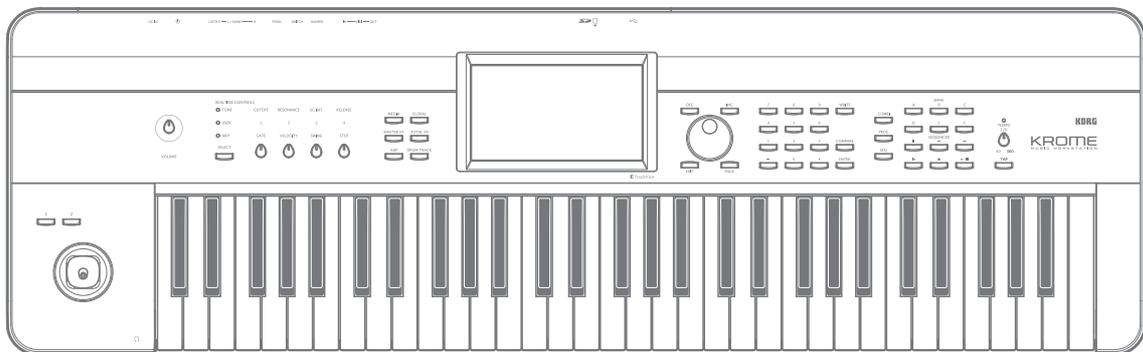


# KROME

MUSIC WORKSTATION

9gíS VV7XWfae



**EDS-X** Enhanced Definition  
Synthesis - eXpanded

GENERAL  
**MIDI**

**REMS**

# KORG

# Guía de Efectos

Puede usar hasta 8 Efectos de alta calidad simultáneamente; los efectos individuales rivalizan con unidades de efecto independientes

- 5 Efectos de Inserción
- 2 Efectos Master
- 1 Efecto Total

## Efectos de Calidad Profesional

KROME proporciona 8 efectos internos para tus creaciones musicales. Cada uno de los 5 efectos de inserción puede aplicarse a uno o múltiples timbres de una combinación, o a una o varias pistas del secuenciador.

Cada efecto ofrece 193 tipos distintos, cubriendo cualquier necesidad sonora. Algunos ejemplos incluyen reverberación de alta resolución, chorus, retardo, modelado de caja acústica y amplificador de guitarra, incluso Vocoder.

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

## Tipos de Efectos:

Dynamics: Efectos de dinámica

EQ/Filter: Efectos de Ecualizador y filtro

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

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

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

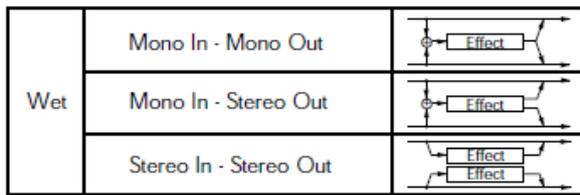
Delay: Efectos de retardo

Reverb/ER: Efectos de Reverberación

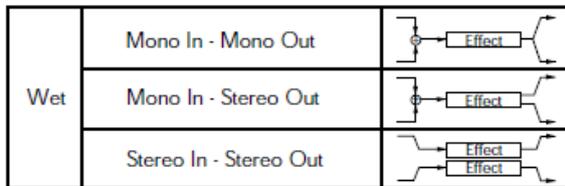
Mono-Mono: Efectos de cadena en serie Mono & Mono

Mono/Mono: Efectos de cadena en paralelo

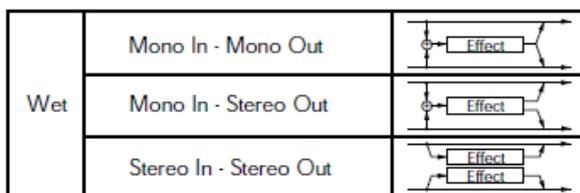
Efectos de inserción:



Efectos Master:

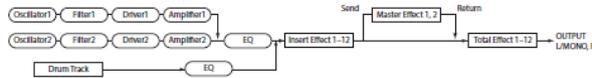


Efecto Total:

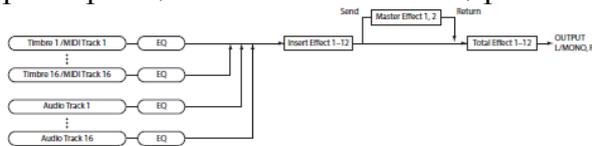


## Los Efectos en cada Modo

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



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



## Rutas y Efectos

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

## Modulación Dinámica: DMOD

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

## Sincronización MIDI / Tempo

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

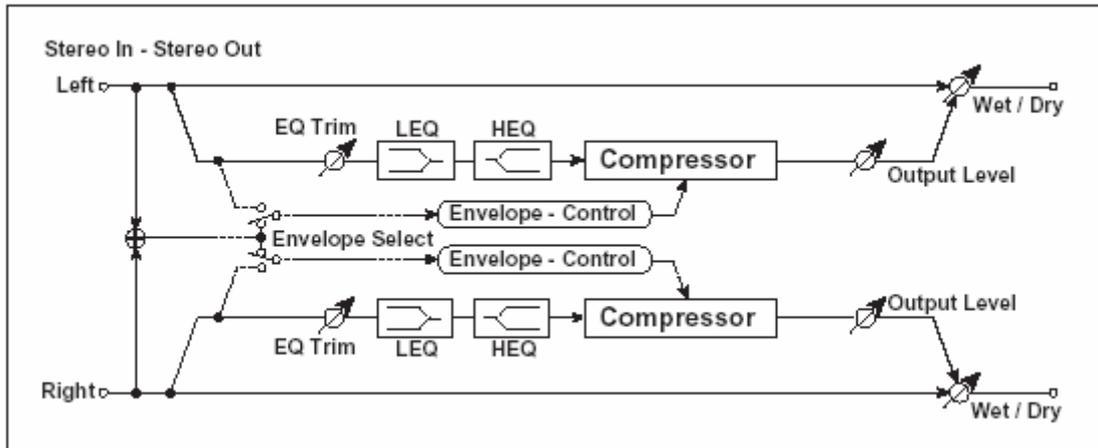
## Dinámica

### 000: No Effect

Seleccione esta opción cuando no desee usar Efectos.

### 001: Stereo Compressor

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



#### a: Envelope

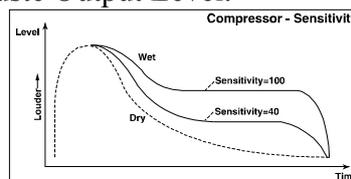
Este Parámetro determina si los canales izquierdo y derecho se controlan de forma conjunta o separada.

#### b: Sensitivity

#### f: Output Level

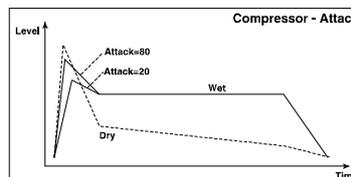
El Parámetro Sensitivity ajusta la sensibilidad. Si se ajusta a un valor alto, los niveles bajos del sonido serán aumentados. El volumen general será más alto.

Para ajustar el nivel de salida, ajuste Output Level.



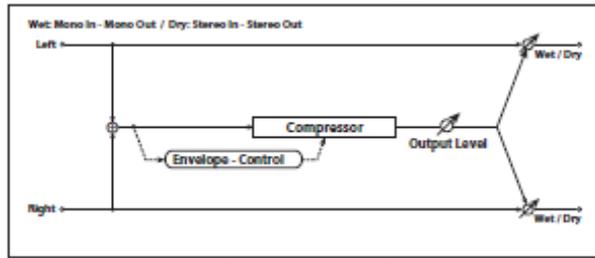
#### c: Attack

Controla el nivel de ataque.



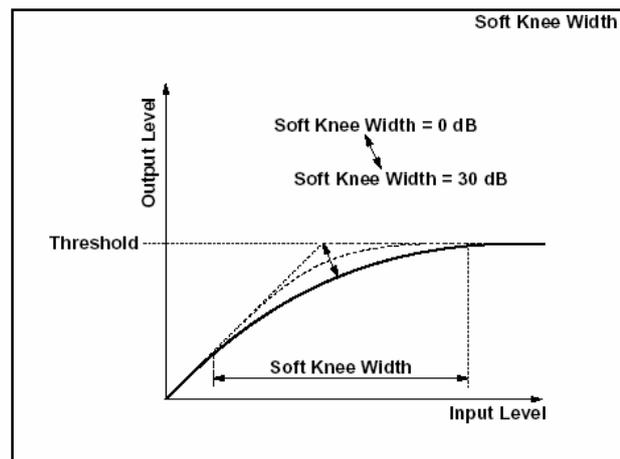
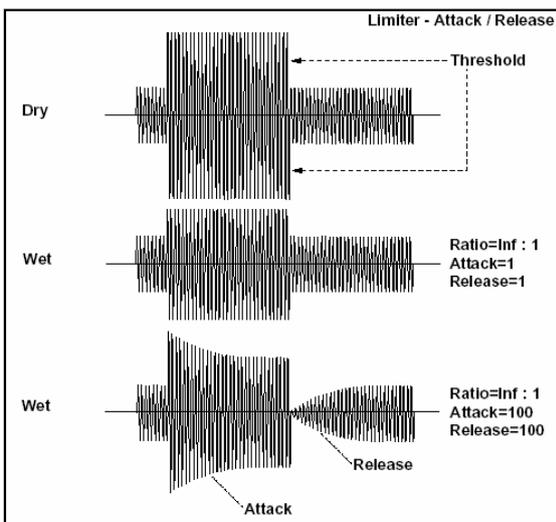
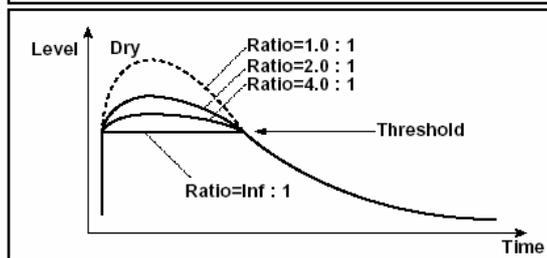
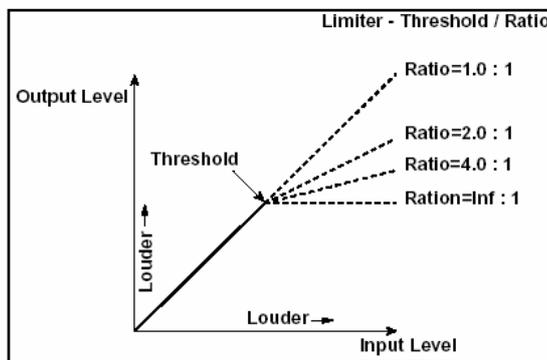
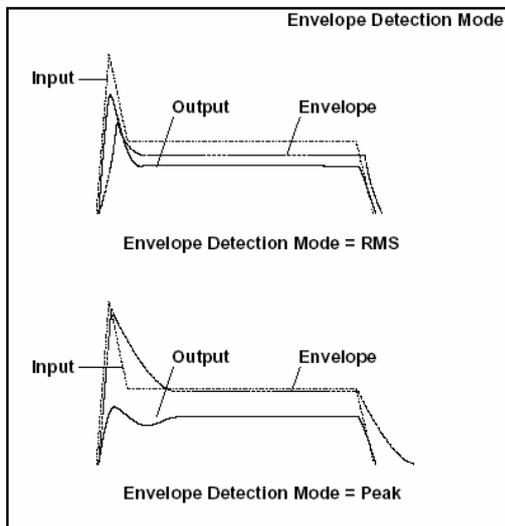
### 002: Red Comp

