

Información

En caso de necesitar mantenimiento, póngase en contacto con el Servicio Técnico Roland más cercano o con el distribuidor Roland de su país, según la lista siguiente.

ÁFRICA

EGYPT
Al Fanny Trading Office
9, EBN Hagar Al Askalany
Street,
ARD El Golf, Heliopolis,
Cairo 11341, EGYPT
TEL: 20-2-417-1828

REUNION
Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Hermann,
Chaudron - BP79 97 491
Ste Clotilde Cedex,
REUNION ISLAND
TEL: (0262) 218-429

SOUTH AFRICA
That Other Music Shop
(PTY) Ltd.
11 Melle St.,
Braamfontein,
Johannesbourg, SOUTH
AFRICA

P.O.Box 32918,
Braamfontein 2017
Johannesbourg, SOUTH
AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre, ☐
Main Road, Claremont 7708
SOUTH AFRICA

P.O. BOX 23032, Claremont
7735, SOUTH AFRICA

ASIA

CHINA
Roland Shanghai
Electronics Co., Ltd.
SF. No.1500 Pingliang Road ☐
Shanghai 200090, CHINA
TEL: (021) 5580-0800

Roland Shanghai
Electronics Co., Ltd.
(BEIJING OFFICE)
10F. No.18 Anhuaxili
Chaoyang District, Beijing
100011 CHINA
TEL: (010) 6426-5050

Roland Shanghai
Electronics Co., Ltd.
(GUANGZHOU OFFICE)
2/F., No.30 Si You Nan Er
Jie Yi Xiang, Wu Yang Xin
Cheng,
Guangzhou 510600, CHINA

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

Parsons Music Ltd.
8th Floor, Railway Plaza,
39 Chatham Road South,
T.S.T,
Kowloon, HONG KONG

INDIA
Rivera Digitec (India) Pvt.
Ltd.
409, Nirman Kendra
Mahalaxmi Flats Compound
Off. Dr. Edwin Moses Road,
Mumbai-400011, INDIA
TEL: (022) 2493 9051

INDONESIA
PT Citra IntiRama
Jl. Cideng Timur No. 15J-
150 Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

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

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

PHILIPPINES
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

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

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

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

THAILAND
Theera Music Co., Ltd.
330 Venging NakornKasem, Soi
2, Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNAM
Saigon Music
Suite DP-8
40 Ba Huyen Thanh Quan
Street
Hochiminh City, VIETNAM
Tel: (08) 930-1969

AUSTRALIA/ NUEVA ZELANDA

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

NEW ZEALAND
Roland Corporation Ltd.
32 Shaddock Street, Mount
Eden, Auckland, NEW
ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

AMÉRICA CENTRAL AMÉRICA LATINA

ARGENTINA
Instrumentos Musicales
S.A.
Av. Santa Fe 2055
(1123) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (011) 4508-2700

BRAZIL
Roland Brasil Ltda
Rua San Jose, 780 Sala B
Parque Industrial San Jose
Cotia - Sao Paulo - SP,
BRAZIL
TEL: (011) 4615 5666

COSTA RICA
JUAN Bansbach Instrumentos
Musicales
Ave.1 Calle 11, Apartado
10237,
San Jose, COSTA RICA
TEL: 258-0211

CHILE
Comercial Fancy || S.A.
Rut.: 96.919.420-1
Nataiel Cox #739, 4th
Floor
Santiago - Centro, CHILE

EL SALVADOR
OMNI MUSIC
75 Avenida Norte y Final
Alameda Juan Pablo
Edificio No.4010 San
Salvador, ☐
EL SALVADOR
TEL: 262-0788
MEXICO
Casa Veerkamp, s.a. de
c.v.
Av. Toluca No. 323, Col.
Olivar de los Padres 01780
Mexico D.F. MEXICO
TEL: (55) 5668-6699

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

PARAGUAY
Distribuidora De
Instrumentos Musicales
J.E. Olear y ESQ
Manduvira Asuncion
PARAGUAY
TEL: (021) 492-124

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

VENEZUELA
Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal,
Nivel C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (212) 285-8586

EUROPA

AUSTRIA
Roland Austria GES.M.B.H.
Siemensstrasse 4, P.O. Box
74,
A-6063 RUM, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/HOLLAND
LUXEMBOURG
Roland Benelux N. V.
Houtstraat 3, B-2260,
Oevel (Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

DENMARK
Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postbox
880,
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: 3916 6200

FRANCE
Roland France SA
4, Rue Paul Henri SPAAK,
Parc de l'Esplanade, F 77
462 St. Thibault, Lagny
Cedex FRANCE
TEL: 01 600 73 500

FINLAND
Roland Scandinavia As,
Filial Finland
Elannonie 5
FIN-01510 Vantaa, FINLAND
TEL: (0)9 68 24 020

GERMANY
Roland Elektronische
Musikinstrumente GmbH.
Oststrasse 96, 22844
Norderstedt, GERMANY
TEL: (040) 52 60090

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

HUNGARY
Roland East Europe Ltd.
Warehouse Area 'DEPO'
Pf. 83
H-2046 Torokbalint,
HUNGARY

IRELAND
Roland Ireland
G2 Calmount Park, Calmount
Avenue, Dublin 12
Republic of IRELAND
TEL: (01) 4294444

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

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

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

PORTUGAL
Tecnologias Musica e Audio,
Roland Portugal, S.A.
Cais Das Pedras, 8/9-1 Dto
4050-465 PORTO
PORTUGAL
TEL: (022) 608 00 60

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

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

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

SWEDEN
Roland Scandinavia A/S
SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (0)8 702 00 20

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

UKRAINE
TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM
Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park, SWANSEA
SA7 9F3,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 702701

ORIENTE PRÓXIMO

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

CYPRUS
Radex Sound Equipment Ltd.
17, Diagorou Street,
Nicosia, CYPRUS
TEL: (022) 66-9426

IRAN
MOCO, INC.
No.41 Nike St.,
Dr.Shariyati Ave.,
Roberoye Cerah Mirdamad
Tehran, IRAN
TEL: (021) 285-4169

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

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

KUWAIT
Easa Hussain Al Yousifi
Est.
Abdullah Salem Street,
Safat, KUWAIT
TEL: 243-6399

LEBANON
Chahine S.A.L.
Gerge Zeidan St., Chahine
Bldg., Achrafieh, P.O.Box:
16-5857
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 20-1441

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

SAUDI ARABIA
adawlah Universal
Electronics APL
Corniche Road, Aldossary
Bldg., 1st Floor,
Alkhobar,
SAUDI ARABIA

P.O.Box 2154, Alkhobar
31952
SAUDI ARABIA

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

TURKEY
Barkat muzik aletleri
ithalat ve ihracat Ltd Sti
Siraselvililer Caddesi
Siraselvililer Pasaji
No:74/20 ☐
Taksim - Istanbul, TURKEY
TEL: (0212) 2499324
U.A.E.

Zak Electronics & Musical
Instruments Co. L.L.C.
Zabeel Road, Al Sherooq
Bldg., No. 14, Grand
Floor, Dubai, U.A.E.
TEL: (04) 3360715

ESTADOS UNIDOS

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

Roland Canada Music Ltd.
(Toronto Office)
170 Admiral Boulevard
Mississauga On L5T 2N6
CANADA
TEL: (905) 362 9707

U. S. A.
Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-
2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700

15 de Enero del 2005 (Roland)

Roland®

V-Synth XT

Manual del Propietario

V-Synth XT

Manual del Propietario

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

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

Windows® es conocido oficialmente como: “Sistema operativo Microsoft® Windows®”.

Macintosh es una marca registrada de Apple Computer, Inc.

MacOS es una marca registrada de Apple Computer, Inc.

SmartMedia es una marca registrada de Toshiba Corp.

OMS es una marca registrada de Opcode Systems, Inc.

FreeMIDI ies una marca registrada de Mark of the Unicorn, Inc.

Todos los nombres de productos mencionados en este documento son marcas registradas de sus respectivos propietarios.



Copyright © 2005 ROLAND CORPORATION

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida sin el permiso escrito de ROLAND CORPORATION.

Roland Corporation

03897856

'05-3-1N

 CAUTION <small>RISK OF ELECTRIC SHOCK DO NOT OPEN</small> 
ATTENTION: RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE NE PAS OUVRIR
CAUTION: TO REDUCE THE RISK OF ELECTRIC SHOCK, DO NOT REMOVE COVER (OR BACK). NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE. REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL.



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



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

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

IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS

SAVE THESE INSTRUCTIONS

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

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

For the U.K.

WARNING: THIS APPARATUS MUST BE EARTHED
IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.
 GREEN-AND-YELLOW: EARTH, BLUE: NEUTRAL, BROWN: LIVE

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

The wire which is coloured GREEN-AND-YELLOW must be connected to the terminal in the plug which is marked by the letter E or by the safety earth symbol  or coloured GREEN or GREEN-AND-YELLOW.
 The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK. The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

For the USA

DECLARATION OF CONFORMITY Compliance Information Statement

Model Name : Fantom-X6/X7/X8
 Type of Equipment : Synthesizer Keyboard
 Responsible Party : Roland Corporation U.S.
 Address : 5100 S. Eastern Avenue, Los Angeles, CA 90040-2938
 Telephone : (323) 890-3700

For EU Countries



This product complies with the requirements of European Directive 89/336/EEC.

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

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

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

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

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

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

For Canada

NOTICE

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

AVIS

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

USO SEGURO DE LA UNIDAD

INSTRUCCIONES DE PREVENCIÓN DE FUEGO, SHOCK ELÉCTRICO Y DAÑOS PERSONALES

Sobre los mensajes  AVISO y  ATENCIÓN

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

Sobre los símbolos

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

SIEMPRE TENGA EN CUENTA LO SIGUIENTE

AVISO

- Antes de usar la unidad asegúrese de leer las siguientes instrucciones y el Manual del Propietario. 
- Conecte el enchufe principal de este model en una toma de salida con toma de tierra de seguridad. 
- No abra ni realice ninguna modificación interna a la unidad. 
- No intente reparar la unidad ni sustituir ningún componente de su interior (excepto si este manual le da indicaciones precisas al respecto). Consulte cualquier mantenimiento a su distribuidor, al Servicio técnico Roland más cercano o a un distribuidor Roland autorizado, de los que aparecen en la página "información". 
- Nunca use o guarde la unidad en lugares que estén: 
- Sujetos a temperatura extremas (p.ej., la luz directa del sol en un vehículo cerrado, cerca de un conducto de calefacción, encima de aparatos que generen calor); o que estén: 
- Inundados (p.ej., lavavos, fregaderos, en suelos mojados); o que estén: 
- Húmedos; o que estén: 
- Expuestos a la lluvia; o que sean: 
- Polvorientos; o que estén: 
- Sujetos a altos niveles de vibración. 
- Use esta unidad solamente con un rack o soporte recomendado por Roland. 
- Use esta unidad solamente con un rack o soporte recomendado por Roland. El rack o soporte debe colocarse cuidadosamente para asegurarse de que se mantiene estable. Si no usa un rack o soporte, asegúrese de que la ubicación que elija para colocar la unidad esté nivelada, y evite que pueda tambalearse. 
- La unidad debe conectarse a una fuente de alimentación únicamente como las especificadas en el manual de operaciones, o como se indica en la parte inferior de la unidad. 
- Use solo el cable de alimentación suministrado. El cable de alimentación, no debe usarse con ningún otro dispositivo. 
- Nunca doble ni retuerza el cable de alimentación, ni coloque objetos pesados encima de este. Ello podría dañar el cable, causando graves daños y cortocircuitos a la unidad. ¡Los cables dañados representan grave riesgo de incendio y electrocución! 

- Esta unidad, tanto sola como en combinación con un amplificador y auriculares o altavoces puede generar niveles de sonido capaces de causar la pérdida permanente de audición. No use la unidad a volúmenes altos durante periodos prolongados de tiempo, o a un nivel que le resulte incómodo. Si experimentase pérdida de audición o oyerá pitidos, debería dejar de usar la unidad inmediatamente y consultar un médico especialista. 

AVISO

- No permita que ningún objeto (p.ej, material inflamable, monedas, agujas); o líquidos de ningún tipo (agua, refrescos, etc.) penetren en la unidad. 
- Inmediatamente apague la unidad, desconecte el cable de alimentación y diríjase a su distribuidor, al Servicio Técnico Roland más cercano o a un distribuidor autorizado Roland como los que aparecen en la página "información" si: 
- El cable de alimentación o la toma del enchufe se hayan dañado; o
- Si apareciera humo o olores inusuales
- Algún objeto ha caído en la unidad o se ha vertido algún líquido en ésta; o
- La unidad ha sido expuesta a la lluvia (o de algún modo se ha mojado); o
- La unidad parece no funcionar normalmente o presenta graves alteraciones en su funcionamiento.
- En hogares con niños pequeños, un adulto debería supervisar la manipulación de la unidad hasta que el niño es capaz de seguir todas las normas esenciales para el correcto funcionamiento de esta. 
- Proteja la unidad de impactos fuertes. (¡No deje caer la unidad!) 
- No permita que el cable de alimentación de la unidad comparta una toma de corriente con un número excesivo de dispositivos. Sea especialmente cuidadoso usando cables de extensión de corriente. La potencia total de los dispositivos conectados al cable de extensión de corriente nunca debe superar el rango de potencia de éste (vatios / amperios). Una sobrecarga puede causar un calentamiento del aislamiento del cable e incluso derretirlo. 
- Antes de usar la unidad en un país extranjero consulte a su distribuidor, al Servicio técnico Roland más cercano o a un distribuidor Roland autorizado, de los que aparecen en la página "información". 
- No reproduzca discos CD-ROM desde un reproductor convencional de CD a través de la unidad. El nivel del sonido resultante podría causarle pérdida permanente de audición. Daños en altavoces u otros componentes del sistema. 
- No coloque nada que contenga agua (P. Ej., jarrones) en esta unidad. Además evite colocar insecticidas, perfumes, alcohol, esmalte de uñas, latas de spray etc., cerca de la unidad. Limpie suavemente cualquier líquido que pueda haber salpicado la unidad usando un trapo suave y seco. 

USO SEGURO DE LA UNIDAD

⚠ ATENCIÓN

- La unidad y su adaptador de corriente deberán colocarse en un lugar que no interfiera con su adecuada ventilación. 
- Siempre sujete el cuerpo del enchufe del cable de alimentación, nunca tire del cable, al enchufarlo o desenchufarlo de la unidad o de una toma de corriente. 
- Periódicamente es necesario desconectar el cable de alimentación y limpiarlo mediante un trapo seco para eliminar cualquier acumulación de polvo o suciedad. Además, siempre que la unidad vaya a permanecer sin uso durante un largo período de tiempo, desconéctela de la toma de corriente. Cualquier acumulación de polvo entre el cable de alimentación y la toma de corriente podrían causar un aislamiento insuficiente y un incendio. 
- Evite que los cables se enreden. Además, todos los cables deben guardarse en un lugar fuera del alcance de los niños. 
- Nunca se suba a la unidad, ni coloque objetos pesados encima de esta. 
- Nunca manipule el cable de alimentación ni sus conexiones con las manos mojadas al conectar o desconectarlos de la toma de corriente o de la unidad. 

⚠ ATENCIÓN

- Antes de trasladar la unidad, desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente y retire todos los cables de los dispositivos externos. 
- Antes de limpiar la unidad, apáguela y desconecte el cable de la toma de corriente. (Pág. 54). 
- Siempre que sospeche de la posibilidad de tormenta eléctrica en su área, retire el cable de alimentación de la toma de corriente. 
- En caso de tener que retirar el tornillo o tornillos, guárdelos en lugar seguro fuera del alcance de los niños, para evitar su ingestión accidental. 
- Apague siempre la *alimentación phantom* al conectar cualquier dispositivo, que no sea un micrófono de condensador, para evitar dañar otros dispositivos que pueda usar, como micrófonos dinámicos, dispositivos de audio, u otros dispositivos que no la requieran. Asegúrese de comprobar las especificaciones de cualquier micrófono que desee usar mediante su correspondiente manual del propietario. 

(Alimentación phantom de esta unidad: 48 V DC, 10 mA Max)

NOTAS IMPORTANTES

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

Fuente de alimentación

- No use esta unidad en la misma toma de corriente con otro dispositivo eléctrico que esté controlado por un inversor (como un refrigerador, lavadora, horno microondas o aparato de aire acondicionado), o que contenga un motor. Según el uso del dispositivo eléctrico, el ruido del adaptador de corriente puede causar un mal funcionamiento a esta unidad, o producir ruido audible. Si no es posible usar una toma independiente, conecte un filtro de ruido entre el transformador de corriente y la toma de corriente.
- Antes de conectar esta unidad con otros dispositivos, apague todos los dispositivos. Esto evitará un mal funcionamiento y daños en altavoces u otros dispositivos.
- A pesar de que la pantalla LCD y los LEDs están apagados cuando el interruptor POWER está OFF, ello no significa que la unidad se haya desconectado por completo de la fuente de corriente. Si necesita apagar la unidad primero utilice el interruptor POWER, luego desconecte el cable de corriente de la toma de corriente. Por este motivo es recomendable que la toma de corriente que utilice para conectar la unidad sea fácilmente accesible.

Ubicación

- El uso de la unidad cerca de amplificadores de potencia (u otros equipos que contengan grandes transformadores de corriente), puede generar zumbidos. Para solucionar el problema, cambie la orientación de la unidad o colóquela en un lugar lejos de la fuente de interferencia.
- Este dispositivo puede causar interferencias en la recepción de radio o televisión. No use esta unidad en las proximidades de este tipo de receptores.
- Los dispositivos de comunicación inalámbrica, como teléfonos móviles, pueden generar ruido si se utilizan cerca de la unidad. Este ruido podría ocurrir al recibir o realizar una llamada telefónica o durante la conversación. En caso de experimentar este tipo de problemas, coloque sus dispositivos inalámbricos a mayor distancia de esta unidad o simplemente apáguelos.

- Al trasladar la unidad a una ubicación donde la temperatura y/o la humedad sean muy distintas, es posible que se formen gotas de condensación en el interior de la unidad. Si usa la unidad en estas condiciones, puede causarle daños o un mal funcionamiento. Por lo tanto, es recomendable que la unidad permanezca sin uso durante varias horas hasta que la condensación se haya evaporado completamente.

Mantenimiento

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

Reparaciones y datos

- Por favor, sea consciente de que todos los datos contenidos en la memoria de la unidad pueden perderse si se somete a mantenimiento. Siempre realice copias de seguridad de los datos importantes en una tarjeta de memoria (memory card), o en papel (cuando sea posible). Durante las reparaciones se toman las máximas precauciones para evitar la pérdida de información. Sin embargo, en ciertos casos (por ejemplo, si la circuitería de la memoria está dañada), lamentamos que no sea posible recuperar los datos perdidos. Roland no asume ninguna responsabilidad sobre la pérdida de dicha información.

Precauciones adicionales

- No es posible desmontar los anclajes para el montaje en un rack que están acoplados a la unidad V-Synth XT. Además nunca afloje ningún tornillo que no sea "bloqueable mediante rotación" (Pág. 19), ya que causaría un mal funcionamiento.
- Antes de transportar la unidad V-Synth XT, deberá instalar cualquier accesorio "bloqueable mediante rotación", de lo contrario podría dañar la unidad (Pág. 19).
- Por favor, sea consciente de que el contenido de la memoria puede perderse se forma irreversible debido a un mal funcionamiento o a la manipulación incorrecta de la unidad. Para protegerse del riesgo de perder datos importantes, recomendamos que realice periódicamente copias de seguridad de los datos que haya almacenado en la memoria de la unidad, en una tarjeta de memoria u otro dispositivo.
- Desafortunadamente, puede resultar imposible recuperar el contenido de los datos almacenados en una tarjeta de memoria, la memoria de la unidad u otro dispositivo, una vez dichos datos se han perdido. Roland Corporation no asume responsabilidad alguna por la pérdida de dichos datos.
- Sea cuidadoso al usar los botones, deslizadores u otros controles de la unidad así como al usar sus jacks y conectores. Una manipulación forzada puede provocar un funcionamiento incorrecto.
- Nunca golpee ni aplique una presión excesiva en la pantalla de la unidad.
- Al conectar o desconectar todos los cables, sujete el conector, nunca tire del cable. De este modo evitará causar cortocircuitos, o dañar los elementos internos del cable.
- Durante el funcionamiento normal, la unidad generará una pequeña cantidad de calor.
- Para evitar molestar a sus vecinos, procure mantener el volumen a unos niveles razonables. Puede usar auriculares. De este modo no tiene que preocuparse por molestar las personas de su alrededor (especialmente a altas horas de la noche).
- Cuando necesite transportar la unidad, colóquela en la caja, (incluyendo su almohadillado de origen a ser posible). De no ser posible, necesitará usar material de embalaje equivalente.
- Use un cable de Roland para realizar las conexiones. Si usa otro tipo de cable, por favor, tome las siguientes precauciones: Algunos cables de conexión contienen reóstatos. No use cable que incorporen reóstatos para conectar la unidad. El uso de este tipo de cables puede causar que el nivel de sonido sea extremadamente bajo o inaudible. Para información sobre las especificaciones del cable, contacte con el fabricante.

Compatibilidad de *patches* creados en versiones anteriores de V-Synth

- Sea consciente de que los *patches* creados en una unidad V-Synth con una versión del sistema anterior a la 2.0 (P.Ej., de la versión 1.00 a la 1.51) usan ondas PCM *Preset*, por lo tanto no se reproducirán correctamente en la versión 2.0.

■ **PATCHES QUE USAN UN OSCILADOR PCM**
PATCHES QUE USAN ONDAS DE SONIDO PRESET

✗ No son compatibles
 No se reproducirán correctamente en la versión 2.0

○ **PATCHES QUE USAN ONDAS DE SONIDO USER**
 Totalmente compatibles
 Puede importarse y reproducirse en la versión 2.0

■ **PATCHES QUE USAN UN OSCILADOR ANALÓGICO**
 ■ **PATCHES QUE USAN UN OSCILADOR DE ENTRADA EXTERNA**

○ Totalmente compatibles
 Puede importarse y reproducirse en la versión 2.0

Antes de usar tarjetas

Usar tarjetas de memoria

- Inserte la tarjeta *DATA card* hasta el fondo — asegúrese de que está firmemente colocada.
- Nunca toque los bornes de la tarjeta de memoria, y evite que puedan ensuciarse.
- Las tarjetas de memoria están construidas mediante componentes de precisión; manipúelas con cuidado; preste especial atención a los siguientes puntos.
 - Para evitar que las tarjetas puedan dañarse debido a la electricidad estática, asegúrese de descargar su cuerpo de cualquier resto de electricidad estática antes de manipular las tarjetas.
 - No permita que el metal entre en contacto con los bornes de la tarjeta de memoria.
 - No doble, tire, ni aplique presión, shock, vibración ni impacto a las tarjetas de memoria.
 - No someta las tarjetas de memoria al contacto directo de la luz del sol, ni en vehículos cerrados ni otras ubicaciones (temperatura de conservación: -25 a 85° C).
 - No permita que las tarjetas entren en contacto con la humedad.
 - No desmonte ni modifique las tarjetas.

Manipular CD-ROMs

- Evite tocar ni arañar la cara brillante (superficie codificada) del disco. Discos CD-ROM dañados o sucios pueden no leerse correctamente. Mantenga sus discos limpios mediante un kit de limpieza disponible comercialmente.

Derechos de autor

- La grabación, distribución, venta, interpretación pública, emisión, o similares, totales o parciales, de una obra (composición musical, video, retransmisión, actuación pública, o similares) cuyos derechos de autor pertenezcan a una tercera persona, está prohibida por la Ley.
- Esta unidad permite la grabación de una transferencia de señales de audio a través de una conexión digital con un instrumento externo, sin estar sujeta a las restricciones del sistema Serial Copy Management System (SCMS). Ello se debe a que la unidad está diseñada únicamente para producción musical, y con tal propósito no está sujeta a restricciones siempre que sea usada en trabajos de grabación (como sus propias composiciones) que no infringen los derechos de autor de otros. (SCMS es una característica que inhabilita la copias de segunda generación o posteriores realizadas a través de una conexión digital. Es una característica de grabadores de MD y otros equipos de audio digital de consumo, como sistema de protección de los derechos de autor.)
- No use esta unidad con propósitos que puedan infringir los derechos de autor propiedad de una tercera persona. Roland Corporation no se hace responsable de ninguna acción que pueda infringir los derechos de autor de terceras personas derivados de su uso de esta unidad.

Cómo usar este manual

Este manual está organizado del modo siguiente.

Para detalles sobre todos los *patches* y *ondas de sonido wave* contenidos en la unidad V-Synth XT, consulte la “Lista de Sonidos” a parte.

Inicio rápido (Pág. 17)

Este capítulo ofrece una introducción básica a la unidad V-Synth XT, así como explicaciones de fácil comprensión, que permitirán al usuario principiante experimentar rápidamente las excitantes características de la unidad V-Synth XT. A medida que lea la sección Inicio Rápido, es recomendable realizar las acciones que describe en la unidad V-Synth XT. Ello permite adquirir una mejor comprensión de los procedimientos básicos de uso.

Referencia (Pág. 55)

Visión global de la unidad V-Synth XT

Esta sección explica la estructura de la unidad V-Synth XT, y su funcionamiento básico. Su lectura es esencial para comprender los procedimientos de uso de la unidad V-Synth XT.

Reproducción en Modo Patch

Explica cómo interpretar en la unidad V-Synth XT en Modo Patch. Su lectura es esencial para comprender los procedimientos de uso de la unidad V-Synth XT.

Crear un Patch

Este capítulo explica cómo crear Patches, y describe las funciones de los parámetros Patch así como su composición. Lea este capítulo cuando desee crear Patches.

Crear un Kit de Ritmo (Modo Rhythm)

Este capítulo explica cómo crear un Kit de ritmo.

Crear y editar muestras (Modo Sample)

Este capítulo explica cómo capturar muestras, y como editarlas y codificarlas. Léalo cuando desee realizar muestreos de sonidos.

Ajustes comunes en todos los modos (Modo System)

Este capítulo describe cómo trabajan los parámetros de Sistema que determinan el entorno operativo de la unidad V-Synth XT y cómo están organizados. Léalo cuando sea necesario.

Funciones relacionadas con discos (Modo Disk)

Este capítulo trata operaciones relacionadas con los discos, como guardar datos en disco y cargar datos desde discos. Léalo cuando sea necesario.

Tranferencia de datos (Modo USB)

Esta sección explica cómo conectar la unidad V-Synth XT con su ordenador y transferir datos como *patches* y *ondas de sonido wave*. Léalo cuando sea necesario.

Otras funciones

Esta sección explica cómo transmitir datos a un dispositivo MIDI externo (Función *Data Transfer*), y cómo devolver la unidad V-Synth XT a su estado de fábrica (Función *Factory Reset*). Léalo cuando sea necesario.

Apéndices (Pág. 149)

Este capítulo contiene una sección de Solución de Problemas en caso de que la unidad V-Synth XT no funcionara del modo esperado. También contiene una referencia sobre los de mensajes que puedan aparecer en pantalla. Una lista de parámetros y un mapa de implementación MIDI.

Notación usada en este Manual del Propietario

Para facilitar la comprensión de los procedimientos de uso, se ha adoptado el siguiente sistema de notación:

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

El texto o los gráficos entre flechas < > indican objetos en la pantalla (pantalla táctil) seleccionables con el dedo. El manual le dará instrucciones para tocar el objeto correspondiente en la pantalla táctil. (P. **) se refiere a los números de página del manual.

A continuación encontrará una explicación de los símbolos usados en este manual, que preceden a ciertas frases del texto.



Notas explicativas. Asegúrese de leerlas.



Recordatorios de referencia. Léalos como sea necesario.



Trucos de uso de la unidad V-Synth XT. Read it as necessary. Léalos como sea necesario



Este símbolo proporciona información sobre las páginas de referencia especificadas. Léalo como sea necesario.



Las imágenes de pantallas impresas en este manual están basadas en los ajustes de fábrica. Sin embargo, sea consciente de que en algunos casos pueden diferir de los ajustes reales.



Por favor tenga en cuenta de que las imágenes de pantalla pueden contener nombres de *patch* distintos a los ajustes de fábrica.

Documento separado : Manual del propietario V-Card

El programa “V-Card” de Roland, (versiones VC-1 y VC-2) está instalado en la unidad V-Synth XT. Para detalles sobre cómo usar VC-1 “D-50” y VC-2 “Vocal Designer”, consulte el “Manual del Propietario V-Card”.

Contenido

Cómo usar este manual	6
Notación utilizada en este Manual del Propietario.....	6
Características Principales	12
Descripción del Panel.....	14
Panel Frontal	14
Panel posterior	16
Inicio Rápido.....	17
Preparativos antes de usar la unidad	18
Ubicación de la unidad V-Synth XT	18
Conectar un amplificador o un sistema de altavoces	20
Encendido de la unidad	21
Inicio de <i>V-Card</i>	22
Ajustar el contraste de la pantalla (LCD Contrast).....	22
Instalar el protector PC Card	23
Funcionamiento básico de la pantalla táctil.....	24
Habilitar/deshabilitar el sonido <i>Bip</i>	24
Mover el cursor	25
Editar un valor	26
Usar el teclado numérico para introducir valores	27
Prueba de sonidos	28
Seleccionar <i>patches</i> e interpretar sonidos.....	28
Reproducir un <i>patch</i> en la unidad V-Synth XT desde un dispositivo MIDI externo (teclado)	29
Seleccionar <i>patches</i> de la lista	29
Seleccionar <i>patches</i> favoritos (Paleta <i>patch</i>).....	30
Interpretar un kit de ritmo (Modo <i>Rhythm</i>).....	31
Características de interpretación	32
Manipular sonidos con el <i>Pad Time Trip</i>	32
Usar conmutadores (E1-E8) para modificar el sonido a tiempo real	34
Interpretar arpeggios (Arpegiador)	36
Modificar el sonido por pasos (<i>Multi Step Modulator</i>).....	38
Mantener el sonido de las notas (Función <i>Key Hold</i>).....	39
Crear un <i>Patch</i>	40
Crear un <i>patch</i> intuitivamente (Función <i>Sound Shaper</i>).....	40
Reiniciar los ajustes <i>Patch</i>	42
Seleccionar un valor <i>Structure Type</i>	43
Activar/desactivar cada sección	45
Ajustar los osciladores (OSC1/2).....	46
Mezclar/modular dos sonidos (Mod).....	47
Aplicar el efecto <i>COSM Modeling</i> a los osciladores (COSM1/2)	48
Dar forma al volumen del sonido en el tiempo (TVA)	49
Añadir efectos V-Synth XTnad	50
Guardar <i>patches</i> creados por usted.....	51
Apagar la unidad.....	54

Referencia 55

Visión global de la unidad V-Synth XT.....	56
Cómo está organizada la unidad V-Synth XT.....	56
Estructura básica.....	56
Plofonía.....	56
Sobre la interpretación multitímbrica.....	56
Memoria.....	57
Estructura de la memoria.....	57
Funcionamiento básico de la unidad V-Synth XT.....	58
Cambiar entre modos operativos ([MODE]).....	58
Interpretar en Modo Patch	60
Sobre la pantalla PATCH PLAY.....	60
Mostrar la pantalla PATCH PLAY.....	60
Seleccionar un Patch.....	60
Seleccionar patches favoritos (Paleta patch).....	61
Seleccionar patches por categorías.....	61
Selecionar patches de la lista.....	62
Interpretar notas simples (Mono).....	63
Crear cambios suaves de afinación (Función <i>Portamento</i>).....	63
Realizar ajustes de los controladores (Función <i>Control</i>).....	63
Interpretar arpeggios (Función <i>Arpeggiator</i>).....	64
Mantener el sonido de un arpeggio.....	64
Realizar ajustes del arpegiador.....	65
Crear patrones de arpeggios originales (Función <i>Pattern Edit</i>).....	65
Variar el sonido por pasos (Función <i>Multi Step Modulator</i>).....	68
Aplicar varios efectos al sonido.....	69
Aplicar un efecto pulsando un pad con el dedo Pad (Función <i>Time Trip Pad</i>).....	69
Aplicar un efecto girando un conmutador (Conmutadores E1-E8).....	70
Sincronizar música y video mientras interpreta en la unidad V-Synth XT (<i>V-LINK</i>).....	71
Entrar en el Modo <i>V-LINK</i>	71
Funciones y mensajes <i>V-LINK</i> controlables mediante V-Synth XT.....	71
Crear un patch.....	72
Cómo realizar ajustes patch.....	72
Reiniciar los ajustes patch (Función <i>PATCH Init</i>).....	73
Copiar ajustes patch (Función <i>PATCH Copy</i>).....	73
Dar nombre a un patch (Función <i>PATCH Name</i>).....	74
Asignar la categoría a un patch.....	74
Guardar patches (Función <i>PATCH Write</i>).....	75
Escuchar el patch destino <i>Save-Destination</i> (Función <i>Compare</i>).....	76
Registrar patches favoritos (paleta patch).....	76
Eliminar patches (Función <i>PATCH Delete</i>).....	77
Crear un patch intuitivamente (Función <i>Sound Shaper</i>).....	77
Funciones de los parámetros patch.....	79
Ajustes comunes a todos los patches (Función <i>Common</i>).....	79
Modificar formas de onda (<i>OSC1/OSC2</i>).....	86
Mezclar/modular dos sonidos (<i>MOD</i>).....	93
Aplicar varios efectos a cada nota que interprete (<i>COSM1/COSM2</i>).....	93
Ajustar el volumen y el panorámico. Parámetro <i>Pan</i> (<i>TVA</i>).....	94
Realizar ajustes <i>Envelope</i>	95
Realizar ajustes <i>LFO</i>	96
Ajustar efectos para un patch (<i>Effect</i>).....	97
Ajustes de <i>Zone</i>	99
Dividir el teclado para interpretar distintos sonidos (Función <i>Split</i>).....	99
Crear un patch de batería (<i>Drum</i>).....	101

Crear un kit de ritmo (Modo Rhythm).....	102
Concepto de kit de ritmo	102
Interpretar en Modo <i>Rhythm</i>	102
Crear un kit de ritmo	103
Crear y editar muestras (Modo Sample)	104
Muestrear	104
Ajustes previos al muestreo (Qué es un <i>Template?</i>).....	104
Procedimiento de muestreo	105
Remuestrear	109
Configuración	109
Ajustes pre-efectos	110
Ajustes del metrónomo	111
Comprobar la información de las muestra s	112
Importar una muestra.....	113
Editar una muestra.....	113
Procedimientos comunes de edición.....	113
Editar una región especificada de una muestra	115
Ajustes de región <i>loop</i>	117
Ajustes de tempo originales	118
Conversión de una muestra en datos <i>V-Synth XT</i> (Función <i>Encode</i>).....	118
Seleccionar el parámetro <i>Encoding Type</i>	119
Eliminar eventos automáticamente	120
Eliminar y añadir eventos.....	120
Guardar una muestra.....	121
Ajustes comunes en todos los modos (Modo System).....	122
Ajustes de la Función <i>System</i>	122
Guardar los ajustes del sistema (Función <i>Write</i>)	122
Reiniciar los ajustes de sistema (Función <i>Init</i>)	122
Funciones de los parámetros de sistema	123
Ajustes comunes a todo el sistema (Función <i>Common</i>)	123
Ajustes de controladores (Función <i>Controller</i>)	127
Ajustes V-LINK (<i>V-LINK</i>)	129
Funciones relacionadas con el disco (Modo Disk).....	131
Sobre la utilidad <i>Disk</i>	131
Operaciones básicas de la utilidad <i>Disk</i>	131
Ordenar los archivos de la lista <i>File</i>	132
Cargar un proyecto del disco a la unidad <i>V-Synth XT</i> (<i>Load Project</i>)	132
Guardar un proyecto en disco (<i>Save Project</i>)	132
Eliminar archivos innecesarios (<i>Clean Project</i>)	133
Importar patches o waves individuales (<i>Import Files</i>).....	133
Formatear un disco (<i>Format</i>)	134
Funciones relacionadas con archivos y carpetas (<i>Tools</i>)	135
Copiar archivos / carpetas (<i>Copy</i>)	135
Mover archivos / carpetas (<i>Move</i>).....	135
Eliminar archivos / carpetas (<i>Delete</i>)	136
Renombrar archivos / carpetas (<i>Rename</i>)	137
Conectar su ordenador vía USB (Modo USB)	138
Sobre las funciones USB	138
Instalación y configuración del controlador.....	138
Intercambio de mensajes MIDI con su ordenador (Función MIDI).....	138
Flujo de señal de audio USB (Función <i>USB audio device</i>).....	138
Transferencia de archivos a o desde su ordenador (Función <i>Storage</i>).....	139
Usuarios de Windows	139
Usuarios de Macintosh.....	141
Ejemplos de uso de la Función <i>Storage</i>	143

Usar V-Synth Librarian.....	145
Características de V-Synth Librarian.....	145
Instalación	145
Otras funciones.....	146
Transmitir datos a un dispositivo MIDI externo (Función <i>Data Transfer</i>)	146
Recuperar los ajustes de fábrica (Función <i>Factory Reset</i>)	147
Mostrar información diversa (Info)	147
Ajustar la sensibilidad de la pantalla táctil (Modo <i>Calibration</i>).....	148
Ajustar la sensibilidad de la pantalla táctil	148

Apéndices 149

Lista de parámetros..... 150

Parámetros Patch.....	150
Parámetros System	156

Lista COSM..... 159

Parámetros COSM.....	159
<i>Overdrive / Distortion</i>	159
<i>Wave Shape</i>	159
Simulador de amplificador	160
Simulador de altavoces	160
<i>Resonator</i>	160
Filtro de bandas laterales 1	160
Filtro de bandas laterales 2	161
Filtro <i>Comb</i>	161
Filtro Dual	161
<i>TVF</i>	162
<i>Dynamic TVF</i>	162
Compresor polifónico	162
Limitador polifónico.....	162
<i>Frequency Shifter</i>	163
Procesador Lo-Fi	163
Filtro <i>TB</i>	163

Lista de efectos..... 164

Parámetros MFX.....	164
01: Parametric EQ (Ecuador paramétrico).....	165
02: Graphic EQ (Ecuador gráfico).....	165
03: Filtro <i>Resonant</i>	165
04: Efecto <i>Isolator</i> y filtro	166
05: <i>Distortion / OD</i> (Distorsión / <i>Overdrive</i>).....	166
06: Amp Simulator (Simulador de amplificador de guitarra)	167
07: Efecto <i>Auto Wah</i>	168
08: Efecto <i>Humanizer</i>	168
09: <i>Dynamic Processor</i> (Procesador dinámico estéreo).....	169
10: Simulador <i>Tape Echo</i>	169
11: Delay estéreo.....	170
12: Delay <i>Multi Tap</i>	171
13: Delay <i>Reverse</i>	171
14: Efecto <i>Vocal Echo</i>	172
15: Delay <i>Band Pass</i>	172
16: <i>Delay -> Chorus</i> analógico.....	173
17: <i>Chorus Digital</i>	173
18: <i>Chorus Space</i>	174
19: <i>Chorus</i> tipo <i>Hexa</i>	174

20: Flanger analógico	174
21: Flanger BOSS	175
22: Flanger tipo <i>Step</i>	175
23: <i>Phaser</i> analógico.....	176
24: <i>Phaser</i> digital	176
25: Efecto <i>Rotary</i>	177
26: <i>Tremolo/Auto Pan</i>	177
27: <i>Pitch Shifter</i> estéreo.....	178
28: <i>OD/DS -> Cho/Flg (Overdrive/Distortion -> Chorus/Flanger)</i>	178
29: <i>OD/DS -> Delay (Overdrive/Distortion -> Delay)</i>	179
30: <i>Cho/Flg -> Delay (Chorus/Flanger -> Delay)</i>	179
31: <i>Enh -> Cho/Flg (Enhancer -> Chorus/Flanger)</i>	180
32: <i>Enh -> Delay (Enhancer -> Delay)</i>	180
33: <i>Vocal Multi</i>	181
34: <i>Guitar Multi</i>	181
35: <i>Bass Multi</i>	182
36: <i>EP Multi</i>	183
37: <i>Keyboard Multi</i>	183
38: Fonógrafo	184
39: sintonizador de radio (<i>Radio Tuning</i>)	185
40: Conversor <i>Bit Rate</i>	185
41: Pseudo-estéreo.....	185
Parámetros del <i>chorus</i>	186
<i>Parámetros Chorus Type</i>	186
Parámetros del <i>chorus</i>	186
Parámetros de <i>reverb</i>	186
01: <i>Room 1</i>	187
02: <i>Room 2</i>	187
03: <i>Room 3</i>	188
04: <i>Hall 1</i>	188
05: <i>Hall 2</i>	189
06: <i>Hall 3</i>	189
07: <i>Garage</i>	190
08: <i>PLATE</i>	190
09: <i>Non-Linear</i>	191
10: <i>Delay</i>	191
Solución de problemas	193
Problemas relacionados con la unidad V-Synth XT	193
Problemas relacionados con el controlador USB (Windows)	194
Problemas relacionados con el controlador USB (Macintosh).....	196
Lista de mensajes	197
Pantallas de ERROR.....	197
Pantallas de AVISO	198
Cuadros de mensajes	199
Sobre el MIDI	200
Sobre los conectores MIDI	200
Canales MIDI y generadores de sonido multi-tímbricos	200
Mapa de Implementación MIDI.....	201
Especificaciones	202
Índice.....	203

Características principales

La unidad V-Synth XT es un sintetizador profesional con una sección de generador de sonido que incluye numerosas tecnologías Roland, y que le permitirá un nivel muy elevado de potencial expresivo.

Desde sonidos acústicos a exuberantes pads, ritmos fantásticos, y sonidos agresivos imposibles de obtener mediante los antiguos sintetizadores, como el V-Synth XT es capaz de crear cambios orgánicos en el sonido. Además la unidad incluye las ampliaciones de software VC-1 y VC-2 "V-Card" presinstaladas. Podrá cambiar de un sistema a otro simplemente pulsando un interruptor — ya no es necesaria la rutina de reiniciar la unidad. Gracias a la inclusión de este programa, la unidad V-Synth XT puede usarse como si se tratara de dos dispositivos completamente distintos; como una unidad "D-50" o como una unidad "Vocal Designer".

Tanto si está interpretando un concierto en el escenario como si se dedica a la producción musical en el estudio, e independientemente del estilo musical en que esté trabajando, la unidad V-Synth XT le proporciona sonidos exclusivos de gran versatilidad.

■ Producir sonidos únicos con el motor de sonido de la unidad V-Synth

- La sección de generador de sonido consiste en un oscilador PCM con la característica *VariPhrase*, osciladores de modelado de alta calidad, potentes moduladores, y procesadores COSM equipados con filtros para bandas laterales. Es posible especificar la interconexión de estas secciones mediante la simple selección de una estructura. Combinando estas secciones, cada una de las cuales permiten una potente funcionalidad, podrá crear sonidos completamente nuevos, que no pueden obtenerse mediante ningún otro sintetizador.
- Cada uno de los dos osciladores puede funcionar en uno de tres modos posibles: PCM (*VariPhrase*), modelación analógica, y entrada externa. La unidad incluye efectos *Envelopes* para los parámetros principales de cada oscilador. Incluso al usar osciladores de forma autónoma, podrá aplicar gran variedad de cambios basados en el tiempo.
- Los osciladores PCM utilizan la tecnología *VariPhrase*, propiedad de Roland. En un avance revolucionario comparativamente con la reproducción de ondas de sonido convencional, la característica *VariPhrase* permite variar la afinación, el tiempo, y los formantes del material de audio con total independencia en tiempo real, manteniendo todavía una altísima calidad de audio. Este proceso transforma una forma de onda PCM en "audio elástico", que usted podrá deformar como si de una goma se tratase, creando cambios de sonido orgánicamente.
- Los osciladores de sonido de modelado analógico están dotados de formas de onda de gran calidad, como la onda "Super Saw", que es la única que necesitará para texturas de sonido gruesas y con desafinación; y un oscilador de realimentación, que produce variaciones extremas en los sonidos solistas — todo ello combinado le proporciona un total de catorce ondas de sonido que que estimularán increíblemente su creatividad musical.
- La salida de sonido del oscilador puede procesarse mediante los procesadores COSM, propiedad de Roland. Mucho más allá de la funcionalidad convencional de los típicos filtros de sintetizadores, implementa una amplia gama de procesos. Existen un total de 16 tipos, incluidos TVF, modelación de amplificador de guitarra, procesador Lo-Fi, un filtro de bandas laterales, que genera afinaciones que permiten interpretar música usando ruidos o frases, y un efecto *Resonator*, que añade las resonancias del cuerpo de un instrumento. También es posible aplicar un procesador COSM a una señal de audio externa y usar la unidad V-Synth XT como banco de filtros.

■ La Función *Sound Shaper* permite una creación intuitiva de sonido

- Las características de la unidad V-Synth XT incluyen una Función *Sound Shaper*, que evitan al músico tener que enfrentarse con un número abrumador de parámetros de edición. Simplemente elija la plantilla de sonido que desee de la lista, y los parámetros efectivos para ella quedarán seleccionados y disponibles para su control. Usted podrá obtener las variaciones que desee mediante un simple ajuste de conmutadores o botones que le permitirán editar los parámetros que necesite. Del mismo modo que un diseñador profesional de sonido.

■ *Patches* únicos y de gran utilidad

- La unidad permite reescribir todos los sonidos por el usuario hasta el nivel de las ondas de sonido de origen. Es posible aplicar un muestreo directamente en la unidad V-Synth XT, o importar archivos WAV/AIFF de dispositivos externos. Mediante esta unidad, los profesionales podrán obtener la máxima originalidad.
- La unidad V-Synth XT proporciona una pantalla *Rhythm mode* que le permitirá asignar distintos sonidos de sintetizador de la unidad V-Synth a cada nota del teclado. Esto significa que podrá utilizar el sintetizador como kit de ritmo para interpretar muchos tipos de sonidos desde el teclado. Cada tecla del teclado podrá estar vinculada a cualquier sonido, desde un bombo analógico hasta loops *VariPhrase rhythm*, ya que el sonido asignado a cada tecla es totalmente editable.

■ El poder de realizar cambios en el sonido basados en el tiempo

- La unidad V-Synth XT proporciona un modulador multi-pasos, que le permitirá elegir cuatro parámetros de una amplia gama de posibilidades, y modularlos simultáneamente usando patrones ascendientes o descendientes completamente distintos. Es posible usar los conmutadores del panel para programar libremente los patrones ascendientes o descendientes, e incluso podrá activar la Función *Smoothing* y usarlo como un LFO.
- Las ondas *VariPhrase* pueden controlarse libremente mediante la Función *Time Trip*. Si pulsa el pad *Time Trip* de modo circular, podrá detener el avance de una onda de sonido mientras aun se escuche sonido, y posteriormente podrá reproducir el sonido desde el teclado en la afinación que desee. También resulta sencillo crear efectos característicos mientras controla manualmente la progresión de tiempos de cambio en el ritmo.
- Todas las diversas funciones que controlan los cambios basados en el tiempo pueden sincronizarse con el tiempo. *VariPhrase*, LFO y *Envelope* de cada sección, el arpeggiador programable, el modulador de multi-pasos, y los efectos pueden controlarse todos mediante el valor maestro de tiempo.

■ Hardware que cumple las exigencias profesionales

- Un diseño único permite colocar la unidad V-Synth XT en variedad de ubicaciones; es posible como unidad de sobre mesa o montada en un rack. El diseño no solamente resulta atractivo sino que además es muy práctico.
- La unidad V-Synth XT consta de una gran pantalla táctil de color, que proporciona un interfaz de usuario y garantiza la fácil edición de los parámetros en pantalla. También consta de ocho conmutadores de edición que proporcionan un aire analógico a cualquier experiencia de edición en la unidad, y que pueden usarse también como superficie general de control MIDI.
- La unidad consta de jacks de audio ópticos y coaxiales digitales. La salida consta de frecuencias de muestreo de 44.1 kHz, 48 kHz, y 96 kHz. La salida de sonido principal permite una salida balanceada vía conectores TRS de tipo phone.
- El panel frontal incluye una toma micjack de entrada, compatible con conectores XLR y conectores de tipo phone. La unidad puede proporcionar alimentación *phantom*, y puede ajustarse para una entrada de alta impedancia, para adaptarse a gran variedad de fuentes de entrada, desde micrófonos de estudio a guitarras eléctricas.
- El conector USB es compatible con la transferencia de archivos, la comunicación MIDI, y el audio *streaming*. Es posible realizar copias de seguridad de gran variedad de datos a su ordenador vía una conexión USB, y puede usar la unidad V-Synth XT como un conversor de audio USB para una amplia gama de aplicaciones.
- Puede almacenar gran cantidad de datos mediante la ranura de la tarjeta PC card. Los adaptadores de tarjetas PC disponibles por separado le permiten usar tarjetas CompactFlash o SmartMedia.

■ Expansiones “V-Card” preinstaladas

- La unidad V-Synth XT incluye preinstalados títulos VC-1 y VC-2 del programa “V-Card” de Roland. Sin necesidad de reiniciar la unidad, simplemente pulsando un interruptor puede transformar la unidad V-Synth XT en un producto completamente diferente (Pág. 22).
 - El VC-1 “D-50” transforma la unidad V-Synth XT en un módulo de sonidos equivalente al Roland D-50 (sintetizador digital clásico de 1987). No solamente los *patches* preset, sino cada bit de funcionalidad ha sido reproducido, proporcionándole el sonido distintivo de la unidad D-50 con la estabilidad de los equipos hardware modernos.



Para detalles sobre el uso de la unidad como VC-1 “D-50” consulte el documento separado “Manual del Propietario V-Card”.

→ La unidad VC-2 “Vocal Designer” transforma la unidad V-Synth XT en un procesador de modelado vocal de última generación. Interpretando el teclado mientras habla al micrófono podrá crear coros humanos de gran belleza y claridad sonora así como muchos otros sonidos de tipo vocal de una calidad sin precedentes.



Para detalles sobre el uso de la unidad como VC-2 “Vocal Designer”, consulte el documento separado “Manual del Propietario V-Card”.

Qué es VariPhrase?

VariPhrase tiene las siguientes ventajas:

- 1 Permite cambiar la afinación, la el parámetro *rate* (proporción de expansión/compresión en el tiempo) y las características vocales (formantes) a tiempo real.
- 2 Permite una sencilla sincronía entre afinación y tiempo.
- 3 Una sola muestra cubre un extenso rango de teclas comparado con los samplers digitales convencionales.
- 4 Conserva la calidad de sonido, mientras implementa las tres ventajas anteriores.

VariPhrase representa una solución para gran variedad de problemas de los samplers convencionales y de los grabadores digitales con frases de audio.

Questiones típicas de samplers y grabadores digitales

- Los cambios de tiempo afectan la afinación.
- Los cambios de afinación de las frases afectan el tempo y los formantes del sonido.
- Control limitado de las frases de audio. No es posible ajustar una sección parcial del sonido a tiempo real.
- La mayoría de samplers requieren gran variedad de muestras en rangos limitados del teclado para una reproducción realista de sonido.
- Las muestras del mismo tiempo deben estar disponibles para interpretar acordes, de lo contrario las notas del acorde estarán fuera de sincronía.
- Los cambios de afinación o tempo tienden a degradar la calidad de audio en samplers digitales.

VariPhrase soluciona todos estos problemas.

Descripción del Panel

Panel Frontal

1 INPUT

Ajusta el volumen de la señal de entrada a través de los jacks MIC del panel frontal. → (Pág. 106).

* No afecta los jacks INPUT del panel posterior.

2 VOLUME

Ajusta el volumen general de salida de los jacks MAIN OUT y PHONES. → (Pág. 21)

3 Jack MIC

Este es un jack de micrófono para la señal de audio digital.

Incorpora conectores de tipo XLR o de tipo phone.

Los conectores de tipo XLR proporcionan alimentación *phantom* de 48V, que le permitirá conectar micrófonos de condensador que la requieran. En este caso, coloque el interruptor mic en "PHANTOM ON."

* La señal de audio recibida via el jack MIC se activará o desactivará mediante el **Interruptor MIC jack** (Pág. 126).

* Este instrumento está equipado con jacks balanceados del tipo (XLR/TRS). A continuación mostramos su diagramas de cableado. Compruébelo antes de conectar dispositivos que requieran estas conexiones.



4 Interruptor MIC

Este ajuste especifica la impedancia y la alimentación *phantom* para el jack de micrófono.

Hi-Z	Elija el ajuste de alta impedancia (Hi-Z) si ha conectado un dispositivo que lo requiera, como una guitarra o bajo a la entrada de jack de tipo <i>phone</i> .
NORMAL	Elija el ajuste NORMAL si ha conectado un dispositivo de baja impedancia como un micrófono a la entrada de jack de tipo <i>phone</i> .
PHANTOM ON	Elija este ajuste si necesita suministrar alimentación <i>phantom</i> a un micrófono conectado al jack de de entrada de tipo XLR.

* El interruptor MIC no afecta a los jacks INPUT del panel posterior.

* Siempre apague la unidad al conectar un dispositivo que no sean micrófonos que requieren alimentación *phantom*. Si proporciona alimentación *phantom* a los micrófonos dinámicos, dispositivos de reproducción de audio, u otros dispositivos que no lo requieran puede causarles daños. Asegúrese de comprobar las especificaciones de cualquier micrófono que pretenda usar en su correspondiente manual del usuario.

* (Alimentación *phantom* de esta unidad: 48 V DC, 10 mA Max)



5 Conector USB

Este es un conector USB. Puede conectarlo con su ordenador personal para enviar o recibir archivos y mensajes MIDI (Pág. 138). Es compatible con *audio streaming*.

6

[PEAK] (Indicador *Peak*)

Se encenderá cuando el volumen de entrada sea demasiado alto.

* Indica niveles excesivamente altos del jack MIC del panel frontal y de los jacks INPUT del panel posterior.

[MIDI] (Indicador *MIDI*)

Se encenderá al recibir un mensaje MIDI.

[USB] (Indicador *USB*)

Se encenderá cuando la unidad V-Synth XT esté conectada vía USB.

7 Jack PHONES

Jack para conectar auriculares (de venta por separado).

→ (Pág. 20)

8 Botón V-CARD

El programa "V-Card" VC-1 y VC-2 están preinstalados en la unidad V-Synth XT. Podrá cambiar entre las funcionalidades V-Synth/VC-1/VC-2 simplemente pulsando el botón V-Card (Pág. 22).



9 Botón *PREVIEW*

Use este botón para escuchar el *patch*.

10 Botón *KEY PAD*

Este botón cambia la función teclado numérico.

Encendido:

- El teclado numérico funcionará como teclado de entrada.
→ **Usar el teclado numérico para introducir datos** (Pág. 22)

Apagado:

- El teclado numérico funcionará como una paleta que le permitirá seleccionar sus *patches* favoritos.
→ **Seleccionar Patches Favoritos (Paleta Patch)** (Pág. 61)

11 Teclado numérico

Cuando el cursor esté en posición de introducción de datos, usted podrá usar el teclado numérico para introducir valores de parámetros (Pág. 27).

El teclado numérico también puede funcionar como una paleta Patch Palette que le permitirá seleccionar sus *patches* favoritos (Pág. 61).

12 Conmutador de contraste LCD

Ajusta el contraste de la pantalla → (Pág. 22)

13 Pantalla

Muestra información a cerca de las operaciones que esté realizando.

14 Conmutadores *E1-E8*

Estos conmutadores controlan los parámetros en pantalla a tiempo real (Pág. 34).

MEMO

Es posible seleccionar los parámetros controlados mediante estos conmutadores en la pantalla *PATCH PLAY* (Pág. 60) manteniendo pulsada la tecla [SHIFT] y usando los botones [▲] [▼] arriba/abajo del cursor.

15 Ranura *PC CARD*

Puede insertar una tarjeta de memoria aquí.



Para detalles sobre la instalación de un protector de tarjetas PC consulte la Pág. 23.

16

Dial *VALUE*

Se usa para modificar valores. Si mantiene pulado [SHIFT] mientras gira el dial *VALUE*, los incrementos del valor aumentarán.

→ (Pág. 26)

Pulse el dial *VALUE* para realizar la función del botón *ENTER*. Cuando el cursor esté en una posición de entrada, podrá pulsar [ENTER] (dial *VALUE*) y usar el teclado numérico para introducir un valor numérico (Pág. 27).

[SHIFT]

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

[MODE]

Abre la ventana del menú Mode.

[CTRL]

Permite el acceso Control (Pág. 63). En la pantalla Control usted podrá usar la Función "Time Trip" (Pág. 69) que le permitirá aplicar varios efectos al sonido, pulsando la pantalla. Además, la Función External Control (Pág. 63) también utiliza este procedimiento, que le permitirá usar los conmutadores E1-E8 para controlar un dispositivo MIDI externo; para la función V-LINK (Pág. 71), que le permitirá controlar un dispositivo de video; y para activar/desactivar la función Arpeggio (Pág. 64).

[EXIT]

Vuelve a la pantalla *PLAY*, o cierra la ventana que esté abierta. In algunas pantallas, esto provocará que se aborte la función actual.

[DEC], [INC]

utilizado para modificar valores. Si mantiene pulsado un botón mientras pulsa el otro, el cambio de valores se acelerará. Si pulsa uno de estos botones mientras mantiene [SHIFT] pulsado, los incrementos de cambio del valor aumentarán. → (Pág. 26)

Descripción del Panel

(Botones del cursor) [▲], [▼], [◀], [▶]

Desplazan la posición del cursor arriba/abajo/a izquierda/y a derecha. → (Pág.25)

MEMO

En la pantalla *PATCH PLAY* (Pág. 60), podrá mantener pulsada la tecla [SHIFT] y usar las teclas del cursor arriba/abajo [▲] [▼] para alterar la función de los conmutadores E1-E8.

MEMO

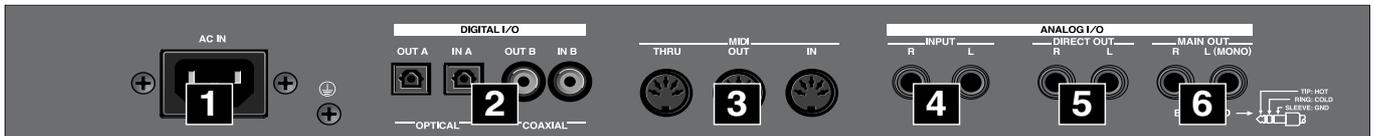
Manteniendo pulsada la tecla [SHIFT] y usando el cursor a izquierda/derecha ([◀] [▶]) podrá modificar la zona que aparece en la parte superior derecha de la *PATCH PLAY* o *EDIT* (Pág. 99).



17 Interruptor POWER

Púlselo para encender/apagar la unidad. → (Pág. 21, Pág. 54)

Panel posterior



1 Entrada AC

Conecte aquí el cable de alimentación incluido.

2 Conector del INTERFAZ DIGITAL DE AUDIO (OPTICAL IN/OUT, COAXIAL IN/OUT)

(Según la norma IEC60958).

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

3 Conectores MIDI (IN, OUT, THRU)

Permiten conectar la unidad con otros dispositivos MIDI para recibir/transmitir mensajes MIDI.

4 Jacks INPUT (L, R)

Permiten conectar una fuente de audio externa como un reproductor de CD para el muestreo o la entrada de audio.

* La señal de audio recibida vía los jacks INPUT puede activarse / desactivarse mediante el **Interruptor INPUT jack** (Pág. 126).

* La ganancia de la señal de audio recibida vía los jacks INPUT se ajustará mediante el parámetro **INPUT jack GAIN** (Pág. 126).

5 Jacks DIRECT OUT (L, R) (1/4 " tipo phone)

Este jack es una salida estéreo del sonido no procesada por los efectos internos. Permite conectar un procesador externo de efectos u otros dispositivos.

6 Jacks MAIN OUT (L (MONO), R) (1/4" tipo TRS phone)

Salida de la señal de audio hacia el mezclador/amplificador de entrada en estéreo. Para la salida mono, use el jack L.

→ (Pág. 20)

Inicio Rápido

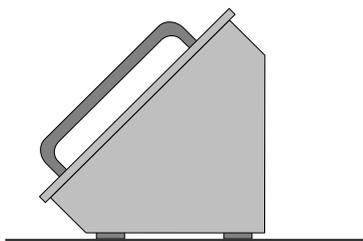
Preparativos antes de usar la unidad

Ubicación de la unidad V-Synth XT

El diseño único de la unidad V-Synth XT le permite usarla como dispositivo de sobremesa o montada en un rack.

Uso de sobremesa

Coloque la unidad como se muestra en la figura.



Uso montada en Rack

- 1 **Instale la unidad V-Synth XT en un rack con para mayor seguridad.**

Use tornillos (de venta por separado) para montar la unidad V-Synth XT firmemente en un rack (cuatro puntos de fijación).



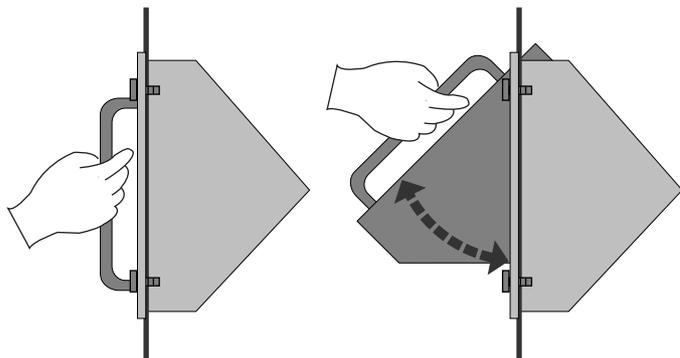
No es posible desmontar los anclajes de fijación de la unidad V-Synth XT. Además nunca afloje ningún tornillo que no sea del tipo "bloqueo por rotación", ya que puede generar un mal funcionamiento.

2

Es posible cambiar el ángulo de la unidad V-Synth XT mientras esté montada en un rack.

Asegúrese de que la unidad V-Synth XT está instalada firmemente en su rack. Luego, sujete firmemente ambas asas del panel frontal, y haga pivote hacia usted hasta que oiga un click.

Para devolver la unidad a su ángulo normal, pulse las asas hacia dentro hasta que oiga el click.



* Esta operación debe realizarse con la unidad V-Synth XT instalada en un rack.

* Para poder usar su función de rotación, es necesario que haya espacio encima de la unidad V-Synth XT. Si ha instalado algún equipo en su rack justo encima de la unidad V-Synth XT, no podrá realizar esta operación.

Instalar el hardware de bloqueo por rotación

Antes de transportar la unidad V-Synth XT, primero deberá instalar el “hardware de bloqueo por rotación” incluido. La unidad puede resultar dañada si la transporta sin este hardware instalado.

Use tornillos para fijar el “hardware de bloqueo de rotación” como se muestra en la siguiente figura.

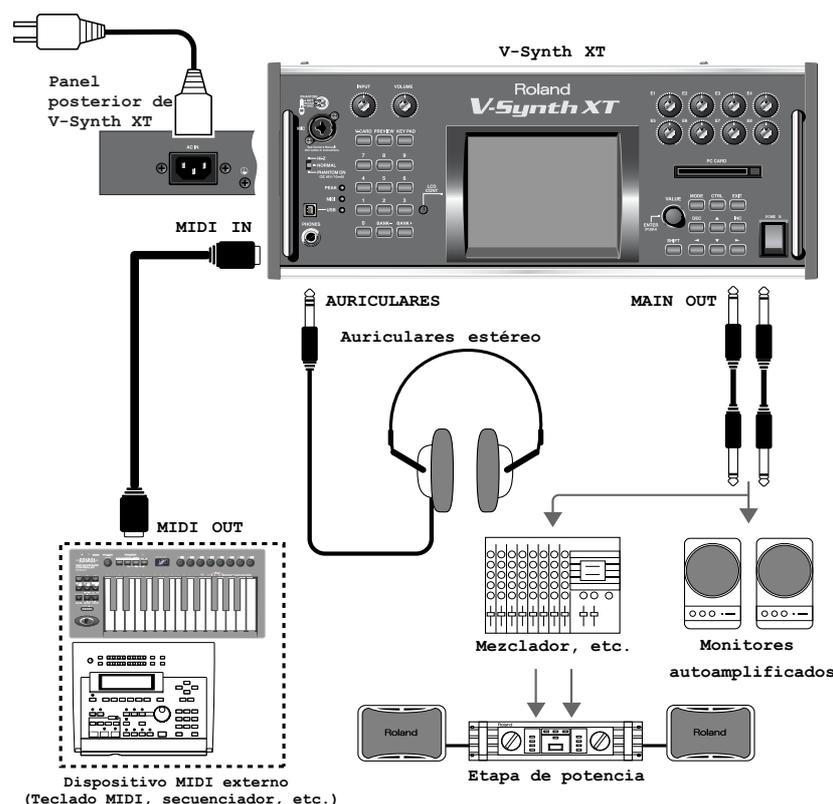


Conectar un amplificador o un sistema de altavoces

La unidad V-Synth XT no incluye amplificador ni altavoces por tanto necesitará conectarla a un equipo de audio como un amplificador de altavoces, un sistema de monitoraje o un equipo estéreo doméstico, o usar auriculares para escuchar su sonido. Esta sección ofrece ejemplos de conexión que usan los jacks MAIN OUT.

- 1 **Antes de realizar cualquier conexión asegúrese de que todos los dispositivos están apagados (OFF).**
- 2 **Conecte un extremo del cable de alimentación suministrado a la unidad V-Synth XT, y el otro extremo a una toma de salida de corriente.**
- 3 **Conecte la unidad V-Synth XT a su sistema de amplificación/altavoces.**

a la salida de alimentación



Use cables de audio para conectar equipos de audio como un amplificador o altavoces. Si está usando auriculares, conéctelos en la toma PHONES.



*La unidad deberá conectarse a una toma de corriente sólo del tipo marcado en el panel posterior.

Para detalles sobre el consumo de corriente, consulte la Pág. 202.

Para detalles sobre los ajustes necesarios al conectar la unidad V-Synth XT con su ordenador, consulte **Conectar con su ordenador Vía USB (Modo USB)** (Pág. 138)



Para evitar un mal funcionamiento y/o daños en altavoces u otros dispositivos, siempre baje el volumen, y apague todos los dispositivos antes de realizar cualquier conexión.



Para sacar el máximo rendimiento del sonido de la unidad V-Synth XT, recomendamos usar un sistema de amplificación o altavoces estéreo. Si utiliza un sistema mono, conéctelo a la toma jack L MAIN OUT (MONO) de la unidad V-Synth XT.

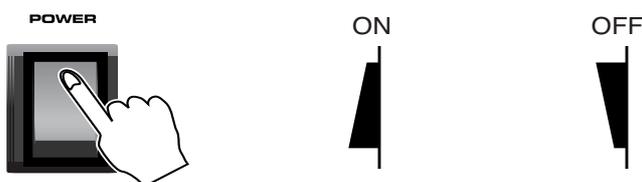


Los cables de audio no están incluidos en la unidad V-Synth XT. Necesitará adquirirlos.

Encendido de la unidad

- 1 **Antes de encender la unidad V-Synth XT, tenga en cuenta lo siguiente:**
 - Están conectados correctamente todos los periféricos?
 - Ha bajado totalmente el volumen de la unidad V-Synth XT y de todos los dispositivos de audio conectados?

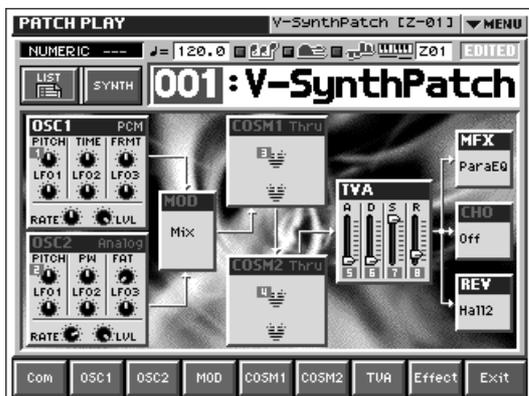
- 2 **Encienda la unidad pulsando el interruptor POWER del panel frontal de la unidad V-Synth XT.**



- 3 **Encienda el amplificador o altavoces conectados.**

- 4 **Espere a que la unidad V-Synth XT haya arrancado. Una vez lista para funcionar aparecerá la siguiente pantalla.**

* Cuando encienda la unidad, se iniciará en primer lugar la última V-Card iniciada (Pág. 22).



- 5 **Ajuste el volumen para su amplificador o altavoces conectados. Mientras interpreta en el teclado MIDI, suba el volumen de la unidad V-Synth XT gradualmente hasta el nivel deseado, mediante el deslizador.**



NOTE

Una vez completadas las conexiones (Pág. 18), encienda los dispositivos en el orden especificado. Si los enciende en el orden equivocado, se arriesga a causar un mal funcionamiento y/o daños en altavoces y otros dispositivos.

NOTE

Esta unidad está equipada con un circuito de protección. Un breve intervalo de tiempo (unos segundos) es necesario después del encendido para que la unidad funcione normalmente.

MEMO

Mientras la unidad V-Synth XT se esté iniciando, la pantalla indicará "Processing..."

NOTE

Tenga cuidado de no ajustar el volumen de escucha demasiado alto para evitar dañar su oído, su amplificador o sistema de altavoces.

HINT

Para obtener la mejor calidad de audio de la unidad V-Synth XT, recomendamos que ajuste el volumen de la unidad V-Synth XT al máximo y que lo ajuste también apropiadamente en su amplificador o altavoces.

Inicio de V-Card

Puede pulsar el botón [V-CARD] para seleccionar entre V-Synth/VC-1/VC-2.

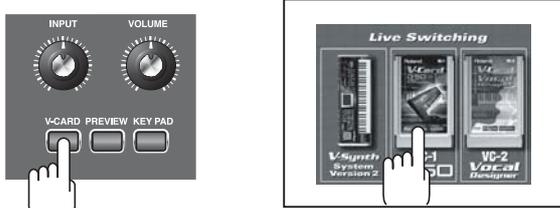
El programa “V-Card” VC-1 y VC-2 de Roland está preinstalado en la unidad V-Synth XT. Si pulsa un solo botón podrá cambiar entre estas funciones sin necesidad de reiniciar la unidad, y usar la unidad V-Synth XT como 2 productos totalmente distintos.

VC-1 “D-50” transforma la unidad V-Synth XT en un módulo de sonido que equivalente a la unidad Roland D-50 (un sintetizador digital clásico del año 1987). Se ha reproducido fielmente, no sólo los *patches* preset, sino todas las funciones de la unidad antigua D-50, proporcionándole el sonido con la estabilidad de los equipos modernos.

VC-2 “Vocal Designer” transforma V-Synth XT en un procesador de modelado vocal de última generación. Interpretando en el teclado mientras habla al micrófono, podrá crear música de gran belleza así como coros vocales de una gran claridad y otros tipos de sonidos vocales con una calidad sin precedentes

1

Una vez la unidad V-Synth XT haya arrancado, pulse el botón [V-CARD], y en la pantalla que aparece, pulse el modo V-Card que desee usar.



Aparecerá la pantalla de inicio de V-Card.

* Manteniendo pulsado el botón [V-CARD] mientras enciende la unidad podrá añadir un acceso directo a la pantalla de la figura superior, que aparecerá al iniciar la unidad V-Synth XT.



Para detalles sobre cómo usar la unidad VC-1 “D-50” y VC-2 “Vocal Designer”, consulte el “Manual del Propietario separado V-Card”.

Ajustar el contraste de la pantalla (LCD Contrast)

Los caracteres en la pantalla pueden resultar de difícil lectura en los instantes inmediatamente posteriores al encendido de la unidad, o después de un uso prolongado. Su ángulo de visión de la pantalla o las condiciones de luz también afectarán su apariencia. En estos casos, puede girar el conmutador LCD CONT para ajustar el contraste de la pantalla.



MEMO

Cuando encienda la unidad, se iniciará en primer lugar la última V-Card iniciada (Pág. 22)

Al iniciar el funcionamiento de V-Card, cualquier dato que estuviera editando e perderá. Si ha editado *patches* o ajustes de sistema, asegúrese de guardarlos primero.

→ **Guardar Patches (Función Patch Write)**

(Pág. 75)

→ **Guardar ajustes de sistema (Función Write)**

(Pág. 122)

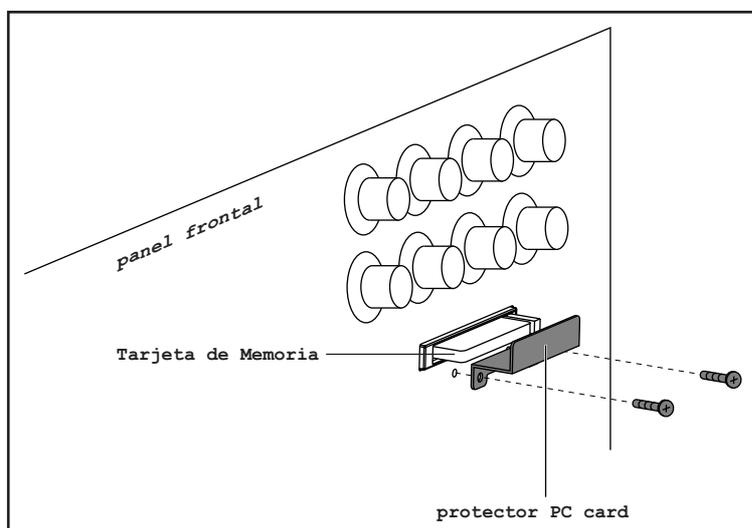
Instalar el protector PC Card

La unidad V-Synth XT incluye un protector PC card para evitar el robo de las tarjetas de memoria. Para instalar el protector PC, siga el siguiente procedimiento.

- 1** Use un destornillador para retirar ambos tornillos de la parte posterior de la ranura PC CARD.
- 2** Inserte la tarjeta PC en la ranura PC CARD.
- 3** Use los tornillos para fijar el protector de tarjetas PC card como se muestra a continuación.

** Nunca inserte o retire una tarjeta de memoria mientras el indicador Power de su unidad esté encendido. Ello podría corromper los datos de la unidad o de la tarjeta de memoria.*

** Inserte cuidadosamente la tarjeta de memoria hasta el fondo — hasta que esté firmemente colocada.*



Funcionamiento básico de la pantalla táctil

La unidad V-Synth XT incluye una pantalla táctil. La pantalla táctil le permite realizar gran cantidad de operaciones pulsándola ligeramente.

* La pantalla táctil responde a una pulsación muy suave. Aplicarle una presión excesiva o un contacto con un objeto duro puede dañarla. Sea cuidadoso de no aplicar una presión excesiva y de tocarla sólo con sus dedos.

Habilitar/deshabilitar el sonido *Bip*

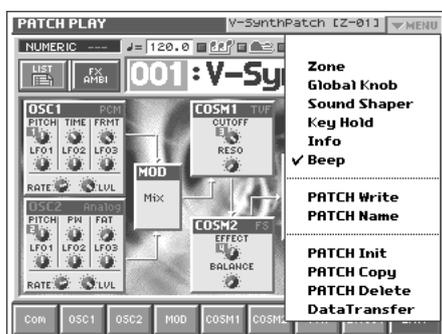
Es posible especificar si se escuchará un sonido *bip* o no al pulsar un punto válido de la pantalla táctil.

* En el ajuste de fábrica el sonido *bip* está activado.

1

En la parte superior derecha de la pantalla, pulse <▼ MENU>.

Aparecerá un menú desplegable.

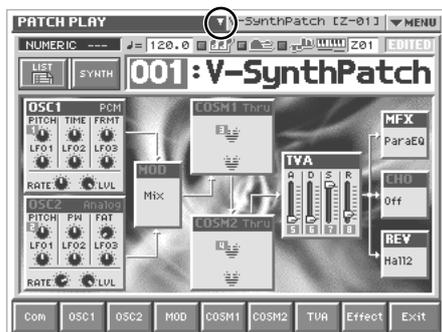


2

En el menú desplegable, pulse <Beep> para añadir una marca (✓).

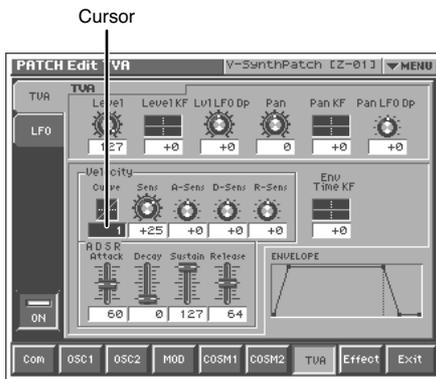
Con este ajuste, se escuchará el sonido *bip*. Si realiza el mismo procedimiento de nuevo, la marca desaparecerá y el sonido *bip* dejará de escucharse.

* Si ha desactivado el sonido *bip*, el símbolo ▼ aparecerá en la parte superior de la pantalla cuando pulse un punto válido en ella.



