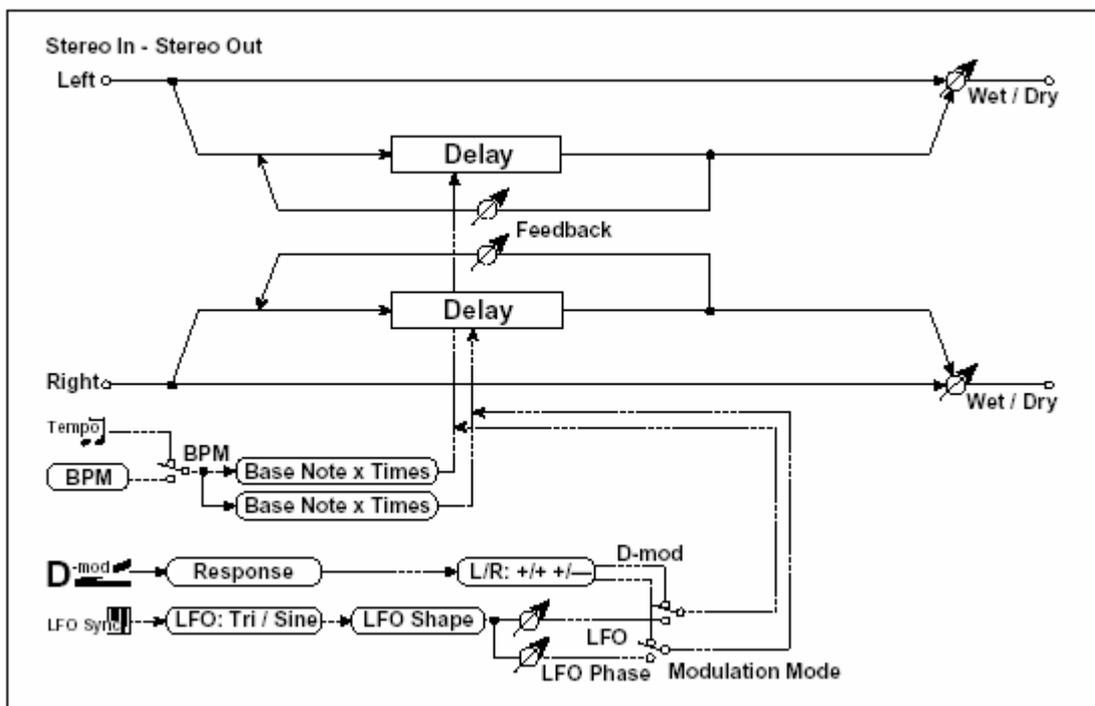
**095: Stereo BPM Multitap Delay**

Este Retardo Multi Pinchazo le permite sincronizar el retardo con el tempo de la canción.



**096: Stereo BPM Mod. Delay**

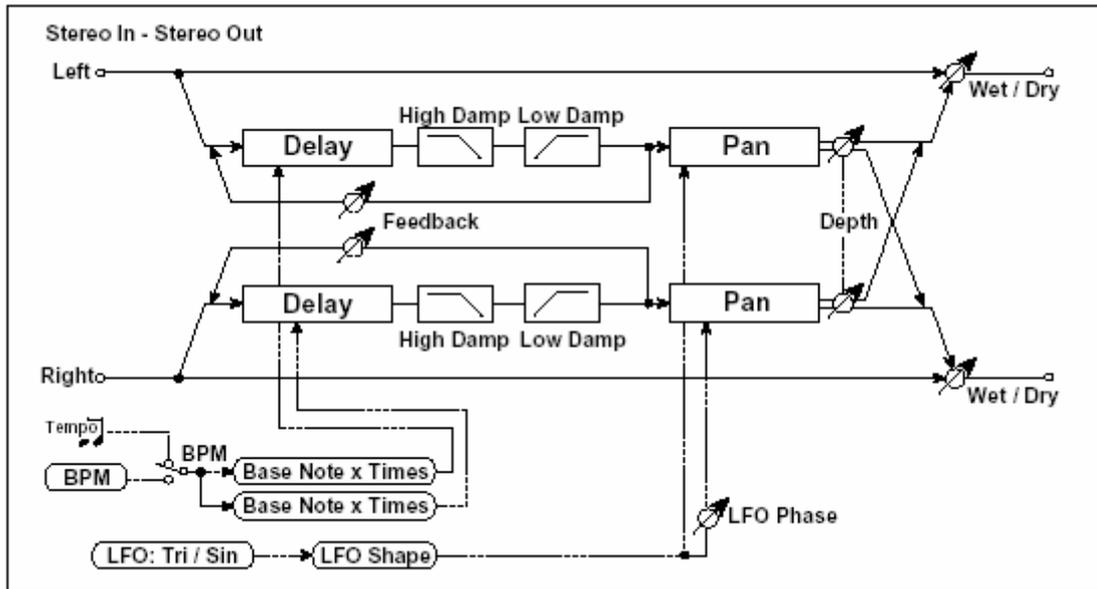
Este Retardo con Modulación le permite sincronizar el retardo con el tempo de la canción.



**097: St. BPM Auto Panning Dly**

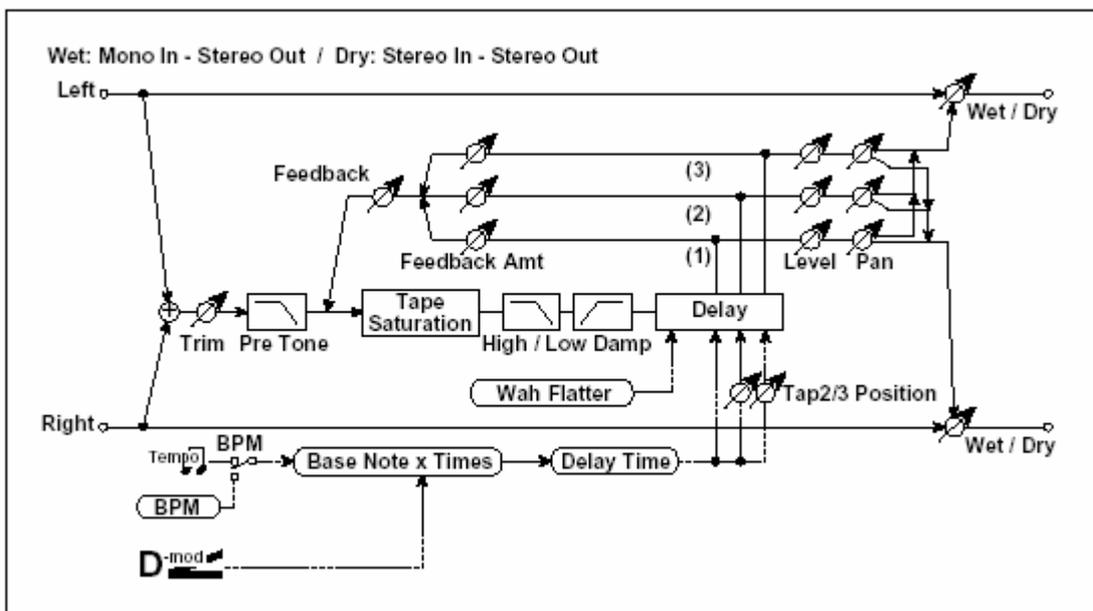
Este Retardo ofrece un Auto-Panorama Estéreo y le permite sincronizar el retardo con el tiempo de la canción.

Puede ampliar la imagen estéreo cambiando la fase de los LFO.



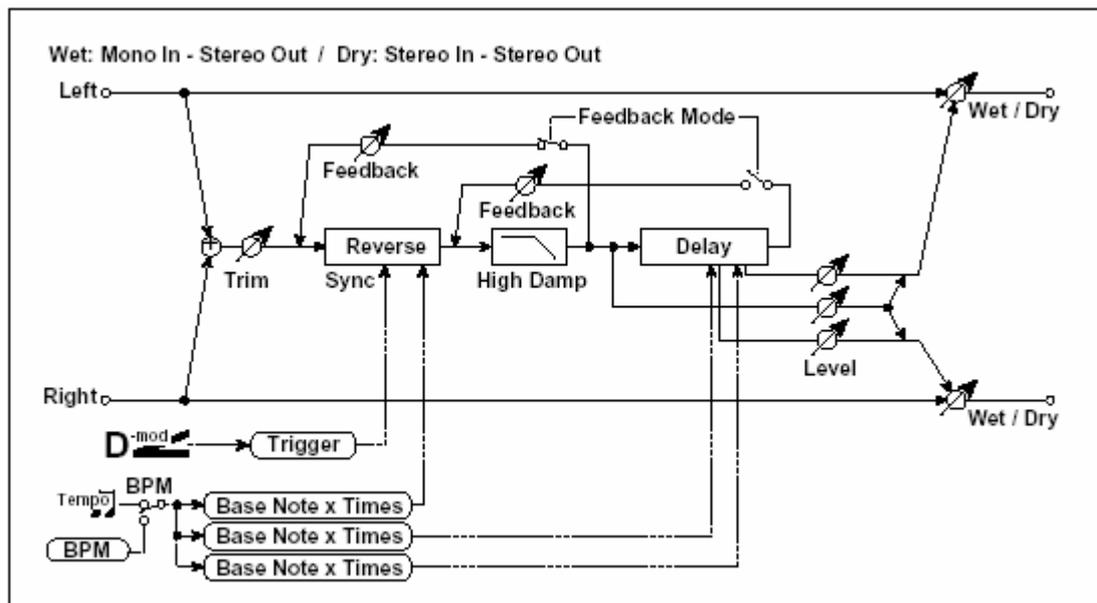
**098: Tape BPM Echo**

Simulación de eco de cinta con 3 cabezales y le permite sincronizar el retardo con el tiempo de la canción.