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



#### a: Envelope

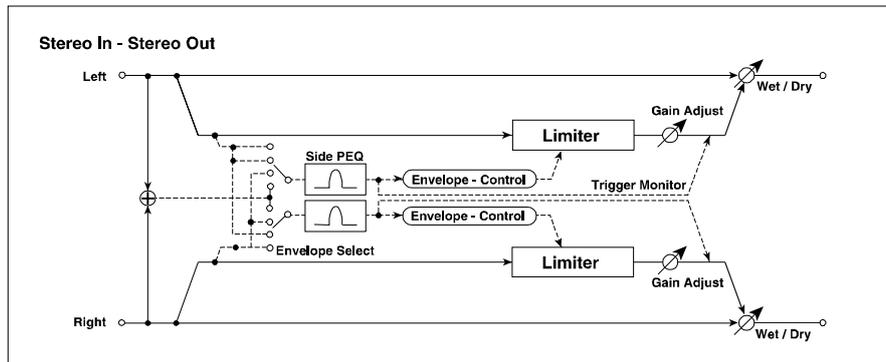
Este Parámetro determina si los canales izquierdo y derecho se controlan de forma conjunta o separada.



### 003 Stereo Limiter (Limitador Estéreo)

Este Efecto es un Limitador Estéreo.

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



#### a: Envelope select

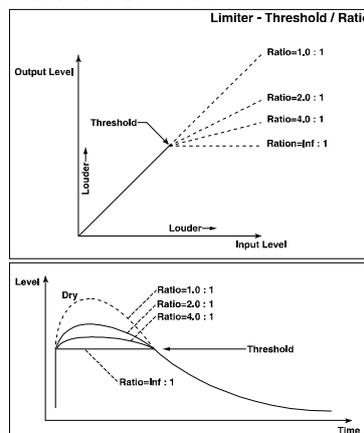
Cuando se selecciona L/R Mix, los canales izquierdo y derecho se controlan conjuntamente. Si se selecciona L Only (o R Only) el limitador es controlado por el canal Izquierdo (o Derecho).

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

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

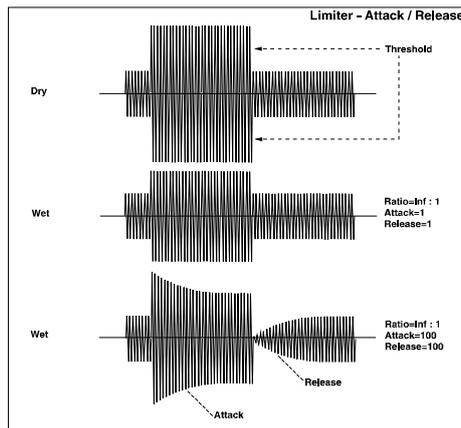
**c: Threshold:** La compresión se aplica cuando la señal excede el nivel Umbral.

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



#### d: Attack      d: Release

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



### Side PEQ Insert    Side PEQ Gain    Cutoff    Q

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

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

### f: Trigger Monitor

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

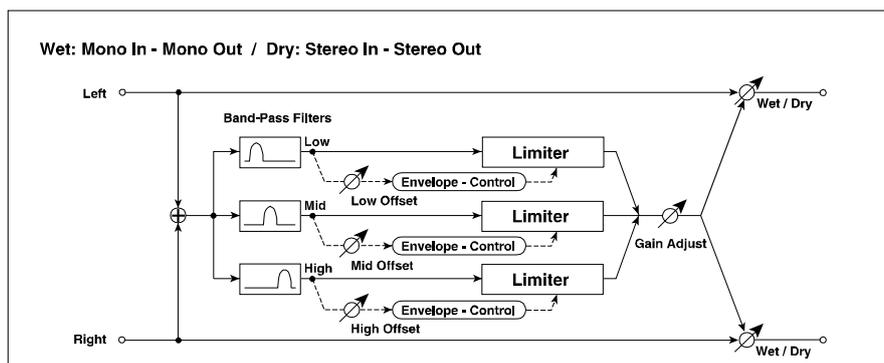
Use este Parámetro para controlar la señal de disparo.

Normalmente, debe estar en Off.

### 004: Multiband Limiter

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

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

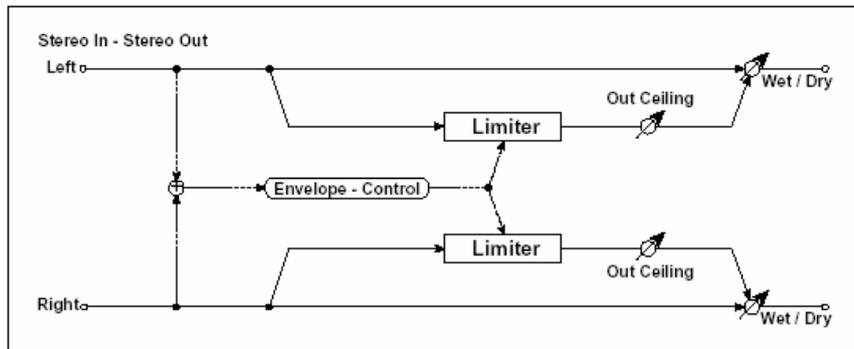


### e: Low Offset dB    f: Mid Offset dB    g: High Offset dB

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

### 005: Stereo Mastering Limiter

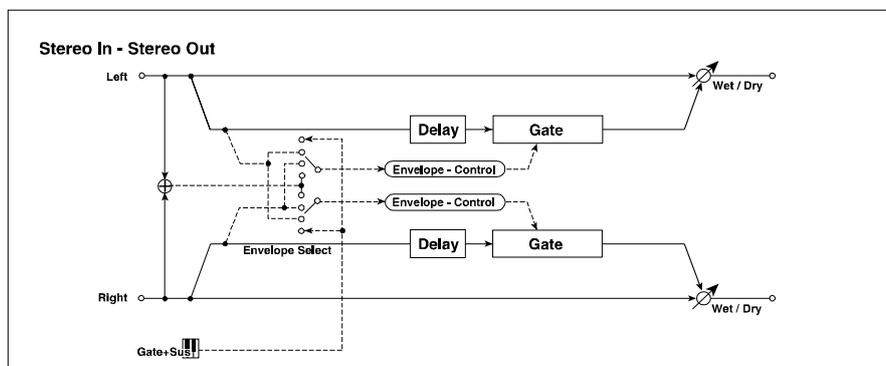
Limitador estéreo optimizado para masterizar canciones.



### 006: Stereo Gate (Puerta Estéreo)

Este es un Efecto de Puerta Estéreo.

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



#### b: Polarity

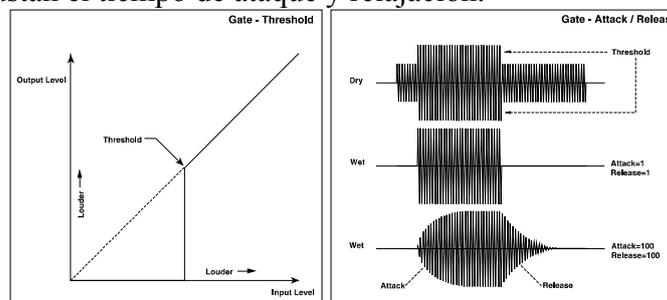
Este Parámetro determina la operación de la puerta. Con un valor negativo, la puerta se cierra cuando la señal sobrepasa el umbral. Ocurre lo mismo con la puerta controlada por una fuente de Modulación.

#### c: Threshold

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

#### d: Attack    d: Release

Estos Parámetros ajustan el tiempo de ataque y relajación.



#### e: Delay Time [ms]

Ajusta el retardo de la entrada de Puerta.

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

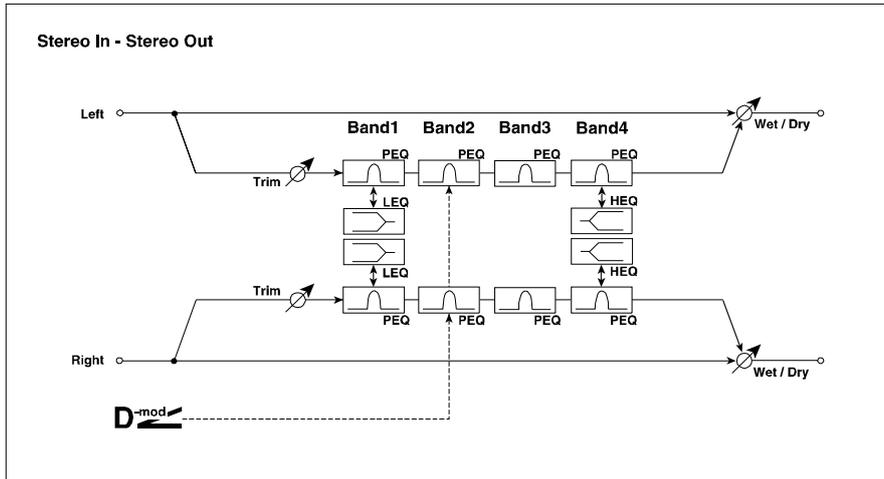
**Ecuiladores y Filtros**

**007: St.Para.4EQ (Ecuilizador Paramétrico de 4-bandas Estéreo)**

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

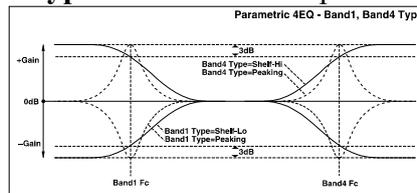
Puede seleccionar entre Pico y semiparamétrico en las Bandas 1 y 4.