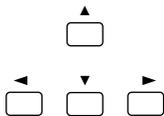
Mover el cursor

Una sola pantalla o ventana muestra múltiples parámetros o iconos seleccionables. Para editar un valor de un parámetro, mueva el cursor hasta él. El cursor es un rectángulo azul, y el valor de los parámetros o iconos que usted seleccionó con el cursor quedarán subrayados (se invertirán sus colores).



Botones del cursor

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



[▲]: mueve el cursor arriba.

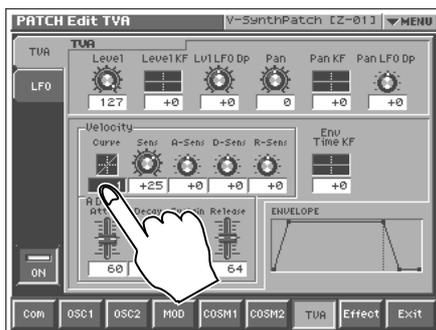
[▼]: mueve el cursor abajo.

[◀]: mueve el cursor a la izquierda.

[▶]: mueve el cursor a la derecha.

Pantalla táctil

Pulse directamente sobre un valor de parámetro para mover el cursor.



Editar un valor

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

- En cada pantalla V-Synth XT, podrá seleccionar un valor usando el cursor como se describe anteriormente y modificar su valor.
- Cada parámetro tiene su propio rango posible de valores. No es posible ajustar valores por encima o por debajo de sus valores mínimos o máximos posibles.

Dial VALUE

Gire el dial VALUE en el sentido de las agujas del reloj aumentará el valor, y en sentido contrario lo disminuirá. Mantenga pulsado [SHIFT] mientras mueve el dial VALUE para aumentar el valor en incrementos mayores más rápidamente.



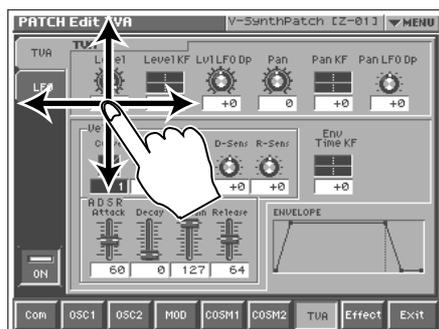
[INC] y [DEC]

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



Pantalla táctil

Pulse un valor de parámetro, y arrastre su dedo arriba, abajo a izquierda o derecha de la pantalla. Arrastrar su dedo hacia arriba o a la derecha aumentará el valor y arrastrarlo hacia abajo lo disminuirá.



Usarel teclado numérico para introducir valores

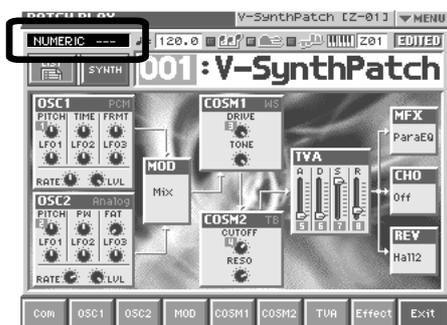
Usar el teclado numérico para cambiar números de *patch*

Cuando el cursor esté situado en un número de *patch*, usted podrá usar las teclas numéricas para cambiar entre *patches*.



Introduzca un valor en el área de introducción de valores.

- Botones [0]-[9]: introduzca el número de *patch*.
- Botones [BANK-], [BANK+]: funcionarán como ENTER.



Usar el teclado numérico para introducir valores

Cuando el cursor esté situado en una posición de entrada de valores, pulsar una tecla numérica abrirá una lista de valores de parámetros.



Introducir un valor numérico

Use el teclado numérico para introducir un valor en el campo de entrada.

- Botones [0]-[9]: introducir valores numéricos.
- Botones [BANK-]: inversión del signo de introducción de valores.
- Botón [BANK+]: borra un valor introducido.
- Botón [KEY PAD]: Devuelve la lista a la posición media.

Introducción directa de valores

En el área de introducción parpadeará "SELECT".

- Pulse un botón para introducir un valor directamente. Desde el punto superior de la lista, los iconos corresponden a los botones [0]-[9].
- Los botones correspondientes parpadearán. El valor actual parpadeará.



El teclado numérico también funciona como paleta *patch*.



Podrá mostrar la lista en pantalla pulsando el dial VALUE (ENTER) en lugar de las teclas numéricas.

Prueba de sonidos

Seleccionar *patches* e interpretar sonidos

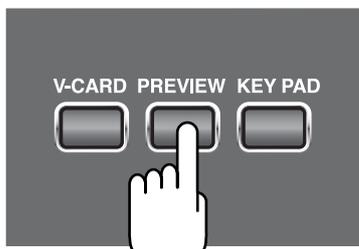
La unidad V-Synth XT incluye una amplia gama de sonidos integrados, incluidos sonidos simples llamados *patches*. Seleccionemos unos cuantos *patches* para hacernos una idea de la variedad de sonidos disponibles en la unidad V-Synth XT.

1 Asegúrese de que aparece la pantalla **PATCH PLAY**.

Si la pantalla **PATCH PLAY** — figura siguiente — no aparece, pulse [EXIT] una o dos veces hasta que aparezca.



2 Pulse el botón [PREVIEW] para escuchar el *Patch*.



3 Para cambiar a un *Patch* distinto, toque el número de *patch* para que se encienda, y luego gire el dial VALUE o pulse [INC] [DEC]. En este punto usted podrá seleccionar más rápidamente si mantiene pulsado [SHIFT] mientras realiza estas operaciones.



HINT

También podrá pulsar el área del Número de *patch* y usar el teclado numérico para cambiar de un *patch* a otro (Pág. 27).

HINT

Alternativamente, podrá pulsar el número de *patch* y arrastrar su dedo arriba o abajo —o a izquierda o derecha— para cambiar *patches*.

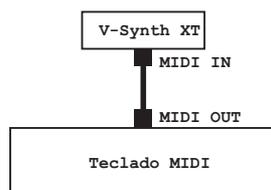
Reproducir un *patch* en la unidad V-Synth XT desde un dispositivo MIDI externo (teclado MIDI)

La unidad V-Synth XT produce sonido como respuesta a los mensajes MIDI que recibe de un dispositivo MIDI externo como un teclado o secuenciador MIDI.

Intente conectar su teclado MIDI e interpretar sonidos en la unidad V-Synth XT.

Conectar el teclado MIDI

Conecte el teclado MIDI como se muestra en la siguiente figura.



Ajuste de canales MIDI

Para que la unidad V-Synth XT responda a los datos MIDI enviados por un dispositivo MIDI externo, ambos dispositivos deben estar ajustados para usar el mismo canal o canales MIDI.

MEMO

Ejecutar una operación Factory Reset ajustará el canal de recepción de la unidad V-Synth XT en Modo Patch en "1".

Si desea ajustar este valor en un canal que no sea 1, Part MIDI (Pág. 126) para especificar el canal de recepción MIDI especificado para la parte 1.

Seleccionar *Patches* de una lista

Podrá encontrar fácilmente el *patch* deseado, seleccionándolo de la lista *patch*.

1 Asegúrese de que aparece la pantalla *PATCH PLAY*.

Si la pantalla *PATCH PLAY* no aparece, pulse [EXIT] una o dos veces hasta que aparezca.

2 Pulse <List> en el área superior izquierda de la pantalla.

Aparecerá la ventana de la lista *patch*.



3 Seleccione un *patch* de la lista.

Gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para seleccionar un *patch*. También es posible seleccionar un *patch* pulsándolo en la pantalla.



Para detalles sobre los *patches* de fábrica en la unidad V-Synth XT, consulte "Lista de sonidos" (documento separado).

HINT

Si selecciona un *patch* de la lista e interpreta en su teclado MIDI, sonará el *patch* seleccionado. Este es un método útil para escuchar el sonido de un *patch*.

Funcionamiento básico de la pantalla táctil

4 Para ver otros *patches*, pulse <017-032>—<241-256>, situados en cada lado de la pantalla. Para ver *patches* de numeración superior, pulse <257-512>, situado en la parte inferior de la pantalla.

5 Pulse <OK>.

El *patch* quedará seleccionado y la ventana de la lista *patch* se cerrará.



Seleccionar *patches* por categorías (Pág. 61)

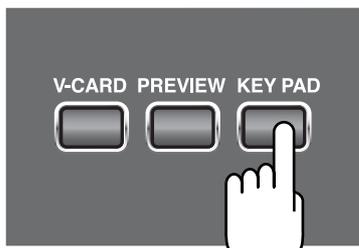
Seleccionar *patches* favoritos (Paleta *patch*)

Si sus *patches* favoritos y de uso más frecuente están registrados en la paleta *patch* podrá seleccionarlos instantáneamente simplemente pulsando el teclado numérico [0]–[9].

En cada paleta *patch* es posible registrar ocho *patches*, correspondientes a las teclas [1]–[8]. Usando el botón [BANK] para seleccionar entre ocho bancos, podrá registrar un total de 64 *patches*.

1 Asegúrese de que aparece la pantalla *PATCH PLAY*.

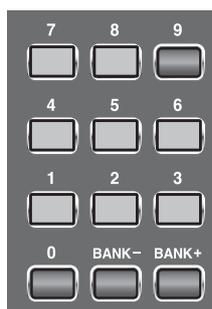
2 Pulse [KEY PAD]. La paleta *patch* aparecerá en pantalla.



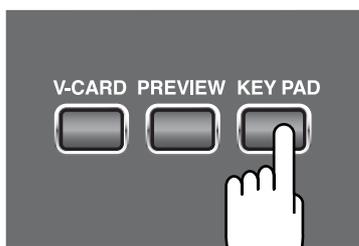
3 Pulse el teclado numérico [1]–[8] para seleccionar un *patch*.

También podrá seleccionar *patches* pulsando la pantalla.

4 Para cambiar entre bancos de la paleta *patch* pulse [BANK-] / [BANK+].



5 Para abandonar la paleta *patch*, pulse [KEY PAD] de nuevo.



MEMO

La paleta *patch* está disponible sólo en la pantalla *PATCH PLAY*.

MEMO

Las teclas [0] y [9] aumentan o disminuyen el número de *patch* en pasos de 100.

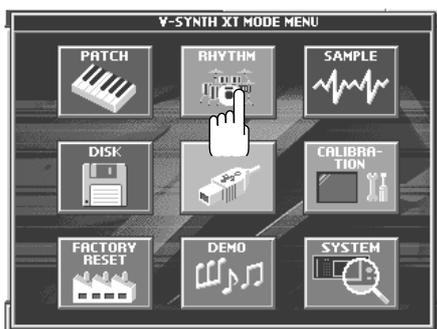


Para instrucciones sobre el registro de sonidos favoritos en la paleta *patch*, consulte **Registrar *patches* favoritos (paleta *patch*)** (Pág. 163).

Interpretar un kit de ritmo (Modo *Rhythm*)

El Modo Rhythm le permitirá asignar un sonido V-Synth distinto para cada nota del teclado. Esto le permitirá usar la unidad V-Synth XT como un módulo de ritmo.

- 1 Pulse [MODE].
- 2 En la ventana V-SYNTH XT MODE MENU que aparecerá, pulse <RHYTHM>.

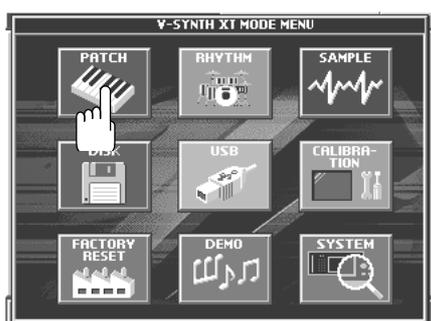


- 3 Use un dispositivo MIDI externo para interpretar el kit de ritmo.

- 4 Para cambiar entre kits de ritmo, pulse el área de la pantalla en que aparece el número de *patch* de manera que se ilumine, luego gire el dial VALUE o use [INC][DEC].



- 5 Para abandonar el modo RHYTHM, pulse [MODE], y luego pulse <PATCH> en la ventana V-SYNTH XT MODE MENU que aparece.



Para detalles sobre cómo editar los ajustes *Rhythm Mode* consulte **Crear un Kit de Ritmo (Rhythm Mode)** (Pág. 102).

Características de interpretación

La unidad V-Synth XT está equipada con gran variedad de características de interpretación que pueden aumentar su expresividad musical a nuevos niveles. Estas características incluyen la Función *Time Trip Pad* y *Arpeggiator*. Tómese un tiempo para probarlas.

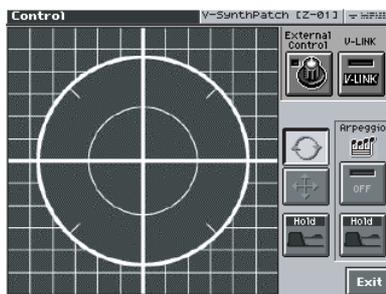
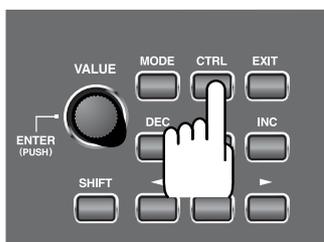
Manipular sonidos con el Pad Time Trip

Es posible aplicar gran variedad de efectos simplemente pulsando el Pad Time Trip.

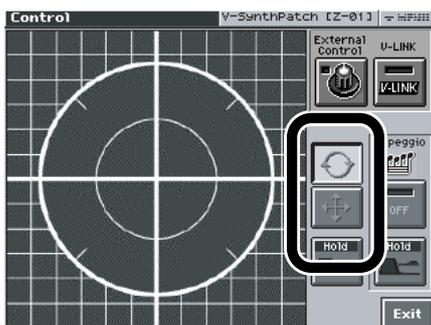
1 Asegúrese de que aparece la pantalla *PATCH PLAY*.

Si no aparece la pantalla *PATCH PLAY*, pulse [EXIT] una o dos veces hasta que aparezca.

2 Pulse [CTRL] para acceder a la pantalla *Control*.



3 Elija la función que desee controlar desde el Pad Time Trip pad, y pulse el botón *TIME TRIP PAD* correspondiente.



 : Aplique el efecto Time Trip.

 : Aplique el efecto especificado por cada *patch*.

MEMO

Qué es la Función *Time Trip*?

Una de las ventajas de la característica *vari-phrase* es que la posición y velocidad de reproducción de la onda wave pueden modificarse a tiempo real. La Función *Time Trip* aprovecha su capacidad para controlar la posición de reproducción y la velocidad de la onda. En *patches* que usan *Vari-phrase*, seleccione la Función *Time Trip Pad* o "*TIME TRIP*" para usarla. Mientras reproduce en su teclado MIDI externo pulse el pad *Time Trip* y la onda que esté sonando se detendrá en el punto de reproducción actual. Luego mientras mueve su dedo desde este punto en círculos, la reproducción de la onda wave avanzará en la dirección convencional de reproducción (sentido horario), o en el sentido inverso. De modo distinto a un "*scratching*" en un plato giradiscos, esto le permitirá controlar la reproducción sin afectar la afinación, de modo que podrá reproducir el sonido en la afinación especificada desde el teclado.

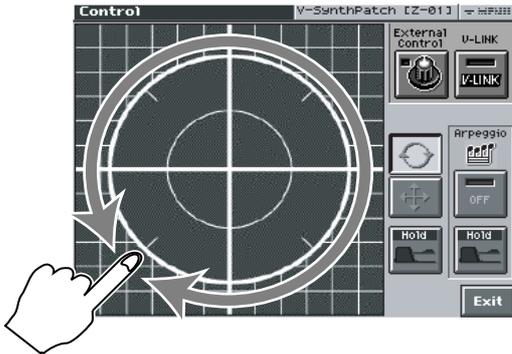
NOTE

El pad *Time Trip* tendrá un efecto si selecciona PCM para el oscilador (OSC1/OSC2) y el **Interruptor Time Trip** (Pág. 87) está en la posición ON.

- 4 Mientras interprete en su teclado MIDI externo para producir sonido, coloque las yemas de sus dedos en el pad Time Trip y mueva sus dedos de la siguiente forma.

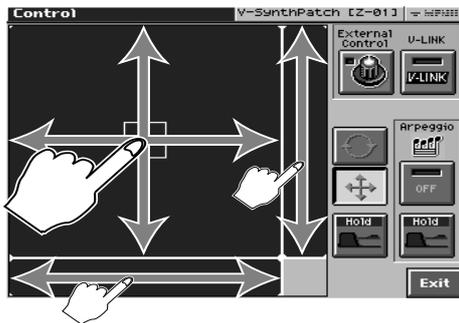
Si  está activado

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



si  está on

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



HINT

Los ajustes del pad Time Trip se guardarán con cada *patch*. Esto significa que usted puede crear los mejores ajustes Time Trip Pad para cada patch.



Para detalles sobre el uso del Pad Time Trip, consulte "Aplicar un efecto pulsando un pad con el dedo (Función Pad Time Trip)" (Pág. 69)

Usar conmutadores (E1-E8) para modificar el sonido a tiempo real

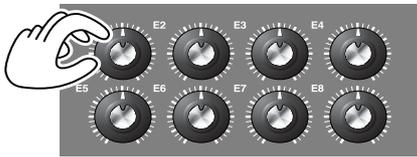
GiRANDo los conmutadores E1-E8 mientras interpreta, usted podrá controlar las diversas funciones que tienen asignadas.

1 Asegúrese de que la unidad está en la pantalla **PATCH PLAY** (Pág. 60).

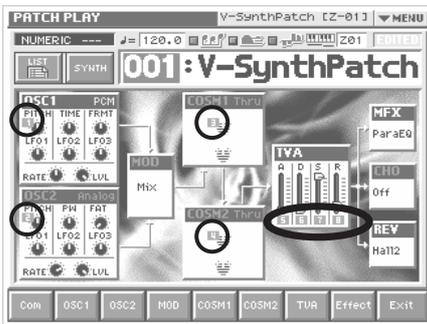
Si la pantalla **PATCH PLAY** no aparece, pulse [EXIT] una o dos veces hasta que aparezca.

2 Mientras interpreta en su teclado MIDI externo para producir sonido, gire los conmutadores E1-E8

El sonido cambiará según la función asignada a cada conmutador.

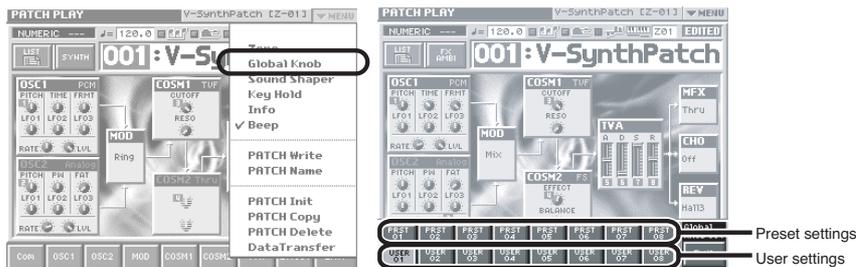


Como se muestra en la siguiente ilustración, aparecerán los números (1-8) en la pantalla **PATCH PLAY**; estos corresponden a los conmutadores E1-E8.



En la pantalla **PATCH PLAY**, puede mantener pulsada la tecla [SHIFT] y usar el cursor arriba/abajo [▲][▼] para seleccionar los parámetros que se controlarán.

En el menú que aparece al pulsar <▼ MENU> en la parte superior derecha de la pantalla **PATCH PLAY**, usted puede pulsar “Global Knob” y usar los botones para seleccionar los ajustes E1-E8. Estos se guardarán como parámetros *patch*.



Si desea editar los ajustes de usuario de los conmutadores, use el ajuste System “Conmutadores E1- E8” (Pág. 128).

Conmutadores E1-E8 en las pantallas de edición

En las pantallas de edición que aparecen al pulsar los botones en la parte inferior de la pantalla *PATCH PLAY* (Com, OSC1, OSC2, etc.), los conmutadores E1-E8 funcionarán del modo siguiente.

En el menú que aparece al pulsar < ▼ MENU >, verifique el ajuste "Indiv Knob".



si "Indiv Knob" está seleccionado:

Los conmutadores corresponden a los números de conmutador mostrados en cada pantalla de edición.



* No es posible cambiar la asignación de los números de conmutadores de cada pantalla de edición.

Si "Indiv Knob" no está seleccionado:

Los números de conmutadores no aparecen en las pantallas de edición . Los conmutadores corresponden a los números de conmutador mostrados en la pantalla superior (Pantalla *PATCH PLAY*).



Interpretar arpeggios (Arpegiador)

La unidad V-Synth XT proporciona una función automática de arpeggios (Arpegiador). Al activarla e interpretar en su teclado MIDI externo, arpeggios sonarán automáticamente.

Por ejemplo, si pulsa las teclas de un Do mayor, la unidad V-Synth XT arpeggiará las notas del acorde Do → Mi → Sol → Do → Mi → Sol ...



Mi4
Do4 Sol4



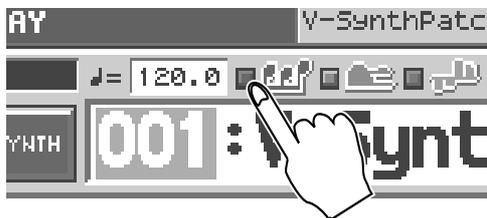
Do4 Mi4 Sol4 Do4 Mi4 Sol4 Do4 Mi4

1 Asegúrese de que aparece la pantalla *PATCH PLAY*.

Si la pantalla *PATCH PLAY* no aparece, pulse [EXIT] una o dos veces hasta que aparezca.

2 Pulse Arpeggio <ON/OFF> para que el indicador se encienda.

El arpegiador se activará .

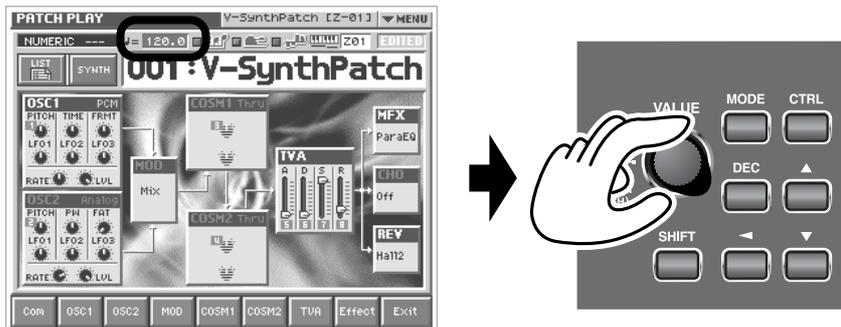


3 Interprete en su teclado MIDI externo.

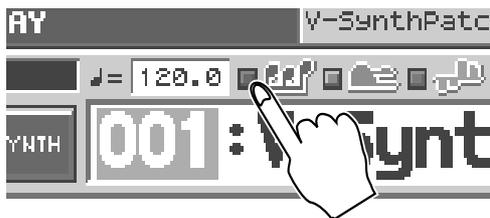
La unidad V-Synth XT arpeggiará lo que usted interprete.

- 4 Para ajustar el *tempo* del arpeggio pulse <TEMPO> en la posición que se muestra a continuación, y gire el dial [VALUE].

Girar el dial hacia la derecha acelerará el *tempo*, y girarlo hacia la izquierda lo ralentizará. Mantenga pulsado [SHIFT] mientras mueve el dial VALUE para aumentar los incrementos de valores para que cambien más rápidamente.



- 5 Para dejar de escuchar el arpeggio, pulse <ON/OFF> de nuevo y el indicador se apagará.



HINT

Los ajustes del arpegiador pueden guardarse con cada patch. Esto significa que usted puede crear los mejores ajustes de arpeggio para cada *patch*.



Para detalles sobre el uso del arpegiador, consulte Interpretar arpegios “(Arpegiador)” (Pág. 64).

Modificar el sonido por pasos (Modulador Multi Step)

El Modulador Multi Pasos es una función que modula el valor de varios parámetros según una secuencia de dieciséis pasos. En la unidad V-Synth XT los patrones de esta secuencia se controlan como "pistas". Es posible usar hasta cuatro pistas con una secuencia distinta en cada una. Es posible usar los conmutadores del panel para modificar libremente la secuencia del patrón.

1 Asegúrese de que aparece la pantalla **PATCH PLAY**.

Si la pantalla **PATCH PLAY** no aparece, pulse [EXIT] una o dos veces hasta que aparezca.

2 En la parte inferior de la pantalla pulse **< Com >**.



3 En la parte izquierda de la pantalla pulse **< Step Mod >**.

Aparecerá la pantalla Multi Step Modulator.

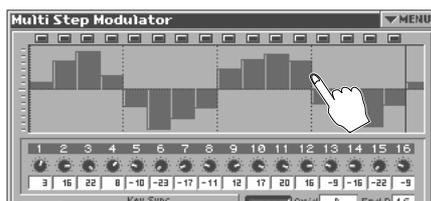


4 En la parte superior de la pantalla active **< Step Switch >** .

La Función Multi Step Modulator se aplicará al *patch* seleccionado.

5 Mientras pinterpreta el teclado MIDI para escuchar el sonido, introduzca los pasos 1–16.

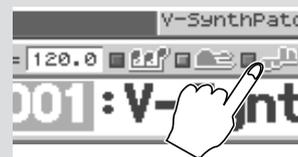
Si pulsa **< MENU >** y seleccione Hand Draw; de modo que podrá dibujar el gráfico directamente con el dedo.



6 Para abandonar el secuenciador por pasos, gire **< Step Switch > OFF** en la parte superior de la pantalla.

MEMO

También puede activar la Función Multi Step Modulator usando los botones de la pantalla **PATCH PLAY**.



👉

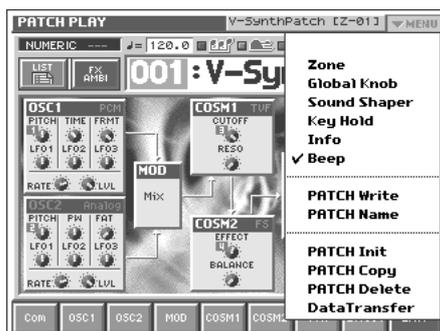
Para detalles sobre el uso del arpeggiador, consulte **Pasos para variar el sonido (Modulador Multi Step)** (Pág. 68).

Mantener el sonido de las notas (Función Key Hold)

La Función Key Hold cambia el modo en que sonará el *patch* cuando pulse una nota en el teclado MIDI. Si la Función Key Hold está activada, el *patch* se iniciará o se detendrá cada vez que pulse una nota. Es decir, el *patch* empezará a sonar cuando la unidad V-Synth XT reciba un mensaje note-on, y dejará de sonar al recibir el siguiente mensaje note-on.

- 1 En la parte superior de la pantalla pulse <▼ MENU>.

Aparecerá un menú desplegable.



- 2 En el menú desplegable, pulse < Key Hold >.

Aparecerá la ventana Key Hold.



- 3 Active < Hold Switch > ON.

- 4 Interprete el teclado MIDI.

El *patch* sonará según la tecla que usted pulse. Cuando pulse la misma tecla de nuevo, el *patch* dejará de sonar.

* Si la Función Key Hold se activa, y usted olvida la tecla que pulsó el *patch* simplemente continuará sonando. En estos casos, pulse la tecla asignada como "tecla del pánico" en la ventana Key Hold. todas las notas que estén sonando a causa de la Función Key Hold se detendrán.

Si cambia el ajuste de la tecla del pánico (Panic Key), deberá guardar los cambios realizados en el sistema como se describe en **Guardar ajustes de sistema (Función Write)** (Pág. 122).

MEMO

La Función Key Hold se desactivará (off) al encender la unidad V-Synth XT.

Crear un patch

Este capítulo explica los pasos para crear un patch en la unidad V-Synth XT. En términos generales, existen dos modos para crear un *patch*.

Usar una plantilla para crear un *patch* intuitivamente (Función Sound Shaper)

Es posible crear un *patch* simplemente eligiendo un grupo y una plantilla (*template*).

☞ Consulte **Crear un Patch Intuitivamente (Función Sound Shaper)** (Pág. 40).

Crear un patch desde cero

Esta sección explica el procedimiento básico para crear un patch en la unidad V-Synth XT.

☞ Consulte **“Reiniciar ajustes Patch”** (Pág. 42).

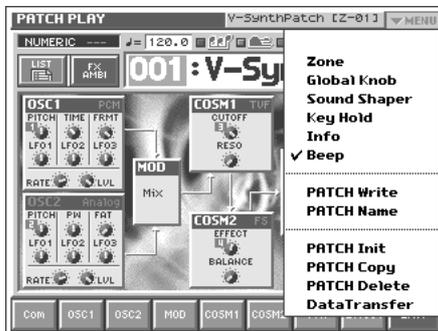
Crear un patch intuitivamente (Función Sound Shaper)

La Función “Sound Shaper” le permite crear un *patch* simplemente eligiendo un grupo y una plantilla, y manipulando los conmutadores y botones para editar los aspectos relevantes del sonido, como un diseñador profesional de sonido.

1 Asegúrese de que aparece la pantalla **PATCH PLAY**.

2 En la parte superior derecha de la pantalla pulse **<▼ MENU >**.

Aparecerá un menú desplegable.



3 En el menú desplegable, pulse **< Sound Shaper >**.

Aparecerá la siguiente ventana.



Elija el grupo y la plantilla (“group” y “Template”) más parecidos al sonido que desee crear. Use la lista a la izquierda para elegir un grupo, y use la lista a la derecha para elegir una plantilla. Luego pulse **< Enter >**.

- 4 Aparecerá una ventana como la siguiente. Mientras interpreta en el teclado MIDI externo, use los ocho interruptores y conmutadores para ajustar el sonido.



- Los conmutadores [E1]-[E8] corresponden a los conmutadores en pantalla.



- Algunos botones tienen una función on/off, mientras que otros permiten la selección de una lista.

- 5 En la parte inferior de la pantalla, pulse la lengüeta < FX > para realizar ajustes de efectos.



Desde la parte superior, los efectos son MFX (multi-efectos), efecto *chorus*, y *reverb*.

- Puede usar el botón para cada efecto para encenderlo y apagarlo.
- Si desea cambiar el tipo de efecto pulse el nombre del efecto para seleccionarlo, y luego gire el dial VALUE o use [INC][DEC].
- En la Función Sound Shaper es posible editar solamente los parámetros principales de cada efecto, usando los conmutadores en pantalla.

- 6 En la parte inferior de la pantalla, pulse < Write > para abrir la pantalla "Patch Write", donde podrá guardar sus propios *patches*.

- Para guardar su *patch*, use el procedimiento descrito en "Guardar Patches (Función Patch Write)" (Pág. 55)

MEMO

Para cada plantilla, los parámetros más apropiados han sido seleccionados automáticamente para cada uno de los ocho interruptores y conmutadores .



Para detalles sobre cada efecto, consulte "Lista de efectos" (Pág. 164).

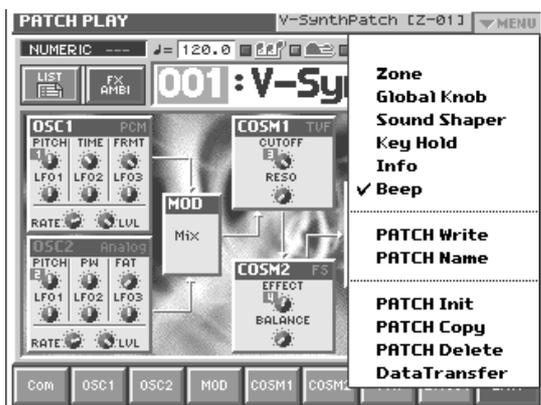


Para más información sobre la Función Sound Shaper, consulte "Crear un patch intuitivamente (Función Sound Shaper)" (Pág. 77)

Reiniciar los ajustes *Patch*

Esta sección explica el procedimiento básico para crear un *patch* en la unidad V-Synth XT desde cero. En primer lugar devuelva los ajustes del *patch* seleccionado a sus valores estándar.

- 1 **Asegúrese de que aparece la pantalla *PATCH PLAY*.**
- 2 **Pulse <▼ MENU> en la parte superior derecha de la pantalla.**
Aparecerá un menú desplegable.



- 3 **Pulse <PATCH Name> en el menú desplegable.**
Aparecerá una ventana como la siguiente.



- 4 **Pulse <EXECUTE>.**
La inicialización se llevará a cabo, y la unidad volverá a la pantalla *PATCH PLAY*.

Seleccionar un valor *Structure Type*

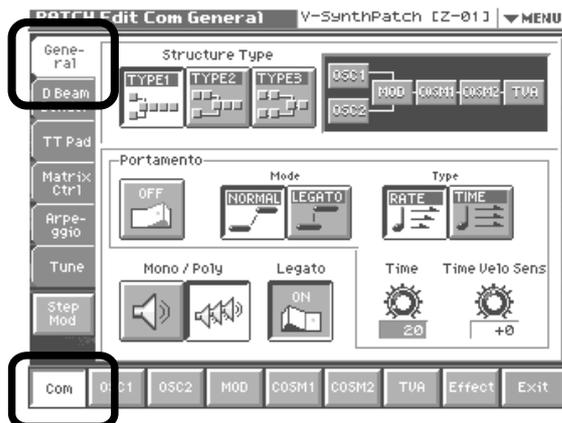
Los sonidos de la unidad V-Synth XT se producen mediante seis elementos (secciones). Este es el método para seleccionar el valor *Structure Type*, que determina cómo se combinarán los elementos.

Nombre de la sección	Función
OSC1, OSC2	Esta sección genera el sonido en que un <i>patch</i> está basado. El sonido se produce mediante ondas de sonido integradas, mediante ondas muestreadas, o calculando un modelado de onda de sonido analógica. También es posible usar una fuente de entrada externa.
MOD	Esta sección mezcla y modula ambas señales de audio.
COSM1, COSM2	Esta sección aplica una amplia variedad de procesadores incluyendo flitros. Esto difiere de los efectos que se aplicarán a la mezcla final del sonido, COSM se aplicará a cada nota individual.
TVA	Esta sección crea cambios de volumen variantes en el tiempo, y ajusta la posición de panorámico.

1 Asegúrese de que aparece la pantalla *PATCH PLAY*.

2 En la parte inferior de la pantalla, pulse <COM>.

Aparecerá una pantalla como la siguiente. Si aparece una pantalla distinta, pulse la lengüera <General> de la parte izquierda de la pantalla.



3

Pulse *Structure Type* <TYPE 1>-<TYPE 3> para seleccionar valores *Structure type*.

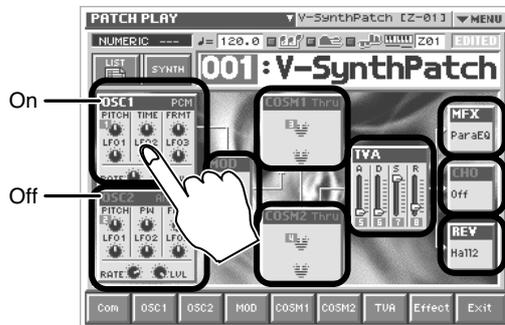
Structure Type	Descripción
	<p>Esta es la estructura más convencional de la unidad V-Synth XT. Los sonidos de OSC1 Y OSC2 se mezclarán mediante la función MOD, procesada por COSM1 para dar forma a su carácter tonal (P. Ej., usando SBF), y después enviados a través de COSM2 para un refinamiento de sonido adicional (P. Ej., usando TVF).</p>
	<p>Esta estructura contiene OSC1 y OSC2 asimétricamente. Esto es efectivo al usar una modulación con el modulador ajustado en un valor que no sea "MIX". Típicamente, usará OSC1 y COSM1 para crear el sonido básico, luego seleccionará los ajustes de OSC2 y MOD para añadir variaciones y finalmente seleccionará TVF en COSM2 para ajustar el sonido.</p>
	<p>En esta estructura, OSC1 se empareja con COSM1, y OSC2 con COSM2. Es posible usar un controlador como el Pad Time Trip Pad para obtener un efecto de <i>morphing</i> entre el sonido creado por OSC1 y el sonido creado por COSM1 OSC2 y COSM2.</p>

Activar/desactivar cada sección

Después de decidir el parámetro *Structure Type* que usará, podrá el estado activado /desactivado de cada sección dentro de la estructura como desee.

- 1 Pulse <Exit>. Asegúrese de que aparece la pantalla **PATCH PLAY**.
- 2 Mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT] del panel frontal, pulse las secciones más relevantes de la pantalla **PATCH PLAY** para activar /desactivar cada sección individualmente como desee.

Los nombres de sección mostrados en caracteres blancos están activados (on), y los mostrados en gris están desactivados (off).



Por ejemplo, si "OSC1" y "OSC2" están desactivados (off), no habrá ninguna sección que produzca sonido, y no habrá salida de sonido.

Ajustar los osciladores (OSC1/2)

Las secciones de oscilador producen el sonido original, ya sea reproduciendo una forma de onda PCM interna o una forma de onda muestreada, o generando una onda de sonido de modelado analógico.

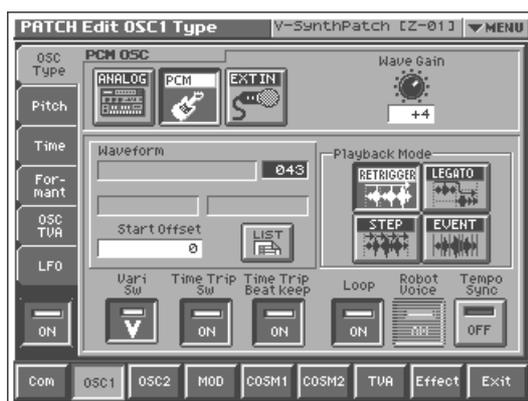
Seleccionar una onda de sonido Wave

- 1** Asegúrese de que aparece la pantalla *PATCH PLAY*.
- 2** En la parte inferior de la pantalla, pulse <OSC1> (or <OSC2>). Aparecerá la pantalla siguiente. Si aparece una pantalla diferente, pulse la lengüeta <OSC Type> en el lateral izquierdo de la pantalla.

Oscilador analógico



Oscilador PCM



- 3** Pulse <ANALOG> o <PCM> para seleccionar el tipo de oscilador.
- 4** En el área *Waveform*, seleccione la onda que desee usar.

Realice su selección mientras interpreta en su teclado MIDI externo para escuchar los sonidos.



Para más información sobre los ajustes del Oscilador, consulte "Modificar formas de onda de sonido (OSC1/OSC2)" (Pág. 86).

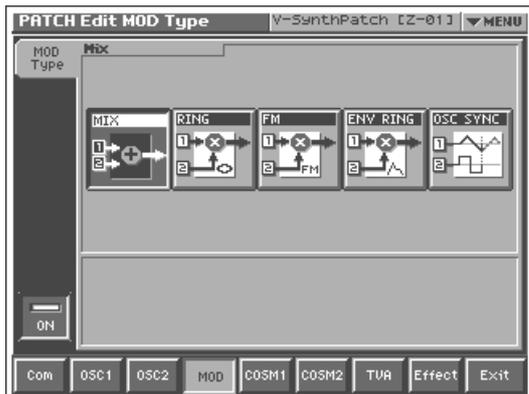
Mezclar/Modular dos sonidos (Función Mod)

La Función *Modulador* mezcla y modula las dos señales de audio.

Seleccionar un parámetro *Modulator Type*

- 1 En la parte inferior de la pantalla, pulse <Mod>.

Aparecerá una pantalla como la siguiente.



- 2 En el área *Modulator Type*, seleccione el parámetro *Modulator Type* que desee usar.

Tipo de Modulador	Descripción
MIX	Añade OSC1 y OSC2.
RING	Use OSC2 para aplicar un efecto <i>Ring Modulation</i> a OSC1.
FM	Use OSC2 para aplicar FM (Modulación de Frecuencia) a OSC1.
ENV RING	Use el parámetro Envelope de OSC2 para controlar el volumen de OSC1.
OSC SYNC	Sincronice la forma de sonido de salida de OSC1 en la forma de sonido de salida de OSC2.

NOTE

OSC SYNC será válido sólo cuando OSC2 sea un oscilador analógico.



Para más detalles sobre los ajustes de modulación, consulte "*Mezclar/Modular dos sonidos (Función MOD)*" (Pág. 93)

Aplicar el efecto *COSM Modeling* a los osciladores (COSM1/2)

Las secciones COSM modifican el sonido de varias maneras, incluyendo un filtrado de sonido. COSM difiere de la sección de efectos en la cual mientras los efectos se aplican a la mezcla final del sonido, COSM se aplicará individualmente a cada nota.

Seleccionar un parámetro COSM Type

- 1 En la parte inferior de la pantalla, pulse <COSM1> (o <COSM2>).

Aparecerá una pantalla como la siguiente.



- 2 Pulse el botón COSM type que desee, para seleccionar la forma del efecto COSM.

Realice su selección mientras interpreta en su teclado MIDI externo para escuchar los sonidos.



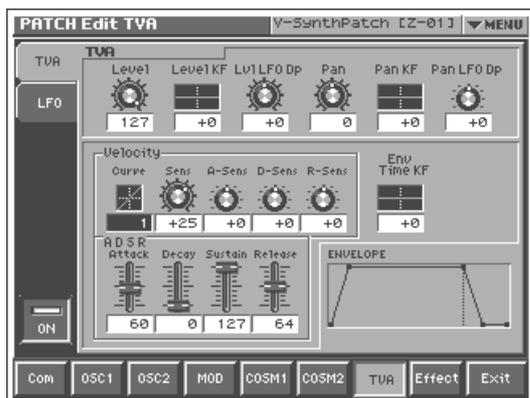
Para más información sobre los ajustes COSM, consulte "Aplicar varios efectos a cada nota que interprete (COSM1/COSM2)" (Pág. 93).

Dar forma al volumen del sonido en el tiempo (TVA)

Usted puede ajustar el modo en que el volumen del *patch* cambia en el tiempo, o modifique el ataque o la atenuación del sonido.

- 1 En la parte inferior de la pantalla, pulse <TVA>.

Aparecerá una pantalla como la siguiente.



2

Use los deslizadores “ENVELOPE” de la parte inferior de la pantalla para ajustar la forma del volumen de cada nota.

“ENVELOPE” en la parte inferior derecha de la pantalla muestra una representación gráfica de la función Envelope producida por los ajustes actuales.

Deslizador	Función
[A]	Tiempo de ataque (<i>Attack time</i>) Ajusta el tiempo necesario para que el volumen de cada nota alcance su punto máximo. El valor del tiempo aumenta cada vez que suba el deslizador.
[D]	Tiempo de atenuación (<i>Decay time</i>) Determina el tiempo necesario para que el volumen de la nota caiga desde su nivel máximo hasta su nivel de <i>sustain</i> . Si el nivel de <i>sustain</i> está en su posición máxima, esto no tendrá ningún efecto.
[S]	Nivel de <i>Sustain</i> (<i>Sustain Level</i>) Determina el nivel en que el volumen se mantendrá una vez alcanzado el nivel máximo. Mientras mantenga pulsada una nota en el teclado, ésta se mantendrá sonando al mismo nivel.
[R]	Tiempo de recuperación (<i>Release Time</i>) Ajusta el tiempo necesario para que una nota alcance el nivel cero una vez usted liberado el teclado del teclado.

Por ejemplo, si acorta el valor de *Tiempo de ataque* de una nota y aumenta su *Tiempo de recuperación*, el sonido de la nota adoptará la forma del sonido de un piano. Si el nivel de *Sustain* está al máximo, sonará como un órgano, y si el *Tiempo de ataque* es largo, sonará como una sección de cuerda.



Para detalles sobre los ajustes de volumen, consulte “Ajustar el volumen y el panorámico (TVA)” (Pág. 94)

Añadir efectos a la unidad V-Synth XT

Debido a que los efectos de la unidad V-Synth XT tienen un impacto tan profundo en sus sonidos, es recomendable desactivarlos simplemente para tener una impresión realista del sonido sin efectos de modo que pueda evaluar los cambios que está realizando. En realidad, a veces simplemente cambiar algunos ajustes de efectos, puede proporcionarle el sonido que usted desee.

La unidad incluye tres efectos separados disponibles en V-Synth XT. Es posible editar los ajustes de cada efecto independientemente.

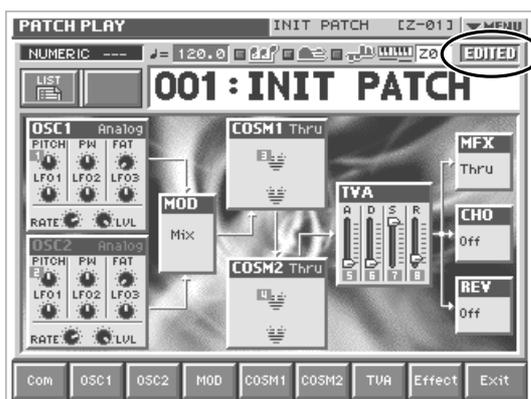
MXF (Multi-Effects)	La unidad V-Synth XT contiene 41 multi-efectos distintos, incluyendo distorsión y un simulador de altavoces rotatorios.
Chorus	El efecto <i>chorus</i> añade un sentido de profundidad y espacio al sonido de los <i>patches</i> .
Reverb	El efecto reverb añade un ambiente que emula el sonido de varios espacios físicos, como salas de concierto o auditorios.



Para detalles sobre los ajustes de efectos, consulte “**Ajustar los efectos de un Patch**” (Pág. 97).

Guardar *patches* creados por usted

Cuando edite los ajustes de un *patch*, la pantalla *PATCH PLAY* mostrará <EDITED> para recordarle que los ajustes del patch han sido modificados. Si <EDITED> aparece en pantalla y usted selecciona un *patch* distinto o apaga la unidad. Si desea conservar los ajustes que haya modificado, asigne un nombre al *patch* y ajecute la operación **Save** (guardar).



Dar nombre a los *patches* (Función PATCH Name)

Antes de guardar Before you save your patch, give it a new name as follows.

- 1 Asegúrese de que ha seleccionado el *patch* al que quiere dar nombre.
- 2 Pulse <▼ MENU> en la parte superior derecha de la pantalla. Aparecerá un menú desplegable.



Funcionamiento básico de la pantalla táctil

3 Pulse <PATCH Name> en el menú desplegable.

Aparecerá la ventana PATCH Name.



4 Introduzca un nombre en el cuadro del texto simplemente pulsando los caracteres que desee. Por ejemplo, introduzca "MiPatch1" como nombre del *patch* actual.

4-1 . Pulse <Clear> para borrar todos los caracteres del cuadro de texto.

4-2 . Pulse <Shift> para activarlo, y luego pulse <M> para introducir una "M" mayúscula.

4-3 . Pulse <Shift> para apagarlo, y luego pulse <y> para introducir una "i" minúscula

4-4 . Pulse <->> para mover el cursor un carácter hacia la derecha.

4-5 . Pulse <Shift> para encenderlo, y luego pulse <P> para introducir "P".

4-6 . Pulse <Shift> para apagarlo y luego pulse sucesivamente <a><t><c><h><1>.

5 Cuando haya finalizado de introducir el nombre, pulse <OK> para cerrar la ventana PATCH Name.

Guardar *patches* (Función *PATCH Write*)

Una vez nombrado su *patch*, guárdelo como se explica a continuación.

- 1 Asegúrese de haber seleccionado el *patch* que desee guardar.
- 2 Pulse <▼ MENU> en la parte superior izquierda de la pantalla. Aparecerá un menú desplegable.



- 3 Pulse <PATCH Write> en el menú desplegable. Aparecerá la pantalla PATCH Write.



- 4 Elija el destino para guardar el *patch*. Gire el dial VALUE para seleccionar un número de *patch* que no se use.

* El *patch* que usted seleccione (como destino del guardado) se borrará al ser sobrescrito por el nuevo *patch* guardado.

- Para moverse a través de los *patches* más rápidamente, mantenga pulsado [SHIFT] y gire el dial VALUE.
- Si pulsa < Compare > podrá interpretar en un teclado MIDI externo para escuchar el *patch* en el destino de guardado que elija (Función *Compare*).
- Si pulsa < List >, se abrirá la ventana PATCH List, y le permitirá elegir un *patch* de destino de una lista.

- 5 Pulse <Execute>.

NOTE

De fábrica, la unidad V-Synth XT ya contiene una colección de *patches*. Cuando guarde sus propios *patches*, puede reemplazar los *patches* de fábrica. Si desea recuperar los *patches* originales, use la operación *Factory Reset* (Pág. 147).

Apagar la unidad

1

Antes de apagar la unidad, considere los siguientes puntos:

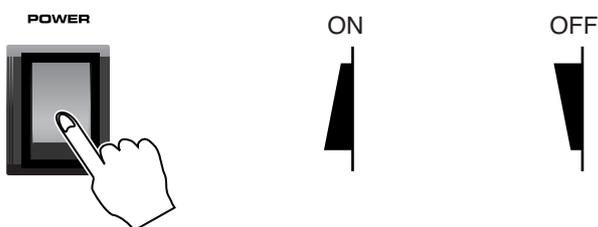
- Ha bajado completamente el volumen de V-Synth XT y de todos los dispositivos de audio conectados?
- Ha guardado los sonidos de su unidad V-Synth XT u otros datos que haya creado? (Pág. 53)

2

Apague todos los dispositivos de audio que haya conectado.

3

Apague la unidad mediante el interruptor POWER situado en el panel frontal de la unidad V-Synth XT.



* Si necesita apagar por completo la unidad, primero pulse el interruptor POWER, luego desconecte el cable de corriente de la toma de corriente. Consulte **Fuente de Alimentación** (Pág. 4).

Referencia

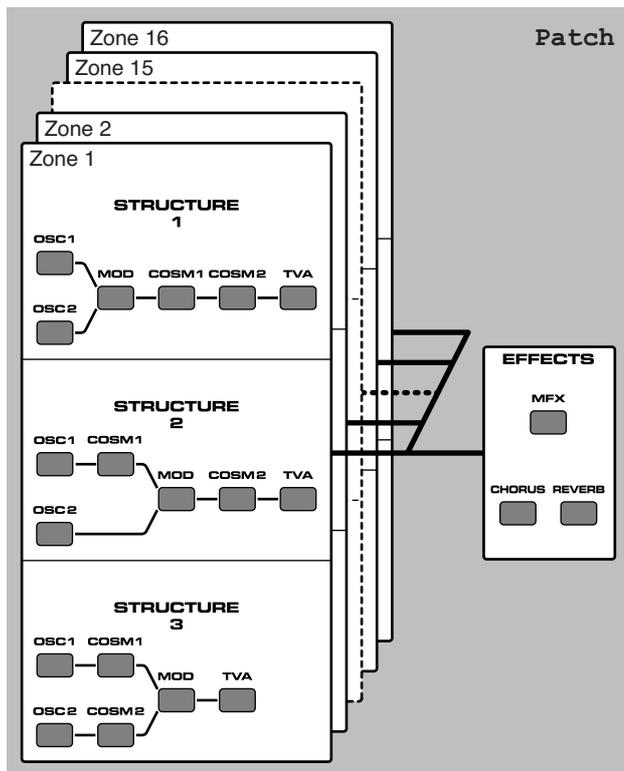
Visión global de la unidad V-Synth XT

Cómo está organizada la unidad V-Synth XT

Estreutura básica

Sección Generador de Sonido

Los sonidos que interprete en la unidad V-Synth XT se denominan **patches**. Cada *patch* consiste en una **estructura** (un arreglo de sonido en seis secciones), **zonas** (que le permiten dieciséis configuraciones individuales para dieciséis rangos de notas), y tres **efectos**.



Nombre de sección	Función
OSC1, OSC2	Esta sección genera el sonido en que se basa un <i>patch</i> . El sonido se produce tanto por medio de ondas de sonido integradas de fábrica (<i>preset waves</i>) o mediante ondas de sonido muestreadas (<i>sampled waves</i>), o calculando una forma de onda de modelado analógico. También es posible usar una entrada de audio externa.
MOD	Esta sección mezcla y modula ambas señales de audio.
COSM1, COSM2	Esta sección aplica gran variedad de procesos incluyendo filtros. Esto difiere de los efectos que se aplican a la mezcla final de un sonido, COSM se aplicará a cada nota individualmente.
TVA	Esta sección crea cambios de volumen variantes en el tiempo, y ajusta la posición del panorámico.

Efecto	Función
MFX	Un Multi-efectos son efectos con múltiples funciones capaces de cambiar totalmente la naturaleza del sonido de un <i>patch</i> . También es posible usar 41 tipos de efectos diferentes; seleccione y use el que mejor se adapte a sus necesidades.
CHORUS	El efecto <i>chorus</i> que proporciona espacio y profundidad al sonido.
REVERB	El efecto <i>reverb</i> aplica añade ambiente al sonido.

Polifonía

La máxima polifonía de la unidad V-Synth XT depende de los tipos OSC y COSM usados por el *patch*.

MEMO

Cambiar el tipo de efecto o activar /desactivar los efectos no afectará la polifonía disponible.

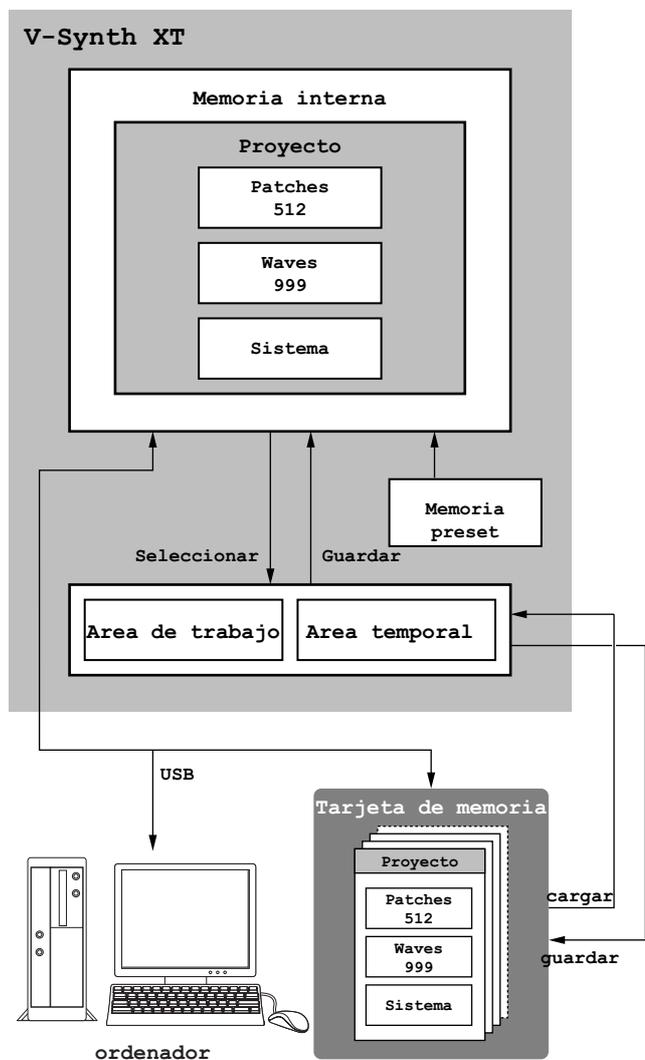
Sobre la interpretación multitíbrica

La unidad V-Synth XT permite operaciones multitíbricas de hasta 16-partes, y puede reproducir datos multitíbricos enviados desde un dispositivo externo. También es posible usar la unidad V-Synth XT para reproducir los sonidos de una canción que usted haya creado en su secuenciador, o como parte de un conjunto. Desde un teclado MIDI es posible interpretar sólo el *patch* que esté asignado a la parte 1. La ventana de información del PATCH muestra el *patch* asignado a cada parte (Pág. 147).

Un módulo de sonido que le permite controlar sonidos de forma independiente se denomina **módulo de sonido multitíbrico**.

Memoria

Estructura de la memoria



Proyecto

La unidad mayor de memoria usada por la unidad V-Synth XT se denomina **proyecto**. Un proyecto contiene hasta 512 *patches*, hasta 999 ondas *waves*, y varios ajustes de sistema.

La unidad V-Synth XT usa un proyecto cada vez.

Memoria interna

Los proyectos se almacenan en la **memoria interna** de la unidad V-Synth XT. Esta memoria en su estado de fábrica ya contiene datos de *patches* y ondas *wave* que usted puede reemplazar por otros datos a voluntad. Siempre es posible recuperar el contenido de fábrica de la memoria (Función *Factory Reset*).

Área de trabajo/Área temporal

Al encender la unidad V-Synth XT, o al cargar un proyecto en Modo Disk, los datos de proyecto se colocarán en el área de la memoria denominada **work area** (área de trabajo).

Las operaciones de muestreo (*sampling*) o de edición de muestreo (*sample editing*) modificarán los datos que ocupen el área de trabajo.

Los datos reproducibles del *patch* se colocarán (desde el área de trabajo) en una ubicación denominada **temporary area** (área temporal). Esto significa que incluso después de editar un *patch*, puede devolverlo a su anterior simplemente recuperándolo.

Debido a que los datos de muestreo y de *patches* que usted haya editado se perderán al apagar la unidad, deberá guardarlos (Función *SAVE/WRITE*) si desea conservar los cambios realizados.

Tarjetas de memoria

La memoria interna puede almacenar solamente un proyecto. Sin embargo, es posible usar tarjetas de memoria disponibles comercialmente para almacenar proyectos adicionales.

Memoria de muestreo

La cantidad de memoria que puede utilizar para el muestreo depende del estado del proyecto que ocupe el área de trabajo. Un proyecto en estado de fábrica contiene aproximadamente 115 segundos (estéreo) / 230 segundos (mono) de memoria de muestreo. Si borra las ondas de sonido de fábrica, podrá usar un máximo de 280 segundos (estéreo) / 560 segundos (mono) de memoria de muestreo. Sin embargo, si necesita almacenar muestras de una duración superior a 56 segundos (estéreo) / 113 segundos (mono), la memoria interna de la unidad, necesitará adquirir una tarjeta de memoria a parte ya que habrá llegado al límite de capacidad de la memoria de la unidad.

* Los valores superiores se utilizarán al codificar una muestra usando el tipo "LITE" (Pág. 119).

MEMO

Las ondas de sonido *wave* de serie podrán recuperarse mediante la operación *Factory Reset* (Pág. 147) incluso si las ha borrado.

Memoria Preset

La memoria preset contiene el estado de la memoria interna de fábrica. Si una vez borrado su contenido desea usar de nuevo los *patches* u ondas de sonido *wave*, podrá realizar la operación *Factory Reset* o usar el Modo Disk para importar los datos de fábrica de la memoria Preset.

USB

Si conecta la unidad V-Synth XT a su ordenador vía un cable USB, podrá guardar los proyectos, *patches* y datos *wave* de la memoria interna de la unidad V-Synth XT o de una tarjeta de memoria en su disco duro u otros medios en su ordenador.

Además, los datos *wave* creados en la unidad V-Synth XT también se podrán usar mediante el programa suministrado. Asimismo, podrá usar las ondas *wave* creadas mediante su ordenador en la unidad V-Synth XT.

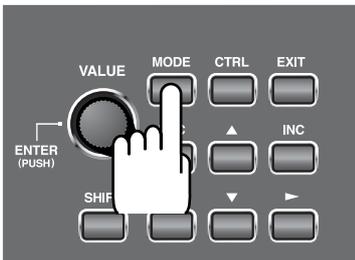
Visión global de la unidad V-Synth XT

Funcionamiento básico de la unidad V-Synth XT

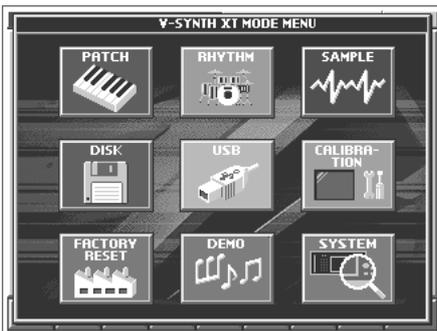
Cambiar el modo operativo ([MODE])

La unidad V-Synth XT permite nueve modos operativos: modo *patch*, modo *rhythm*, modo *sample*, modo *system*, modo *disk*, modo *USB*, modo *calibration*, modo *factory reset* y modo *demo*. Para acceder a la característica de la unidad V-Synth XT, deberá seleccionar el modo apropiado. Este es el método para cambiar modos.

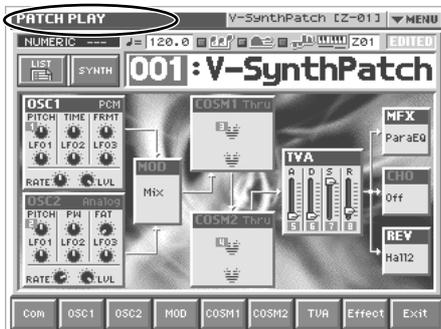
1. Pulse [MODE].



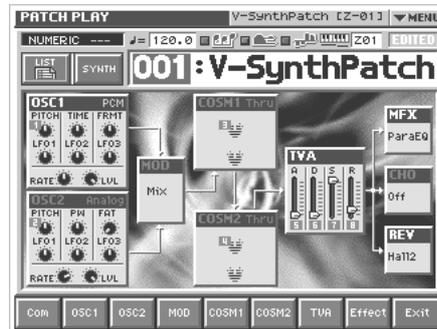
Aparecerá la ventana del menú V-SYNTH XT MODE MENU.



2. Pulse en la pantalla táctil para seleccionar el modo deseado.
Al seleccionar un modo, la pantalla correspondiente aparecerá. El modo seleccionado aparecerá en la parte superior izquierda de cada pantalla.



Modo *patch* (Pág. 60, Pág. 72)



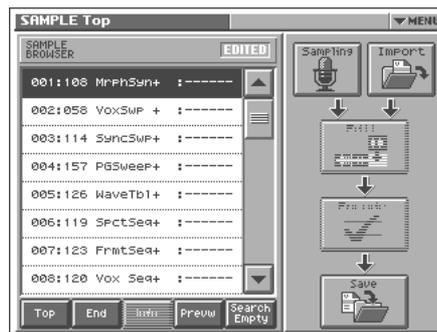
En este modo es posible reproducir un solo *patch* desde el teclado y editar sus ajustes.

Modo *rhythm* (Pág. 102)



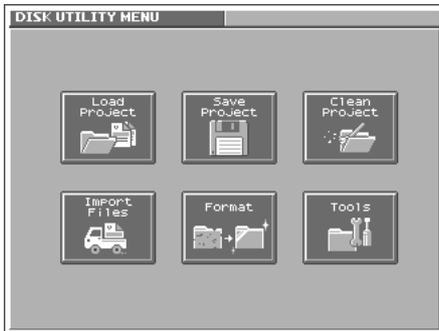
En este modo podrá interpretar kits de ritmo desde el teclado, y editar ajustes de kits de ritmo.

Modo *sample* (Pág. 104)



Este modo le permitirá muestrear las ondas de sonido wave que forman la base de los sonidos que usted cree y editar las ondas de sonido capturadas mediante el muestreo.

Modo *disk* (Pág. 131)



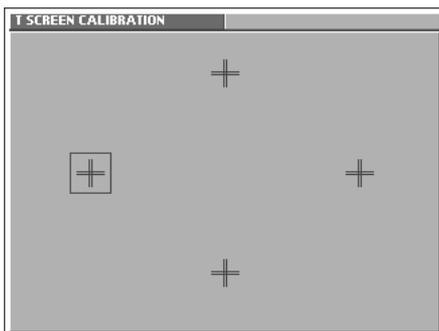
Este modo le permite realizar operaciones relacionadas con los discos, como guardar datos en disco o cargar datos de un disco.

Modo *USB* (Pág. 138)



En este modo podrá conectar la unidad V-Synth XT con su ordenador e intercambiar *patches* o datos *wave*.

Modo *calibration* (Pág. 148)



Este modo le permite ajustar la respuesta de la pantalla táctil.

Modo *factory reset* (Pág. 147)



Este modo permite recuperar los ajustes de fábrica de la unidad.

Modo *demo*

Pantalla del modo de demostración que le presenta las funciones de la unidad V-Synth XT.

Modo *system* (Pág. 122)



Modo que le permitirá ajustar el comportamiento global de la unidad V-Synth XT, como su afinación y los mensajes MIDI.

Interpretar en modo *patch*

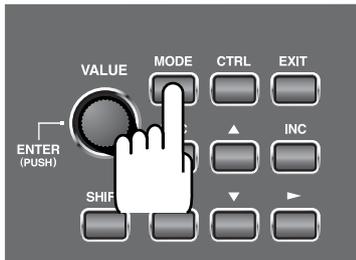
El modo *patch* le permite interpretar en el teclado usando un solo sonido (*patch* o kit de ritmo).

Sobre la pantalla *PATCH PLAY*

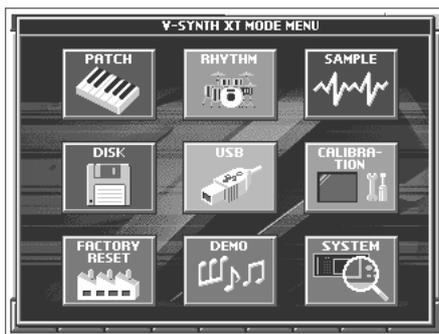
Mostrar la pantalla *PATCH PLAY*

Este es el procedimiento para acceder a la pantalla *PATCH PLAY*.

1. Pulse [MODE].

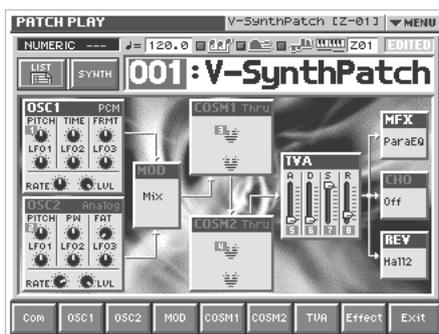


Aparecerá la pantalla del menú V-SYNTH XT MODE.

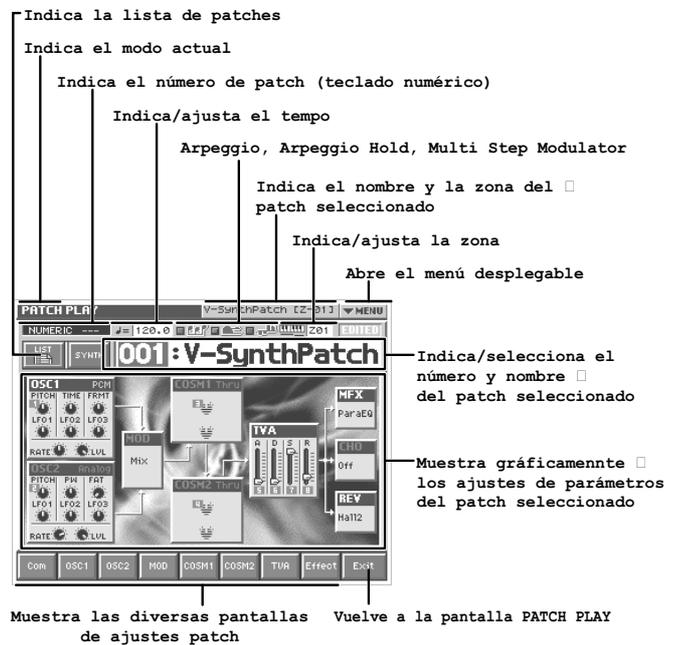


2. Pulse <PATCH>.

La unidad entrará en modo *patch*, y aparecerá la pantalla *PATCH PLAY*.



Funciones de la pantalla *PATCHPLAY*



Seleccionar un *patch*

La unidad V-Synth XT contiene 512 *patches* seleccionables y utilizables por usted. Todos pueden sobrescribirse.

1. Acceda a la pantalla *PATCH PLAY* (Pág. 60).



2. Mueva el cursor hasta el número de *patch*, usando los botones del cursor o pulsando la pantalla *patch number*.
3. Gire el dial VALUE, o pulse [INC][DEC] para seleccionar un número de *patch*, o arrastre el número de *patch* en la pantalla táctil.



También es posible pulsar el área de números de *patch* en pantalla y usar el teclado numérico para cambiar entre *patches* (Pág. 27).

Seleccionar *patches* favoritos (Paleta *patch*)

Es posible agrupar sus *patches* en una sola ubicación registrándolos en la Paleta *patch*. Esta función le permite seleccionar rápidamente *patches* favoritos de la memoria interna o de una placa de expansión Wave.

En cada paleta *patch* podrá registrar hasta 8 *patches*, correspondientes a las teclas [1]–[8]. Mediante el botón [BANK] podrá cambiar entre ocho bancos de *patches* y finalmente podrá registrar un total de 64 *patches*.



Para detalles sobre cómo registrar un *patch* en la paleta *patch*, consulte “Registrar un *patch* favorito (paleta *patch*)” (Pág. 76).

1. Acceda a la pantalla *PATCH PLAY* (Pág. 60).

* La paleta *patch* está disponible sólo en la pantalla *PATCH PLAY*.

2. Pulse [KEY PAD]. La paleta *patch* aparecerá en pantalla.



3. Pulse el teclado numérico [1]–[8] para seleccionar un *patch*.

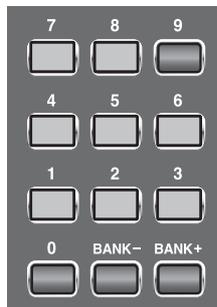
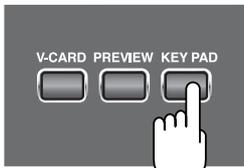
Es posible seleccionar *patches* pulsando en la pantalla táctil.

MEMO

Las teclas [0] y [9] aumentan o disminuyen el número de *patch* en pasos de 100.

4. Para cambiar entre bancos de la paleta *patch* pulse, pulse [BANK-] / [BANK+].

5. Para abandonar la paleta *patch* pulse [KEY PAD] de nuevo.



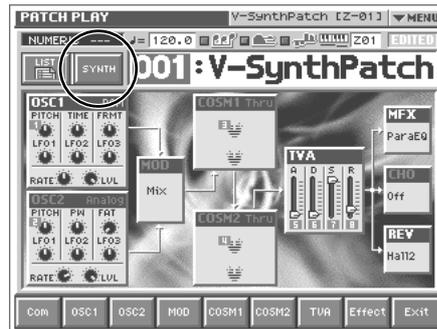
Seleccionar *patches* por categorías

La unidad V-Synth XT incluye la Función *patch Search* que le permitirá especificar la categoría del *patch* de modo que pueda encontrar el *patch* que desee. Existen un total de 16 categorías.

1. Acceda a la pantalla *PATCH PLAY*.

2. Pulse el botón de categoría en la parte inferior izquierda de la pantalla.

Aparecerá la ventana de la lista *PATCH*, y las categorías disponibles aparecerán a ambos lados de la pantalla.



Botón de navegación por páginas

Interpretar en Modo *Patch*

3. Pulse la categoría que desee, y seleccione un *patch* de la lista.

Es posible saltar a una página diferente de la misma categoría pulsando un botón de navegación de páginas en la parte inferior de la pantalla.

Categoría		Contenido
SYNTH	Synth	Sintetizador
LEAD	Lead	Sonido solista
PAD/STING	Pad/Strings	Pads/cuerdas
VOX/CHOIR	Vox/Choir	Voces/coros
PIANO/KBD	Piano/Keyboards	Piano/teclados
BASS/GUITAR	Bass/Guitar	Bajo/guitarra
WINDS	Winds	Vientos
BELL/ MALLETT	Bell/Mallet/Hit	Campana/mazo/ ataque orquestal
MELO SEQ	Melodic Sequence	Secuencias melódicas (P. Ej., con cambios de afinación)
RHY SEQ	Rhythmic Sequence	Secuencias rítmicas (P. Ej., sin cambios de afinación)
ARPEG	Arpeggio	Arpeggio
FX/ AMBI	FX/Noise/ Ambient	Efecto/ruido/ ambiente
ETHNIC	Ethnic	Étnico
DRUM/PERC	Drum/Percussion	Percusión/percusión
COMBI/ OTHERS	Combination/ Others	Combinaciones usan- do zonas/otros
NO ASSIGN	No Assign	No asignar



"Asignar la categoría de un *Patch*" (Pág. 47)

Seleccionar *patches* de la lista

Es posible mostrar una lista de *patches* y seleccionar un *patch* de una lista.

1. Acceda a la pantalla **PATCH PLAY** (Pág. 60).
2. Pulse **<List>** en la parte superior izquierda de la pantalla.
Aparecerá la ventana de la lista **PATCH**.



3. Seleccione un *patch* de la lista.

Gire el dial VALUE o use [INC][DEC] para seleccionar un *patch*. También puede seleccionar un *patch* pulsando la pantalla.

HINT

Si selecciona un *patch* en la lista e interpreta el teclado MIDI externo, sonará el *patch* seleccionado. Este es un modo útil para escuchar el sonido de un *patch*.

4. Para ver dos otros *patches*, pulse **<017-032>** y **<241-256>**, situado en cada lado de la pantalla. Para ver *patches* de alta numeración, pulse **<257-512>**, situado en la parte inferior de la pantalla.
5. Pulse **<OK>**.
El *patch* seleccionado y la ventana **PATCH List** se cerrará.

Interpretar notas simples (Mono)

Al usar un *patch* para un instrumento mono como un saxofón o una flauta, es efectivo interpretar en mono.

1. Acceda a la pantalla **PATCH PLAY** (Pág. 60).
2. En la parte inferior de la pantalla, pulse <Com>.
3. En la parte izquierda de la pantalla, pulse la lengüeta <General>. Aparecerá la pantalla general *Patch Edit Com*.



4. En el campo “Mono/Poly”, pulse <  >. Ahora podrá interpretar en modo mono.

Crear cambios suaves de afinación (Función *Portamento*)

Portamento es un efecto que permite realizar cambios suaves en la afinación desde la primera nota a la última nota interpretada. Aplicar *portamento* cuando el modo Mono está seleccionado (ver el icono precedente), podrá simular efectos de interpretación como similares a un violín.

1. Acceda a la pantalla **PATCH Edit Com General** (Pág. 63).

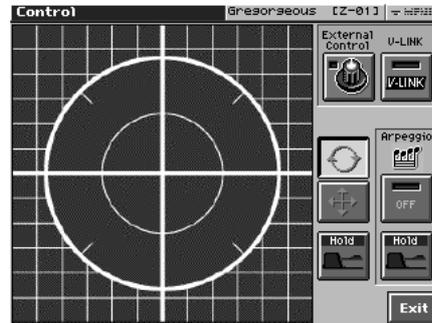


2. En el campo “Portamento”, active/desactive el interruptor pulsando “ON”. Ahora está preparado para pulsar *portamento*.
3. Cuando desee cambiar el ajuste *portamento*, edite los siguientes parámetros en la pantalla del paso 2.
 - Mode** (Modo Portamento), **Type** (Tipo de Portamento), **Time** (Tiempo de Portamento), **Time Velo Sens** (Parámetro Portamento Time Velocity Sens)

 Ver la Pág. 79 para las funciones de cada parámetro.

Realizar ajustes relacionados con los controladores (Control)

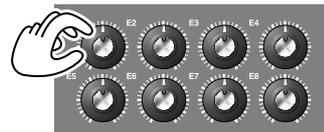
En el panel, pulse [CTRL] para acceder a la pantalla Control.



La pantalla Control proporciona las siguientes funciones.

< External Control >

Si este botón está activado, los conmutadores E1–E8 controlarán un dispositivo MIDI externo. El número de controlador MIDI transmitido al girar los conmutadores E1–E8 es especificado “E1 - E8 ExtCC (CC externos E1–E8)” (Pág. 129).



< V-LINK >

Si activa este botón, la unidad V-Synth XT entrará en modo V-LINK, en el que podrá controlar equipos de video (Pág. 71).

< Time Trip Pad >

Esto le permitirá usar la Función “Time Trip Pad” (Pág. 69) que le permitirá aplicar varios efectos al sonido moviendo su dedo por encima del pad que aparece en pantalla.

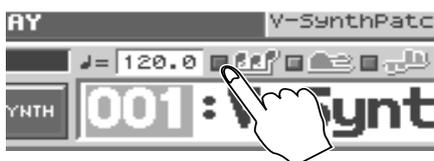
< Arpeggio >

Esto activa/desactiva la Función Arpeggio (Pág. 64).

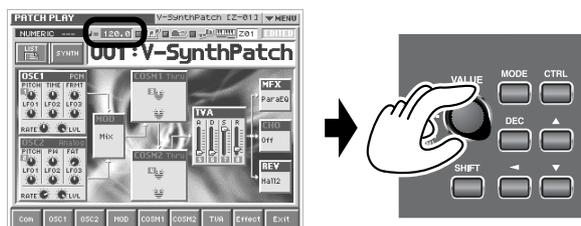
Interpretar arpeggios (Función Arpeggiator)

La unidad V-Synth XT incluye una función de **arpegiador** reproducir arpeggios automáticamente. Una vez activado el arpegiador, las teclas que pulse sonarán automáticamente como un arpeggio.

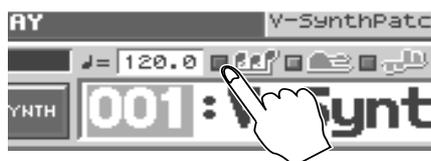
1. Acceda a la pantalla **PATCH PLAY** (Pág. 60).
2. Pulse **Arpeggio <ON/OFF>** para que el indicador se encienda. El arpegiador estará activado.