**099: Reverse BPM Delay**

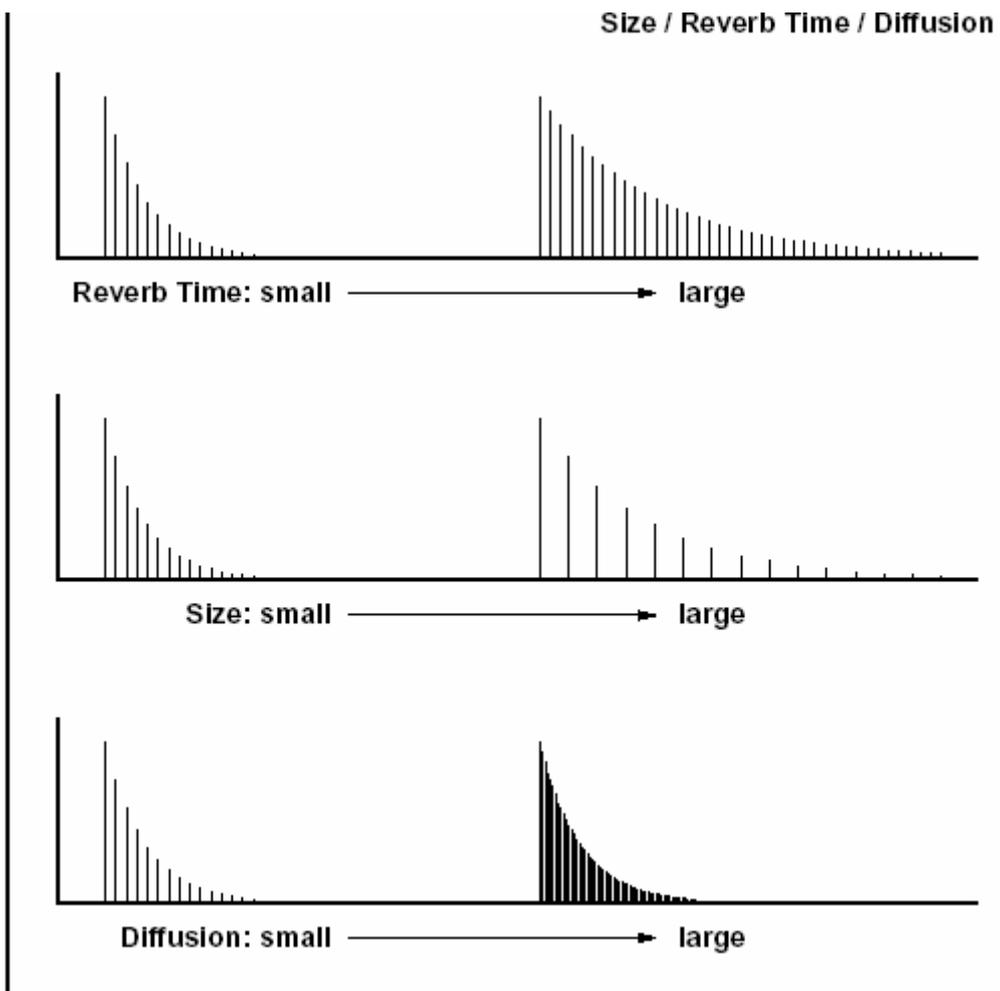
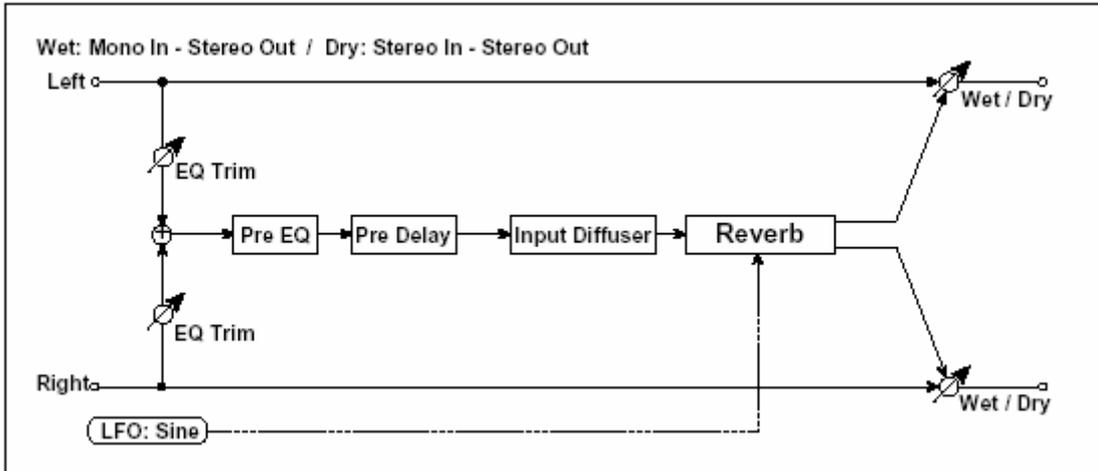
Retardo reverso y le permite sincronizar el retardo con el tempo de la canción.



**Reverberación y Primeras Reflexiones**

**100: Overb**

Reverberación muy natural de alta calidad que permite la Simulación de los elementos de una sala.



**101: Reverb Hall**

Este Efecto simula la Reverberación de una sala de concierto de tamaño mediano.

**102: Reverb SmothHall**

Esta Reverberación tiene una curva suave de relajación. Con tiempos de Reverberación largos, puede simular una gran sala o estadio.

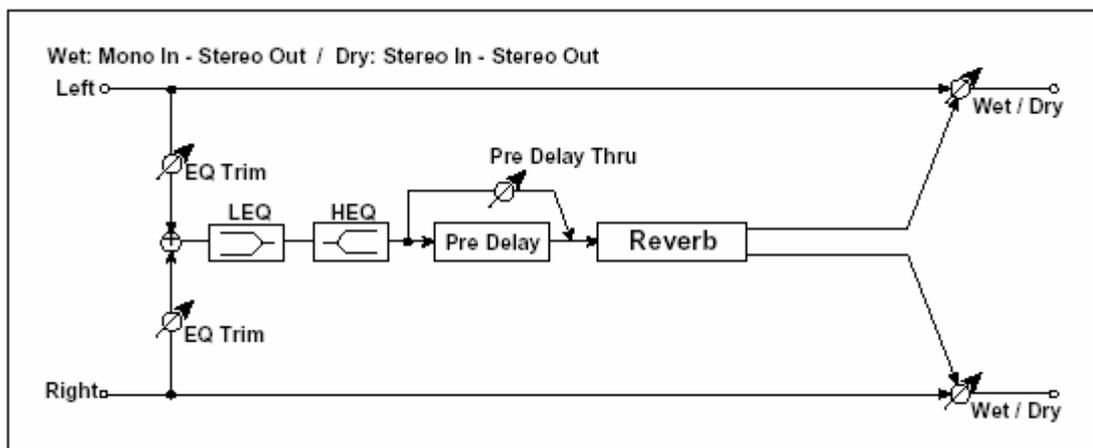
**103: Reverb Wet Plate**

Este Efecto simula la Reverberación de una Placa Densa.

Puede crear un sonido cálido de Reverberación.

**104: Reverb Dry Plate**

Esta Reverberación de Placa es más ligera. Puede crear un sonido de Reverberación seca.

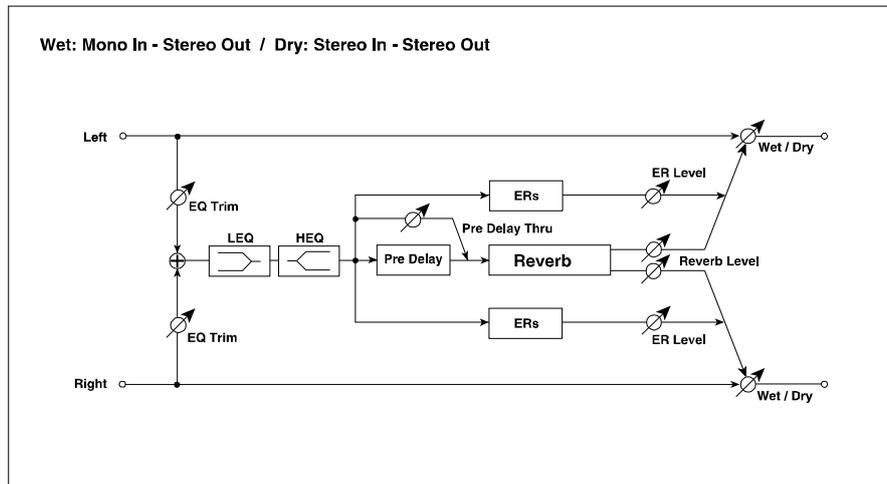
**105: Reverb Room**

Este Efecto simula la Reverberación de una habitación enfatizando las Primeras Reflexiones.

Ajustando el balance entre primeras reflexiones y Reverberación puede simular el tipo de muros de la habitación.

## 106: Reverb BrightRoom

Esta Reverberación crea un sonido de habitación brillante.

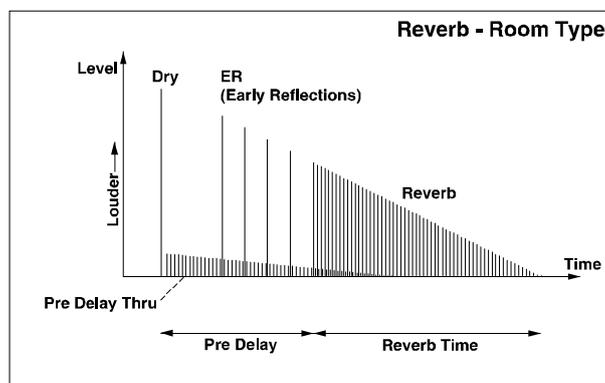


### ER Level / Reverb Level:

Estos Parámetros ajustan el nivel de primeras reflexiones y de Reverberación.

Cambiando estos Parámetros podrá definir el tipo de muros de la habitación.