La Banda 2 permite utilizar modulación Dinámica.



**b: Band 1 Type**

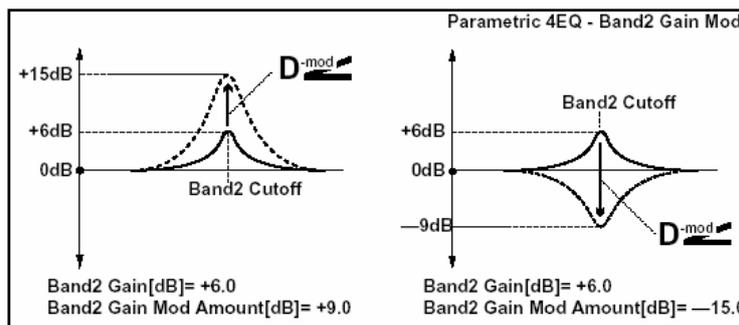
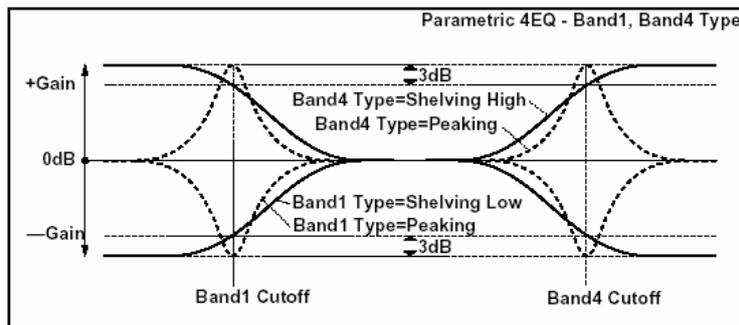
**c: Band4 Type:** Selecciona un tipo de filtro para las bandas 1 y 4.



**d: G [dB]**

**Band2 Src**

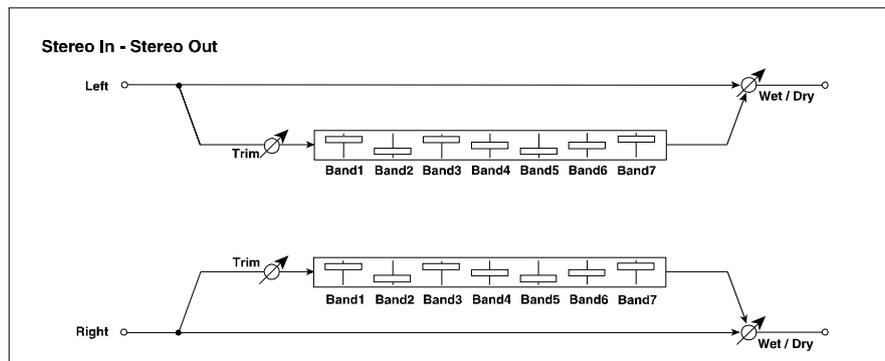
**d: Gain Amt [dB]:** Puede controlar la Ganancia de la Banda 2 usando una fuente de Modulación.



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

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

Puede seleccionar la frecuencia central de entre 12 tipos.



#### b: Type

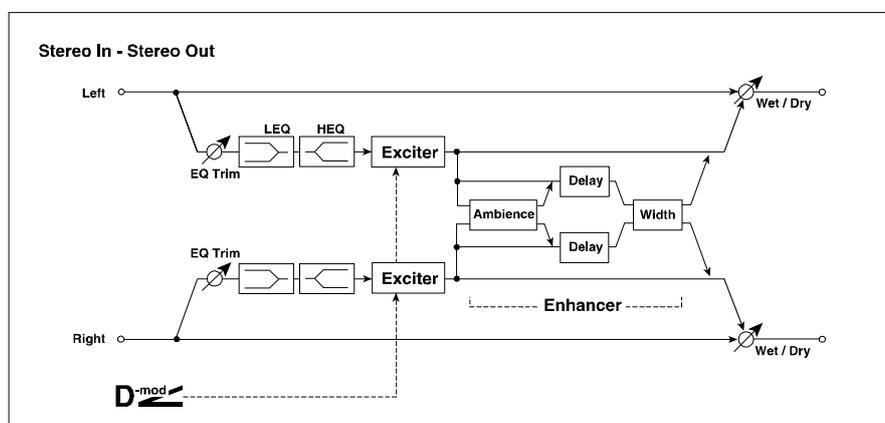
Este Parámetro selecciona una Combinación de frecuencias centrales para cada banda.

Cada frecuencia central aparece a la derecha de la pantalla.

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

### 009: Stereo Exciter/Enhancer

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



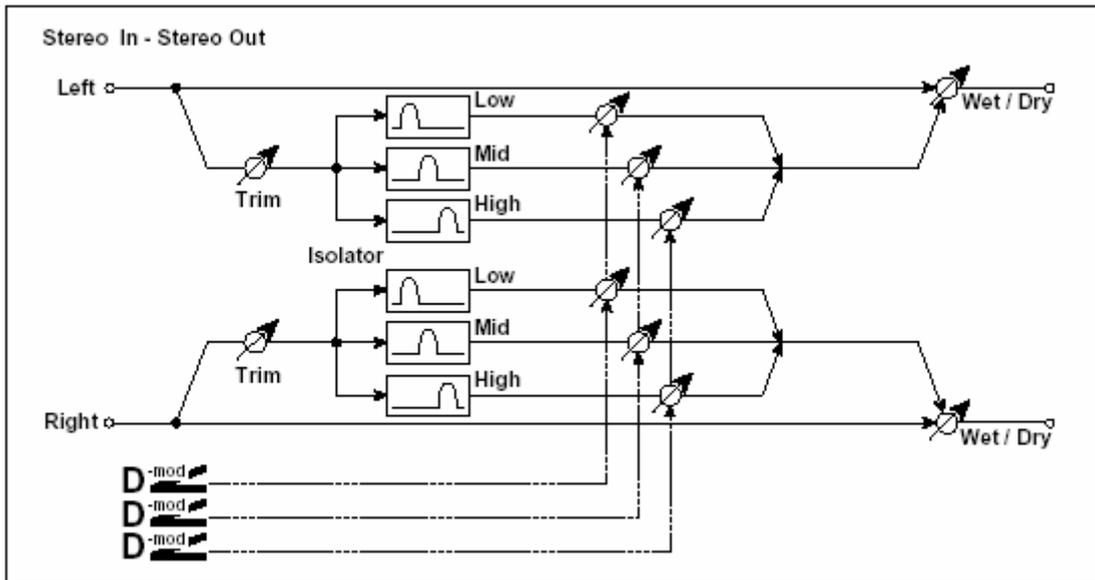
**a: Exciter Blend:** Este Parámetro ajusta la intensidad del Efecto Exciter. Valores positivos dan un patrón de frecuencias distinto a los negativos.

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

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

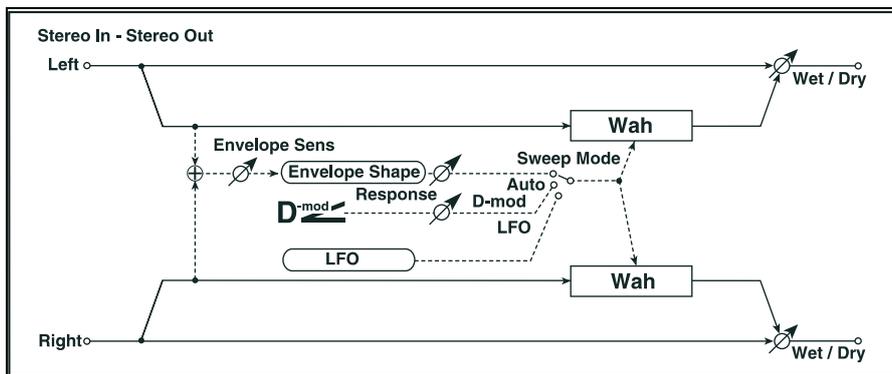
**010: Stereo Isolator**

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

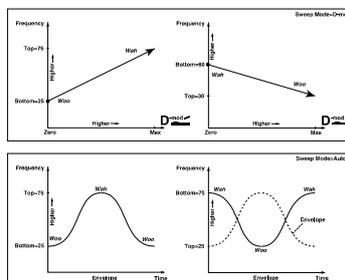


**011: St. Wah/Auto Wah**

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



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



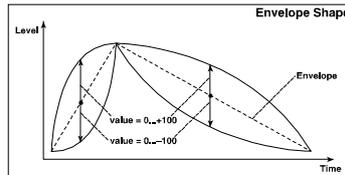
**b: Sweep Mode:** Este Parámetro determina el modo de control del wah.

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

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

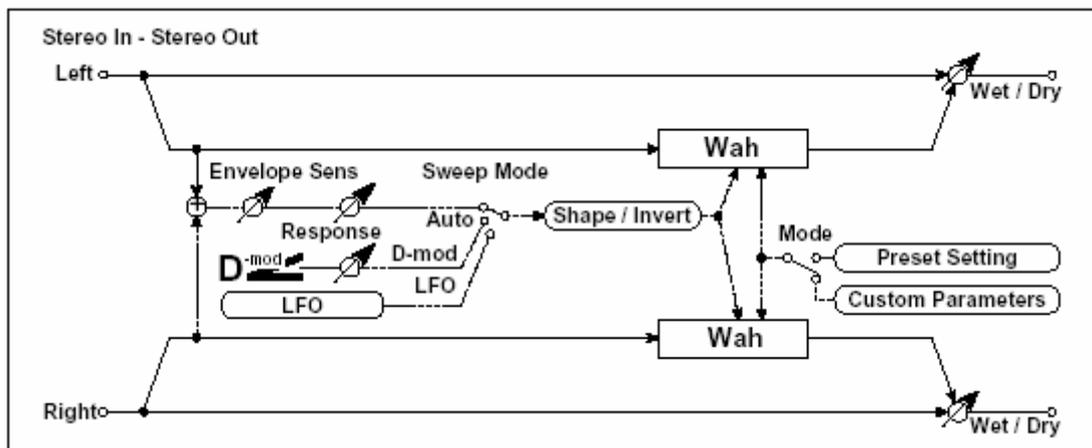
**c: Envelope Sens:** Este Parámetro ajusta la sensibilidad del auto-wah. Aumente el valor si la señal es demasiado débil.