3. Interprete en su teclado MIDI externo. La unidad V-Synth XT arpegiará las notas que interprete.
4. Para ajustar el **tempo** del arpeggio, pulse **<TEMPO>** en la posición que aparece a continuación, y gire el dial [VALUE]. Girar el dial hacia la derecha acelerará el **tempo** y hacia la izquierda lo ralentizará. Mantenga pulsado [SHIFT] mientras mueve el dial VALUE para aumentar los incrementos de valor más rápidamente.



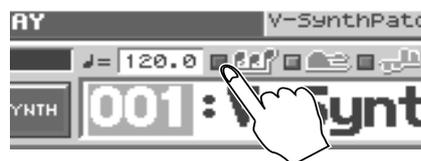
5. Para finalizar de escuchar el arpeggio, pulse **Arpeggio <ON/OFF>** de nuevo para que el indicador se apague.



Mantener el sonido de un arpeggio

Este procedimiento le permitirá producir arpeggios sin tener que mantener pulsado el teclado.

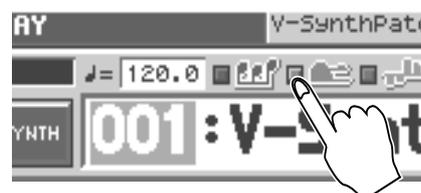
1. Pulse **Arpeggio <ON/OFF>** para activar el arpegiador.



2. Pulse **Arpeggio <HOLD>** para que el indicador se encienda.



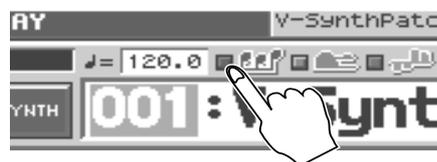
3. Interprete en el teclado MIDI.
4. Si interpreta un acorde distinto o notas distintas mientras mantiene un arpeggio sonando, el arpeggio cambiará de forma equivalente.
5. Para cancelar la Función Arpeggio Hold, pulse **Arpeggio <HOLD>** de nuevo.



Usar un pedal de *sustain*

Si interpreta un arpeggio mientras pulsa el pedal de *sustain*, el arpeggio continuará sonando incluso si suelta el teclado.

1. Conecte un pedal de disparo (DP series) a la toma PEDAL del jack de su teclado MIDI externo.
2. Pulse **Arpeggio <ON/OFF>** para activar el arpegiador.

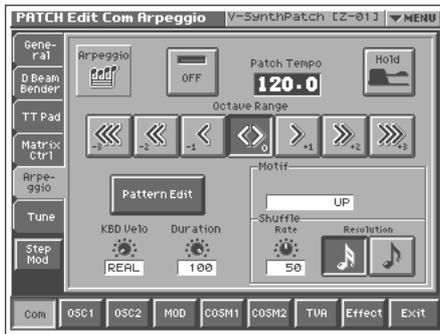


3. Interprete en el teclado mientras mantiene pulsado el pedal de sustain.
4. Para interpretar otro acorde, suelte el pedal y púselo de nuevo mientras interpreta el siguiente acorde.

Realizar ajustes del arpegiador

1. Acceda a la pantalla *PATCH PLAY* (Pág. 60).
2. En la parte inferior de la pantalla, pulse <Com>.
3. En la parte izquierda de la pantalla, pulse la lengüeta <Arpeggio>.

Aparecerá la pantalla *PATCH Edit Com Arpeggio*.



En esta pantalla podrá ajustar los siguientes parámetros de arpegiador.

Arpeggio Switch: activa/desactiva la Función Arpegiador.

Hold: activa/desactiva la Función Hold de Arpeggiator Performance.

Patch Tempo: especifica el *tempo* de un arpeggio.

Octave Range: especifica el rango de la interpretación de arpegios en unidades de octava.

KBD Velo: especifica la intensidad de las notas que pulse.

Duration: variación de la intensidad de notas y de la duración de sus acentos que permite modificar la sensación rítmica (*groove*) de la interpretación.

Motif: especifica cómo sonará el arpeggio.

Shuffle Rate: crea ritmos *shuffle* modificando los tiempos en que sonarán las notas.

Shuffle Resolution: especifica los tiempos de las notas en términos de un valor de notas.



Para detalles sobre cada parámetro, consulte “Arpeggio” (Pág. 82).



Los ajustes del arpegiador pueden guardarse en cada *patch* como parte de los ajustes *patch*. Esto significa que usted podrá crear *patches* que contengan ajustes óptimos.

Crear patrones de arpegios originales (Función *Pattern Edit*)

Es posible crear sus propios patrones de arpeggio para especificar cómo sonará un arpeggio. Esto le proporcionará modos más interesantes de usar sus arpegios.

Un patrón de arpeggio (*arpeggio pattern*) es un conjunto de datos que puede alcanzar hasta 32 pasos (horizontales) x 16 líneas (verticales).



Es posible guardar los patrones de arpegios para un *patch* individual como parte de los ajustes *patch*. Esto significa que usted podrá crear un *patch* diseñado especialmente para un patrón de arpegios concreto.

Sobre la ventana *Pattern Edit*

1. Acceda a la pantalla *PATCH Edit Com Arpeggio* (Pág. 65).
2. Pulse <Pattern Edit>.

Aparecerá la pantalla *Pattern Edit*.

Área de introducción de patrones



Cursor

State

Especifica el estado de cada línea.

NOTE: afinación de la nota

CTRL: cambio de control

Note/CC (Note/Control Change)

Especifica el número de nota o número de cambio de control asignado a cada línea. Si *status* es “NOTE”, esto implicará un número de nota (Di-1–Sol9). Si *status* es “CTRL”, implicará un número de cambio de control (0–127).

Área de introducción de patrones

Este área le permite introducir o editar notas o cambios de control. Los símbolos tienen el siguiente significado:

- : nota
- = : ligadura
- : cambio de control

Valor

Muestra el parámetro *velocity* de la nota o del valor del cambio de control seleccionado en el área de introducción de patrones.

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

Al introducir notas: al pulsar uno de estos tres botones, se introducirá una nota (con el valor de *velocity* que aparece en el botón) en la posición del cursor dentro del área de introducción del patrón. Al pulsar <ligadura>, se introducirá una ligadura en la posición del cursor.

Al introducir cambios de control: un cambio de control con el valor mostrado en el botón se introducirá en la posición del cursor en el área de introducción del patrón. Cuando pulse <Clr>, el cambio de control seleccionado se borrará.

Al editar, estos botones modifican el parámetro *velocity* de las nota seleccionada en el área de introducción del patrón o también el valor del cambio de control.

HINT

Es posible introducir un valor de *velocity* o de cambiod de control mediante el dial VALUE o [INC][DEC].

Grid

Especifica el valor de la nota que corresponde a “un paso” del patrón del arpeggio.

♪ (negras), ♪ (corcheas), ♪. (corcheas con punto)
 ♪ (semicorcheas), ♪. (semicorcheas con punto), ♪ (fusas)

End Point

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

Clear

Borra los datos del patrón (Pág. 67).

Real Rec (Grabación a tiempo real)

Use la grabación a tiempo real para crear un patrón (Pág. 66).

Step Rec (Grabación por pasos)

Use la grabación por pasos para crear un patrón (Pág. 67).

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

Este método le permitirá crear un patrón de modo similar a la grabación a tiempo real en un secuenciador. Su interpretación en el teclado MIDI y las operaciones de su controlador se grabarán como “as is”.

1. Especifique los parámetros *Grid* y *End Point* del patrón de arpeggio que vaya a crear.

Mueva el cursor a cada casilla y ajuste el valor.

2. Pulse <Real Rec>.

La unidad V-Synth XT entrará en modo de espera de grabación a tiempo real, y el metrónomo sonará como una guía de ritmo.



3. Junto a la guía de ritmo del metrónomo, interprete en el teclado MIDI y manipule los controladores.

Es posible grabar encima del patrón repetidamente (número de pasos) que especificó en el paso 1. En cada paso, podrá añadir nuevas notas y cambios de control para construir el patrón.

NOTE

Las notas (afinaciones establecidas) y los cambios de control de un solo patrón, no pueden superar un total de 16. Cualquier valor por encima (diecisiete o superior) no quedará registrado.

4. Al finalizar la introducción de datos a tiempo real, pulse <Stop>.

La claqueta del metrónomo dejará de sonar.

Crear patrones por pasos (Función *Step Rec*)

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

1. **Especifique el punto de fin del patrón de arpeggio que desee crear.**
Mueva el cursor hasta la casilla del valor de punto final y realice el ajuste.
2. **Pulse <Step Rec>.**
La unidad V-Synth XT entrará en modo de espera de grabación.



3. **Interprete en el teclado MIDI o use un controlador para introducir el primer paso.**

Es posible grabar repetidamente sobre la un patrón (número de pasos) que haya especificado en el paso 1. En cada pasada podrá añadir nuevas notas y cambios de control para construir el patrón.

HINT

- Para introducir una ligadura, mantenga pulsada la tecla hold de la nota que desee unir y pulse [►]. La unidad avanzará tantos pasos como veces pulse [►].
- La Función *Step input* graba la fuerza (*velocity*) con que usted pulse la tecla, y esto se reflejará en el nivel dinámico de las notas arpegiadas.
- Los cambios de control se introducirán en el valor que estuviera activo cuando pulsó [►].

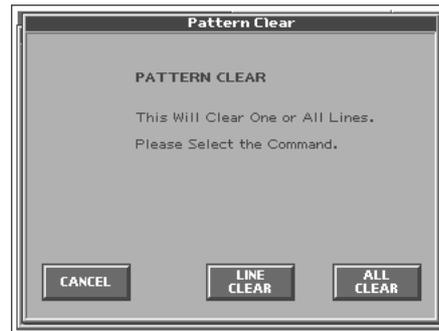
NOTE

- Las notas (afinaciones específicas) y cambios de control de un solo patrón no pueden superar un total de 16. No se grabará ninguna nueva nota ni cambio de control que supere esta cifra.
 - Sea consciente de que si introduce una nueva nota mientras pulsa la tecla de la nota anterior, ambas notas formarán parte de un acorde situado en el mismo paso.
4. **Cuando haya finalizado de introducir notas por pasos, pulse <Stop>.**

Borrar un patrón (Función *Clear*)

Esta sección trata sobre el método para borrar los datos de patrones. Es posible borrar una línea específica o todo el patrón.

1. **Para especificar una línea que desee borrar, mueva el cursor hasta ella.**
2. **Pulse <Clear>.**
Aparecerá la siguiente ventana.



3. **Para borrar una línea de datos, pulse <LINE CLEAR>. Para borrar un patrón por completo, pulse <ALL CLEAR>. Si decide que no desea borrar nada, pulse <CANCEL>.**

Variar el sonido por pasos (Función *Multi Step Modulator*)

La Función *Multi Step Modulator* modula un valor de varios parámetros según una secuencia de dieciséis pasos. En la unidad V-Synth XT, los patrones de esta secuencia se consideran pistas "tracks". Es posible usar simultáneamente hasta 4 pistas, y que cada ella contenga una secuencia distinta. Es posible usar los conmutadores del panel para modificar el patrón de la secuencia.

1. Acceda a la pantalla **PATCH PLAY** (Pág. 60).
2. En la parte inferior de la pantalla, pulse **<Com>**.
3. En la parte izquierda de la pantalla pulse **<Step Mod>**.



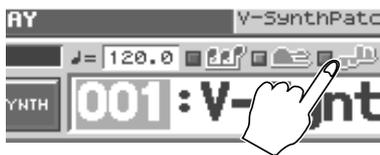
Aparecerá la pantalla **Multi Step Modulator**.



4. En la parte superior de la pantalla active **<Step Switch>** OFF.
- El Modulador Multi Step se aplicará al *patch* seleccionado.

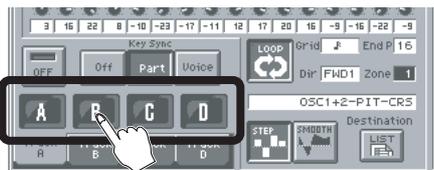
MEMO

También es posible activar el efecto *Multi Step Modulator* pulsando los botones de la siguiente pantalla **PATCH PLAY**.



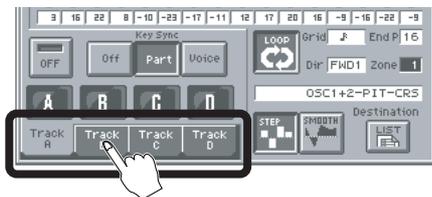
5. Pulse **<A>** **<D>** para activar/desactivar pistas como desee.

* Si desactiva todas las pistas, no habrá ningún efecto incluso si **<Step Switch>** está en la posición ON.



6. Realice ajustes para cada pista.

Pulse una de las lenguetas de las pistas que activó en el paso 5.



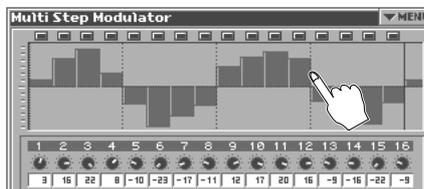
7. Mientras interpreta el teclado MIDI externo para escuchar el sonido, sigas los pasos 1–16.

Los conmutadores E1-E8 de la unidad V-Synth XT corresponden a los conmutadores 1–8 y 9–16. Para seleccionar entre los pasos 1–8 y 9–16, mantenga pulsada la tecla **[SHIFT]** y use los botones del cursor arriba y abajo **[▲]** **[▼]** (el cuadro de la pantalla se desplazará).



HINT

Si pulsa **<▼ MENU>** y selecciona *Hand Draw*, podrá dibujar el gráfico directamente con su dedo.



HINT

Si pulsa **<SMOOTH>**, el gráfico se suavizará, produciendo un cambio gradual en el sonido, que producirá un efecto similar a un LFO.

HINT

La barra *step* que aparece en el extremo derecho de la pantalla (número 17) corresponde a la que aparece en el extremo izquierdo (número 1). Esto es útil cuando esté configurando una secuencia *loop*.

HINT

Los parámetros modulados por cada pista dependerán del *patch*. En la pantalla, podrá pulsar **Destination <List>** para cambiar el parámetro asignado.

8. Del mismo modo, realice ajustes para otras pistas, que haya activado en el paso 5.

9. Si desea dejar de usar la Función *Step Sequence*, desactive **<StepSwitch>** OFF en la pantalla.

👉

Para detalles sobre cada parámetro, consulte "Modulador *Multi Step*" (Pág. 83).

Aplicar varios efectos al sonido

La unidad V-Synth XT permite dar expresividad a sus interpretaciones mediante diversos modos, como por ejemplo, la Función *Time Trip pad* y los conmutadores E1 – E8.

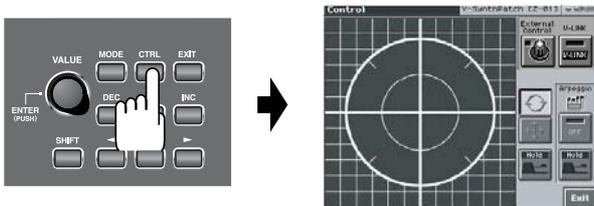
Aplicar un efecto pulsando el *pad* con el dedo (Función *Time Trip Pad*)

Es posible aplicar gran variedad de efectos pulsando el *pad* Time Trip situado en el área izquierda de la unidad V-Synth XT.

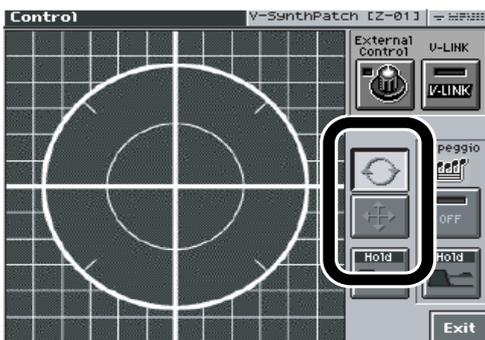
¿Qué es la Función *Time Trip*?

Una de las ventajas de la característica *VariPhrase* es que la posición de reproducción y la velocidad de la onda de sonido *wave* pueden modificarse a tiempo real. La Función *Time Trip* aprovecha esta capacidad para controlar manualmente la posición y velocidad de reproducción de la onda *wave*. Es posible usar esta función en *patches* que utilizan *VariPhrase*, seleccione la Función *Time Trip Pad* mediante "TIME TRIP". Mientras interpreta en el teclado, pulse el *Pad Time Trip* y la onda de sonido que esté activa se detendrá en la posición actual de reproducción. Posteriormente, mientras mueve su dedo circularmente en círculos, la reproducción de la onda de sonido *wave* avanzará en la dirección convencional de reproducción (sentido horario), o inversa. De modo distinto a realizar "scratch" en un plato giradiscos, esta función le permitirá controlar la reproducción sin afectar a la afinación, de modo que podrá interpretar el sonido en la afinación que desee desde el teclado.

1. Acceda a la pantalla *PATCH PLAY* (Pág. 60).
2. Pulse [CTRL] para acceder a la pantalla *Control*.



3. Elija la función que desee para controlar desde el *Pad Time Trip*, y pulse el botón TIME TRIP PAD.



<  >: aplica el efecto Time Trip.

<  >: aplica el efecto especificado por cada *patch*.

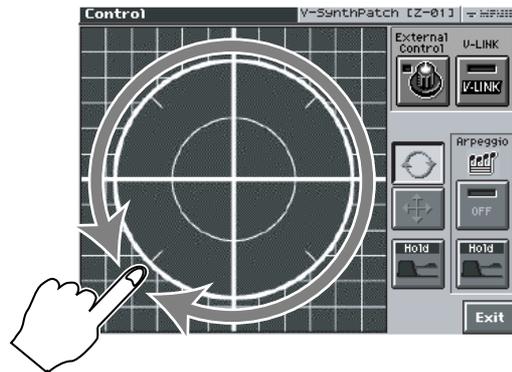
Si <  > está activado (ON), los efectos se aplicarán mediante *Matrix Control*. Esto significa que los ajustes *Matrix Control* deben realizarse por separado. Ajuste *Matrix Control Source* en "PAD-X" o "PAD-Y", y especifique el parámetro que se controlará mediante *Destination*. Para detalles sobre estos ajustes consulte "Matrix Ctrl" (Pág. 81).

Ajustando *Matrix Control Source* en "TRIP-R" podrá aplicar el efecto *Time Trip* y el efecto *Matrix Control* simultáneamente. En este caso, active <  >.

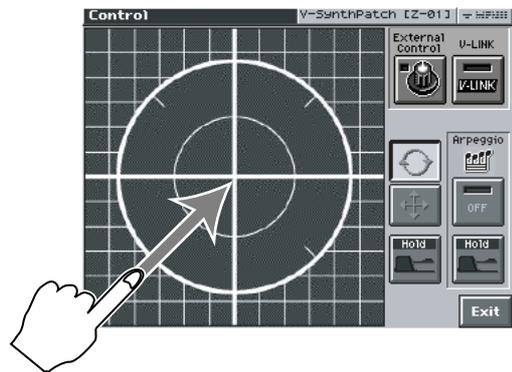
4. Mientras interpreta en el teclado para producir sonido, coloque su dedo en el *Pad Time Trip* y muévalo del siguiente modo:

Si <  > está activado (ON)

El efecto se aplicará cuando mueva su dedo en un círculo en el *Pad Time Trip*.



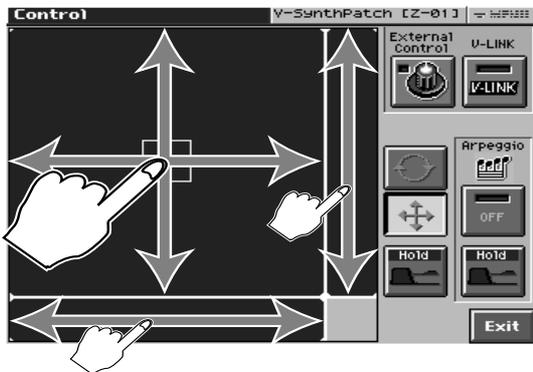
Si utiliza *Matrix Control*, el efecto se aplicará cuando mueva su dedo circularmente desde el *Pad Time Trip* hacia el centro.



Interpretar en Modo *Patch*

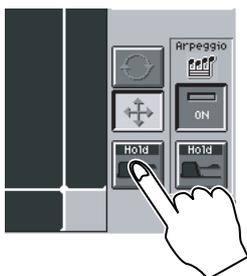
Si  > está en activado

El efecto se aplicará cuando mueva su dedo arribaabajo a izquierda/ derecha en el *Pad Time Trip*.



HINT

- Pulsando <HOLD> en el PAD TIME TRIP, podrá provocar que el efecto se mantenga incluso después de retirar el dedo del *Pad Time Trip*.



- Los ajustes del *Pad Time Trip* se guardan con cada *patch*. Esto significa que podrá crear *patches* que contengan los ajustes del *Pad Time Trip* que usted desee.

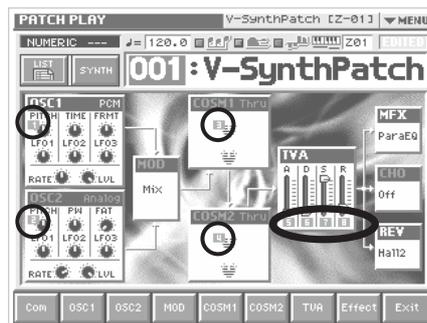
Aplicar un efecto girando un conmutador (E1-E8)

Girando los conmutadores E1-E8 mientras interpreta, podrá controlar las diversas funciones que tengan asignadas.

1. **Asegúrese de que aparece la pantalla *PATCH PLAY*.**
Si la pantalla *PATCH PLAY* no aparece, pulse [EXIT] una o dos veces hasta que aparezca.
2. **Mientras interpreta en su teclado MIDI externo para producir sonido, gire los conmutadores E1-E8**
El sonido cambiará según la función asignada a cada conmutador.



Como se muestra en la siguiente ilustración, los números (1-8) aparecerán en la pantalla *PATCH PLAY* (Pág. 60); estos corresponden a los conmutadores E1-E8.



En la pantalla *PATCH PLAY*, puede mantener pulsada la tecla [SHIFT] y usar el cursor arriba/abajo [▲][▼] para seleccionar los parámetros que desee controlar.

En la pantalla Sound Shaper (Pág. 77), esto corresponde directamente a los ocho conmutadores en pantalla.

HINT

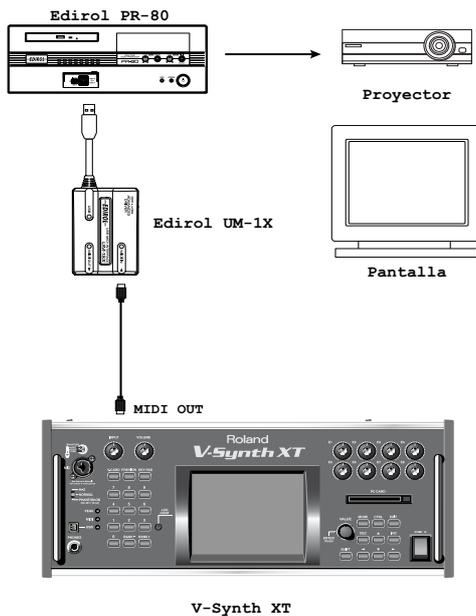
Asignando números de controlador MIDI a los conmutadores E1-E8, podrá girar para controlar un dispositivo MIDI externo que esté conectado. Para detalles, consulte “Asignar E1-E8” (Pág. 129).

Sincronizar música y video mientras interpreta la unidad V-Synth XT (Función V-LINK)

La unidad V-Synth XT permite usar el *pad Time Trip* y los conmutadores E1-E8 para controlar un dispositivo de video compatible con V-LINK conectado externamente. Esto significa que su interpretación en la unidad puede controlar no sólo V-Synth XT sonidos sino también imágenes, produciendo efectos de sonido e imagen vinculados a su interpretación musical.

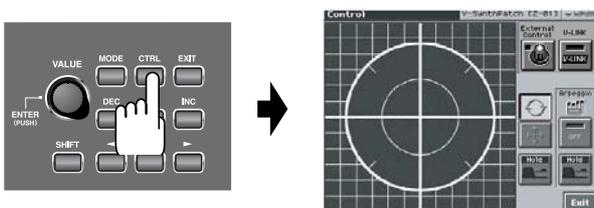
V-LINK (**V-LINK**) es una función que permite la interpretación conjunta de música e imágenes. Mediante el uso de MIDI para conectar dos o más dispositivos V-LINK compatibles, podrá disfrutar fácilmente de una amplia gama de efectos visuales vinculados a los efectos expresivos de una interpretación musical.

Conexiones de ejemplo



Entrar en Modo V-LINK

1. Acceda a la pantalla *PATCH PLAY* (Pág. 60).
2. Pulse [CTRL] para acceder a la pantalla de control.



3. Pulse <V-LINK> para que el indicador se encienda.

“V-LINK” aparecerá en la pantalla *PATCH PLAY* (Pág. 60), y la unidad V-Synth entrará en modo V-LINK.



En esta pantalla usted podrá visualizar las funciones V-LINK asignadas a los diversos controladores.



Para detalles sobre cómo asignar Funciones V-LINK a los controladores, consulte “Configuración V-LINK” (Pág. 129).

4. Para abandonar el modo V-LINK, pulse <EXIT V-LINK>.

Funciones V-LINK y mensajes MIDI controlables desde V-Synth XT

Es posible asignar cantidad de funciones a los controladores de la unidad V-Synth XT para controlar un dispositivo de video V-LINK.

Función V-LINK	Mensaje MIDI transmitido
Playback Speed	CC 10 (Panpot)
Dissolve Time (amount time the video clips overlap)	CC 5 (Portamento Time)
Audio (Volume of audio playback)	CC 7 (Volume)
Color Cb (color-difference signal)	CC 72 (Release)
Color Cr (color-difference signal)	CC 71 (Resonance)
Brightness	CC 74 (Cutoff)
VFX1 (Visual Effects 1)	CC 1 (Modulation)
VFX2 (Visual Effects 2)	CC 91 (Reverb)
VFX3 (Visual Effects 3)	CC 94 (Celeste)
VFX4 (Visual Effects 4)	CC 95 (Phaser)
Output Fade	CC 73 (Attack)
T Bar	CC 11 (Expression)
Dual Stream	CC 64 (Hold 1)
Time Trip	CC 92 (Tremolo) CC 93 (Chorus)
Palette1-8 (Selecting a palette)	CC 0 (Bank Select): 00H-07H
Clip1-8 (Selecting a video clip)	Program Change: 00H-07H

Crear un *patch*

La unidad V-Synth XT le permite un control total sobre gran variedad de ajustes. Cada elemento ajustable se denomina **parámetro**. Al cambiar los valores de parámetros está realizando lo que se denomina **Editar**. Este capítulo explica los procedimientos de creación de *patches*, y las funciones de los parámetros *patch*.

Cómo realizar ajustes *patch*

Empiece por un *patch* existente y edítelo para obtener un nuevo *patch*. El sonido de un *patch* depende de seis secciones de parámetros (Pág. 43). Al editar un *patch*, necesitará ser consciente de cómo cada una de ellas afecta al sonido final.

Cinco consejos para editar *patches*

- Use la Función *Sound Shaper* (Pág. 77)

La Función *Sound Shaper* hace posible diseñar sonidos de forma intuitiva. Elija el grupo apropiado y la plantilla para el tipo de sonido que desee crear, y gire los conmutadores para editar los parámetros más relevantes igual que un diseñador profesional de sonido.

- Seleccione un *patch* que sea similar al sonido que desee obtener.

Es difícil crear un nuevo sonido que sea exactamente como usted desea si simplemente selecciona un *patch* y modifica sus parámetros aleatoriamente. Recomendamos empezar con un *patch* cuyo sonido ya esté relacionado con su idea.

- Compruebe la configuración *Structure*.

El parámetro *structure type* es un parámetro importante que determina cómo se combinarán las seis secciones. Antes de empezar a editar, debería comprender la relación que existe entre todas las secciones (Pág. 43).

- Decida qué sección(es) usará.

Al crear un *patch*, es muy importante decidir qué secciones usará. En la pantalla *Edit* de cada sección, use el interruptor on/off para especificar si la sección se usará o no (on) o no (off).

- Desactive los efectos.

Debido a que los efectos de la unidad V-Synth XT tienen un profundo impacto en sus sonidos desactívelos para escuchar al propio sonido de modo que pueda evaluar mejor los cambios que esté realizando. Usted podrá escuchar el sonido original del *patch* cuando los efectos estén apagados, por lo tanto el resultado de sus modificaciones serán más fáciles de oír. En realidad, en muchas ocasiones, simplemente modificar los ajustes de efectos puede proporcionarle el sonido que desea.

1. Acceda a la pantalla *PATCH PLAY*, y seleccione el *patch* cuyos ajustes desee modificar (Pág. 60).

HINT

Si desea crear todos sus *patches* desde cero, lleve a cabo la operación **Initialize** (Pág. 73).

2. Los parámetros están organizados en varios grupos de edición. Pulse uno de los botones de la parte inferior de la pantalla para seleccionar el grupo de edición que contiene el parámetro que desee ajustar.

HINT

En la pantalla *PATCH PLAY*, podrá pulsar el área correspondiente a cada sección para saltar a su área de configuración.

3. Pulse una de las lenguetas en la parte izquierda de la pantalla para seleccionar la pantalla de edición que desee.



Para detalles sobre la agrupación de los parámetros, consulte "Parámetros *Patch*" (Pág. 150).

4. Pulse cada pantalla de edición para ver su configuración.



Para detalles sobre cómo usar la pantalla táctil, consulte "Funcionamiento básico de la pantalla táctil" (Pág. 42).

5. Al editar un parámetro que requiere que especifique un valor, mueva el cursor hasta la casilla del valor del parámetro en cuestión. Luego modifique el valor ya sea girando el dial *Valor* o pulsando [INC] or [DEC]. Es posible modificar un valor arrastrándolo sobre la pantalla táctil.

6. Repita los pasos 2-5 para completar un *patch*.

7. Si desea guardar los cambios realizados, lleve a cabo la operación *Guardar (Save)* (Pág. 74). Si no desea guardar los cambios, pulse [EXIT] para volver a la pantalla *PATCH PLAY*.

Si vuelve a la pantalla *PATCH PLAY* sin guardar cambios, la pantalla indicará "EDITED", y le recordará que los ajustes *patch* han sido modificados.

NOTE

Si apaga la unidad o selecciona un *patch* distinto mientras la pantalla indica "EDITED", su *patch* editado se perderá.

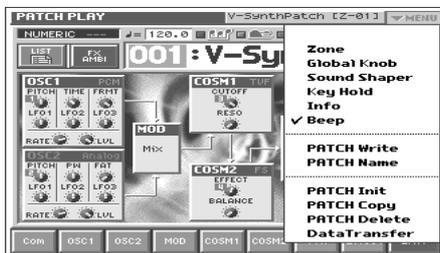
Reiniciar los ajustes *patch* (Función PATCH Init)

Reiniciar (*Initialize*) significa recuperar los ajustes originales del *patch* a sus valores estándar.

NOTE

La operación *Initialize* afectará solamente a los *patches* almacenados en el área temporal; los *patches* almacenados en la memoria interna y en el área de trabajo no quedarán afectados. Si desea recuperar los ajustes de origen de la unidad V-Synth XT realice la operación *Factory Reset* (Pág. 147).

1. Acceda a la pantalla **PATCH PLAY**, y seleccione el *patch* que desee Reiniciar (Pág. 60).
2. Pulse <▼ MENU> en la parte superior derecha de la pantalla. Aparecerá un menú desplegable.



3. En el menú desplegable pulse <PATCH Init>. Aparecerá la siguiente ventana.

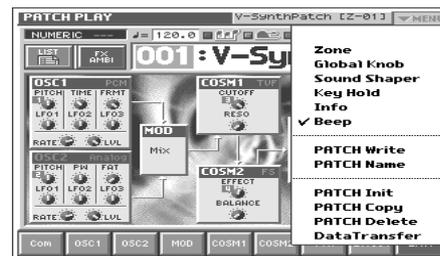


4. Pulse <EXECUTE>. La operación *Initialize* se llevará a cabo, y la unidad volverá a la pantalla Patch Edit.

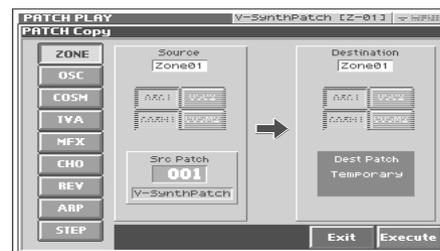
Copiar ajustes *patch* (Función PATCH Copy)

Esta operación copia los ajustes de cada *patch* al *patch* seleccionado. Use esta característica para facilitar y acelerar el proceso de edición.

1. Acceda a la pantalla **PATCH PLAY**, y seleccione el *patch* destino de la copia (Dest Patch) (Pág. 60).
2. Pulse <▼ MENU> en la parte superior derecha de la pantalla. Aparecerá un menú desplegable.



3. En el menú desplegable, pulse <PATCH Copy>. Aparecerá la ventana PATCH Copy.



4. Pulse un botón en la parte izquierda de la pantalla para seleccionar el objeto que desee copiar.
 - <ZONE>: copia los ajustes *patch* de una zona.
 - <OSC>: copia los parámetros de ajuste del oscilador. Especifica la fuente y el destino de la copia para el oscilador (OSC1/OSC2).
 - <COSM>: copia los ajustes de parámetros COSM. Especifica la sección de origen y de destino COSM (COSM1 / COSM2).
 - <TVA>: copia los ajustes de parámetros TVA.
 - <MFX>: copia los ajustes del multiefectos (MFX).
 - <CHO>: copia los ajustes del *chorus*.
 - <REV>: copia los ajustes de la *reverb*.
 - <ARP>: copia los ajustes del *arpeggiador*.
 - <STEP>: copia los ajustes del *Modulador Multi Step*.
5. Especifique la zona (Zona 01–Zona 16) fuente de la copia y el destino. Mueva el cursor hasta “Zone**” y realice la selección.
6. Mueva el cursor hasta “Src Patch” y seleccione el número de *patch* fuente de la copia.

HINT

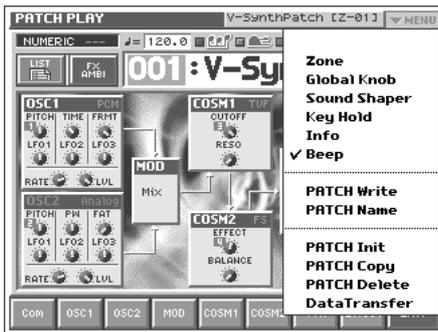
Para las operaciones *Zone Copy*, *Oscillator Copy*, *COSM Copy*, y *TVA Copy* es posible especificar el *patch* seleccionado como fuente de la copia ajustando “SrcPatch” en “TEMP”.

7. Pulse <Execute> para ejecutar la operación *copy*.

Dar nombre a un *patch* (Función *PATCH Name*)

Antes de guardar un *patch*, puede darle un nuevo nombre.

1. Asegúrese de que el *patch* que desee nombrar está seleccionado.
2. Pulse <▼ MENU> en la parte superior derecha de la pantalla. Aparecerá un menú desplegable.



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



4. Pulse las teclas numéricas o alfabéticas en pantalla para introducir el nuevo nombre en la casilla de texto.

Las teclas en pantalla tienen las siguientes funciones.

<<->>: mueve el cursor de la casilla de texto a la posición de entrada deseada.

<Shift>: active esta pantalla cuando desee introducir letras mayúsculas o símbolos.

<Insert>: active esta pantalla cuando desee insertar un carácter en la posición del cursor.

<Clear>: borra todos los caracteres en el área de texto.

<Delete>: borra todos los caracteres en la posición del cursor.

<Back>: borra todos los caracteres precedentes a la posición del cursor.

HINT

También es posible mover la posición de entrada del cursor pulsando los botones del [◀][▶]. Pulsando [▲] podrá cambiar el carácter en la posición del cursor a mayúsculas, y pulsando [▼] lo cambiará a alfabeto minúsculas.

5. Cuando haya finalizado de introducir el nombre pulse <OK> para finalizar el nombre del *patch*.

* Todos los *patches* editados se perderán si cambia a un *patch* distinto o apaga la unidad. Si desea conservar un *patch* cuyos ajustes haya editado, guárdelos (Pág. 75).

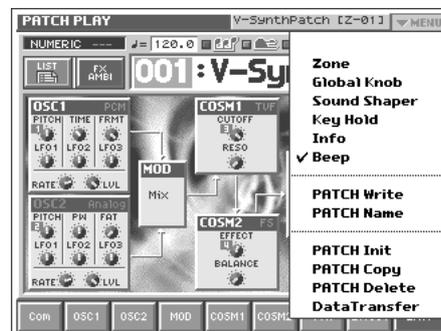
Asignar la categoría a un *patch*

Si asigna una categoría a nuestros *patches*, podrá buscarlos por categorías en la ventana PATCH List.

MEMO

Si no asigna categoría alguna a un *patch*, el nombre de su categoría será "No Assign".

1. Asegúrese de que el *patch* que haya asignado está seleccionado.
2. Pulse <▼ MENU> en la parte superior derecha de la pantalla. Aparecerá un menú desplegable.



3. En el menú desplegable, pulse <PATCH Category>. Aparecerá la ventana PATCH Category.



4. Pulse la lengüeta <Category> en el área inferior de la pantalla.



5. Seleccione una categoría de la lista.

6. Pulse <OK> para finalizar la categoría.

MEMO

También es posible asignar una categoría pulsando <Category> en la ventana Patch Write.



* Todos los patches editados se perderán si cambia a un patch distinto o apaga la unidad. Si desea conservar un patch cuyos ajustes haya editado, guárdelos (Pág. 75).

Guardar *patches* (Función *PATCH Write*)

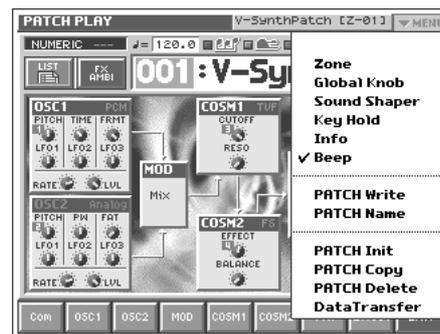
Los cambios realizados a los ajustes de sonido son temporales, y se perderán si apaga la unidad o selecciona un sonido distinto. Si desea conservar el sonido modificado, deberá guardarlo en la memoria interna.

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

NOTE

Al llevar a cabo el procedimiento guardar, los datos que ocupaban la posición en cuestión se perderán. Sin embargo, los ajustes de fábrica pueden recuperarse mediante la operación Factory Reset (Pág. 147).

1. Asegúrese de que el *patch* que desee guardar está seleccionado.
2. Pulse <▼ MENU> en la parte superior derecha de la pantalla.
Aparecerá un menú desplegable.



3. En el menú desplegable, pulse <PATCH Write>.
Aparecerá la ventana PATCH Write.



4. Gire el dial Valor para especificar el *patch* destino de la operación guardar.

Crear un patch

HINT

- Puede pulsar <Compare> e interpretar su teclado MIDI externo para escuchar un *patch* que ocupa el destino de guardado (Función *Compare*).
- Cuando pulse <List>, aparecerá la ventana *PATCH List* y le permitirá seleccionar el *patch* destino de la operación guardar de la lista.



5. Pulse <Execute> para ejecutar la operación Guardar

Escuchar el *patch* de destino: *Save destination* (Función *Compare*)

Antes de guardar un *patch*, puede escuchar el *patch* que anteriormente ocupaba la misma posición para asegurarse de que no le importa sobrescribirlo. Esto puede ser de gran ayuda para evitar borrar y perder los *patches* accidentalmente.

1. Siga el procedimiento “Guardar *patches* (Función *PATCH Write*)” hasta el paso 4 para seleccionar el destino del guardado.
2. Pulse <Compare> para activarlo.

Ahora puede reproducir el *patch* que ocupa la posición de guardado seleccionada.



3. Interprete el teclado MIDI para escuchar el sonido del *patch* que se guardará, luego compruebe si desea sobrescribirlo.

NOTE

El *patch* que escuchará mediante la Función *Compare* sonará ligeramente diferente que en su reproducción normal.

4. Si desea cambiar el destino del guardado especifíquelo de mediante el dial Valor.
5. Pulse <Execute> para ejecutar la operación guardar (*Save*).

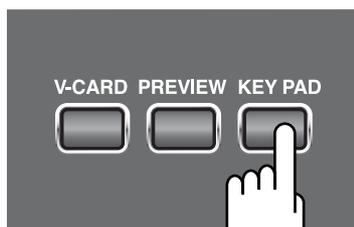
Registrar *patches* favoritos (Paleta *patch*)

Es posible agrupar sus *patches* más usados en una posición registrándolos en la Paleta *patch*. esta función le permitirá seleccionar rápidamente *patches* favoritos de la memoria interna.



Para detalles sobre cómo seleccionar *patches* registrados en la paleta *patch*, consulte “Seleccionar *patches* favoritos (paleta *patch*)” (Pág. 61).

1. Acceda a la pantalla *PATCH PLAY*, y seleccione el *patch* que desee registrar (Pág. 60).
2. Pulse [KEY PAD].



La paleta *patch* aparecerá en pantalla.

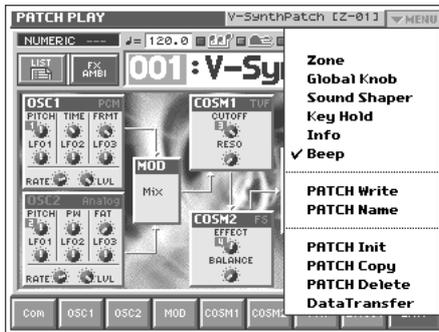


3. Pulse [BANK-] / [BANK+] para seleccionar el banco en que desee registrar el sonido.
4. Mientras mantiene pulsado [SHIFT], pulse la paleta *patch* en la pantalla (o una tecla numérica del panel frontal). El *patch* quedará registrado en la paleta *patch* que usted haya pulsado.

Eliminar *patches* (Función *PATCH Delete*)

Borre *patches* innecesarios de la memoria interna.

1. Pulse <▼ MENU> en la parte superior derecha de la pantalla. Aparecerá un menú desplegable.



2. En el menú pulse <PATCH Delete>. Aparecerá la ventana *PATCH Delete List*.



3. De la lista, seleccione el patch que desee eliminar. Gire el dial Valor dial o use [INC][DEC] para seleccionar un *patch*. También es posible seleccionar un *patch* pulsándolo en la pantalla.

HINT

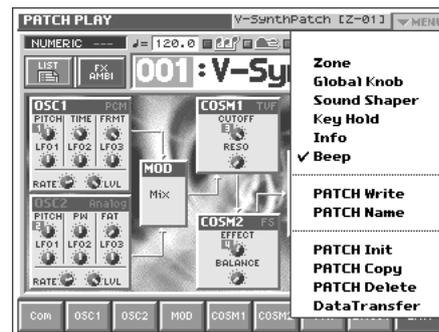
Cada pantalla en la ventana *PATCH Delete List* muestra un grupo de 16 *patches*. Para ver otros *patches*, pulse <017-032>–<241-256>, situado a cada lado de la pantalla. Para ver *patches* de numeración superior, pulse <257-512>, situado en la parte inferior de la pantalla.

4. Pulse <Execute>. El *patch* seleccionado se eliminará.
5. Si desea continuar eliminando otros *patches*, repita el paso 3 y 4.
6. Pulse [EXIT]. La ventana *PATCH Delete List* se cerrará.

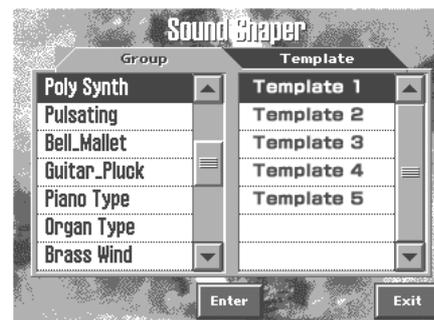
Crear un *patch* intuitivamente (Función *Sound Shaper*)

La Función *Sound Shaper* le permite crear un sonido simplemente eligiendo el grupo adecuado y plantilla para el tipo de sonido que desee crear, y usando los conmutadores y botones para editar los parámetros relevantes como un diseñador profesional de sonido.

1. Asegúrese de que aparece la pantalla *PATCH PLAY*.
2. En la parte superior derecha de la pantalla, pulse <▼ MENU >. Aparecerá un menú desplegable.



3. En el menú desplegable, pulse <Sound Shaper >. Aparecerá la siguiente pantalla.



Elija el “grupo” y la “plantilla” más parecidos al sonido que desee crear. Elija el grupo de la lista a la izquierda, elija la plantilla de la lista a la derecha, luego pulse < Enter >.

Crear un patch

4. Aparecerá la siguiente ventana.

Mientras interpreta en el teclado MIDI externo para escuchar el sonido, use los ocho interruptores y conmutadores para realizar cambios.



MEMO

Los ocho interruptores y conmutadores se asignarán automáticamente a los parámetros más apropiados de cada plantilla.

MEMO

Los conmutadores [E1]–[E8] corresponden a los conmutadores en pantalla.

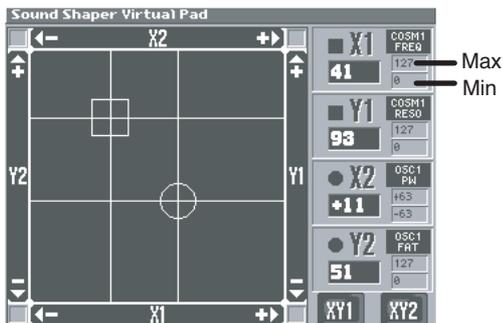


MEMO

Algunos botones actúan como interruptores, mientras que otros permiten seleccionar iconos de una lista.

MEMO

Es posible pulsar el botón *pad* (⊕) de la parte inferior de la pantalla para abrir la pantalla *Virtual Pad*.



- En esta pantalla podrá editar cuatro parámetros simultáneamente: X1, Y1, X2, y Y2. (Los parámetros más apropiados para cada plantilla quedarán seleccionados automáticamente para X1, Y1, X2, y Y2.)
- Activando los botones < XY1 > y < XY2 > de la parte inferior derecha de la pantalla, y pasando su dedo por encima del pad virtual, podrá editar estos parámetros a tiempo real.
- Incluso si cada botón < XY > está desactivado, podrá editar los cuatro parámetros individualmente pulsando X1, Y1, X2, y Y2 en las áreas de los cuatro esquinas del *pad*.
- Para abandonar la pantalla Virtual Pad, pulse el botón [EXIT] situado en el panel frontal.

MEMO

Si el valor de cada parámetro está por encima de su límite superior o inferior, aparecerá un icono de flecha señalando en esta dirección.

5. En la parte inferior de la pantalla, pulse la lengüeta < FX > para realizar ajustes de efectos.



- Desde la parte superior, los efectos son MFX (multi-efectos), chorus, y reverb.
- Use el botón para activar/ desactivar cada efecto.
- Para cambiar el tipo de cada efecto, pulse un nombre distinto para encenderlo y gire el dial Valor o use [INC][DEC].
- La Función Sound Shaper le permitirá editar sólo los parámetros más importantes de cada efecto usando los conmutadores en pantalla.

MEMO

Para detalles sobre cada efecto, consulte “Lista de Efectos” (Pág. 164).

6. Cuando pulse < Write > en la parte inferior derecha de la pantalla, aparecerá la pantalla *Patch Write*, en que podrá guardar el *patch* que haya creado.

MEMO

Guarde los *patches* como se describe en “Guardar *patches* (Función Patch Write)” (Pág. 75).

Funciones de los parámetros *patch*

Esta sección explica las funciones de los distintos parámetros *patch* así como su composición.

MEMO

Los parámetros marcados con el símbolo “★” podrán controlarse mediante mensajes MIDI específicos (Matrix Control). En la pantalla PATCH Edit Com Matrix Ctrl podrá especificar cómo se controlarán los parámetros (Pág. 81).

Ajustes comunes a todos los *patches* (Función *Common*)

General



Structure Type

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

Valor

TYPE1: esta estructura es la más convencional. Distintos sonidos de OSC1 y OSC2 se mezclarán mediante MOD, se prodesarán mediante COSM1 para crear el carácter tonal (P. Ej., usando SBF (un filtro de bandas laterales)), y se procesarán mediante COSM2 para ajustar el sonido (P.Ej., usando TVF).

TYPE2: esta estructura conectará OSC1 y OSC2 asimétricamente. Esto será efectivo al usar una modulación con el modulador ajustado en un valor que no sea “MIX”. Además usará OSC1 y COSM1 para crear el sonido básico, luego seleccionará el sonido de OSC2 y los ajustes MOD para añadir variación, y finalmente seleccionará TVF en COSM2 para ajustar el sonido.

TYPE3: en esta estructura, OSC1 se emparja con COSM1, y OSC2 con COSM2. Podrá usar un controlador como el *Time Trip Pad* para unir el sonido de OSC1 y COSM1 con el sonido creado por OSC2 y COSM2.

Interruptor *Portamento*

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

Valor: OFF, ON

Portamento

Portamento es un efecto que cambia la afinación suavemente, desde la primera nota interpretada hasta la siguiente. Aplicando *Portamento* cuando el parámetro Mono/Poly esté en mono, podrá simular una interpretación con técnicas de *slide* de un violín o instrumento similar.

Modo *Portamento*

Especifica las condiciones de interpretación con que se aplicará *portamento*.

Valor

NORMAL: *portamento* se aplicará siempre.

LEGATO: *portamento* sólo cuando interprete usando *legato* (P. Ej., cuando pulse la siguiente tecla antes de soltar la anterior).

Portamento Type

Especifica el tipo de efecto *portamento*.

Valor

RATE: Tel tiempo necesario dependerá de la distancia entre ambas afinaciones.

TIME: el tiempo necesario será constante, independientemente de la distancia entre las notas.

Time (Portamento Time)

Al usar *portamento*, esto especificará el tiempo por encima del cual cambiará la afinación. Ajustes superiores provocarán que un cambio de afinación hasta la siguiente nota tome más tiempo.

Valor: 0–127

Time Velo Sens

(*Portamento Time Velocity Sensitivity*)

Este parámetro permite que la dinámica de interpretación en el teclado afecte al valor *portamento Time*. Si desea que *portamento Time* se acelere con notas interpretadas con fuerza, ajuste este parámetro en un valor positivo (+). Si desea que se ralentice, ajústelo en un valor negativo (-).

Valor: -63– +63

Mono/Poly

Especifica si el *patch* se reproducirá monofónicamente o polifónicamente. El ajuste monofónico es efectivo cuando interprete un *patch* de un instrumento solista como saxo o flauta.

Valor



: sólo sonará la última nota que interprete.



: es posible interpretar dos o más notas simultáneamente.

Crear un patch

Interruptor *Legato*

Legato es válido cuando el parámetro Mono/Poly está ajustado en mono. Este ajuste especifica si la Función Legato se usará (ON) o no (OFF).

Valor: OFF, ON



Con el parámetro Legato Switch "ON", pulsar una tecla mientras usted continúa pulsando una tecla anterior provocará que la nota cambie su afinación por la afinación de la nota más reciente pulsada, pero ambas seguirán sonando durante el cambio. Esto crea una transición suave entre notas, efectiva cuando desee simular las técnicas de *hammer-on* y *pull-off* de guitarra.

Bender



Octave Shift

Ajusta la afinación del sonido del *patch* más grave o más aguda en unidades de octava (+/-3 octava).

Valor: -3- +3

Bend Range Up (Pitch Bend Range Up)

Especifica el grado de cambio de afinación en semitonos. La palanca Pitch Bend del teclado MIDI totalmente a la derecha. Por ejemplo, este parámetro está ajustado en el valor "12", la afinación aumentará una octava al mover la palanca hasta el extremo derecho.

Valor: 0-48

Bend Range Down (Pitch Bend Range Down)

Especifica el grado de cambio de afinación cuando la palanca *Pitch Bend* del teclado MIDI externo está completamente a la izquierda. Por ejemplo, si ajusta este valor en "-48" y mueve la palanca totalmente hacia la izquierda, la afinación caerá 4 octavas.

Valor: 0-48

TT Pad



Mode (Modo Time Trip Pad)

Especifica el modo operativo del Pad Time Trip.

Valor



: modo XY. El efecto se aplicará al mover su dedo arriba/abajo/izquierda/derecha en el *pad* Time Trip.



: modo *Time Trip*. El efecto se aplicará al mover su dedo circularmente en el *pad* Time Trip.

Hold (Interruptor Time Trip Pad Hold)

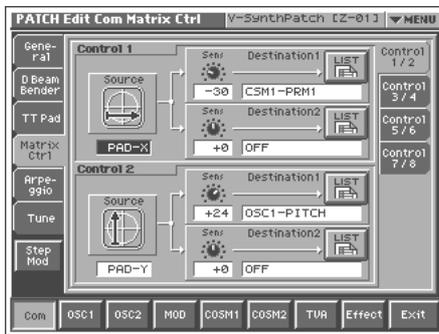
Especifica si el valor actual se mantendrá (ON) al retirar su dedo del *pad* Time Trip, o no (OFF).

Valor: OFF, ON



Para detalles sobre los ajustes para el efecto Time Trip, consulte "Matrix Ctrl" (Pág. 85) y "Pad TT" (Pág. 130).

Matrix Ctrl



Matrix Control

Ordinariamente, si desea cambiar los parámetros del sonido usando un dispositivo MIDI externo, necesitará enviar mensajes System Exclusive — MIDI diseñados exclusivamente para la unidad V-Synth XT. Sin embargo los mensajes System Exclusive tienden a ser complejos, y la cantidad de datos necesaria tiene que transmitirse puede aumentar considerablemente.

Por este motivo, ciertos parámetros de los *patches* de la unidad V-Synth XT han sido diseñados para aceptar el uso de mensajes *Control Change* (u otro tipo de mensajes MIDI) con el propósito de realizar cambios en sus valores. Esto le permite gran cantidad de opciones para realizar cambios en el modo como se reproducirán los *patches*. Por ejemplo, puede usar la palanca *Pitch Bend* para cambiar el parámetro *LFO cycle rate*, o usar el teclado para abrir o cerrar un filtro.

La función que le permitirá usar mensajes MIDI para realizar cambios a tiempo real a los parámetros del sonido se denomina **Matrix Control**.

Para usar Matrix Control, especifique qué mensaje MIDI (parámetro fuente) se usará para controlar qué parámetro (parámetro de destino), y en qué medida (parámetro *Sns*).

Es posible usar hasta ocho Matrix Controls para usar en un *patch*. En la parte derecha de la pantalla, pulse la lengüeta "Control 1/2"–"Control 7/8" para seleccionar el parámetro Matrix Control que desee usar.

Source (Matrix Control Source)

Ajusta el mensaje MIDI usado para cambiar el parámetro *patch* desde Matrix Control.

Valor

OFF: *matrix control* no se usará.

CC01–31, 33–95: números de controlador 1–31, 33–95

BEND: parámetro *pitch bend*

AFT: parámetro *aftertouch*

+PAD-X: *pad time trip* (dirección horizontal desde el centro)

+PAD-Y: *pad time trip* (dirección vertical desde el centro)

PAD-X: *pad time trip* (dirección horizontal)

PAD-Y: *pad time trip* (dirección vertical)

TRIP-R: *pad time trip* (punto central de la circunferencia)

BEAM-L*: *D-Beam* izquierda

BEAM-R*: *D-Beam* derecha

KNOB1*: controlador *Assignable* ([C1])

KNOB2*: controlador *Assignable* ([C2])

VELO: parámetro *Velocity* (presión aplicada al teclado)

KEYF: número de nota

* Los parámetros marcados con el símbolo * no funcionarán debido a que V-Synth XT (unidad montada en rack) no incluye el correspondiente controlador. No funcionarán si intenta reproducir un patch creado en la unidad V-Synth XT en la unidad V-Synth (teclado), o si conecta la unidad V-Synth (teclado) al módulo rack V-Synth XT como controlador MIDI externo.

Sens (Matrix Control Sens)

Ajusta el efecto Matrix Control que se aplicará. Si desea modificar el parámetro seleccionado en una posición positiva (+) – P. Ej., un valor mayor, hacia la derecha, o más rápido etc. – desde su ajuste original seleccione un valor positivo (+). Si desea modificar el parámetro seleccionado en una dirección negativa (-) – P. Ej., un valor inferior, hacia la izquierda, o más lento etc. – de su ajuste original, seleccione un valor negativo (-). Cuando ambos valores, positivos y negativos estén seleccionados los cambios serán mayores a medida que aumenten los valores. Ajuste este valor en "0" si no desea este efecto.

Valor: -63– +63

Destination 1, 2 (Matrix Control Destination 1, 2)

Especifica los parámetros que se controlarán mediante los controladores Matrix. cuando no esté controlando parámetros mediante Matrix Control, ajuste este parámetro en "OFF". Es posible especificar hasta dos parámetros para cada Matrix Control, y controlarlos simultáneamente.

Valor

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

MEMO

En este manual, los parámetros pueden controlarse usando la característica Matrix Control marcada con el símbolo "★".

OSC1/2-PITCH: *afinación del Oscilador* (Pág. 88)

OSC1/2-TIME/PW: *parámetro Time/Pulse Width* (Pág. 91)

OSC1/2-FORMA/FAT: *parámetro Formant/Fat* (Pág. 89, Pág. 92)

OSC1/2-LVL: *nivel de volumen del Oscilador* (Pág. 92)

OSC1/2-PENV-ATK: *tiempo de ataque Pitch Envelope* (Pág. 95)

OSC1/2-PENV-DCY: *tiempo de atenuación Pitch Envelope* (Pág. 95)

OSC1/2-PENV-REL: *tiempo de recuperación Pitch Envelope* (Pág. 95)

OSC1/2-TENV-ATK: *tiempo de ataque Time Envelope* (Pág. 95)

OSC1/2-TENV-DCY: *tiempo de atenuación Time Envelope* (Pág. 95)

OSC1/2-TENV-REL: *tiempo de recuperación Time Envelope* (Pág. 95)

OSC1/2-FENV-ATK: *tiempo de ataque Formant Envelope* (Pág. 95)

OSC1/2-FENV-DCY: *tiempo de atenuación Formant Envelope* (Pág. 95)

OSC1/2-FENV-REL: *tiempo de recuperación Formant Envelope* (Pág. 95)

OSC1/2-AENV-ATK: *tiempo de ataque Oscillator TVA Envelope* (Pág. 95)

- OSC1/2-AENV-DCY:** tiempo de atenuación *Oscillator TVA Envelope* (Pág. 95)
- OSC1/2-AENV-REL:** tiempo de recuperación *Oscillator TVA Envelope* (Pág. 95)
- OSC1/2-LFO-RATE:** parámetro *Oscillator LFO Rate* (Pág. 96)
- OSC1/2-LFO-PCH:** parámetro *Oscillator Pitch LFO Depth* (Pág. 88)
- OSC1/2-LFO-TM/PW:** parámetros *Time/Pulse Width LFO Depth* (Pág. 88, Pág. 91)
- OSC1/2-LFO-FR/FT:** parámetros *Formant/Fat LFO Depth* (Pág. 89, Pág. 92)
- OSC1/2-LFO-LVL:** parámetro *Oscillator Level LFO Depth* (Pág. 92)
- CSM1/2-PRM1:** (Pág. 159)
- CSM1/2-PRM2:** (Pág. 159)
- CSM1/2-ENV1-ATK:** tiempo de ataque *COSM Envelope* (Pág. 95)
- CSM1/2-ENV1-DCY:** tiempo de atenuación *COSM Envelope* (Pág. 95)
- CSM1/2-ENV1-REL:** tiempo de recuperación *COSM Envelope* (Pág. 95)
- CSM1/2-ENV2-ATK:** tiempo de ataque *COSM Envelope* (Pág. 95)
- CSM1/2-ENV2-DCY:** tiempo de atenuación *COSM Envelope* (Pág. 95)
- CSM1/2-ENV2-REL:** tiempo de recuperación *COSM Envelope* (Pág. 95)
- CSM1/2-LFO-RATE:** parámetro *COSM LFO Rate* (Pág. 96)
- CSM1/2-LFO-PRM1:** (Pág. 159)
- CSM1/2-LFO-PRM2:** (Pág. 159)
- TVA-LVL:** nivel de volumen (Pág. 94)
- TVA-ENV-ATK:** tiempo de ataque *TVA Envelope* (Pág. 95)
- TVA-ENV-DCY:** tiempo de atenuación *TVA Envelope* (Pág. 95)
- TVA-ENV-REL:** tiempo de recuperación *TVA Envelope* (Pág. 95)
- TVA-LFO-RATE:** parámetro *TVA LFO* (Pág. 96)
- TVA-LFO-LVL:** nivel *LFO Depth* (Pág. 94)
- TVA-LFO-PAN:** panorámico *LFO Depth* (Pág. 94)
- MFX-SEND:** nivel de envío *MFX* (Pág. 97)
- CHO-SEND:** nivel de envío de *Chorus* (Pág. 97)
- REV-SEND:** nivel de envío de *Reverb* (Pág. 97)
- MFX1-3:** (Pág. 164)
- TVA-PAN:** panorámico (Pág. 94)

HINT

Al pulsar <List>, aparecerá la ventana *Destination List*, que le permitirá seleccionar *Matrix Control Destination* de la lista.

Arpeggios



Interruptor *Arpeggio*

Activa/desactiva el arpegiador.

Valor: OFF, ON

Parámetro *Patch Tempo*

Especifica el tiempo de un arpeggio. Cuando el parámetro *Clock Source* (Pág. 125) se ajusta en "INTERNAL", el valor de este será efectivo.

Valor: 20.0–250.0

Parámetro *Hold* (Interruptor *Arpeggio Hold*)

Activa/desactiva la función *Hold* del arpegiador.

Valor: OFF, ON

Parámetro *Octave Range* (*Arpeggio Octave Range*)

Este parámetro ajusta el parámetro *Key Range* en octavas que cubrirá el sonido del arpeggio. Si desea que el arpeggio suene usando solamente las notas que usted puede interpretar, ajuste este parámetro en "0". Para que el arpeggio suene usando las notas que usted interpreta una octava más altas, ajústelo en "+1". El ajuste "-1" hará que arpeggio suene usando las notas que usted interpreta y notas una octava más grave.

Valor: -3– +3

Función *Pattern Edit*

Pulse este parámetro cuando desee crear un valor original de arpeggios.



Para detalles sobre crear un patrón de arpeggio, consulte "crear un patrón original de arpeggio (*Pattern Edit*)" (Pág. 65).

Parámetro *KBD Velo* (*Arpeggio Keyboard Velocity*)

Especifica el volumen de las notas que interpreta.

Si desea que el valor de *Velocity* de cada nota dependa de la intensidad de pulsación del teclado, ajuste este parámetro en "REAL". Si desea que cada nota tenga un valor fijo de *Velocity* independientemente de la intensidad con que la pulse, ajuste este parámetro en el valor deseado (1–127).

Valor: REAL, 1–127

Parámetro *Duration (Arpeggio Duration)*

Modifica la duración de las notas para ajustar la sensación rítmica o "groove" del arpeggio. Un ajuste del "100%" producirá mayor sensación rítmica.

Valor: 0-100%

Parámetro *Motif (Arpeggio Motif)*

Ajusta el orden con que sonarán las notas del acorde.

Valor

UP: sonarán las notas pulsadas de graves a agudas.

DOWN: sonarán las notas pulsadas de agudas a graves.

UP&DOWN: sonarán las notas pulsadas de graves a agudas, y luego de agudas a graves.

RANDOM: las notas pulsadas sonarán aleatoriamente.

NOTE ORDER: las notas pulsadas sonarán en el orden de pulsación. Pulsando las notas en el orden apropiado podrá producir líneas melódicas. La unidad retendrá hasta 128 notas.

RHYTHM: de forma distinta a un arpeggio convencional, las notas especificadas en el patrón. Las notas que pulse al interpretar no afectarán al resultado; el patrón especificado se reproducirá independientemente de las notas que interprete. Esto es apropiado para interpretar un *patch* de batería (Pág. 101).

PHRASE: pulsar una sola tecla reproducirá una frase basada en la afinación de la tecla en cuestión. Si pulsa múltiples teclas, la tecla válida será la última que pulse.

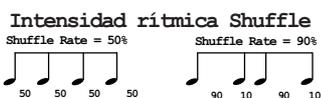
AUTO: los tiempos en que pulse las teclas se asignarán automáticamente, empezando por la última tecla que pulse.

Parámetro *Shuffle Rate (Arpeggio Shuffle Rate)*

Este ajuste le permite modificar los tiempos de octava para crear ritmos shuffle.

Con un ajuste del "50%" las notas se distribuirán uniformemente. A medida que aumenta el valor, los tiempos de las notas adoptarán un ritmo de tipo *shuffle*.

Valor: 0-100%



Parámetro *Shuffle Resolution (Arpeggio Shuffle Resolution)*

Especifique el parámetro *Timing Resolution* en términos de un valor de nota. Los valores de nota pueden especificarse como semicorcheas o como corcheas.

Valor:  , 

Modulador Multi Step



Parámetro *Step (Step Indicator)*

Indica la posición actual en la secuencia *step*.

Barra *Step*

Muestra gráficamente los dieciséis pasos (*step*). la barra *step* del extremo derecho (número 17) es la misma que la del extremo izquierdo (número 1). Esto es útil al configurar una secuencia *loop*.

HINT

Si pulsa < ▼ MENU > y selecciona *Hand Draw*, podrá dibujar los cambios directamente pulsando el gráfico.

HINT

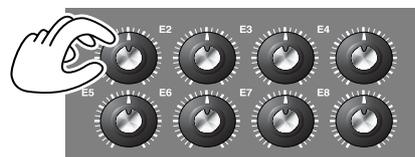
Si pulsa < SMOOTH >, los gráficos adoptarán un formato lineal. Si pulsa < STEP >, los gráficos adoptarán el formato de barra de pasos.

Conmutadores *Step*

Úse estos conmutadores para introducir los dieciséis pasos.

HINT

Los conmutadores de la unidad V-Synth XT E1-E8 corresponden a los conmutadores 1-8 y 9-16. Para seleccionar entre 1-8 y 9-16, mantenga pulsada la tecla [SHIFT] y use el cursor arriba o abajo [▲][▼] (el cuadro en pantalla se moverá de forma equivalente).



Interruptor *Step Modulator*

Activa/desactiva el Modulador multi step.

Valor: OFF, ON

* Este ajuste es aplicable a todas las pistas (pistas A-D).

Crear un patch

Parámetro *Step modulator key sync*

Especifica si la secuencia por pasos reiniciará su reproducción cuando llegue a un parámetro *note-on*.

Valor:

Off: la secuencia por pasos no se reiniciará con un parámetro *note-on*.

Part: la secuencia por pasos se reiniciará con un parámetro *note-on*, excepto si la interpretación se efectúa en *legato*.

Voice: la secuencia por pasos se reiniciará con cada parámetro *note-on*.

* Este ajuste afectará a todas las pistas (Track A–D).

Botones *Step modulator track A–D*

Activan/desactivan la Función Multi Step Modulator para las cuatro pistas (A–D).

Valor: OFF, ON

Lenguetas *Step modulator track tabs A–D*

Permiten acceder a las pantallas de edición de las pistas Multi Step Modulator (A–D).

Selector *Step modulator loop*

Activa/desactiva la Función looping para la secuencia por pasos.

Valor: OFF, ON

Característica *Step grid*

Especifica el valor de la nota para cada paso.

Valor:

♪ (negras), ♪ (corcheas), ♪. (corcheas con punto)
♪ (semicorcheas), ♪. (semicorcheas con punto), ♪ (fusas)

Parámetro *Step modulator End Point*

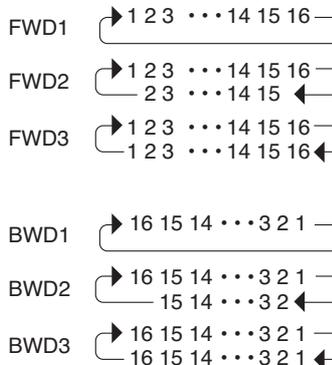
Especifica la duración y el número de pasos de la secuencia.

Valor: 1–16

Parámetro *Step Modulator Direction*

Especifica la dirección en que se reproducirá la secuencia de pasos.

Valor:



Parámetro *Step modulator zone*

Especifica la zona en que se aplicará cada Step Modulator.

Valor: 1–16

Parámetro *Step Modulator Destination*

El parámetro controlado por la secuencia Step dependerá del *patch*. Pulse < List > para cambiar el parámetro que se controlará.

Interruptor *STEP/SMOOTH*

Pulse < SMOOTH > para seleccionar una línea gráfica (cambio suave), o pulse < STEP > para seleccionar un gráfico en barra (cambio por pasos).

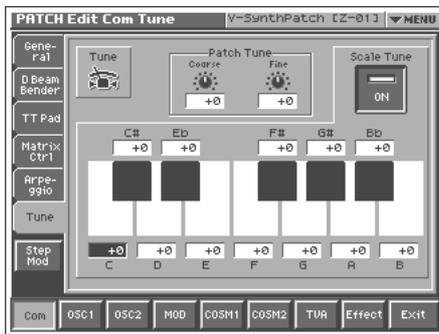
Valor: STEP, SMOOTH

Menú *Multi Step Modulator*

En la pantalla Multi Step Modulator pulse < ▼ MENU > para acceder al siguiente menú.

Reset Valor	Reinicia la barra <i>step</i>
Invert Valor	Invierte la barra <i>step</i> en la dirección vertical
Reverse Valor	Invierte la barra <i>step</i> en dirección izquierda o derecha
Shift Valor R	Mueve la barra de pasos un paso hacia la derecha
Shift Valor L	Mueve la barra de pasos un paso a la izquierda
Preset...	Recupera un gráfico <i>preset</i>
Copy Graph...	Copia la barra de pasos. Es posible copiar gráficos entre <i>patches</i> o pistas (A–D).
Hand Draw	Si está seleccionado, le permite dibujar el gráfico pulsando la barra de pasos con el dedo.

Función afinador



Afinación tosca (*Patch Coarse Tune*)

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

Valor: -48- +48

Afinación fina (*Patch Fine Tune*)

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

Valor: -50- +50

MEMO

Una centésima es 1/100 de un semitono.

Interruptor *Scale Tune*

Active este parámetro cuando desee usar una escala de afinación distinta a la disposición interválica temperada.

Valor: OFF, ON

La unidad V-Synth XT le permitirá interpretar el teclado usando disposiciones interválicas distintas a la disposición interválica temperada. La afinación se especificará en unidades de una centésima relativa a la afinación de disposición interválica temperada.

MEMO

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

Disposición Interválica Temperada

Esta disposición divide la octava en 12 partes iguales, y es la disposición más común en la música occidental. La unidad Fantom-XR usa *equal temperament* cuando el parámetro *Scale Tune Switch* está ajustado en "OFF".

Disposición Interválica Justa (Tónica en Do)

Comparada con la Disposición Interválica Temperada, las tríadas principales sonarán puras. Sin embargo, este efecto sólo es posible en una tonalidad, y las tríadas sonarán ambiguas al realizar transposiciones.

Escala árabe

En esta escala, Mi y Si son un cuarto de nota más graves, y Do#, Fa# y Sol# son un cuarto de nota más agudos comparados con la Disposición Interválica Temperada. Los intervalos entre Sol y Si, Do y Mi, Fa y Sol#, Sib y Do#, y Mib y Fa# tienen una tercera natural — intervalo entre una tercera mayor y una tercera menor. En la unidad Fantom-X, es posible usar la Disposición Árabe en los tonos de Sol, Do y Fa.

<Ejemplo>

Nombre de la nota	Disposición Interválica Temperada	Disposición Interválica Justa (Tónica Do)	Escala Árabe
Do	0	0	-6
Do#	0	-8	+45
Re	0	+4	-2
Mib	0	+16	-12
Mi	0	-14	-51
Fa	0	-2	-8
Fa#	0	-10	+43
Sol	0	+2	-4
Sol#	0	+14	+47

Scale Tune C-B

Realiza ajustes *Scale Tune*.

Valor: -100- +100

Modificar formas de onda (OSC1/OSC2)

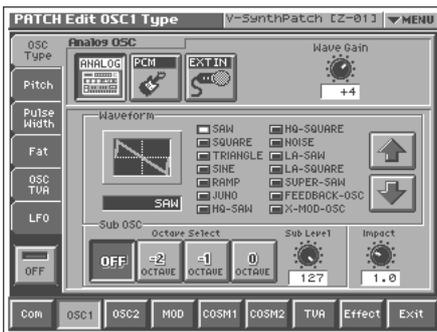
Interruptor Oscillator

Activa/desactiva el oscilador.

Valor: OFF, ON

Parámetro OSC Type

Oscilador analógico



Oscilador PCM



Parámetro Oscillator Type

Selecciona el tipo de oscilador.

Si elije "EXT IN", la señal MIC del jack del panel frontal, el jack INPUT del panel posterior, o una señal de audio recibida desde un ordenador conectado vía USB se usará como oscilador. Esto le permitirá interpretar la señal de entrada desde el teclado.

Valor

ANALOG: oscilador analógico

PCM: oscilador PCM

EXT IN: oscilador de la entrada externa

Wave Gain

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

Valor: -12- +12 dB

Oscilador analógico ANALOG OSC

Forma de onda del oscilador analógico

Selecciona la forma de onda en que se basará el sonido al usar un oscilador analógico.

Valor

Forma de onda	Lengueta 3	Lengueta 4
SAW: onda dentada	Pulse Width (Pág. 88)	Fat (Pág. 89) / Detune (Pág. 89) *1
SQUARE: onda cuadrada	Pulse Width (Pág. 88)	Fat (Pág. 89) / Detune (Pág. 89) *1
TRI: onda triangular	Pulse Width (Pág. 88)	Fat (Pág. 89) / Detune (Pág. 89) *1
SINE: onda senoidal	Pulse Width (Pág. 88)	Fat (Pág. 89) / Detune (Pág. 89) *1
RAMP: onda de tipo Ramp	Pulse Width (Pág. 88)	Fat (Pág. 89) / Detune (Pág. 89) *1
JUNO: onda dentada modulada	Pulse Width (Pág. 88)	Fat (Pág. 89) / Detune (Pág. 89) *1
HQ-SAW: onda dentada de alta calidad	Pulse Width (Pág. 88)	Fat (Pág. 89)
HQ-SQUARE: onda cuadrada de alta calidad	Pulse Width (Pág. 88)	Fat (Pág. 89)
NOISE: onda de ruido	Pulse Width (Pág. 88)	Fat (Pág. 89)
LA-SAW: onda dentada LA wave *2	Pulse Width (Pág. 88)	Fat (Pág. 89) / Detune (Pág. 89) *1
LA-SQUARE: onda cuadrada LA wave *2	Pulse Width (Pág. 88)	Fat (Pág. 89) / Detune (Pág. 89) *1
SUPER-SAW: onda Super Saw *3	Detune (Pág. 89)	Mix (Pág. 90)
FEEDBACK-OSC: Oscilador de realimentación *3	Harmonics (Pág. 90)	FBK Amount (Pág. 90)
X-MOD-OSC: Oscilador de modulación cruzada *3	X-MOD (Pág. 91)	Fat (Pág. 90)

*1 Si utiliza el sub-oscilador (Pág.87), el parámetro Fat cambiará el parámetro Detune.

*2 "LA-SAW" y "LA-SQR" simulan formas de onda usadas en el generador de sonido LA (Linear Arithmetic) de la unidad Roland D-50. Este procedimiento genera un sonido más suave y con mayor cuerpo que el sonido "SAW" y "SQR" convencional.

*3 "SUPER-SAW", "FEEDBACK-OSC", y "X-MOD-OSC" simulan formas de onda que se usan en la unidad Roland JP-8000/JP-8080. La unidad V-Synth XT potencia significativamente esta función permitiéndole controlar estos parámetros mediante una forma de onda Envelope y aplicando COSM.

SUPER-SAW (Super Saw)

Esta onda suena como siete ondas dentadas sonando simultáneamente. Los sonidos cuya afinación está alterada se añadirán a un sonido central. Es especialmente apropiado para crear sonidos gruesos de cuerda.

FEEDBACK OSC (Feedback Oscillator)

Este sonido es similar a un acople de guitarra eléctrica. Es apropiado para crear sonidos duros y agresivos.

X-MOD-OSC (Cross Modulation Oscillator)

La Modulación cruzada se utiliza cuando OSC2 modifica la frecuencia de OSC1.

Sub-Oscillator (ANALOG)

La Función Sub-oscillator añade una afinación grave para obtener un sonido más grueso. Es posible usar el parámetro Detune para añadir un efecto de desafinación.

MEMO

Detune consiste en superponer un sonido con una afinación ligeramente diferente. Al usar el *Sub-oscillator*, podrá aplicar un efecto *Detune* ajustándolo en un valor distinto a "0".