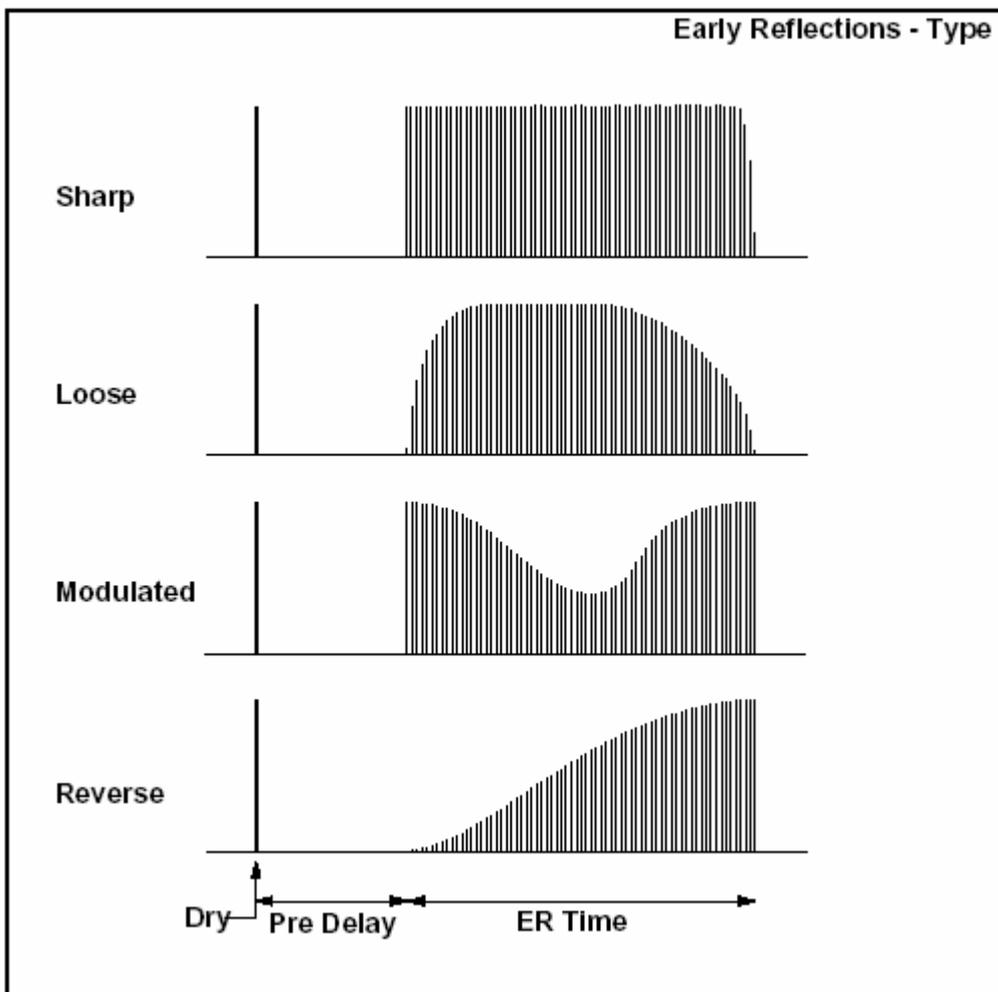
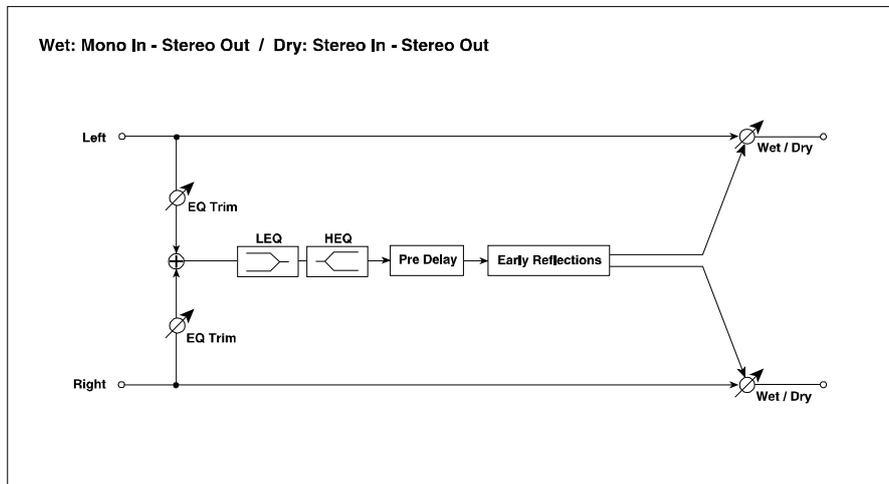
Un valor alto de ER simula paredes duras y sin materiales absorbentes.



### 107: Early Reflections

(Primeras Reflexiones)

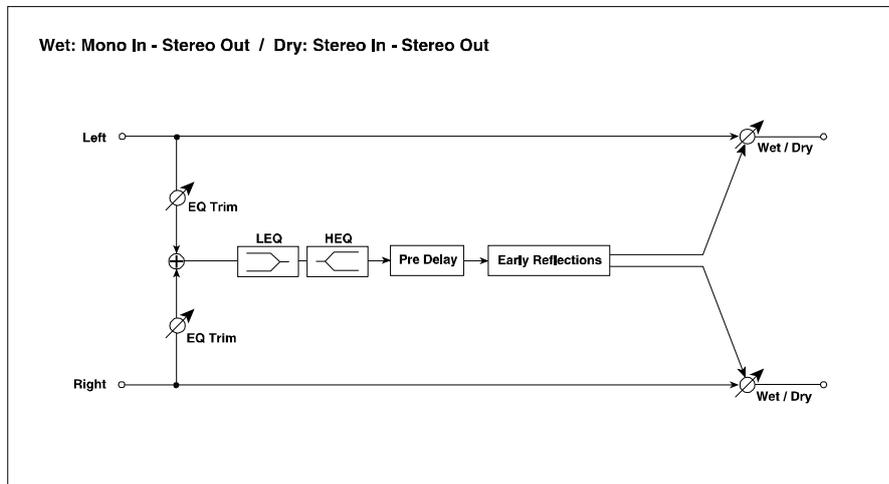
Este Efecto representa la porción del Primeras Reflexiones de la Reverberación.



## 108: Early Reflections Hi Dens

(Primeras Reflexiones)

Este Efecto representa la porción del Primeras Reflexiones de la Reverberación. Este Efecto tiene el doble de reflexiones, creando un sonido más denso y suave.

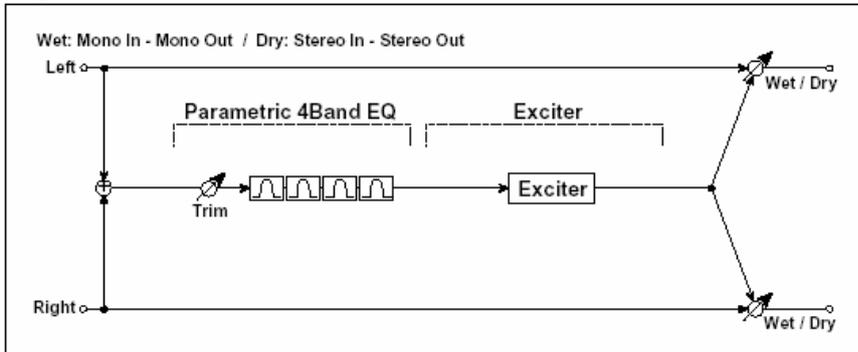


**Efectos Mono y Mono en Serie**

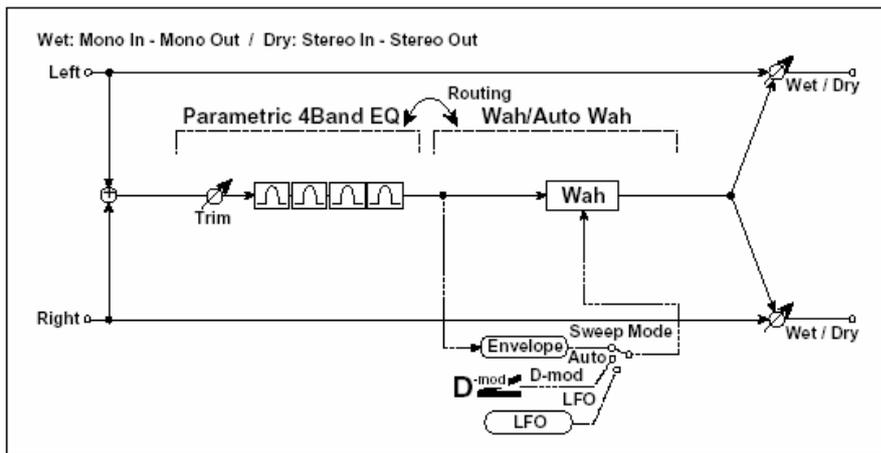
**109: P4EQ - Exciter**

Este Efecto aumenta la claridad de un sonido y proporciona mayor definición. También funciona como un Exciter.

Dispone de Ecuilizador de 4 bandas.



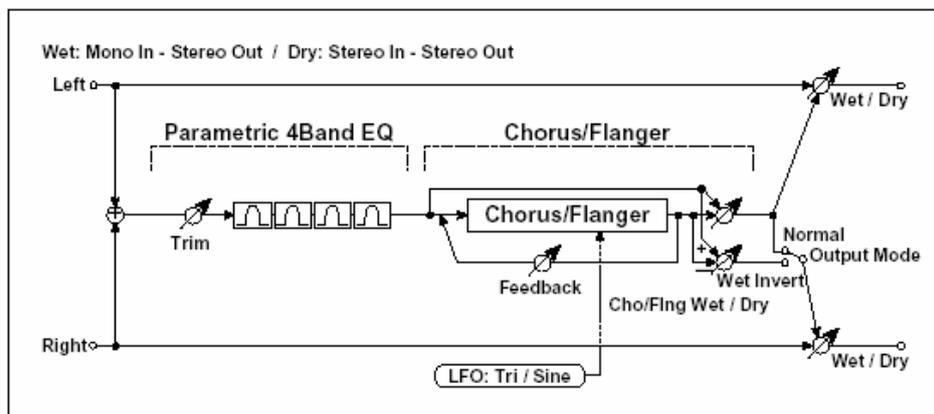
**110: P4EQ - Wah**



**111: P4EQ - Chorus/Flanger**

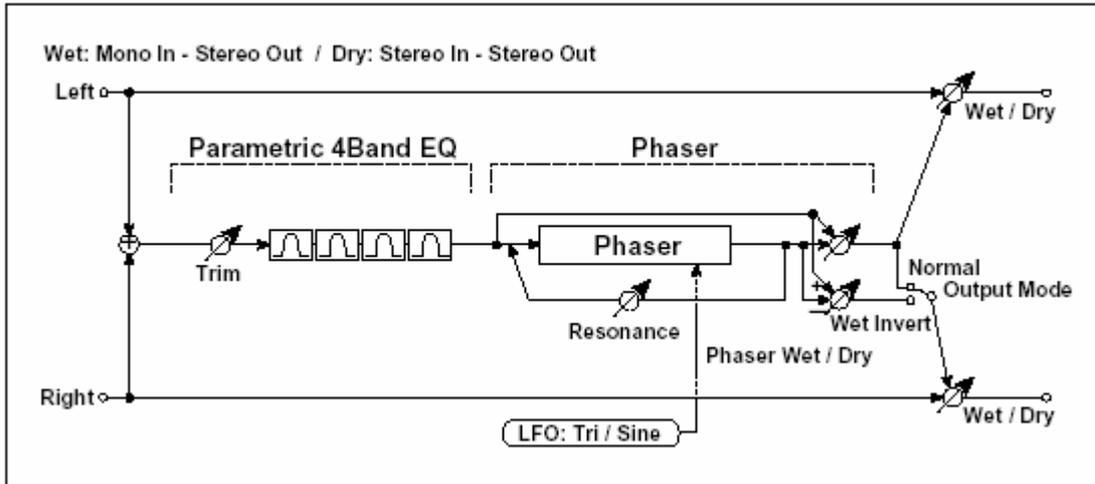
Chorus y flanger.