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



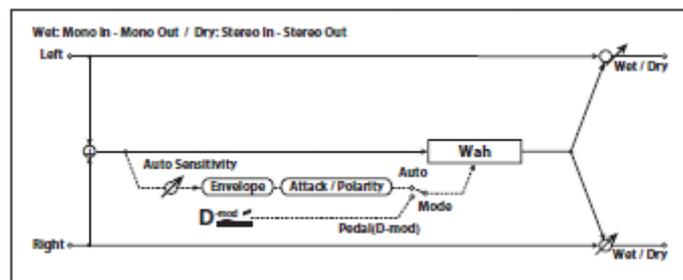
### 012: St. Vintage/Custom Wah

Simulación de un pedal Wah clásico.



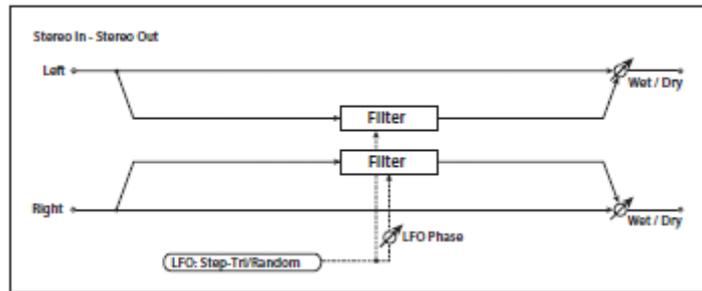
### 013: Vox Wah

Simulación Vox Wah.



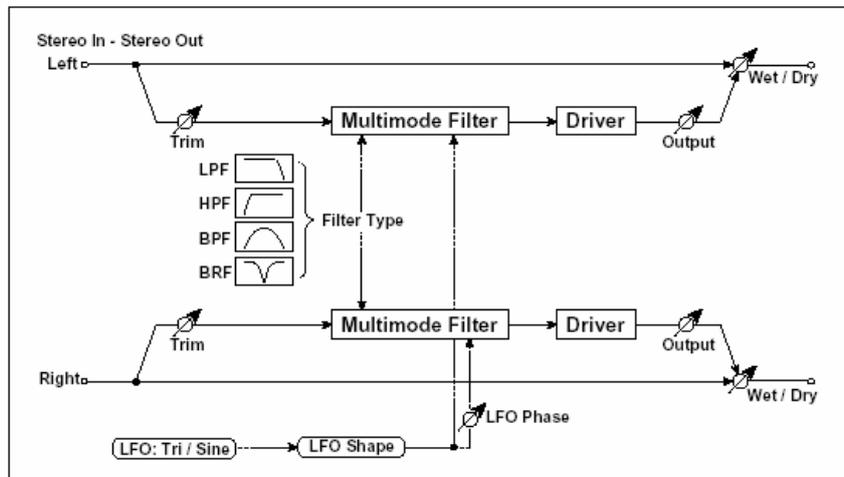
**014: St. Random Filter**

Filtro aleatorio Modo estéreo



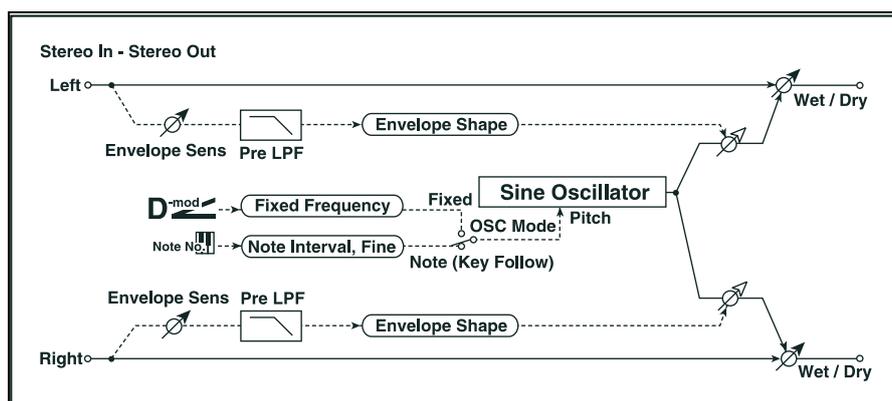
**015: Stereo Multi Mode Filter**

Filtro multi Modo estéreo.



**016: Stereo SubOscillator**

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



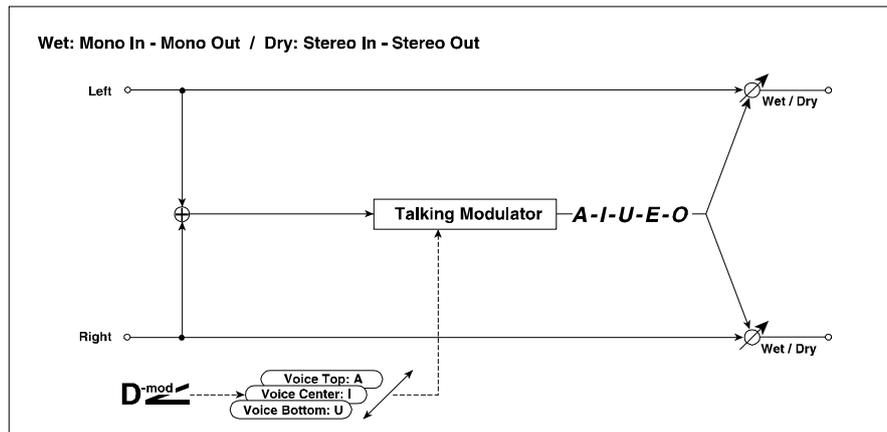
**a: OSC / b: Note Interval / b: Note Fine:** El Parámetro OSC selecciona el tipo de Oscilador. Cuando se selecciona Note, la frecuencia del Oscilador está determinada por el número de nota.

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

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

### 017: Talking Modulator

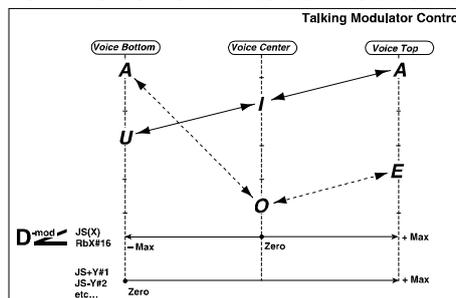
Este Efecto añade un carácter particular, como una voz humana. Si utiliza Modulación Dinámica puede conseguir un Efecto interesante como si el instrumento estuviera hablando.



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

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

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

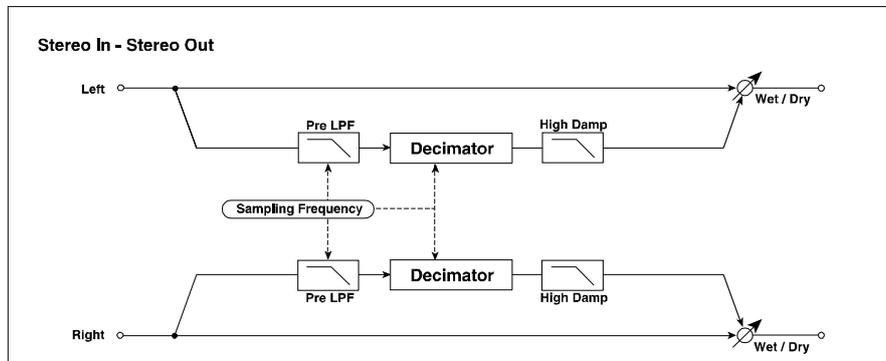


**h: Formant Shift:** Este Parámetro ajusta el nivel de la frecuencia a la cual será aplicado el Efecto.

**h: Resonance:** Este Parámetro determina la resonancia del patrón de voz. Suba este valor para dar mayor carácter al sonido.

## 018: Stereo Decimator

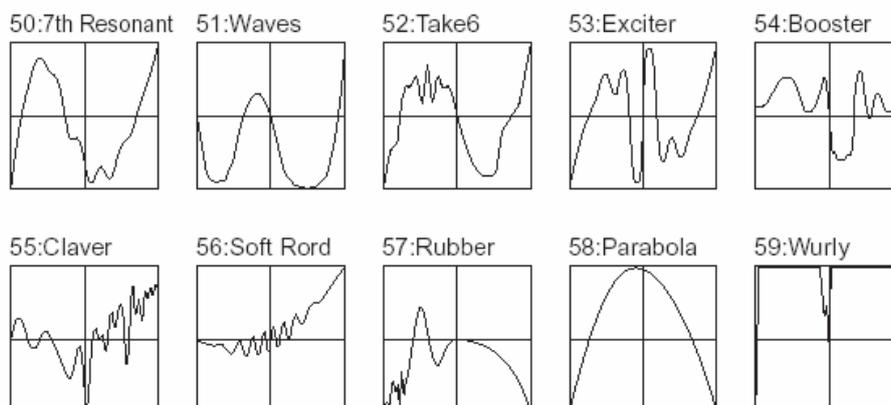
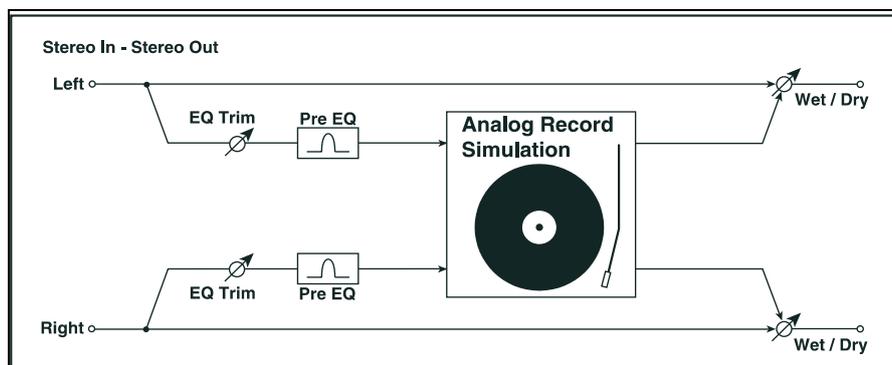
Este Efecto Estéreo crea un sonido parecido a un sampler con una frecuencia de muestreo baja.