Parámetro Octave Select (Sub Oscillator Octave Select)

Al usar el *Sub-oscillator*, este parámetro especifica el número de octavas por debajo de la afinación básica en que sonará.

Valor

OFF: *Sub-oscillator* no se usará.

-2: *Sub-oscillator* se superpondrá dos octavas por debajo de la afinación básica.

-1: *Sub-oscillator* se superpondrá una octava por debajo de la afinación básica.

0: *Sub-oscillator* se superpondrá en la misma afinación.

NOTE

Si utiliza el efecto *Sub-oscillator* (P. Ej., cuando el valor sea -2, -1, or 0), el parámetro Fat se ignorará.

Nivel Sub Oscillator

Especifica el volumen del *Sub Oscillator*.

Valor: 0-127

Parámetro Analog Oscillator Impact

Especifica la intensidad del ataque del oscilador analógico. Valores mayores producirán un ataque más pronunciado.

Valor: 0.0-4.0

Oscilador PCM

Parámetro PCM Oscillator Waveform

Selecciona la forma de onda en que se basará el sonido al usar un oscilador PCM.

Valor: 1-999 (número de forma de onda)

HINT

Al pulsar <List>, aparecerá la ventana Wave List, y le permitirá seleccionar una forma de onda de la lista.

MEMO

Al seleccionar una forma de onda, su nombre, tipo de codificación y el modo estéreo/mono se indicarán en pantalla.

Parámetro Start Offset PCM Oscillator

Especifica la dirección de inicio de la onda.

Valor: 0-**

Modo de reproducción PCM Oscillator

Especifica cómo se asignará cada onda a cada tecla.

Valor

RETRIGGER: la onda se reproducirá desde el principio cada vez que pulse una tecla.

LEGATO: al interpretar *legato*, el punto de reproducción se sincronizará con el sonido que esté interpretando.

STEP: cada vez que pulse una tecla, la muestra se reproducirá hasta llegar al próximo evento de sonido (Pág. 120) y luego se detendrá.

EVENT: la muestra se dividirá en cada evento y se asignará a teclas separadas. Cada vez que pulse una tecla, la muestra sonará desde el principio del evento correspondiente.

Interruptor PCM Oscillator Vari

Selecciona entre si sonido se reproducirá mediante Vari Phrase (ON) o linealmente (OFF).

Valor: OFF, ON

Interruptor Time Trip

Selecciona si Time Trip estará activado o no.

Valor: OFF, ON

Parámetro Time Trip Beat Keep

Una vez haya utilizado *Time Trip* seleccionará si tendrá que adaptarse a la posición del ritmo que hubiera sonado de estar Time Trip desactivado (ON), o si no (OFF).

Valor: OFF, ON

Interruptor PCM Oscillator Loop

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

Valor: OFF, ON

Interruptor PCM Oscillator Robot Voice

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

Valor: OFF, ON

Interruptor PCM Oscillator Tempo Sync

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

Valor: OFF, ON

Crear un patch

Afinación



Parámetro Pitch (Oscillator Pitch) ★

Ajusta la afinación del oscilador.

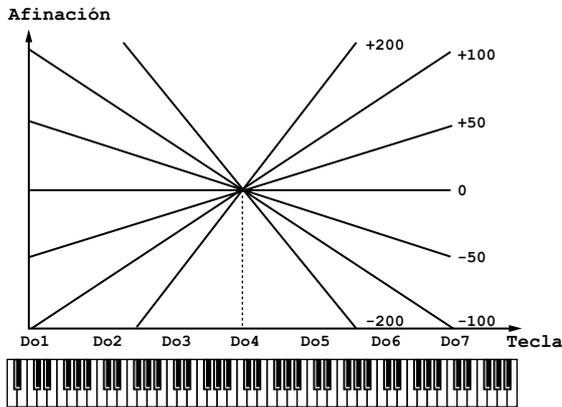
Valor: -63- +63

Parámetro Oscillator Pitch Key Follow

Especifica la cantidad de cambio de afinación que se producirá cuando interprete una nota una octava más alta (P. Ej., 12 notas más agudas en el teclado).

Si desea que la afinación aumente una octava como en un teclado convencional, ajuste este parámetro en "+100". Si desea que aumente dos octavas, ajústelo en "+200". De modo inverso, si desea que la afinación caiga, ajústelo en valores negativos. Un ajuste de "0" permitirá a todas las teclas producir la misma afinación.

Valor: -200- +200



Afinación tosca del oscilador

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

Valor: -48- +48

Afinación fina del oscilador

Ajusta la afinación del oscilador aguda o grave en pasos de 1 centésima (+/-50 centésimas).

Valor: -50- +50



Una centésima es 1/100 parte de semitono.

Parámetro Oscillator Random Pitch Depth

Especifica la amplitud de onda de la desviación aleatoria de la afinación que ocurrirá al pulsar una tecla. Si no desea que la afinación cambie aleatoriamente, ajuste este parámetro en "0". Estos valores están en unidades de centésima (1/100a parte de semitono).

Valores: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

Parámetro Oscillator Pitch LFO Depth ★

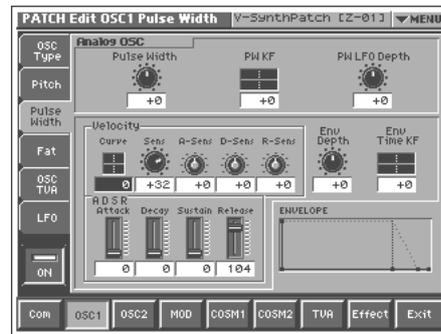
Especifica el grado de influencia de LFO en la afinación.

Valor: -63- +63



En esta pantalla podrá realizar ajustes *Envelope* que afectarán a la afinación. Para detalles sobre los ajustes *Envelope*, consulte "Realizar ajustes *Envelope*" (Pág. 95).

Parámetro Pulse Width (ANALOG)



Parámetro Pulse Width ★

Especifica la proporción de modificación de la onda *wave*.

Valor: -63- +63

Parámetro Pulse Width Key Follow

Especifica la proporción en que el valor *Pulse Width* se afectará por la tecla que usted pulse.

Valor: -200- +200

Parámetro Pulse Width LFO Depth ★

Especifica la proporción en que el valor LFO afectará *Pulse Width*.

Valor: -63- +63



Esta pantalla le permitirá realizar ajustes *Envelope* que afectan *Pulse Width*. Para detalles sobre los ajustes *Envelope*, consulte "Realizar ajustes *Envelope*" (Pág. 95)

Parámetro *Fat* (ANALOG)



Fat ★

Enfatiza la región de baja frecuencia del sonido.

Valor: 0–127

Parámetro *Fat Key Follow*

Especifica la proporción con que el valor de Fat quedará afectado por las teclas que usted pulse.

Valor: -200– +200

Parámetro *Fat LFO Depth* ★

Especifica el grado de intensidad con que LFO afectará a fat.

Valor: -63– +63



En esta pantalla podrá realizar ajustes *Envelope* que afectarán a la afinación. Para detalles sobre los ajustes *Envelope*, consulte “Realizar ajustes *Envelope*” (Pág. 95).

Desafinación analógica con *Sub OSC*



Detune

Especifica la desafinación del Sub-oscilador. Este ajuste es válido si el parámetro Sub-Oscilador Octave Select se ajusta en “-2, -1, o 0”.

Valor: -63–+63

Parámetro *Detune Key Follow*

Especifica la proporción en que el efecto *Detune* quedará afectado por las teclas que pulse.

Valor: -200– +200

Parámetro *Detune LFO Depth*

Especifica en qué grado LFO afectará a *detune*.

Valor: -63– +63



En esta pantalla podrá realizar ajustes *Envelope* que afectarán a la afinación. Para detalles sobre los ajustes *Envelope*, consulte “Realizar ajustes *Envelope*” (Pág. 95).

Parámetro *Detune ANALOG* (con *SUPER-SAW* seleccionado)



Detune

Ajusta el grado de desafinación analógica. A medida que gira el conmutador hacia la derecha la afinación desaparecerá cada vez más, añadiendo mayor sensación de espacio al sonido.

Valor: -63–+63

Parámetro *Detune Key Follow*

Especifica la proporción en que el efecto *Detune* quedará afectado por las teclas que pulse.

Valor: -200– +200

Detune LFO Depth

Especifica en qué grado LFO afectará a *detune*.

Valor: -63– +63



En esta pantalla podrá realizar ajustes *Envelope* que afectarán a la afinación. Para detalles sobre los ajustes *Envelope*, consulte “Realizar ajustes *Envelope*” (Pág. 95).

Parámetro *Mix* (ANALOG, con *SUPER-SAW* seleccionado)



Parámetro *Mix*

Ajusta el volumen de los sonidos desafinados respecto al sonido central. A medida que gire el conmutador a la derecha aumentará el nivel de los sonidos desafinados dando mayor cuerpo al sonido.

Valor: -63+63

Parámetro *Mix KF* (*Mix Key Follow*)

Especifica la proporción en que *Mix Valor* quedará afectado por las teclas que pulse.

Valor: -200- +200

Parámetro *Mix LFO Depth*

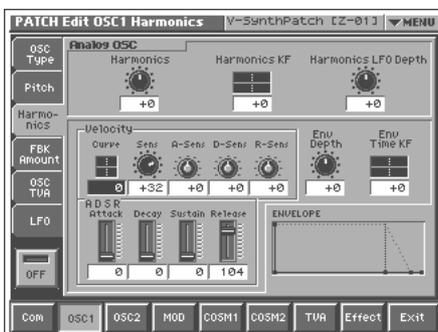
Especifica en qué grado LFO afectará a *Mix*.

Valor: -63- +63



En esta pantalla podrá realizar ajustes *Envelope* que afectarán a la afinación. Para detalles sobre los ajustes *Envelope*, consulte "Realizar ajustes *Envelope*" (Pág. 95).

Parámetro *Harmonics* (ANALOG, cuando *FEEDBACK-OSC* es seleccionado)



Parámetro *Harmonics*

Varia el sonido de los armónicos.

Valor: -63+63

Parámetro *Harmonics Key Follow*

Especifica la proporción con que el valor de *Harmonics* quedará

afectado por la tecla que pulse.

Valor: -200- +200

Parámetro *Harmonics LFO Depth*

Especifica la proporción con que LFO afectará a *Harmonics*.

Valor: -63- +63



En esta pantalla podrá realizar ajustes *Envelope* que afectarán a la afinación. Para detalles sobre los ajustes *Envelope*, consulte "Realizar ajustes *Envelope*" (Pág. 95).



Es posible crear efectos distintivos aplicando un LFO o envelope en HARMONICS o FBK AMOUNT.

Parámetro *FBK AMOUNT* (ANALOG, al seleccionar *FEEDBACK-OSC*)



Parámetro *Feedback Amount*

Ajusta la cantidad de realimentación al ajustar el nivel de armónicos.

Valor: -63+63

Parámetro *Amount Key Follow*

Especifica la proporción con que el valor de *Feedback* quedará afectado por las teclas que pulse.

Valor: -200- +200

Parámetro *Amount LFO Depth*

Especifica en qué grado LFO afectará a *Feedback*.

Valor: -63- +63



En esta pantalla podrá realizar ajustes *Envelope* que afectarán a la afinación. Para detalles sobre los ajustes *Envelope*, consulte "Realizar ajustes *Envelope*" (Pág. 95).



Es posible crear efectos distintivos pulsando un LFO o Envelope en HARMONICS o FBK AMOUNT.

Parámetro X-MOD (ANALOG, cuando X-MOD-OSC es seleccionado)



Parámetro X-MOD (Cross Modulation Depth)

Cross Modulation se produce cuando OSC2 modifica la frecuencia de OSC1. [X-MOD] ajusta la profundidad de esta Cross Modulation. A medida que gire el conmutador a la derecha, el sonido de OSC1 será más complejo, con más armónicos y permitirá crear sonidos metálicos y efectos de sonido.

Valor: -63+63



“Cross Modulation Depth” es seleccionable sólo para OSC1.



“Cross Modulation Depth” no actuará si OSC2 está en OFF.

Parámetro X-MOD KF (X-MOD Key Follow)

Especifica la proporción en que el valor Cross Modulation se afectará por la tecla que usted pulse.

Valor: -200- +200

Parámetro X-MOD LFO Depth

Especifica en qué grado LFO afectará a Cross Modulation.

Valor: -63- +63



En esta pantalla podrá realizar ajustes *Envelope* que afectarán a la afinación. Para detalles sobre los ajustes *Envelope*, consulte “Realizar ajustes *Envelope*” (Pág. 95).

Parámetro Time (PCM)



Parámetro Time ★

Ajusta la proporción de cambio en la velocidad de reproducción.

Valor: -63+63

<Relación del parámetro Time con la velocidad de reproducción>

Time	-40	-20	0	20	40
FWD	Reproducción inversa	Detención	Velocidad normal de reproducción	Velocidad x2	Velocidad x4
ZERO	Velocidad -2x	Reproducción inversa	Detención	Velocidad normal de reproducción	Velocidad x2
BWD	Velocidad x4	Velocidad -2x	Reproducción inversa	Detención	Velocidad normal de reproducción

Parámetro Time KF (Time Key Follow)

Especifica la proporción en que el valor Time se afectará por la tecla que usted pulse.

Valor: -200- +200

Parámetro Time Offset

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

Valor

BWD: especifica una dirección inversa.

ZERO: especifica una pausa.

FWD: especifica una dirección de avance.

Parámetro Time LFO Depth ★

Especifica en qué grado LFO afectará a Time.

Valor: -63+63



En esta pantalla podrá realizar ajustes *Envelope* que afectarán a la afinación. Para detalles sobre los ajustes *Envelope*, consulte “Realizar ajustes *Envelope*” (Pág. 95).

Parámetro *Formant* (PCM)



NOTE

Los parámetros de esta pantalla se ignorarán cuando el interruptor Vari (Pág. 87) esté OFF y cuando Encode Type (Pág. 119) esté en la posición "BACKING" o "ENSEMBLE".

Parámetro *Formant* ★

Ajusta un rango de cambio en calidad vocal (*formant*).

Valor: -63- +63

Parámetro *Formant Key Follow*

Especifica la proporción con que el valor *Formant* quedará afectado por las teclas que pulse.

Valor: -200- +200

Parámetro *Energy*

Especifica en qué grado la afinación fundamental quedará enfatizada para definir mejor el sonido. Ajuste este parámetro en "OFF" si no desea usar el parámetro *Energy*.

Valor: OFF, 1-127

Parámetro *Formant LFO Depth* ★

Especifica en qué grado LFO afectará a *Formant*.

Valor: -63- +63



En esta pantalla podrá realizar ajustes *Envelope* que afectarán a la afinación. Para detalles sobre los ajustes *Envelope*, consulte "Realizar ajustes *Envelope*" (Pág. 95).

Parámetro *OSC TVA*



Parámetro *Level* ★

Especifica el volumen del oscilador.

Valor: 0-127

Parámetro *Level Key Follow*

Use este parámetro si desea que el volumen del oscilador cambie según la tecla que pulse. De modo relativo al volumen de la tecla Do4 (Do central), valor (+), los ajustes de volumen aumentarán para notas más agudas que C4, y ajustes negativos (-) provocarán que el valor caiga por notas más agudas que Do4. Ajustes mayores producirán cambios mayores.

Valor: -200- +200

Parámetro *Level LFO Depth* ★

Especifica en qué grado LFO afectará al volumen del *Oscillator*.

Valor: -63- +63



En esta pantalla podrá realizar ajustes *Envelope* que afectarán a la afinación. Para detalles sobre los ajustes *Envelope*, consulte "Realizar ajustes *Envelope*" (Pág. 95).

Función *LFO*



En esta pantalla podrá realizar ajustes *LFO* que afectarán al oscilador. Para detalles sobre los ajustes *LFO*, consulte "Realizar ajustes *LFO*" (Pág. 96).

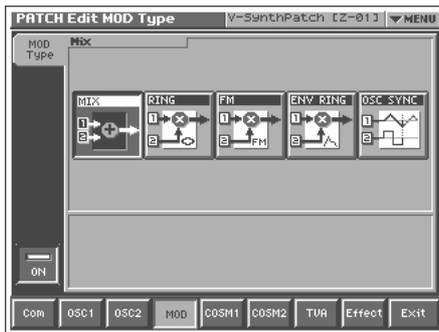
Mezclar/modular dos sonidos (MOD)

Interruptor Modulator

Activa/desactiva el Modulator.

Valor: OFF, ON

Parámetro Mod Type



Parámetro Modulator Type

Selecciona el tipo de modulador.

Valor

MIX: añade OSC1 y OSC2.

RING: use OSC2 para aplicar Ring Modulation a OSC1.

FM: use OSC2 para aplicar FM (modulación de frecuencia) a OSC1.

ENV RING: use Enveloppe de OSC2 para controlar el volumen de OSC1.

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



OSC SYNC es válido sólo cuando OSC2 es un oscilador analógico.

Parámetro Modulator Original Level

Especifica el volumen del sonido original de OSC1.

Valor: 0-127



Ajustable si Modulator Type se ajusta en "RING" o "FM".

Parámetro Modulator Attack Time

Especifica el tiempo de ataque del efecto OSC2 Envelope.

Valor: 0-127



Ajustable si Modulator Type tiene el valor "ENV RING".

Parámetro Modulator Release Time

Especifica el tiempo de recuperación de OSC2 Envelope.

Valor: 0-127



Ajustable si Modulator Type se ajusta en "ENV RING".

Aplicar varios efectos a cada nota que interprete (COSM1/COSM2)

Interruptor COSM

Activa/desactiva el parámetro COSM.

Valor: OFF, ON

COSM Type



Parámetro COSM Type

Use este parámetro para seleccionar entre 16 efectos COSM disponibles. Para detalles sobre los parámetros COSM, consulte "Parámetros COSM" (Pág. 159).

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

Función LFO



En esta pantalla podrá realizar ajustes LFO que afectarán al oscilador. Para detalles sobre los ajustes LFO, consulte "Realizar ajustes LFO" (Pág. 96).

Crear un patch

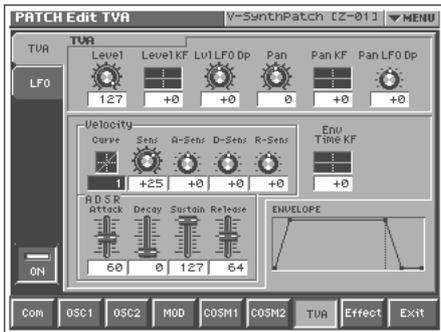
Ajustar el volumen y el panorámico. Parámetro *Pan* (TVA)

Interruptor TVA

Activa/desactiva TVA.

Valor: OFF, ON

TVA



Parámetro *Level* ★

Especifica el volumen del *patch*.

Valor: 0–127

Parámetro *Level Key Follow*

Use este parámetro si desea que el volumen del *patch* cambie según la tecla que pulse. Respecto al volumen de la tecla Do4 (Do central), ajustes positivos (+) aumentarán el volumen de la nota Do4, y valores negativos (-) causarán una caída de volumen en las notas más graves que Do4. Ajustes mayores provocarán cambios mayores.

Valor: -200– +200

Parámetro *Level LFO Depth* ★

Especifica en qué grado LFO afectará al volumen del *Patch*.

Valor: -63– +63

Pan

Especifica el *panorámico* del *patch*. “L64” extremo izquierdo, “0” central, y “63R” extremo derecho.

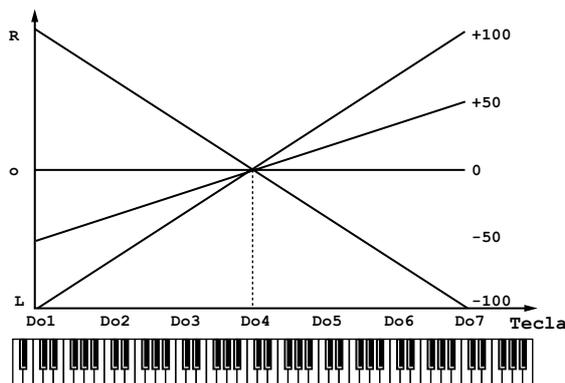
Valor: L64–0–63R

Parámetro *Pan KF* (*Pan Key Follow*)

Use este parámetro si desea que la posición en el teclado afecte al panorámico. Valores positivos (+) provocarán que las notas más agudas que Do4 se panoramicen más hacia la derecha, y valores negativos (-) provocarán una panoramización hacia la izquierda. Ajustes mayores provocarán cambios mayores.

Valor: -200– +200

Panorámico



Parámetro *Pan LFO Depth* ★

Especifica en qué grado LFO afectará a *Pan*.

Valor: -63– +63



En esta pantalla podrá realizar ajustes *LFO* que afectarán al oscilador. Para detalles sobre los ajustes *LFO*, consulte “Realizar ajustes *LFO*” (Pág. 96).

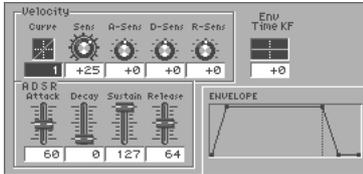
Función LFO



En esta pantalla podrá realizar ajustes *LFO* que afectarán al TVA. Para detalles sobre los ajustes *LFO*, consulte “Realizar ajustes *LFO*” (Pág. 96).

Realizar ajustes *Envelope*

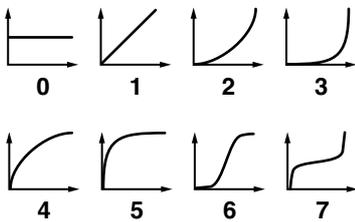
Esta sección explica las pantallas de ajuste de *Envelope*.



Parámetro *Envelope Velocity Curve*

Elija entre las siguientes siete curvas para especificar cómo afectará la intensidad de pulsación en el teclado al parámetro *Envelope depth*. Si no desea que afecte, coloque el parámetro en "0".

Valor: 0-7



Parámetro *Envelope Velocity Sensitivity*

La dinámica de interpretación del teclado puede usarse para controlar la profundidad de *Envelope*. Si desea que *Envelope* tenga mayor efecto para notas interpretadas con mayor fuerza, ajuste este parámetro en un valor positivo (+). Si desea que *Pitch Envelope* tenga menor efecto con notas interpretadas con fuerza, aplique valores negativos (-) valor.

Valor: -63- +63

Parámetro *Envelope Attack Time Velocity Sensitivity*

Permite que la dinámica de interpretación del teclado afecte al tiempo de ataque de *Envelope*. Si desea que el tiempo de ataque se acelere con notas interpretadas con mayor fuerza, ajuste este parámetro en valores positivos (+). Si desea que se ralentice, ajústelo en valores negativos (-).

Valor: -63- +63

Parámetro *Envelope Decay Time Velocity Sensitivity*

Permite que la dinámica de interpretación del teclado afecte al tiempo de atenuación de *Envelope*. Si desea que el tiempo de atenuación aumente con pulsaciones fuertes en el teclado, ajuste este parámetro en valores positivos (+). Si desea que se ralentice, aplique valores negativos (-).

Valor: -63- +63

Parámetro *Envelope Release Time Velocity Sensitivity*

El parámetro que se usará cuando desee que la velocidad de liberación del teclado controle el tiempo de recuperación de *Envelope*. Si desea que el tiempo de recuperación se acelere con notas liberadas rápidamente, ajuste este parámetro en valores positivos (+). Si desea que disminuya, aplique valores negativos (-).

Valor: -63- +63

Parámetro *ADSR Attack (Envelope Attack Time)* ★

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

Valor: 0-127, Note

Parámetro *ADSR Decay (Envelope Decay Time)* ★

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

Valor: 0-127, Note

Parámetro *ADSR Sustain (Envelope Sustain Level)* ★

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

Valor: 0-127

Parámetro *ADSR Release (Envelope Release Time)* ★

Especifica el tiempo de recuperación de *Envelope* (tiempo desde que libera la tecla hasta que el nivel de *Envelope* alcanza 0).

Valor: 0-127, Note

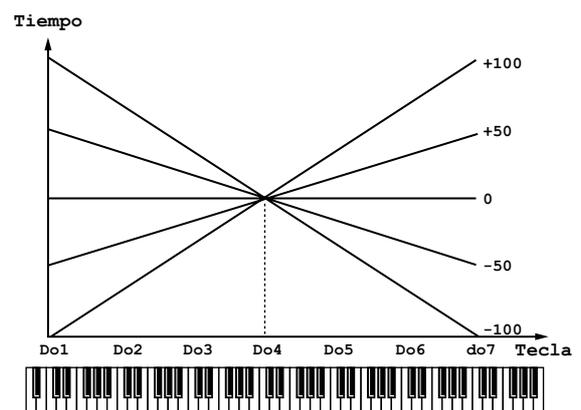
MEMO

"ENVELOPE" en la parte inferior izquierda de la pantalla muestra una representación gráfica de producida por los efectos actuales.

Parámetro *Env Time KF (Envelope Time Key Follow)*

Aplique este ajuste cuando desee que el tiempo de atenuación y los siguientes valores de tiempos de *Envelope* queden afectados por la posición de las teclas que pulse. Según los *Envelope* para la tecla Do4, valores positivos (+) provocarán que las notas más agudas que Do4 tengan valores *Time Envelope* cada vez menores, y valores negativos (-) generarán valores *Time Envelope* cada vez mayores. Ajustes mayores provocarán cambios mayores.

Valor: -200- +200



Realizar ajustes LFO

Esta sección explica las pantallas de ajuste del oscilador de baja frecuencia LFO.



Parámetro LFO Waveform

Selecciona la forma de onda de LFO.

Valor

SIN: onda senoidal

TRI: onda triangular

SAW: onda dentada

SQR: onda cuadrada

RND: onda aleatoria

TRP: onda trapezoidal

S&H: onda *Sample & Hold* (una vez por ciclo, el valor LFO cambiará)

CHAOS: onda caótica

MEMO

“LFO” en la parte inferior derecha de la pantalla muestra gráficamente una onda que corresponde a los ajustes actuales.

Parámetro LFO Offset

Aumenta o disminuye la onda de sonido LFO respecto a su valor central. Ajustes positivos (+) moverán la forma de onda de modo que la modulación se produzca en aumento desde el valor central. Valores negativos (-) moverán la onda de forma que se produzca desde el valor central hacia abajo.

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

Interruptor LFO Key Sync

Este parámetro especifica si el valor del ciclo LFO se sincronizará empezando por la tecla que pulse (ON) o no (OFF).

Valor: OFF, ON

Parámetro LFO Delay Time

El parámetro *LFO Delay Time* especifica el tiempo transcurrido antes de que se aplique el efecto LFO (el efecto continuará) después de haber pulsado o liberado la tecla.

Valor: 0–127



Consulte “Cómo aplicar LFO” (Pág. 97) y posteriormente cambie el ajuste hasta obtener el valor deseado.

Parámetro LFO Rate ★

Ajusta el parámetro *Modulation Rate*, es decir, la velocidad de LFO.

Valor: 0–127, Note

El parámetro *LFO Rate* ajusta la duración de la pulsación del *tempo sincronizado* cuando el que especifica el valor *LFO cycle (Patch Tempo)* está sincronizado con el *Tempo ajustado por un secuenciador externo*.

(Ejemplo: un valor de *tempo* 120 (120 corcheas ocurren en 1 minuto (60 segundos))

Ajuste	Tiempo de Delay
♩ (Blancas)	1 segundo (60 / 60 = 1 (segundos))
♩ (Negras)	0.5 segundos (60 / 120 = 0.5 (segundos))
♩ (Corcheas)	0.25 segundos (60 / 240 = 0.25 (segundos))

NOTE

Este ajuste se ignorará si el parámetro *Waveform* se ajusta en “CHAOS”.

MEMO

“LFO” en la parte inferior derecha de la pantalla muestra undiagrama del ciclo de la forma de onda correspondiente a los ajustes actuales.

Parámetro LFO Fade Mode

Especifica cómo se aplicará LFO.

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



Consulte “Cómo aplicar LFO” (Pág. 97) y posteriormente cambie el ajuste hasta obtener el valor deseado.

Parámetro Fade Time (LFO Fade Time)

Especifica el tiempo por encima del cual la amplitud LFO alcanzará su máximo nivel.

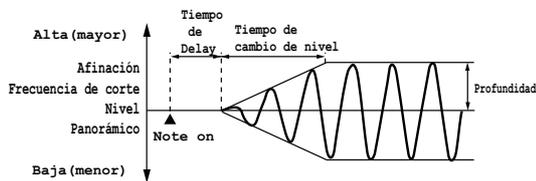
Valor: 0–127



Consulte “Cómo aplicar LFO” (Pág. 97) y posteriormente cambie el ajuste hasta obtener el valor deseado.

Cómo aplicar la Función LFO

- Aplicar LFO gradualmente después de pulsar una tecla

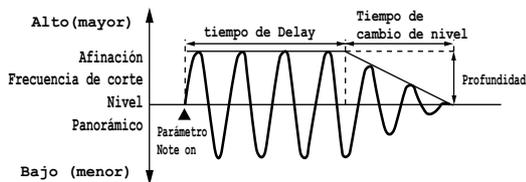


Fade Mode: ON <<

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

Delay Time: tiempo desde que interpreta en el teclado hasta que LFO empieza a aplicarse.

- Aplicar inmediatamente LFO al pulsar una tecla y disminuir el efecto gradualmente

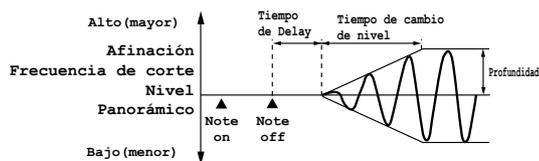


Fade Mode: ON >>

Fade Time: tiempo por encima del cual el valor LFO amplitud alcanzará el nivel mínimo una vez transcurrido el valor Delay Time.

Delay Time: tiempo en que LFO continuará una vez interpretado el teclado.

- Aplicar el LFO gradualmente después de liberar una tecla

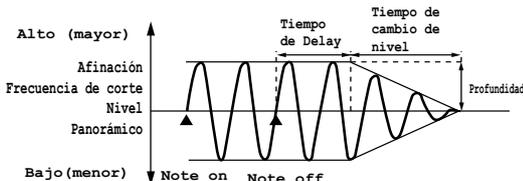


Fade Mode: OFF <<

Fade Time: tiempo por encima del cual el valor LFO amplitud alcanzará el nivel máximo después de que Delay Time haya transcurrido.

Delay Time: tiempo por encima del cual LFO empezará a aplicarse.

- Aplicar LFO mientras la tecla esté pulsada, e iniciar gradualmente el efecto al liberarla



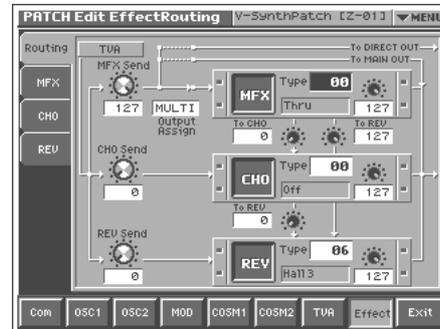
Fade Mode: OFF >>

Fade Time: tiempo por encima del cual el valor LFO amplitud alcanzará el nivel mínimo una vez transcurrido el parámetro Delay Time.

Delay Time: tiempo en que LFO continuará una vez liberado el teclado.

Ajustar efectos para un patch (Effect)

Parámetro Routing



Nivel de envío de MFX (MFX Send Level) ★

Ajusta el nivel de señal enviado a MFX.

Valor: 0-127

Nivel de envío de CHO (Chorus Send Level) ★

Ajusta el nivel de la señal que se envía al Chorus.

Valor: 0-127

Nivel de envío de REV (Reverb Send Level) ★

Ajusta el nivel de la señal que se envía a la Reverb.

Valor: 0-127

Parámetro Output Assign

Ajusta nivel nivel de la salida directa.

Valor

MULTI: salida en estéreo de MFX. También podrá aplicar chorus o reverb del sonido que pasa a través de MFX.

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

DIR: salida por los jacks DIRECT OUT en estéreo sin pasar a través del MFX. Realice este ajuste cuando desee usar efectos externos.

Interruptor MFX On/Off

Activar/desactivar MFX.

Valor: MFX (OFF), MFX (ON)

Parámetro MFX Type

Use este parámetro para seleccionar entre los 41 parámetros MFX disponibles. Para detalles sobre los parámetros MFX consulte "Parámetros MFX" (Pág. 164).

Valor: 00 (Thru)-41

Nivel Master MFX

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

Valor: 0-127

Crear un patch

Parámetro MFX to CHO (MFX Chorus Send Level)

Ajusta la cantidad de *Chorus* para el sonido que pasa através del MFX. Si no desea añadir el efecto *Chorus*, ajuste este valor en "0".

Valor: 0–127

Parámetro MFX To REV (MFX Reverb Send Level)

Ajusta la cantidad de *Reverb* para el sonido que pasa através del MFX. Si no desea añadir el efecto *Reverb*, ajuste este valor en "0".

Valor: 0–127

Interruptor Chorus On/Off

Activa/desactiva el *Chorus*.

Valor: CHO (OFF), CHO (ON)

Parámetro Chorus Type

Use este parámetro para seleccionar entre los 8 tipos de *Chorus* disponibles. Para detalles sobre los parámetros del *Chorus*, consulte "Parámetros del Chorus" (Pág. 186).

Valor: 00 (Off)–08

Parámetro CHO Master Level

Ajusta el volumen del sonido que pasa por el *Chorus*.

Valor: 0–127

Parámetro Chorus Reverb Send Level

Ajusta la cantidad de *Reverb* del sonido que pasa através del *Chorus*. Si no desea añadir el efecto *Reverb*, ajústelo en "0".

Valor: 0–127

Interruptor Reverb On/ Off

Activa/desactiva la *Reverb*.

Valor: REV (OFF), REV (ON)

Parámetro REV Type (Reverb Type)

Use este parámetro para seleccionar entre los 10 tipos de *Reverb* disponibles. Para detalles sobre los parámetros de la *Reverb* consulte "Parámetros de la Reverb" (Pág. 186).

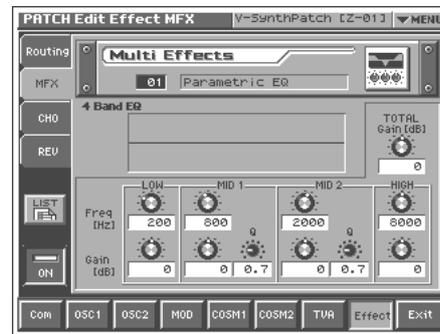
Valor: 00 (Off)–10

Parámetro REV Master Level (Reverb Master Level)

Ajusta el volumen del sonido que pasa através de la *Reverb*.

Valor: 0–127

Multiefectos MFX



Parámetro MFX Type

Use este parámetro para seleccionar entre los 41 MFX disponibles. Para detalles sobre los parámetros MFX, consulte "Parámetros MFX" (Pág. 164).

Valor: 00 (Thru)–41

Esta pantalla de ajuste le permitirá editar los parámetros del MFX seleccionado por el ajuste *MFX Type*. Para detalles sobre los parámetros editables consulte "Parámetros MFX" (Pág. 164).



Cuando pulse <List>, aparecerá la ventana *MFX List*, que le permitirá seleccionar un MFX de la lista.

Interruptor MFX

Activa/desactiva el MFX.

Valor: OFF, ON

Parámetro CHO



Parámetro CHO Type

Use este parámetro para seleccionar entre 8 tipos de *Chorus* disponibles. Para detalles sobre los parámetros del *Chorus* consulte "Parámetros del Chorus" (Pág. 186).

Valor: 00 (Off)–08

En esta pantalla de ajustes podrá editar los parámetros del *Chorus* seleccionados por el ajuste *CHO Type*. Para detalles sobre los parámetros del *Chorus* consulte "Parámetros del Chorus" (Pág. 186).



Cuando pulse <List>, aparecerá la ventana *Chorus List*, que le permitirá seleccionar un *Chorus* de la lista.

Interruptor Chorus

Activa / desactiva el *Chorus*.

Valor: OFF, ON

Parámetro REV



REV Type (Reverb Type)

Use este parámetro para seleccionar entre 10 tipos de *Reverb* disponibles. Para detalles sobre los parámetros de la *Reverb* consulte "Parámetros de la *Reverb*" (Pág. 186).

Valor: 00 (Off)–10

En esta pantalla de ajustes podrá editar los parámetros de la *Reverb* seleccionados por el ajuste *REV Type*. Para detalles sobre los parámetros de la *Reverb* consulte "Parámetros de la *Reverb*" (Pág. 186).

HINT

Cuando pulse <List>, aparecerá la ventana *Reverb List*, que le permitirá seleccionar un *Reverb* de la lista.

Interruptor Reverb

Activa / desactiva la *Reverb*.

HINT

Valor: OFF, ON

Ajustes Zone

La unidad V-Synth XT le permitirá dividir el teclado en 16 zonas, cada una permitirá interpretar un sonido distinto.

MEMO

El parámetro *zone* se muestra en la parte superior derecha de la pantalla *PATCH PLAY* o *EDIT*. Para mover entre zonas, mantenga pulsado [SHIFT] y use el cursor izquierda/derecha ([◀], [▶]).



MEMO

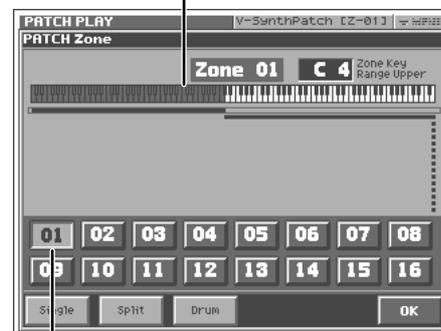
Se aplicarán los siguientes ajustes de *patch* en común con los sonidos individuales que se dividen por zonas.

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

Dividir el teclado para interpretar distintos sonidos (Función Split)

Un *patch* que contiene ajustes para interpretar diferentes *patches* en cada zona del teclado se denomina *split patch*. Este es el método para crear un *split patch*.

Indicación de la nota que interpretará play



Indicación sobre la zona para la nota que interprete

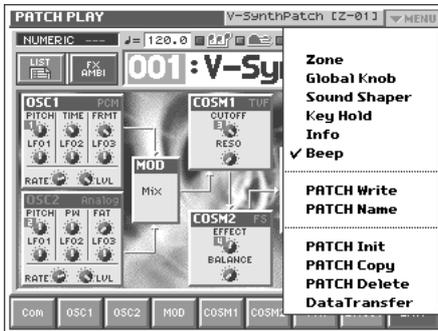
1. Acceda a la pantalla *PATCH PLAY*, y seleccione el *patch* cuyos ajustes desea modificar (Pág. 60).

HINT

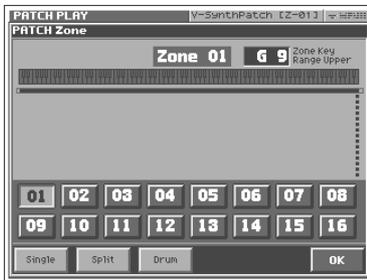
Si desea crear todos sus *patches* desde cero, en lugar de utilizar *patches* ya preparados ejecute la operación *Initialize* (Pág. 73).

Crear un patch

2. Pulse <MENU> en la parte superior derecha de la pantalla.
Aparecerá un menú desplegable.



3. En el menú desplegable, pulse <Zone>.
Aparecerá la ventana PATCH Zone.



4. En la parte inferior de la pantalla pulse <Split>.
Aparecerá una ventana como la siguiente.



5. Pulse <01>.
Zone 01 quedará seleccionado y el número de la nota superior de zone 01 aparecerá en la parte superior de la pantalla.
6. Especifique el punto de división entre las zonas 01 y 02. Gire el dial VALUE o use [INC][DEC] para especificar el número de nota.

HINT

Si desea dividir el teclado en 3 zonas, baje la nota inferior de zone 02, y especifique el punto de división entre las zonas 02 y 03. Bajando la nota superior de la zona superior de este modo, podrá añadir más zonas. Podrá especificar un máximo de dieciséis zonas.

7. Pulse <OK>.
Las zonas se establecerán, y la unidad volverá a la pantalla PATCH PLAY.
8. En este estado, la zona 01 quedará seleccionada. Especifique el sonido que desea interpretar en la zona 01.
9. Una vez especificado el sonido que desea interpretar en la zona 01, especifique el de la zona 02.

La zona aparecerá en la parte superior derecha de la pantalla PATCH PLAY o EDIT. Para moverse entre zonas, mantenga pulsado [SHIFT] y use el cursor izquierda/derecha ([◀], [▶]).



10. Especifique el sonido que desea interpretar en la zona 02.
De este modo podrá crear un patch que permita interpretar diferentes sonidos en cada lado del punto de división que especificó en el paso 6.
11. Para guardar el patch, lleve a cabo la operación Write (Pág. 74).

Crear un *patch* de batería (*Drum*)

Dividiendo el teclado en dieciséis zonas y asignando un instrumento de percusión a cada una, podrá crear un *patch* que le permita interpretar batería. Este tipo de *patches* se denomina **drum patch**.

Para hacerse una idea sobre el concepto *drum patch* imagine un grupo que contiene varios sonidos de instrumentos de percusión. No es necesario saber tocar el teclado para interpretar este tipo de sonidos, ya que la percusión no se utiliza para interpretar melodías.

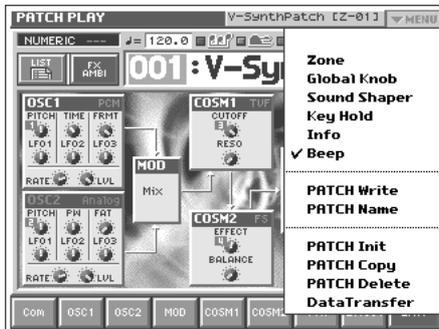
1. Acceda a la pantalla **PATCH PLAY**, y seleccione el *patch* cuyos ajustes desee modificar (Pág. 60).

HINT

Si desea crear todos sus *patches* desde cero, lleve a cabo la operación **Initialize** (Pág. 73).

2. Pulse **<▼ MENU>** en la parte superior derecha de la pantalla.

Aparecerá un menú desplegable.



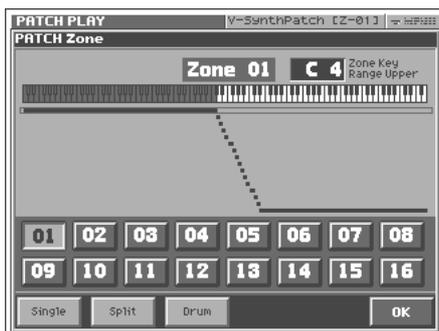
3. En el menú desplegable, pulse **<Zone>**.

Aparecerá la ventana **PATCH Zone**.



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

Aparecerá una ventana como la siguiente.



5. Para cambiar el punto de división de cada zona, consulte el procedimiento descrito en la sección anterior, "Dividir el teclado para interpretar distintos sonidos (Función *Split*)."

6. Especifique los sonidos (de los instrumentos de percusión) que desee interpretar en cada zona. Consulte el procedimiento descrito en la sección anterior, "Dividir el teclado para interpretar distintos sonidos (Función *Split*)."

De este modo podrá crear un *patch* que interprete varios sonidos de instrumentos de percusión cuando pulse diferentes notas en el teclado.

7. Para guardar el *patch* que haya creado, lleve a cabo la operación **Write** (Pág. 74).

Crear un kit de ritmo (Modo *Rhythm*)

El *Momdo Rhythm* le permitirá asignar diferentes sonidos a cada nota del teclado V-Synth. Esto significa que podrá interpretar numerosos sonidos diferentes en el teclado, del mismo modo que al usar un kit de ritmo como los incluidos en los generadores de sonido de sintetizadores. El hecho de que el sonido asignado a cada tecla sea un sonido de la unidad V-Synth sea totalmente editable, usted podrá tener mayor variedad de sonidos desde bombos analógicos a loops de batería VariPhrase preparados para la interpretación.

Concepto de *kit de ritmo*

Los kits de ritmo que interprete en Modo Rhythm le permitirá asignar diferentes sonidos en cada una de las 61 notas. Cada kit de ritmo consiste en hasta cinco *patches* de batería (Pág. 101).

C2	B2	C3	B3	C4	B4	C5	B5	C6	C7
PATCH: 493		PATCH: 494		PATCH: 495		PATCH: 496		PATCH: 497	
Rhythm kit: R01									
C2	B2	C3	B3	C4	B4	C5	B5	C6	C7
PATCH: 498		PATCH: 499		PATCH: 500		PATCH: 501		PATCH: 502	
Rhythm kit: R02									
C2	B2	C3	B3	C4	B4	C5	B5	C6	C7
PATCH: 503		PATCH: 504		PATCH: 505		PATCH: 506		PATCH: 507	
Rhythm kit: R03									
C2	B2	C3	B3	C4	B4	C5	B5	C6	C7
PATCH: 508		PATCH: 509		PATCH: 510		PATCH: 511		PATCH: 512	
Rhythm kit: R04									

* Como se muestra en la ilustración, los kits de ritmo usan los *patches* a partir del número 493. Consulte los números de *patch* de cada kit de ritmo en la ilustración de la parte inferior.

MEMO

Un *patch* de batería (Pág. 101) le permitirá especificar hasta dieciséis zonas de sonidos de instrumentos de ritmo. Para interpretarlos en Modo *Rhythm*, usará una octava de notas (12 notas) para cada *patch* de batería. Sin embargo, como se muestra en la ilustración superior, el *patch* C6-C7 usa trece notas como excepción.

MEMO

Los siguientes ajustes *patch* serán compartidos por los sonidos que especifique para cada nota.

- Ajustes del arpegiador
- *MFx*, *chorus*, ajustes de parámetros de efectos y parámetros *reverb types* del grupo de efectos

Estos ajustes se almacenan en el primer *patch* de batería del kit de ritmo.

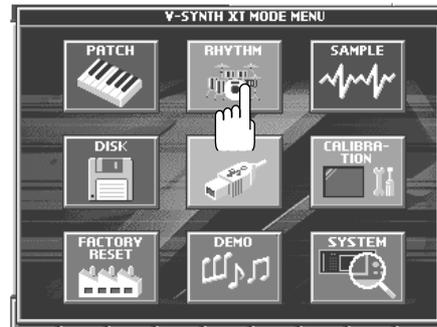
NOTE

En Modo Rhythm, podrá usar hasta once partes (no de ritmo) al mismo tiempo. El ajuste "Part MIDI" (Pág. 126) funciona del modo siguiente.

- Parte 1: canal de recepción MIDI de la parte del ritmo
- Parte 2-12: otras partes (no de ritmo)
- Part 13-16: no se usarán

Interpretar en Modo *Rhythm*

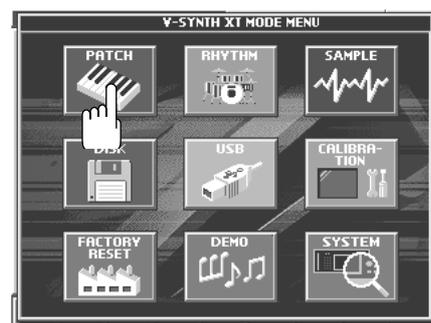
1. Pulse [MODE].
2. En la ventana MODE MENU de la unidad V-SYNTH XT, pulse < RHYTHM >.



3. Use el teclado o un dispositivo MIDI externo para interpretar el kit de ritmo.
4. Para seleccionar o cambiar kits de ritmo, pulse el área en que el número de *patch* aparezca para seleccionarlo, luego gire el dial VALUE o use [INC][DEC].



5. Para abandonar el modo RHYTHM, pulse [MODE], y luego pulse < PATCH > en la ventana MODE MENU de la unidad V-SYNTH XT que aparecerá.

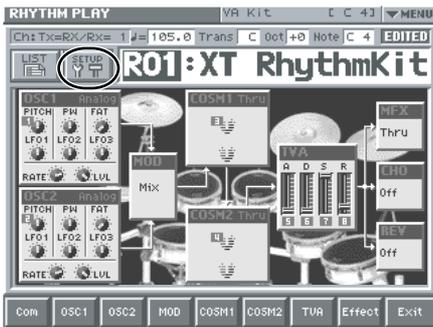


Crear un kit de ritmo

En Modo *Rhythm*, los parámetros *level*, panorámico, y niveles de envío de *MFx/chorus/reverb* de cada nota se editarán en su pantalla correspondiente de ajustes.

1. Acceda a la pantalla RHYTHM PLAY, y seleccione el kit de ritmo cuyos ajustes desee editar.

2. Pulse < SETUP >



MEMO

O pulse RHYTHM PLAY en la parte superior derecha de la pantalla. Pulse < ▼ MENU >, y luego pulse < SETUP > en el menú desplegable. Aparecerá la ventana de ajustes.



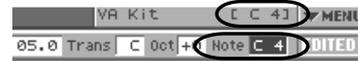
En esta pantalla, los parámetros *level*, panorámico, y niveles de envío de *MFx/chorus/reverb* de cada nota podrán editarse juntos.

- Botones [◀▶]: desplazamiento entre notas.
- Conmutadores *Level*, *Pan*, *MFx*, *Cho*, *Rev*:
Edite los parámetros *level*, panorámico, y niveles de envío *MFx/chorus/reverb* de cada nota.
- Lenguetas *level*, *Pan*, *MFx*, *Cho*, *Rev*:
Active el gráfico en pantalla entre los parámetros *level*, panorámico, y niveles de envío *MFx/chorus/reverb*.
- Si activa el parámetro < Select Note by KBD > situado en la parte inferior de la pantalla, la nota interpretada en el teclado MIDI externo quedará seleccionado.

3. Pulse < OK >.

La nota quedará establecida y la unidad volverá a la pantalla RHYTHM PLAY.

En el Modo *Rhythm*, la nota actual aparecerá en la parte superior derecha de la pantalla RHYTHM PLAY.



MEMO

También podrá seleccionar entre notas manteniendo pulsado [SHIFT] y usando el cursor izquierda/derecha ([◀], [▶]).

4. En este estado, la nota Do4 está seleccionado. Especifique el sonido que desee que la nota Do4 interprete.
5. Una vez especificado un sonido para la nota Do4, podrá especificar el sonido de otra nota.
6. De este modo podrá realizar ajustes, para todas las notas que desee usar.
7. Si desea guardar el Kit de Ritmo que haya creado, realice el mismo procedimiento *Save como* para un *patch* (Pág. 75).

Crear y editar muestras (Modo *Sample*)

Este capítulo explica los procedimientos para:

- Muestrear (Pág. 104)
- Editar muestras (Pág. 113)
- Convertir muestras para poder usar la Función *VariPhrase* (codificación) (Pág. 118)



Para detalles para cargar las muestras, consulte la Pág. 133.

Muestrear (*sample*)

Ajustes previos al muestreo (¿Qué es un *Template*?)

Un *template* de muestreo es una estructura que agrupa una colección de ajustes para el muestreo (la configuración, los ajustes pre-efectos, y los ajustes del metrónomo se describen a continuación).

La unidad permite almacenar 8 *templates* de muestreo. Al muestrear siempre podrá seleccionar un *template* o plantilla.

Los ajustes de fábrica contienen 8 *templates* de muestreo.



Para detalles sobre la modificación de ajustes, consulte “Procedimiento de muestreo” (Pág. 105)



Sampling templates (plantillas de muestreo) son ajustes de sistema con la excepción de algunos parámetros del metrónomo). La unidad guardará estos ajustes incluso al apagar la unidad. Si desea recuperar los ajustes originales de los 8 *sampling templates*, mediante la operación *Factory Reset* (Pág. 147).

Aplicaciones de cada *Template*

Preset templates son plantillas de fábrica que cubren distintos ajustes de entrada y parámetros *pre-effect types*.

Mic	Muestreo en mono desde un micrófono. Conecte un micrófono al panel frontal del jack MIC.
Line	Muestreo en estéreo desde CD. Conecte su reproductor de CD a las entradas INPUT del panel posterior.
Coaxial	Muestreo de una señal digital. Conecte su dispositivo de audio al conector COAXIAL IN del panel posterior.
Resampl	Interprete una muestra en la unidad V-Synth XT y muestree el resultado. Esto se denomina “ <i>resampling</i> ”. Para detalles consulte Pág. 109.
Comp	Use el pre-efecto <i>compressor</i> . La muestra se grabará desde los jacks INPUT del panel posterior (o desde los jacks MIC del panel frontal).
Limiter	Use el pre-efecto <i>limiter</i> . La muestra se grabará desde los jacks INPUT del panel posterior (o desde los jacks MIC del panel frontal).
MIDI	Inicie el muestreo junto al secuenciador (al recibir un mensaje <i>System Realtime: FA</i>). La muestra se grabará desde los jacks INPUT del panel posterior (o desde los jacks MIC del panel frontal).
USB (XT)	Muestreo de audio desde un PC conectado vía USB.

Ajustes de fábrica de cada *Template*

Setup	Mic	Line	Coaxial	Resampl
SamplingType	1 (MIX)	0 (Stereo)	0 (Stereo)	0 (Stereo)
InputSource	0 (Analog)	0 (Analog)	2 (Coaxial)	3 (Resampling)
TriggerMode	0 (Manual)	2 (Level)	2 (Level)	3 (Note)
TriggerLevel	-12 (dB)	-12 (dB)	-24 (dB)	-12 (dB)
PreTrigger	0 (0msec)	0 (0msec)	0 (0msec)	0 (0msec)
PreGain	0 (0dB)	0 (0dB)	0 (0dB)	0 (0dB)
PreFxType	0 (off)	0 (off)	0 (off)	0 (off)
PreFxCS-Sus	0	0	0	0
PreFxCS-Atk	0	0	0	0
PreFxCS-Tone	0	0	0	0
PreFxCS-Lvl	0	0	0	0
PreFxLM-Thr	-48	-48	-48	-48
PreFxLM-Rel	0	0	0	0
PreFxLM-Rati	0	0	0	0
PreFxLM-Tone	0	0	0	0
PreFxLM-Lvl	0	0	0	0
PreFxNS-Thr	-60	-60	-60	-60
PreFxNS-Rel	0	0	0	0
CountIN	1 (1MES)	0 (0MES)	0 (0MES)	1 (1MES)
MetroType	1 (REC)	1 (REC)	1 (REC)	1 (REC)

Setup	Comp	Limiter	MIDI	USB (XT)
SamplingType	0 (Stereo)	0 (Stereo)	0 (Stereo)	0 (Stereo)
InputSource	0 (Analog)	0 (Analog)	0 (Analog)	4 (USB)
TriggerMode	0 (Manual)	0 (Manual)	1 (MIDI)	2 (Level)
TriggerLevel	-12 (dB)	-12 (dB)	-12 (dB)	-24 (dB)
PreTrigger	0 (0msec)	0 (0msec)	0 (0msec)	0 (0msec)
PreGain	0 (0dB)	0 (0dB)	0 (0dB)	0 (0dB)
PreFxType	1 (COMP)	2 (LIMIT)	0 (off)	0 (off)
PreFxCS-Sus	64	0	0	0
PreFxCS-Atk	12	0	0	0
PreFxCS-Tone	0	0	0	0
PreFxCS-Lvl	0	0	0	0
PreFxLM-Thr	-48	-36	-48	-48
PreFxLM-Rel	0	80	0	0
PreFxLM-Rati	0	2	0	0
PreFxLM-Tone	0	0	0	0
PreFxLM-Lvl	0	0	0	0
PreFxNS-Thr	-60	-60	-60	-60
PreFxNS-Rel	0	0	0	0
CountIN	1 (1MES)	1 (1MES)	0 (0MES)	0 (0MES)
MetroType	1 (REC)	1 (REC)	1 (REC)	1 (REC)

Procedimiento de muestreo

Este método le permitirá introducir sonido desde los jacks INPUT y muestrearlo. Para el remuestreo, consulte la siguiente sección.

Jacks INPUT de la unidad V-Synth XT .

- INPUT L, R
- MIC
- DIGITAL AUDIO INTERFACE
 - OPTICAL IN
 - COAXIAL IN
- USB

Use el jack INPUT más apropiado para su situación.

- Muestreo mono desde un micrófono → MIC
- Muestreo desde una fuente analógica → INPUT L, R
- muestreo desde una fuente digital → OPTICAL IN or COAXIAL IN
- Muestreo de audio desde un PC conectado vía USB → USB

MEMO

El estado ON /OFF del jack MIC e INPUT y del ajuste GAIN de los jacks INPUT depende de la configuración del parámetro de sistema "Audio I/F" (Pág. 126).

El parámetro *Impedance type* y la alimentación *phantom* del jack MIC se especifican en "Interruptor MIC" (Pág. 14).

NOTE

Según la posición de los micrófonos en relación a los altavoces, pueden producirse zumbidos. Esto puede solucionarse:

1. Cambiando la orientación de los micrófono(s).
2. Recolocando los micrófonos a mayor distancia de los altavoces.
3. Bajando los niveles de volumen.

Al muestrear, deberá asegurarse de que los siguientes dos elementos están correctamente ajustados, ya que de lo contrario las muestras no quedarán grabadas.

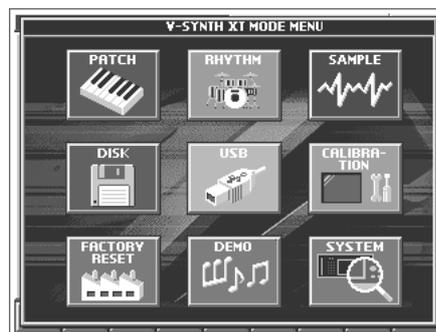
- Qué tipo de muestra está grabando? (estéreo o mono)
 - En la pantalla SAMPLING General, ajuste *Sampling Type*.
- Desde qué entrada está realizando el muestreo? (seleccione el jack de entrada)
 - En la pantalla SAMPLING General, ajuste *Input Source*.

MEMO

Si ha ajustado el metrónomo (Pág. 111), su sonido tendrá salida directa desde los jacks DIRECT OUT durante el muestreo. Sin embargo, el sonido asignado al jack DIRECT OUT (Pág. 97) no tendrá salida.

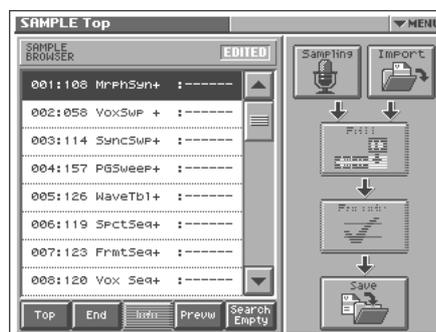
1. Pulse [MODE].

Aparecerá la ventana V-SYNTH XT MODE MENU.



2. Pulse <SAMPLE>.

Aparecerá la pantalla SAMPLE Top.



Crear y editar muestras (Modo *Sample*)

3. Seleccione la posición (número de muestra) que desee muestrear.

Mueva el cursor hasta la muestra que desee. Normalmente, seleccionará una muestra sin onda de sonido *wave*; P.Ej., un número de muestra cuyo nombre es "NO SAMPLE".

En esta pantalla podrá usar las siguientes funciones:

- Seleccionar una muestra pulsándola directamente.
- Cambiar su número en pasos de 8 pulsando [◀ || ▶].
- Cambiar su número de uno en uno pulsando <▲> <▼> situado junto a la lista *sample*, pulsando [▲ || ▼][INC][DEC], o girando el dial VALUE.
- Acceda a cualquier punto de la lista *sample* mediante la barra de arrastre situada junto a la lista *sample*.
- Sitúese en la muestra número 001 pulsando <Top>.
- Sitúese en la muestra número 999 pulsando <End>.
- Muestre información sobre la muestra seleccionada pulsando <Info> (Pág. 112). Esta información no está disponible para las muestras de fábrica.
- Escuche la muestra seleccionada pulsando <Prevw>.
- Al pulsar <Search Empty>, la unidad saltará al número de muestra "NO SAMPLE" siguiente.

4. Pulse <Sampling>.

Aparecerá la pantalla *SAMPLING Template*.



5. Pulse <TMPL 1><TMPL 8> para seleccionar un *template*.

Si desea modificar los ajustes del *template*, siga los pasos 6–8.

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

<General>: configuración (Pág. 109)

<Pre-Effect>: ajustes *Pre-effect* (Pág. 110)

<Metronome>: ajustes *Metronome* (Pág. 111)



Para detalles sobre cada parámetro, consulte las anteriores referencias.

7. En cada pantalla de ajuste, pulse el panel táctil para ajustar los parámetros.



Para detalles sobre operaciones en el panel táctil, consulte "Funcionamiento básico de la pantalla táctil" (Pág. 24).

8. Para ajustar el valor de un parámetro, mueva el cursor to hasta la casilla del parámetro que desee editar. Luego ajuste el valor girando el dial VALUE o usando [INC] [DEC]. También podrá ajustar el valor arrastrándolo en la pantalla táctil.

9. Ajuste el parámetro *sampling level*.

Ajuste el volumen del dispositivo generador de sonido.

- Al muestrear desde el jack MIC, ajuste el nivel girando el conmutador INPUT.
- Al muestrear desde los jacks INPUT, ajuste el parámetro "Input Jack Gain" (Pág. 126).
- Si está muestreando desde el conector DIGITAL AUDIO INTERFACE IN, use la configuración *Pre-gain* (Pág. 110) o el parámetro *pre-effect Output Level* (Pág. 110, Pág. 111) para ajustar el nivel.

10. Pulse <START> para iniciar el muestreo.

El modo en que el muestreo empezará dependerá de los ajustes *Trigger Mode* en la pantalla *SAMPLING General*.

Si selecciona "MANUAL", el muestreo empezará después de una cuenta atrás del número de compases especificado por el ajuste *Count-In* del metrónomo.

Si selecciona "MIDI", el muestreo esperará al inicio del secuenciador (mensaje *system realtime: FA*). El muestreo empezará al recibir el mensaje de inicio del secuenciador.

Si selecciona "LEVEL", el muestreo esperará una señal de entrada. El muestreo empezará cuando la señal de entrada exceda el nivel especificado por *Trigger Level* (Pág. 110).

Si selecciona "NOTE", el muestreo empezará al interpretar en el teclado o al recibir mensajes de nota.



Si ha seleccionado "MIDI" o "LEVEL", deberá pulsar <START> de nuevo para iniciar el muestreo sin esperar el inicio del secuenciador ni la recepción de la señal de entrada.



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



Si llena la memoria por completo, el muestreo se detendrá. Si esto sucede, borre muestras innecesarias de la memoria (Pág. 109).

11. Al finalizar el muestreo pulse <STOP>.

La pantalla indicará "COMPLETED!". Pulse <PREVIEW> para escuchar el sonido muestreado, y compruebe si la muestra se grabó del modo deseado.

12. Puede elegir libremente las operaciones desde este punto.

<Cancel>: descartar la muestra grabada, y volver a la pantalla *SAMPLING Template*.

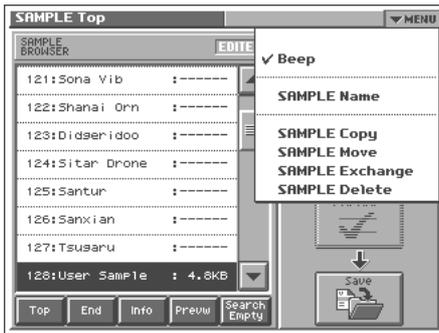
<OK>: finalizar la muestra grabada, y registrarla en la lista *sample*.

<RETRY>: descartar la muestra grabada y muestrear de nuevo.

Dar nombre a una muestra (Función *SAMPLE Name*)

Asigne un nuevo nombre a la muestra. Es posible asignar un nombre consistente en hasta 12 caracteres.

1. Acceda a la pantalla **SAMPLE Top**, y seleccione la muestra que desee nombrar (Pág. 105).
2. Pulse **<▼ MENU>** en la parte superior derecha de la pantalla. Aparecerá un menú desplegable.



3. En el menú desplegable pulse **<SAMPLE Name>**. Aparecerá la ventana **SAMPLE Name**.



4. Pulse las teclas alfabéticas o numéricas en pantalla para introducir un nuevo nombre en la casilla de texto. Las teclas en pantalla tienen las siguientes funciones.
 - <<->>**: mueva el cursor de la casilla de texto hasta la posición de entrada que desee.
 - <Shift>**: púlselo para introducir letras mayúsculas o símbolos.
 - <Insert>**: púlselo para insertar un carácter en la posición del cursor.
 - <Clear>**: borra todos los caracteres en la casilla de texto.
 - <Delete>**: borra el carácter en la posición del cursor.
 - <Back>**: borra el caractr precedente a la posición del cursor.

HINT

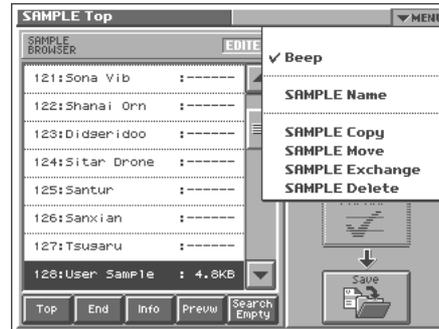
También es posible desplazar la posición del cursor de entrada mediante los botones [◀] [▶]. Pulsar [▲] selecciona mayúsculas, y pulsar [▼] minúsculas.

5. Al finalizar la introducción del nombre, pulse **<OK>**.

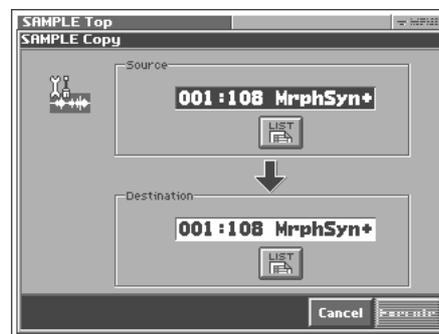
Copiar una muestra (Función *SAMPLE Copy*)

1. Acceda a la pantalla **SAMPLE Top** (Pág. 105).
2. Pulse **<▼ MENU>** en la parte superior derecha de la pantalla.

Aparecerá un menú desplegable.



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



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

HINT

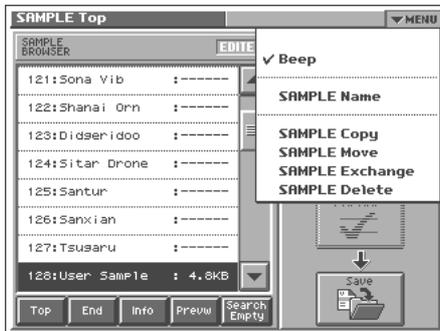
Cuando pulse **<List>**, aparecerá la ventana **Sample List**, y que le permitirá seleccionar la muestra de una lista.

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

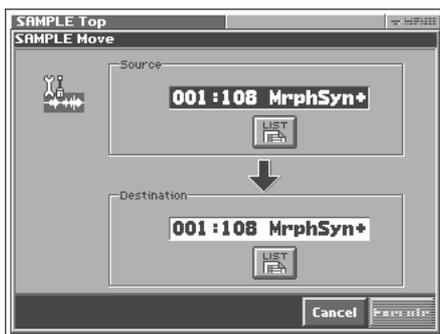
Crear y editar muestras (Modo *Sample*)

Mover una muestra (Función *SAMPLE Move*)

1. Acceda a la pantalla *SAMPLE Top* (Pág. 105).
2. Pulse <▼ MENU> en la parte superior derecha de la pantalla. Aparecerá un menú desplegable.



3. En el menú desplegable pulse <SAMPLE Move>. Aparecerá la ventana *SAMPLE Move*.



4. Mueva el cursor a “*Source*” y seleccione la muestra fuente de la operación *move*.
5. Mueva el cursor a “*Destination*” y seleccione la muestra destino de la operación *move*.

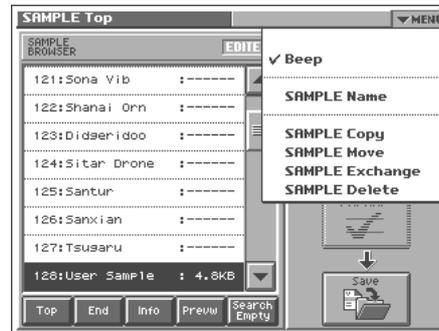
HINT

Cuando pulse <List>, aparecerá la ventana *Sample List*, que le permitirá seleccionar la muestra de una lista.

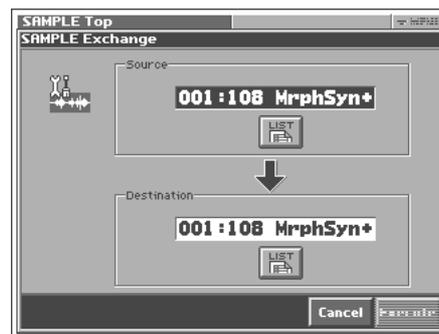
6. Pulse <Execute> para ejecutar la operación *move*.

Intercambiar una muestra (Función *SAMPLE Exchange*)

1. Acceda a la pantalla *SAMPLE Top* (Pág. 105).
2. Pulse <▼ MENU> en la parte superior derecha de la pantalla. Aparecerá un menú desplegable.



3. En el menú desplegable pulse <SAMPLE Exchange>. Aparecerá la ventana *SAMPLE Exchange*.



4. Mueva el cursor a “*Source*” y seleccione la muestra fuente de la operación *exchange*.
5. Mueva el cursor a “*Destination*” y seleccione la muestra destino de la operación *exchange*.

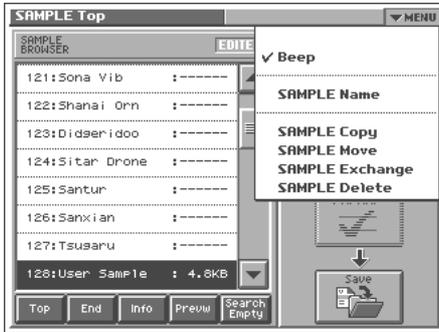
HINT

Cuando pulse <List>, aparecerá la ventana *Sample List*, que le permitirá seleccionar la muestra de una lista.

6. Pulse <Execute> para ejecutar la operación *exchange*.

Borrar una muestra (Función *SAMPLE Delete*)

1. Acceda a la pantalla **SAMPLE Top** (Pág. 105).
2. Pulse **<▼ MENU>** en la parte superior derecha de la pantalla. Aparecerá un menú desplegable.



3. En el menú desplegable pulse **<SAMPLE Delete>**. Aparecerá la ventana **SAMPLE Delete**.



4. De la lista seleccione la muestra que desee eliminar. Gire el dial VALUE o use [INC][DEC] para seleccionar un *patch*. También es posible seleccionar un *patch* pulsándolo en la pantalla.

HINT

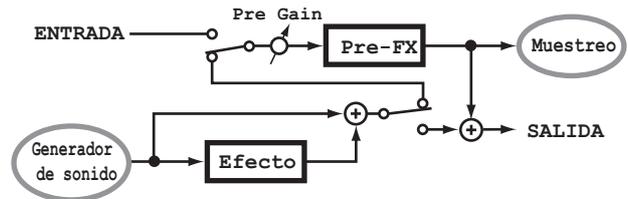
Cada pantalla de la ventana **SAMPLE Delete List** muestra un grupo de 16 muestras. Para ver otras muestras pulse **<017-032>** **<241-256>**, situado en cada lado de la pantalla. Para ver muestras de mayor numeración, pulse **<257-512>** **<769-999>**, situado en la parte inferior de la pantalla.

5. Pulse **<Execute>**. La muestra seleccionada se borrará.
6. Si desea continuar borrando muestras, repita los pasos 4 y 5.
7. Pulse **[EXIT]**. La ventana **SAMPLE Delete List** se cerrará.

Remuestrear

La unidad V-Synth XT permite remuestrear muestras desde su memoria interna. Esto se denomina **resampling**. Se muestrearán los sonidos de salida por los jacks del panel posterior MAIN OUT L(MONO), R.

Por ejemplo, es posible muestrear múltiples muestras interpretadas al mismo tiempo, y grabar las como una sola. De este modo puede conservar voces, por ejemplo.



Antes de entrar en el modo *Resampling*, realice ajustes para reproducir la muestra(s) que desee remuestrear.

El procedimiento de remuestreo es esencialmente el mismo que el de muestreo descrito en la sección anterior. Sin embargo, por favor tenga en cuenta lo siguiente:

- Deberá ajustar *Input Source* en la pantalla **SAMPLING General** en "RESAMPL".
- Para ajustar el nivel de muestreo, configure *Pre-gain* (Pág. 110) y el parámetro *pre-effect Output Level* (Pág.110. Pág. 111).

Configuración

SAMPLING General



Parámetro *Sampling Type*

Seleccione el tipo de muestreo.

Valor

STEREO L R: muestra en estéreo.

MONO MIX: mezcla las señales de entrada L y R, y el muestreo mono.

MONO L: muestreo de la señal de entrada L en mono.

MONO R: muestreo de la señal de entrada R en mono.

Crear y editar muestras (Modo *Sample*)

Parámetro *Input Source*

Seleccione la entrada desde la que se muestreará el sonido.

Valor

ANALOG: jack INPUT / jacks MIC

OPTICAL: conector OPTICAL IN

COAXIAL: conector COAXIAL IN

RESAMPL: seleccione este valor para remuestrear. El sonido de salida de MAIN OUT L(MONO) y R se muestreará.

USB: audio USB

Modo *Trigger*

Especifica cómo se iniciará el muestreo.

Valor

MANUAL: el muestreo comenzará al pulsar <START>.

MIDI: el muestreo comenzará cuando se reciba un mensaje (mensaje *system realtime: FA*) de inicio de dispositivo secuenciador externo is received.

LEVEL: el muestreo comenzará cuando la señal de entrada supere el nivel especificado por el ajuste *Trigger Level*.

NOTE: el muestreo comenzará cuando al interpretar una nota o recibir un mensaje de nota.

Parámetro *Trigger Level*

Especifica el nivel de entrada en que se iniciará el muestreo cuando el parámetro *Trigger Mode* esté ajustado en "LEVEL". El parámetro *Trigger level* se indica mediante "┆" y "┆" en el medidor de nivel situado a la derecha de la pantalla.

Valor: -∞-00 dB



Si *Trigger Mode* está ajustado en un valor distinto a "LEVEL", este parámetro no tendrá ningún efecto.

Parámetro *Pre Trigger*

Una vez recibida la señal *trigger* de inicio del muestreo, los datos recibidos dentro de la duración especificada se incluirán como datos de muestreo. Cuando *Trigger Mode* esté ajustado en "LEVEL" y se pierdan las primeras porciones de la muestra, podrá usar este ajuste para incluirlas.

Valor: 0-1000 msec

Parámetro *Pre Gain*

Ajusta la ganancia de entrada. Esto afectará al sonido recibido desde todos los jacks input. También será aplicable al sonido remuestreado. Con valores positivos (+), la ganancia será mayor a la original, y menor con valores negativos (-).

Valor: -12- +36 dB

Ajustes *Pre-Effect*

SAMPLING Pre-Effect



Existen 3 *pre-effects*: compresor, limitador, y supresor de ruido. Su uso le permitirá ajustar el nivel del sonido que esté muestreando.

Compresor:

Reduce niveles altos y aumenta niveles bajos suavizando las irregularidades en el volumen.

Limidiador:

Comprime los sonidos que exceden un nivel de volumen especificado, evita que el sonido distorsione.

Supresor de ruido:

Mantiene el sonido original inalterado, pero silencia el ruido presente durante los momentos de silencio.

Parámetro *Type (Pre-Effect Type)*

Valor

OFF: no se usará ningún *pre-effect*.

COMP+NS: ajustes del compresor y del supresor de ruido.

LMT+NS: ajustes del limitador y del supresor de ruido.

NS: ajustes del supresor de ruido.

• **Compresor**

Parámetro *Sustain*

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

Valor: 0-127

Parámetro *Attack (Attack Time)*

Especifica el tiempo de ataque del sonido de entrada.

Valor: 0-127

Parámetro *Tone*

Ajusta la calidad del sonido del compresor.

Valor: -50- +50

Parámetro *Level (Output Level)*

Ajusta el volumen de salida.

Valor: 0- +24 dB

• **Limitador**

Parámetro *Thres (Threshold Level)*

Especifica el nivel umbral (*threshold level*) en que el limitador empezará a funcionar.

Valor: -60-0 dB

Parámetro *Release (Release Time)*

Especifica el tiempo desde que el nivel de entrada cae por debajo del nivel umbral hasta que el limitador deja de actuar.

Valor: 0-127

Parámetro *Tone*

Ajusta la calidad del sonido del limitador.

Valor: -50- +50

Parámetro *Level (Output Level)*

Ajusta el volumen de salida.

Valor: 0- +24 dB

Parámetro *Ratio*

Especifica la proporción de compresión.

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

• **Supresor de ruido**

Parámetro *Threshold (Threshold Level)*

Especifica el nivel en que el supresor de ruido empezará a actuar. Cuando la señal caiga por debajo del nivel especificado se silenciará.