Dispone de Ecuilizador de 4 bandas.



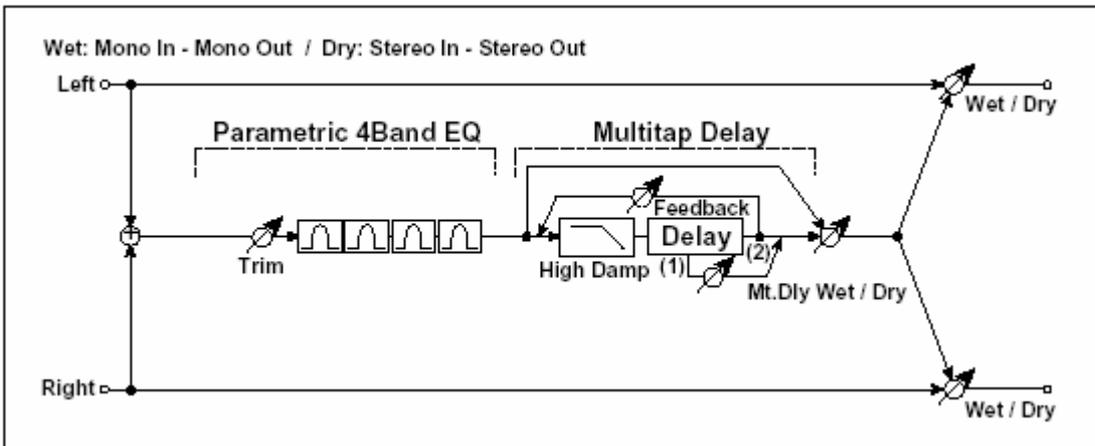
**112: P4EQ - Phaser**

Phaser. Dispone de Ecuador de 4 bandas.



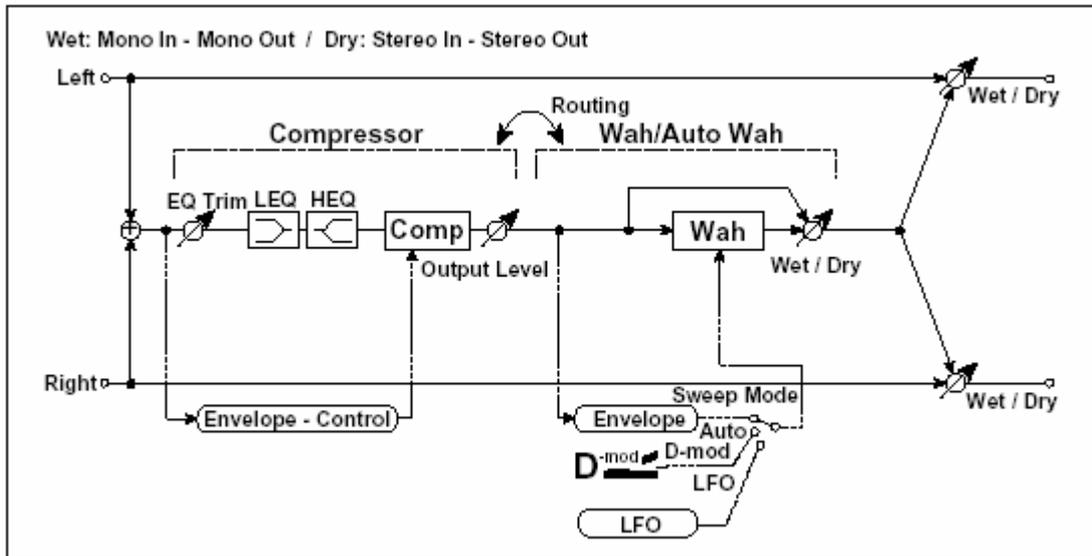
**113: P4EQ - Multitap Delay**

Retardo multi pinchazo. Dispone de Ecuador de 4 bandas.



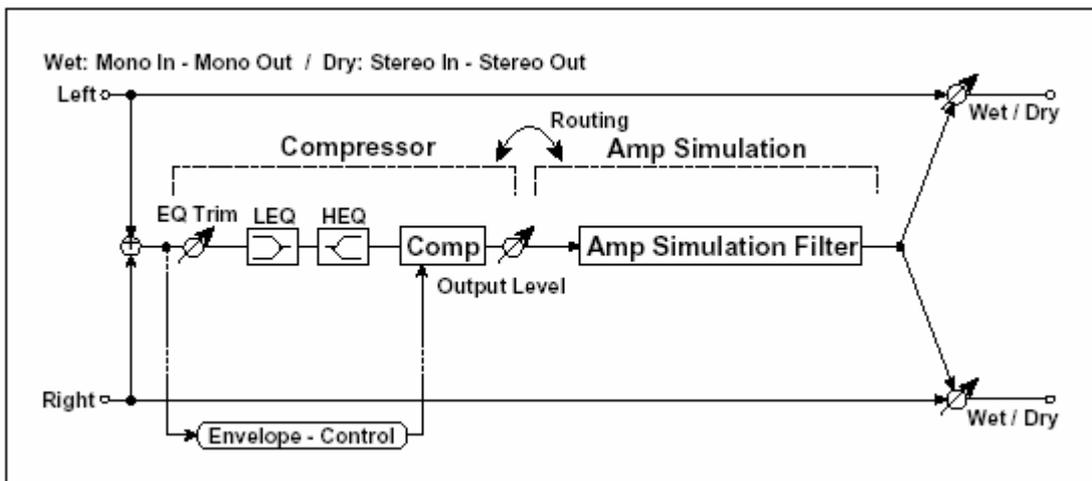
### 114: Comp - Wah

Compresor y wah.



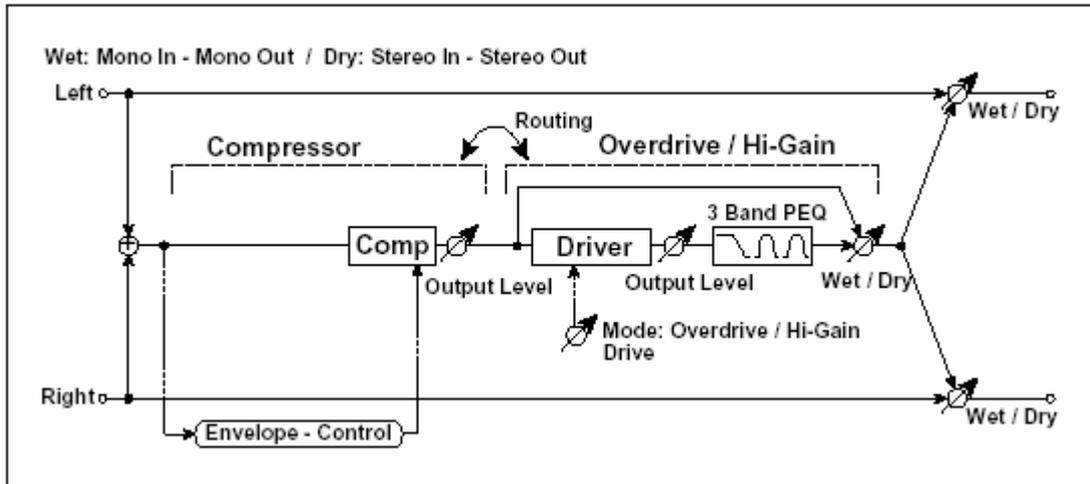
### 115: Comp - Amp Sim

Compresor y Simulación de amplificador.



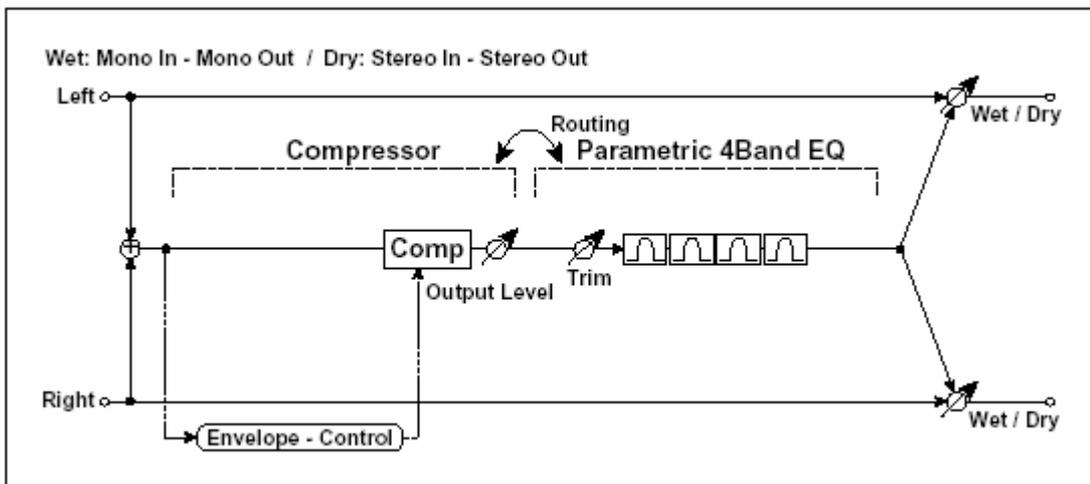
**116: Comp - OD/HiGain**

Compresor y distorsión.