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

## 019: Stereo Analog Record

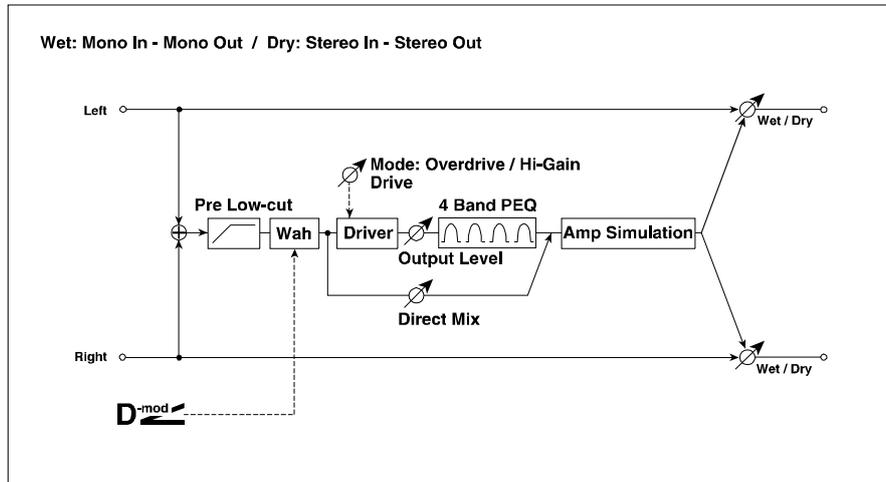
Este Efecto Estéreo simula el ruido causado por un giradiscos analógico.



## Overdrive, y modelos de Amplificador y Micro

### 020: OD/Hi-Gain Wah

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



#### a: Wah a: Scr

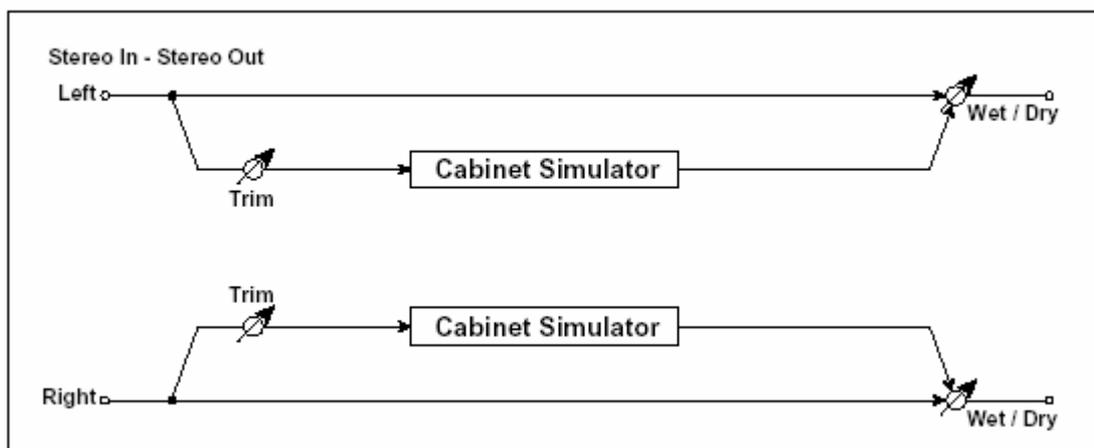
El Parámetro Wah Activa/Desactiva el Efecto Wah. La frecuencia central del Wah puede controlarse por la fuente de Modulación especificada en el Parámetro Scr.

#### b: Sweep Range

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

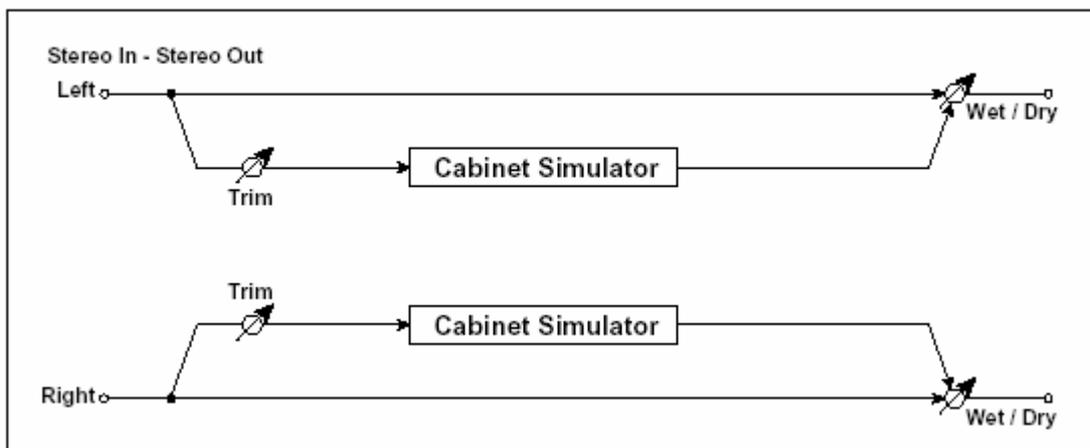
### 021: Stereo Guitar Cabinet

Simulación de amplificador de guitarra.

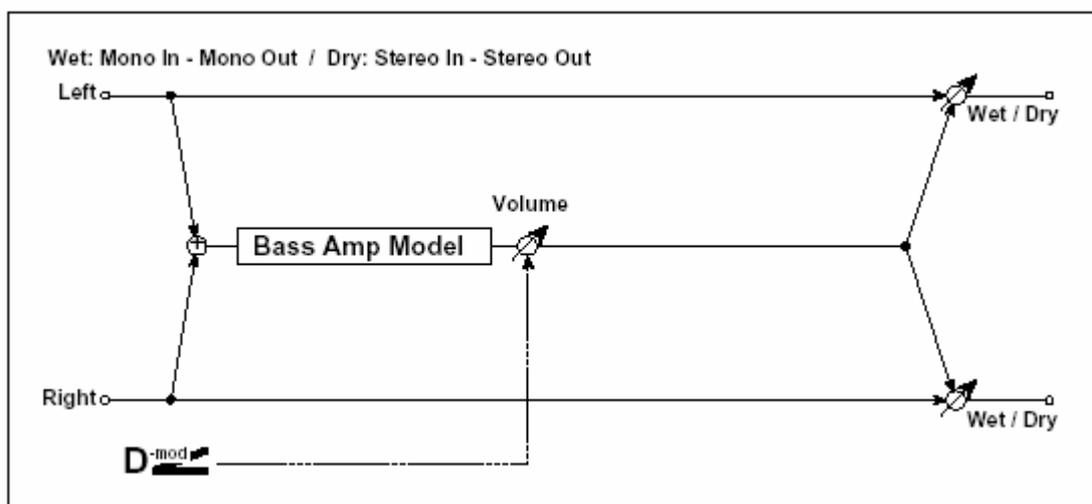


**022: Stereo Bass Cabinet**

Simulación de caja de amplificador de bajo.

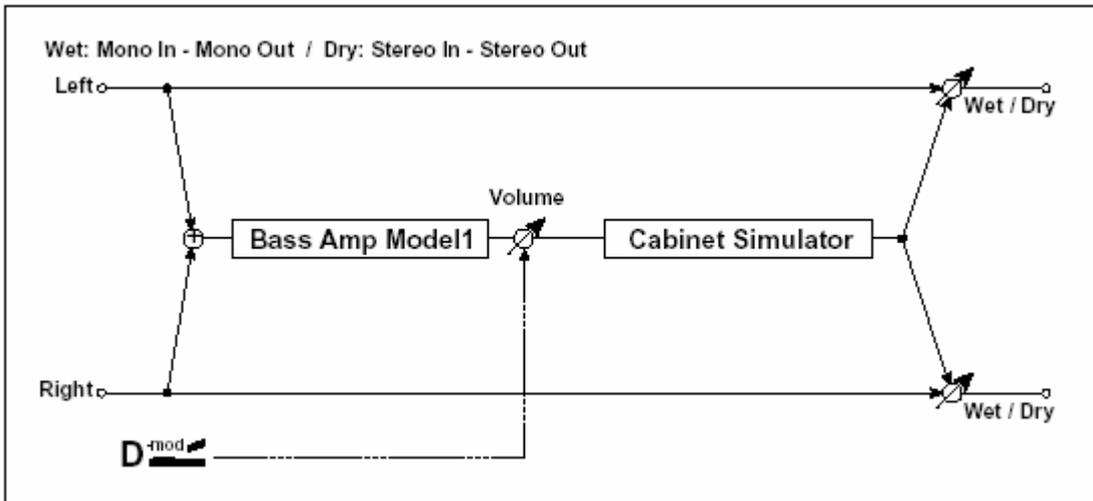
**023: Bass Amp Model**

Simulación de amplificador de bajo.



## 024: Bass Amp Model +Cabinet

Simulación de amplificador de bajo y caja combo.