Valor: -60-0 dB

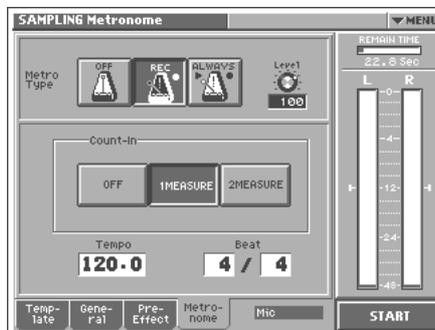
Parámetro *Release (Release Time)*

Especifica el tiempo desde que el supresor de ruido empieza a actuar, hasta que el volumen alcanza 0.

Valor: 0-127

Ajustes del Metrónomo

Metronome



Parámetro *Metro Type*

Especifica cuando desea que suene el metrónomo.

Valor

OFF: el metrónomo no sonará.

REC: el metrónomo sólo sonará durante el muestreo.

ALWAYS: el metrónomo sonará siempre que muestree (incluso durante los ajustes del muestreo).

Parámetro *Metronome Level*

Especifica el volumen del metrónomo.

Valor: 0-127

Parámetro *Count In*

Especifica el número de compases de cuenta atrás previos al muestreo.

Valor

OFF: no habrá cuenta atrás.

1MEASURE: cuenta atrás de 1 compás.

2MEASURE: cuenta atrás de 2 compases.



Si ajusta *Trigger Mode* en un valor distinto a "MANUAL", este parámetro no tendrá efecto.

Parámetro *Tempo*

Especifica el *tempo* del metrónomo.

Valor: 20.0-250.0

Parámetro *Beat*

Especifica el tipo de compás del metrónomo.

Valor

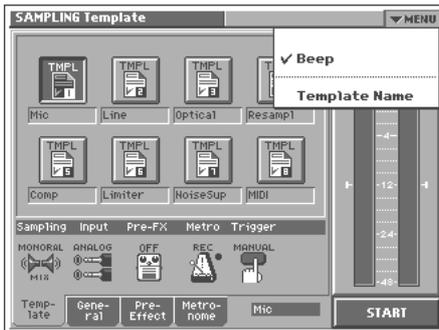
Numerador: 1-31

Denominador: 2, 4, 8, 16, 32

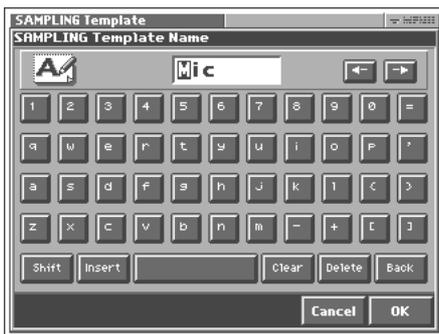
Dar nombre a un Template (Función *Template Name*)

Un *template* puede nombrarse con hasta 8 caracteres.

1. Acceda a la pantalla **SAMPLE Top** y seleccione la muestra que desee nombrar (Pág. 105).
2. Pulse **<▼ MENU>** en la parte superior derecha de la pantalla. Aparecerá un menú desplegable.



3. En el menú desplegable, pulse **<Template Name>**. Aparecerá la ventana **SAMPLING Template Name**.



4. Pulse las teclas numéricas o alfabéticas que introducirán el nuevo nombre en la casilla de texto.

Las teclas en pantalla tienen las siguientes funciones.

<<->>: mueva el cursor de la casilla de texto hasta la posición de entrada que desee.

<Shift>: púlselo para introducir letras mayúsculas o símbolos.

<Insert>: púlselo para insertar un carácter en la posición del cursor.

<Clear>: borra todos los caracteres en la casilla de texto.

<Delete>: borra el carácter en la posición del cursor.

<Back>: borra el caractr precedente a la posición del cursor.

HINT

También es posible desplazar la posición del cursor de entrada mediante los botones [**<**] [**>**]. Pulsar [**▲**] selecciona mayúsculas, y pulsar [**▼**] minúsculas.

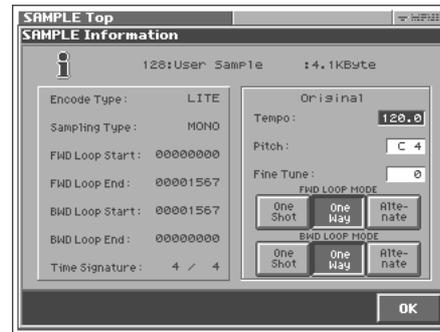
5. Cuando haya finalizado pulse **<OK>**.

Comprobar la información de las muestras

1. Acceda a la pantalla **SAMPLE Top** (Pág. 105).

2. Pulse **<Info>**.

Aparecerá la pantalla **SAMPLE Information**.



En la pantalla **SAMPLE Information** podrá comprobar la siguiente información de la muestra.

- Tipo de codificación (Pág. 119)
- Tipo de muestreo (Pág.109)
- Situación del punto Loop (Loop Start, Loop End) (Pág. 117)
- Tipo de compás (Pág .118)
- Tempo Original (Pág. 118)
- Afinación Original
- Afinación fina Original

MEMO

Tempo original, afinación original, y afinación fina original pueden modificarse en esta pantalla.

NOTE

Si desea ajustar el *Tempo original* con precisión utilice la pantalla *sample editing* (Pág. 118).

Afinación original (*Original Pitch*)

Especifica el tono en que sonará la muestra en la afinación en que se muestreó.

Valor: C-1 (0)-G9 (127)

Afinación fina original (*Original Fine Tune*)

Ajusta la afinación en centésimas de semitono en un rango de 1/2 semitono más grave o más agudo.

Valor: -50+50

Modo Loop (LOOP MODE)

One Shot: la muestra no entrará en bucle (*loop*), independientemente del ajuste del Interruptor Loop (Pág. 87) del *patch*.

One Way: si el Interruptor Loop (Pág. 87) del *patch* está activado, la muestra entrará en un bucle en dirección de avance "LOOP START" y "LOOP END".

Alternate: si el Interruptor Loop (Pág. 87) del *patch* está activado, la muestra entrará en un bucle alternando el avance y el retroceso entre los puntos "LOOP START" y "LOOP END".

3. Pulse **<OK>** para cerrar la ventana al finalizar.

Importar una muestra

Para importar muestras use la pantalla *Disk Save Project* del Modo *Disk*.

1. **Acceda a la pantalla *SAMPLE Top* (Pág. 105).**
2. **Pulse <Import>.**

Salte a la pantalla *DISK Import Files* en el Modo *Disk*.



Para detalles sobre operaciones en esta pantalla, consulte “Importar archivos *Patch* o *wave* individuales (Función *Import Files*)” (Pág. 133).

Editar una muestra

Al finalizar el muestreo, podrá editar los datos de muestreo. También podrá editar muestras que haya cargado (Pág. 133).

Al editar una muestra, pulsar <PREVIEW> para que pueda comprobar si su edición se realizó del modo esperado.

NOTE

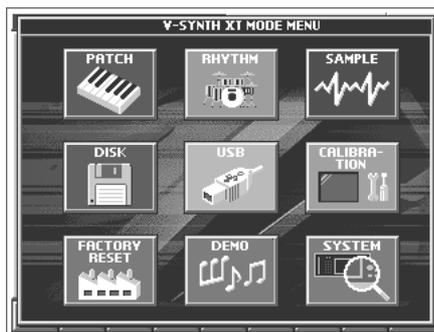
- Con las pantallas de edición activas, interpretar en el teclado no producirá sonido.
- No es posible editar dos o más muestras simultáneamente.
- Con algunas excepciones, editar una muestra codificada puede generar errores. En este caso, deberá repetir el proceso de codificación (Pág. 118).
- No es posible editar las ondas *preset*.

Procedimientos comunes de edición

Mostrar la pantalla *Sample Edit*

1. **Pulse [MODE].**

Aparecerá la pantalla *V-SYNTH XT MODE MENU*.



2. **Pulse <SAMPLE>.**

Aparecerá la pantalla *SAMPLE Top*.



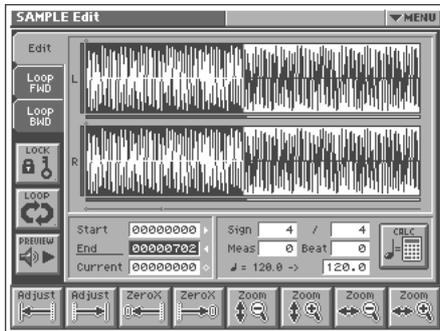
3. **Seleccione la muestra que desee editar.**

Para detalles sobre esta selección consulte “Procedimiento de muestreo” (Pág. 105).

Crear y editar muestras (Modo *Sample*)

4. Pulse <Edit>.

Aparecerá la pantalla SAMPLE Loop FWD.



5. Pulse una de las lengüetas de la parte izquierda de la pantalla para acceder al área que desee.

<Edit>: edición de la muestra de una región especificada (Pág.- 115)

<Loop FWD>: especifica la región loop para avance de reproducción (Pág. 117)

<Loop BWD>: especifica la región loop para retroceso de reproducción (Pág. 117)



Para detalles sobre cada operación de edición consulte la página correspondiente.

6. Al finalizar los ajustes, pulse [EXIT] para volver a la pantalla SAMPLE Top.

Funciones comunes a todas las pantallas de edición

Ajustes “Start”, “End”, y “Current”

La unidad V-Synth XT utiliza siete localizadores para indicar posiciones dentro de una muestra.

Sample Start: principio de la muestra

Sample End: fin de la muestra

Loop Start, Loop End: cuando Loop Play esté en ON, la región entre estos dos puntos se reproducirá repetidamente.

Edit Start, Edit End: la edición afectará a la región entre estos dos puntos.

Current: situación seleccionada de la muestra.

Mueva el cursor a “Start”, “End”, o “Current” para seleccionar el punto que desee especificar. Luego especifique la posición girando el dial VALUE, usando [INC][DEC], o arrastrando su dedo sobre la muestra en pantalla.



- La región de la muestra entre Edit Start y Edit End se mostrará con inversión de color.
- Cuando *Current* = *Loop/Edit Start*, mover *Loop/Edit Start* provocará cambios en *Current*.



No es posible mover *Loop/Edit Start* a la derecha de *Loop/Edit End*.



(LENGTH LOCK)

Este parámetro bloquea la duración de la región entre el punto de inicio (Start) y de fin (End) de la muestra. Úselo si conoce de antemano la duración de la muestra que necesita usar, y desea encontrar la región apropiada para usarla.

Una vez bloqueada la duración, gire el dial VALUE, use [INC] [DEC], o arrastre su dedo por encima de la pantalla para ajustar las los puntos de inicio (*Start*) y fin (*End*) mientras mantiene la distancia entre ambos puntos.



También puede usar *Adjust* (Pág. 114) o *Zero Cross Search* (Pág. 115) mientras la duración de la muestra esté bloqueada.



(LOOP)

Activa/desactiva la reproducción *Loop*. Active este parámetro si desea que la región *Loop* especificada en la pantalla *Loop FWD/BWD screen* se reproduzca repetidamente.



(PREVIEW)

Reproduce la muestra. Durante la reproducción, podrá pulsar este botón de nuevo para detenerla.



(Adjust)

En la pantalla *Loop FWD/BWD*, la Función *Adjust* mueve los puntos *Loop Start*, *Loop End*, o las posiciones actuales al punto más cercano de las posiciones 1–5.

En las pantallas de edición, la Función *Adjust* mueve los puntos *Loop Start*, *Loop End*, o las posiciones actuales al punto más cercano de las posiciones 1–7.

- 1 Posición Sample Start
- 2 Posición Sample End
- 3 Posición Loop Start
- 4 Posición Loop End
- 5 Posición Current
- 6 Posición Edit Start
- 7 Posición Edit End

Mueva el cursor al punto que desee para ajustar (“Start”, “End”, o “Current”), y pulse  o .

Pulsar  desplazará el punto hacia la izquierda, y pulsar  hacia la derecha.



En la pantalla *SAMPLE Encode* (Pág. 118), desplazará la posición actual hasta el *evento* más próximo.



Por ejemplo, si desea pulsar <PREVIEW> para comprobar si los resultados de su edición fueron satisfactorios, podrá saltar a la posición actual.



En algunos casos, puede no ocurrir nada, debido a la relación entre puntos points o al ajuste *Length Lock*.



(Zero Cross Search)

Esta función busca posiciones en que la muestra tiene un valor cero. Al ajustar puntos *loop* o al cortar una muestra, deberá buscar posiciones en que el valor de la muestra sea cero de modo que no se escuche sonido al reproducirla.

Mueva el cursor hasta el punto ("Start", "End", o "Current") que desee para encontrar un punto *zero-cross*, y luego pulse touch o .

Pulsar buscará hacia la izquierda, y hacia la derecha.



(Zoom)

Expande o encoge la muestra en pantalla.

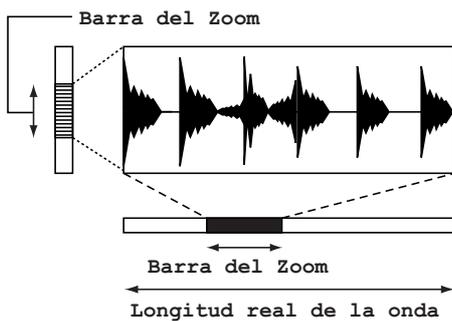
En cualquier pantalla que muestre la muestra, podrá pulsar los siguientes botones para expandir o encoger la muestra en pantalla.

: encoger verticalmente

: expandir verticalmente

: encoger horizontalmente

: expandir horizontalmente



La barra vertical del zoom indica la magnificación de la muestra en la dirección vertical. La barra horizontal del zoom indica la magnificación de la muestra en la dirección horizontal, y muestra la posición real. A medida que magnifica la pantalla, la barra del zoom se estrechará.

Editar la región especificada de la muestra

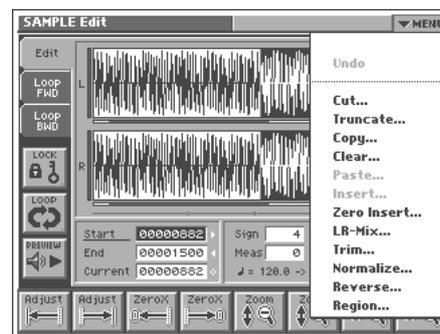
Es posible especificar una región de la muestra, y edite la región copiándola o cortándola.

Operaciones básicas

1. Acceda a la pantalla **SAMPLE Edit** (Pág. 113).
2. Especifica la región que desee editar (*Edit Start–Edit End*), o la posición actual (Pág. 114).

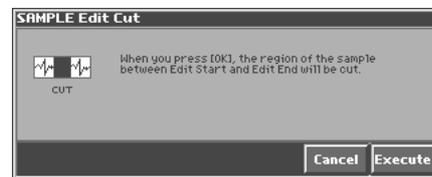
3. Pulse **<MENU>** en la parte superior derecha de la pantalla.

Aparecerá un menú desplegable.



4. En el menú desplegable, pulse la función de edición que desee ejecutar.

Aparecerá una ventana de confirmación de la operación.



MEMO

Algunas funciones de edición requieren introducir un valor numérico. Para detalles, consulte las siguientes explicaciones de cada función de edición.

5. Pulse **<EXECUTE>** para ejecutar la función de edición.

HINT

- Si desea cancelar sin ejecutar, pulse **<Cancel>**.
- Pulsando "Undo" en el menú desplegable, podrá recuperar el estado anterior a la edición (Función *Undo*). Según el tipo de función de edición que ejecute o el estado del área de trabajo, puede haber casos en que la Función *Undo* no pueda ejecutarse. En estos casos, no podrá seleccionar **<Undo>**.

6. Si desea guardar el resultado editado, lleve a cabo la operación **Save** (Pág. 121).

Funciones *Sample Editing*



Cut

La región de la muestra entre el punto *Edit Start* y *Edit End* se cortará.

Truncate

La región de la muestra entre el punto *Edit Start* y *Edit End* se conservará, y el resto de la muestra se eliminará.

Copy

La región de la muestra entre el punto *Edit Start* y *Edit End* se copiará.

Clear

La muestra entre el punto *Edit Start* y *Edit End* se ajustará en un valor cero.

Paste

Los datos copiados se sobrescribirán, empezando por la posición actual.

NOTE

Si hay algún dato de la muestra a continuación de la posición actual, se perderá dependiendo de la porción de datos pegados.

Insert

Los datos copiados se insertarán en la posición actual.

HINT

Es posible cortar, pegar, e insertar entre distintas muestras. Después de copiar, pulse [EXIT] para volver a la pantalla *SAMPLE Top*. Seleccione una muestra distinta, y acceda a la pantalla *SAMPLE Edit*, y pegue o inserte.

Zero Insert

Esta operación inserta espacio en silencio en la posición actual. Es posible usarlo para alargar una muestra a un número preciso de compases y tiempos.

En la ventana *SAMPLE Edit Zero Insert*, especifique la duración de la región en silencio que desee insertar. Este ajuste se realizará en relación a un número de muestras. Los datos de la unidad *V-Synth XT* se manipulan como datos de frecuencia 44.1 kHz (un segundo de datos contiene 44,100 muestras de datos).

HINT

Por ejemplo, si desea insertar un segundo de silencio, especificará "44100" y ejecutará *Zero Insert*.

NOTE

Si la cantidad de memoria disponible es pequeña, puede no ser posible ejecutar la Función *Copy*, *Paste*, *Insert*, o *Zero Insert*. En estos casos, borre muestras innecesarias de la memoria (Pág. 109).

LR-Mix

La muestra estéreo se mezclará con la muestra *L*, convirtiéndola en una muestra mono. Si se ajusta en mono, se usará menos memoria wave. Por tanto, el número de voces disminuirá.

Trim (Trimming)

Si el principio y el fin de una muestra son valores distintos a cero, se escuchará sonido durante la reproducción. El parámetro *Trim* ajusta la reproducción de los valores a principio y fin de la muestra a cero. En la ventana *SAMPLE Edit Trim*, especifique la duración que desee recortar (*trim*). Este ajuste se realizará por números de muestra. Los datos de la unidad *V-Synth XT* se manipulan como datos de frecuencia 44.1 kHz (un segundo de datos contiene 44,100 muestras de datos).

HINT

Por ejemplo aplicar *trim* a 100 muestras conectará la primera muestra de datos y cien muestras más mediante una fina línea de cien puntos. De modo similar los datos de la última muestra se conectarán con los datos de la muestra número cien.

Normalize

La operación *Normalize* se usa para aumentar o disminuir uniformemente el nivel global de la muestra sin que distorsione. Esto se utiliza para dar una unidad de volumen a distintas muestras. En la ventana *SAMPLE Edit Normalize*, especifique el grado de normalización que desee. El valor se especificará en porcentaje.

HINT

Por ejemplo, supongamos que el valor máximo en que la muestra no distorsiona es 100. Si ejecuta la operación normal en un ajuste de 90% hará que el valor máximo de la muestra sea 90.

NOTE

Si normaliza un nivel bajo y luego un nivel alto, la calidad de audio se deteriorará. Esto significa que si intenta normalizar varias veces, deberá empezar por el valor más alto posible e ir disminuyéndolo.

Reverse

La muestra se invertirá entre los puntos *Edit Start* y *Edit End*. Si desea que la muestra se reproduzca inversamente, ejecute la operación *Reverse* para invertir la muestra desde el principio.

Region

La región de la muestra entre los puntos *Edit Start* y *Edit End* puede almacenarse en la memoria interna como una muestra independiente. La muestra original permanecerá inalterada. Realice el siguiente procedimiento.

1. Seleccione la región que desee extraer como una muestra distinta, y ejecute *Region*.
2. En la ventana *SAMPLE Edit Region*, seleccione el número de muestra en que desee pegar la región extraída de la muestra y pulse <OK>.
3. Asigne un nombre a la nueva muestra y pulse <OK>.

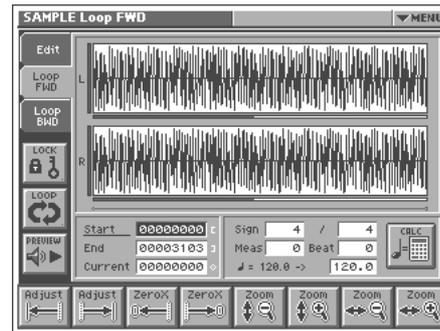
MEMO

Si en el paso 2 ha seleccionado un número de muestra que ya contenga una muestra, los datos de la muestra entre *Edit Start* y *Edit End* se añadirán al fin de la muestra seleccionada.

Ajustes *Loop Region*

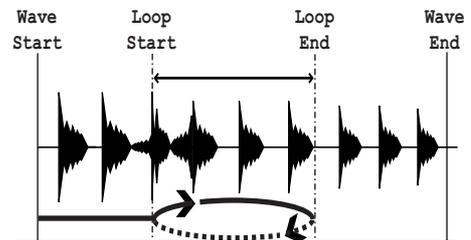
Cuando el interruptor *Loop* (Pág. 114) esté activado, podrá especificar la región que se reproducirá como un *Loop*. La región de la muestra entre los puntos *Edit Start* y *Edit End* se reproducirá repetidamente.

En la pantalla *SAMPLE Loop FWD* que aparece, pulse <Loop FWD>, especifique la región *Loop* para avance de reproducción. En la pantalla *SAMPLE Loop BWD* que aparecerá al pulsar <Loop BWD>, especifique la región *Loop* para retroceso de reproducción.



Inmediatamente después de muestrear o cargar una muestra en la memoria, la el punto *Loop Start* se ajustará al principio de la muestra y *Loop End* al final.

Si ajusta *Loop Start* y *Loop End* en posiciones dentro de la muestra, la muestra se reproducirá desde el principio, y la región entre *Loop Start* y *Loop End* se reproducirá repetidamente.



MEMO

Los datos de la unidad V-Synth XT se manipulan como datos de frecuencia 44.1 kHz (un segundo de datos contiene 44,100 muestras de datos). El *loop* más corto posible es contiene 16 muestras de datos.

NOTE

Los ajustes *Loop range* se ignorarán cuando *Playback Mode* (Pág. 87) se ajuste en "STEP" o "EVENT".

Crear y editar muestras (Modo *Sample*)

Ajuste *Original Tempo*

El parámetro *Original Tempo* es el tiempo de referencia de la muestra que se usa para sincronizarla con el parámetro *Master tempo*.

Ejemplo: una muestra cuyo *Tempo Original* es 100

ISI el valor de *Master tempo* se ajusta en 200 y la muestra se sincroniza, esta se reproducirá al doble de velocidad que en su grabación. Si ajusta el valor *Master tempo* en 50 y sincroniza la muestra, se reproducirá a la mitad de velocidad.



El tempo original exacto puede calcularse a partir del tipo de compás, número de compases, y número de tiempos de duración de la muestra entre los puntos *Loop Start* y *Loop End*. Esto significa que primero deberá especificar la región *Loop*, y ajustar el *Tempo Original*.

NOTE

Si desea reproducir un *loop* mientras sincroniza una muestra distinta, deberá especificar el tempo original correcto. Si no consigue esto, los sonidos perderán la sincronía.

1. Mueva el cursor hasta el elemento que desee ajustar.
2. Gire el dial VALUE o pulse [INC][DEC] para ajustar los valores "Sign" (tipo de compás), "Meas" (compás), y *Beat*.
3. Pulse

El *tempo* aparecerá en la parte derecha de "->". El *tempo* indicado aquí es el tempo original.

HINT

También es posible mover el cursor hasta el tempo original, y ajustar lo girando el dial VALUE o mediante [INC][DEC].

Convertir la muestra en datos V-Synth XT (Función *Encode*)

Una vez finalizada la edición de la muestra deberá codificarla. Si usa la codificación apropiada para la muestra, podrá mantener una mayor calidad de audio mientras controla la afinación, el tiempo y el valor *formant*.

NOTE

No es posible codificar las ondas de fábrica (*preset waves*).

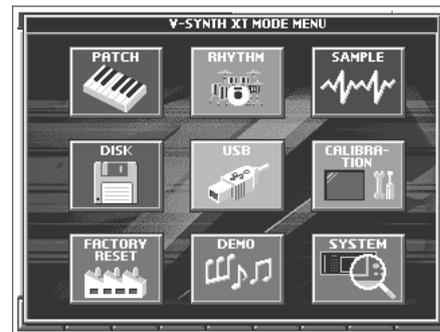
Mostrar la pantalla *Encode*

NOTE

Las muestras cuya onda de sonido sea demasiado corta (0.1 sec o inferior) no pueden codificarse, y la pantalla *SAMPLE Encode* no estará accesible para este tipo de muestras.

1. Pulse [MODE].

Aparecerá la ventana V-SYNTH XT MODE MENU.



2. Pulse <SAMPLE>.

Aparecerá la pantalla The *SAMPLE Top*.

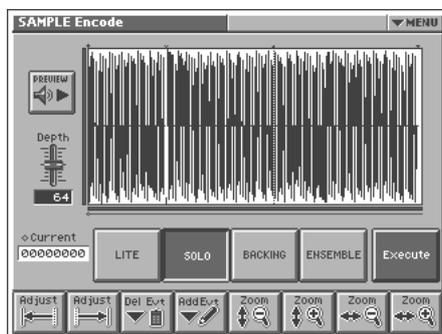


3. Seleccione el número de muestra que desee codificar.

Para detalles sobre cómo seleccionar una muestra, consulte "Procedimiento de muestreo" (Pág. 105).

4. Pulse <Encode>.

Aparecerá la pantalla **SAMPLE Encode**.



Ejecutar la operación Encode

En la pantalla **SAMPLE Encode**, seleccione el parámetro **Encode Type**, ajuste la profundidad de codificación, y borre o añada eventos. Luego pulse <Execute>.

Si desea detener la codificación durante la operación, pulse <Abort>. Una vez completada la codificación, la unidad volverá a la pantalla **SAMPLE Top**.



Para detalles sobre estos ajustes, consulte las siguientes secciones.



El tiempo necesario para el procedimiento de codificación dependerá de la muestra. Es posible que el procedimiento de codificación requiera cierto tiempo para completarse.

Seleccionar el tipo de codificación (*Encoding Type*)

Es posible elegir entre los siguientes cuatro tipos de codificación. Pulse el botón apropiado para seleccionar uno.



LITE

Esta es la codificación más simple que existe. Es la codificación por defecto de la unidad V-Synth XT. Puede usarse con gran variedad de sonidos, pero para obtener la máxima calidad recomendamos que codifique usando otros tipos de codificación.

SOLO

Adecuado para voces mono o instrumentos de viento mono (como saxofón, trompeta o flauta). Esta codificación le permitirá controlar el parámetro *formant* (Pág. 92) y usar la Función de voz robótica (Pág. 87). Incluso si codifica usando **SOLO**, podrá reproducir la muestra polifónicamente.

BACKING

Apropiado para instrumentos con atenuación. Frases con instrumentos con un ataque claro (batería, percusión, y acordes de guitarra).

ENSEMBLE

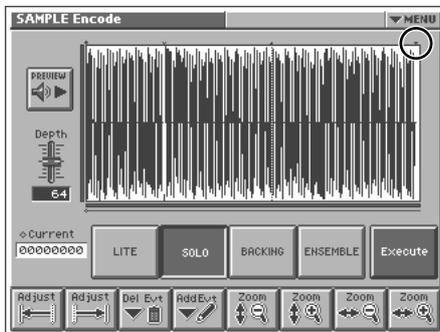
Apropiado para instrumentos con sustain, sobretodo cuando haya cambios suaves en el sonido (como coros o cuerdas).

NOTE

- Si los datos se codifican usando “**BACKING**” o “**ENSEMBLE**”, no será posible usar los parámetros *formant* o voz robótica.
- Una vez codificada la muestra, su edición (excepto para algunas operaciones) provocará que los datos codificados sean descartados. Si accede a la pantalla **SAMPLE Encode** en este estado, “**LITE**” siempre estará seleccionado como *Encoding type*. Seleccione el tipo de codificación apropiado, y luego recodifique la muestra.
- Según la muestra, la codificación con “**SOLO**” puede provocar que el sonido sea distinto de lo esperado, y que haya irregularidades hasta de una octava en los cambios de afinación. Si esto ocurre, recodifique la muestra mediante “**BACKING**” o “**ENSEMBLE**”.
- Si una muestra que contiene gran cantidad de *reverb* o *delay* se codificará usando “**SOLO**”, puede no sonar como espera. Si esto ocurre, recodifique la muestra mediante “**BACKING**” o “**ENSEMBLE**”.

Detectar eventos automáticamente

Especificando la profundidad (*Depth*), podrá detectar y marcar “▼” los puntos en que haya un ataque intenso (P. Ej., cambios abruptos de volumen). Estas posiciones se denominan **events**.



Depth (Encode Depth)

En la pantalla SAMPLE Encode, mueva el cursor a “Depth” y ajuste el valor. Valores mayores asignarán más eventos.



Valor: 0–127

MEMO

Si el Modo de reproducción (Pág. 87) es “STEP”, la muestra se reproducirá hasta alcanzar el próximo evento, y luego se detendrá cada vez que pulse el teclado. Cuando el *Playback Mode* se ajuste en “EVENT”, la muestra se dividirá en posiciones de eventos y se asignará a cada tecla.

NOTE

- Si ajusta *Depth* en valores mayores, podrá detectar más eventos. Si codifica en este estado, el intervalo entre eventos será demasiado corto, y el resultado esperado no se obtendrá al reproducir en unidades de evento.
- Si cambia la posición de un evento después de codificar, deberá recodificar la muestra. Al codificar, tendrá efecto la nueva posición de los eventos.

Borrar y añadir eventos

Ajustar el parámetro *Encode Depth* y detectar automáticamente eventos no garantiza que estos se añadan en las posiciones esperadas. En caso necesario puede borrar o añadir eventos como desee. En la pantalla SAMPLE Encode, puede pulsar <PREVIEW> para reproducir la muestra desde la posición actual hasta el nuevo evento. Si pulsa <PREVIEW>, podrá reproducir la muestra para comprobar si los eventos están en la posición esperada.

NOTE

- Sea consciente de que si cambia la posición de codificación después de borrar o añadir eventos, los eventos que hayan sido modificados manualmente se descartarán, y aparecerán en pantalla los que fueron detectados por su profundidad.
- Si modifica la posición de los eventos después de la codificación deberá recodificar. La posición de los eventos modificados tendrá efecto al codificar.

Borrar un evento

1. Mueva el cursor a “Current”.
2. Girando el dial VALUE, pulse [INC][DEC], o arrastrando su dedo por encima de la muestra en pantalla, ajuste *Current* en la posición del evento que desee borrar.
3. Pulse  o .
- La posición de *Current* se moverá hasta el próximo evento hacia derecha o izquierda.
4. Repita el paso 3 para mover *Current* a la posición del evento que desee borrar.
5. Pulse  para borrar el evento.

NOTE

Los eventos al principio y final de una muestra no pueden borrarse.

Añadir un evento

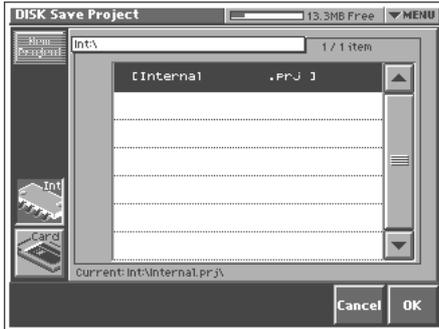
1. Mueva el cursor a “Current”.
2. Girando el dial VALUE, pulsando [INC][DEC], o arrastrando su dedo por encima de la muestra en pantalla, mueva *Current* hasta la posición en que desee añadir el evento.
3. Pulse  para añadir el evento.

Guardar una muestra

Las muestras que capture o codifique se perderán al apagar la unidad. Si desea conservarlas, use la pantalla *Disk Save Project* del modo *Disk*.

1. Acceda a la pantalla **SAMPLE Top** (Pág. 105).
2. Pulse **<Save>**.

Salte a la pantalla *DISK Save Project* en modo *Disk*.



Para detalles sobre las operaciones de esta pantalla, consulte “Guardar proyectos en disco” (Pág. 132).

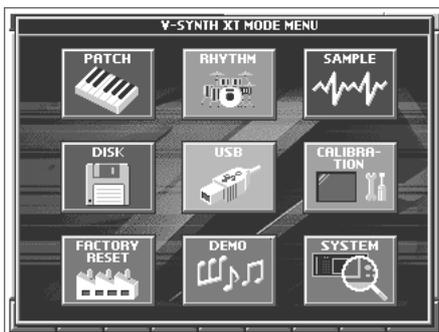
Ajustes comunes en todos los modos (Modo System)

Los ajustes que afectan a todo el entorno operativo de la unidad V-Synth XT, como afinación y recepción de mensajes MIDI, se denominan Funciones de sistema **system functions**. Esta sección explica cómo realizar ajustes para las funciones de sistema y describe las funciones de los diferentes parámetros de sistema.

Cómo realizar ajustes de sistema (System Function)

1. Pulse [MODE].

Aparecerá la ventana V-SYNTH XT MODE MENU.



2. Pulse <SYSTEM>.

Aparecerá la pantalla SYSTEM Com Master.



3. Los parámetros están organizados en diversos grupos de edición. Pulse uno de los botones de la parte inferior de la pantalla para seleccionar el grupo que contiene los parámetros que desee ajustar.

4. Pulse una de las lengüetas a la izquierda de la pantalla para seleccionar la pantalla de edición que desee.



Para detalles sobre cómo se agrupan los parámetros, consulte "Parámetros System" (Pág. 156).

5. En cada pantalla de edición, pulse la pantalla para ajustar los parámetros



Para detalles sobre el uso de la pantalla táctil, consulte "Funcionamiento básico de la pantalla táctil" (Pág. 24).

6. Al editar un parámetro que requiere que usted especifique un valor, mueva el cursor a la casilla del parámetro en cuestión. Luego modifique el valor ya sea girando el dial VALUE o pulsando [INC] o [DEC]. Usted también podrá modificar un valor arrastrándolo por la pantalla táctil.

7. Repita los pasos 3-6 para realizar ajustes de la función System.

Guardar los ajustes de sistema (Función Write)

Los cambios realizados en los ajustes de sistema son temporales —se descartarán al apagar la unidad. Si desea conservar los cambios que haya realizado en los ajustes de sistema, deberá guardarlos en la memoria interna.

NOTE

Al llevar a cabo el procedimiento *Save*, los datos que anteriormente ocupaban el destino de la operación *Save* se perderán. Sin embargo, los ajustes de fábrica pueden recuperarse mediante el procedimiento *Initialize*.

1. Una vez editados los ajustes *System function*, pulse <Write>, situado en la parte inferior derecha de la pantalla.

Reiniciar los ajustes System (Función Init)

Los ajustes actuales de la Función System podrán reiniciarse, o recuperarse a los ajustes de fábrica.

1. Acceda a la pantalla *System Edit*.

2. Pulse <Init>, situado en la parte inferior derecha de la pantalla.

HINT

Si desea que los ajustes de fábrica tengan efecto la próxima vez que encienda la unidad V-Synth XT, pulse <Write> para guardarlos.

Funciones de los parámetros System

Esta sección explica las funciones de los diferentes parámetros de sistema, y cómo están organizados.

Ajustes comunes para todo el sistema (Common)

Master



Master Tune

Ajusta la afinación global de la unidad V-Synth XT. La pantalla muestra la frecuencia de la nota La4 (La central).

Valor: 415.3–466.2 Hz

Master Key Shift

Desplaza la afinación global de la unidad V-Synth XT en semitonos.

Valor: -24– +24

Master Level

Ajusta el volumen global de la unidad V-Synth XT.

Valor: 0–127

Interruptor Patch Remain

Especifica si las notas que estén sonando continuarán sonando al seleccionar un *patch* distinto o no (ON), o no (OFF).

Además, cuando este parámetro esté en “ON”, los cambios producidos por los mensajes MIDI entrantes como Volume (CC 7) o Pan (CC 10), además de la calidad tonal y los cambios de volumen generados por los controladores, se heredarán.

Valor: OFF, ON

NOTE

Los ajustes de efectos cambiarán al seleccionar un nuevo *patch*, sin influencia alguna del ajuste *Patch Remain*. Debido a ello, ciertos ajustes de efectos podrán impedir que ciertas notas suenen, incluso si *Patch Remain* se ha ajustado en ON.

Modo de encendido

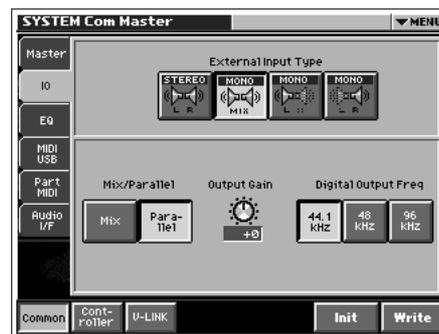
Especifica el estado de la unidad V-Synth XT al encender la unidad.

Valor

LAST SET: recupera el último *patch* que estaba seleccionado al antes de apagar la unidad V-Synth XT.

DEFAULT: la unidad V-Synth XT estará preparada para reproducir el *patch* “001”.

IO



External Input Type

Selecciona el tipo de entrada externa que se usará cuando el valor Oscillator Type (Pág. 86) esté ajustado en “EXT IN”.

Valor

STEREO L R: entrada en estéreo.

MONO MIX: mezcla las señales de entrada L y R y la entrada mono.

MONO L: entrada de la señal L en mono.

MONO R: entrada de la señal R en mono.

External Input Source

Selecciona la fuente de entrada externa que se usará cuando *Oscillator Type* (Pág. 86) esté ajustado en “EXT IN”.

Valor

Analog (MIC/INPUT): el jack MIC o los jacks INPUT serán la fuente de entrada.

USB Audio: la fuente de entrada será el audio USB de un ordenador conectado a la unidad V-Synth XT.

Mix/Parallel

Especifica la salida de la unidad V-Synth XT.

Valor

Mix: ajuste este parámetro para una salida colectiva de sonidos desde los jacks OUTPUT A (MIX). Cuando desee comprobar la salida del sonido final ajústelo en MIX.

HINT

Los sonidos de salida del jack PHONES son los mismos que los de los jacks MAIN OUT. Por lo tanto, cualquier sonido ajustado mediante Output Assign que tenga salga por los jacks DIRECT OUT no saldrá por el jack PHONES. Asegúrese de que cualquier sonido que desee escuchar por auriculares esté ajustado en "MIX".

Parallel: salida según cada ajuste *Output Assign*.

Output Gain

Ajusta la ganancia de salida de la unidad V-Synth XT por *Analog Out* y *Digital Out*. Cuando por ejemplo, se estén usando pocas voces este parámetro le permitirá obtener el mejor ajuste posible.

Valor: -12~+12 dB

Digital Output Frequency

Frecuencia de muestreo de la salida digital.

Valor: 44.1, 48, 96 KHz

EQ



Interruptor 4 Band EQ

Activa/desactiva el ecualizador de 4 bandas.

Valor: OFF, ON

Low Frequency

Selecciona las bajas frecuencias.

Valor: 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000 Hz

LOW Gain

Ganancia de bajas frecuencias. Valores positivos (+) enfatizarán el rango de bajas frecuencias.

Valor: -15~ +15 dB

MID 1 Q

Ajusta la amplitud del rango de medios 1. Valores positivos de Q estrecharán el ancho de banda.

Valor: 0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0

Mid 1 Frequency

Selecciona la frecuencia del rango de medios 1.

Valor: 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz

MID 1 Gain

Ajusta la ganancia del rango de medios 1. Ajustes positivos (+) enfatizarán el rango de medios 1.

Valor: -15~+15 dB

MID 2 Q

Ajusta la amplitud del rango de medios 2. Valores positivos de Q estrecharán el ancho de banda.

Valor: 0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0

Mid 2 Frequency

Selecciona la frecuencia del rango de medios 2.

Valor: 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz

MID 2 Gain

Ajusta la ganancia del rango de medios 2. Ajustes positivos (+) enfatizarán el rango de medios 2.

Valor: -15~+15 dB

High Frequency

Selecciona las altas frecuencias.

Valor: 2000, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz

HIGH Gain

Ganancia de altas frecuencias. Valores positivos (+) enfatizarán el rango de altas frecuencias.

Valor: -15~ +15 dB

TOTAL Gain

Ajusta la ganancia total.

Valor: -15~ +15 dB

MIDI/USB



Device ID Number

Cuando desee transmitir o recibir mensajes *System Exclusive*, ajuste este parámetro para que coincida con el número de ID de dispositivo del otro dispositivo MIDI.

Valor: 17–32

Clock Source

El parámetro *LFO cycle* o los cambios de multiefectos pueden sincronizarse con un *clock* (tempo). El ajuste *Clock Source* determina el tipo de sincronía que se usará para un patch.

Valor

INTERNAL: se usará el valor *patch tempo*.

EXTERNAL: sincronía con el reloj de un secuenciador externo.

Rx PC (Interruptor Receive Program Change)

Especifica si los mensajes *Program Change* se recibirán (ON) o no (OFF).

Valor: OFF, ON

Rx Bank (Interruptor Receive Bank Select)

Especifica si los mensajes *Bank Select* se recibirán (ON) o no (OFF).

Valor: OFF, ON

Rx Sys-Ex (Interruptor Receive System Exclusive)

Especifica si los mensajes *System Exclusive* se recibirán (ON) o no (OFF).

Valor: OFF, ON

Tx Edit (Interruptor Transmit Edit Data)

Especifica si los cambios que realice en los ajustes de un *patch* se transmitirán como mensajes *System Exclusive* (ON), o no (OFF).

Valor: OFF, ON

Clock Out

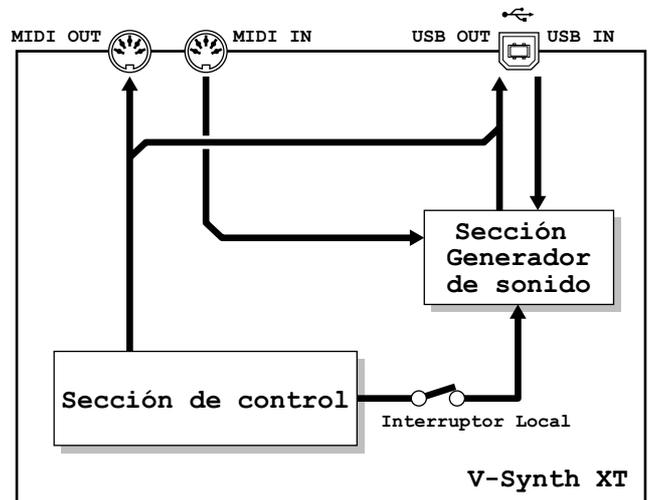
Especifica si MIDI clock se transmitirá (ON) o no (OFF).

Valor: OFF, ON

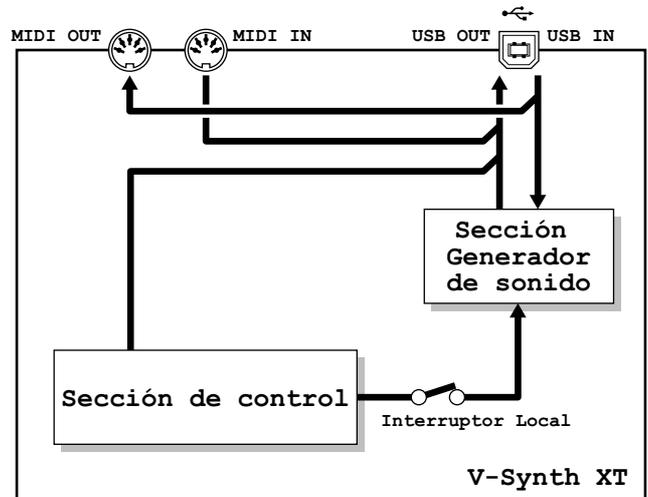
USB-MIDI Thru Sw (Interruptor USB-MIDI Thru)

Este interruptor especifica si los mensajes MIDI recibidos por el conector MIDI se retransmitirán desde el conector MIDI OUT (ON) o no (OFF).

Valor: OFF, ON



USB-MIDI Thru Sw=OFF



USB-MIDI Thru Sw=ON

Part MIDI



Part 1-16 Rx Sw (Interruptor Part 1-16 Receive)

Para cada parte, especifica si los mensajes MIDI se recibirán (ON), o no (OFF).

Si este ajuste está en la posición "ON", usted podrá reproducir la parte desde un dispositivo MIDI externo MIDI. Normalmente, seleccionará "ON" sólo para la parte 1 que desee interpretar desde el teclado.

Valor: OFF, ON

Part 1-16 Rx Ch (Canal de recepción Part 1-16)

Especifica el canal de recepción MIDI de cada parte.

Valor: 1-16

NOTE

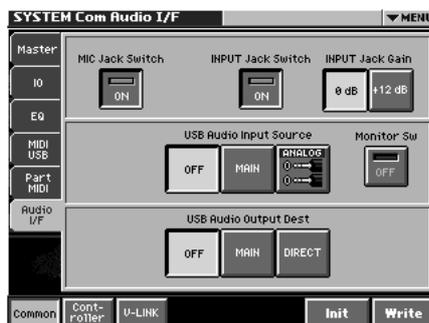
Los datos de interpretación dirigidos a la propia unidad V-Synth XT se transmitirán en el canal especificado para la parte 1.

NOTE

En Modo *Rhythm*, usted podrá usar once partes (no de ritmo) simultáneamente. Por este motivo, el ajuste "Part MIDI" funcionará del siguiente modo.

- Part 1: canal de recepción MIDI de la parte de ritmo
- Part 2-12: otras partes (no de ritmo)
- Part 13-16: no se usará

Audio I/F



Interruptor MIC Jack

Especifica si el jack MIC del panel frontal se habilitará (ON) o se deshabilitará (OFF).

Valor: ON, OFF

Interruptor INPUT Jack

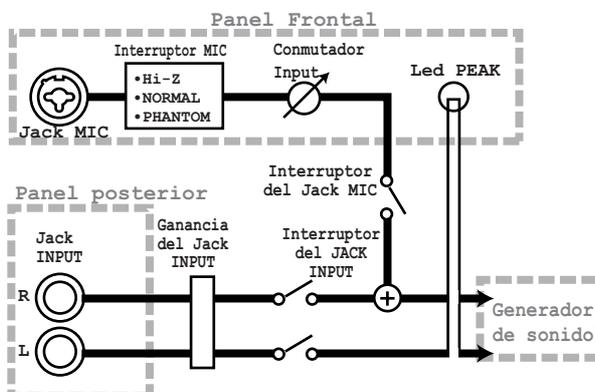
Especifica si los jacks del panel posterior INPUT se habilitarán (ON) o se deshabilitarán (OFF).

Valor: ON, OFF

INPUT Jack Gain

Ajusta la ganancia del jack INPUT del panel posterior.

Valor: 0db, +12db



USB Audio Input Source

Cuando la unidad V-Synth XT esté conectada vía a su ordenador USB, esto especificará la fuente de audio USB que se enviará a su PC.

Valor: OFF, MAIN, ANALOG

Interruptor USB Audio Input Monitor

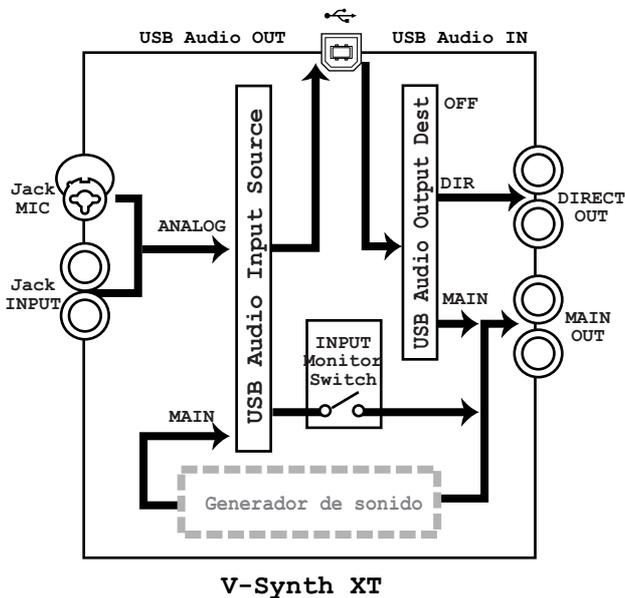
Especifica si la monitorización USB Audio Input Source se enviará desde V-Synth XT MAIN OUT (ON) o no se enviará (OFF).

Valor: ON, OFF

USB Audio Output Dest

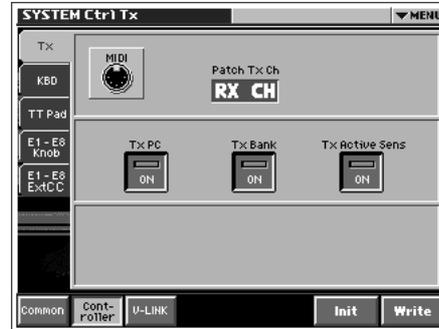
Cuando la unidad V-Synth XT esté conectada vía a su ordenador USB, esto especificará la fuente de audio USB que recibirá su PC.

Valor: OFF, MAIN, DIR



Ajustes de controladores

Tx



Patch Tx Ch (Canal de transmisión Patch)

Especifica el canal de transmisión de los mensajes MIDI en Modo Patch. Si no desea transmitir mensajes MIDI a dispositivos MIDI externos, desactive este parámetro "OFF". Si desea transmitir el canal de modo que siempre coincida con Patch Receive Channel, ajuste este parámetro en "RX CH".

Valor: 1-16, RX CH, OFF

Tx PC (Interruptor Transmit Program Change)

Especifica si los mensajes Program Change se transmitirán (ON) o no (OFF).

Valor: OFF, ON

Tx Bank (Interruptor Transmit Bank Select)

Especifica si los mensajes Bank Select se transmitirán (ON) o no (OFF).

Valor: OFF, ON

Tx Active Sens (Interruptor Transmit Active Sensing)

Especifica si los mensajes Active Sensing se transmitirán (ON) o no (OFF).

Valor: OFF, ON

KBD



Interruptor Local

El interruptor Local determina si el generador de sonido interno estará desconectado (OFF) de la sección de control (*Time Trip Pad* etc); o no (ON). Normalmente se mantendrá en "ON".

Valor: OFF, ON

Key Hold Panic Key

Especifica la tecla (nota) que detendrá la Función *Key Hold* (Pág. 39).

Valor: C2-C7

TT Pad



X Assign-XY

Especifica el número de controlador MIDI que se transmitirá be con movimientos en la dirección 'X' (horizontal) cuando el pad *Time Trip* esté en modo XY.

Valor

OFF: no se transmitirá ningún mensaje.

CC01-31, 33-95: números de controladores 1-31, 33-95

Y Assign-XY

Especifica el número de controlador MIDI que se transmitirá con movimientos en la dirección 'Y' (vertical) cuando el pad *Time Trip* esté en modo XY.

Valor

OFF: no se transmitirá ningún mensaje.

CC01-31, 33-95: números de controladores 1-31, 33-95

X Assign-TT (X Assign-Time Trip)

Especifica el número de controlador MIDI que se transmitirá con movimientos en la dirección 'X' (horizontal) cuando el pad *Time Trip* esté en modo *Time Trip*.

Valor

OFF: no se transmitirá ningún mensaje.

CC01-31, 33-95: números de controladores 1-31, 33-95

Y Assign-TT (Y Assign-Time Trip)

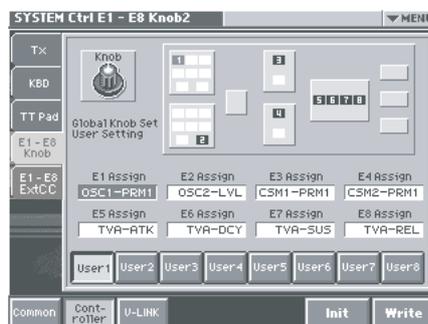
Especifica el número de controlador MIDI que se transmitirá con movimientos en la dirección 'Y' (vertical) cuando el pad *Time Trip* esté en modo *Time Trip*.

Valor

OFF: no se transmitirá ningún mensaje.

CC01-31, 33-95: números de controladores 1-31, 33-95

Conmutadores E1 - E8



Esta sección le permitirá crear pasos de usuario (1-8) para los conmutadores E1-E8. Usted podrá asignar los conmutadores E1-E8 a los conmutadores de la pantalla PATCH PLAY.

Procedimiento:

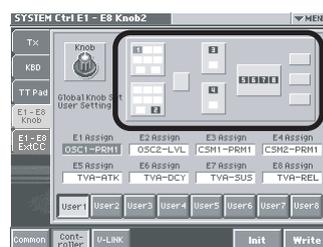
1. Pulse el kit de usuario que desee editar ([User1]-[User8]).



2. Pulse el conmutador que desee asignar (E1-E8 Assign).



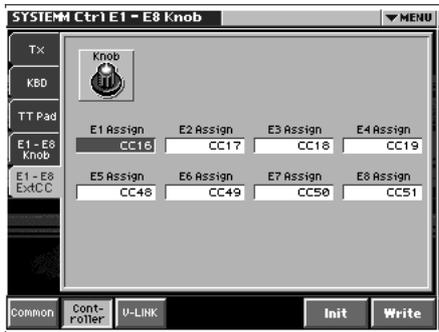
3. Use [INC]/[DEC] o el dial VALUE para seleccionar un parámetro. La pantalla muestra la posición correspondiente en la pantalla PATCH PLAY.



4. Repita los pasos 2 y 3 hasta que haya asignado todos los conmutadores.

5. Cuando haya finalizado, pulse <Write>.

E1 - E8 ExtCC (E1-E8 External CC)



E1-E8 Assign

Especifica el número de controlador MIDI que se transmitirá a los movimientos en los conmutadores E1-E8.

Valor

OFF: no se transmitirá ningún mensaje.

CC01-31, 33-95: números de controladores 1-31, 33-95



Si desea usar los conmutadores E1-E8 para transmitir un mensaje MIDI a un dispositivo externo, pulse el botón [CTRL] para acceder a la pantalla de control y gire < External Control > "ON" (Pág. 63).

Ajustes V-LINK

Tx



MIDI Channel (Canal MIDI V-LINK)

Especifica el canal usado para transmitir mensajes MIDI para V-LINK control.

Valor: 1-16

Audio (Interruptor V-LINK Audio)

Especifica si el sonido del dispositivo de audio externo sonará (ON) o no (OFF).

Valor: OFF, ON

KBD Output (Interruptor V-LINK Keyboard Output Fade)

Especifica si la salida de video del dispositivo de video se detendrá (ON) o no (OFF) si no está pulsando una tecla.

Valor: OFF, ON

Palette Local Sw (Interruptor V-LINK Patch Palette Local)

Especifica si pulsará PATCH PALETTE NUMBER [1]-[8] en modo V-LINK para activar *patches* (ON) o no (OFF)

Valor: OFF, ON

TT Pad



Interruptor V-LINK Time Trip Pad Local

Especifica si el pad *Time Trip* y el generador de sonido interno se desconectará en modo V-LINK (OFF) o no (ON).

Valor: OFF, ON

X Assign-XY (V-LINK X Assign-XY)

Especifica la función V-LINK que será controlada al operar el pad *Time Trip* en la dirección X (horizontal) en modo XY.

Valor

OFF: el pad *Time Trip* no se usará.

PLAYBACK-SPEED: velocidad de reproducción

DISSOLVE-TIME: tiempo por encima del cual cambia la imagen.

AUDIO LEVEL: volumen durante la reproducción de audio

COLOR-CB: señal de diferencia de color

COLOR-CR: señal de diferencia de color

BRIGHTNESS: brillo

VFX1: efectos visuales 1

VFX2: efectos visuales 2

VFX3: efectos visuales 3

VFX4: efectos visuales 4

OUTPUT-FADE: desvanecimiento de salida

T-BAR: *T bar*

Y Assign-XY (Link Y Assign-XY)

Especifica la Función V-LINK que se controlará al manipular el pad *Time Trip* en dirección Y (vertical) en modo XY.

Valor

OFF: el pad *Time Trip* no se usará.

PLAYBACK-SPEED: velocidad de reproducción

DISSOLVE-TIME: tiempo por encima del cual cambia la imagen.

AUDIO LEVEL: volumen durante la reproducción de audio

COLOR-CB: señal de diferencia de color

COLOR-CR: señal de diferencia de color

BRIGHTNESS: brillo

VFX1: efectos visuales 1

VFX2: efectos visuales 2

VFX3: efectos visuales 3

VFX4: efectos visuales 4

OUTPUT-FADE: desvanecimiento de salida

T-BAR: *T bar*

Assign-TT (V-LINK Assign-Time Trip)

Especifica la Función V-LINK que se controlará al manipular el pad *Time Trip* en Modo *Time Trip*.

Valor

OFF: el pad *Time Trip* no se usará.

TIME-TRIP: *Time Trip*

Conmutadores E1-E8



E1-E8 Assign (V-LINK Knob E1-E8 Assign)

Especifica la función V-LINK que se controlará desde los conmutadores E1-E8.

Valor

OFF: el pad *Time Trip* no se usará.

PLAYBACK-SPEED: velocidad de reproducción

DISSOLVE-TIME: tiempo por encima del cual cambia la imagen.

AUDIO LEVEL: volumen durante la reproducción de audio

COLOR-CB: señal de diferencia de color

COLOR-CR: señal de diferencia de color

BRIGHTNESS: brillo

VFX1: efectos visuales 1

VFX2: efectos visuales 2

VFX3: efectos visuales 3

VFX4: efectos visuales 4

OUTPUT-FADE: desvanecimiento de salida

Interruptor V-LINK Knob E1-E8 local

Especifica si los conmutadores *Assignable* E1-E8 se desconectarán del generador interno de sonido en modo V-LINK (OFF) o no (ON).

Valor: OFF, ON

Funciones relacionadas con el disco (Modo *Disk*)

Este modo le permitirá cargar un proyecto desde el disco al área de trabajo interna (*Load*), o guardar el proyecto del área de trabajo (*Save*). Podrá formatear un disco o copiar archivos y carpetas.

MEMO

En este capítulo denominamos la memoria interna y las tarjetas de memoria como "discos".

Sobre la utilidad *Disk*

La utilidad *Disk* contiene las siguientes funciones. En la pantalla *DISK UTILITY MENU* podrá seleccionar la función que desee ejecutarla.

Load Project

Esta función carga datos de proyectos del disco al área de trabajo de la unidad unidad V-Synth XT. → Pág. 132

Save Project

Esta función guarda datos de proyectos en disco. → Pág. 132

Clean Project

Esta función elimina archivos innecesarios del disco. → Pág. 133

Import Files

Importa patches o archivos wave individuales. → Pág. 133

Format

Formatea un disco. → Pág. 134

Tools

Copia o mueve un archivo o carpeta. → Pág. 135

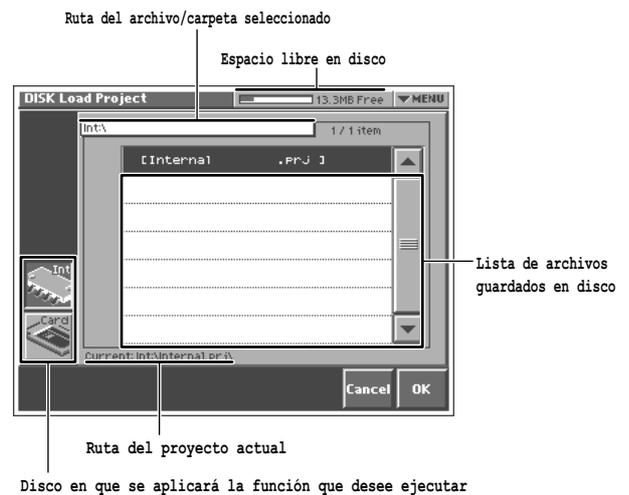
Operaciones básicas de la utilidad *Disk*

1. Si está usando una tarjeta de memoria, insertela en la ranura PC CARD.
2. Pulse [MODE] para acceder a la ventana V-SYNTH XT MODE MENU.
3. Pulse <DISK>.

Aparecerá la pantalla *DISK UTILITY MENU*.



4. Pulse el botón de la función que desee ejecutar. Aparecerá la pantalla de la Función que desee ejecutar.



Para detalles sobre las operaciones de las pantallas *Disk Utility*, consulte las explicaciones de las siguientes páginas.

5. Verifique el contenido de la pantalla y pulse <OK> para ejecutar.

Cuando la operación se haya completado, la pantalla indicará brevemente "COMPLETED!"

HINT

Para cancelar la operación, pulse <Cancel>.

6. Pulse [EXIT] para abandonar el Modo *Disk*.

NOTE

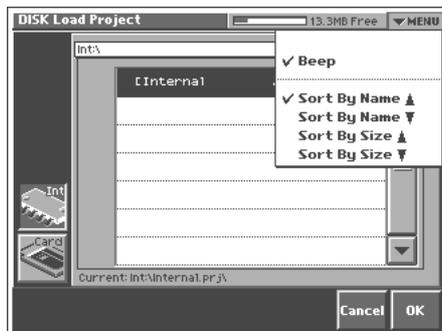
Nunca apague la unidad V-Synth XT mientras esté realizando una operación en Modo *Disk*, ya que podría dañar los archivos.

Ordenar los archivos de la lista *File*

En cada pantalla *Disk Utility*, podrá cambiar el orden de los archivos mostrados en la lista file.

1. En la parte superior derecha de la pantalla disk utility, pulse **<MENU>**.

Aparecerá el siguiente menú desplegable.



2. Elija el tipo de ordenación del menú desplegable.

<Sort By Name ▲>: orden alfabético o nombre de archivo.

<Sort By Name ▼>: orden alfabético inverso o nombre de archivo.

<Sort By Size ▲>: orden ascendente de tamaño de archivo.

<Sort By Size ▼>: orden descendente de tamaño de archivo.

Cargar un proyecto del disco a la unidad V-Synth XT (Función *Load Project*)

Esta función carga un proyecto del disco en el área de trabajo de la unidad V-Synth XT.

NOTE

Sea consciente de que si los *patches* creados en una unidad V-Synth con una versión del sistema anterior a la 2.0 (P. Ej., versiones 1.00 a 1.51) usan ondas PCM, estos *patches* no sonarán correctamente en la versión 2.0.

- **PATCHES QUE USAN UN OSCILADOR PCM**
- PATCHES QUE USAN ONDAS DE SONIDO PRESET**
 No son compatibles
 No se reproducirán correctamente en la versión 2.0
- **PATCHES QUE USAN ONDAS DE SONIDO USER**
 Totalmente compatibles
 Puede importarse y reproducirse en la versión 2.0
- **PATCHES QUE USAN UN OSCILADOR ANALÓGICO**
- **PATCHES QUE USAN UN OSCILADOR DE ENTRADA EXTERNA**
- Totalmente compatibles
 Puede importarse y reproducirse en la versión 2.0

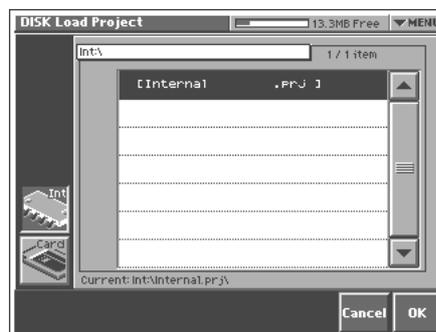
NOTE

Una vez cargado un proyecto el área de trabajo se reescribirá. Si el área de trabajo contiene datos importantes, deberá guardarlos en disco antes de cargar otros datos.

1. Acceda a la pantalla **DISK UTILITY MENU** (Pág. 131).

2. Pulse **<Load Project>**.

Aparecerá la pantalla *Disk Load Project*.



3. Para cargar el archivo desde la memoria interna, pulse **<Int>**. Para cargar el archivo desde una tarjeta de memoria, pulse **<Card>**. Luego seleccione el proyecto que desee cargar.

4. Pulse **<OK>**.

Aparecerá una ventana de aviso.



HINT

Si desea cancelar el procedimiento, pulse **<CANCEL>**.

5. Pulse **<EXECUTE>** para ejecutar la operación.

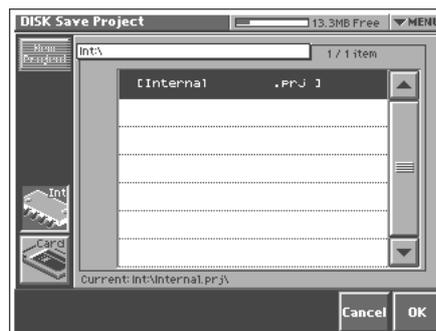
Guardar un proyecto en disco (Función *Save Project*)

Guarde un proyecto del área de trabajo en disco.

1. Acceda a la pantalla **DISK UTILITY MENU** (Pág. 131).

2. Pulse **<Save Project>**.

Aparecerá la pantalla *Disk Save Project*.



3. Para guardar en la memoria interna pulse <Int>. Para guardar en la tarjeta de memoria pulse <Card>. Luego seleccione el proyecto destino de la operación guardar.

HINT

Si desea guardar los datos como un nuevo proyecto, pulse <New Project>. Aparecerá la ventana PROJECT Name. Asigne un nombre al nuevo proyecto.

4. Pulse <OK>.

Aparecerá una ventana de aviso WARNING.



HINT

Si desea cancelar el procedimiento pulse <CANCEL>.

5. Pulse <EXECUTE> para ejecutar la operación.

Elimine archivos innecesarios (Función *Clean Project*)

Esta función le permite limpiar el contenido del disco borrando archivos innecesarios de la unidad V-Synth XT u ondas de sonido que ningún *patch* utilice. Esta operación liberará espacio disponible en disco. También puede utilizarse para renombrar los *patches/waves* para reasignar los números que no se estuvieran usando.

* Los números de *patch* (493–512) usados en el Modo Rhythm (Pág. 102) no se renombrarán.

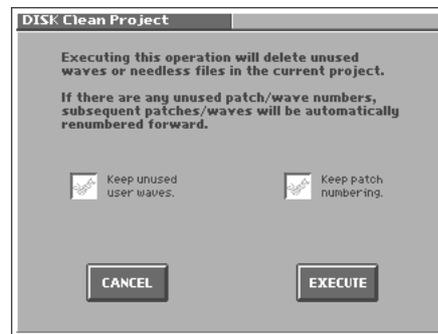
MEMO

Si el proyecto actual está en la memoria interna, toda la memoria interna se limpiará. Si está en una tarjeta de memoria sólo se limpiará el proyecto actual.

1. Acceda a la pantalla DISK UTILITY MENU.

2. Pulse <Clean Project>.

Aparecerá la pantalla DISK Clean Project.



3. Pulse las casillas de selección para elegir si la orden *Clean Project* se ejecutará o no.

Conservar ondas User sin uso:

Seleccione esta casilla si desea conservar todas las ondas wave que haya importado de un dispositivo externo (ondas user).

Conservar numeración *patch*:

Seleccione esta casilla si no desea dar una nueva numeración a los *patches* para llenar números de *patch* vacíos.

4. Pulse <EXECUTE> para ejecutar la operación.

Importar *patches* individuales o archivos *wave* (Función Import Files)

Es posible importar *patches* o archivos *wave* o carpetas individuales al área de trabajo de la unidad V-Synth XT.

NOTE

Sea consciente de que si los *patches* creados en la unidad V-Synth con una versión del sistema anterior a la versión 2.0 (P.Ej, versiones 1.00 a 1.51 del sistema) usan ondas PCM preset, estos *patches* no se reproducirán correctamente en la versión 2.0.

■	PATCHES QUE USAN UN OSCILADOR PCM
×	PATCHES QUE USAN ONDAS DE SONIDO PRESET No son compatibles No se reproducirán correctamente en la versión 2.0
○	PATCHES QUE USAN ONDAS DE SONIDO USER Totalmente compatibles Puede importarse y reproducirse en la versión 2.0
■	PATCHES QUE USAN UN OSCILADOR ANALÓGICO
■	PATCHES QUE USAN UN OSCILADOR DE ENTRADA EXTERNA
○	Totalmente compatibles Puede importarse y reproducirse en la versión 2.0

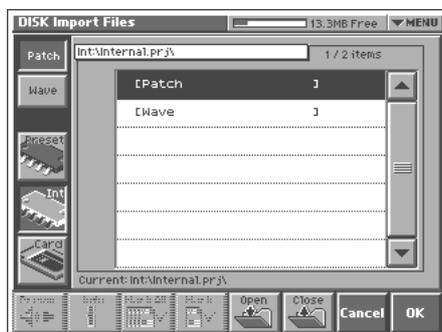
NOTE

Los datos se importarán a números sin uso de *patches/wave*. Importar no es posible si no hay *patches* o *waves* vacíos.

1. Acceda a la pantalla DISK UTILITY MENU (Pág. 131).

2. Pulse <Import Files>.

Aparecerá la pantalla Disk Import Files.



3. Pulse <Patch> si desea importar un *patch*, o pulse <Wave> si desea importar una onda wave.

4. Pulse <Preset> si desea importar de la memoria preset, pulse <Int> si desea importar desde la memoria interna o pulse <Card> si desea importar desde una tarjeta de memoria.

5. De la lista a *File*, seleccione el archivo/carpeta que desee importar.

Podrá usar las siguientes funciones. Pulse el botón apropiado.

Prevw: preescucha del archivo seleccionado (.w00/.wav/.aif).

Info: information del archivo seleccionado.

Mark All: marca todos los archivos/carpetas de la lista file.

Mark: marca un archivo/carpeta de la lista file.

Open: abre la carpeta seleccionada.

Close: mueve a la carpeta siguiente.

MEMO

Si ha seleccionado un *patch* cuyo parámetro *Oscillator Type* es "PCM", la onda usada por el *patch* también se importará.

6. Pulse <OK>.

Aparecerá una pantalla de aviso.



HINT

Si desea cancelar el procedimiento pulse <CANCEL>.

7. Pulse <EXECUTE> para ejecutar la operación.

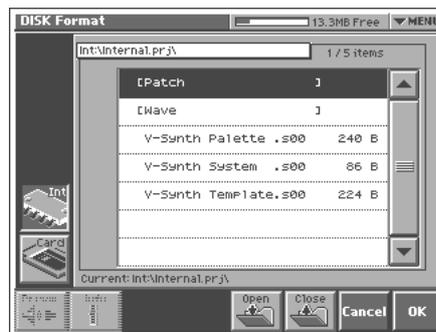
Reiniciar un disco (Función Format)

Es posible formatear un disco borrando todos los datos que contiene.

1. Acceda a la pantalla DISK UTILITY MENU (Pág. 131).

2. Pulse <Format>.

Aparecerá la pantalla Disk Format.



3. Si desea formatear la memoria interna pulse <Int>. Si desea formatear una tarjeta de memoria, pulse <Card>.

Podrá usar las siguientes funciones. Pulse el botón apropiado.

Prevw: preescucha del archivo seleccionado (.w00/.wav/.aif).

Info: information del archivo seleccionado.

Mark All: marca todos los archivos/carpetas de la lista file.

Mark: marca un archivo/carpeta de la lista file.

Open: abre la carpeta seleccionada.

Close: mueve a la carpeta siguiente.

4. Cuando formatee una tarjeta de memoria, aparecerá la ventana VOLUME Name, que le permitirá asignar un nuevo nombre.

5. Pulse <OK>.

Aparecerá una pantalla de aviso.



HINT

Si desea cancelar el procedimiento pulse <CANCEL>.

6. Pulse <EXECUTE> para ejecutar la operación.

Funciones relacionadas con archivos y carpetas (*Tools*)

Podrá gestionar archivos y carpetas copiándolos o moviéndolos.

Copiar archivos/carpetas (Función Copy)

1. Acceda a la pantalla DISK UTILITY MENU (Pág. 131).

2. Pulse <Tools>.

Aparecerá la pantalla *Disk Tools*.



3. Pulse <Copy>.

4. Si desea copiar desde la memoria interna, pulse <Int>. Si desea copiar desde una tarjeta de memoria, pulse <Card>.

5. En la lista de archivos, seleccione el archivo o carpeta que desee copiar.

Podrá usar las siguientes funciones. Pulse el botón apropiado.

Prevw: preescucha del archivo seleccionado (.w00/.wav/.aif).

Info: information del archivo seleccionado.

Mark All: marca todos los archivos/carpetas de la lista file.

Mark: marca un archivo/carpeta de la lista file.

Open: abre la carpeta seleccionada.

Close: mueve a la carpeta siguiente.

6. Pulse <OK>.

Aparecerá la pantalla *Disk Tools Copy Destination*.



7. Si desea copiar a la memoria interna, pulse <Int>. Si desea copiar en una tarjeta de memoria, pulse <Card>.

8. En la lista de archivos seleccione el archivo o carpeta destino de la copia.

Podrá usar las siguientes funciones. Pulse el botón apropiado.

Prevw: preescucha del archivo seleccionado (.w00/.wav/.aif).

Info: information del archivo seleccionado.

Mark All: marca todos los archivos/carpetas de la lista file.

Mark: marca un archivo/carpeta de la lista file.

Open: abre la carpeta seleccionada.

Close: mueve a la carpeta siguiente.

9. Pulse <OK>.

Aparecerá una ventana de aviso.



HINT

Si desea cancelar el procedimiento en este punto, pulse <CANCEL>.

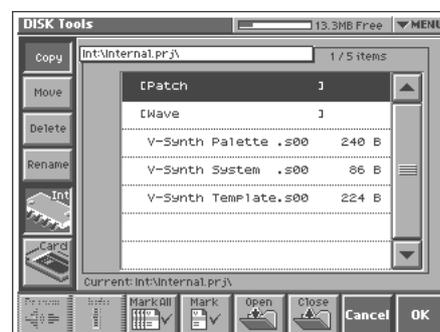
10. Pulse <EXECUTE> para ejecutar la operación.

Mover archivos/carpetas (Función Move)

1. Acceda a la pantalla DISK UTILITY MENU (Pág. 131).

2. Pulse <Tools>.

Aparcerá la pantalla *Disk Tools*.



3. Pulse <Move>.

4. Si desea mover un archivo o carpeta desde la memoria interna, pulse <Int>. Si desea moverlo a una tarjeta de memoria, pulse <Card>.

5. En la lista de archivos, seleccione el archivo o carpeta que desee mover.

Podrá usar las siguientes funciones. Pulse el botón apropiado.

Prevw: preescucha del archivo seleccionado (.w00/.wav/.aif).

Info: information del archivo seleccionado.

Mark All: marca todos los archivos/carpetas de la lista file.

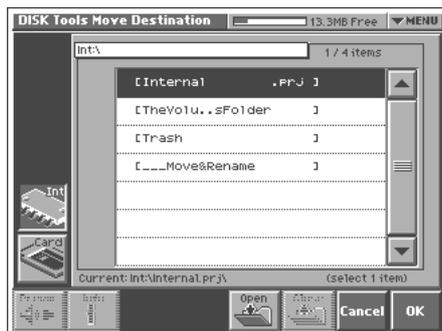
Mark: marca un archivo/carpeta de la lista file.

Open: abre la carpeta seleccionada.

Close: mueve a la carpeta siguiente.

6. Pulse <OK>.

Aparecerá la pantalla Disk Tools Move Destination.



7. Si desea mover un archivo o carpeta a la memoria interna, pulse <Int>. Si desea moverlo a una tarjeta de memoria, pulse <Card>.

8. En la lista de archivos, seleccione el archivo o carpeta de destino.

Podrá usar las siguientes funciones. Pulse el botón apropiado.

Prevw: preescucha del archivo seleccionado (.w00/.wav/.aif).

Info: information del archivo seleccionado.

Open: abre la carpeta seleccionada.

Close: mueve a la carpeta siguiente.

9. Pulse <OK>.

Aparecerá una pantalla de aviso.



HINT

Para cancelar el procedimiento pulse <CANCEL>.

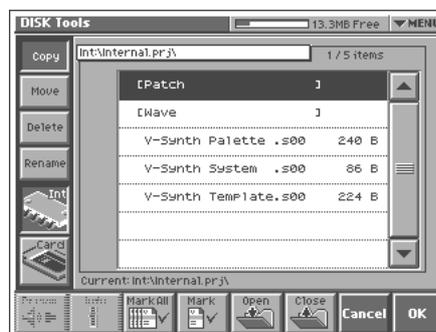
10. Pulse <EXECUTE> para ejecutar la operación.

Borrar archivos/carpetas (Función Delete)

1. Acceda a la pantalla DISK UTILITY MENU (Pág. 131).

2. Pulse <Tools>.

Aparecerá la pantalla Disk Tools.



3. Pulse <Delete>.

4. Si desea borrar un archivo o carpeta de la memoria interna, pulse <Int>. Si desea borrarlo de una tarjeta de memoria, pulse <Card>.

5. En la lista de archivos, seleccione el archivo o carpeta.

Podrá usar las siguientes funciones. Pulse el botón apropiado.

Prevw: preescucha del archivo seleccionado (.w00/.wav/.aif).

Info: information del archivo seleccionado.

Mark All: marca todos los archivos/carpetas de la lista file.

Mark: marca un archivo/carpeta de la lista file.

Open: abre la carpeta seleccionada.

Close: mueve a la carpeta siguiente

6. Pulse <OK>.

Aparecerá una pantalla de aviso.



HINT

Para cancelar el procedimiento pulse <CANCEL>.

7. Pulse <EXECUTE> para ejecutar la operación.

Renombrar archivos/carpetas (Función *Rename*)

1. Acceda a la pantalla DISK UTILITY MENU (Pág. 131).

2. Pulse <Tools>.

Aparecerá la pantalla Disk Tools.