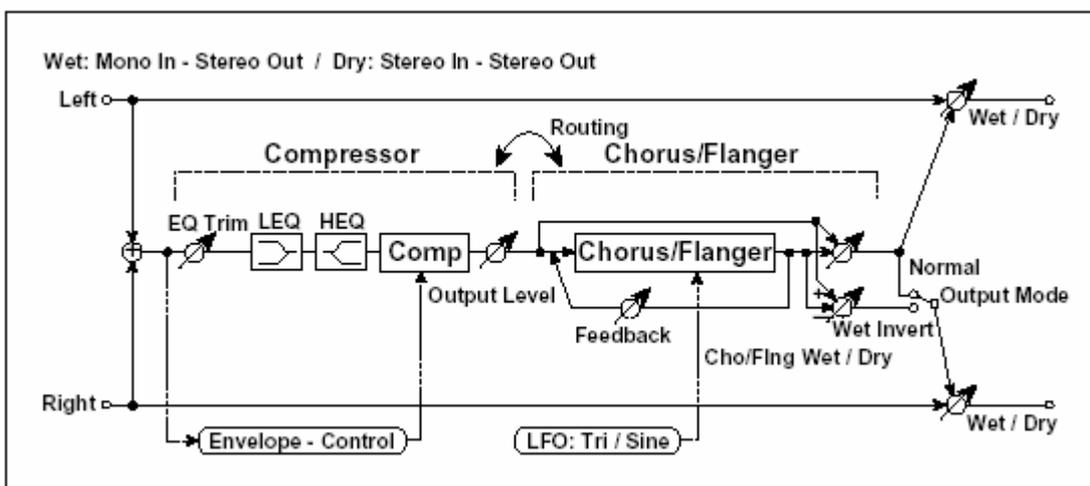
**117: Comp - P4EQ**

Compresor y Ecuador.



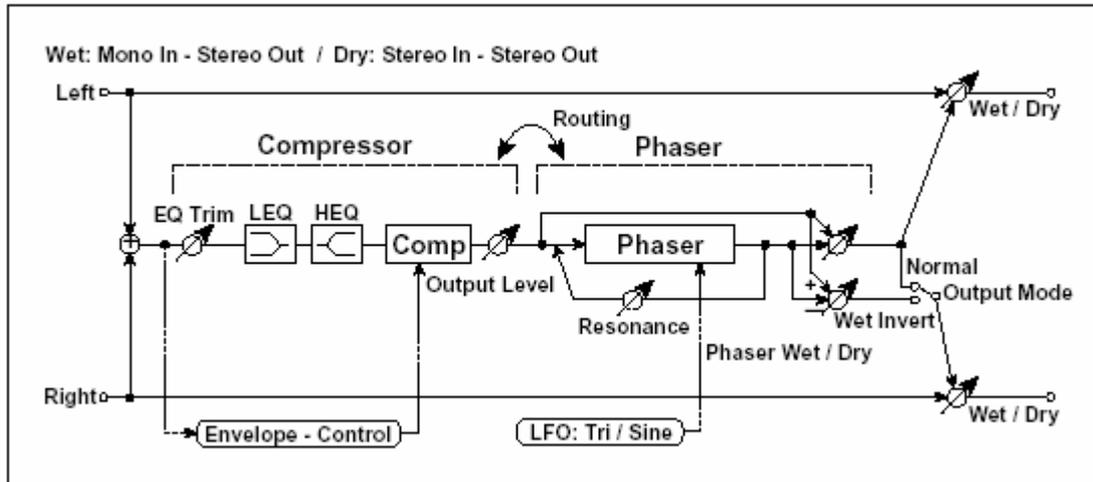
**118: Comp - Chorus/Flanger**

Compresor y Chorus/Flanger.



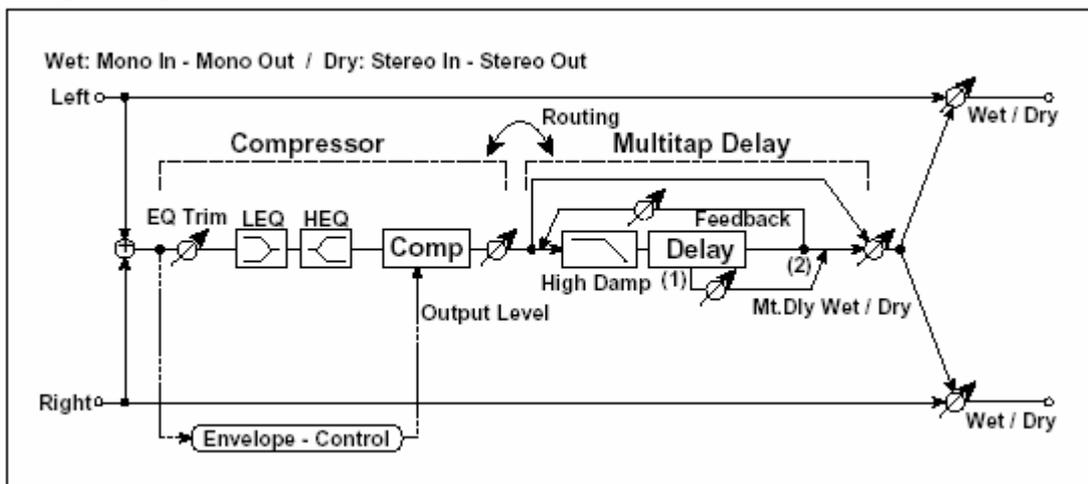
**119: Comp - Phaser**

Compresor y phaser.



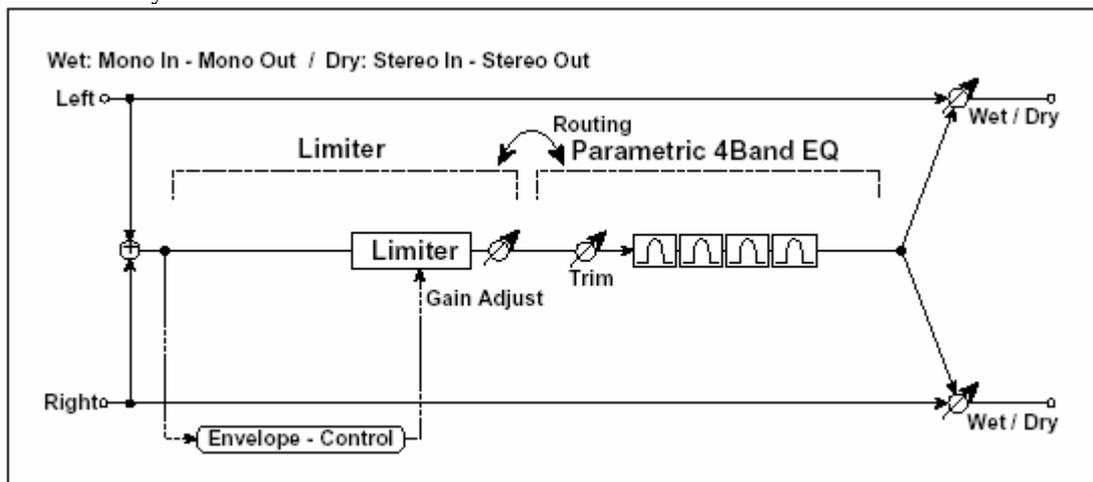
**120: Comp - Multitap Delay**

Compresor y retardo.



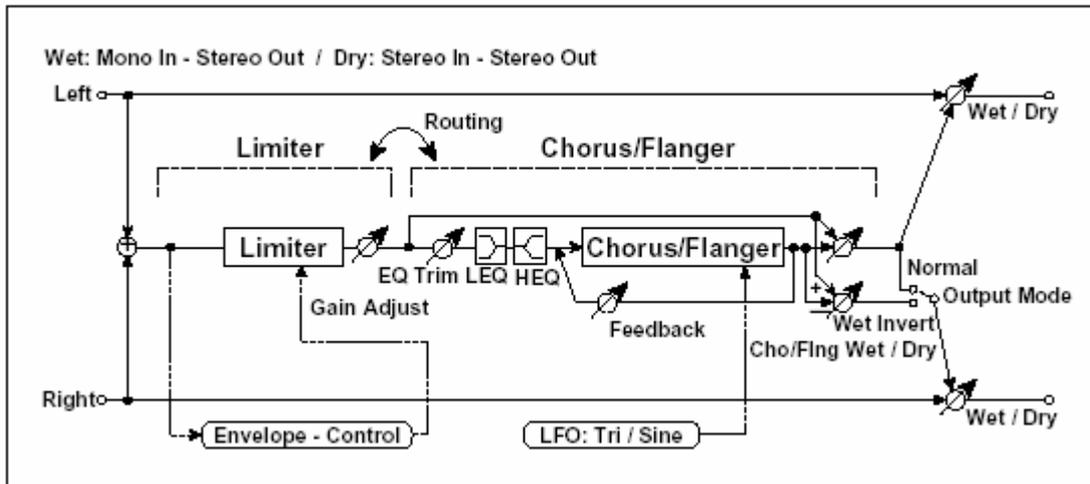
**121: Limiter - P4EQ**

Limitador y Ecuador.



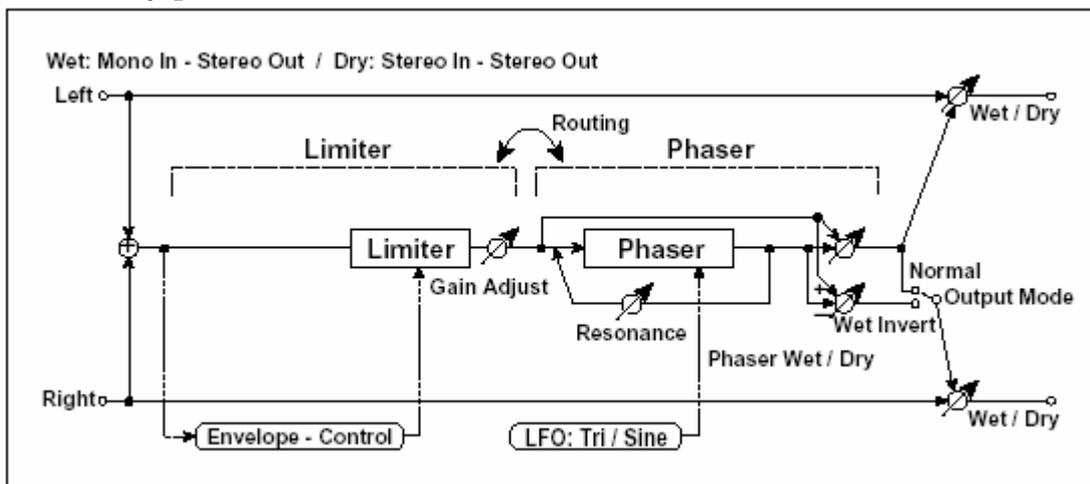
### 122: Limiter - Chorus/Flanger

Limitador y chorus / flanger.