### AMP MODEL

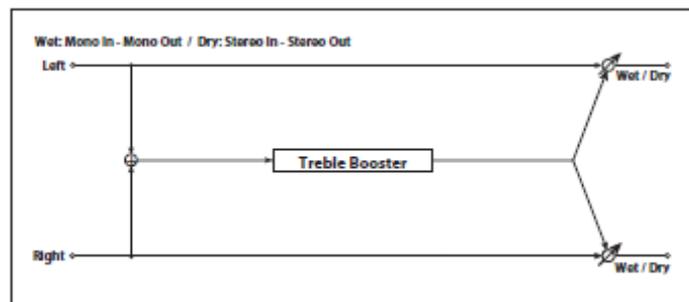
LA STUDIO  
JAZZ  
GOLD PANEL  
SCOOPED  
VALVE2  
VALVE  
CLASSIC

### CABINET

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

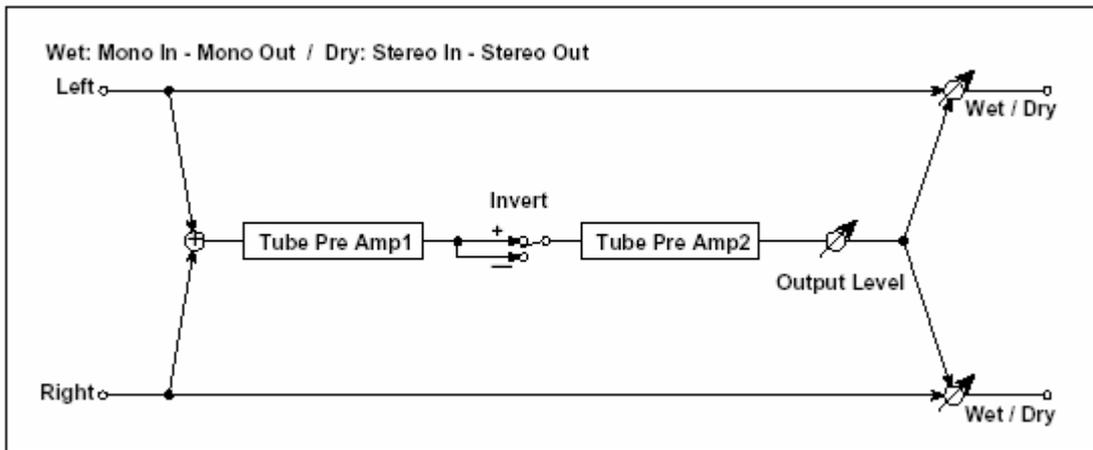
## 025: TrebleBST

Aumentador de agudos.



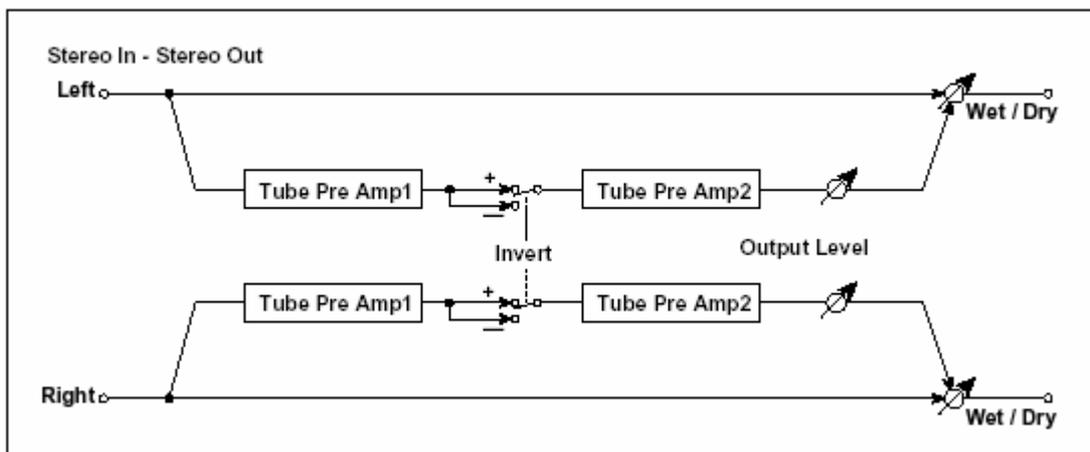
### 026: Tube PreAmp Modeling

Simulación de pre amplificador de válvulas.



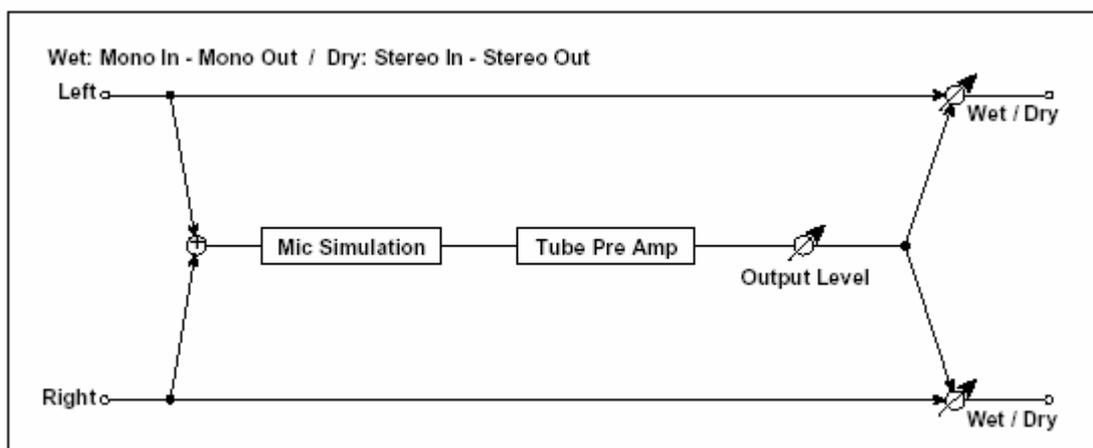
### 027: St. Tube PreAmp Modeling

Simulación estéreo de pre amplificador de válvulas.



## 028: Mic Modeling +PreAmp

Modelado de micro y pre amplificador.

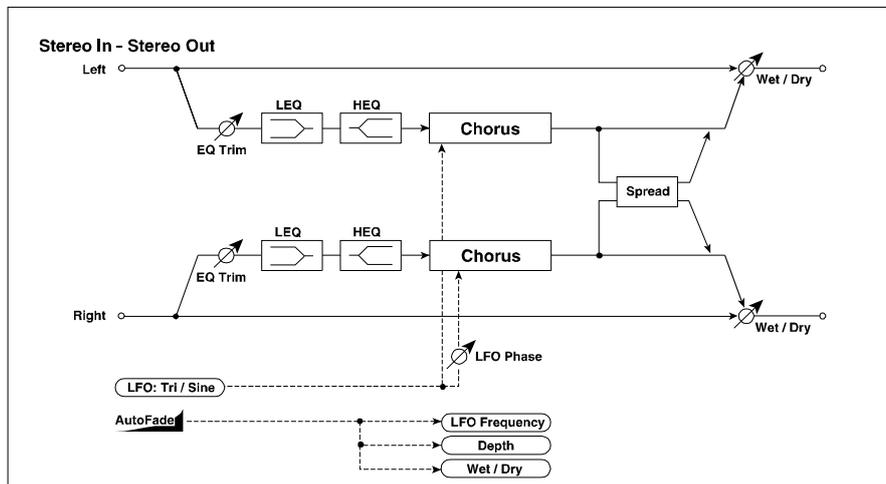


## Chorus, Flanger, y Phaser

### 029: Stereo Chorus

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

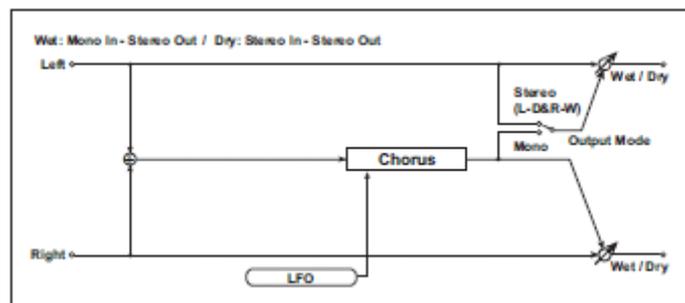
Puede añadir mayor dispersión estéreo cambiando la fase de los LFO izquierdo y derecho.



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

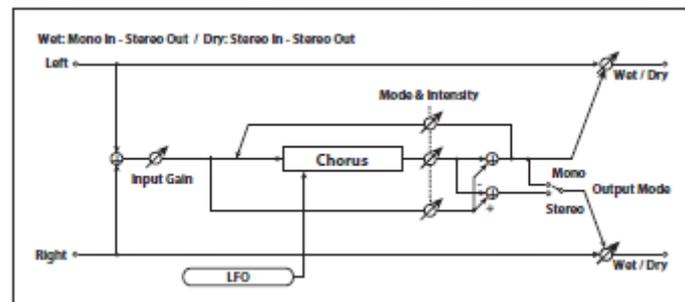
### 030: Vintage Chorus

Chorus clásico vintage.



### 031: Black Chorus

Chorus danés clásico vintage para piano eléctrico.



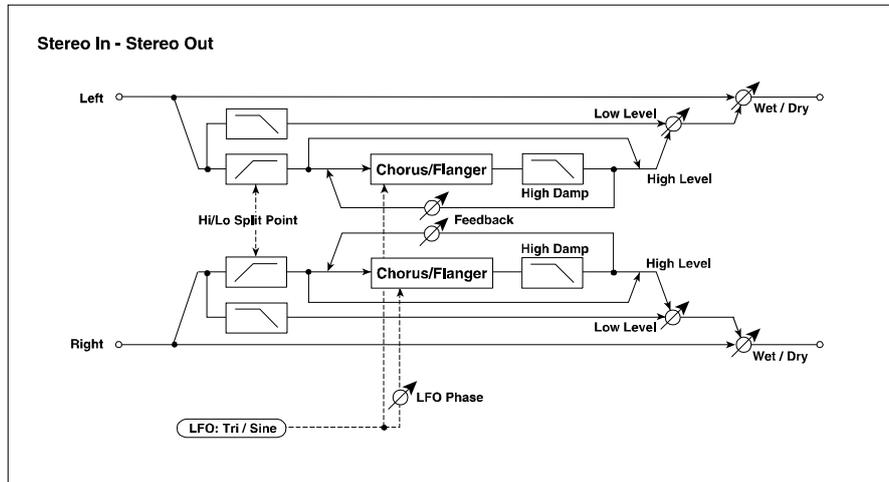
**032: EP Chorus**

Especial para piano eléctrico.