3. Pulse <Rename>.

4. Si desea renombrar un archivo o carpeta de la memoria interna, pulse <Int>. Si desea renombrarlo de una tarjeta de memoria, pulse <Card>.

5. En la lista de archivos, seleccione el archivo o carpeta de destino.

Podrá usar las siguientes funciones. Pulse el botón apropiado.

Prevw: preescucha del archivo seleccionado (.w00/.wav/.aif).

Info: information del archivo seleccionado.

Open: abre la carpeta seleccionada.

Close: mueve a la carpeta siguiente.

6. Pulse <OK>.

Aparecerá la ventana Rename.



7. Pulse en las teclas numéricas de la pantalla táctil para introducir el nuevo nombre en la casilla de texto.

Funciones de las teclas en pantalla:

<<->: mueve el cursor de la casilla del texto a la posición de entrada que desee.

<Shift>: active este parámetro para seleccionar mayúsculas.

<Insert>: active este parámetro para introducir un caracter en la posición del cursor.

<Clear>: borra todos los caracteres de la casilla de texto.

<Delete>: elimina el caracter de la posición del cursor.

<Back>: elimina el caracter precedente a la posición del cursor.

HINT

También podrá mover la posición de entrada del cursor pulsando los botones [◀][▶]. Pulsando [▲] cambiará a mayúsculas en la posición del cursor, y pulsando [▼] lo cambiará a minúsculas.

8. Al finalizar pulse <OK>.

Conectar su ordenador vía USB (Modo USB)

Sobre las funciones *USB*

La unidad V-Synth XT tiene tres funciones USB: **storage** para transferir archivos, **MIDI** para enviar y recibir mensajes MIDI, y la función **USB audio device**.

Requerimientos del sistema:

- Windows XP/2000/Me
- Mac OS X 10.2.3 o posterior
- Mac OS 9.0.4 o posterior

Instalación y configuración del controlador

Para usar la unidad V-Synth XT desde su ordenador como un dispositivo USB, primero deberá instalar el controlador USB.

El controlador apropiado y el procedimiento de instalación dependerán de su sistema y de los programas que esté usando. Asegúrese de leer el archivo Readme del CD-ROM antes de la instalación.

Windows XP/2000

→ \DriverV-SynthXT\Usb_xp2k\README_E.HTM

Windows Me

→ \DriverV-SynthXT\Usb_me\README_E.HTM

Mac OS X

→ \DriverV-SynthXT\MacOSX\Readme_E.htm

Mac OS 9

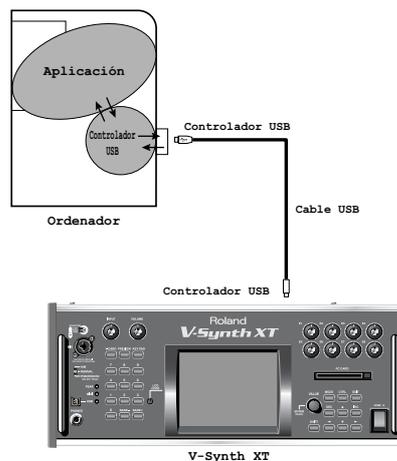
→ \DriverV-SynthXT\MacOS9\English\Readme_E.htm

Intercambiar archivos MIDI con su ordenador (Función *MIDI*)

¿Qué es el controlador USB MIDI?

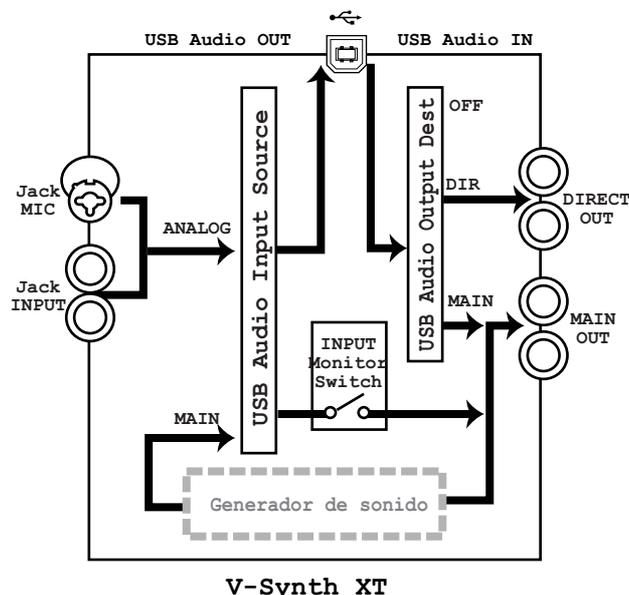
Es un programa que transfiere datos entre la unidad V-Synth XT y la aplicación (programa secuenciador, etc.) funcionando en el ordenador conectado vía USB.

El controlador USB MIDI envía datos de la aplicación a la unidad V-Synth XT, y de la unidad V-Synth XT a la aplicación.



Flujo de señal de audio USB (Función *USB audio device*)

El flujo de señal de audio USB aparece en la siguiente ilustración. Para detalles sobre los ajustes USB, consulte "Audio I/F" (Pág. 126).



Transferencia de archivos a o desde su ordenador (Función Storage)

Si conecta la unidad V-Synth XT con su ordenador mediante un cable USB, podrá transferir archivos como proyectos, *patches*, datos *wave* de la memoria interna o de una tarjeta de memoria a y desde el disco duro u otros medios de su ordenador, para realizar una copia de seguridad de sus datos.

Puede usar un programa informático para editar ondas de sonido que haya creado en la unidad V-Synth XT. Inversamente, los datos *wave* creados en su ordenador pueden usarse en la unidad V-Synth XT. De este modo la Función *USB Storage* le permitirá transferir archivos como *patch* y *waves* a o desde un ordenador conectado.

NOTE

Nunca conecte o desconecte el cable USB ni apague la unidad mientras transfiere datos.

Para el resto del procedimiento, lea las secciones "Usuarios de Windows Me/2000/XP" o "usuarios de Macintosh" como sea necesario.

Windows users: Pág. 139.

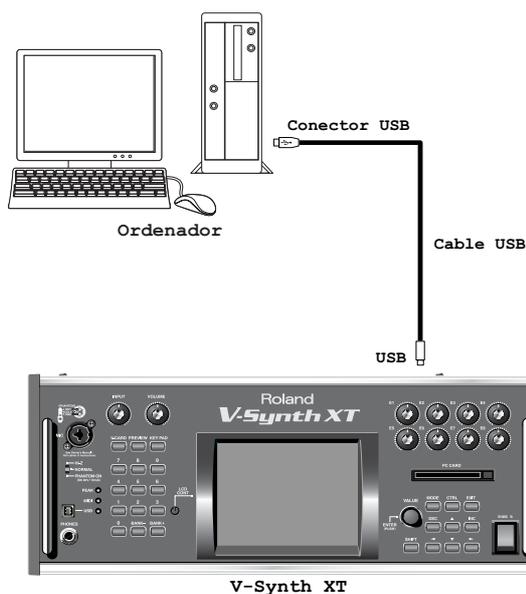
Macintosh users: Pág. 141.

Usuarios de Windows

- Usuarios de Windows XP/2000/Me o posterior

Conectar la unidad V-Synth XT a su ordenador

1. Asegúrese de que la unidad V-Synth XT está apagada.
2. Inicie su ordenador.
3. Conecte la unidad V-Synth XT y su ordenador mediante un cable USB.



4. Encienda la unidad V-Synth XT.
5. Si está usando una tarjeta de memoria, insertela en la ranura PC CARD.
6. Pulse [MODE] para acceder a la ventana V-SYNTH XT MODE MENU.
7. Pulse <USB>.

Aparecerá la pantalla *USB Storage*.



Conectar su ordenador vía USB (Modo USB)

8. Pulse <Internal> o <PC Card> para establecer la conexión con su ordenador.

<Internal>: monta la memoria interna de como una unidad externa en su ordenador.

<PC Card>: monta la tarjeta de memoria como una unidad externa en su ordenador.

NOTE

No es posible seleccionar "PC Card" si no ha insertado una tarjeta de memoria en la ranura PC CARD.

9. Cuando la conexión USB se haya establecido, empezará la instalación del controlador. Aparecerá el cuadro de diálogo "Nuevo hardware encontrado" cerca de la barra de tareas de windows.

La instalación es completamente automática. Porfavor espere a que se haya completado.

10. Cuando la instalación se haya completado, abra *Mi PC* y verá un nuevo icono de unidad.

In Windows Me/2000, a drive icon named "Removable Disk" will appear. In Windows XP, the drive icon will be named "V-SYNTH XT" if you selected "Internal." If you selected "PC Card," it will show the volume label that you assigned when formatting the card. If you formatted the card on the V-Synth XT, the volume label will be "PC CARD."

11. Once the V-Synth XT is connected, you can transfer files by operating your computer.

NOTE

No realice las siguientes operaciones mientras el indicador "Access" de la pantalla *USB Storage* está parpadeando. Esto causará que su ordenador se bloquee y puede dañar los archivos en disco.

- No desconecte el cable USB
- No retire la tarjeta de memoria mientras se esté accediendo a ella
- Evite que el ordenador entre en modo de suspensión, hibernación, no lo reinicie ni lo apague
- No apague la unidad V-Synth XT.

Seleccionar la unidad conectada

Cuando la unidad esté conectada USB no habrá modo de cambiar entre "Internal" (memoria interna de V-Synth XT) y "PC Card" (tarjeta de memoria insertada en la unidad V-Synth XT).

1. En la pantalla *V-Synth XT USB Storage*, asegúrese de que "Access" no está parpadeando.
2. En *Mi PC*, haga click con el botón derecho en el icono "Disco extraíble" y ejecute "Eject".
3. En la pantalla *V-Synth XT USB Storage*, pulse <Internal> or <PC Card> para cambiar de unidad.

Cerrar la pantalla *USB Storage*

1. En la pantalla *V-Synth XT USB Storage*, asegúrese de que "Access" no esté parpadeando.
2. En *Mi PC*, haga click con el botón derecho en "Removable Disk" y pulse "Expulsar".
3. Pulse [EXIT].
La pantalla USB Storage se cerrará.

NOTE

Si pulsa [EXIT] sin realizar la operación "Expulsar" en su ordenador, aparecerá una pantalla de aviso WARNING como la siguiente.



Pulse <EXECUTE> para cerrar la ventana sólo si no puede realizar la operación "Expulsar" en su ordenador.

Cancelar la conexión USB

Una vez conectada la unidad V-Synth XT y su ordenador en la Función *Storage*, deberá cancelar la conexión USB con su ordenador antes de realizar cualquiera de las siguientes acciones:

- Desconectar el cable USB
- Apagar la unidad V-Synth XT mientras el cable USB esté conectado

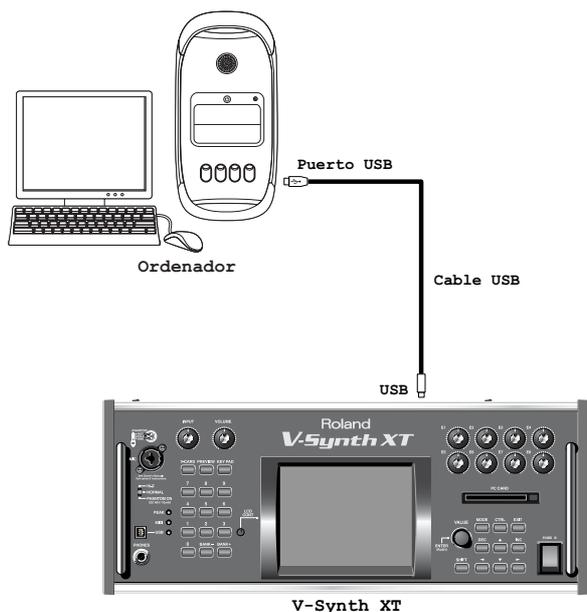
1. Use "Expulsar hardware" (en la barra de tareas de la parte inferior de la pantalla) para cancelar la conexión con la unidad V-Synth XT.

El icono "Disco extraíble" desaparecerá de *Mi PC*, y la conexión USB se cancelará.

🍏 Usuarios de Macintosh

Conectar la unidad V-Synth XT a su ordenador

1. Asegúrese de apagar la unidad V-Synth XT.
2. Inicie su ordenador.
3. Conecte la unidad V-Synth XT y su ordenador mediante un cable USB.



4. Apague la unidad V-Synth XT.
5. Si está usando una tarjeta de memoria, insértela en la ranura PC CARD.
6. Pulse [MODE] para acceder a la ventana V-SYNTH XT MODE MENU.
7. Pulse <USB>.

Aparecerá la pantalla USB Storage.



8. Pulse <Internal> o <PC Card> para establecer la conexión con su ordenador.

<Internal>: monta la memoria interna como una unidad externa en su ordenador.

<PC Card>: monta la tarjeta de memoria como una unidad externa en su ordenador.

NOTE

No es posible seleccionar "PC Card" si no ha insertado una tarjeta de memoria en la ranura PC CARD.

9. Cuando haya establecido la conexión USB, aparecerá un nuevo icono de unidad en su escritorio.

Si ha seleccionado "Internal", aparecerá un icono de unidad llamado "V-SYNTH XT". Si ha seleccionado "PC Card", mostrará la etiqueta del volumen que asignó a formatear la tarjeta. Si formateó la tarjeta en la unidad V-Synth XT, la etiqueta será "PC CARD".

10. Una vez conectada, la unidad V-Synth XT, usted podrá transferir archivos desde su ordenador.

NOTE

No realice las siguientes operaciones mientras el indicador "Access" de la pantalla USB Storage está parpadeando. Esto causará que su ordenador se bloquee y puede dañar los archivos en disco.

- No desconecte el cable USB
- No retire la tarjeta de memoria mientras se esté accediendo a ella
- Evite que el ordenador entre en modo de suspensión, hibernación, no lo reinicie ni lo apague
- No apague la unidad V-Synth XT.

Cambiar la unidad conectada

Cuando la unidad esté conectada vía USB este es el modo para cambiar entre "Internal" (memoria interna de V-Synth XT) y "PC Card" (tarjeta de memoria insertada en la unidad V-Synth XT).

1. En la pantalla V-Synth XT USB Storage, asegúrese de que "Access" no está parpadeando.
2. Seleccione el icono V-Synth XT en su escritorio y elija "Eject" del menu "Special", o arrastre el icono a la basura.
3. En la pantalla V-Synth XT USB Storage, pulse <Internal> or <PC Card> para cambiar de unidad.

Cerrar la pantalla USB Storage

1. En la pantalla V-Synth XT USB Storage, asegúrese que "Access" (el indicador) no está parpadeando.
2. Seleccione el icono de la unidad V-Synth XT en el escritorio, y arrástrelo a la basura "trash".
Alternativamente, seleccione una de las siguientes órdenes:
 - En OS X: del menú "Files", seleccione "Eject "V-SYNTH XT""
 - En OS 9: del menú "Special" seleccione "Eject"
3. Pulse [EXIT].
La pantalla USB Storage se cerrará.

NOTE

Si pulse [EXIT] sin realizar la operación "Eject" de su ordenador, aparecerá una pantalla de aviso WARNING como la siguiente.



Pulse <EXECUTE> para cerrar esta ventana sólo si no puede realizar la operación "Eject".

Cancelar la conexión USB

Una vez conectada la unidad V-Synth XT y su ordenador mediante la función Storage, deberá cancelar la conexión USB en su ordenador antes de realizar las siguientes acciones:

- Desconectar el cable USB
 - Apagar la unidad V-Synth XT con el cable USB conectado
1. Seleccione el icono de la unidad V-Synth XT en el escritorio y arrástrelo a la papelera.
Alternativamente puede seleccionar una de las siguientes órdenes:
 - En OS X: del menú "archivos", seleccione "Eject "V-SYNTH XT""
 - En OS 9: del menú "Special", seleccione "Eject"

Ejemplos de uso de la Función *Storage*

Realizar copias de seguridad de datos *Patch* y *Wave* de la unidad V-Synth XT

Al usar la Función USB Storage, los datos de la unidad V-Synth XT pueden dañarse si utiliza su ordenador incorrectamente o si este llegara a bloquearse. Como precaución, recomendamos que haga una copia de seguridad como se describe a continuación.

Copia de seguridad de los datos internos de V-Synth XT en su ordenador

1. Use un cable USB para conectar V-Synth XT a su ordenador como se describe en “Conectar V-Synth XT con su ordenador” (Pág. 140, Pág. 141).
2. Mediante su ordenador, copie los archivos y carpetas de V-Synth XT en una unidad (P. Ej., disco duro) de su ordenador.
3. Cancele la conexión USB (Pág. 140, Pág. 142).

Cargar datos de copia de seguridad de su ordenador a la unidad V-Synth XT

1. Use un cable USB para conectar la unidad V-Synth XT con su ordenador como se describe en “conectar la unidad V-Synth XT a su ordenador” (Pág. 140, Pág. 141).
2. Mediante su ordenador, copie los archivos y carpetas que haya guardado previamente en su ordenador en la unidad V-Synth XT.
3. Cancele la conexión USB (Pág. 140, Pág. 142).

Cargar un archivo de audio (Formato *WAV/AIFF*) de su ordenador a la unidad V-Synth XT (Función *Import*)

Los archivos de audio WAV/AIFF creados por otro dispositivo pueden cargarse en la unidad V-Synth XT y usarse del mismo modo que los datos que haya muestreado en V-Synth XT.

1. Use un cable USB para conectar la unidad V-Synth XT con su ordenador como se describe en “Conectar la unidad V-Synth XT con su ordenador” (Pág. 140, Pág. 141).
2. De su ordenador, copie (arrastre y suelte) el archivo de audio guardado en su ordenador en la carpeta *****.prj de la unidad V-Synth XT.
3. Cancele la conexión USB (Pág. 140, Pág. 142).
4. Use el Menú Import (Importar archivos, Pág. 133) del modo Disk de la unidad V-Synth XT para importar el archivo que copió en el paso 2.
5. Use la Función Preview del Modo Sample (Pág., 114) para verificar que los datos importados sonarán correctamente.
6. Use la orden Save del Modo Sample (o la orden Save Proyecto del Modo Disk) para guardar el proyecto.
7. Use el menú Tools del Modo Disk (Tools, Pág. 135) para borrar los datos que copió en el paso 2.

Conectar su ordenador vía USB (Modo USB)

La estructura de archivos de V-Synth XT

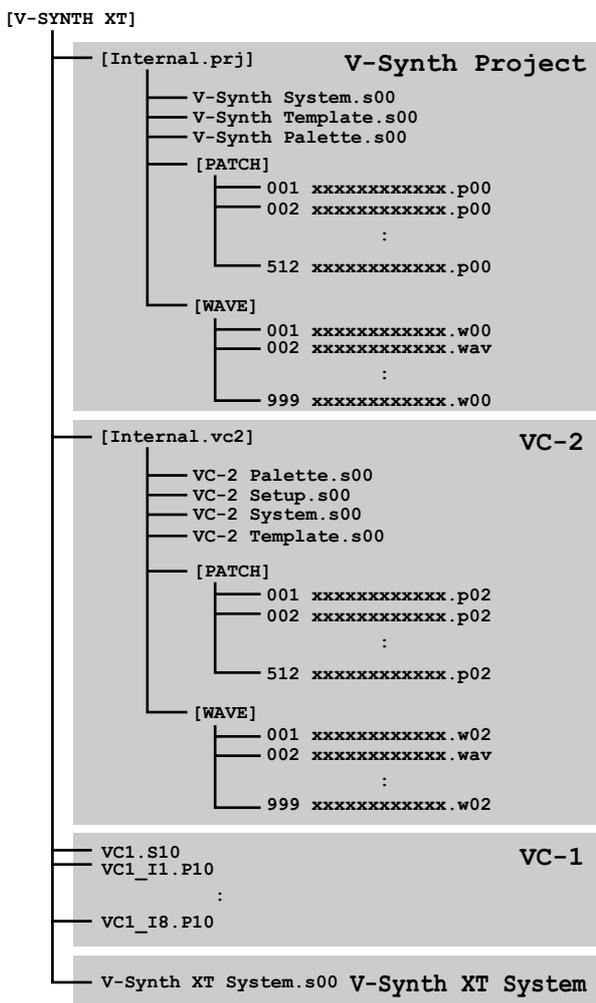
Como puede ver en su ordenador, la estructura de archivos de V-Synth XT es la siguiente.

No realice operaciones en su ordenador para borrar (formatear) o renombrar estas carpetas o archivos.

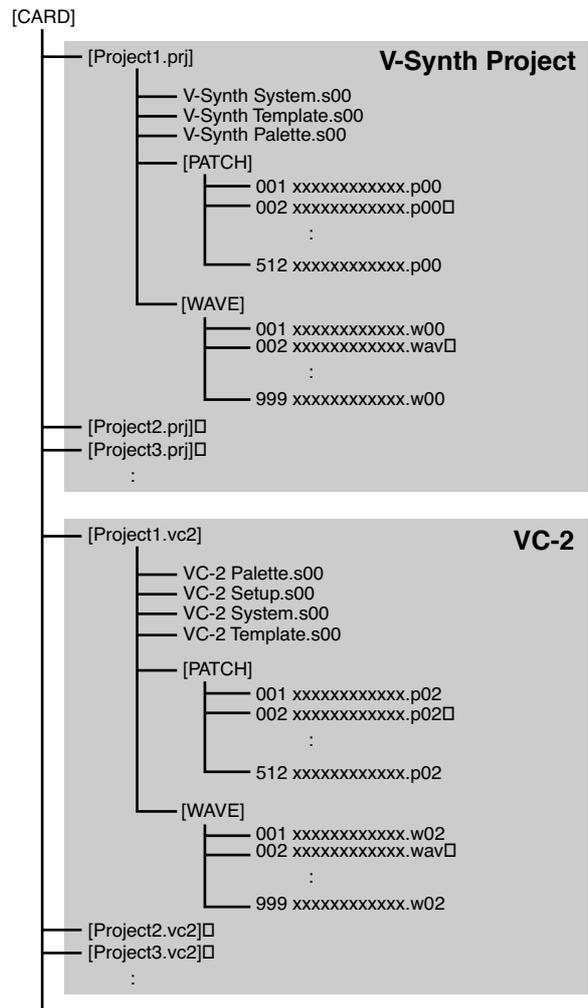
Si la unidad V-Synth XT deja de funcionar correctamente, corte la conexión USB entre el ordenador y la unidad V-Synth XT (Pág. 140, Pág. 142), y luego lleve a cabo la orden Factory Reset (Pág. 147).

Esto borrará todos los datos guardados en la unidad V-Synth XT. Como precaución, recomendamos que siempre haga una copia de seguridad de sus datos (Pág. 143).

Memoria interna



Tarjetas PC



* La unidad VC-1 integrada en la unidad V-Synth XT no puede cargar archivos directamente desde una tarjeta PC. (Usa sólo la memoria interna).

Usar V-Synth Librarian

V-Synth Librarian es una aplicación que le permitirá usar su ordenador para gestionar proyectos, *patches*, y ondas de sonido de la memoria interna de la unidad V-Synth XT o en una tarjeta PC como librería de datos.

NOTE

V-Synth Librarian soporta sólomente proyectos "V-Synth", *patches*, y *waves*. No soporta datos "V-Card (VC-1, VC-2)".

Características de V-Synth Librarian

- Podrá arrastrar y soltar *patches* o datos *wave* para copiarlos o moverlos entre múltiples proyectos mientras preserva los vínculos entre *patches*.
- Podrá unir los *patches* que desee desde múltiples proyectos, y ordenarlos en el orden que los utiliza en sus canciones.
- Es posible importar varios tipos de datos *wave* (WAV/AIFF/VPW), y por tanto podrá usar datos de audio creados mediante otro software en su ordenador en un proyecto de V-Synth.

* Si ha guardado un proyecto finalizado en el disco duro de su ordenador, envíelo a su ordenador vía USB a la memoria interna de la unidad V-Synth XT o a una tarjeta PC para poder usarlo. Para detalles sobre el uso de este programa, haga click en "Ayuda"- "Usar V-Synth Librarian" en el menú que aparece después de iniciar el software.

Instalación

Usuarios de Windows

Para instalar el programa, haga doble click en el icono instalador situado en \Librarian.

Usuarios de MacOS

Para instalar el programa, haga doble click en el icono instalador situado en \Librarian\English.

Requerimientos del sistema

Windows

Sistema operativo:

- Microsoft® Windows® XP Home/XP Professional
- Microsoft® Windows® 2000 Professional
- Microsoft® Windows® Me

CPU/Clock:

- Procesador Pentium®/Celeron™ 400 MHz o superior
- Procesador Pentium® III 500 MHz o superior (recomendado)

Memoria (RAM):

- 128 MB o más
- 256 MB o más (recomendado)

Pantalla/Colores:

- 1024 x 768 o superior / 65,536 colores (alta resolución 16 bits) o superior

Disco Duro:

- 32 MB o superior

MacOS

Sistema operativo:

- Mac OS (Classic) 9.0.4 o posterior
- Mac OS (X) 10.2 o posterior

CPU/Clock:

- PowerPC G3 233 MHz o superior (Classic)
- PowerPC G3 500 MHz o superior (X)

Memoria (RAM):

- 128 MB o mayor
- 256 MB o mayor (recomendado)

Pantalla/Colores:

- 1024 x 768 o mayor / 32,000 colores o más

Disco duro:

- 32 MB o mayor.

* Roland Corporation no asume responsabilidad alguna de los daños (incluyendo pero no limitados a la pérdida de beneficios, pérdida de datos, y cualquier pérdida monetaria) que pueda derivarse del uso de este programa o de la incapacidad para usarlo.

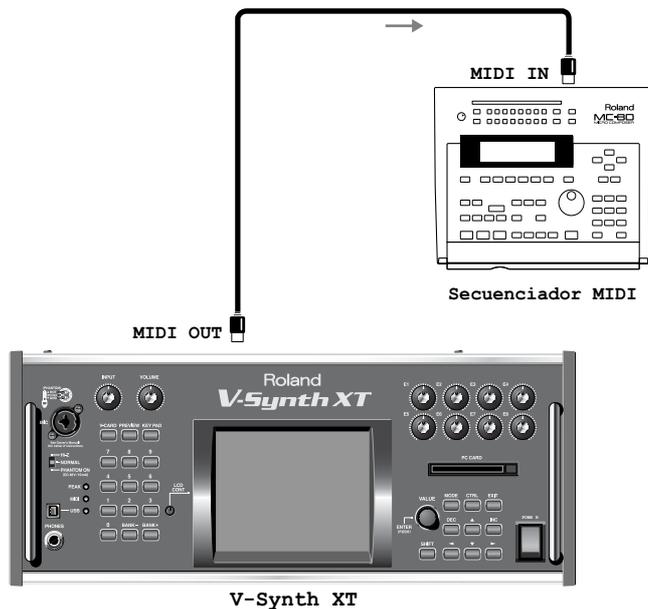
* Este producto ha sido testado en ordenadores que cumplen los requerimientos anteriores, sin embargo esto no garantiza el buen funcionamiento en cualquier ordenador que los cumpla. Por favor, sea consciente de que incluso bajo las mismas condiciones, las diferencias en el diseño de un ordenador en particular o diferencias en su entorno operativo pueden causar diferencias en la capacidad de procesamiento.

Otras funciones

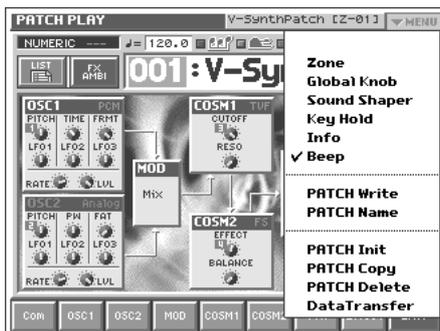
Transmitir datos a un dispositivo MIDI externo (Función Data Transfer)

Patch, configuración y los ajustes de sistema se transmitirán a un dispositivo MIDI externo. Esta operación se denomina **bulk dump**. Úse este procedimiento cuando desee conectar otra unidad V-Synth XT e interpretar usando los mismos datos, o guardar sus datos en un dispositivo MIDI externo como precaución contra la pérdida de datos de sonido o ajustes de sistema.

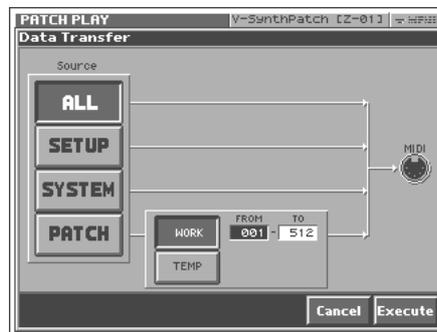
Para transmitir los datos a un dispositivo MIDI externo, conecte un dispositivo MIDI y la unidad V-Synth XT como se indica.



1. Pulse **<▼ MENU>** en la parte superior derecha de la pantalla. Aparecerá un menú desplegable.



2. En el menú desplegable, pulse **<Data Transfer>**. Aparecerá la ventana *Data Transfer*.



3. En "Source", seleccione el tipo de datos que desee transmitir.
 - <ALL>**: patch, configuración, sistema
 - <SETUP>**: configuración
 - <SYSTEM>**: sistema
 - <PATCH>**: patch

Si seleccionó **<PATCH>**, especifique el *patch* que se enviará.

 - <WORK>**: transmite *patches* del área trabajo. Use los campos "FROM" - "TO" para especificar el rango de números de *patch* (001-512) que se transmitirá.
 - <TEMP>**: transmit *patch* del área temporal.
4. Ajuste el dispositivo MIDI externo para que pueda recibir datos, y pulse **<Execute>** para transmitir los datos. Mientras transmite los datos, la pantalla indicará "Transmitting..." cuando "COMPLETED!" aparezca en pantalla, se habrá completado.

HINT

Para tener la transmisión, pulse **<ABORT>**.

Recuperar los ajustes de fábrica (Función Factory Reset)

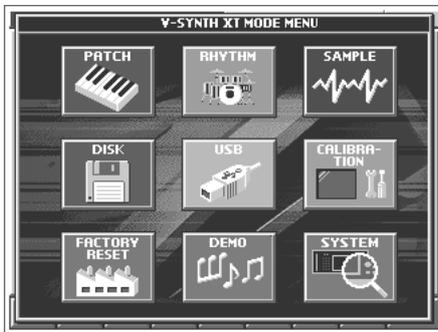
Recupera todos datos en la unidad V-Synth XT a su condición de fábrica (Función Factory Reset).

NOTE

Si hay datos importantes que haya creado almacenados en la memoria interna de la unidad V-Synth XT, todos se descartarán al realizar una operación Factory Reset. Si desea conservar los datos existentes, guárdelos en una tarjeta de memoria (Pág. 132), en un ordenador vía USB (Pág. 143) o transmítalos a un dispositivo MIDI externo y guárdelos (Pág. 146).

1. Pulse [MODE].

Aparecerá la ventana V-SYNTH XT MODE MENU.



2. Pulse <FACTORY RESET>.

Aparecerá la pantalla Factory Reset .



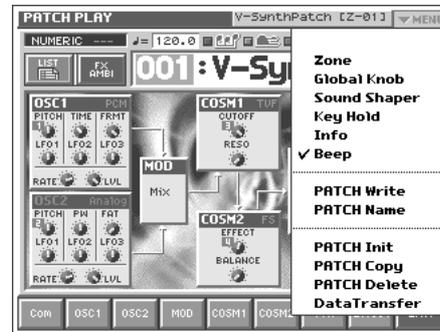
3. Pulse <Execute> para ejecutar la Función Factory Reset.

Cuando la pantalla indique "COMPLETED!", la operación Factory Reset se habrá completado.

Visualizar información diversa (Info)

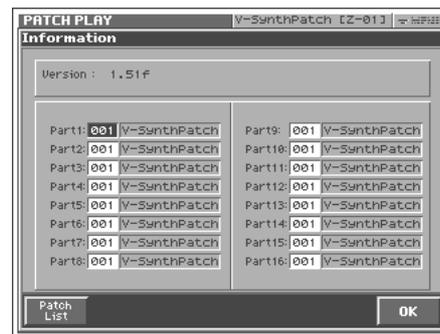
1. En la parte superior derecha de la pantalla, pulse <▼ MENU>.

Aparecerá un menú desplegable.



2. En el menú pulse <Info>.

Aparecerá la ventana PATCH Information.



Esta ventana muestra la siguiente información.

Version: versión del programa V-Synth XT

Part: número y nombre del *patch* asignado a cada parte

3. Cuando haya finalizado de visualizar la información, pulse <OK> para cerrar la ventana.

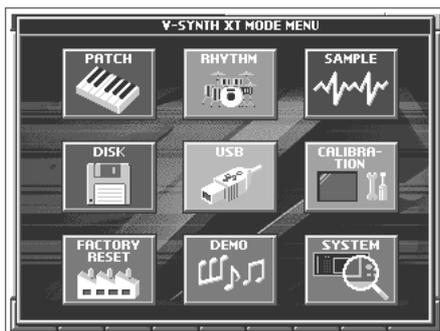
Ajustar la sensibilidad de la pantalla táctil (Modo *Calibration*)

Ajustar la sensibilidad de la pantalla táctil

Realice este ajuste si en panel táctil no responde como usted espera.

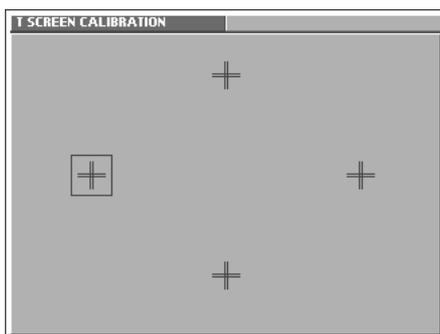
1. Pulse [MODE].

Aparecerá la ventana V-SYNTH XT MODE MENU.



2. Pulse <CALIBRATION>.

Aparecerá la pantalla T SCREEN CALIBRATION.



3. Pulse el centro del símbolo “+” indicado por el cuadrado en pantalla, en el siguiente orden: izquierda → arriba → derecha → abajo.

Cuando haya pulsado todos los cuatro puntos, la pantalla se cerrará, y habrá calibrado su sensibilidad.

Apéndices

Lista de parámetros

Parámetros *Patch*

Grupo Common (Pág. 79)

Parámetro		Valor
General		
Structure Type		TYPE1, TYPE2, TYPE3
Portamento	Portamento Switch	OFF, ON
Mode	Portamento Mode	NORMAL, LEGATO
Type	Portamento Type	RATE, TIME
Time	Portamento Time	0-127
Time Velo Sens	Portamento Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Mono/Poly		Mono, Poly
Legato	Legato Switch	OFF, ON
Bender		
Octave Shift		-3- +3
Bend Range Up	Pitch Bend Range Up	0-48
Bend Range Down	Pitch Bend Range Down	0-48
TT Pad		
Mode	Time Trip Pad Mode	XY, TT
Hold	Time Trip Pad Hold Switch	OFF, ON
Matrix Ctrl		
Source	Matrix Control Source	OFF, CC01-31, CC33-95, BEND, AFT, +PAD-X/Y, PAD-X/Y, TRIP-R, BEAM-L/R, KNOB1/2, VELO, KEYF
Sens	Matrix Control Sens	-63- +63
Destination 1, 2	Matrix Control Destination 1, 2	(*)
Arpeggio		
Arpeggio Switch		OFF, ON
Patch Tempo		20.0-250.0
Hold	Arpeggio Hold Switch	OFF, ON
Octave Range	Arpeggio Octave Range	-3- +3
KBD Velo	Arpeggio Keyboard Velocity	REAL, 1-127
Duration	Arpeggio Duration	0-100%
Motif	Arpeggio Motif	UP, DOWN, UP&DOWN, RANDOM, NOTE ORDER, RHYTHM, PHRASE, AUTO
Shuffle Rate	Arpeggio Shuffle Rate	0-100%
Shuffle Resolution	Arpeggio Shuffle Resolution	 (semicorcheas),  (corcheas)
Tune		
Patch Coarse Tune		-48- +48
Patch Fine Tune		-50- +50
Scale Tune	Scale Tune Switch	OFF, ON
Scale Tune C-B		-100- +100
Zone		
Current Zone		Zone 01-16
Zone 01-16 Range Hi		C-1-G9

* OFF, OSC1/2-PITCH, OSC1/2-TIME/PW, OSC1/2-FORMA/FAT, OSC1/2-LVL, OSC1/2-PENV-ATK, OSC1/2-PENV-DCY, OSC1/2-PENV-REL, OSC1/2-TENV-ATK, OSC1/2-TENV-DCY, OSC1/2-TENV-REL, OSC1/2-FENV-ATK, OSC1/2-FENV-DCY, OSC1/2-FENV-REL, OSC1/2-AENV-ATK, OSC1/2-AENV-DCY, OSC1/2-AENV-REL, OSC1/2-LFO-RATE, OSC1/2-LFO-PCH, OSC1/2-LFO-TM/PW, OSC1/2-LFO-FR/FT, OSC1/2-LFO-LVL, CSM1/2-PRM1, CSM1/2-PRM2, CSM1/2-ENV1-ATK, CSM1/2-ENV1-DCY, CSM1/2-ENV1-REL, CSM1/2-ENV2-ATK, CSM1/2-ENV2-DCY, CSM1/2-ENV2-REL, CSM1/2-LFO-RATE, CSM1/2-LFO-PRM1, CSM1/2-LFO-PRM2, TVA-LVL, TVA-ENV-ATK, TVA-ENV-DCY, TVA-ENV-REL, TVA-LFO-RATE, TVA-LFO-LVL, TVA-LFO-PAN, MFX-SEND, CHO-SEND, REV-SEND, MFX-PRM1-3, TVA-PAN

Grupo OSC1/OSC2 (Pág. 86)

Parámetro		Valor
Oscillator Switch		OFF, ON
OSC Type		
Oscillator Type		ANALOG, PCM, EXT IN
Wave Gain		-12- +12 dB
Waveform	Analog Oscillator Waveform	SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, RAMP, JUNO, HQ-SAW, HQ-SQUARE, NOISE, LA-SAW, LA-SQUARE, SUPER-SAW, FEEDBACK-OSC, X-MOD-OSC
Impact	Analog Oscillator Impact	0.0-4.0
Time Trip Sw	Time Trip Switch	OFF, ON
Beat Keep	Time Trip Beat Keep	OFF, ON
Waveform	PCM Oscillator Waveform	000-999
Vari Sw	PCM Oscillator Vari Switch	OFF, ON
Start Offset	PCM Oscillator Start Offset	0-**
Playback Mode	PCM Oscillator Playback Mode	RETRIGGER, LEGATO, STEP, EVENT
Loop	PCM Oscillator Loop Switch	OFF, ON
Robot Voice	PCM Oscillator Robot Voice Switch	OFF, ON
Tempo Sync	PCM Oscillator Tempo Sync Switch	OFF, ON
Pitch		
Pitch	Oscillator Pitch	-63 - +63
Pitch KF	Oscillator Pitch Key Follow	-200- +200
Coarse	Oscillator Coarse Tune	-48- +48
Fine	Oscillator Fine Tune	-50- +50
Random	Oscillator Random Pitch Depth	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
Pit LFO Dp	Oscillator Pitch LFO Depth	-63- +63
Velocity Curve	Envelope Velocity Curve	0-7
Velocity Sens	Envelope Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity A-Sens	Envelope Attack Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity D-Sens	Envelope Decay Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity R-Sens	Envelope Release Time Velocity Sensitivity	-63- +63
ADSR Attack	Envelope Attack Time	0-127, note (*)
ADSR Decay	Envelope Decay Time	0-127, note (*)
ADSR Sustain	Envelope Sustain Level	0-127
ADSR Release	Envelope Release Time	0-127, note (*)
Env Depth	Envelope Depth	-63- +63
Env Time KF	Envelope Time Key Follow	-200- +200
Pulse Width (ANALOG)		
Pulse Width		-63- +63
PW KF	Pulse Width Key Follow	-200- +200
PW LFO Depth	Pulse Width LFO Depth	-63- +63
Velocity Curve	Envelope Velocity Curve	0-7
Velocity Sens	Envelope Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity A-Sens	Envelope Attack Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity D-Sens	Envelope Decay Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity R-Sens	Envelope Release Time Velocity Sensitivity	-63- +63
ADSR Attack	Envelope Attack Time	0-127
ADSR Decay	Envelope Decay Time	0-127
ADSR Sustain	Envelope Sustain Level	0-127
ADSR Release	Envelope Release Time	0-127
Env Depth	Envelope Depth	-63- +63
Env Time KF	Envelope Time Key Follow	-200- +200

Apéndices

Parámetro		Valor
Fat (ANALOG)		
Fat		0-127
Fat KF	Fat Key Follow	-200- +200
Fat LFO Depth		-63- +63
Velocity Curve	Envelope Velocity Curve	0-7
Velocity Sens	Envelope Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity A-Sens	Envelope Attack Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity D-Sens	Envelope Decay Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity R-Sens	Envelope Release Time Velocity Sensitivity	-63- +63
ADSR Attack	Envelope Attack Time	0-127, note (*)
ADSR Decay	Envelope Decay Time	0-127, note (*)
ADSR Sustain	Envelope Sustain Level	0-127
ADSR Release	Envelope Release Time	0-127, note (*)
Env Depth	Envelope Depth	-63- +63
Env Time KF	Envelope Time Key Follow	-200- +200
Time (PCM)		
Time		-63- +63
Time KF	Time Key Follow	-200- +200
Time Offset		BWD, ZERO, FWD
Time LFO Depth		-63- +63
Velocity Curve	Envelope Velocity Curve	0-7
Velocity Sens	Envelope Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity A-Sens	Envelope Attack Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity D-Sens	Envelope Decay Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity R-Sens	Envelope Release Time Velocity Sensitivity	-63- +63
ADSR Attack	Envelope Attack Time	0-127, note (*)
ADSR Decay	Envelope Decay Time	0-127, note (*)
ADSR Sustain	Envelope Sustain Level	0-127
ADSR Release	Envelope Release Time	0-127, note (*)
Env Depth	Envelope Depth	-63- +63
Env Time KF	Envelope Time Key Follow	-200- +200
Formant (PCM)		
Formant		-63- +63
Formant KF	Formant Key Follow	-200- +200
Energy		OFF, 1-127
Fmt LFO Depth	Formant LFO Depth	-63- +63
Velocity Curve	Envelope Velocity Curve	0-7
Velocity Sens	Envelope Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity A-Sens	Envelope Attack Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity D-Sens	Envelope Decay Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity R-Sens	Envelope Release Time Velocity Sensitivity	-63- +63
ADSR Attack	Envelope Attack Time	0-127, note (*)
ADSR Decay	Envelope Decay Time	0-127, note (*)
ADSR Sustain	Envelope Sustain Level	0-127
ADSR Release	Envelope Release Time	0-127, note (*)
Env Depth	Envelope Depth	-63- +63
Env Time KF	Envelope Time Key Follow	-200- +200
OSC TVA		
Level		0-127
Level KF	Level Key Follow	-200- +200
Level LFO Dp	Level LFO Depth	-63- +63
Velocity Curve	Envelope Velocity Curve	0-7
Velocity Sens	Envelope Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity A-Sens	Envelope Attack Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity D-Sens	Envelope Decay Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity R-Sens	Envelope Release Time Velocity Sensitivity	-63- +63
ADSR Attack	Envelope Attack Time	0-127, note (*)
ADSR Decay	Envelope Decay Time	0-127, note (*)
ADSR Sustain	Envelope Sustain Level	0-127
ADSR Release	Envelope Release Time	0-127, note (*)
Env Time KF	Envelope Time Key Follow	-200- +200

Parámetro		Valor
LFO		
Waveform	LFO Waveform	SINE, TRI, SAW, SQR, RND, TRP, S&H, CHAOS
Offset	LFO Offset	-100, -50, 0, +50, +100
Key Sync	LFO Key Sync Switch	OFF, ON
Delay Time	LFO Delay Time	0-127
Rate	LFO Rate	0-127, note (*)
Fade Mode	LFO Fade Mode	ON <<, ON >>, OFF <<, OFF >>
Fade Time	LFO Fade Time	0-127

*

(Thirty-second note), (Sixteenth note), (Eighth-note triplet), (Dotted sixteenth note), (Eighth note), (Quarter-note triplet), (Dotted eighth note), (Quarter note), (Half-note triplet), (Dotted quarter note), (Half note), (Whole-note triplet), (Dotted half note), (Whole note), (Double-note triplet), (Dotted whole note), (Double note)

Grupo Mod (Pág. 93)

Parámetro		Valor
Modulator Switch		OFF, ON
Mod Type		
Modulator Type		MIX, RING, FM, ENV RING, OSC SYNC
Original Level	Modulator Original Level	0-127
Attack	Modulator Attack Time	0-127
Release	Modulator Release Time	0-127

Grupo COSM1/COSM2 (Pág. 93)

Parámetro		Valor
COSM Switch		OFF, ON
COSM Type		
COSM Type		THRU, OD/DS, W-SHAPE, AMP, SPEAKER, RESONATOR, SBF1, SBF2, COMB, DUAL, TVF, DYN-TVF, COMP, LIMITER, F-SHIFT, LO-FI, TB-FILTER
LFO		
Waveform	LFO Waveform	SINE, TRI, SAW, SQR, RND, TRP, S&H, CHAOS
Offset	LFO Offset	-100, -50, 0, +50, +100
Key Sync	LFO Key Sync Switch	OFF, ON
Delay Time	LFO Delay Time	0-127
Rate	LFO Rate	0-127, note (*)
Fade Mode	LFO Fade Mode	ON <<, ON >>, OFF <<, OFF >>
Fade Time	LFO Fade Time	0-127

*

(Thirty-second note), (Sixteenth note), (Eighth-note triplet), (Dotted sixteenth note), (Eighth note), (Quarter-note triplet), (Dotted eighth note), (Quarter note), (Half-note triplet), (Dotted quarter note), (Half note), (Whole-note triplet), (Dotted half note), (Whole note), (Double-note triplet), (Dotted whole note), (Double note)



Para detalles sobre los parámetros de cada sección COSM, consulte “Parámetros COSM” (Pág. 159).

Grupo TVA (Pág. 94)

Parámetro		Valor
TVA Switch		OFF, ON
TVA		
Level		0-127
Level KF	Level Key Follow	-200- +200
Lvl LFO Dp	Level LFO Depth	-63- +63
Pan		L64-0-63R
Pan KF	Pan Key Follow	-200- +200
Pan LFO Dp	Pan LFO Depth	-63- +63
Velocity Curve	Envelope Velocity Curve	0-7
Velocity Sens	Envelope Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity A-Sens	Envelope Attack Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity D-Sens	Envelope Decay Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity R-Sens	Envelope Release Time Velocity Sensitivity	-63- +63
ADSR Attack	Envelope Attack Time	0-127, note (*)
ADSR Decay	Envelope Decay Time	0-127, note (*)
ADSR Sustain	Envelope Sustain Level	0-127
ADSR Release	Envelope Release Time	0-127, note (*)
Env Time KF	Envelope Time Key Follow	-200- +200
LFO		
Waveform	LFO Waveform	SINE, TRI, SAW, SQR, RND, TRP, S&H, CHAOS
Offset	LFO Offset	-100, -50, 0, +50, +100
Key Sync	LFO Key Sync Switch	OFF, ON
Delay Time	LFO Delay Time	0-127
Rate	LFO Rate	0-127, note (*)
Fade Mode	LFO Fade Mode	ON <<, ON >>, OFF <<, OFF >>
Fade Time	LFO Fade Time	0-127

*

(Thirty-second note), (Sixteenth note), (Eighth-note triplet), (Dotted sixteenth note), (Eighth note), (Quarter-note triplet), (Dotted eighth note), (Quarter note), (Half-note triplet), (Dotted quarter note), (Half note), (Whole-note triplet), (Dotted half note), (Whole note), (Double-note triplet), (Dotted whole note), (Double note)

Grupo Effect (Pág. 97)

Parámetro		Valor
Routing		
MFX Send	MFX Send Level	0-127
CHO Send	Chorus Send Level	0-127
REV Send	Reverb Send Level	0-127
Output Assign		MULTI, MAIN, DIR
MFX	MFX On/Off Switch	OFF, ON
MFX Type		00 (Thru)-41
MFX Master Level		0-127
MFX To CHO	MFX Chorus Send Level	0-127
MFX To REV	MFX Reverb Send Level	0-127
CHO	Chorus On/Off Switch	OFF, ON
CHO Type		00 (Off)-08
CHO Master Level	Chorus Master Level	0-127
CHO To REV	Chorus Reverb Send Level	0-127
REV	Reverb On/Off Switch	OFF, ON
REV Type		00 (Off)-10
REV Master Level	Reverb Master Level	0-127
MFX		
MFX Type		00 (Thru)-41
CHO		
CHO Type	Chorus Type	00 (Off)-08
REV		
REV Type	Reverb Type	00 (Off)-10



- Para detalles sobre los parámetros de cada sección MFX consulte **“Parámetros MFX”** (Pág. 164).
- Para detalles sobre los parámetros de cada sección Chorus, consulte **“Parámetros Chorus”** (Pág. 186).
- Para detalles sobre los parámetros de cada sección Reverb, consulte **“Parámetros Reverb”** (Pág. 186).

Parámetros System

Grupo Common (Pág. 123)

Parámetro		Valor
Master		
Master Tune		415.3–466.2 Hz
Master Key Shift		-24– +24
Master Level		0–127
Patch Remain	Patch Remain Switch	OFF, ON
Powerup Mode		Last Set, Default
IO		
External Input Type		STEREO L R, MONO MIX, MONO L, MONO R
External Input Source		Analog (MIC/INPUT), USB Audio
Mix/Parallel		MIX, PARALLEL
Output Gain		-12– +12 dB
Digital Output Freq	Digital Output Frequency	44.1, 48, 96 KHz
EQ		
4 Band EQ	4-Band Equalizer Switch	OFF, ON
LOW Freq	Low Frequency	50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000 Hz
LOW Gain		-15– +15 dB
MID 1 Q		0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
MID 1 Freq	Mid 1 Frequency	50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz
MID 1 Gain		-15– +15 dB
MID 2 Q		0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
MID 2 Freq	Mid 2 Frequency	50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz
MID 2 Gain		-15– +15 dB
HIGH Freq	High Frequency	2000, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz
HIGH Gain		-15– +15 dB
TOTAL Gain		-15– +15 dB
MIDI/USB		
Device ID	Device ID Number	17–32
Clock Source		INTERNAL, EXTERNAL
Rx PC	Receive Program Change Switch	OFF, ON
Rx Bank	Receive Bank Select Switch	OFF, ON
Rx Sys-Ex	Receive System Exclusive Switch	OFF, ON
Tx Edit	Transmit Edit Data Switch	OFF, ON
Clock Out		OFF, ON
USB–MIDI Thru Sw	USB–MIDI Through Switch	OFF, ON
Part MIDI		
Part 1–16 Rx Sw	Part 1–16 Receive Switch	OFF, ON
Part 1–16 Rx Ch	Part 1–16 Receive Channel	1–16
Audio I/F		
MIC Jack Switch		OFF, ON
INPUT Jack Switch		OFF, ON
INPUT Jack Gain		0db, -12db
USB Audio Output Dest		OFF, MAIN, DIRECT
USB Audio Input Source		OFF, MAIN, ANALOG
USB Audio Input Monitor Sw		OFF, ON

Grupo Controller (Pág. 127)

Parámetro		Valor
Tx		
Patch Tx Ch	Patch Transmit Channel	1-16, RX CH, OFF
Tx PC	Transmit Program Change Switch	OFF, ON
Tx Bank	Transmit Bank Select Switch	OFF, ON
Tx Active Sens	Transmit Active Sensing Switch	OFF, ON
KBD		
Local Sw	Local Switch	OFF, ON
Panic Key	Panic Key	C2-C7
TT Pad/		
X Assign-XY		OFF, CC01-31, CC33-95
Y Assign-XY		OFF, CC01-31, CC33-95
X Assign-TT	X Assign-Time Trip	OFF, CC01-31, CC33-95
Y Assign-TT	Y Assign-Time Trip	OFF, CC01-31, CC33-95
E1-E8 Knob		
E1-E8 Assign	Knob E1-E8 Assign	OSC1-PRM1, OSC1-PRM2, OSC1-PRM3, OSC1-LFO1, OSC1-LFO2, OSC1-LFO3, OSC1-RATE, OSC1-LVL, OSC2-PRM1, OSC2-PRM2, OSC2-PRM3, OSC2-LFO1, OSC2-LFO2, OSC2-LFO3, OSC2-RATE, OSC2-LVL, CSM1-PRM1, CSM1-PRM2, CSM2-PRM1, CSM2-PRM2, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-SUS, TVA-REL
E1-E8 ExtCC		
E1-E8 Assign	Knob E1-E8 Assign	OFF, CC01-31, CC33-95

Grupo V-LINK (Pág. 129)

Parámetro		Valor
Tx		
Channel	V-LINK MIDI Channel	1-16
Audio	V-LINK Audio Switch	OFF, ON
Local Sw	V-LINK Patch Palette Local Switch	OFF, ON
TT Pad		
Local Sw	V-LINK Time Trip Pad Local Switch	OFF, ON
X Assign-XY	V-LINK X Assign-XY	OFF, PLAYBACK-SPEED, DISSOLVE-TIME, AUDIO-LEVEL, COLOR-CB, COLOR-CR, BRIGHTNESS, VFX1, VFX2, VFX3, VFX4, OUTPUT-FADE, T-BAR
Y Assign-XY	V-LINK X Assign-XY	OFF, PLAYBACK-SPEED, DISSOLVE-TIME, AUDIO-LEVEL, COLOR-CB, COLOR-CR, BRIGHTNESS, VFX1, VFX2, VFX3, VFX4, OUTPUT-FADE, T-BAR
Assign-TT	V-LINK Assign-Time Trip	OFF, TIME-TRIP
E1-E8 Knob		
Local Sw	V-LINK Knob Local Switch	OFF, ON
E1-E8 Assign	V-LINK Knob E1-E8 Assign	OFF, PLAYBACK-SPEED, DISSOLVE-TIME, AUDIO-LEVEL, COLOR-CB, COLOR-CR, BRIGHTNESS, VFX1, VFX2, VFX3, VFX4, OUTPUT-FADE

Lista COSM

Parámetros COSM

COSM proporciona 16 tipos. Esta sección explica las características de cada COSM, y las funciones de los parámetros.



Las siguientes páginas ofrecen explicaciones para cada parámetro COSM Type.

Overdrive / Distortion	OD/DS	(Pág. 159)
Wave Shape	W-SHAPE	(Pág. 159)
Amp Simulator	AMP	(Pág. 160)
Speaker Simulator	SPEAKER	(Pág. 160)
Resonator	RESONATOR	(Pág. 160)
1st order SideBandFilter	SBF1	(Pág. 160)
2nd order SideBandFilter	SBF2	(Pág. 161)
Comb Filter	COMB	(Pág. 161)
Dual Filter	DUAL	(Pág. 161)
TVF	TVF	(Pág. 162)
Dynamic TVF	DYN-TVF	(Pág. 162)
Polyphonic Compressor	COMP	(Pág. 162)
Polyphonic Limiter	LIMITER	(Pág. 162)
Frequency Shifter	F-SHIFT	(Pág. 163)
Lo-Fi Processor	LO-FI	(Pág. 163)
TB Filter	TB Filter	(Pág. 163)

MEMO

Los parámetros marcados como "#1"-"#4" pueden seleccionarse como parámetros de destino de Matrix Control (*Destination*).
Correspondencias.

- #1: Destino CSM1/2-PRM1
- #2: Destino CSM1/2-PRM2
- #3: Destino CSM1/2-LFO-PRM1
- #4: Destino CSM1/2-LFO-PRM2



Overdrive / Distortion

Overdrive produce una distorsión de sonido natural similar a la que produce un amplificador a válvulas. La distorsión produce una distorsión más intensa que el efecto *overdrive*.

Parámetro	Valor	Descripción
COSM Type		
Drive Type	OD, DS	Selecciona si usará Overdrive (OD) o distorsión (DS).
Output Level	0-127	Nivel de salida
Drive		
Drive #1	0-127	Grado de distorsión
Drive LFO Depth #3	-63- +63	Cantidad de LFO aplicado a la distorsión
* Para detalles sobre los ajustes Envelope, consulte "Realizar ajustes Envelope" (Pág. 95).		
Tone		
Tone #2	0-127	Carácter Tonal
Tone KF	-200- +200	Ajuste Key follow de sonido
Tone LFO Depth #4	-63- +63	Cantidad de LFO aplicado al sonido
* Para detalles sobre los ajustes Envelope, consulte "Realizar ajustes Envelope" (Pág. 95).		
LFO		
* Para detalles sobre los ajustes LFO, consulte "Realizar ajustes LFO" (Pág. 96).		



Wave Shape

Podrá usar gran variedad de formas de onda para crear y distorsionar el sonido.

Parámetro	Valor	Descripción
COSM Type		
Shape Type	1-6	Tipo de forma de onda
Output Level	0-127	Nivel de salida
Drive		
Drive #1	0-127	Grado de distorsión
Drive LFO Depth #3	-63- +63	Cantidad de LFO aplicado a la distorsión
* Para detalles sobre los ajustes Envelope, consulte "Realizar ajustes Envelope" (Pág. 95).		
Tone		
Tone #2	0-127	Carácter tonal
Tone KF	-200- +200	Ajustes Key follow para el sonido
Tone LFO Depth #4	-63- +63	Cantidad de LFO aplicada al sonido
* Para detalles sobre los ajustes Envelope, consulte "Realizar ajustes Envelope" (Pág. 95).		
LFO		
* Para detalles sobre los ajustes LFO, consulte "Realizar ajustes LFO" (Pág. 96).		



Simulador de amplificador

Simula un amplificador.

Parámetro	Valor	Descripción
COSM Type		
Amp Type	1-3	Tipo de amplificador de guitarra
Bass	0-127	Sonido del rango de graves / medios / agudos
Middle		
Treble		
Output Level	0-127	Nivel de salida
Gain		
Gain #1	0-127	Grado de distorsión
Gain LFO Depth #3	-63- +63	Cantidad de LFO aplicada a la distorsión
* Para detalles sobre los ajustes Envelope, consulte "Realizar ajustes Envelope" (Pág. 95).		
LFO		
* Para detalles sobre los ajustes LFO, consulte "Realizar ajustes LFO" (Pág. 96).		



Simulador de altavoces

Simula el tipo de altavoces.

Parámetro	Valor	Descripción
COSM Type		
Speaker Type	1-12	



Resonator

Simula la resonancia de un cuerpo de guitarra.

Parámetro	Valor	Descripción
COSM Type		
Filter Type	BANJO, AC.GTR, RE.GTR	Tipo de filtro (guitarra)
Size		
Size #1	0-127	Tamaño del cuerpo
Size KF	-200- +200	Ajuste <i>Key follow</i> del cuerpo de guitarra
Size LFO Depth #3	-63- +63	Cantidad de LFO aplicada a l cuerpo de guitarra
* Para detalles sobre los ajustes Envelope, consulte "Realizar ajustes Envelope" (Pág. 95).		
Balance		
Balance #2	0-127	Equilibrio de volumen entre el sonido directo y el efecto de sonido
Balance LFO Depth #4	-63- +63	Cantidad de LFO aplicado al equilibrio de volumen
* Para detalles sobre los ajustes Envelope, consulte "Realizar ajustes Envelope" (Pág. 95).		
LFO		
* Para detalles sobre los ajustes LFO, consulte "Realizar ajustes LFO" (Pág. 96).		



Filtro de bandas laterales 1

Potenciando los armónicos fundamentales podrá aplicar afinacion a sonidos de entrada sin afinación como ruidos o frases de percusión.

Parámetro	Valor	Descripción
COSM Type		
HPF	0-127	Frecuencia de corte del filtro pasa altos
LPF	0-127	Frecuencia de corte del filtro pasa bajos
LPF KF	-200- +200	Ajuste Key follow para la frecuencia de corte del filtro pasa bajos
Sub	-100- +100	Parámetro Sub detune
Octave	-2, -1, 0	Ajuste de octava
Width		
Width #1	0-127	Ancho de banda
Width KF	-200- +200	Ajuste Key follow del ancho de banda
Dyn Env	-63- +63	Profundidad Envelope depth del sonido de entrada
Width LFO Depth #3	-63- +63	Cantidad de LFO aplicada al ancho de banda
* Para detalles sobre los ajustes Envelope, consulte "Realizar ajustes Envelope" (Pág. 95).		
Detune		
Detune #2	0-127	Desafinación
Dyn Env	-63- +63	Profundidad Envelope del sonido de entrada
Detune LFO Depth #4	-63- +63	Cantidad de LFO aplicada a la desafinación
* Para detalles sobre los ajustes Envelope, consulte "Realizar ajustes Envelope" (Pág. 95).		
LFO		
* Para detalles sobre los ajustes LFO, consulte "Realizar ajustes LFO" (Pág. 96).		



Filtro de bandas laterales 2

Potenciando los armónicos fundamentales podrá aplicar afinación a sonidos de entrada sin afinación como ruidos o frases de percusión.

Parámetro	Valor	Descripción
COSM Type		
Q	0–127	Ancho de banda
LPF	0–127	Frecuencia de corte del filtro pasa bajos
LPF KF	-200– +200	Parámetro <i>Key follow</i> de la frecuencia de corte del filtro pasa bajos
Octave	-2, -1, 0	Ajuste de octavas
Width		
Width #1	0–127	Ancho de banda
Width KF	-200– +200	Parámetro <i>Key follow</i> del ancho de banda
Dyn Env	-63– +63	Parámetro <i>Envelope depth</i> del sonido de entrada
Width LFO Depth #3	-63– +63	Cantidad de <i>LFO</i> aplicada al ancho de banda
* Para detalles sobre los ajustes <i>Envelope</i> , consulte “Realizar ajustes <i>Envelope</i> ” (Pág. 95).		
Detune		
Detune #2	0–127	<i>Detune</i>
Dyn Env	-63– +63	Parámetro <i>Envelope depth</i> del sonido de entrada
Detune LFO Depth #4	-63– +63	Cantidad de <i>LFO</i> aplicado a <i>Detune</i>
* Para detalles sobre los ajustes <i>Envelope</i> , consulte “Realizar ajustes <i>Envelope</i> ” (Pág. 95).		
LFO		
* Para detalles sobre los ajustes <i>LFO</i> , consulte “Realizar ajustes <i>LFO</i> ” (Pág. 96).		



Filtro Comb

Use un filtro Comb para potenciar o recortar los armónicos o las frecuencias fundamentales.

Parámetro	Valor	Descripción
COSM Type		
Octave	-2, -1, 0, +1, +2	Ajuste de octava
Tone		
Tone #1	0–127	Tonal character
Tone LFO Depth #3	-63– +63	Cantidad de <i>LFO</i> aplicada al sonido
* Para detalles sobre los ajustes <i>Envelope</i> , consulte “Realizar ajustes <i>Envelope</i> ” (Pág. 95).		
Detune		
Detune #2	0–127	<i>Detune</i>
Detune LFO Depth #4	-63– +63	Cantidad de <i>LFO</i> aplicada al <i>LFO</i>
* Para detalles sobre los ajustes <i>Envelope</i> , consulte “Realizar ajustes <i>Envelope</i> ” (Pág. 95).		
LFO		
* Para detalles sobre los ajustes <i>LFO</i> , consulte “Realizar ajustes <i>LFO</i> ” (Pág. 96).		



Filtro Dual

Two filters can be connected in series or parallel.

Parámetro	Valor	Descripción
COSM Type		
Filter Type	LPF /HPF, LPF->HPF, BPF /BPF	Tipo de filtro
Filter1/2		
Freq #1 / #2	0–127	Frecuencia de corte del filtro
Freq KF	-200– +200	Ajuste <i>Key follow</i> de la frecuencia de corte del filtro
Reso	0–127	<i>Resonance</i>
Freq LFO Depth #3 / #4	-63– +63	Cantidad de <i>LFO</i> aplicada a la frecuencia de corte del filtro
* Para detalles sobre los ajustes <i>Envelope</i> , consulte “Realizar ajustes <i>Envelope</i> ” (Pág. 95).		
LFO		
* Para detalles sobre los ajustes <i>LFO</i> , consulte “Realizar ajustes <i>LFO</i> ” (Pág. 96).		



TVF

Recorta una banda de frecuencias específica para cambiar el brillo, cuerpo y otras cualidades de un sonido.

Parámetro	Valor	Descripción
COSM Type		
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH, PEAK	Tipo de filtro
db/Octave	-24dB/oct, -12dB/oct, -6dB/oct	Cantidad de atenuación por octava
Cutoff		
Freq #1	0-127	Frecuencia de corte del filtro
Freq KF	-200- +200	Ajuste Key follow para la frecuencia de corte del filtro
LFO Dp #3	-63- +63	Cantidad de LFO aplicada a la frecuencia de corte del filtro
* Para detalles sobre los ajustes <i>Envelope</i> , consulte "Realizar ajustes <i>Envelope</i> " (Pág. 95).		
Resonance		
Reso #2	0-127	Parámetro <i>Resonance</i>
R LFO Depth #4	-63- +63	Cantidad de LFO aplicada a <i>Resonance</i>
* Para detalles sobre los ajustes <i>Envelope</i> , consulte "Realizar ajustes <i>Envelope</i> " (Pág. 95).		
LFO		
* Para detalles sobre los ajustes <i>LFO</i> , consulte "Realizar ajustes <i>LFO</i> " (Pág. 96).		



Dynamic TVF

Corta una banda de frecuencias específica para cambiar el brillo, el cuerpo y otras cualidades del sonido. Es posible aplicar un efecto *wah* usando el volumen del sonido de entrada para variar la frecuencia central.

Parámetro	Valor	Descripción
COSM Type		
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH, PEAK	Tipo de filtro
db/Octave	-24dB/oct, -12dB/oct, -6dB/oct	Cantidad de atenuación por octava
Cutoff		
Freq #1	0-127	Frecuencia de corte del filtro
Freq KF	-200- +200	Parámetro Key follow de la frecuencia de corte del filtro
Dyn	-63- +63	Parámetro <i>Envelope depth</i> del sonido de entrada
LFO Dp #4	-63- +63	Cantidad de LFO aplicada a la frecuencia de corte del filtro
* Para detalles sobre los ajustes <i>Envelope</i> , consulte "Realizar ajustes <i>Envelope</i> " (Pág. 95).		
Resonance		
Reso #2	0-127	Parámetro <i>Resonance</i>
Dyn Env	-63- +63	Parámetro <i>Envelope depth</i> del sonido de entrada
R LFO Dp #4	-63- +63	Cantidad de LFO aplicada a <i>Resonance</i>
* Para detalles sobre los ajustes <i>Envelope</i> , consulte "Realizar ajustes <i>Envelope</i> " (Pág. 95).		
LFO		
* Para detalles sobre los ajustes <i>LFO</i> , consulte "Realizar ajustes <i>LFO</i> " (Pág. 96).		



Compresor polifónico

Iguala los niveles altos y potencia los bajos niveles, eliminando las irregularidades de volumen.

Parámetro	Valor	Descripción
COSM Type		
Attack #1	0-127	Tiempo de ataque
Sustain #2	0-127	Nivel de Sustain
Output Level	0-127	Nivel de salida



Limitador polifónico

Comprime las señales que sobrepasan un nivel de volumen especificado evitando la distorsión.

Parámetro	Valor	Descripción
COSM Type		
Thres	0-127	Ajusta el nivel de volumen en que empezará la compresión.
Ratio	2:1, 4:1, 16:1, 100:1	Parámetro <i>Compression ratio</i>
Attack #1	0-127	Tiempo de ataque
Release #2	0-127	Tiempo de recuperación
Output	0-127	Nivel de salida



Frequency Shifter

Desplaza la relación de frecuencias entre la fundamental y los armónicos. Permite dar carácter a la voz humana .

Parámetro	Valor	Descripción
Effect		
Effect #1	0-127	Profundidad del efecto
Effect KF	-200- +200	Ajuste <i>Key follow</i> setting para el volumen del efecto
Effect LFO Depth #3	-63- +63	Cantidad de LFO aplicada al volumen del efecto
* Para detalles sobre los ajustes <i>Envelope</i> , consulte " Realizar ajustes <i>Envelope</i> " (Pág. 95).		
Balance		
Balance #2	0-127	Equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del efecto
Balance LFO Depth	-63- +63	Cantidad de LFO aplicada al equilibrio de volumen
* Para detalles sobre los ajustes <i>Envelope</i> , consulte " Realizar ajustes <i>Envelope</i> " (Pág. 95).		
LFO		
* Para detalles sobre los ajustes LFO, consulte " Realizar ajustes LFO " (Pág. 96).		



Procesador Lo-Fi

Permite modificar el recuento de bits y la frecuencia de muestreo, recreando el sonido de los samplers y similares pioneros. Lo-Fi (Low-Fidelity). Después del procesador Lo-Fi se incluye un filtro para cambiar el sonido.

Parámetro	Valor	Descripción
COSM Type		
Bit Down	0-15	Ajuste de reducción del recuento de bits.
Sample Rate Down	Normal, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32	Ajusta la fracción de frecuencias de muestreo actuales que se usarán para procesamiento.
Filter		
Filter #1	0-127	Frecuencia de corte del filtro
Filter KF	-200- +200	Parámetro <i>Key follow</i> de la frecuencia de muestreo del filtro
Filter LFO Depth #3	-63- +63	Cantidad de LFO aplicada a la frecuencia de corte del filtro
* Para detalles sobre los ajustes <i>Envelope</i> , consulte " Realizar ajustes <i>Envelope</i> " (Pág. 95).		
Balance		
Balance #2	0-127	Equilibrio de volumen entre el sonido directo y el efecto de sonido
Balance LFO Depth	-63- +63	Cantidad de LFO aplicada al equilibrio de volumen
LFO		
* Para detalles sobre los ajustes LFO, consulte " Realizar ajustes LFO " (Pág. 96).		



Filtro TB

Este filtro simula la circuitería de la unidad Roland TB-303. Si Reso Follow se ajusta en un valor distinto a "0", la resonancia cambiará según la Frecuencia de corte LFO.

Parámetro	Valor	Descripción
COSM Type		
Gain	0-127	Nivel de salida
LPF		
Freq #1	0-127	Frecuencia de corte del filtro pasa bajos
Freq KF	-200-+200	Ajuste <i>Key follow</i> para la frecuencia de corte del filtro pasa bajos
Freq LFO Depth	-63-+63	Cantidad de LFO aplicada a la frecuencia de corte del filtro pasa bajos
Reso #2	0-127	Resonancia del filtro pasa bajos
Reso Follow	-63-+63	Cantidad de resonancia aplicada a la frecuencia del filtro pasa bajos
HPF		
Freq	0-127	Frecuencia de corte del filtro pasa altos
Freq KF	-200-+200	Ajuste <i>Key follow</i> de la frecuencia de corte del filtro pasa altos
Freq LFO Depth	-63-+63	Cantidad de LFO aplicada al filtro pasa altos de la frecuencia de corte
* Para detalles sobre los ajustes <i>Envelope</i> , consulte " Realizar ajustes <i>Envelope</i> " (Pág. 95).		

Podrá controlar los parámetros "#1" y "#2" desde los conmutadores COSM1/COSM2 de la pantalla PATCH PLAY, los parámetros Matrix control Destination "CSM1/2-PRM1" y "CSM1/2-PRM2".

Lista de efectos

Parámetros MFX

El Multiefectos MFX incluye 41 tipos de efectos. Esta sección explica las características de cada MFX, y las funciones de los parámetros.

MEMO

Los parámetros marcados con “#1”-“#3” pueden seleccionarse como un parámetro de destino de Matrix Control (*Destination MFX1-MFX3*). Correspondencias:

#1: Destino MFX1

#2: Destino MFX2

#3: Destino MFX3

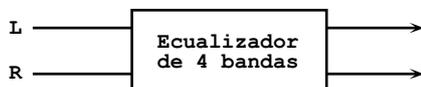


Las explicaciones de cada parámetro MFX Type se proporcionan en las siguientes páginas.

01: Parametric EQ	Para EQ	(Pág. 165)
02: Graphic EQ	Graph EQ	(Pág. 165)
03: Resonant Filter	ResoFilt	(Pág. 165)
04: Isolator and Filter	Isolator	(Pág. 166)
05: Distortion / OD	DS / OD	(Pág. 166)
06: Amp Simulator	Gtr Amp	(Pág. 167)
07: Auto Wah	Auto Wah	(Pág. 168)
08: Humanizer	Humanizer	(Pág. 168)
09: Dynamic Processor	Dynamic	(Pág. 169)
10: Tape Echo Simulator	TapeEcho	(Pág. 169)
11: Stereo Delay	St Delay	(Pág. 170)
12: Multi Tap Delay	TapDelay	(Pág. 171)
13: Reverse Delay	RvsDelay	(Pág. 171)
14: Vocal Echo	VocalEcho	(Pág. 172)
15: Band Pass Delay	BP Delay	(Pág. 172)
16: Analog Delay→Chorus	AD->Cho	(Pág. 173)
17: Digital Chorus	DigiCho	(Pág. 173)
18: Space Chorus	SpaceCho	(Pág. 174)
19: Hexa Chorus	Hex Cho	(Pág. 174)
20: Analog Flanger	Ana Flgr	(Pág. 174)
21: BOSS Flanger	BOSSFlgr	(Pág. 175)
22: Step Flanger	StepFlgr	(Pág. 175)
23: Analog Phaser	Ana Phsr	(Pág. 176)
24: Digital Phaser	DigiPhsr	(Pág. 176)
25: Rotary	Rotary	(Pág. 177)
26: Tremolo / Auto Pan	Trem/Pan	(Pág. 177)
27: Stereo Pitch Shifter	PitchSft	(Pág. 178)
28: OD/DS→Cho/Flg	OD->Cho	(Pág. 178)
29: OD/DS→Delay	OD->Dly	(Pág. 179)
30: Cho/Flg→Delay	Cho->Dly	(Pág. 179)
31: Enh→Cho/Flg	Enh->Cho	(Pág. 180)
32: Enh→Delay	Enh->Dly	(Pág. 180)
33: Vocal Multi	VocalMt	(Pág. 181)
34: Guitar Multi	GuitarMt	(Pág. 181)
35: Bass Multi	BASS Mt	(Pág. 182)
36: EP Multi	EP Mt	(Pág. 183)
37: Keyboard Multi	Kbd Mt	(Pág. 183)
38: Phonograph	Phonogrph	(Pág. 184)
39: Radio Tuning	Radio	(Pág. 185)
40: Bit Rate Converter	Bit Conv	(Pág. 185)
41: Pseudo Stereo	PseudoSt	(Pág. 185)

01: Parametric EQ (Ecuador paramétrico)

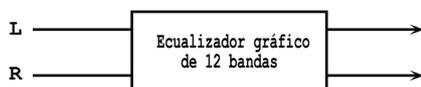
Ecuador paramétrico estéreo de 4 bandas (graves, medios x 2, agudos).



Parámetro	Valor	Descripción
Low Freq	50–4000 Hz	Bajas frecuencias
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de graves
Mid 1 Freq	50–20000 Hz	Frecuencias medias 1
Mid 1 Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ancho de banda de medios 1 Valores mayores de Q estrecharán el rango afectado.
Mid 1 Gain	-15– +15 dB	Ganancia de medios 1
Mid 2 Freq	50–20000 Hz	Frecuencias medias 2
Mid 2 Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ancho de banda de medios 2 Valores mayores de Q estrecharán el rango afectado.
Mid 2 Gain	-15– +15 dB	Ganancia de medios 2
Hi Freq	2000–20000 Hz	Altas frecuencias
Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Total Gain	-15– +15 dB	Nivel de salida

02: Graphic EQ (Ecuador gráfico)

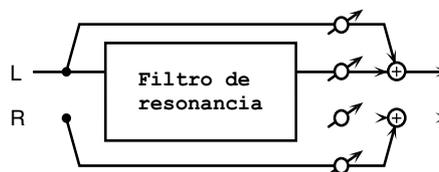
Simula un ecualizador gráfico estéreo de 12-bandas.