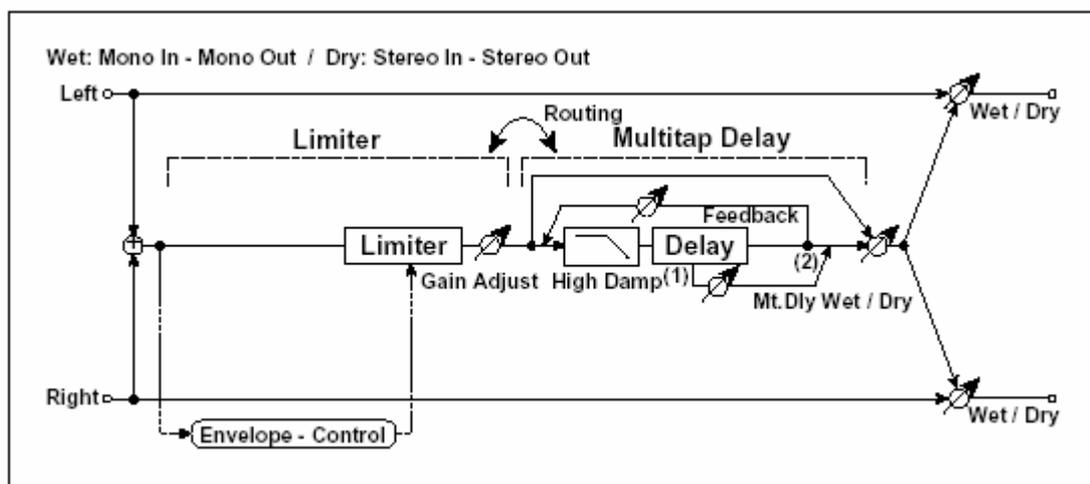
### 123: Limiter - Phaser

Limitador y phaser.



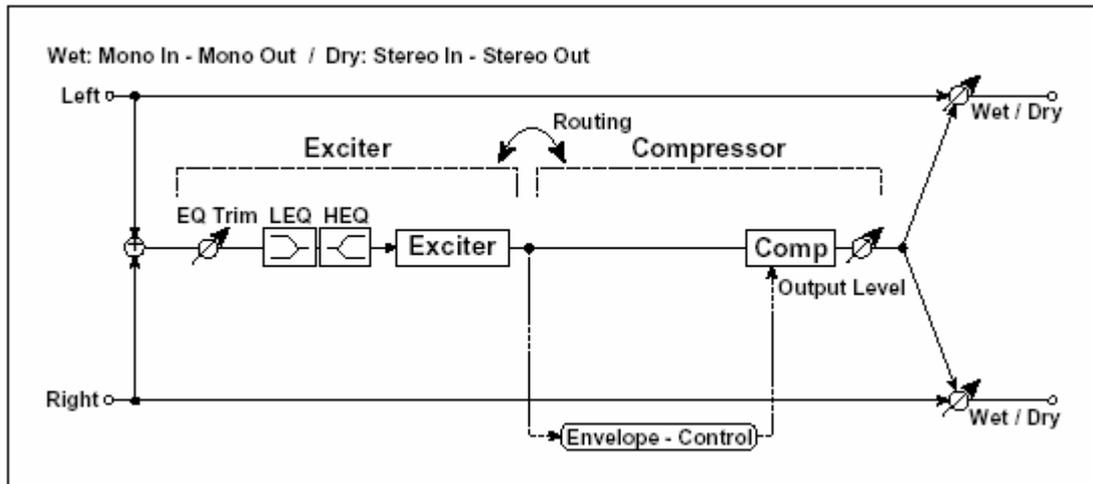
### 124: Limiter - Multitap Delay

Limitador y retardo.

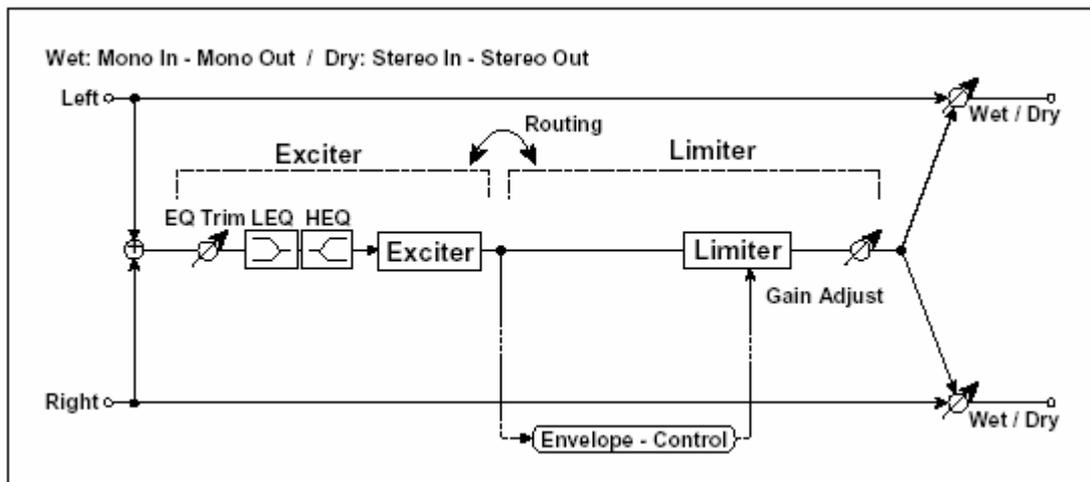


**125: Exciter - Comp**

Exciter y compresor.

**126: Exciter - Limiter**

Exciter y limitador.

**127: Exciter - Chorus/Flanger**

Exciter y chorus / flanger.

**128: Exciter - Phaser**

Exciter y phaser.

**129: Exciter - Multitap Delay**

Exciter y retardo.

**130: OD/Hi Gain - Amp Sim**

Saturación y Simulación de amplificador.

**131: OD/Hi Gain - Cho/Flanger**

Saturación y chorus / flanger.

**132: OD/Hi Gain - Phaser**

Saturación y phaser.

**133: OD/Hi Gain - Multitap Dly**

Saturación y retardo.

**134: Wah - Amp Sim**

Wah y Simulación de amplificador.

**135: Decimator - Amp Sim**

Decimador y Simulación de amplificador.

**136: Decimator - Comp**

Decimador y compresor.

**137: Amp Sim - Tremolo**

Simulación de Amplificador y trémolo.

**138: Cho/Flanger - Multitap Dly**

Chorus / flanger y retardo.

**139: Phaser - Chorus/Flanger**

Phaser y chorus / flanger.

**140: Reverb - Gate**

Reverberación y puerta.

## Efectos Mono y Mono en paralelo

Los Efectos 141: P4EQ // P4EQ a 185: Mt.BPM Dly// Mt.BPM Dly son Efectos el paralelo, con la entrada izquierda enviada a un Efecto y la derecha a otro Efecto. Proporcionan varias combinaciones de Ecuilizador de 4 bandas, compresor, limitador, excitador, saturación, retardo, etc.

141: P4EQ // P4EQ  
 142: P4EQ // Comp  
 143: P4EQ // Limiter  
 144: P4EQ // Exciter  
 145: P4EQ // OD/Hi Gain  
 146: P4EQ // Wah  
 147: P4EQ // Chorus/Flanger  
 148: P4EQ // Phaser  
 149: P4EQ // Multitap BPM Dly  
 150: Comp // Comp  
 151: Comp // Limiter  
 152: Comp // Exciter  
 153: Comp // OD/Hi Gain  
 154: Comp // Wah  
 155: Comp // Chorus/Flanger  
 156: Comp // Phaser  
 157: Comp // Multitap BPM Dly  
 158: Limiter // Limiter  
 159: Limiter // Exciter  
 160: Limiter // OD/Hi Gain  
 161: Limiter // Wah  
 162: Limiter // Chorus/Flanger  
 163: Limiter // Phaser  
 164: Limiter // Mtap BPM Dly  
 165: Exciter // Exciter  
 166: Exciter // OD/Hi Gain  
 167: Exciter // Wah  
 168: Exciter // Chorus/Flanger  
 169: Exciter // Phaser  
 170: Exciter // Mtap BPM Dly  
 171: OD/Hi Gain // OD/Hi Gain  
 172: OD/Hi Gain // Wah  
 173: OD/Hi Gain // Cho/Flanger  
 174: OD/Hi Gain // Phaser  
 175: OD/Hi Gain // Mt BPM Dly  
 176: Wah // Wah  
 177: Wah // Chorus/Flanger  
 178: Wah // Phaser  
 179: Wah // Multitap BPM Dly  
 180: Cho/Flange // Cho/Flanger  
 181: Cho/Flange // Phaser  
 182: Cho/Flange // Mt BPM Dly  
 183: Phaser // Phaser  
 184: Phaser // Mtap BPM Dly  
 185: Mt.BPM Dly // Mt.BPM Dly