**033: St.HarmonicChorus**

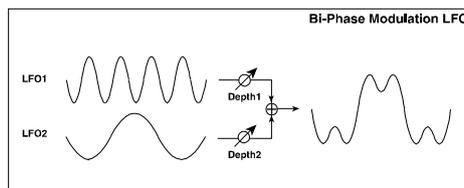
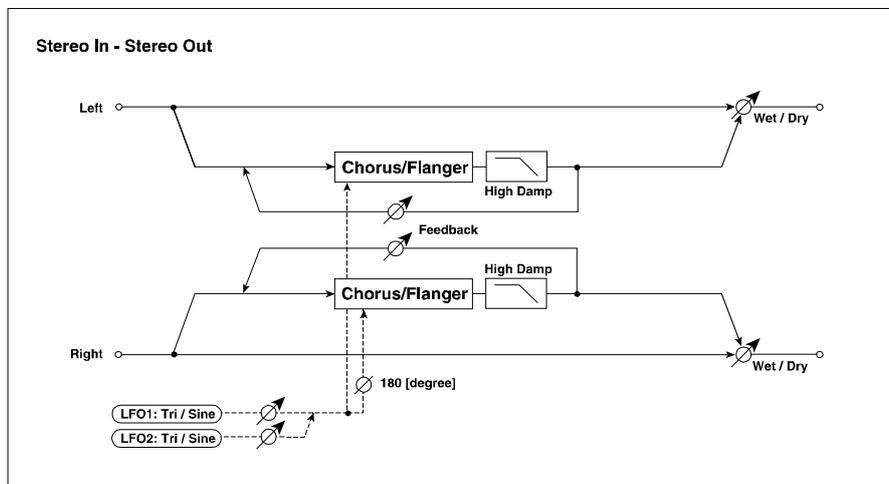
Este Efecto es un Chorus Armónico Estéreo.

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



**034: St. Bi-phase Modulation**

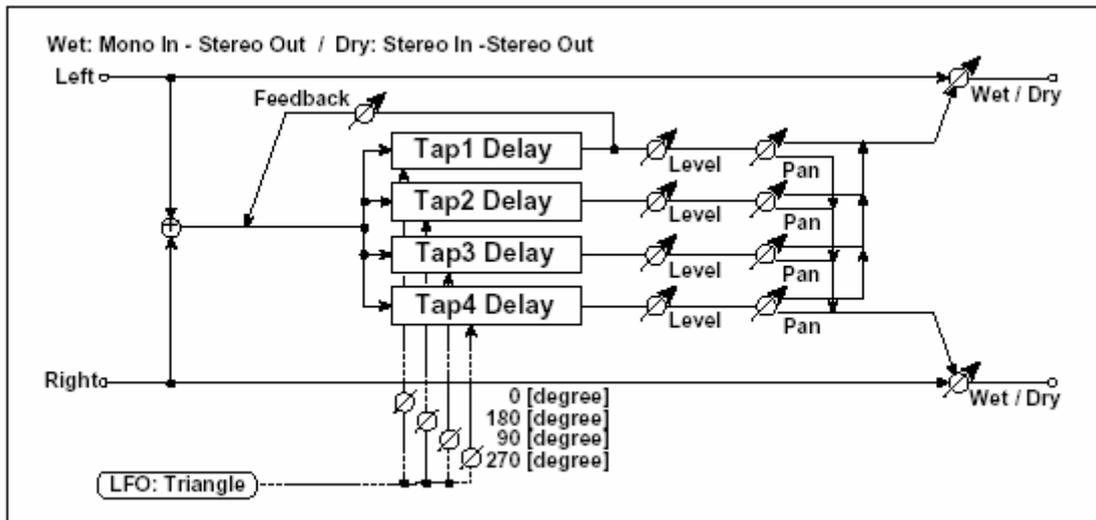
Este Efecto es un chorus estéreo con dos LFO independientes. Dependiendo de los ajustes de los LFO se pueden conseguir complejos patrones de Modulación.



### 035: Multitap Cho/Delay

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

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



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

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

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

On: No hay Modulación. Salida siempre activa.

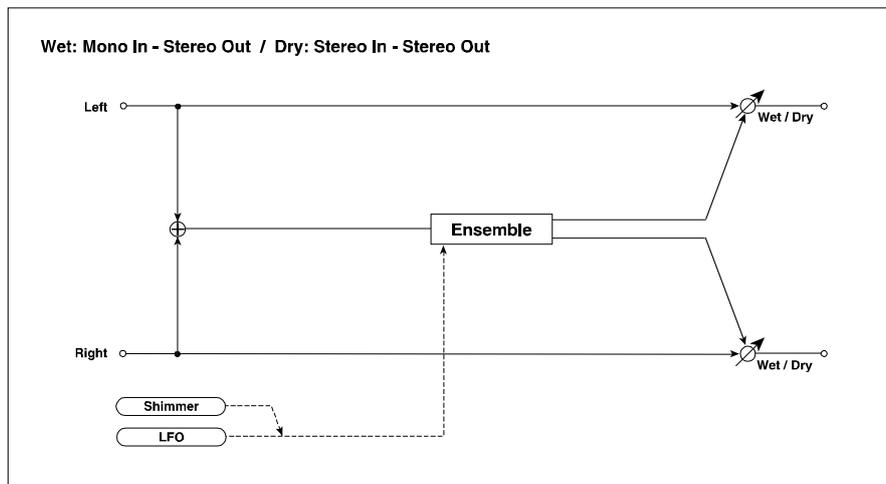
Off: No hay Modulación. Salida siempre inactiva.

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

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

### 036: Ensemble

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

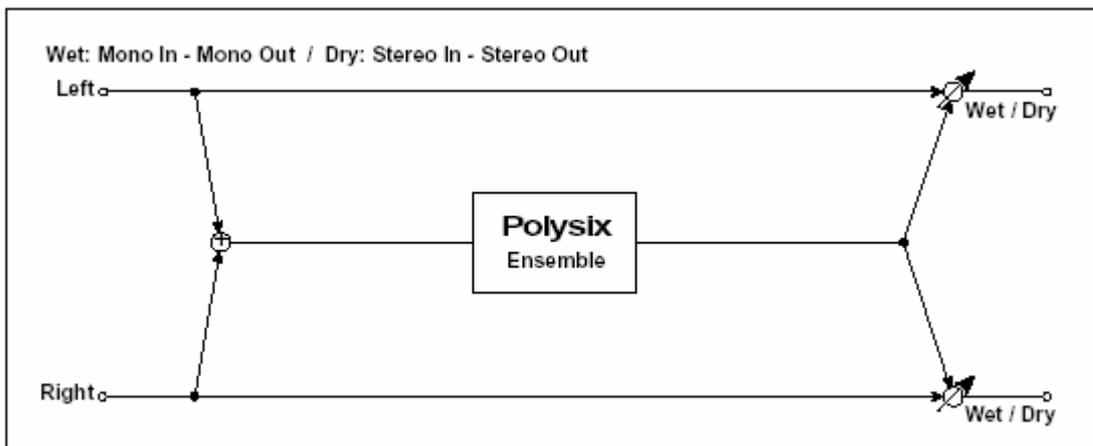


#### Shimmer

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

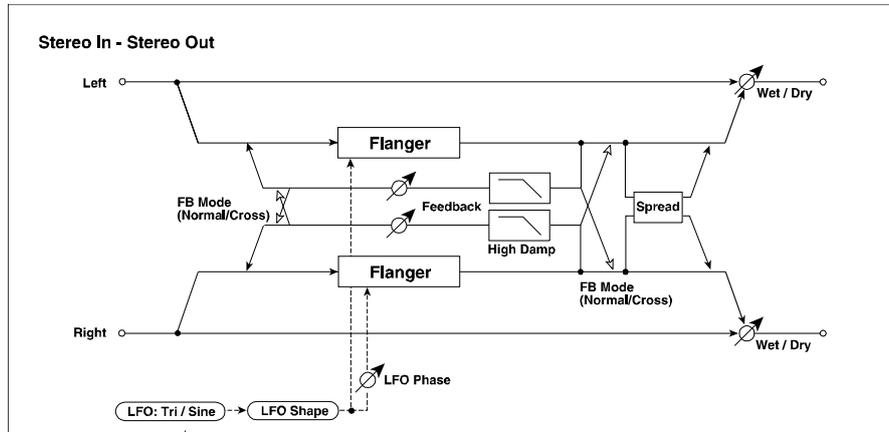
### 037: Polysix Ensemble

Simulación del Efecto ENSEMBLE del clásico sintetizador KORG PolySix.

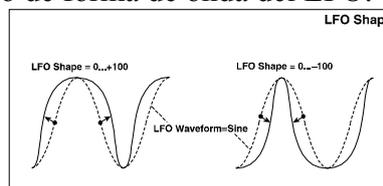


### 038: Stereo Flanger

Este Efecto Estéreo proporciona un barrido y movimiento de tono.

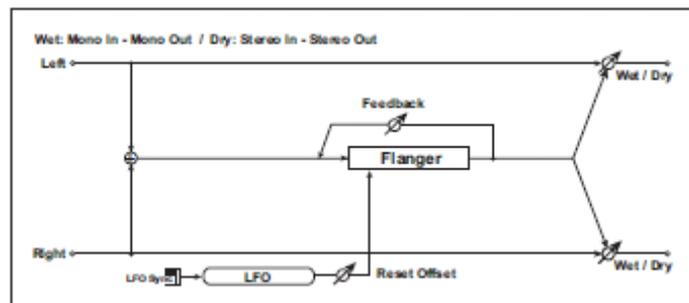


**LFO Shape:** Controla el cambio de forma de onda del LFO.



### 039: Vintage Flanger

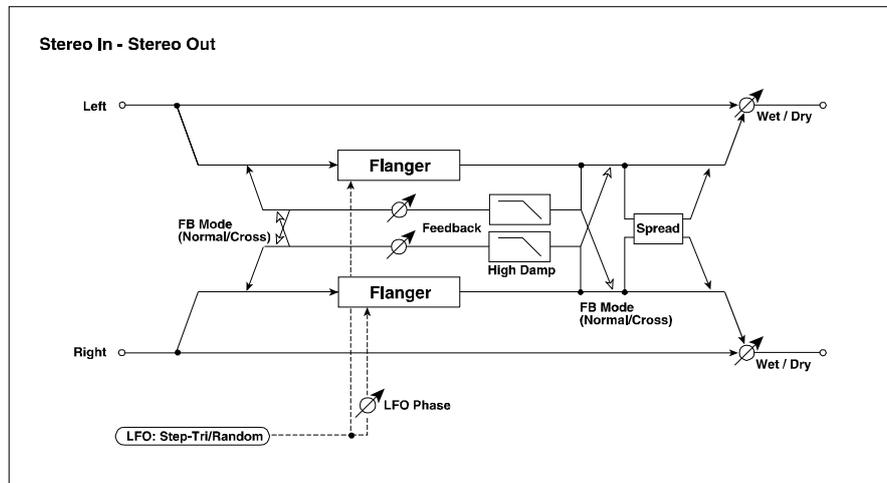
Flanger clásico vintage.