Parámetro	Valor	Descripción
180Hz Gain	-15– +15 dB	Ganancia de cada banda de frec.
250Hz Gain		
355Hz Gain		
500Hz Gain		
710Hz Gain		
1000Hz Gain		
1400Hz Gain		
2000Hz Gain		
2800Hz Gain		
4000Hz Gain		
5600Hz Gain	-15– +15 dB	Nivel de salida
8000Hz Gain		
Total Gain #1	-15– +15 dB	Nivel de salida

03: filtro Resonant

Permite un control cíclico de la frecuencia de corte mediante un LFO. Permite realizar cambios drásticos en la respuesta en frecuencia de la señal de entrada según la frecuencia de corte y la realimentación (feedback). Permite obtener un sonido más oscuro o un carácter propio al sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
Cutoff Freq	50–20000 Hz	Frecuencia básica del filtro. Este valor en su máximo nivel LFO controlará la frecuencia de corte.
Resonance	0–127	Nivel de resonancia del filtro. Aumentar los ajustes aumentará la resonancia cerca de la frecuencia de corte, produciendo un sonido característico único.
Band Mode	LOW, MID, HIGH, LOW+MID, MID+HIGH, ALL	Rango de frecuencias en que se aplicará el filtro LOW: frecuencias graves MID: frecuencias medias HIGH: altas frecuencias LOW+MID: rango de graves-medios MID+HIGH: rango de medios y agudos ALL: todas las frecuencias
Sweep Waveform	TRI, SAWUP, SAWDN, SQR	Onda LFO TRI: onda triangular SAWUP: onda dentada SAWDN: onda dentada SQR: onda cuadrada
Sweep Rate	0.05–10.0 Hz, note	Frecuencia de la modulación LFO
Sweep Depth	0–127	Parámetro Modulation depth de LFO
Balance	DRY100:0WET–DRY0:100WET	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (DRY) y el efecto de sonido (WET)

04: Efecto *Isolator* y filtro

Un efecto *isolator* de 3 bandas, filtro, y un potenciador de graves conectados en estéreo en serie.

Isolator es un ecualizador que recorta el volumen que le permitiría añadir un efecto especial al sonido recortando el volumen en varios rangos de frecuencia.

Los filtros le permitirán modificar la respuesta en frecuencia del sonido de entrada y dar carácter al sonido.

El potenciador de graves enfatiza los graves para crear un sonido potente de bajo.

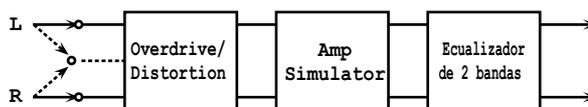


Parámetro	Valor	Descripción
Low Band Level #1	-60– +4 dB	Especifica cada nivel de frecuencias, graves, medias y agudas. A -60 dB, el sonido es inaudible. 0 dB es equivalente al nivel de entrada de sonido.
Mid Band Level #2		
Hi Band Level #3		
AP Low Sw	OFF, ON	Activa y desactiva la Función <i>Anti-Phase</i> para los rangos de baja frecuencia. Al activarla, el canal contrario del sonido estéreo se invierte y se añade a la señal.
AP Low Level	0–127	Ajusta el nivel de baja frecuencia. Ajustar este nivel para determinadas frecuencias le permitirá dar un énfasis a partes específicas. (Esto es efectivo sólo para fuentes de sonido estéreo).
AP Mid Sw	OFF, ON	Ajustes de la Función <i>Anti-Phase</i> de frecuencias medias. Los parámetros son los mismos que para las bajas frecuencias.
AP Mid Level	0–127	
Filter Type	THRU, LPF, BPF, HPF, NOTCH	Tipo de filtro. THRU: no se usará ningún filtro LPF: pasa las frecuencias por debajo de la frec. de corte BPF: pasa las frecuencias cerca de la frec. de corte. HPF: pasa las frecuencias por encima de la frec. de corte. NOTCH: pasa las frecuencias lejos de la frec. de corte.
Filter Slope	-12, -24 dB/O	Pendiente de atenuación del filtro -24 dB por octava: pronunciado -12 dB por octava: suave

Parámetro	Valor	Descripción
Filter Cutoff	0–127	Frecuencia de corte del filtro. Cuanto más próxima a cero se ajuste, más bajará la frecuencia de corte; ajústela próxima a 127, y la frecuencia de corte aumentará.
Filter Resonance	0–127	Nivel de resonancia del filtro. Aumentar el ajuste aumenta el efecto cerca de la F. de corte, y da un carácter especial al sonido.
Filter Gain	0– +24 dB	Compensa la caída de volumen del rango de la f. de corte con algunos filtros. El nivel de compensación aumenta con aumentos de volumen.
LowBoost Level	-15– +15 dB	Aumentos de valor aumentan los graves. * Según el efecto <i>Isolator</i> y los ajustes del filtro, este efecto puede ser difícil de distinguir.

05: *Distortion / OD* (*Distorsión / Overdrive*)

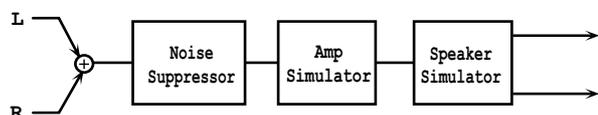
El efecto *overdrive* produce una distorsión de efecto natural similar a la producida por un amplificador a válvulas. La saturación de señal del efecto *distortion* es mayor que la del efecto *overdrive*.



Parámetro	Valor	Descripción
Input Mode	MONO, STEREO	Selecciona si la entrada se realizará en estéreo o en mono. Si selecciona MONO, el sonido izquierdo y derecho se mezclarán, y la entrada será mono.
Drive Mode	OD, DS	Selecciona si usará <i>overdrive</i> (OD) o <i>distortion</i> (DS).
Drive #1	0–127	Grado de distorsión
Amp Sim Sw	OFF, ON	Activa/desactiva Amp Simulator.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de amplificador de guitarra SMALL: amplificador de práctica BUILT-IN: combo 2-STACK: cabezal y bafle 3-STACK: cabezal, etapa de potencia y bafle
Output Level	0–127	Nivel de salida
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

06: Amp Simulator (Simulador de amplificador de guitarra)

Efecto que simula un amplificador de guitarra.



Parámetro	Valor	Descripción
NS Sw	OFF, ON	Activa / desactiva el supresor de ruido. El supresor de ruido deja el sonido original inalterado, pero silencia el sonido en los intervalos de silencio.
NS Threshold	0-127	Ajusta el nivel en que el supresor de ruido empezará a actuar. * Cuando la señal cae por debajo del nivel especificado se silenciará.
NS Release	0-127	Ajusta el tiempo de transición desde que empieza a actuar el supresor de ruido hasta que el volumen alcanza nivel cero.
Amp Type	JC-120, CLEAN TWIN, MATCH DRIVE, BG LEAD, MS1959I, MS1959II, MS1959I+II, SLDN LEAD, METAL 5150, METAL LEAD, OD-1, OD-2 TURBO, DISTORTION, FUZZ	Tipo de amplificador de guitarra
	JC-120: sonido de la unidad Roland JC-120. CLEAN TWIN: sonido de un amplificador estándar de válvulas. MATCH DRIVE: sonido de un amplificador de válvulas reciente, usado en blues, rock, y fusion. BG LEAD: sonido de un amplificador de válvulas de finales de los años 70 y 80. MS1959 I: sonido de un gran amplificador de válvulas por módulos, indispensable para el estilo hard rock inglés de los años 70 con la entrada I conectada. MS1959 II: The same amp as MS1959 I, but with input II connected. MS1959 I+II: el mismo amplificador que el MS1959 I, pero con las entradas I y II conectadas en paralelo. SLDN LEAD: sonido de un amplificador de válvulas versátil para gran variedad de estilos. METAL 5150: sonido de un gran amplificador de válvulas apropiado para heavy metal. METAL LEAD: sonido para estilos metal con un rango de medios distintivo. OD-1: sonido del procesador compacto de efectos BOSS OD-1. OD-2 TURBO: sonido del procesador compacto de efectos BOSS OD-2 con el turbo activado. DISTORTION: sonido de distorsion . FUZZ: efecto fuzz.	
Volume	0-127	Volumen y grado de distorsión del amplificador

Parámetro	Valor	Descripción
Bass	0-127	Sonido del rango de graves / medios / agudos * No es posible ajustar las frecuencias medias si selecciona MATCH DRIVE como Amp Type.
Middle		
Treble		
Presence	0-127	Sonido para ultra altas frecuencias
Master Volume	0-127	Volumen general del amplificador
Brightness Sw	OFF, ON	Activar este parámetro producirá un sonido más definido y brillante. * Este parámetro puede ajustarse si el valor Amp Type está ajustado en JC-120, CLEAN TWIN, o BG LEAD.
Gain Sw	LOW, MID, HIGH	Grado de distorsión del amplificador.
Sp Sim Sw	OFF, ON	Activa / desactiva el Simulador de altavoces.
Sp Type	(see below)	Tipo de altavoz.
Mic Setting	1-10	Ajusta la posición del micrófono que graba el sonido del altavoz. Aumentar este valor producirá el efecto como si el micrófono estuviera lejos del centro del cono del altavoz.
Mic Level	0-127	Volumen del micrófono.
Direct Level	0-127	Volumen del sonido directo.
Level	0-127	Nivel de salida.

Especificaciones de cada tipo de altavoz

La columna del altavoz indicades el diámetro de cada unidad (en pulgadas) y el número de unidades.

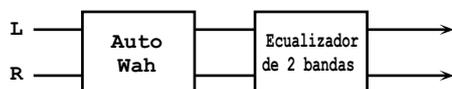
Tipo	Caja acústica	Altavoz	Micrófono
SMALL	Pequeña caja apertura posterior	10	dinámico
MIDDLE	Apertura posterior	12 x 1	dinámico
JC-120	Apertura posterior	12 x 2	dinámico
BUILT IN 1	Apertura posterior	12 x 2	dinámico
BUILT IN 2	Apertura posterior	12 x 2	condensador
BUILT IN 3	Apertura posterior	12 x 2	condensador
BUILT IN 4	Apertura posterior	12 x 2	condensador
BUILT IN 5	Apertura posterior	12 x 2	condensador
BG STACK 1	Caja sellada	12 x 2	condensador
BG STACK 2	Gran caja sellada	12 x 2	condensador
MS STACK 1	Gran caja sellada	12 x 4	condensador
MS STACK 2	Gran caja sellada	12 x 4	condensador
METAL STACK	Gran caja en dos módulos	12 x 4	condensador

Combinación recomendada de preamplificador y de altavoz

Tipo de amplificador	Tipo de altavoz
BG LEAD	BG STACK 1, BG STACK 2, MIDDLE
MS1959 II	BG STACK 1-2, METAL STACK
MS1959 I+II	BG STACK 1-2, METAL STACK
SLDN LEAD	BG STACK 1-2, METAL STACK
METAL 5150	BG STACK 1-2, METAL STACK
METAL LEAD	BG STACK 1-2, METAL STACK
OD-2 TURBO	BUILT IN 1-4
DISTORTION	BUILT IN 1-4
FUZZ	BUILT IN 1-4

07: Efecto *Auto Wah*

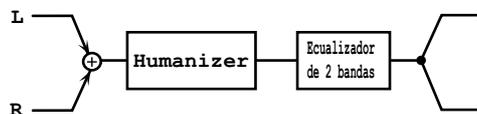
Wah es un efecto que modifica las características de la frecuencia de un filtro en el tiempo produciendo un sonido característico. El efecto *wah* puede cambiar en relación al volumen de la señal de entrada y/o cíclicamente.



Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	LPF, BPF	Tipo de filtro LPF: el efecto <i>wah</i> effect sobre un rango de frecuencias muy amplio. BPF: el efecto <i>wah</i> se aplicará sobre un rango reducido de frecuencias
Polarity	DOWN, UP	Al usar el volumen de la señal de entrada para controlar el efecto <i>wah</i> , este ajuste determinará la dirección de la frecuencia del filtro (UP) o (DOWN).
Frequency #1	0-127	Ajusta la frecuencia en que se aplicará el efecto <i>wah</i> .
Peak	0-127	Ajusta la cantidad de efecto <i>wah</i> que se producirá en el rango de la frecuencia central. Valores mayores de Q estrecharán el rango de frecuencias afectado.
Trigger Sens #2	0-127	Ajusta la sensibilidad con que se controlará el efecto <i>wah</i> .
Rate	0.05-10.0 Hz, note	Modulación de frecuencia.
Depth	0-127	Profundidad de la modulación
Ps Low Freq	50-4000 Hz	Bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000-20000 Hz	Altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15- +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

08: Efecto *Humanizer*

Añade un matiz de voz humana al sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
Overdrive Sw	OFF, ON	Activa / desactiva la ganancia.
Drive	0-127	Grado de distorsión
Vowel 1	a, e, i, o, u	Primera vocal
Vowel 2	a, e, i, o, u	Segunda vocal
Rate #1	0.05-10.0 Hz, note	Frecuencia en que cambiarán ambas vocales
Depth	0-127	Profundidad del efecto Con un ajuste de 0, se fijará en la vocal 1.
Trigger Sens #2	-60-0 dB, LFO	Nivel en que ambas vocales cambiarán entre ellas -60-0 dB: cuando exceda el nivel especificado, el sonido cambiará a la otra vocal de la frecuencia especificada (speed) mediante el parámetro <i>Rate</i> . LFO: los sonidos de ambas vocales alternará en la frecuencia especificada mediante el parámetro <i>Rate</i> , independientemente del nivel.
Ps Low Freq	50-4000 Hz	Bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de bjas frecuencias
Ps Hi Freq	2000-20000 Hz	Altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15- +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

09: Dynamic Processor (Procesador dinámico estéreo)

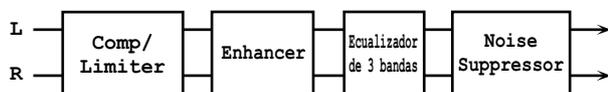
Compresor /limitador, potenciador, ecualizador de 3-bandas, y reductor de ruido conectados en serie.

Comp/Limiter podrá usarse como un compresor, que controlará las irregularidades en los niveles de sonido anulando los niveles de alta frecuencia en señales más débiles, o como un limitador que evitará que la señal alcance niveles excesivamente altos.

Enhancer regula los armónicos de frecuencias agudas, clarificando el sonido y su entorno.

3-Band Equalizer funciona en tres rangos de frecuencia: graves, medios, y agudos. Puede ajustar las frecuencias y potenciarlas o recortar el nivel.

Noise Suppressor mantiene el sonido original inalterado, pero anula el sonido durante los intervalos en silencio.

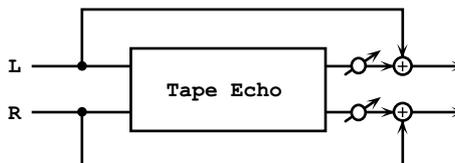


Parámetro	Valor	Descripción
Comp Sw	OFF, ON	Activa / desactiva el efecto comp/limiter.
Comp Threshold #1	-60-0 dB	Ajusta el nivel de volumen en que empezará la compresión.
Comp Attack	0-127	Ajusta el tiempo después del cual el volumen cruzará el umbral de compresión después de comenzar la compresión.
Comp Release	0-127	Especifica el tiempo a partir del cual el volumen caera por debajo del umbral de compresión hasta que deja de aplicarse la compresión.
Comp Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Ajusta el parámetro <i>compresión ratio</i> del "sonido fuente: sonido de salida".
Comp Gain	-60- +12 dB	Ganancia de salida.
Enhan Sw	OFF, ON	Activa / desactiva el efecto Enhancer.
Enhan Sens	0-127	Sensibilidad del efecto Enhancer.
Enhan Frequency	0-127	Ajusta el límite inferior de frecuencias a que se añadirá el efecto Enhancer.
Enhan Mix Level	0-127	Nivel de armónicos generado por el efecto Enhancer.
Enhan Level	0-127	Volumen del efecto Enhancer.
EQ Low Freq	50-4000 Hz	Bajas frecuencias
EQ Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
EQ Mid Freq	50-20000 Hz	Frecuencias medias
EQ Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ganancia de frec. medias Valores mayores de Q estrecharán el rango de actuación.
EQ Mid Gain	-15- +15 dB	Ganancia de frec. medias
EQ Hi Freq	2000-20000 Hz	Altas frecuencias
EQ Hi Gain	-15- +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
NS Sw	OFF, ON	Activa / desactiva el efecto Noise suppressor.
NS Threshold #2	0-127	Ajusta el nivel en que el supresor de ruido empezará a actuar. * Cuando la señal caiga por debajo de la señal especificada se silenciará.

Parámetro	Valor	Descripción
NS Release	0-127	Ajusta el tiempo de transición desde que el efecto Supresor de ruido hasta el punto en que el volumen alcanza 0.

10: Simulador Tape Echo

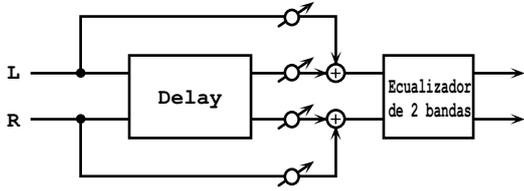
Este efecto Tape Echo virtual proporciona un sonido de Tape delay. Simula el efecto Tape Echo de la unidad Roland RE-201 Space Echo.



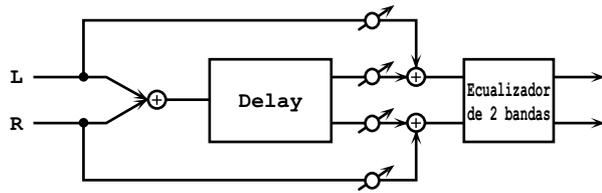
Parámetro	Valor	Descripción
Mode	S, M, L, S+M, S+L, M+L, S+M+L	Ajusta la combinación de cabezales de reproducción que se usarán. La unidad RE-201 consta de tres cabezales de reproducción distintos para obtener distintos sonidos de delay (corto, medio y largo) al mismo tiempo. Por ejemplo, para usar los cabezales corto y medio seleccione S+M.
Repeat Rate #1	0-127	Ajusta la velocidad de la cinta. Corresponde al tiempo de <i>delay</i> de un efecto delay actual.
Intensity #2	0-127	Ajusta los tiempos de repetición del sonido del <i>delay</i> . Ajuste análogo al ajuste feedback de un efecto delay actual.
Bass	-100- +100	Ajustes de graves y agudos del bajo. Un ajuste 0, no cambiará el sonido.
Treble		
Head S Pan	L63-63R	Ajustes de panorámico (izquierda - derecha) de cada cabezal para tiempos de delay cortos, medios y largos. * Este parámetro no aparece en la unidad RE-201 original.
Head M Pan		
Head L Pan		
Tape Distortion	0-5	Añade la distorsión de cinta característica. La distorsión se vuelve más intensa a medida que aumenta el valor.
W / F Rate	0-127	Frecuencia de lloreo y fluctuación El sonido que se obtiene de las diversas afinaciones y del desgaste de la cinta así como de las irregularidades de rotación se denomina lloreo y fluctuación.
W / F Depth	0-127	Profundidad de modulation del lloreo y fluctuación
Echo Level	0-127	Volumen del sonido del eco .

11: Delay Estéreo

Delay estéreo. Según la duración del *delay* que ajuste, podrá obtener tiempos de eco mayores, ajustes más gruesos, o sonidos espaciales.



Cuando el parámetro Mode es STEREO:



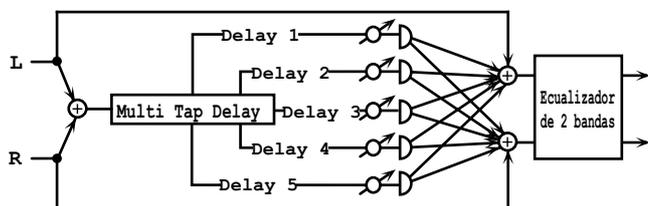
Cuando el parámetro Mode es MONO o ALTERNATE:

Parámetro	Valor	Descripción
Mode	MONO, STEREO, ALTERNATE	Selecciona entre estéreo, mono, o alternativo. MONO: efecto <i>delay</i> de entrada simple y salida doble. Sonido estéreo (izquierda y derecha) se mezclarán antes de la entrada. STEREO: <i>delay</i> de entrada doble y salida doble. El sonido de salida del <i>delay</i> no alterará la imagen estéreo original de la entrada. ALTERNATE: alternará la salida del sonido de <i>delay</i> izquierdo y derecho. (<i>Alternate delay</i>)
Delay Time	0–1300 ms (MONO), 0–650 ms (STEREO, ALTERNATE), note	Ajusta el tiempo de <i>delay</i> del sonido directo hasta que se escucha el sonido del <i>delay</i> .
L-R Shift	0–650 ms, note	De los sonidos del <i>delay</i> izquierdo y derecho, el tiempo de <i>delay</i> aumentará solamente para un lado. Si el orden es L-R el sonido R será el último. En caso de R→L, el sonido L será el último. * Cuando el modo esté ajustado en MONO o ALTERNATE, este ajuste se ignorará.
L-R Order	L→R, R→L	En modo STEREO o ALTERNATE, este ajuste determina en cual de los dos lados sonará el <i>delay</i> primero: L→R: sonido <i>delay</i> izquierdo R→L: sonido <i>delay</i> derecho * En modo MONO, este ajuste se ignorará.
Feedback	-98– +98%	Ajusta la proporción de sonido de <i>delay</i> que volverá al efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Parámetro	Valor	Descripción
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará el efecto. La Función <i>Low Damp</i> permite obtener un sonido del <i>delay</i> más rápido que otras bandas de frecuencia, para obtener un efecto <i>delay</i> de mayor claridad.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Intensidad de la Función <i>Low Damp</i>
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará la realimentación del sonido. <i>High Damp</i> , atenua primero las altas frecuencias. Produce un sonido de <i>delay</i> más natural.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Intensidad de <i>High Damp</i>
Balance	DRY100:0WET–DRY0:100WET	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (DRY) y el sonido del <i>delay</i> (WET)
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

12: Delay Multi Tap

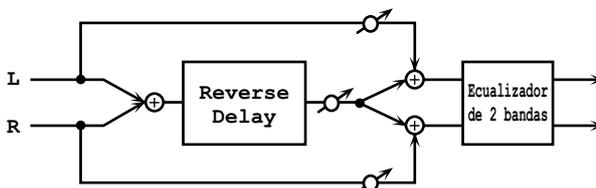
Consta de cinco efectos *delay*. Cada parámetro *delay time* puede especificarse como una duración de nota del tiempo seleccionado. Podrá ajustar el panorámico y el nivel de cada sonido del *delay*.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay 1-5	0-1300 ms, note	Especifica el tiempo de <i>delay</i> del sonido original hasta que se escucha cada sonido de <i>delay</i> (Delay 1/2/3/4/5).
Fbk Dly Time	0-1300 ms, note	Ajusta el tiempo de <i>delay</i> del sonido realimentado
Feedback #1	-98- +98%	Ajusta la proporción de sonido de <i>delay</i> que volverá al efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Delay 1-5 Level	0-127	Ajusta el volumen de cada sonido de <i>delay</i> (Delay 1/2/3/4/5)
Delay 1-5 Pan	L63-63R	Ajusta el panorámico de cada sonido de <i>delay</i> (Delay 1/2/3/4/5)
Low Damp Freq	50-4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. La Función <i>Low Damp</i> permite obtener un sonido del <i>delay</i> más rápido que otras bandas de frecuencia, para obtener un efecto <i>delay</i> de mayor claridad.
Low Damp Gain	-36-0 dB	Intensidad de <i>Low Damp</i>
Hi Damp Freq	2000-20000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. <i>High Damp</i> , atenúa las altas frecuencias produciendo un sonido más natural.
Hi Damp Gain	-36-0 dB	Intensidad de <i>High Damp</i>
Ps Low Freq	50-4000 Hz	Bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000-20000 Hz	Altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15- +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

13: Delay Reverse

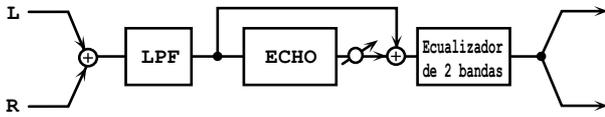
Añade el sonido inverso de entrada como sonido de *delay*.



Parámetro	Valor	Descripción
Threshold	0-127	Especifica el nivel de entrada en que se empezará a aplicar el <i>delay</i> .
Rvs Dly Time	0-650 ms, note	Especifica el tiempo de <i>delay</i> desde el sonido original hasta que se escuche el sonido del <i>delay</i> .
Rvs Feedback	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido <i>reverse delay</i> que se realimentará al efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Low Damp Freq	50-4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. La Función <i>Low Damp</i> permite obtener un sonido del <i>delay</i> más rápido que otras bandas de frecuencia, para obtener un efecto <i>delay</i> de mayor claridad.
Low Damp Gain	-36-0 dB	Ganancia de <i>Low Damp</i>
Hi Damp Freq	2000-20000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. <i>High Damp</i> , atenúa las altas frecuencias produciendo un sonido más natural.
Hi Damp Gain	-36-0 dB	Ganancia de <i>High Damp</i>
Balance	DRY100:0WET-DRY0:100WET	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (DRY) y el sonido del <i>delay</i> (WET)
Ps Low Freq	50-4000 Hz	Bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000-20000 Hz	Altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15- +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

14: Ecto Vocal Echo

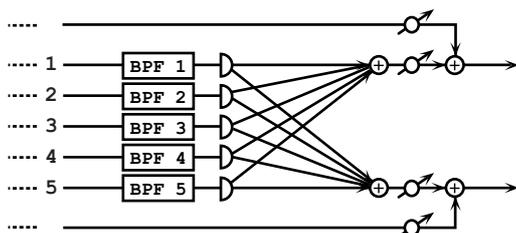
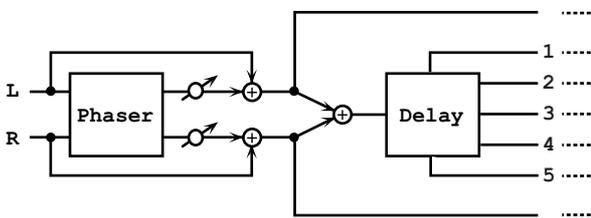
Este This effect simulates a karaoke echo.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay Time #1	0–650 ms, note	Ajusta el tiempo de <i>delay</i> del sonido directo hasta que se escucha el sonido del <i>delay</i> .
Pre LPF Freq	500–15000 Hz, THRU	Ajusta la frecuencia de corte del filtro (THRU: no se usará filtro)
Mod Rate	0.05–10.0 Hz, note	Especifica la velocidad de modulación del efecto <i>modulation</i> .
Mod Depth	0–127	Especifica la profundidad de modulación del efecto <i>modulation</i> .
Diffusion	0–100	Especifica la sensación de espacio del sonido del <i>delay</i> .
Feedback #2	-98– +98%	Ajusta la proporción de sonido de <i>delay</i> que volverá al efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Hi Damp Freq	500–15000 Hz, THRU	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. <i>High Damp</i> , atenúa las altas frecuencias produciendo un sonido más natural.
Echo Level #3	0–127	Volumen del sonido del eco
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

15: Delay Band Pass

Este *delay* con un filtro pasa banda (filtro que sólo deja pasar un rango de frecuencia especificado) de cada uno de cinco *delays*. Se incluirá un *phaser* previo al *delay*. *Phaser* es un efecto que añade un sonido cambiado de fase al sonido original para crear cambios variantes en el tiempo, modulando el sonido.



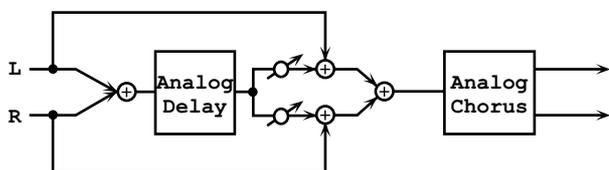
Parámetro	Valor	Descripción
Phaser Manual	0–127	Especifica la frecuencia central en que el sonido se modulará.
Phaser Rate	0.05–10.0 Hz, note	Especifica la frecuencia de modulación.
Phaser Depth	0–127	Especifica la profundidad de modulación.
Phaser Resonance	0–127	Especifica la cantidad de realimentación del <i>phaser</i> . Ajustes mayores darán mayor carácter al sonido.
Phaser Mix Level	0–127	Especifica el volumen del sonido cambiado de fase, respecto al sonido directo.
Delay Time	0–1300 ms, note	Ajusta el tiempo de <i>delay</i> del sonido directo hasta que se escucha el sonido del <i>delay</i> .
Fbk Dly Time	0–1300 ms, note	Ajusta el tiempo de <i>delay</i> del sonido realimentado.
Dly Time Dev	0–1300 ms, note	Especifica las diferencias en tiempo de <i>delay</i> para cada sonido del <i>delay</i> .
Delay Level	0–127	Ajusta el volumen de cada sonido de <i>delay</i> .
Delay Feedback #1	-98– +98%	Ajusta la proporción de sonido de <i>delay</i> que volverá al efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Delay Pan Type	1–10	Especifica el panorámico de cada sonido de <i>delay</i> . Se proporcionan diez ajustes con varias combinaciones de panoramización de sonidos de <i>delay</i> .
BPF 1–5 Freq	50–20000 Hz	Ajusta la frecuencia central de cada filtro pasa banda (1–5).
BPF 1/2 Q	0.3–24.0	Especifica el ancho de banda de salida para cada filtro pasa banda (1–5).
BPF 3/4/5 Q		
Balance #2	DRY100:0WET–DRY0:100WET	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (DRY) y el sonido del <i>delay</i> (WET)

Tipo de Delay Pan

Valores	Dly 1	Dly 2	Dly 3	Dly 4	Dly 5
1	L63	L32	0	32R	63R
2	L63	32R	L32	63R	0
3	L63	63R	L32	32R	0
4	32R	L32	L63	0	63R
5	63R	0	L63	L32	32R
6	L32	32R	L63	63R	0
7	0	63R	L63	32R	L32
8	0	63R	L32	32R	L63
9	0	32R	L32	63R	L63
10	63R	32R	0	L32	L63

16: Delay → Chorus analógico

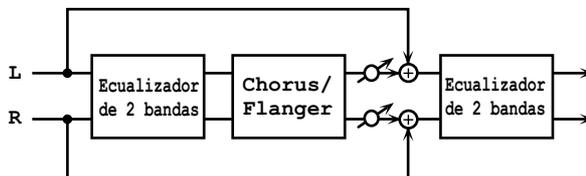
Este efecto reproduce el sonido del efecto BOSS CE-1 Chorus Ensemble. Para ello se ha insertado un delay analógico de tipo monoaural en serie.



Parámetro	Valor	Descripción
Dly Sw	OFF, ON	Activa / desactiva el <i>delay</i> .
Dly Repeat Rate #1	0-127	Corresponde al tiempo de <i>delay</i> en un efecto <i>delay</i> .
Dly Intensity #2	0-127	Corresponde a un ajuste de realimentación en un efecto <i>delay</i> .
Dly Level	0-127	Volumen del <i>delay</i> .
Chorus Sw	OFF, ON	Activa / desactiva el <i>chorus</i> o <i>vibrato</i> .
Chorus Mode	CHORUS, VIBRATO	Selecciona entre <i>chorus</i> y <i>vibrato</i> .
Chorus Intensity #3	0-127	Cuando <i>Chorus Mode</i> sea <i>CHORUS</i> , este valor ajusta la velocidad de <i>vibrato pitch</i> .
Vibrato Depth	0-127	Cuando <i>Chorus Mode</i> sea <i>VIBRATO</i> , este valor ajusta el valor <i>vibrato depth</i> .
Vibrato Rate	0-127	Cuando <i>Chorus Mode</i> sea <i>VIBRATO</i> , este valor ajusta el valor <i>vibrato speed</i> .
Chorus Out Mode	MONO, ST-1, ST-2	Selecciona el formato de salida (mono / estéreo). MONO: salida monoaural. ST-1: el sonido de <i>chorus</i> de la vibración de <i>pitch</i> cuya fase está invertida entre izquierda y derecha se mezclará con el sonido fuente. Este <i>chorus</i> es más amplio y da una sensación más baja de emplazamiento. ST-2: la salida izquierda contiene el sonido original, y la derecha contiene la onda de sonido con el <i>chorus</i> añadido.

17: Chorus Digital

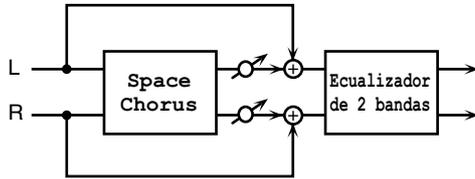
Chorus o *flanger* estéreo. Contiene ecualizadores anteriores (Pre) y posteriores (Post) al *chorus* (o *flanger*).



Parámetro	Valor	Descripción
Mode	CHORUS, FLANGER	Selecciona <i>chorus</i> o <i>flanger</i> .
Rate #1	0.05-10.0 Hz, note	Ajusta el ciclo para las ondulaciones del efecto <i>chorus</i> o <i>flanger</i> .
Depth	0-127	Ajusta la profundidad de modulación del <i>chorus</i> o <i>flanger</i> .
Phase	0-180 deg	Especifica el espacio del sonido del <i>chorus</i> o <i>flanger</i> .
Pre Low Freq	50-4000 Hz	Bajas frecuencias (Pre)
Pre Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias (Pre)
Pre Hi Freq	2000-20000 Hz	Altas frecuencias (Pre)
Pre Hi Gain	-15- +15 dB	Ganancia de altas frecuencias (Pre)
Pre Dly Time	0-50.0 ms	Ajusta el tiempo de <i>delay</i> del sonido directo hasta que se escucha el sonido <i>chorus</i> / <i>flanger</i> .
Feedback	-98- +98%	Ajusta la proporción de sonido de <i>delay</i> que volverá al efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Xover LowFreq	50-4000 Hz	Atenua el efecto por debajo de la frecuencia especificada.
Xover Low Gain	-36-0 dB	Especifica la magnitud de la atenuación de bajas frecuencias.
Xover HiFreq	2000-20000 Hz	Atenua el efecto por encima de la frecuencia especificada.
Xover Hi Gain	-36-0 dB	Especifica la magnitud de la atenuación de altas frecuencias.
Modulation Level	0-127	Volumen del sonido del <i>chorus</i> o <i>flanger</i> .
Ps Low Freq	50-4000 Hz	Bajas frecuencias (Post)
Ps Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias (Post)
Ps Hi Freq	2000-20000 Hz	Altas frecuencias (Post)
Ps Hi Gain	-15- +15 dB	Ganancia de altas frecuencias (Post)

18: Chorus Space

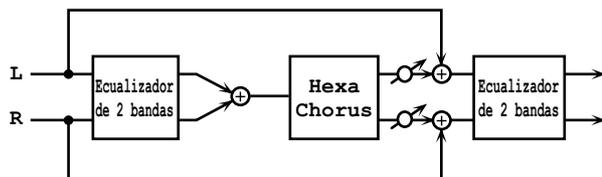
Este efecto reproduce el sonido de los efectos de expresión espacial Roland SDD-320. Se ha añadido mayor amplitud de sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
Mode	1, 2, 3, 4, 1+4, 2+4, 3+4	Selecciona el modo en que cambiará al <i>chorus</i> . La unidad <i>SDD-320</i> consta de cuatro botones de modo para cambiar el efecto. Este ajusta determina los botones que se pulsarán. ("1+4" representa la condición en que los botones 1 y 4 se pulsarán simultáneamente).
Chorus Level #1	0-127	Nivel de volumen del <i>chorus</i>
Ps Low Freq	50-4000 Hz	Bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000-20000 Hz	Altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15- +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

19: Chorus tipo Hexa

Hexa-chorus es un chorus de seis etapas que añade sensación de espacio al sonido. (Se superpondrán seis efectos *chorus* con distintos tiempos de *delay*). Se añade un ecualizador anterior (Pre) y posterior (Post) al efecto *hexa chorus*.

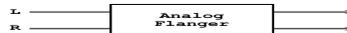


Parámetro	Valor	Descripción
Pre Dly Time	0-50.0 ms	Ajusta el tiempo de <i>delay</i> del sonido directo hasta que se escucha el sonido del <i>delay</i> .
Pre Dly Dev	0-50.0 ms	Especifica las diferencias de tiempo <i>pre delay</i> para cada sonido del <i>chorus</i>
Rate #1	0.05-10.0 Hz, note	Especifica la frecuencia de modulación del sonido del <i>chorus</i> .
Depth	0-127	Especifica la profundidad de modulación del sonido del <i>chorus</i> .
Depth Deviation	0-127	Especifica las diferencias en profundidad de cada sonido del <i>chorus</i> .
Pan Deviation	L63-63R	Especifica las diferencias de posición estéreo de cada sonido del <i>chorus</i> . 0: todos los sonidos del <i>chorus</i> se panoramizarán al centro. L20/R20: cada sonido del <i>chorus</i> se colocará a intervalos de 30° respecto a la posición central.
Chorus Level #2	0-127	Nivel de volumen del <i>chorus</i> .

Parámetro	Valor	Descripción
Pre Low Freq	50-4000 Hz	Bajas frecuencias (Pre)
Pre Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias (Pre)
Pre Hi Freq	2000-20000 Hz	Altas frecuencias (Pre)
Pre Hi Gain	-15- +15 dB	Ganancia de altas frecuencias (Pre)
Ps Low Freq	50-4000 Hz	Bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000-20000 Hz	Altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15- +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

20: Flanger analógico

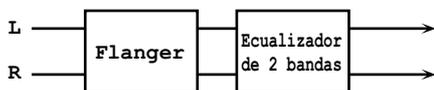
Este efecto reproduce el sonido de la unidad de flanger analógico Roland SBF-325. Usted podrá obtener tres tipos distintos de sonidos del *flanger* (añadir un sonido de torbellino metálico al sonido original) y un efecto similar al *chorus*.



Parámetro	Valor	Descripción
Mode	FL1, FL2, FL3, CHO	Ajuste del tipo de efecto. FL1: <i>flanger</i> monoaural FL2: <i>flanger</i> estéreo que utiliza la posición estéreo del sonido original FL3: <i>cross mix flanger</i> que proporciona un efecto más intenso CHO: efecto <i>chorus</i>
Rate #1	0.02-5.00 Hz, note	Parámetro <i>swelling rate</i> del sonido del <i>flanger</i> .
Depth #2	0-127	Especifica la profundidad de modulación del sonido del <i>flanger</i> .
Manual	0-127	Ajusta la frecuencia central a que se aplicará el <i>flanger</i> .
Feedback #3	0-127	Ajusta la intensidad del efecto <i>flanger</i> . * Cuando el modo se ajusta en CHO, este ajuste se ignorará.
CH-R Mod Phase	NORM, INV	Ajusta la fase del canal derecho. Normalmente el ajuste es <i>Normal</i> (NORM). El ajuste <i>Invert</i> (INV) invierte la fase de la modulación (subida y caída) del canal derecho.
CH-L Phase	NORM, INV	Ajusta la fase de los canales izquierdo y derecho cuando la fuente de sonido se mezcla con el sonido del <i>flanger</i> . NORM: fase positiva (+) INV: fase negativa (-)
CH-R Phase		

21: Flanger BOSS

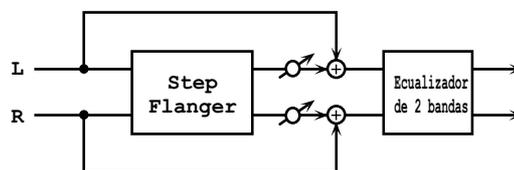
Este efecto consta de un par de circuitos del mismo *flanger* que se usan en los efectos de flanger compactos de BOSS, conectados en paralelo para la entrada estéreo. Esto añade una modulación particular metálica-al sonido fuente.



Parámetro	Valor	Descripción
Type	NORMAL, HI-BAND	Selecciona el modelo de <i>flanger</i> simulado. NORMAL: tipo <i>Normal</i> (BOSS BF-2) HI-BAND: tipo <i>High-Band</i> (BOSS HF-2). Ajustar HI-B aumenta el sonido del flanger una octava por encima del ajuste NORM.
Manual	0-127	Ajusta la frecuencia central del efecto.
Depth #1	0-127	Ajusta la profundidad del sonido del <i>flanger</i> .
Rate #2	0.05-10.0 Hz, note	Ajusta la velocidad de modulación del efecto flanger.
Resonance	0-127	Ajusta la intensidad del efecto flanger. * Si <i>Feedback Mode</i> es <i>CROSS</i> , este ajuste se ignorará.
Phase	0-180 deg	Especifica el espacio del sonido del <i>flanger</i> .
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Especifica el destino de entrada al que volverá el sonido del <i>flanger</i> . NORMAL: el sonido izquierdo del flanger volverá al sonido de la entrada izquierda y el derecho a la entrada derecha. CROSS: el sonido izquierdo del flanger volverá a la entrada derecha y el sonido derecho del flanger a la entrada izquierda.
Feedback	-98- +98%	Este ajuste devuelve los sonidos del flanger de ambos canales a la entrada del canal opuesto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase. * Cuando <i>Feedback Mode</i> esté ajustado en <i>NORMAL</i> , este ajuste se ignorará.
Cross Mix Level	-100- +100	Este ajuste hará que el sonido del <i>flanger</i> de ambos canales se mezcle con el sonido del canal opuesto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Ps Low Freq	50-4000 Hz	Bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000-20000 Hz	Altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15- +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

22: Flanger tipo Step

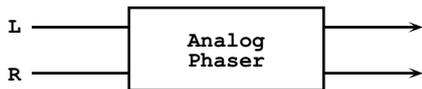
Flanger cuya afinación cambia por pasos. La velocidad de cambio de la afinación podrá especificarse en términos de un valor de nota de un tiempo especificado.



Parámetro	Valor	Descripción
Pre Dly Time	0-50.0 ms	Especifica el tiempo de delay del sonido original hasta que se escucha el sonido del <i>flanger</i> .
Rate #1	0.05-10.0 Hz, note	Especifica la frecuencia de modulación del sonido del <i>flanger</i> .
Depth	0-127	Especifica la profundidad de modulación del sonido del <i>flanger</i> .
Feedback	-98- +98%	Ajusta la proporción de sonido de <i>delay</i> que volverá al efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Phase	0-180 deg	Especifica la sensación de espacio del sonido del <i>flanger</i> .
Step Rate #2	0.05-10.0 Hz, note	Especifica la frecuencia del cambio de afinación.
Flanger Level	0-127	Volumen del sonido del flanger
Ps Low Freq	50-4000 Hz	Bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000-20000 Hz	Altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15- +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

23: Phaser analógico

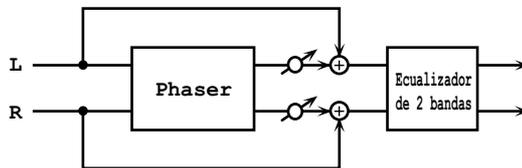
Este efecto consta de dos efectos phaser de tipo analógico colocados en paralelo, compatible con estéreo. Al sonido original se le añade un sonido desplazado cíclicamente en fase y fuera de fase que genera un efecto de modulación característico de los *phasers*.



Parámetro	Valor	Descripción
Shift Mode	4STAGE, 8STAGE	Ajusta el número de etapas del circuito cambiado de fase (cuatro (4STAG) u ocho (8STAGE)). El ajuste (8STAGE) aumenta el número de puntos de frecuencia en que se cancelará el efecto y genera un sonido más definido.
Center Freq #1	0-127	Ajusta la frecuencia central en que se aplicará el <i>phaser</i> . Aumentar este valor moverá los puntos de atenuación a una frecuencia del efecto.
Resonance	0-127	Cantidad de realimentación. Aumentar este valor proporcionará un sonido distintivo al efecto.
LFO 1/2 Rate	0.02-5.00 Hz, note	Ajusta el rango de intensidad del sonido del efecto.
LFO 1/2 Depth	0-127	Especifica la profundidad de modulación.
LFO 1/2 Phase	NORM, INV	Ajusta la fase de ambos lados del efecto. NORM: fases izquierda y derecha iguales. INV: fases izquierda y derecha opuestas.

24: Phaser digital

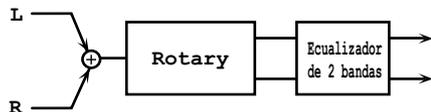
Un *phaser* es un efecto que añade un sonido cambiado de fase al sonido original para crear cambios variantes en el tiempo, modulando el sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
Shift Mode	4STAGE, 8STAGE	Ajusta el número de etapas del circuito cambiado de fase (cuatro (4STAG) u ocho (8STAGE)). El ajuste (8STAGE) aumenta el número de puntos de frecuencia en que se cancelará el efecto y genera un sonido más definido.
Manual	0-127	Ajusta la frecuencia central en que se modulará el sonido.
Rate #1	0.05-10.0 Hz, note	Especifica la frecuencia de modulación.
Depth #2	0-127	Especifica la profundidad de modulación.
Phase	NORM, INV	Ajusta la fase de ambos lados del efecto. NORM: fases izquierda y derecha iguales. INV: fases izquierda y derecha opuestas.
Resonance	0-127	Cantidad de realimentación. Aumentar este valor proporcionará un sonido distintivo al efecto.
Mix Level	0-127	Volumen del sonido cambiado de fase respecto al sonido directo.
Ps Low Freq	50-4000 Hz	Bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000-20000 Hz	Altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15- +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

25: Efecto Rotary

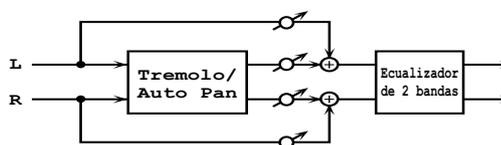
El efecto *Rotary* simula el sonido de los altavoces rotatorios usados en los órganos eléctricos en el pasado. Es posible ajustar independientemente el movimiento de los rotores de altas y bajas frecuencias, cosa que permite simular la modulación característica de estos altavoces rotatorios. Este efecto es más apropiado para *patches* de órganos eléctricos.



Parámetro	Valor	Descripción
Speed	SLOW, FAST	Selecciona la velocidad de rotación de los rotores de alta y baja frecuencia simultáneamente. SLOW: rotación <i>Slow Rate</i> . FAST: rotación <i>Fast Rate</i> .
Low Slow Rate	0.05–10.0 Hz, note	Rotación lenta (SLOW) del rotor de bajas frecuencias
Low Fast Rate	0.05–10.0 Hz, note	Rotación rápida (FAST) del rotor de bajas frecuencias
Low Acceleration	0–15	Ajusta el tiempo del rotor de bajas frecuencias para alcanzar una nueva velocidad al pasar de rápida a lenta (o de lenta a rápida).
Low Level	0–127	Volumen del rotor de bajas frecuencias
Hi Slow Rate	0.05–10.0 Hz, note	Velocidad lenta (SLOW) del rotor de altas frecuencias
Hi Fast Rate	0.05–10.0 Hz, note	Velocidad rápida (FAST) del rotor de altas frecuencias
Hi Acceleration	0–15	Ajusta el tiempo necesario para que el rotor de altas frecuencias alcance la nueva velocidad seleccionada al pasar de rápida a lenta (o de lenta a rápida).
Hi Level	0–127	Volumen del rotor de altas frecuencias
Separation #1	0–127	Dispersión espacial del sonido
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

26: Tremolo/Auto Pan

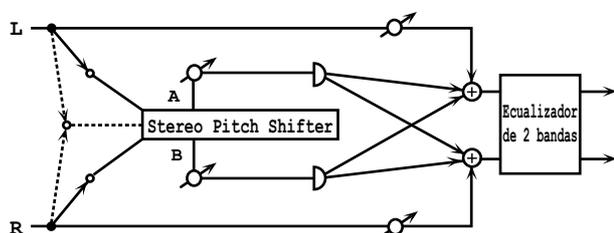
Efecto *tremolo* o *auto-pan* estéreo. *Tremolo* modula cíclicamente el volumen para añadir un efecto de *tremolo* al sonido. *Auto Pan* modula cíclicamente la posición estéreo del sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
Mode	TREMOLLO, AUTO PAN	Selecciona si se usará <i>tremolo</i> o <i>auto pan</i> .
Waveform	TRI, SAWUP, SAWDN, SQR, SIN	Selecciona el tipo de modulación. TRI: onda triangular SAWUP/SAWDN: onda dentada SQR: onda cuadrada SIN: onda senoidal
Rate #1	0.05–10.0 Hz, note	Frecuencia de modulación
Depth #2	0–127	Profundidad de modulación
Balance	DRY100:0WET–DRY0:100WET	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (DRY) y el sonido del delay (WET)
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

27: Pitch Shifter estéreo

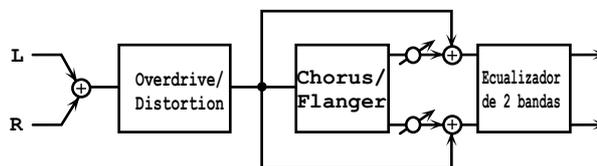
Este efecto onsta de dos *pitch shifters* colocados en paralelo, permitiendo su sonido estéreo. Puede modificar la afinación de la señal de entrada una octava alta o baja.



Parámetro	Valor	Descripción
Input Mode	MONO, STEREO	Selecciona cada entrada estéreo o mono.
Grade	1-5	Ajusta el grado de sonido del efecto. Valores mayores permitirán un sonido más natural; sin embargo, esto aumentará el sonido del delay del sonido de origen.
Coarse Pitch A/B #1/#2	-12- +12 semitone	Especifica la magnitud del <i>pitch shift</i> en semitonos para un <i>pitch shift</i> A o B.
Fine Pitch A/B	-100- +100 cent	Ajusta la magnitud de <i>pitch shift</i> en unidades de 2 centésimas (1 centésima = 1/100 parte de semitono) para un <i>pitch shift</i> A o B.
Pre Delay A/B	0-500 ms	Ajusta el tiempo de <i>delay</i> del sonido directo hasta que se escucha el sonido <i>Pitshift</i> A o B.
Level A/B	0-127	Volumen del sonido del <i>pitch shift</i> A o B.
Pan A/B	L63-63R	Panorámico del sonido del <i>pitch shift</i> A o B.
Direct Level	0-127	Volumen del sonido directo.
Feedback #3	-98- +98%	Ajusta la proporción de sonido de <i>pitshift</i> que volverá al efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Low Damp Freq	50-4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. La Función <i>Low Damp</i> permite obtener un sonido del delay más rápido que otras bandas de frecuencia, para obtener un efecto delay de mayor claridad.
Low Damp Gain	-36-0 dB	Ganancia de <i>Low Damp</i>
Hi Damp Freq	2000-20000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. <i>High Damp</i> , atenúa las altas frecuencias produciendo un sonido más natural.
Hi Damp Gain	-36-0 dB	Ganancia de <i>High Damp</i>
Ps Low Freq	50-4000 Hz	Bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000-20000 Hz	Altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15- +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

28: OD/DS -> Cho/Flg (Overdrive/Distorción -> Chorus/Flanger)

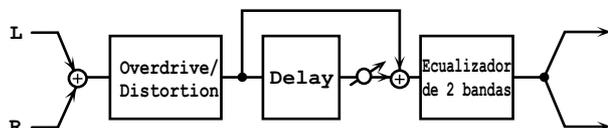
Este efecto conecta cada *Overdrive* o *Distortion* y cada *Chorus* o *Flanger*.



Parámetro	Valor	Descripción
Drive Mode	OD, DS	Selecciona si usará <i>overdrive</i> (OD) o <i>distortion</i> (DS).
Drive #1	0-127	Grado de distorsión
Amp Sim Sw	OFF, ON	Activa/desactiva <i>amp simulator</i> .
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de amplificador de guitarra SMALL: amplificador de práctica BUILT-IN: combo 2-STACK: cabezal y bafle 3-STACK: cabezal, etapa de potencia y bafle
Distortion Level	0-127	Volumen del <i>overdrive</i> o de la distorsión.
Mod Mode (Chorus / Flanger)	CHORUS, FLANGER	Selecciona si usará <i>chorus</i> o <i>flanger</i> .
Mod Rate #2	0.05-10.0 Hz, note	Ajusta la velocidad de modulación del <i>chorus</i> o <i>flanger</i> .
Mod Depth	0-127	Ajusta la profundidad de modulación del <i>chorus</i> o <i>flanger</i> .
Mod Phase	0-180 deg	Ajusta la separación del sonido del <i>chorus</i> o <i>flanger</i> .
Mod Pre Delay	0-50.0 ms	Ajusta el tiempo de delay desde el sonido directo hasta que se escuchan el sonido del <i>chorus</i> o <i>flanger</i> .
Mod Feedback	-98- +98%	Ajusta la proporción de sonido directo que volverá al efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Xover Low Freq	50-4000 Hz	Atenua el efecto por debajo de una frecuencia especificada.
Xover Low Gain	-36-0 dB	Especifica la magnitud de la atenuación de graves.
Xover Hi Freq	2000-20000 Hz	Atenua el efecto por encima de una frecuencia especificada.
Xover Hi Gain	-36-0 dB	Especifica la magnitud de la atenuación de altas frecuencias.
Mod Level	0-127	Volumen del sonido del <i>chorus</i> o <i>flanger</i> .
Ps Low Freq	50-4000 Hz	Bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000-20000 Hz	Altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15- +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

29: OD/DS -> Delay (Overdrive/Distorsión -> Delay)

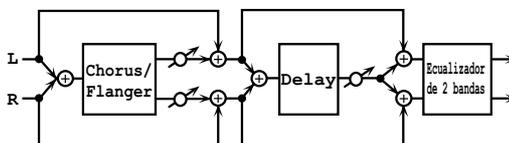
Este efecto conecta *Overdrive* o *Distorsión* y *Delay* en serie.



Parámetro	Valor	Descripción
Drive Mode	OD, DS	Selecciona si usará <i>overdrive</i> (OD) o distorsión (DS).
Drive #1	0-127	Grado de distorsión
Amp Sim Sw	OFF, ON	Activa / desactiva <i>amp simulator</i> .
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de amplificador de guitarra SMALL: amplificador de práctica BUILT-IN: combo 2-STACK: cabezal y baffle 3-STACK: cabezal, etapa de potencia y baffle
Distortion Level	0-127	Volumen del sonido del <i>overdrive</i> o de la distorsión.
Delay Time	0-1300 ms, note	Ajusta el tiempo de <i>delay</i> del sonido directo hasta que se escucha el sonido del delay.
Delay Feedback #2	-98- +98%	Ajusta la proporción de sonido de <i>delay</i> que volverá al efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Low Damp Freq	50-4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. La Función <i>Low Damp</i> permite obtener un sonido del delay más rápido que otras bandas de frecuencia, para obtener un efecto delay de mayor claridad.
Low Damp Gain	-36-0 dB	Ganancia de <i>Low Damp</i>
Hi Damp Freq	2000-20000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. <i>High Damp</i> , atenúa las altas frecuencias produciendo un sonido más natural.
Hi Damp Gain	-36-0 dB	Ganancia de <i>High Damp</i>
Delay Level	0-127	Volumen del sonido del <i>delay</i> .
Ps Low Freq	50-4000 Hz	Bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000-20000 Hz	Altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15- +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

30: Cho/Flg -> Delay (Chorus/Flanger -> Delay)

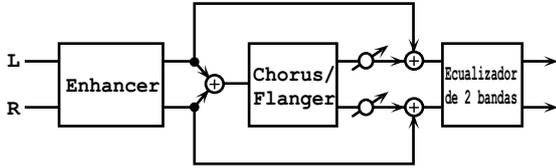
Este efecto conecta *Chorus* o *Flanger* y *Delay* en serie.



Parámetro	Valor	Descripción
Mod Mode (Chorus / Flanger)	CHORUS, FLANGER	Selecciona si se usará <i>chorus</i> o <i>flanger</i> .
Mod Rate #1	0.05-10.0 Hz, note	Ajusta la velocidad de modulación del <i>chorus</i> o <i>flanger</i> .
Mod Depth	0-127	Ajusta la profundidad de modulación del <i>chorus</i> o <i>flanger</i> .
Mod Phase	0-180 deg	Ajusta la separación del sonido del <i>chorus</i> o <i>flanger</i> .
Mod Pre Delay	0-50.0 ms	Ajusta el tiempo de <i>delay</i> del sonido directo hasta que se escucha sonido de <i>chorus</i> / <i>flanger</i> .
Mod Feedback	-98- +98%	Ajusta la proporción de sonido del efecto que volverá al efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Xover Low Freq	50-4000 Hz	Atenua el efecto por debajo de la frecuencia especificada.
Xover Low Gain	-36-0 dB	Especifica la magnitud de la atenuación de graves.
Xover Hi Freq	2000-20000 Hz	Atenua el efecto por encima de la frecuencia especificada.
Xover Hi Gain	-36-0 dB	Especifica la magnitud de la atenuación de agudos.
Mod Level	0-127	Volumen del sonido del <i>chorus</i> o <i>flanger</i> .
Delay Time	0-1300 ms, note	Ajusta el tiempo de <i>delay</i> del sonido directo hasta que se escucha el sonido del delay.
Delay Feedback	-98- +98%	Ajusta la proporción de sonido de <i>delay</i> que volverá al efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Low Damp Freq	50-4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. La Función <i>Low Damp</i> permite obtener un sonido del delay más rápido que otras bandas de frecuencia, para obtener un efecto delay de mayor claridad.
Low Damp Gain	-36-0 dB	Ganancia de <i>Low Damp</i>
Hi Damp Freq	2000-20000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. <i>High Damp</i> , atenúa las altas frecuencias produciendo un sonido más natural.
Hi Damp Gain	-36-0 dB	Ganancia de <i>High Damp</i>
Delay Level	0-127	Volumen del sonido del <i>delay</i> .
Ps Low Freq	50-4000 Hz	Bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000-20000 Hz	Altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15- +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

31: Enh -> Cho/Flg (Potenciador -> Chorus/Flanger)

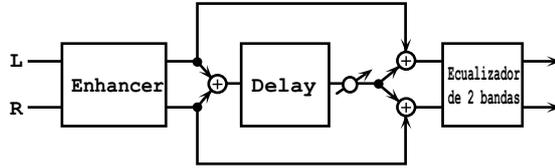
Este efecto conecta un *Enhancer* y *Chorus* o *Flanger* en serie.



Parámetro	Valor	Descripción
Enhans Sens #1	0-127	Sensibilidad del potenciador
Enhans Frequency	0-127	Ajusta el límite inferior de las frecuencias a que se añadirá el efecto <i>enhancer</i> .
Enhans Mix Level	0-127	Nivel de armónicos generado por el efecto <i>enhancer</i> .
Enhans Level	0-127	Volumen del sonido del <i>enhancer</i>
Mod Mode (Chorus / Flanger)	CHORUS, FLANGER	Selecciona si se usará <i>chorus</i> o <i>flanger</i> .
Mod Rate #2	0.05-10.0 Hz, note	Ajusta la velocidad de modulación del <i>chorus</i> o <i>flanger</i> .
Mod Depth	0-127	Ajusta la profundidad de modulación del <i>chorus</i> o <i>flanger</i> .
Mod Phase	0-180 deg	Ajusta la separación del sonido del <i>chorus</i> o <i>flanger</i> .
Mod Pre Delay	0-50.0 ms	Ajusta el tiempo de <i>delay</i> del sonido directo hasta que se escucha sonido de <i>chorus</i> / <i>flanger</i>
Mod Feedback	-98- +98%	Ajusta la proporción de sonido del efecto que volverá al efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Xover LowFreq	50-4000 Hz	Atenua el efecto por debajo de la frecuencia especificada.
Xover Low Gain	-36-0 dB	Especifica la magnitud de la atenuación de graves.
Xover HiFreq	2000-20000 Hz	Atenua el efecto por encima de la frecuencia especificada.
Xover Hi Gain	-36-0 dB	Especifica la magnitud de la atenuación de agudos.
Mod Level	0-127	Volumen del sonido del <i>chorus</i> o <i>flanger</i> .
Ps Low Freq	50-4000 Hz	Bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000-20000 Hz	Altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15- +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

32: Enh -> Delay (Potenciador -> Delay)

Este efecto conecta un potenciador y un *delay* en serie.



Parámetro	Valor	Descripción
Enhans Sens #1	0-127	Sensibilidad del <i>enhancer</i>
Enhans Frequency	0-127	Ajusta el límite inferior de frecuencias a que se añadirá el efecto <i>enhancer</i> .
Enhans Mix Level	0-127	Nivel de armónicos generado por el efecto <i>enhancer</i> .
Enhans Level	0-127	Volumen del sonido del <i>enhancer</i>
Delay Time	0-1300 ms, note	Ajusta el tiempo de <i>delay</i> del sonido directo hasta que se escucha el sonido del <i>delay</i> .
Delay Feedback #2	-98- +98%	Ajusta la proporción de sonido de <i>delay</i> que volverá al efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Low Damp Freq	50-4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. La Función <i>Low Damp</i> permite obtener un sonido del <i>delay</i> más rápido que otras bandas de frecuencia, para obtener un efecto <i>delay</i> de mayor claridad.
Low Damp Gain	-36-0 dB	Ganancia de <i>Low Damp</i>
Hi Damp Freq	2000-20000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. <i>High Damp</i> , atenua las altas frecuencias produciendo un sonido más natural.
Hi Damp Gain	-36-0 dB	Ganancia de <i>High Damp</i>
Delay Level	0-127	Volumen del sonido del <i>delay</i> .
Ps Low Freq	50-4000 Hz	Bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
Ps Hi Freq	2000-20000 Hz	Altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15- +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

33: Vocal Multi

Los efectos *limiter/de-esser*, *enhancer*, *3-band equalizer*, y *delay* se conectan en serie. El efecto *limiter* contiene los altos niveles para evitar la distorsión. El efecto *de-esser* recorta los sonidos sibilantes de la voz, para producir un sonido más agradable.

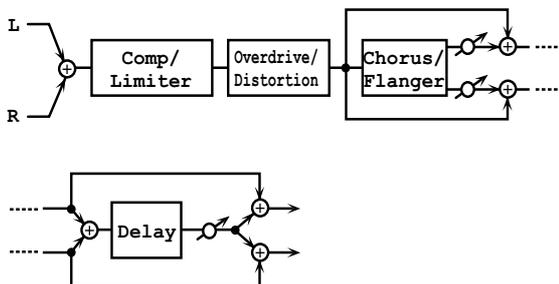


Parámetro	Valor	Descripción
Limtr Mode	LIMITER, DE-ESSER	Selecciona si el efecto funcionará como un limitador o un de-esser. * Si el Modo Limiter Mode es DE-ESSER, los ajustes del limiter se ignorarán. Inversamente, si el Modo Limiter es LIMITER, los efectos de-esser se ignorarán.
Limtr Threshold	-60-0 dB	Ajusta el nivel (umbral) en que el limitador empezará a actuar.
Limtr Release #1	0-127	Ajusta el tiempo hasta que el limitador se apagará después de que el nivel de entrada caiga por debajo del nivel umbral (<i>threshold</i>).
Limtr Gain	-60- +12 dB	Ajusta la ganancia del sonido que pasa a través del <i>limiter</i> .
DE Sens	0-127	Ajusta la sensibilidad relativa al volumen de entrada, que controla cómo se aplicará el efecto.
DE Frequency	1000-10000 Hz	Ajusta la frecuencia en que se aplicará el efecto <i>de-esser</i> .
Enhan Sens	0-127	Sensibilidad del efecto <i>enhancer</i>
Enhan Frequency	0-127	Ajusta el límite inferior de frecuencias en que se añadirá el efecto <i>enhancer</i> .
Enhan Mix Level	0-127	Nivel de armónicos generado por el <i>enhancer</i> .
Enhan Level	0-127	Volumen del sonido del <i>enhancer</i> .
EQ Low Freq	50-4000 Hz	Bajas frecuencias.
EQ Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de graves.
EQ Mid Freq	50-20000 Hz	Frecuencias medias.
EQ Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ganancia de frecuencias medias. Valores mayores de Q estrecharán el rango afectado.
EQ Mid Gain	-15- +15 dB	Ganancia de frecuencias medias.
EQ Hi Freq	2000-20000 Hz	Altas frecuencias.
EQ Hi Gain	-15- +15 dB	Ganancia de altas frecuencias.
Delay Time	0-1300 ms, note	Ajusta el tiempo de <i>delay</i> del sonido directo hasta que se escucha el sonido del <i>delay</i> .
Delay Feedback	-98- +98%	Ajusta la proporción de sonido de <i>delay</i> que volverá al efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Low Damp Freq	50-4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. La Función <i>Low Damp</i> permite obtener un sonido del <i>delay</i> más rápido que otras bandas de frecuencia, para obtener un efecto <i>delay</i> de mayor claridad.
Low Damp Gain	-36-0 dB	Ganancia de <i>Low Damp</i>

Parámetro	Valor	Descripción
Hi Damp Freq	2000-20000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. <i>High Damp</i> , atenúa las altas frecuencias produciendo un sonido más natural.
Hi Damp Gain	-36-0 dB	Ganancia de <i>High Damp</i> .
Delay Level	0-127	Volumen del sonido del <i>delay</i> .

34: Guitar Multi

Guitar Multi proporciona *Comp/Limiter*, *Overdrive o Distortion*, *Chorus* o *Flanger*, y efectos de *delay* conectados en serie.

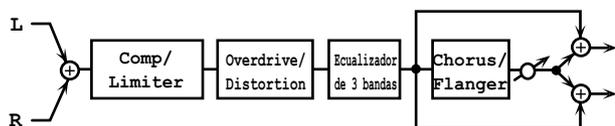


Parámetro	Valor	Descripción
Comp Sw	OFF, ON	Activa / desactiva <i>comp/limiter</i> .
Comp Threshold	-60-0 dB	Ajusta el nivel (umbral) en que el compresor empezará a actuar.
Comp Attack	0-127	Ajusta el tiempo después de que el volumen haya superado el nivel umbral hasta que empieza la compresión.
Comp Release	0-127	Ajusta el tiempo hasta que el compresor se apagará después de que el nivel de entrada caiga por debajo del nivel umbral (<i>threshold</i>).
Comp Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Ajusta el "sonido fuente: sonido de salida" <i>compression ratio</i> .
Comp Gain	-60- +12 dB	Ajusta la ganancia de salida.
Distortion Sw	OFF, ON	Selecciona si se usará <i>overdrive</i> o <i>distortion</i> .
Drive Mode	OD, DS	Selecciona si se usará <i>overdrive</i> (OD) o <i>distorsión</i> (DS).
Drive	0-127	Grado de <i>distorsión</i>
Amp Sim Sw	OFF, ON	Activa / desactiva <i>amp simulator</i> .
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de amplificador de guitarra SMALL: amplificador de práctica BUILT-IN: combo 2-STACK: cabezal y bafle 3-STACK: cabezal, etapa de potencia y bafle
Distortion Level	0-127	Volumen del sonido del <i>overdrive</i> o de la <i>distorsión</i> .
Mod Mode (Chorus / Flanger)	CHORUS, FLANGER	Selecciona si se usará <i>chorus</i> o <i>flanger</i> .
Mod Rate	0.05-10.0 Hz, note	Ajusta la velocidad de modulación del <i>chorus</i> o <i>flanger</i> .
Mod Depth	0-127	Ajusta la profundidad de modulación del <i>chorus</i> o <i>flanger</i> .

Parámetro	Valor	Descripción
Mod Phase	0–180 deg	Ajusta la separación del sonido del <i>chorus</i> o del <i>flanger</i> .
Mod Pre Delay	0–50.0 ms	Ajusta el tiempo de <i>delay</i> del sonido directo hasta que se escucha sonido de <i>chorus</i> / <i>flanger</i> .
Mod Feedback	-98– +98%	Ajusta la proporción de sonido del efecto que volverá al efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Mod XoverLPF	500–15000 Hz, THRU	Ajusta la frecuencia del filtro pasa bajos. (THRU: sin filtro)
Mod XoverHPF	THRU, 50–800 Hz	Ajusta la frecuencia del filtro pasa altos. (THRU: sin filtro)
Mod Level	0–127	Volumen del sonido del <i>chorus</i> o <i>flanger</i> .
Delay Time	0–1300 ms, note	Ajusta el tiempo de <i>delay</i> desde el sonido directo hasta que se escucha el sonido del <i>delay</i> .
Delay Feedback	-98– +98%	Ajusta la proporción de sonido de <i>delay</i> que volverá al efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Hi Damp Freq	500–15000 Hz, THRU	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. <i>High Damp</i> , atenúa las altas frecuencias produciendo un sonido más natural.
Delay Level	0–127	Volumen del sonido del <i>delay</i>

35: Bass Multi

Bass Multi proporciona *Comp/Limiter*, *Overdrive* o *Distortion*, 3-band equalizer, y *Chorus* o *Flanger* conectados en serie. Este algoritmo es un multiefectos para bajo.

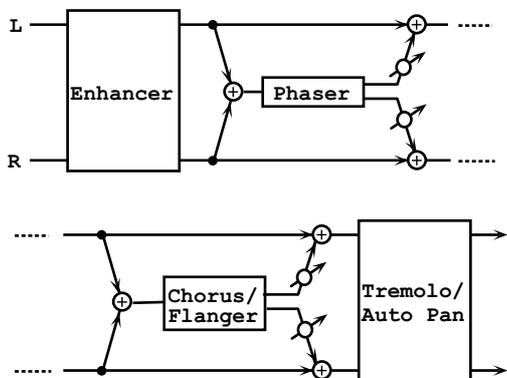


Parámetro	Valor	Descripción
Comp Sw	OFF, ON	Activa / desactiva el efecto <i>comp/limiter</i> .
Comp Thresh-old #1	-60–0 dB	Ajusta el nivel de volumen en que empezará la compresión.
Comp Attack	0–127	Ajusta el tiempo después del cual el volumen cruzará el umbral de compresión después de comenzar la compresión.
Comp Release	0–127	Especifica el tiempo a partir del cual el volumen caera por debajo del umbral de compresión hasta que deja de aplicarse la compresión.
Comp Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Ajusta el parámetro <i>compresión ratio</i> del "sonido fuente: sonido de salida".
Comp Gain	-60– +12 dB	Ganancia de salida.
Distortion Sw	OFF, ON	Selects whether to use overdrive or distortion.
Drive Mode	OD, DS	Selecciona si se usará <i>overdrive</i> (OD) o <i>distorsión</i> (DS).
Drive	0–127	Grado de <i>distorsión</i>
Amp Sim Sw	OFF, ON	Activa / desactiva <i>amp simulator</i> .

Parámetro	Valor	Descripción
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de amplificador de guitarra SMALL: amplificador de práctica BUILT-IN: combo 2-STACK: cabezal y bafle 3-STACK: cabezal, etapa de potencia y bafle
Distortion Level	0–127	Volumen del sonido <i>overdrive</i> o <i>distorsión</i> .
EQ Low Freq	50–4000 Hz	Bajas frecuencias.
EQ Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de graves.
EQ Mid Freq	50–20000 Hz	Frecuencias medias.
EQ Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ancho de banda de medios. Valores mayores de Q estrecharán el rango afectado.
EQ Mid Gain	-15– +15 dB	Ganancia de medios
EQ Hi Freq	2000–20000 Hz	Altas frecuencias.
EQ Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Mod Mode (Chorus / Flanger)	CHORUS, FLANGER	Selecciona si se usará <i>chorus</i> o <i>flanger</i> .
Mod Rate	0.05–10.0 Hz, note	Ajusta la velocidad de modulación del <i>chorus</i> o <i>flanger</i> .
Mod Depth	0–127	Ajusta la profundidad de modulación del <i>chorus</i> o <i>flanger</i> .
Mod Phase	0–180 deg	Ajusta la separación del sonido del <i>chorus</i> o del <i>flanger</i> .
Mod Pre Delay	0–50.0 ms	Ajusta el tiempo de <i>delay</i> del sonido directo hasta que se escucha sonido de <i>chorus</i> / <i>flanger</i> .
Mod Feedback	-98– +98%	Ajusta la proporción de sonido del efecto que volverá al efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Mod XoverLPF	500–15000 Hz, THRU	Ajusta la frecuencia del filtro pasa bajos. (THRU: sin filtro)
Mod XoverHPF	THRU, 50–800 Hz	Ajusta la frecuencia del filtro pasa altos. (THRU: sin filtro)
Mod Level	0–127	Volumen del sonido del <i>chorus</i> o <i>flanger</i> .

36: EP Multi

Enhancer, Phaser, Chorus o Flanger, y Tremolo o Auto-pan conectados en serie. Efecto usado para piano eléctrico.



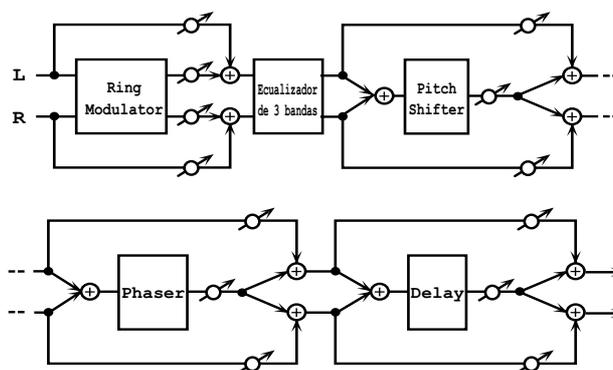
Parámetro	Valor	Descripción
Enhanc Sw	OFF, ON	Activa / desactiva enhancer.
Enhanc Sens	0-127	Sensibilidad del enhancer
Enhanc Frequency	0-127	Ajusta el límite inferior de frecuencias en que se añadirá enhancer.
Enhanc Mix Level	0-127	Nivel de armónicos generado por en enhancer
Enhanc Level	0-127	Volumen del sonido del enhancer
Phaser Manual	0-127	Especifica la frecuencia central en que se modulará el sonido.
Phaser Rate	0.05-10.0 Hz, note	Especifica la frecuencia de modulación.
Phaser Depth	0-127	Especifica la profundidad de modulación.
Phaser Resonance	0-127	Especifica la cantidad de realimentación del phaser. Ajustes mayores darán mayor carácter al sonido.
Phaser Mix Level	0-127	Especifica el volumen del sonido cambiado de fase, respecto al sonido directo.
Mod Mode (Chorus / Flanger)	CHORUS, FLANGER	Selecciona si usará chorus o flanger.
Mod Rate	0.05-10.0 Hz, note	Ajusta la velocidad de modulación de chorus o flanger.
Mod Depth	0-127	Ajusta la profundidad de modulación para el chorus o flanger.
Mod Phase	0-180 deg	Ajusta la separación del chorus o flanger.
Mod Pre Delay	0-50.0 ms	Ajusta el tiempo de delay desde el sonido directo hasta que se escucha el sonido del chorus o flanger.
Mod Feedback	-98- +98%	Ajusta la proporción de sonido del efecto que volverá al efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Mod XoverLPF	500-15000 Hz, THRU	Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasa bajos. (THRU: sin filtro)
Mod XoverHPF	THRU, 50-800 Hz	Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasa altos. (THRU: sin filtro)
Mod Level	0-127	Volumen del sonido del chorus o flanger.
Trem / Pan Sw	OFF, ON	Activa / desactiva tremolo/auto pan.
Trem Mode	TREMOLO, AUTO PAN	Selecciona si usará tremolo o auto pan.

Parámetro	Valor	Descripción
Trem Waveform	TRI, SAWUP, SAWDN, SQR, SIN	Selecciona el tipo de modulación. TRI: onda triangular SAWUP/SAWDN: onda dentada SQR: onda cuadrada SIN: onda senoidal
Trem Rate	0.05-10.0 Hz, note	Frecuencia de modulación
Trem Depth	0-127	Profundidad de modulación

37: Keyboard Multi

El efecto ring modulator, 3-band equalizer, pitch shifter, phaser, y delay están conectados en serie.

Ring Modulator es un efecto que aplica modulación de anillo usando un oscilador interno para la señal de entrada, que produce sonidos acampanados.

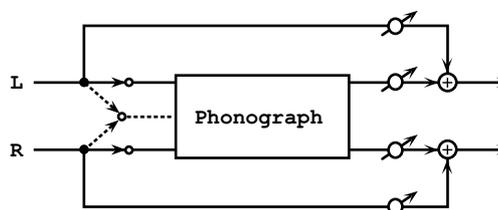


Parámetro	Valor	Descripción
Ring Freq	0-127	Frecuencia en que se aplicará modulación
Ring Balance #1	DRY100:0WET-DRY0:100WET	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (DRY) y el sonido del delay (WET)
EQ Low Freq	50-4000 Hz	Bajas frecuencias
EQ Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de graves
EQ Mid Freq	50-20000 Hz	Frecuencias medias
EQ Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ganancia de medios Valores mayores de Q estrecharán el rango afectado.
EQ Mid Gain	-15- +15 dB	Ganancia de medios
EQ Hi Freq	2000-20000 Hz	Frecuencias altas
EQ Hi Gain	-15- +15 dB	Ganancia de agudos
PS Grade	1-5	Ajuste del grado del efecto. Valores mayores proporcionarán sonidos más naturales; sin embargo, esto aumentará el nivel de delay del sonido fuente.
PS Coarse	-12- +12 semitone	Especifica la magnitud del pitch shift en pasos de semitono.
PS Fine	-100- +100 cent	Ajusta la magnitud de pitch shift en pasos de 2-centésimas (1 centésima = 1/100 parte de semitono).