<b>Principales Parámetros de Efectos</b>
--

Parámetro	Valores (pueden diferir entre Efectos)	Explicación
Adjust	-2.50...+2.50	ajuste fino del tiempo de retardo
Amount	-48k...+48 kHz	Intensidad de Modulación de la frecuencia de muestreo
Amount	-50.00...+50.00 Hz	Nivel de Modulación de velocidad de LFO
Amount	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
Amount	-100...+100	Intensidad de Modulación
Amount	-50.00...+50.00 Hz	Nivel de Modulación de velocidad de LFO
Amount	-100...+100	Intensidad de Modulación del Filtro
Amount	-100...+100	Nivel de Modulación del Efecto
Amount	-100...+100	Intensidad de Modulación de la frecuencia
Amount	-100...+100	Intensidad de Modulación de frecuencia cuando OSC=FIXED
Amount	-50...+50 Hz	Nivel del cambio en escalera
Amount	-100...+100	Intensidad de Modulación de la profundidad
Amount	-100...+100	Intensidad de Modulación de la dispersión
Amplifier Type	SS, EL84, 6L6... etc	Tipo de amplificador
Attack	1-100	Ataque
AUTOFADE Scr	Off-Tempo	Fuente de Modulación de AutoFade
B1 [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 1
B2 [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 2
B3 [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 3
B4 [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 4
B5 [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 5
B6 [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 6
B7 [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 7
Band 1 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 1 EQ
Band 1 Type	Peaking, Shelf Lo	Tipo de Banda 1
Band 2 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 2 EQ
Band 2 Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación de la Ganancia de Banda 2
Band 3 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 3 EQ
Band 4 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 4 EQ
Band 4 Type	Peaking, Shelf Hi	Tipo de Banda 4
BASE NOTE		nota base
BPM	MIDI, 40-240	TEMPO
BPM	MIDI, 40-240	selección de reloj MIDI y asignación de tempo
BPM / MIDI SYNC	ON, OFF	Frecuencia LFO o usar tempo y notas
C Delay Base Note		nota base para Tap C
C Level	0-50	Nivel de salida de TapC

C Time	0-1360 ms	Tiempo de retardo de TapC
Cho/Flg Wet/Dry	-Wet..Wet	balance del chorus/flanger
Click Level	0-100	Nivel de clic 
Control Mode	Manual, LFO, D-mod	Selecciona la fuente de control 
Control Target	Off, In, Out, FB	Selecciona la fuente de control
Damper Deph	0-100	Intensidad de resonancia de las cuerdas causada por el pedal de expresión
Delay ms	valor ms	Retardo
Depht	0-100	Intensidad de Modulación
Depth	0-100	Profundidad de modulación de la frecuencia 
Depth	0-100	Intensidad 
Depth 1	0-100	Profundidad de Modulación del LFO 1 
Depth 2	0-100	Profundidad de Modulación del LFO 2 
Direct Mix	0-50	Mezcla de señal con y sin Efecto
Direct Mix		selecciona el modo de mezcla
D-mod	L/R:+/+, L/R:+/-	Control inverso de L/R por fuente de Modulación 
D-mod Scr	Off-Tempo	Fuente de Modulación de intensidad de resonancia
Drive	0-100	Nivel de Distorsión
Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Selecciona Saturación o Ganancia de Agudos
EG Attack	1-100	Velocidad de ataque de EG
EG Decay	1-100	Velocidad de caída de EG
Emphatic Point	0-140	Frecuencia que será enfatizada 
EnhancDlyL ms	0-50.0 ms	Retardo del canal izquierdo
EnhancDlyR ms	0-50.0 ms	Retardo del canal derecho
Enhancer Depth	-100...+100	Intensidad del Efecto 
Envelope	L/R Mix, L/R Indiv.	Determina si los canales izquierdo y derecho se usan de forma separada o conjuntamente
Envelope PreLPF	1-100	Rango superior del rango de frecuencia al que se añadirán los armónicos
Envelope Sel	D-mod, Input	Selecciona fuente de Modulación o Señal de entrada 
Envelope Select		Selección de envolvente
Envelope Sens	0-100	Sensibilidad de auto-wah
Envelope Shape	-100...+100	Curva de barrido de auto-wah
EQ Trim	0-100	Entrada del Ecuador
ER Level	0-100	Nivel de primeras reflexiones
ER Time	10-800	Duración de las reflexiones
Exciter Blend	-100...+100	Intensidad del Efecto 

FadeIn Dly ms	00...2000 ms	Retardo de comienzo de AutoFade
FadeIn Dly ms	00...2000 ms	Retardo de comienzo de AutoFade
Fade-in Rate	1-100	Ajusta la velocidad de AutoFade
Fade-in Rate	1-100	Ajusta la velocidad de AutoFade
Feedback	-100...+100	Regeneración
Feedback	-100...+100	Regeneración 
Feedback position	pre, post	cambia la posición de regeneración
Filter	On, Off	filtro
Fine	-100...+100	Cambio de tono en centésimas 
FixedFreq Hz	0...12 kHz	Frecuencia del Oscilador cuando OSC = Fixed 
FixedFreq[Hz]	10-80 Hz	Cuando OSC=Fixed, este Parámetro ajusta la frecuencia del Oscilador 
Flutter	0-100	intensidad de Modulación
Formant Shift	-100...+100	Frecuencia a la que se aplica el Efecto
Freq. Bottom	0-100	Límite de frecuencia inferior
Freq. Top	0-100	Límite de frecuencia superior
G [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 1
G [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 2 
G [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 3
G [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 4
Gain	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda
Gain	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 1
Gain	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 2
Gain Adjust	-16...+24 dB	Ganancia de Salida 
Gain Amt	-18...+18	Nivel de Modulación de ganancia de Banda 2
HEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Agudos
Hi Level	0-100	Nivel de salida de agudos (chorus)
Hi/LoSplitPoint	1-100	Punto de división de frecuencia
High Cutoff [Hz]	500-20kHz	Frecuencia de corte de agudos
High Damp	0-100	Atenuación de agudos
High gain	-12...+12	ganancia de agudos
High Gain Mod Scr	Off...Tempo	Fuente de Modulación de ganancia de agudos
High Offset	-40...0dB	Ganancia de agudos de la señal de disparo
High Offset dB	-40-0 dB	Ganancia de agudos
Horn Accel	0-100	Aceleración del altavoz de agudos
Horn Ratio	Stop, 0.50-2	Velocidad de rotación del altavoz de

		agudos
In Level Dmod	Off...Tempo	Fuente de Modulación del nivel de entrada 
In Level Scr	Off...Tempo	Fuente de Modulación del nivel de entrada 
Input Level	0-100	Nivel de entrada 
Input reverb mix	Dry...Wet	balance de entrada a la puerta
L Carrier Trim	0-100	Nivel del canal izquierdo (carrier)
L Delay Base Note		nota base para Tap L
L Delay Time		retardo izquierdo
L Depth	0-200	Intensidad de Modulación izquierda
L Dly Bottom	0-50 ms	límite inferior de tiempo de retardo canal izquierdo
L Dly Top	0-50 ms	límite superior de tiempo de retardo canal izquierdo
L Feedback	-100...+100	Regeneración del canal izquierdo
L Level	0-50	Nivel de salida de TapL
L LFO Phase deg	-180...+180	Fase al inicializarse el LFO izquierdo
L Manu Bottom	0-50 ms	límite inferior del rango de frecuencia canal izquierdo
L Manu Top	0-50 ms	límite superior del rango de frecuencia canal izquierdo
L Pre Delay ms	0.0-50 ms	Retardo izquierdo
L Time	0-1360 ms	Tiempo de retardo de TapL
L Time ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del canal izquierdo
L/R Pitch	Normal, Up/Down	Inversión de tono L/R
Lch Delay	0-1000	retardo canal izquierdo
LEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Graves
Level	0-50	nivel
Level	0-30	Nivel de salida del pinchazo 1
LFO 1 Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO 1 
LFO 1 Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO 1
LFO 2 Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO 1 
LFO 2 Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO 2
LFO Depth	0-100	Profundidad de modulación de la frecuencia 
LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO de filtro 
LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO
LFO FREQUENCY	20-20000	Frecuencia del LFO
LFO Mode	Loop, 1-Shot	Selecciona el funcionamiento del LFO
LFO PHASE		fase del LFO
LFO Phase	-180...+180	Diferencia de fase de los LFO izquierdo y derecho

LFO Phase deg	-180...+180	Diferencia de fase de los LFO izquierdo y derecho
LFO PhaseSW	0deg, 180deg,	Ajusta la diferencia de fase de los canales
LFO Shape	-100...+100	Cambio de forma de onda
LFO STEP FREQ		LFO que cambia en pasos
LFO Step Hz	0.05-50 Hz	Velocidad de cambio en escalera
LFO Sync	On, off	cambia entre inicializar LFO y desactivado cuando LFO Mode se ajusta a LOOP
LFO WAVEFORM		forma de onda del LFO
LFO Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO
Loop Time	Auto, 1...2700 ms	Especifica bucle automático o manual
Low Damp	0-100	Atenuación de graves
Low gain	-12...+12	ganancia de graves
Low Gain Mod Scr	Off...Tempo	Fuente de Modulación de ganancia de graves
Low Level	0-100	Nivel de salida de graves
Low Offset	-40...0dB	Ganancia de graves de la señal de disparo
Low Offset dB	-40-0 dB	Ganancia de graves
LPF	ON, OFF	activa/desactiva el filtro
Manu.Spd Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación cuando la velocidad es manual
Manual	0-100	frecuencia central del filtro
Manual	0-100	Frecuencia a la cual se aplicará el Efecto
Manual Ctrl	Bottom, 1-49, Center, 51-99, Top	Patrón de voz
Manual REC	REC Off, REC On	Conmutador de Grabación
Manual RST	Off, RESET	Conmutador de Inicialización
Mic Distance	0-50	Distancia entre el micrófono y el altavoz
Mic Spread	0-50	Ángulo de los micrófonos izquierdo y derecho
Mid 1 cutoff [Hz]	50-5.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 2 EQ
Mid 2 cutoff Fc [Hz]	300-10.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 3 EQ
Mid Cutoff [Hz]	300-10.0 kHz	Frecuencia de corte de medios
Mid Offset	-40...0dB	Ganancia de medios de la señal de disparo
Mid Offset dB	-40-0 dB	Ganancia de medios
Mid Shape	0-36	Calidad tonal de los medios
Mid1 Fc [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 1 EQ
Mid2 Fc [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 2 EQ
Mod High Mix	0-100	Nivel de salida del componente agudo del canal derecho (Modulator)
Mod. Depth	0-100	Intensidad de resonancia