Parámetro	Valor	Descripción
PS Balance	DRY100:0WET– DRY0:100WET	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (DRY) y el sonido del delay (WET)
Phaser Manual	0–127	Especifica la frecuencia central en que se modulará el sonido.
Phaser Rate	0.05–10.0 Hz, note	Especifica la frecuencia de modulación.
Phaser Depth	0–127	Especifica la profundidad de modulación.
Phaser Reso- nance	0–127	Especifica la cantidad de realimentación para el <i>phaser</i> . Ajustes mayores darán mayor carácter al sonido.
Phaser Mix Lev- el	0–127	Especifica el volumen del sonido cambiado de fase, respecto al sonido directo.
Delay Time	0–650 ms, note	Ajusta el tiempo de <i>delay</i> desde el sonido directo hasta que se escucha el sonido del <i>delay</i> .
Delay Feedback	-98– +98%	Ajusta la proporción de sonido de <i>delay</i> que volverá al efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. La Función <i>Low Damp</i> permite obtener un sonido del delay más rápido que otras bandas de frecuencia, para obtener un efecto delay de mayor claridad.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de <i>Low Damp</i>
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. <i>High Damp</i> , atenúa las altas frecuencias produciendo un sonido más natural.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de <i>High Damp</i>
Delay Level	0–127	Volumen del sonido del <i>delay</i> .

38: Fonógrafo

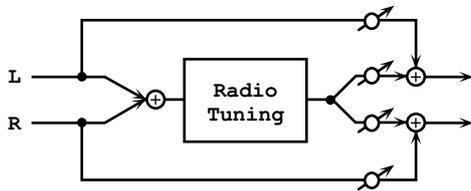
Este efecto reproduce el sonido de reproducción de un antiguo disco de vinilo. Incluye diversos sonidos con las características de los discos y la rotación irregular de los fonógrafos antiguos.



Parámetro	Valor	Descripción
Input Mode	MONO, STE- REO	Use este ajuste para elegir entre reproducción estéreo o mono.
Signal Dist	0–127	Grado de distorsión,
Frequency Range	0–127	Respuesta en frecuencia del fonógrafo. Valores bajos degradarán las características de la frecuencia, simulando un sistema antiguo.
Disk Type	LP, EP, SP	Ajusta la rotación del plato giradiscos. LP: 33 1/3 r.p.m. EP: 45 r.p.m. SP: 78 r.p.m.
Total Noise #1	0–127	Nivel de ruido total.
Scratch	0–127	Arañazos en el disco.
Dust	0–127	Polvo en el disco.
Hiss	0–127	Ruido de <i>hiss</i> continuo.
* Estos ajustes añaden los típicos ruidos de los discos de vinilo. Los ruidos aumentarán al aumentar los valores. Ajuste cada parámetro para equilibrar el ruido de ralladas, polvo y silbidos. La cantidad total de ruido se obtendrá con el control Total Noise Level.		
Total Wow / Flutter #2	0–127	Lloro y fluctuación total.
Wow	0–127	Lloro, irregularidad de rotación de gran ciclo.
Flutter	0–127	Lloro, irregularidad de rotación de ciclo corto.
Random	0–127	Irregularidad de rotación aleatoria.
Estos ajustes determinan las irregularidades de rotación del fonógrafo. Ajuste cada uno de ellos, lloro, fluctuación y aleatorio para equilibrar el sonido. El control general de profundidad del efecto es <i>Total Wow/Flutter</i> .		
Balance	DRY100:0WET– DRY0:100WET	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (DRY) y el sonido del delay (WET)

39: Sintonizador de radio (Radio Tuning)

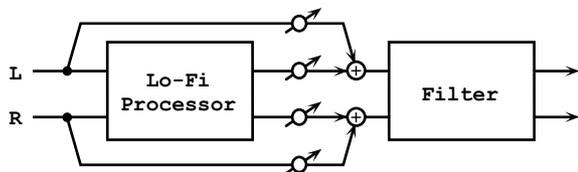
Este efecto reproduce el sonido de un receptor de radio AM.



Parámetro	Valor	Descripción
Tuning #1	-50- +50	Ajusta el grado de ruido de sintonización de una radio.
Noise Level #2	0-127	Ajusta el nivel de ruido.
Frequency Range #3	0-127	Ajusta la respuesta en frecuencia de la radio. Disminuir el valor empeorará las características de la frecuencia simulando un sonido de pequeño receptor de radio.
Balance	DRY100:0WET-DRY0:100WET	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (DRY) y el sonido del delay (WET)

40: Conversor Bit Rate

Este efecto recrea el sonido de los samplers digitales pioneros y similares mediante la modificación del recuento de bits y la frecuencia de muestreo. Después del procesador *Lo-Fi*, se incluye un filtro para modificar el sonido, conectado en serie.

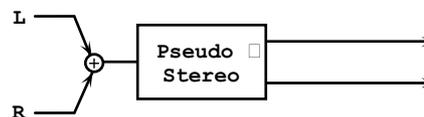


Parámetro	Valor	Descripción
Pre Filter Sw	OFF, ON	Interruptor del filtro colocado antes del proceso <i>Lo-Fi</i> .
Sample Rate	1/1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32	Ajusta la fracción de frecuencias de muestreo actuales que se usarán para procesar.
Bit Down	0-15	Este ajuste reduce el recuento de bits.
Post Filter Sw	OFF, ON	Interruptor del filtro colocado después del proceso <i>Lo-Fi</i> .
Balance	DRY100:0WET-DRY0:100WET	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (DRY) y el sonido del delay (WET)

Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	THRU, LPF, BPF, HPF, NOTCH	Tipo de filtro THRU: sin filtro LPF: pasa frecuencias inferiores a la frec. de corte. BPF: pasa frecuencias cercanas a la frec. de corte. HPF: pasa frecuencias superiores a la frec. de corte. NOTCH: pasa todas las frecuencias no próximas a la frec. de corte.
Filter Slope	-12, -24 dB/O	Pendiente de atenuación del filtro -24 dB por octava: pronunciada -12 dB por octava: suave
Filter Cutoff	0-127	Frecuencia de corte del filtro Valores próximos a cero bajarán la frecuencia de corte; ajuste este valor próximo a 127, y la frecuencia de corte aumentará.
Filter Resonance	0-127	Nivel de <i>Resonance</i> del filtro. Aumentar el valor aumentará la resonancia cerca de la frec. de corte dando personalidad al sonido.
Filter Gain	0- +24 dB	Compensación de la caída de volumen en el rango de la frecuencia de corte mediante filtros. Nivel de compensación aumenta junto al valor y aumenta el volumen.

41: Pseudo Stereo

Separa los componentes de la entrada de sonido monoaural a derecha e izquierda, creando un efecto de salida estéreo artificial.



Parámetro	Valor	Descripción
Depth #1	0-15	Espacio del campo de sonido

Parámetros del *Chorus*

Explicación de los parámetros del *chorus*.

Parámetro *Chorus type*

01: *Chorus 1*

Este efecto chorus convencional añade espacio y profundidad al sonido. Frecuencia de modulación lenta con menor profundidad.

02: *Chorus 2*

Este efecto chorus convencional añade espacio y profundidad al sonido. Frecuencia de modulación rápida con menor profundidad.

03: *Chorus 3*

Este efecto chorus convencional añade espacio y profundidad al sonido. Frecuencia de modulación lenta con mayor profundidad.

04: *Chorus 4*

Este efecto chorus convencional añade espacio y profundidad al sonido. Frecuencia de modulación rápida con mayor profundidad.

05: *Feedback Chorus*

Este efecto *chorus* ofrece un efecto de tipo flanger, creando un sonido suave.

06: *Flanger*

Este efecto simula el sonido del despegue de un avión a reacción.

07: *Short Delay*

Efecto *delay* con un tiempo de *delay* corto.

08: *Fbk Short Delay*

Delay corto con muchas repeticiones.

Parámetros del *chorus*

Parámetro	Valor	Descripción
Pre Low Freq	500–15000 Hz, THRU	Bajas frecuencias (THRU: sin filtro)
Pre Hi Freq	THRU, 50–800 Hz	Altas frecuencias (THRU: sin filtro)
Pre Dly Time	0.0–50.0 ms	Ajusta el tiempo de <i>delay</i> del sonido directo hasta que se escucha el sonido del <i>delay</i> .
Co LPF Freq	500–15000 Hz, THRU	Ajusta la frec. de corte del filtro pasa bajos. (THRU: sin filtro) El efecto se aplicará al rango de frecuencias debajo de la frecuencia de corte.
Co HPF Freq	THRU, 50–800 Hz	Ajusta la frec. de corte del filtro pasa altos. (THRU: sin filtro) El efecto se aplicará al rango de frecuencias encima de la frecuencia de corte.
Rate	0.05–10.00 Hz, note	Ajusta el ciclo de ondulaciones del <i>sonido del chorus o flanger</i> .
Depth	0–127	Ajusta la profundidad de modulación del <i>chorus o flanger</i> .
Feedback	-98– +98%	Ajusta la proporción de sonido del efecto que volverá al efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Cho/Flg Sw	CHORUS, FLANGER	Selecciona <i>chorus o flanger</i> .

Parámetros de *reverb*

Explicación de los parámetros del *Reverb*.



Consulte las siguientes páginas para explicaciones sobre los parámetros de cada tipo de *Reverb*.

01: Room 1	(Pág. 187)
02: Room 2	(Pág. 187)
03: Room 3	(Pág. 188)
04: Hall 1	(Pág. 188)
05: Hall 2	(Pág. 189)
06: Hall 3	(Pág. 189)
07: Garage	(Pág. 190)
08: Plate	(Pág. 190)
09: Non-Linear	(Pág. 191)
10: Delay	(Pág. 191)

01: Room 1

Este efecto de *Reverb* simula la reverberación dentro de una habitación. Reverberación estándar de tipo *room*.

Parámetro	Valor	Descripción
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Bajas frecuencias (Pre)
Pre Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias (Pre)
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Altas frecuencias (Pre)
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ganancia de altas frecuencias (Pre)
Pre Mid Gain	-15– +15 dB	Ganancia de frecuencias medias
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Altas frecuencias
Pre Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Low Rev Time	0.06–32.0 sec	Tiempo de duración de la <i>Reverb</i> de baja frecuencia
Hi Rev Time	0.06–32.0 sec	Tiempo de duración de la <i>Reverb</i> de altas frecuencias
Xover Freq	160–15000 Hz, THRU	La reverberación especificada por el parámetro <i>Low Rev Time</i> se aplicará al rango de frecuencias inferior, y del parámetro <i>Hi Rev Time</i> al rango superior de frecuencias.
Pre Dly Time	0–200.0 ms	Ajusta el tiempo de <i>delay</i> del sonido directo hasta que se escucha el sonido del <i>delay</i> .
Density	0–99	Densidad de la <i>Reverb</i>
Room Size	5.6–32.6 m	Tamaño de la sala que simula la <i>reverb</i>
Early Ref Level	0–99	Nivel de volumen de las primeras reflexiones
Release Density	0–99	Densidad del sonido que alcanza a la audiencia después de muchas reflexiones repetidas
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. La Función <i>Low Damp</i> permite obtener un sonido del <i>delay</i> más rápido que otras bandas de frecuencia, para obtener un efecto <i>delay</i> de mayor claridad.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de <i>Low Damp</i>
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. <i>High Damp</i> , atenúa las altas frecuencias produciendo un sonido más natural.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de <i>High Damp</i>
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Frecuencia en que el filtro de agudos empezará a funcionar (THRU: sin filtro)

02: Room 2

Este efecto de *Reverb* simula la reverberación dentro de una habitación. Reverberación estándar de tipo *room*. Apropiado para simular la reverberación de una habitación pequeña y produce un efecto de *reverb* de gran claridad.

Parámetro	Valor	Descripción
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Bajas frecuencias (Pre)
Pre Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias (Pre)
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Altas frecuencias (Pre)
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ganancia de altas frecuencias (Pre)
Pre Mid Gain	-15– +15 dB	Ganancia de frecuencias medias
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Altas frecuencias
Pre Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Reverb Time	0.06–32.00 sec	Tiempo de duración de la <i>Reverb</i>
Pre Dly Time	0.0–200.0 ms	Ajusta el tiempo de <i>delay</i> del sonido directo hasta que se escucha el sonido del <i>delay</i> .
Density	0–99	Densidad de la <i>Reverb</i>
Room Size	1–10	Tamaño de la sala que simula la <i>reverb</i>
Early Ref Level	0–99	Nivel de volumen de las primeras reflexiones
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. La Función <i>Low Damp</i> permite obtener un sonido del <i>delay</i> más rápido que otras bandas de frecuencia, para obtener un efecto <i>delay</i> de mayor claridad.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de <i>Low Damp</i>
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. <i>High Damp</i> , atenúa las altas frecuencias produciendo un sonido más natural.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de <i>High Damp</i>
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Frecuencia en que el filtro de agudos empezará a funcionar (THRU: sin filtro)

03: Room 3

Reverberación que simula la reverberation interior de una habitación de dimensiones considerables. Produce una reverberación con frecuencias medias y graves muy potentes.

Parámetro	Valor	Descripción
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Bajas frecuencias (Pre)
Pre Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias (Pre)
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Altas frecuencias (Pre)
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ganancia de altas frecuencias (Pre)
Pre Mid Gain	-15– +15 dB	Ganancia de frecuencias medias
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Altas frecuencias
Pre Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Reverb Time	0.06–32.00 sec	Tiempo de duración de la <i>Reverb</i>
Pre Dly Time	0.0–200.0 ms	Ajusta el tiempo de <i>delay</i> del sonido directo hasta que se escucha el sonido del <i>delay</i> .
Density	0–99	Densidad de la <i>Reverb</i>
Room Size	1–8	Tamaño de la sala que simula la reverb
Early Ref Level	0–99	Nivel de volumen de las primeras reflexiones
Release Density	0–99	Densidad del sonido que alcanza a la audiencia después de muchas reflexiones repetidas
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. La Función <i>Low Damp</i> permite obtener un sonido del <i>delay</i> más rápido que otras bandas de frecuencia, para obtener un efecto <i>delay</i> de mayor claridad.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de <i>Low Damp</i>
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. <i>High Damp</i> , atenúa las altas frecuencias produciendo un sonido más natural.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de <i>High Damp</i>
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Frecuencia en que el filtro de agudos empezará a funcionar (THRU: sin filtro)

04: Hall 1

Simula la reverberación de una sala de conciertos. Es una reverberación convencional de tipo *hall*. Podrá aplicar un efecto chorus a esta reverberación para ajustar su sensación de espacio o para crear un efecto especial.

Parámetro	Valor	Descripción
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Bajas frecuencias (Pre)
Pre Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias (Pre)
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Altas frecuencias (Pre)
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ganancia de altas frecuencias (Pre)
Pre Mid Gain	-15– +15 dB	Ganancia de frecuencias medias
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Altas frecuencias
Pre Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Low Rev Time	0.06–64.00 sec	Tiempo de duración de la <i>Reverb</i> de baja frecuencia
Hi Rev Time	0.06–64.00 sec	Tiempo de duración de la <i>Reverb</i> de altas frecuencias
Xover Freq	160–15000 Hz, THRU	La reverberación especificada por el parámetro <i>Low Rev Time</i> se aplicará al rango de frecuencias inferior, y del parámetro <i>Hi Rev Time</i> al rango superior de frecuencias.
Pre Dly Time	0.0–200.0 ms	Ajusta el tiempo de <i>delay</i> del sonido directo hasta que se escucha el sonido del <i>delay</i> .
Density	0–99	Densidad de la <i>Reverb</i>
Room Size	5.6–40.4 m	Tamaño de la sala que simula la reverb
Early Ref Level	0–99	Nivel de volumen de las primeras reflexiones
Release Density	0–99	Densidad del sonido que alcanza a la audiencia después de muchas reflexiones repetidas
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. La Función <i>Low Damp</i> permite obtener un sonido del <i>delay</i> más rápido que otras bandas de frecuencia, para obtener un efecto <i>delay</i> de mayor claridad.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de <i>Low Damp</i>
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. <i>High Damp</i> , atenúa las altas frecuencias produciendo un sonido más natural.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de <i>High Damp</i>
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Frecuencia en que el filtro de agudos empezará a funcionar (THRU: sin filtro)
Chorus Rate	0–127	Magnitud de modulación de la reverberación
Chorus Depth	0–127	Profundidad de modulación de la reverberación

05: Hall 2

Simula la reverberación de una sala de conciertos. Apropiado para simular la reverberación de una habitación pequeña y produce un efecto de *reverb* de gran claridad.

Parámetro	Valor	Bajas frecuencias (Pre)
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Ganancia de bajas frecuencias (Pre)
Pre Low Gain	-15– +15 dB	Altas frecuencias (Pre)
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Ganancia de altas frecuencias (Pre)
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ganancia de frecuencias medias
Pre Mid Gain	-15– +15 dB	Altas frecuencias
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Ganancia de altas frecuencias
Pre Hi Gain	-15– +15 dB	Tiempo de duración de la <i>Reverb</i>
Reverb Time	0.06–64.00 sec	Ajusta el tiempo de <i>delay</i> del sonido directo hasta que se escucha el sonido del <i>delay</i> .
Pre Dly Time	0.0–200.0 ms	Densidad de la <i>Reverb</i>
Density	0–99	Tamaño de la sala que simula la <i>reverb</i>
Room Size	1–10	Nivel de volumen de las primeras reflexiones
Early Ref Level	0–99	Densidad del sonido que alcanza a la audiencia después de muchas reflexiones repetidas
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. La Función <i>Low Damp</i> permite obtener un sonido del <i>delay</i> más rápido que otras bandas de frecuencia, para obtener un efecto <i>delay</i> de mayor claridad.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de <i>Low Damp</i>
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. <i>High Damp</i> , atenúa las altas frecuencias produciendo un sonido más natural.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de <i>High Damp</i>
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Frecuencia en que el filtro de agudos empezará a funcionar (THRU: sin filtro)

06: Hall 3

Simula la reverberación de una sala de conciertos. Reverberación que simula la reverberación interior de una habitación de dimensiones considerables.

Parámetro	Valor	Descripción
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Bajas frecuencias (Pre)
Pre Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias (Pre)
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Altas frecuencias (Pre)
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ganancia de altas frecuencias (Pre)
Pre Mid Gain	-15– +15 dB	Ganancia de frecuencias medias
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Altas frecuencias
Pre Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Reverb Time	0.06–64.0 sec	Tiempo de duración de la <i>Reverb</i>
Pre Dly Time	0.0–200.0 ms	Ajusta el tiempo de <i>delay</i> del sonido directo hasta que se escucha el sonido del <i>delay</i> .
Density	0–99	Densidad de la <i>Reverb</i>
Room Size	1–8	Tamaño de la sala que simula la <i>reverb</i>
Early Ref Level	0–99	Nivel de volumen de las primeras reflexiones
Release Density	0–99	Densidad del sonido que alcanza a la audiencia después de muchas reflexiones repetidas
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. La Función <i>Low Damp</i> permite obtener un sonido del <i>delay</i> más rápido que otras bandas de frecuencia, para obtener un efecto <i>delay</i> de mayor claridad.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de <i>Low Damp</i>
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. <i>High Damp</i> , atenúa las altas frecuencias produciendo un sonido más natural.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de <i>High Damp</i>
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Frecuencia en que el filtro de agudos empezará a funcionar (THRU: sin filtro)

07: Garage

Simula la reverberación de un garage. Produce la reverberación de una habitación rodeada de paredes duras con muchas reflexiones.

Parámetro	Valor	Descripción
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Bajas frecuencias (Pre)
Pre Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias (Pre)
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Altas frecuencias (Pre)
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ganancia de altas frecuencias (Pre)
Pre Mid Gain	-15– +15 dB	Ganancia de frecuencias medias
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Altas frecuencias
Pre Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Reverb Time	0.06–32.00 sec	Tiempo de duración de la <i>Reverb</i>
Pre Dly Time	0.0–200.0 ms	Ajusta el tiempo de <i>delay</i> del sonido directo hasta que se escucha el sonido del <i>delay</i> .
Density	0–99	Densidad de la <i>Reverb</i>
Room Size	1–8	Tamaño de la sala que simula la reverb
Early Ref Level	0–99	Nivel de volumen de las primeras reflexiones
Release Density	0–99	Densidad del sonido que alcanza a la audiencia después de muchas reflexiones repetidas
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. La Función <i>Low Damp</i> permite obtener un sonido del <i>delay</i> más rápido que otras bandas de frecuencia, para obtener un efecto <i>delay</i> de mayor claridad.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de <i>Low Damp</i>
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. <i>High Damp</i> , atenúa las altas frecuencias produciendo un sonido más natural.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de <i>High Damp</i>
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Frecuencia en que el filtro de agudos empezará a funcionar (THRU: sin filtro)

08: PLATE

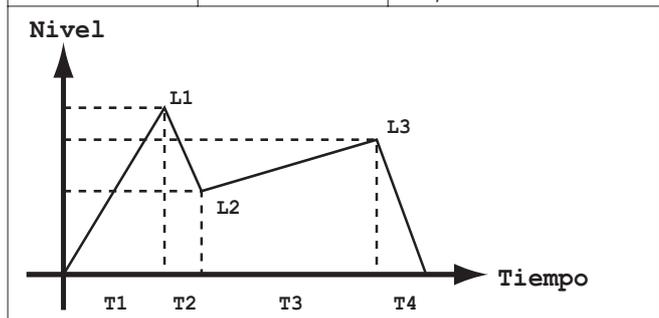
Simula la reverberación de tipo *plate* (unidad de reverb que utilizaba la vibración de una chapa metálica).

Parámetro	Valor	Descripción
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Bajas frecuencias (Pre)
Pre Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias (Pre)
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Altas frecuencias (Pre)
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ganancia de altas frecuencias (Pre)
Pre Mid Gain	-15– +15 dB	Ganancia de frecuencias medias
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Altas frecuencias
Pre Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Low Rev Time	0.06–32.00 sec	Tiempo de duración de la <i>Reverb</i> de bajas frecuencias
Hi Rev Time	0.06–32.00 sec	Tiempo de duración de la <i>Reverb</i> de altas frecuencias
Xover Freq	160–15000 Hz, THRU	La reverberación especificada por el parámetro <i>Low Rev Time</i> se aplicará al rango de frecuencias inferior, y del parámetro <i>Hi Rev Time</i> al rango superior de frecuencias.
Pre Dly Time	0.0–200.0 ms	Ajusta el tiempo de <i>delay</i> del sonido directo hasta que se escucha el sonido del <i>delay</i> .
Density	0–99	Densidad de la <i>Reverb</i>
Room Size	5.6–34.7 m	Tamaño de la sala que simula la reverb
Early Ref Level	0–99	Nivel de volumen de las primeras reflexiones
Release Density	0–99	Densidad del sonido que alcanza a la audiencia después de muchas reflexiones repetidas
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. La Función <i>Low Damp</i> permite obtener un sonido del <i>delay</i> más rápido que otras bandas de frecuencia, para obtener un efecto <i>delay</i> de mayor claridad.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de <i>Low Damp</i>
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. <i>High Damp</i> , atenúa las altas frecuencias produciendo un sonido más natural.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de <i>High Damp</i>
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Frecuencia en que el filtro de agudos empezará a funcionar (THRU: sin filtro)

09: Non-Linear

Utiliza el procesamiento digital para crear una reverberación artificial muy distinta a la reverberación natural.

Parámetro	Valor	Descripción
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Bajas frecuencias (Pre)
Pre Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias (Pre)
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Altas frecuencias (Pre)
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ganancia de altas frecuencias (Pre)
Pre Mid Gain	-15– +15 dB	Ganancia de frecuencias medias
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Altas frecuencias
Pre Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
NLR Type	L→R, NORMAL, L←R	Método de panoramización L→R: panoramización del canal L al canal R NORMAL: salida sin panoramización L←R: panoramización del canal R al canal L
Pre Dly Time	0.0–200.0 ms	Ajusta el tiempo de <i>delay</i> del sonido directo hasta que se escucha el sonido del <i>delay</i> .
Density	0–99	Densidad de la Reverb
Early Ref Level	0–99	Nivel de volumen de las reflexiones iniciales de sonido
Feedback Time	0.1–1000 ms	Tiempo de <i>delay</i> del sonido realimentado
Feedback Level	0–99%	Magnitud de la realimentación
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Frecuencia en que el filtro de agudos empezará a funcionar (THRU: sin filtro)
Env Time Ratio	10–120%	El tiempo total se expandirá o se contraerá preservando los parámetros <i>time ratio</i> de los varios tiempos de <i>envelope</i> .
Envelope T1–T4	0.1–1000 ms	Tiempo hasta alcanzar cada punto (T1–T4)
Envelope L1–L3	0–100	Ganancia de medios 1 para cada punto(L1–L3) * Si la duración total de los tiempos <i>Envelope</i> (T1+T2+T3+T4) excede 1000 ms, el sonido de la porción que se extienda por encima se cortará.



10: Delay

Delay estéreo. Según la duración del *delay* que ajuste, obtendrá ecos largos, sonidos grupesos, o sonidos espaciales.

Parámetro	Valor	Descripción
Mode	MONO, STEREO, ALTERNATE	Selecciona entre estéreo, mono, o alternativo. MONO: efecto <i>delay</i> de entrada simple y salida doble. Sonido estéreo (izquierda y derecha) se mezclarán antes de la entrada. STEREO: <i>delay</i> de entrada doble y salida doble. El sonido de salida del <i>delay</i> no alterará la imagen estéreo original de la entrada. ALTERNATE: alternará la salida del sonido de <i>delay</i> izquierdo y derecho. (<i>Alternate delay</i>)
Delay Time	0–1300 ms (MONO), 0–650 ms (STEREO, ALTERNATE), note	Ajusta el tiempo de <i>delay</i> del sonido directo hasta que se escucha el sonido del <i>delay</i> .
L-R Shift	0–650 ms, note	De los sonidos del <i>delay</i> izquierdo y derecho, el tiempo de <i>delay</i> aumentará solamente para un lado. Si el orden es L-R el sonido R será el último. En caso de R→L, el sonido L será el último. * Cuando el modo esté ajustado en MONO o ALTERNATE, este ajuste se ignorará.
L-R Order	L→R, R→L	En modo STEREO o ALTERNATE, este ajuste determina en cual de los dos lados sonará el <i>delay</i> primero: L→R: sonido <i>delay</i> izquierdo R→L: sonido <i>delay</i> derecho * En modo MONO, este ajuste se ignorará.
Feedback	-98– +98%	Ajusta la proporción de sonido de <i>delay</i> que volverá al efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Balance	DRY100:0WET–DRY0:100WET	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (DRY) y el sonido del <i>delay</i> (WET)
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. La Función <i>Low Damp</i> permite obtener un sonido del <i>delay</i> más rápido que otras bandas de frecuencia, para obtener un efecto <i>delay</i> de mayor claridad.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de <i>Low Damp</i>
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se recortará la realimentación del efecto. <i>High Damp</i> , atenua las altas frecuencias produciendo un sonido más natural.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Ganancia de altas frecuencias
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Bajas frecuencias
Ps Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias

Apéndices

Parámetro	Valor	Descripción
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Altas frecuencias
Ps Hi Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

Solución de problemas

Si la unidad no funciona del modo esperado, primero compruebe los siguientes puntos. Si esto no resuelve el problema, consulte con su distribuidor o con un servicio técnico Roland.

* Si aparece un mensaje durante el funcionamiento, consulte la siguiente sección “Lista de Mensajes” (Pág. 197).

Problemas relacionados con la unidad V-Synth XT

Problema	Causa	Action
La unidad no se enciende	Ha conectado el cable de corriente a la unidad V-Synth XT y a una toma AC?	Compruebe los cables de conexión.
No hay sonido/el volumen es bajo	Ha encendido todos los dispositivos conectados a la unidad?	Asegúrese de que ha encendido su amplificador o mezclador.
	Ha bajado el volumen?	Compruebe el volumen de la unidad V-Synth XT y del amplificador o mezclador conectado.
	Hay sonido en los auriculares?	Si hay sonido en los auriculares es posible que los cables de conexión estén dañados, o que el amplificador o el mezclador tengan un problema de funcionamiento. Compruebe los cables de conexión y el resto de su equipo de nuevo.
	Ha ajustado el nivel Patch demasiado bajo?	Compruebe el ajuste del parámetro <i>Level</i> (Pág. 94).
	Son correctos los ajustes de efectos?	Compruebe si los ajustes de efectos están activados o desactivados en <i>Effect Balance</i> o <i>Level</i> (Pág. 97).
	Ha ajustado correctamente el destino de salida?	Compruebe el ajuste <i>output assign</i> (Pág. 97).
	Ha recibido mensajes para bajar el volumen desde un dispositivo MIDI externo?	Compruebe el volumen.
	Es posible que el <i>oscillator</i> esté apagado (off)?	Active el oscilador [OSC1] o [OSC2].
	Es posible que la unidad V-Synth XT se haya ajustado en Función Storage en comunicación USB?	Cancele la comunicación USB (Pág. 140, Pág. 142).
El nivel de volumen del instrumento conectado a los jacks INPUT es demasiado bajo.	El canal MIDI del dispositivo transmisor (P. Ej., teclado MIDI) coincide con el canal MIDI de V-Synth XT?	Ajuste el dispositivo transmisor (P.Ej., teclado MIDI) y la unidad V-Synth XT en el mismo canal MIDI. Compruebe el ajuste de parámetro “ Part MIDI ” (Pág. 126).
	Es posible que esté usando un cable de conexión que contenga reóstatos?	Use un cable de conexión que no contenga reóstatos.
No hay sonido de un dispositivo conectado a los jacks INPUT (o a un jack MIC)	Ha ajustado correctamente el interruptor “ MIC jack ” (Pág. 126)?	Compruebe el interruptor “ INPUT jack ” (Pág. 126).
	Ha ajustado correctamente el interruptor “ INPUT jack gain ” (Pág. 126)?	Compruebe el ajuste “ INPUT jack gain ” (Pág. 126).
La afinación (pitch) es incorrecta	Ha ajustado la afinación (<i>Pitch</i>) de la sección <i>Oscillator</i> correctamente?	Compruebe los ajustes <i>Coarse Tune / Fine Tune</i> (Pág. 85).
	Ha ajustado <i>Master Tune</i> correctamente?	Ajuste el parámetro <i>Master Tune</i> correctamente (Pág. 123).
	Ha recibido un mensaje <i>Pitch Bend</i> de un dispositivo externo, dejando indefinido el parámetro <i>pitch</i> .	Intente mover la palanca <i>pitch bend</i> del teclado MIDI conectado.
El sonido está distorsionado	Ha aplicado un efecto que distorsiona el sonido?	Compruebe los ajustes del efecto (Pág. 164).
	Ha aumentado el nivel de volumen del <i>patch</i> ?	Compruebe el parámetro <i>Level</i> (Pág. 94).
Los efectos no actúan	Ha desactivado los efectos [MFX], [CHO], o [REV] .	Actívelos.
	Ha ajustado correctamente los efectos?	Si el nivel de envío de cada efecto es 0, el efecto no se aplicará. Compruebe los ajustes (Pág. 97).
		Incluso si los niveles de envío de cada efecto están ajustados a 0, los efectos no se aplicarán si el parámetro <i>MFX Master Level</i> , <i>Chorus Master Level</i> , o <i>Reverb Master Level</i> están ajustados a 0. Compruebe cada ajuste (Pág. 97). Si <i>Output Assign</i> se ajusta a un nivel distinto de “MULTI”, no habrá salida del sonido de MFX (Pág. 97).
El parámetro <i>Oscillator Type</i> se ha ajustado en “EXT IN”, pero no se escucha sonido al introducir audio por los jacks INPUT (o jacks MIC)	Si el oscilador se ajusta en la entrada externa (EXT IN), no escuchará sonido a menos que interprete en el teclado MIDI.	Intente interpretar en el teclado MIDI.
	ha ajustado correctamente el parámetro “ External Input Source ” (Pág. 123)?	Compruebe el ajuste “ External Input Source ” (Pág. 123)
	Ha ajustado correctamente el interruptor “ INPUT jack ” (Pág. 126) o “ MIC jack ” (Pág. 126)?	Compruebe los ajustes “ INPUT jack ” (Pág. 126) o “ MIC jack ” (Pág. 126).

Solución de problemas

Problema	Causa	Action
No hay sonido del dispositivo MIDI conectado	Ha ajustado el instrumento para que pueda transmitir mensajes MIDI	Compruebe el ajuste del parámetro <i>Patch Tx Ch</i> (Pág. 127).
	El canal de transmisión MIDI de la unidad V-Synth XT coincide con el canal de recepción MIDI del dispositivo MIDI conectado?	Compruebe el ajuste del parámetro <i>Patch Tx Ch</i> (Pág. 127).
No se reciben los mensajes Exclusive	Ha ajustado el instrumento para que pueda recibir mensajes Exclusive?	Ajuste el parámetro Rx Sys-Ex en ON (Pág. 125).
	El número ID del dispositivo transmisor coincide con el número ID de la unidad V-Synth XT?	Compruebe el ajuste del parámetro Device ID (Pág. 125).
Durante el muestreo se escucha ruido	Durante el muestreo, la frecuencia de salida de un interfaz digital de audio es fija a 44.1 kHz, independientemente del ajuste <i>System mode</i> . Es posible que escuche ruido de los dispositivos conectados.	No se trata de un mal funcionamiento.
No es posible editar ni codificar una onda de sonido wave	Es posible que haya seleccionado una onda preset?	Las ondas de fábrica de la unidad V-Synth XT no pueden editarse ni codificarse. Seleccione una muestra capturada o importada por usted.
El sonido bip se desactivó, pero continua sonando al encender la unidad	Al modo de encendido se ajusta en "Default".	Cámbielo a "Last Set" y guarde los ajustes de sistema (Pág. 123).

Problemas relacionados con el controlador USB (Windows)

Problema	Causa	Acción
Al iniciar o reiniciar el ordenador con la unidad V-Synth XT conectada vía USB, este deja de responder en la pantalla de inicio y no funciona	En algunos ordenadores se ha detectado un fallo al iniciar o reiniciar el ordenador con la unidad V-Synth XT encendida y conectada vía USB, que impide que el ordenador responda.	Apague la unidad V-Synth XT y reinicie su ordenador.
Al apagar la unidad V-Synth XT, se produjo un error en Windows	Si usa Windows Me, apagar la unidad V-Synth XT sin expulsar el dispositivo puede generar un error en Windows.	Primero debe expulsar el dispositivo USB (Pág. 140) antes de apagar la unidad V-Synth XT.
Cuando intento abandonar Windows con la unidad V-Synth XT encendida, el ordenador no se apagará	En algunos ordenadores que utilizan Windows, se ha detectado que no es posible apagar el ordenador si abandona Windows cuando la unidad V-Synth XT está encendida (sin expulsar el dispositivo). (El proceso de apagado se detiene antes de que el ordenador se desconecte).	Deberá cancelar primero la conexión USB (Pág. 140) antes de apagar la unidad V-Synth XT antes de abandonar Windows.
Al conectar la unidad V-Synth XT vía USB y activar mi ordenador desde el modo suspendido, deja de funcionar	En algunos ordenadores, activar el ordenador del modo de suspensión con una unidad V-Synth XT conectada vía USB, bloquea el ordenador.	Antes de entrar en modo de reposo o suspensión en su ordenador, apague la unidad V-Synth XT mediante el procedimiento de la Pág. 140.
La unidad V-Synth XT no está montada en Windows XP	Si una unidad de red se ha montado en Windows XP, su número de unidad puede crear un conflicto con la unidad V-Synth XT, y por tanto la unidad V-Synth XT puede no ser reconocida.	Cambie el ajuste de la unidad de red.
El asistente para "nuevo hardware encontrado" no se ejecuta automáticamente. El cuadro de diálogo "inserte el disco" no aparece. El asistente para "nuevo hardware encontrado" finaliza antes de completar el proceso * Pueden pasar 15 segundos (o más) después de conectar el cable USB para que la unidad V-Synth XT sea detectada.	Ha conectado el cable USB correctamente?	Asegúrese de que la unidad V-Synth XT y su ordenador están conectadas vía un cable USB.
	Ha habilitado USB en su ordenador?	Consulte el manual de instrucciones de su ordenador, y asegúrese de que USB está habilitado.
	Su ordenador es compatible con las especificaciones USB?	Si está usando un ordenador que no cumple los requerimientos eléctricos de las especificaciones USB, el funcionamiento puede resultar inestable. En este caso, puede resolver el problema conectando un hub USB. Si las acciones anteriores no solucionan el problema, es posible que la unidad V-Synth XT haya sido detectada incorrectamente por su ordenador. Como se describe en "Eliminar información incorrecta sobre dispositivos" (Pág. 195), elimine la información incorrecta y reinstale el controlador.

Problema	Causa	Acción
El asistente para “nuevo hardware encontrado” aparece incluso después de instalar el controlador	Si su ordenador o hub USB consta de dos o más conectores y usted conecta la unidad V-Synth XT a un conector USB en que no la ha conectado nunca antes, es posible que aparezca el cuadro de diálogo “Dispositivo desconocido” incluso en un ordenador en que ya haya instalado el controlador.	Consulte el archivo Readme incluido en el CD-ROM, e instale de nuevo el controlador. No se trata de un mal funcionamiento. Si el cuadro de diálogo “Nuevo hardware encontrado” aparece incluso si la unidad V-Synth XT está conectada en el mismo conector USB que antes, es posible que el ordenador haya detectado la unidad V-Synth XT incorrectamente. Como se describe en “ Eliminar información incorrecta sobre dispositivos ” (Pág. 195), elimine la información incorrecta y reinstale el controlador.
Un cuadro de diálogo “dispositivo desconocido” aparece, y no es posible instalar el controlador El Administrador de dispositivos muestra “?”, “!” o “Dispositivo compuesto USB” El controlador no está correctamente instalado	Es posible que el ordenador haya detectado la unidad V-Synth XT incorrectamente.	Como se describe en “ Eliminar información incorrecta sobre dispositivos ” (Pág. 195), elimine la información incorrecta y reinstale el controlador.
No puede instalar/eliminar/ usar el controlador en Windows XP/2000	Ha iniciado sesión en Windows como usuario con privilegios de administrador?	Para instalar/eliminar/reinstalar el controlador en Windows XP/2000, deberá iniciar sesión en Windows como usuario con privilegios de administrador. Para detalles, porfavor contacte con el administrador de su sistema.
	Ha llevado a cabo las “opciones de firma de controladores”?	Para instalar/reinstalar el controlador, deberá seguir los pasos de “Opciones de firma de controladores”.
Windows XP/2000 muestra un cuadro de diálogo “Instalación de hardware” o “Firma digital no encontrada”	Ha llevado a cabo las “opciones de firma de controladores”?	Para instalar/reinstalar el controlador, deberá seguir los pasos de “Opciones de firma de controladores”.

Eliminar información incorrecta sobre dispositivos

Para reinstalar el controlador lleve a cabo el siguiente procedimiento.

1. **Apague su ordenador e inicie Windows con todos los cables USB desconectados (excepto el teclado y el ratón).**
2. **Una vez reiniciado Windows, use un cable USB para conectar la unidad V-Synth XT con su ordenador.**
3. **Encienda la unidad V-Synth XT.**
4. **Haga click en el botón de Inicio de Windows, y en el menú que aparece, elija configuración | Panel de Control.**
5. **Haga doble click en el icono de sistema. Aparecerá el cuadro de diálogo Propiedades del Sistema.**
6. **Haga click en la lengüeta Administrador de Dispositivos.**
En Windows XP, seleccione la lengüeta Propiedades del Sistema, Hardware, y haga click en Administrador de dispositivos.
7. **Compruebe si “Roland V-Synth XT” con un símbolo “!” o “?” aparece debajo de “otros dispositivos”, “Controladores de sonido, video y juegos”, o “Controlador de Bus de Serie Universal”. Si encuentra alguna de estas indicaciones, eslecciónela y haga click en [Eliminar].**
8. **Aparecerá un cuadro de diálogo que le pedirá confirmación del borrado del dispositivo. Verifique el contenido del cuadro de diálogo, y luego haga click en [OK]. Del mismo modo elimine todos los mensajes “Roland V-Synth XT” que tengan un símbolo “!” o “?”.**
9. **Compruebe su “Dispositivo compuesto USB” o “Dispositivo USB” con un símbolo “!” o “?” aparecen debajo de “otros dispositivos”, “Sonido, video y controladores de juego”, o “Controlador de bus de serie universal”. Si no encuentra ninguna de estas indicaciones, necesitará determinar si ha aparecido a causa de que la unidad V-Synth XT se ha detectado incorrectamente, o porque existe un problema con otro dispositivo. Para determinar la causa, apague la unidad V-Synth XT.**

* Si la indicación “dispositivo compuesto USB” (u otra) desaparece al apagar la unidad V-Synth XT, entonces la unidad V-Synth XT no ha sido detectada correctamente. Vuelva al paso 2 y continúe con el procedimiento y cuando alcance el paso 8, elimine la información que fue incorrectamente detectada. Si la indicación no desaparece al apagar la unidad V-Synth XT, significa que esta indicación se refiere a un dispositivo distinto. No lo elimine. Los mensajes “Dispositivo compuesto USB”, “Dispositivo USB” o “Dispositivo compatible USB” en ocasiones pueden indicar que se ha detectado un dispositivo distinto a la unidad V-Synth XT. Evite borrar accidentalmente el registro de otro dispositivo, ya que de lo contrario tendría que reinstalar su correspondiente controlador.

10. Aparece un cuadro de diálogo que le pedirá confirmación de la eliminación del dispositivo. Verifique el contenido del cuadro de diálogo, y haga click en [OK]. Elimine cualquier mensaje de “Dispositivo compuesto USB”, “Dispositivo USB” o “Dispositivo compatible USB” que contengan los símbolos “!” o “?”.

11. Apague la unidad V-Synth XT, luego elimine el controlador.

12. Reinicie Windows. Instale el controlador de nuevo.

* Si el problema persiste una vez realizados los pasos anteriores, por favor lea el archivo Readme del dispositivo USB contenido en el CD-ROM incluido en la unidad.

Problemas relacionados con el controlador USB (Macintosh)

Problema	Causa	Acción
Aparece el mensaje: “los controladores necesarios para el dispositivo USB “V-Synth XT” no están disponibles. Desea buscar estos controladores en Internet?”	Es posible que el controlador MIDI USB de la unidad V-Synth XT no se haya instalado correctamente en su ordenador.	Instale el controlador USB MIDI correctamente, como se describe en el archivo Readme del CD-ROM incluido.
	Es posible que exista un conflicto con el controlador (Función extension) de otro dispositivo USB.	Se ha observado un problema que provoca que la unidad V-Synth XT no sea reconocida correctamente si un controlador USB CD-R de I-O Data Corporation está instalado en su sistema. En este caso, deshabilite el controlador “ISD 200 BOTBridge” u otro controlador desplazándolo fuera de la carpeta extensiones, situada dentro de la carpeta sistema.
Al recuperar el estado de funcionamiento normal desde un estado de reposo, aparece el mensaje “MIDI off line!”	El controlador MIDI USB de la unidad V-Synth XT no es compatible con la función Sleep de Mac OS.	Evite utilizar la función de reposo (Sleep) de Mac OS. En la unidad V-Synth XT, abra el panel de control “Ahorro de energía” y especifique “Nunca” como el periodo de inactividad antes de que el ordenador entre en estado de reposo.

Lista de mensajes

La unidad V-Synth XT muestra gran variedad de mensajes. Existen tres tipos de mensajes en pantalla.

Pantallas de ERROR: aparecerá si intenta realizar una operación incorrecta, o si una operación no fue posible.

Pantallas de AVISO: aparecerá cuando sea necesario actuar con precaución.

Casillas de mensajes: informa del estado actual. También aparecerá si intenta realizar una operación incorrecta, o si una operación no pudo realizarse correctamente.

Cada tipo de mensaje posible se ha listado alfabéticamente.

Pantallas de ERROR

Si aparece una pantalla de ERROR, pulse <ACCEPT> para borrar el mensaje.

Mensaje	Significado	Acción
DISK Disk Full!	Está utilizando un soporte para guardar datos que está lleno, y no permite escribir más datos.	Borre archivos innecesarios del soporte de datos (Pág. 136). Alternativamente, necesitará otros medios con espacio libre.
DISK File/Folder Name Duplicate!	Ya existe un archivo o carpeta con el mismo nombre.	Asigne un nombre diferente (Pág. 137). Además, guarde los datos en una carpeta que no contenga un archivo u otra carpeta con el mismo nombre.
DISK File Not Found!	Un <i>patch</i> o muestra usados en el proyecto o <i>patch</i> no se encontraron en el disco.	Cree de nuevo el proyecto o el <i>patch</i> , y guárdelo.
DISK File Read Error!	Los datos se han dañado, y no pueden cargarse.	No use este archivo.
DISK File Write Error!	Los datos están en un formato en que la unidad V-Synth XT no puede escribir.	Prepare los datos en un formato compatible con la unidad V-Synth XT.
DISK Illegal Format!	El formato del archivo es incorrecto, por tanto no puede cargarse en memoria.	No use este archivo.
DISK Illegal PCM Wave! Cannot Load This Wave.	Este archivo utiliza un tipo de compresión que la unidad V-Synth XT no puede leer.	Use el dispositivo con que se creó el archivo para convertir los datos en datos wave de 8 bits o 16 bits.
DISK Memory Full!	La operación se detuvo porque la memoria wave está llena.	Elimine muestras innecesarias de V-Synth XT. Además importe individualmente los <i>patches</i> o muestras que desee usar.
DISK Path Duplicate!	Está intentando escribir en el mismo nivel jerárquico.	Cambie el destino de la escritura.
DISK Path Name Too Long!	El nombre de la ruta es demasiado largo.	Acorte los nombres de cada carpeta (Pág. 137). Mueva toda la carpeta a un nivel más superficial de la jerarquía (Pág. 135). * La "ruta" (<i>path</i>) indica el nivel en que está situado el archivo. Se proporciona junto al nombre de la carpeta.
DISK PC Card Not Ready!	La tarjeta de memoria no está lista.	Inserte otra tarjeta de memoria.
DISK Too Many Channels! Cannot Load This Wave.	Este archivo contiene archivos waves para tres canales o más y no podrá cargarse en la unidad V-Synth XT.	No use este archivo.
DISK Unformatted Disk!	Este disco no podrá usarse en la unidad V-Synth XT.	Formatee el disco en la unidad V-Synth XT.
DISK Unknown Disk Error!	Ha ocurrido un error de disco de causas desconocidas.	Contacte con su distribuidor Roland o con el servicio técnico Roland.
DISK You Cannot Use This Device!	La operación que ha intentado ejecutar no es compatible con estos datos.	No seleccione estos datos para esta operación.
ENCODE Encoding Error!	Por algún motivo, no es posible la codificación.	Cambie el tipo de codificación e inténtelo de nuevo.
ENCODE Memory Full!	Debido a insuficiente memoria wave, no es posible la codificación.	Acorte la onda wave (Pág. 115), o elimine muestras innecesarias de la memoria de la unidad V-Synth XT (Pág. 109).
IMPORT No Room for Patches!	No hay <i>patches</i> vacantes.	Elija <i>patches</i> innecesarios de la unidad V-Synth XT (Pág. 77).
IMPORT No Room for Samples!	No hay muestras vacantes.	Elija muestras innecesarias de la unidad V-Synth XT (Pág. 109).
SAMPLE EDIT Copy Buffer Not Allocated!	No hay suficiente memoria wave para realizar la operación <i>Copiar</i> .	Acorte el tamaño de los datos a copiar (Pág. 115), o elimine muestras innecesarias de V-Synth XT (Pág. 109).

Apéndices

Mensaje	Significado	Acción
SAMPLE EDIT Memory Full!	No hay suficiente memoria wave para ejecutar la operación de edición de ondas de sonido wave (<i>Insert, Zero Insert, Region, Paste</i>).	Borre muestras innecesarias de la unidad V-Synth XT (Pág. 109).
SAMPLING Memory Full!	La operación se detuvo porque la memoria wave está llena.	Borre muestras innecesarias de la unidad V-Synth XT (Pág. 109).

Pantallas de AVISO

Si aparece una pantalla de aviso WARNING, siga el procedimiento descrito en la casilla "Acción" correspondiente.

Mensaje	Significado	Acción
CHANGE USB MODE USB Mode Will Be Changed.	El modo USB cambiará.	Abandone cualquier aplicación USB MIDI en su ordenador.
COPY FILE/FOLDER Are You Sure?	Los archivos o carpetas se copiarán desde el disco. Ejecutar?	Para cancelar la operación, pulse <CANCEL>. Para ejecutar la operación, pulse <EXECUTE>.
DELETE FILE/FOLDER This Will Clear the File(s)/Folder(s). Are You Sure?	Los archivos o carpetas se copiarán desde el disco. Ejecutar?	Para cancelar la operación, pulse <CANCEL>. Para ejecutar la operación, pulse <EXECUTE>.
DISCONNECT USB Disconnection Will Be Done Before Ejecting. Are You Sure?	La desconexión se producirá antes de la expulsión. Ejecutar?	Active la expulsión en su ordenador.
EDITED DATA EXISTS If You Need This Data, Save Immediately.	La unidad V-Synth XT contiene un patch o muestra que no se ha guardado.	Si necesita el <i>patch</i> o la muestra, guárdelo ahora. Pulse <ACCEPT> para borrar el mensaje.
FILE/FOLDER EXISTS Overwrite Existing File/Folder?	Existe un archivo o carpeta con un nombre idéntico en el destino de copiar/mover.	Para cancelar la operación, pulse <CANCEL>. Para ejecutar la operación, pulse <EXECUTE>.
FORMAT All Data on the Disk Will Be Lost. Are You Sure?	Al formatear todos los datos en el disco se perderán. Ejecutar?	Para cancelar la operación, pulse <CANCEL>. Para ejecutar la operación, pulse <EXECUTE>.
IMPORT FILE Are You Sure?	Los archivos se importarán desde el disco. Ejecutar?	Para cancelar la operación, pulse <CANCEL>. Para ejecutar la operación, pulse <EXECUTE>.
INITIALIZE PATCH Are You Sure?	El <i>patch</i> se reiniciará. Ejecutar?	Para cancelar la operación, pulse <CANCEL>. Para ejecutar la operación, pulse <EXECUTE>.
LOAD DEMO Replace All Data. Are You Sure?	Al cargar los datos de demo, todos los datos de la unidad VP-9000 se perderán. Ejecutar?	Para cancelar la operación, pulse <CANCEL>. Para ejecutar la operación, pulse <EXECUTE>.
LOAD PROJECT Are You Sure?	El proyecto se cargará. Ejecutar?	Para cancelar la operación, pulse <CANCEL>. Para ejecutar la operación, pulse <EXECUTE>.
MOVE FILE/FOLDER Are You Sure?	Los archivos o carpetas se moverán del disco. Ejecutar?	Para cancelar la operación, pulse <CANCEL>. Para ejecutar la operación, pulse <EXECUTE>.
OTHER SAMPLE EXISTS Number '*****' Already Contains a Sample. Clear Existing Sample?	Ya existe una muestra con el número de muestra seleccionado '*****'.	Para cancelar la operación, pulse <CANCEL>. Si desea sobrescribir la muestra del número seleccionado, pulse <EXECUTE>.
PROJECT NOT FOUND Internal Project Was Loaded.	No es posible localizar el proyecto especificado como proyecto actual. Se cargará el proyecto interno.	Pulse <ACCEPT> para borrar el mensaje.
SAMPLE EDIT Copy Buffer Not Avail. Are You Sure?	Al realizar la operación cortar o eliminar una muestra, los datos se copiarán. Sin embargo, este mensaje indica que en este caso la memoria restante es insuficiente para copiar los datos. Desea ejecutar la operación cortar o borrar? (No se realizará una copia, por tanto no podrá recuperar los datos simplemente pegándolos. La operación cortar o borrar podrá llevarse a cabo de todos modos).	Para cancelar la operación, pulse <CANCEL>. Si desea copiar los datos, reduzca el tamaño de los datos que desee cortar o eliminar (Pág. 115), o borre muestras innecesarias de la unidad V-Synth XT (Pág. 109). Para ejecutar la operación cortar o eliminar, pulse <EXECUTE>.
SAMPLE EXISTS Overwrite Existing Sample?	La muestra ya existe en el destino de la operación copiar o mover.	Para cancelar la operación, pulse <CANCEL>. Para ejecutar la operación, pulse <EXECUTE>.
SAVE PROJECT Are You Sure?	El proyecto se guardará. Ejecutar?	Para cancelar la operación, pulse <CANCEL>. Para ejecutar la operación, pulse <EXECUTE>.

Casillas de mensajes

Los mensajes aparecerán brevemente y luego desaparecerán automáticamente.

Mensaje	Significado	Acción
Canceled!	La operación se cancelará.	
Cannot Delete This Event!	Los eventos al principio y al final de una onda wave no pueden eliminarse.	
Checksum Error!	El mensaje <i>System Exclusive</i> tiene un valor de checksum incorrecto.	Corrija el valor de <i>checksum</i> .
Completed!	La operación se ha completado.	
Connecting...	Estableciendo la conexión.	
Disconnecting...	Cortando la conexión.	
Event Doesn't Exist Here!	No existe ningún evento en la posición especificada.	Especifique una posición en que haya un evento.
Event Interval Too Narrow!	El intervalo entre eventos es demasiado pequeño para colocar eventos.	Aleje el intervalo del próximo evento.
Improper Name!	El nombre de la carpeta o la etiqueta del volumen está vacía.	Asigne un nombre distinto antes de ejecutar (Pág. 137).
MIDI Buffer Full!	Se ha recibido una cantidad excesiva de datos MIDI, y no pudieron procesarse correctamente.	
MIDI Communication Error!	Ha ocurrido un error de hardware MIDI.	Si el mensaje aparece repetidamente contacte con su distribuidor Roland o con el servicio técnico.
MIDI Offline!	La conexión MIDI IN se ha cortado.	Compruebe si hay un problema con el cable MIDI conectado en la toma MIDI IN de la unidad V-Synth, o si el cable se ha desconectado.
Please Wait a Minute.	Por favor espere unos instantes.	
Processing...	La operación se está ejecutando.	
Transmitting...	Los datos se están transmitiendo.	
Error Receiving Data!	No se recibieron correctamente los mensajes MIDI.	Si el mismo mensaje aparece repetidamente, existe un problema con el contenido de los mensajes MIDI.
USB Offline!	El cable USB no está conectado.	Compruebe si hay un problema con el cable MIDI conectado en la toma MIDI IN de la unidad V-Synth, o si el cable se ha desconectado.
Writing...	Se están escribiendo datos.	

Sobre el MIDI

MIDI (Musical Instruments Digital Interface) es una especificación estándar que permite el intercambio de información musical entre instrumentos musicales electrónicos y ordenadores. El estándar MIDI usa un cable MIDI conectando dispositivos MIDI equipados con conectores MIDI, y permite interpretar múltiples instrumentos desde un solo teclado, realizar interpretaciones conjuntas de múltiples instrumentos MIDI, programar cambios de ajustes automáticos para encajar con la interpretación durante una canción, entre otras funciones.

Si usa la unidad V-Synth como instrumento de teclado independiente, no necesitará saber demasiado acerca del MIDI.

Sin embargo, este manual incluye la siguiente información sobre el MIDI mostrándole cómo interpretar los sonidos de V-Synth usando un dispositivo MIDI externo, u otras técnicas avanzadas del MIDI.

Sobre los conectores MIDI

La unidad V-Synth está equipada con tres tipos de conectores MIDI cada uno con diferente funcionamiento.



Conector MIDI IN

Este conector recibe mensajes MIDI transmitidos desde dispositivos MIDI externos. La unidad V-Synth puede recibir estos mensajes para interpretar notas o seleccionar sonidos, etc.

Conector MIDI OUT

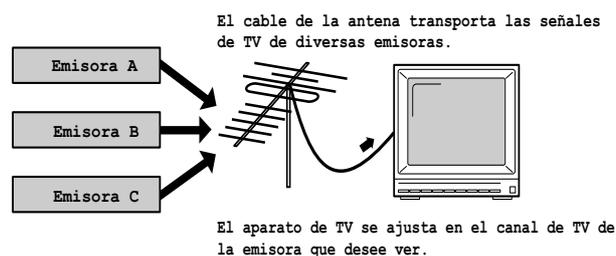
Este conector transmite mensajes MIDI a dispositivos MIDI externos. El conector MIDI OUT de V-Synth se usa para enviar los datos de la interpretación de la sección controladora del teclado así como los datos usados para guardar varios ajustes y patrones.

Conector MIDI THRU

Los mensajes MIDI recibidos en el conector MIDI IN son retransmitidos sin cambios desde este conector a un dispositivo MIDI externo. Use esta función para controlar diversos dispositivos MIDI al mismo tiempo.

Canales MIDI y generadores de sonido multitímbricos

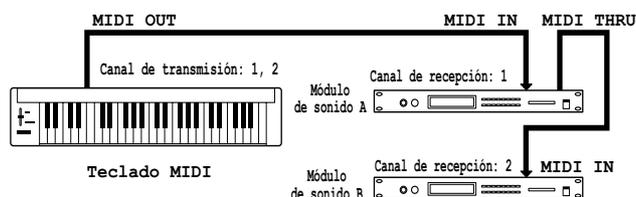
El lenguaje MIDI transmite diversos tipos de información en un solo cable MIDI. Esto es posible gracias a los **Canales MIDI**. Los canales MIDI permiten distinguir los mensajes destinados a un instrumento concreto, de los mensajes destinados a otro instrumento. De algún modo, los canales MIDI resultan similares a los canales de televisión. Cambiar el canal en un aparato de TV permite ver la emisión de diferentes cadenas. Del mismo modo, el MIDI también permite que cada dispositivo seleccione la información destinada a él, entre la variedad de información transmitida.



El estándar MIDI utiliza dieciséis canales; del 1 al 16. Ajuste el dispositivo receptor para que reciba sólo por el canal adecuado.

Ejemplo:

Ajuste la unidad V-Synth para enviar por el canal 1 y 2, luego ajuste el módulo de sonido A para recibir sólo por el canal 1 y el módulo de sonido B sólo por el canal 2. Esta configuración le permitirá realizar interpretaciones conjuntas con, por ejemplo, un sonido de guitarra desde el módulo de sonidos A y un sonido de bajo desde el módulo de sonidos B.



Usada como un módulo de sonidos, la unidad V-Synth puede recibir hasta 16 canales MIDI. Los módulos de sonido, que como V-Synth son capaces de recibir múltiples canales MIDI simultáneamente para reproducir diferentes sonidos por cada canal, se denominan **Módulos de Sonido Multi-tímbricos**.

Modelo V-Synth XT Mapa de Implementación MIDI

Función...	Transmidos	Reconocidos	Comentarios
Basic Default Channel Changed	1-16 1-16	1-16 1-16	Memorizado
Mode Default Messages Altered	Mode 3 Mono, Poly *****	Mode 3 Mode 3, 4 (M = 1)	* 2
Note Number : True Voice	X *****	0-127 0-127	
Velocity Note On Note Off	X X	O O	
After Key's Touch Channel's	X X	O O	*1 *1
Pitch Bend	X	O	*1
Control Change	0, 32 O *1	O *1	Bank select
	1-31, 33-95 O *1	X *1	
	100, 101 X *1	O	RPN LSB, MSB
Program Change : True Number	O *****	O *1 0-127	*1 N° Programa. 1-128
System Exclusive	O	O *3	*1
System : Song Position Common : Song Select : Tune Request	X X X	X X X	
System : Clock Realtime : Commands	X X	X *1 X	*1
Aux Messages : All Sound Off : Reset All Controllers : Local On/Off : All Notes Off : Active Sensing : System Reset	X X X X O X	O O X O (123-127) O *1 X	

Notes
 * 1 O X es seleccionable.
 * 2 Reconocidos como M=1 incluso si M≠1.
 * 3 Transmitidos cuando Data Transfer es ejecutado por RQ1 recibido.

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO O : Si
 Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO X : No

Especificaciones

V-Synth XT: Módulo de sonido de sintetizador

• Configuración del generador de sonido

Oscilador (*envelope* x 4 + LFO x 1) x 2

Modulador x 1

COSM (*envelope* x 2 + LFO x 1) x 2

TVA (*envelope* x 1 + LFO x 1) x 1

• Métodos de producción de sonido de los osciladores

PCM / *Variphrase* (ondas de sonido preset + ondas de sonido muestreadas), modelado analógico (14 tipos de ondas *wave*: SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, RAMP, JUNO, HQ-SAW, HQ-SQUARE, NOISE, LA-SAW, LA-SQUARE, SUPER-SAW, FEEDBACK-OSC, X-MOD-OSC)

Entrada externa

• Modulador

4 tipos (RING, FM, ENV-RING, OSC-SYNC)

• COSM

16 tipos (OD/DS, W-SHAPE, AMP, SPEAKER, RESONATOR, SBF1, SBF2, COMB, DUAL, TVF, DYN-TVF, COMP, LIMITER, F-SHIFT, LO-FI, TB-FILTER)

• Zonas (divisiones)

16

• Partss

16 (normalmente)

12 (usando un kit de ritmo)

• Polifonía máxima

24 voces

(Vara dependiendo de la carga colocada en el generador de sonido)

• Memoria interna

Proyectos: 1

Patches: 512

Ondas de sonido (*waves*): 999

Memoria *Wave* (RAM): 50 M bytes

(Estado de fábrica de la unidad: 32 M bytes ocupados por ondas preset)

• Dispositivos de almacenamiento externo

Ranura PC CARD

(soportes compatibles mediante adaptador de tarjetas PC:

UnicMicrodrive, SmartMedia o CompactFlash)

• Efectos

MFx (Multi-efectos): 41 conjuntos

Chorus: 8 conjuntos

Reverb: 10 conjuntos

• Ecuador del sistema

4 bandas

• Aplicaciones de la tarjeta V-Card interna (expansión del sistema)

VC-1: simulador unidad D-50

VC-2: Función *Vocal Designer*

(Seleccionable desde el sistema estándar con la unidad encendida).

• Frecuencia de muestreo

Interna: 44.1 kHz

Audio Digital IN/OUT: 96, 48, 44.1 kHz

• Procesamiento de señal

Procesamiento interno

Sección de generador de sonido: 32 bits (punto variable)

Sección de efectos: 24 bits (punto fijo)

Conversión DA: 24 bits

Conversión AD: 24 bits

• Nivel de salida Nominal

MAIN OUT: +4 dBu

DIRECT OUT: +4 dBu

• Nivel de entrada Nominal

Entrada (Panel posterior): -10 / -20 dBu

Mic (Panel Frontal, tipo XLR): -50 – -10dBu

Mic (Panel Frontal, 1/4 " TRS tipo *phone*): -36 – +4dBu

• Arregiador

Patrones: programables por el usuario

(Compatibles con los mensajes de cambio de control)

Motivos: 8 tipos

Tempo: 20 to 250 BPM

• Modulador *Multi Step*

Pistas: 4

Pasos: 16

Tempo: 20 to 250 BPM

• Pantalla

Gráfica 320 x 240 de puntos retroiluminada LCD con pantalla táctil

• Controladores

Conmutadores asignables vía MIDI (E1–E8)

• Conectores

Jack de auriculares

Jacks *Main Output* (L/MONO, R) (1/4 " TRS tipo *phone*)

Jacks *Direct Output* (L, R) (1/4 inch *phone type*)

Jacks *Input* (L/MONO, R) (1/4 inch *phone type*)

Jack Mic (1/4 " tipo *phone* / tipo XLR, Hi-Z, con alimentación *phantom*)

Conectores MIDI (IN, OUT, THRU)

Conector USB (compatible con USB MIDI, transferencia de archivos, y audio USB)

Interfaz digital de audio (24-bits, IEC60958)

COAXIAL (IN, OUT)

OPTICAL (IN, OUT)

Toma de entrada de corriente AC

• Fuente de alimentación

AC 115 V, AC 117 V, AC 220 V, AC 230 V, AC 240 V (50/60 Hz)

• Consumo de corriente

16 W

• Dimensiones

Colocación de sobremesa

482 (anch.) x 179 (prof.) x 165 (alt.) mm

Montada en rack

482 (anch.) x 172 (prof.) x 177 (alt.) mm

* *Tamaño EIA-4U: para poder utilizar la característica de rotación de la unidad V-Synth XT en el montaje en rack, es necesario dejar libre el espacio inmediatamente superior.*

• Peso

4.4 kg

• Accesorios

Manual del propietario de V-Synth XT

Manual del propietario V-Card

Lista de sonido

CD-ROM (Controlador USB, Librarian)

Protector PC CARD

Hardware de bloqueo de rotación

Cable de alimentación

(0 dBu = 0.775 V rms)

* *In el interés de mejorar el producto, las especificaciones y/o apariencia de esta unidad, están sujetas a cambios sin previo aviso.*

Índice

Numérico

4 Band EQ	124
4-Band equalizer switch	124

A

AC inlet	16
Adjust	114
ADSR Attack	95
ADSR Decay	95
ADSR Release	95
ADSR Sustain	95
Analog oscillator waveform	86
Arabic scale	85
Arpeggiator	64
Arpeggio	82
Arpeggio duration	83
Arpeggio hold switch	82
Arpeggio keyboard velocity	82
Arpeggio motif	83
Arpeggio octave range	82
Arpeggio shuffle rate	83
Arpeggio shuffle resolution	83
Arpeggio switch	82
[ASSIGNABLE]	
Time trip pad	32, 69
Assigning a name	
Files/Folders	137
Patch	74
Sample	107
Template	112
Assign-TT	130
Attack	93, 110
Attack time	110
Audio	129
Audio I/F	126

B

Beat	111
Beat Keep	87
Beep tone	24
Bend Range Down	80
Bend Range Up	80
Bender	80

C

Calibration mode	59, 148
CHO	98
CHO Master Level	98
CHO Send	97
CHO To REV	98
CHO Type	98
Chorus master level	98
Chorus on/off switch	98
Chorus reverb send level	98
Chorus send level	97
Chorus type	98
Clean Project	133
Clock Out	125

Clock Source	125
Coarse	88
COAXIAL IN/OUT	16
Common	
Patch	79
System	123
Compare	76
Compare function	76
Controller	127
Controller section	56
Copy	135
Files/Folders	135
Patch	73
COSM switch	93
COSM1/COSM2	93
Count In	111
Cross Modulation Depth	91
[CTRL]	15
Cursor	25
Cursor button	16, 25

D

Data Transfer	146
[DEC]	15, 26
Delay Time	96
Delete	136
Files/Folders	136
Depth	120
Destination 1, 2	81
Detune	89
Device ID	125
Device ID number	125
DIGITAL AUDIO INTERFACE connector	16
Digital Output Freq	124
Digital output frequency	124
DIRECT OUT jack	16
Disk Format	134
Disk Load Project	132
Disk mode	59, 131
Disk Tools	135–137
Disk utility	131
DISK UTILITY MENU	131
Drum	101
Drum patch	101
Duration	83

E

E1 - E8 Knob	128
E1 - E8 Knob2	128
E1-E8 Assign	130
E1-E8 Knob	130
E1-E8 knobs	70
Effect	97
Effects	56
Encode	118
Encode depth	120
Encoding type	119
Energy	92

Env Time KF	95	INPUT Jack Gain	126
Envelope attack time	95	INPUT Jack Switch	126
Envelope attack time velocity sensitivity	95	Input source	110
Envelope decay time	95	Internal memory	57
Envelope release time	95	IO	123
Envelope release time velocity sensitivity	95		
Envelope settings	95	J	
Envelope sustain level	95	Just temperament	85
Envelope velocity curve	95		
Envelope velocity sensitivity	95	K	
EQ	124	KBD	128
Equal temperament	85	KBD Velo	82
Event	120	Key Follow	
Add	120	Patch level	94
Delete	120	Key follow	
[EXIT]	15	Envelope time	95
External Input Source	123	Fat	89
External Input Type	123	Formant	92
		Oscillator level	92
F		Oscillator pitch	88
Factory Reset	147	Pan	94
Factory reset mode	59	Pulse width	88
Fade Mode	96	Time	91
Fade Time	96	Key Hold Panic Key	128
Fat	89	KEY PAD Button	15
Fat KF	89	Key Sync	96
FBK Amount	90	Knob 1, 2 Assign	129
Feedback Amount	90	Knob Local Sw	130
FEEDBACK OSC	86		
Fine	88	L	
Fmt LFO Depth	92	LA-SAW	86
Formant	92	LA-SQUARE	86
Formant KF	92	LCD contrast	15
Format	134	LCD CONTRAST knob	15
		Legato	80
G		Legato switch	80
General	79	Length lock	114
		Level	110–111
H		oscillator	92
Harmonics	90	Patch	94
High Freq	124	Level KF	92, 94
High frequency	124	Level LFO Dp	92
HIGH Gain	124	LFO	
[HOLD]		COSM	93
Arpeggiator	64	Oscillator	92
Time trip pad	70	TVA	94
Hold	80, 82	LFO delay time	96
		LFO depth	
I		Fat	89
Impact	87	Formant	92
Import Files	133	Oscillator level	92
[INC]	15, 26	Oscillator pitch	88
Info	147	Pan	94
Initialize		Patch level	94
Disk	134	Pulse width	88
Patch	73	Time	91
System	122	LFO fade mode	96
INPUT	14	LFO fade time	96
INPUT jack	16	LFO key sync switch	96

LFO offset 96
 LFO rate 96
 LFO settings 96
 Link Y assign-XY 130
 Load Project 132
 Local Sw 128
 Local switch 128
 LOCK 114
 LOOP 114
 Loop 87
 Loop region 117
 LOW Freq 124
 Low frequency 124
 LOW Gain 124
 Lvl LFO Dp 94

M

MAIN OUT jack 16
 Master 123
 Master Key Shift 123
 Master Level 123
 Master Tune 123
 Matrix control 81
 Matrix control destination 1, 2 81
 Matrix control sens 81
 Matrix control source 81
 Matrix Ctrl 81
 Memory 57
 Metro Type 111
 Metronome 111
 Metronome level 111
 Metronome type 111
 MFX 97–98
 MFX chorus send level 98
 MFX Master Level 97
 MFX on/off switch 97
 MFX reverb send level 98
 MFX Send 97
 MFX send level 97
 MFX To CHO 98
 MFX To REV 98
 MFX Type 97–98
 MIC jack 14
 MIC JACK Switch 126
 MIC Switch 14
 MID 1 Freq 124
 Mid 1 frequency 124
 MID 1 Gain 124
 MID 1 Q 124
 MID 2 Freq 124
 Mid 2 frequency 124
 MID 2 Gain 124
 MID 2 Q 124
 [MIDI] 14
 MIDI Channel 129
 MIDI connector 16
 MIDI Indicator 14
 MIDI/USB 125

Mix 90
 Mix/Parallel 124
 Mod 93
 Mod Type 93
 [MODE] 15, 58
 Mode 58, 79–80
 Modulator attack time 93
 Modulator original level 93
 Modulator release time 93
 Modulator switch 93
 Modulator Type 93
 Mono 63
 Mono/Poly 79
 Motif 83
 Move 135
 Files/Folders 135
 Multi 83
 Multitimbral 56

N

numeric keys 27

O

Octave Range 82
 Octave Shift 80
 Offset 96
 [ON/OFF]
 Arpeggiator 36, 64
 OPTICAL IN/OUT 16
 Original Level 93
 Original tempo 118
 OSC TVA 92
 OSC1/OSC2 86
 Oscillator coarse tune 88
 Oscillator fine tune 88
 Oscillator random pitch depth 88
 Oscillator switch 86
 Oscillator type 86
 Output Assign 97
 Output Gain 124
 Output level 110–111

P

Palette Local Sw 129
 Pan 94
 Pan KF 94
 Pan LFO Dp 94
 Panic Key 128
 Part 1–16 receive channel 126
 Part 1–16 receive switch 126
 Part 1–16 Rx Ch 126
 Part MIDI 126
 Part1–16 Rx Sw 126
 Patch
 Patch settings 72
 Selecting a patch 60
 Patch Coarse Tune 85
 PATCH Copy 73

PATCH Edit Com Arpeggio	65	PREVIEW Button	15
Patch Fine Tune	85	Project	57
PATCH Information	147	Pulse Width	88
PATCH Init	73	PW KF	88
PATCH List	62	PW LFO Depth	88
Patch Mode		R	
Playing in Patch mode	60	Random	88
Patch mode	58	Rate	96
PATCH Name	74	Ratio	111
Patch palette	61, 76	Receive bank select switch	125
PATCH PLAY	60	Receive program change switch	125
Patch Remain	123	Receive system exclusive switch	125
Patch remain switch	123	Release	93, 111
Patch Tempo	82	Release time	111
Patch transmit channel	127	Rename	137
Patch Tx Ch	127	Resampling	109
PATCH Write	74–75	REV	98–99
PATCH Zone	100	REV Master Level	98
Pattern Edit	82	REV Send	97
Pattern edit	65	REV Type	98–99
PC card	57	Reverb master level	98
PC card protector	23	Reverb on/off switch	98
PC CARD slot	15	Reverb send level	97
PCM oscillator loop switch	87	Reverb type	98–99
PCM oscillator playback mode	87	Rhythm Mode	58, 102
PCM oscillator robot voice switch	87	Robot Voice	87
PCM oscillator start offset	87	Routing	97
PCM oscillator tempo sync switch	87	Rx Bank	125
PCM oscillator vari switch	87	Rx PC	125
PCM oscillator waveform	87	Rx Sys-Ex	125
[PEAK]	14	S	
Peak Indicator	14	Sample	104
PHONES jack	14	Edit	113
Pit LFO Dp	88	Import	113
Pitch	88	Sample edit	
Oscillator pitch	88	Clear	116
Pitch bend range down	80	Copy	116
Pitch bend range up	80	Cut	116
Pitch KF	88	Insert	116
Playback Mode	87	LR-Mix	116
Polyphony	56	Normalize	116
Portamento	63, 79	Paste	116
Portamento mode	79	Region	117
Portamento switch	79	Reverse	117
Portamento time	79	Trim	116
Portamento time velocity sensitivity	79	Truncate	116
Portamento type	79	Zero Insert	116
POWER switch	16	SAMPLE Encode	119
Powerup Mode	123	SAMPLE Information	112
Pre gain	110	SAMPLE Loop FWD	114
Pre trigger	110	Sample mode	104
Pre-effect	110	SAMPLE Name	107
Compressor	110	SAMPLE Top	105
Limiter	111	Sampling	104
Noise suppressor	111	SAMPLING General	109
Pre-effect type	110	Sampling memory	57
Preset memory	57		
PREVIEW	114		

SAMPLING Pre-Effect	110
SAMPLING Template	106
Sampling template	104
SAMPLING Template Name	112
Sampling type	109
Save	
Patch	74
Project	132
Sample	121
System	122
Save Project	132
Scale Tune	85
Scale Tune C-B	85
Scale tune switch	85
Sens	81
[SHIFT]	15
Shuffle Rate	83
Shuffle Resolution	83
Sound generator section	56
Source	81
Split	99
Start Offset	87
Storage function	139
structure	56
Structure Type	79
Sub-Oscillator	87
SUPER-SAW	86
Sustain	110
SYSTEM Com Master	122
System mode	59, 122
T	
T SCREEN CALIBRATION	148
Template Name	112
Tempo	111
Tempo Sync	87
Temporary area	57
Thres	111
Threshold	111
Threshold level	111
Time	79, 91
Time KF	91
Time Offset	91
[TIME TRIP]	
Time trip pad	32, 69
Time Trip Beat Keep	87
Time trip pad	69
Time trip pad hold switch	80
Time trip pad mode	80
Time Trip Sw	87
Time trip switch	87
Time Velo Sens	79
Tone	110–111
Tools	135
TOTAL Gain	124
Touch screen	24
Transmit active sensing switch	127
Transmit bank select switch	127

Transmit edit data switch	125
Transmit program change switch	127
Trigger level	110
Trigger mode	110
Trimming	116
TT Pad	80
TT Pad Local Sw	130
TT Pad/Knob	128, 130
Tune	83
TVA	94
TVA switch	94
Tx	127, 129
Tx Active Sens	127
Tx Bank	127
Tx Edit	125
Tx PC	127
Type	79, 110

U

Undo	115
[USB]	14
USB	57
USB Audio Input Monitor Sw	127
USB Audio Input Source	127
USB Audio Output Dest	127
USB connector	14
USB Indicator	14
USB MIDI driver	138
USB mode	59, 138
USB Storage	139, 141
USB-MIDI Thru Sw	125
USB-MIDI thru switch	125

V

VALUE dial	15, 26
Vari Sw	87
VariPhrase	13
Velocity A-Sens	95
Velocity Curve	95
Velocity R-Sens	95
Velocity Sens	95
[V-LINK]	71
V-LINK	71, 129
V-LINK assign-time trip	130
V-LINK audio switch	129
V-LINK knob E1-E8 local switch	130
V-LINK knobE1-E8 assign	130
V-LINK MIDI channel	129
V-LINK mode	71
V-LINK patch palette local switch	129
V-LINK time trip pad local switch	130
V-LINK X assign-XY	130
Volume	14
Volume slider	14

W

Wave Gain	86
Waveform	86–87
Work area	57

X

X assign-time trip	128
X Assign-TT	128
X Assign-XY	128, 130
X-MOD	86, 91

Y

Y assign-time trip	128
Y Assign-TT	128
Y Assign-XY	128, 130

Z

Zero cross search	115
ZeroX	115
Zone	56, 99
Zoom	115
Zoom bar	115

MEMO



MEMO