Mod. Mode	LFO, D-mod	Modulación por LFO o por fuente de Modulación
Mode	Slow, Medium, Fast	Modo de cambio de tono
Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan 1, Cross Pan 2	Tipo de ruta de retardo
Mode	Overdrive, Hyper-Gain	Selecciona Saturación o Ganancia de Agudos
Mode	Slow, Medium, Fast	Modo de cambio de tono
Mode Switch	Rotate, Stop	Giro o paro 
Mt.Delay Wet/Dry	-Wet..Wet	balance del Mt. Delay
Noise Density	0-100	densidad de ruido
Noise Level	0-100	Nivel de ruido 
Noise Tone	0-100	tono del ruido
Note fine	-100...+100	Afinación de frecuencia
Note Interval	-48...0	Cuando OSC=Note, este Parámetro ajusta el intervalo armónico
Note Offset	-48...+48	Diferencia de tono cuando OSC = Note
Offset	0-100	compensación de control de nivel
OSC	Note, Fixed	Determina si seguirá la nota o estará fijo
OSC	Fixed, Note	Determina si la frecuencia del Oscilador será fija o seguirá las notas
Ouput Level	0-50	Nivel de Salida 
Output Mode	Normal, Wet invert	modo de salida
Overdrive	Off, On	Activa o desactiva la saturación 
Overdrive Gain	0-50	Grado de distorsión
Overdrive Level	0-50	Nivel de salida de distorsión
Overdrive Tone	0-15	Timbre de la distorsión
Pan	L6-L1, C, R1-R6	Panorama del pinchazo 1
Pan	L6-L1, C, R1-R6	Panorama del pinchazo 2
Pan	L6-L1, C, R1-R6	Panorama del pinchazo 3
Pan	L6-L1, C, R1-R6	Panorama del pinchazo 4
Pan	L; 1:99...99:1, R	Panorama
Pan	1, 2, 3, 4	Panorama de cada pinchazo
Pan	L100...L1, C, R1...R100	Panorama estéreo del Efecto
Pan Depth	0-100	Profundidad de modulación del Panorama 
Panning Depth	0-100	Separación estéreo

Panning Frequency	0.02-20.00 Hz	Velocidad de cambio del panorama
Phaser Depth	0-100	Profundidad de Modulación 
Phaser Manual	0-100	Frecuencia a la cual se aplicará el Efecto
Phaser Reso	-100...+100	Resonancia
Phaser Wet/Dry	-Wet..Wet	balance del phaser
Pitch	-24...+24	Cambio de tono en semitonos 
Pitch Depth	0-100	Profundidad de modulación del tono 
Pitchsft [cent]	-100...+100	Diferencia de tono con la señal original 
Pitchsft [cent]	-100...+100	Diferencia de tono con la señal original
Polarity	+ -	Conmuta entre puerta normal e invertida
Polarity	+, -	Polaridad del control
Polarity	+ -	Conmuta entre puerta normal e invertida
Pre Delay ms	0.0-50 ms	Retardo
Pre Delay ms	0.0-200 ms	Retardo
Pre EQ Cutoff		frecuencia central del Ecuador
Pre Low-cut	0-10	Corte de graves
Pre LPF	Off, On	Activa/desactiva el ruido
PreDly Thru	0-100%	Mezcla con el sonido seco
Q	0.5...10.0	Ancho de banda del EQ
Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 1
Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 2
Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 1
Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 2
Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 3
Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 4
Q		ancho de banda del Ecuador
R Delay Base Note		nota base para Tap R
R Delay Time		retardo derecho
R Depth	0-200	Intensidad de Modulación derecha
R Dly Bottom	0-50 ms	límite inferior de tiempo de retardo canal derecho
R Dly Top	0-50 ms	límite superior de tiempo de retardo canal derecho
R Feedback	-100...+100	Regeneración del canal derecho
R Feedback	-100...+100	Regeneración derecha 
R Level	0-50	Nivel de salida de TapR
R LFO Phase deg	-180...+180	Fase al inicializarse el LFO derecho
R Manu Bottom	0-50 ms	límite inferior del rango de frecuencia canal derecho

R Manu Top	0-50 ms	límite superior del rango de frecuencia canal derecho
R Modulator Trim	0-100	Nivel del canal derecho (modulador)
R Pre Delay ms	0.0-50 ms	Retardo derecho
R Pre Delay ms	0.0-50 ms	Retardo derecho
R Time	0-1360 ms	Tiempo de retardo de TapR
R Time ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del canal derecho
Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1	Ajusta la relación de compresión
Rch Delay	0-1000	retardo canal derecho
REC Ctrl Scr	Off...Tempo	Fuente de control de Grabación
Rec Mode	Single Multi	modo de Grabación
Release	1-100	Relajación
Resolution		resolución en bits
Resonance	0-100	Resonancia
Respon	0-10	Respuesta a Modulación Dinámica
Response	0-100	respuesta a la fuente de Modulación
Reverb balance	Dry...Wet	balance de Reverberación
Reverb Level	0-100	Nivel de Reverberación
Reverb Time	0.1...10 s	Tiempo de Reverberación
Reverse Time	20-1320	duración de Reproducción inversa
Rhythm Pattern		selección de Patrón rítmico
Rotor Accel	0-100	Aceleración del altavoz de graves
Rotor Ratio	Stop, 0.50-2	Velocidad de rotación del altavoz de graves
Rotor/Horn Bal	Rotor, 1-99, Horn	Balance entre el altavoz de graves (rotor) y el de agudos (horn)
Routing		cambia el orden de los Efectos
RST Ctrl Scr	Off...Tempo	Fuente de control de Inicialización
SamplFrq [Hz]	1.00k...48.00kHz	Frecuencia de muestreo 
Scr	Off...Tempo	Fuente de Modulación de Intensidad
Scratch Source	Off-Tempo	fuentes de Modulación
Sensitivity	1-100	Sensibilidad
Shimmer	0-100	Vibración del LFO
Side PEQ Cutoff	20...12.00 kHz	Frecuencia central
Side PEQ Gain	-18.0...+18.0	Ganancia de la señal de disparo
Side PEQ Insert	Off, On	Activa/desactiva la señal de disparo
SoundBoard Depht	0-100	Ajusta la intensidad de resonancia

Source	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
Source	Off...Tempo	Fuente de Modulación de la inicialización de LFO 
Source	Off...Tempo	Fuente de Modulación del retardo
Speaker Sim	Off, On	Activa/desactiva el simulador de altavoz
Speed		velocidad del giradiscos
Speed	1-100	Velocidad del LFO 
Speed Switch	Slow, Fast	Cambia la rotación, entre despacio y deprisa 
Spread	-100...+100	Dispersión estéreo
Status	On, Off, On->Of, Of->On	Selecciona si la salida del pinchazo será controlada por fuente de Modulación
Step Base Note		tipo de notas
Sweep Mode	Auto, D-mod	Control auto-wah o Modulación Dinámica 
Sweep Range	-10...+10	Rango del Wah 
Switch	Toggle, Moment	modo de conmutación
Tap 1 Feedback	-100...+100	Regeneración del pinchazo 1 
Tap 1 Level	+0...+100	Nivel de salida del pinchazo 1
Tap 1 ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 1
Tap 1 ms	0.0...570 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 1
Tap 1 Pan	L...R	panorama de Tap 1
Tap 1 Time ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 1
Tap 2 ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 2
Tap 2 ms	0.0...570 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 2
Tap 2 Pan	L...R	panorama de Tap 2
Tap 2 Time ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 2
Tap 3 ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 3
Tap 3 ms	0.0...570 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 3
Tap 3 Pan	L...R	panorama de Tap 3
Tap 4 ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 4
Tap 4 ms	0.0...570 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 4
Tap 4 Pan	L...R	panorama de Tap 4
Tap 5 ms	0.0...570 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 5
Tap 6 ms	0.0...570 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 6
Threshold	-40...0 dB	Nivel Umbral
Threshold	0-100	Nivel umbral cuando envelope select se ajusta a INPUT

Time Over?		muestra un mensaje de error si el tiempo de retardo supera el límite superior
Time Over? L>		muestra un mensaje de error si el tiempo de retardo supera el límite superior
Time Over? R>		muestra un mensaje de error si el tiempo de retardo supera el límite superior
Times		nº de veces
Times	1-16	nº de veces
Tone	1-100	Calidad del sonido
Tremolo Depth	0-100	Profundidad de Modulación 
Trigger Monitor	Off, On	Activa/desactiva el monitor de señal
Trim	0-100	Nivel de Entrada
Tune	-50...+50	Afinación fina
Type	1: Wide 1 2: Wide 2 3: Wide 3 4: Hall Wide 1 5: Hall Wide 2 6: Hall Wide 3 7: Low 8: Wide Low 9: Mid 10: Wide Mid 11: High 12: Wide High	Selecciona una Combinación de frecuencias centrales para cada banda.
Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	Selecciona la curva de caída
V1 Fine cent	-50...+50	Ajuste fino de tono de la voz 1
V1 High Damp	0-100	Atenuación de agudos
V1 Resonance	-100...+100	Intensidad de resonancia cuando Control Mode = Manual
V1/V2 Mod Invert	Off, On	Invierte el control de Voz 1 y 2 cuando se selecciona LFO/D-mod
V2 Fine cent	-50...+50	Ajuste fino de tono de la voz 2
V2 High Damp	0-100	Atenuación de agudos
V2 Resonance	-100...+100	Intensidad de resonancia cuando Control Mode = Manual
Vocoder/Carrier	0-100	Balance entre Vocoder y Carrier 
Voice 1 Level	0-100	Nivel de salida de la Voz 1
Voice 1 Pan	L6...R6	Panorama de la Voz 1
Voice 1 Pitch	C0...B8	Tono de la Voz 1 para Resonancia
Voice 2 Level	0-100	Nivel de salida de la Voz 2
Voice 2 Pan	L6...R6	Panorama de la Voz 2
Voice 2 Pitch	C0...B8	Tono de la Voz 2 para Resonancia
Voice Bottom	A, I, U, E, O	Vocal del rango inferior
Voice Center	A, I, U, E, O	Vocal del rango central
Voice Top	A, I, U, E, O	Vocal del rango superior
Wah	-100...+100	Activa/desactiva el wah 
Wah	-100...+100	Activa/desactiva el wah 

Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco <b>D<sup>-mod</sup></b> 
Wet/Dry Mod		conmuta entre D-mod y autofade

**AVISO IMPORTANTE A LOS CONSUMIDORES**

Este producto ha sido fabricado bajo estrictas especificaciones y voltajes requeridos en el país en el cual será vendido. Si ha comprado este producto por Internet, por correo y/o por venta telefónica, debe usted verificar que este producto está fabricado para ser usado en el país en el que usted reside.

**AVISO:** El uso de este producto en un país distinto para el cual está destinado puede resultar peligroso y puede invalidar la garantía del fabricante o del distribuidor. Por favor guarde siempre su recibo o factura como prueba de compra; de lo contrario su producto puede quedar fuera de la garantía del fabricante o del distribuidor.