### 040: Stereo Random Flanger

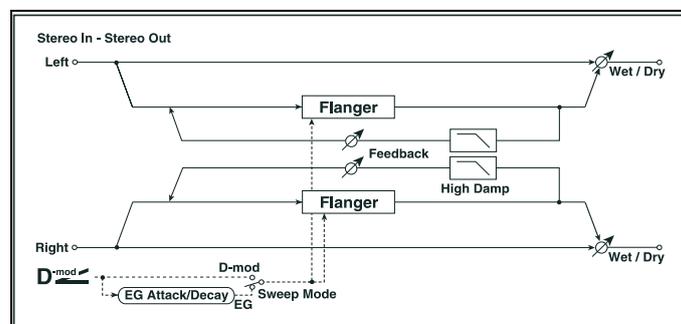
(Flanger Aleatorio Estéreo)

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



### 041: Stereo Envelope Flanger

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

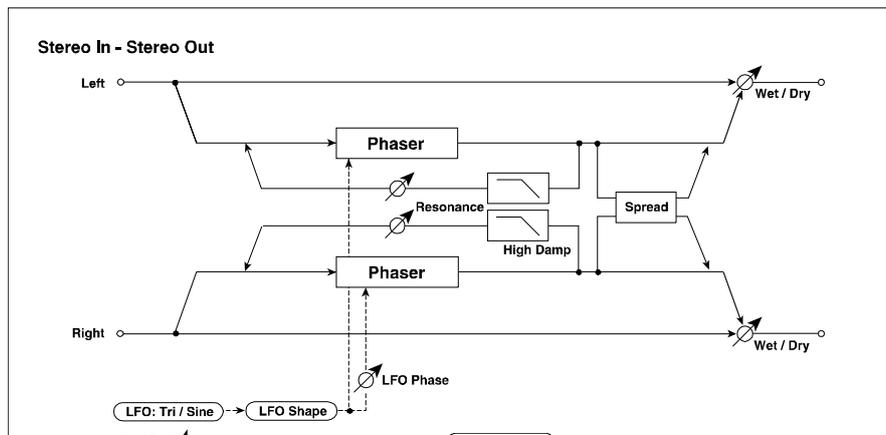


**Sweep Mode:** Determina el modo de Barrido. Si selecciona EG, usará el Generador de Envolvente. Este EG es independiente para el Flanger.

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

### 042: Stereo Phaser

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

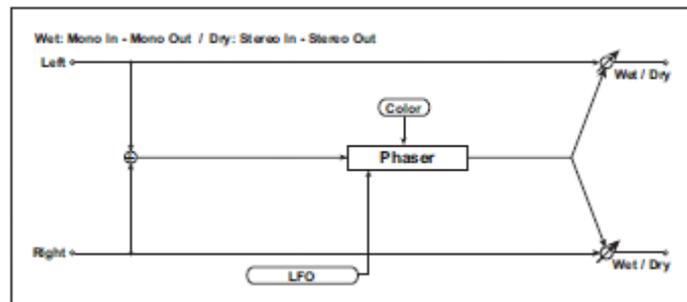


**Wet/Dry / Resonance:** La forma de pico de los valores positivos y negativos es diferente. Los armónicos aumentarán cuando el Efecto se mezcla con el sonido seco y ajusta al mismo signo (positivo o negativo) ambos Parámetros.

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

### 043: Small Phaser

Clásico faser de los 70 para piano eléctrico.

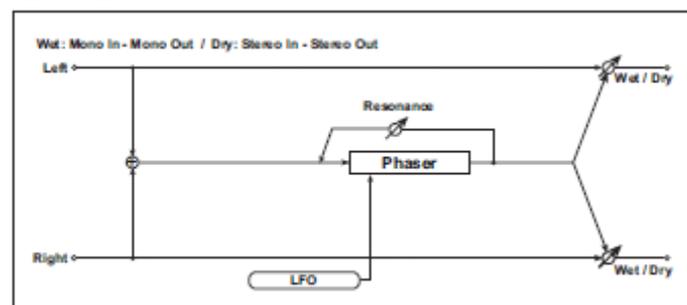


### 044: Orange Phaser

Clásico faser para piano eléctrico.

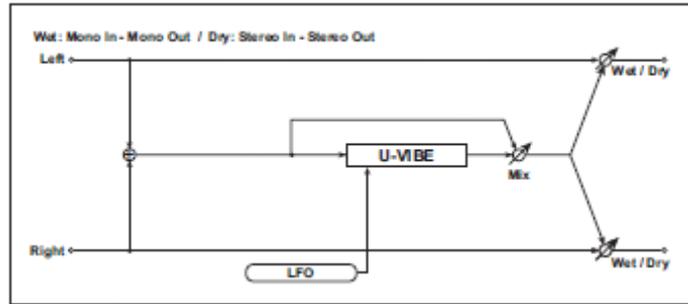
### 045: Black Phaser

Clásico faser danés para piano eléctrico.



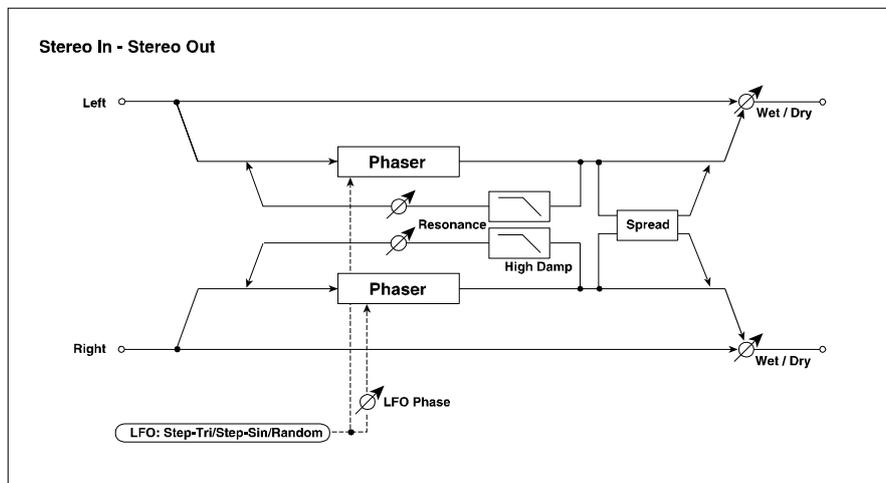
**046: U-VIBE**

Clásico faser de pedal.



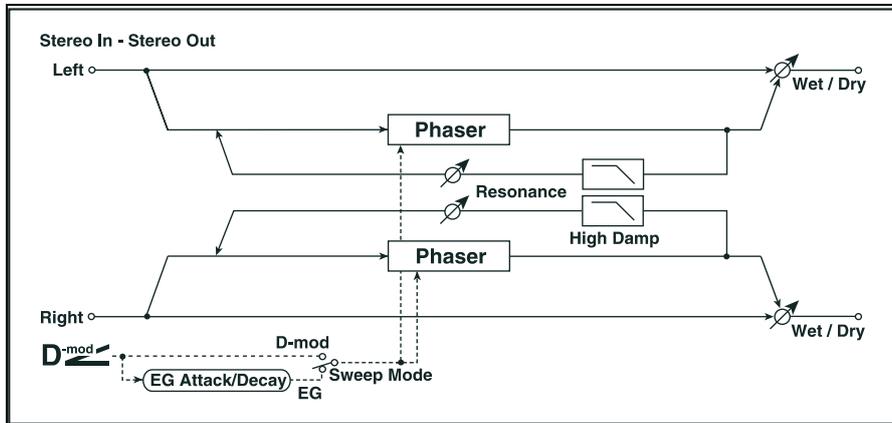
**047: Stereo Random Phaser**

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



## 048: Stereo Envelope Phaser

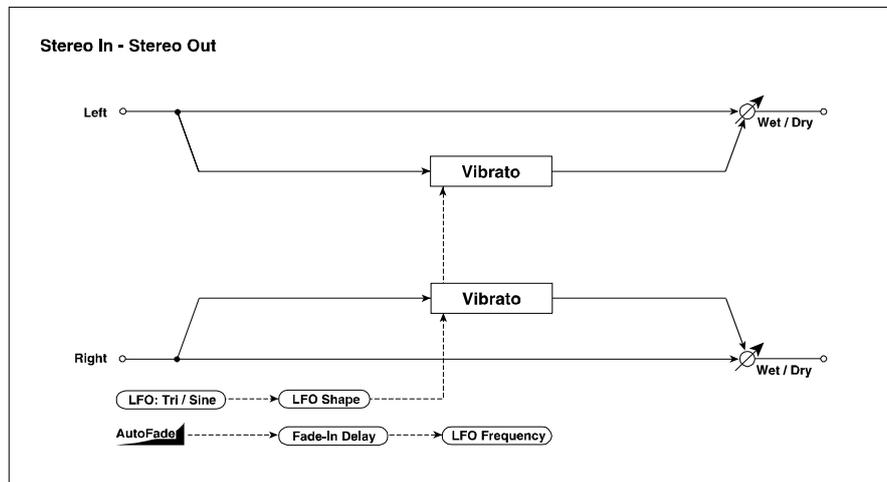
Este Phaser Estéreo usa un generador de envolvente para la Modulación. Obtendrá el mismo patrón cada vez que toque. Puede controlar el Phaser directamente con la fuente de Modulación.



## Modulación y Cambio de Tono

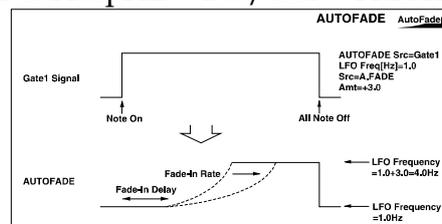
### 049: Stereo Vibrato

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



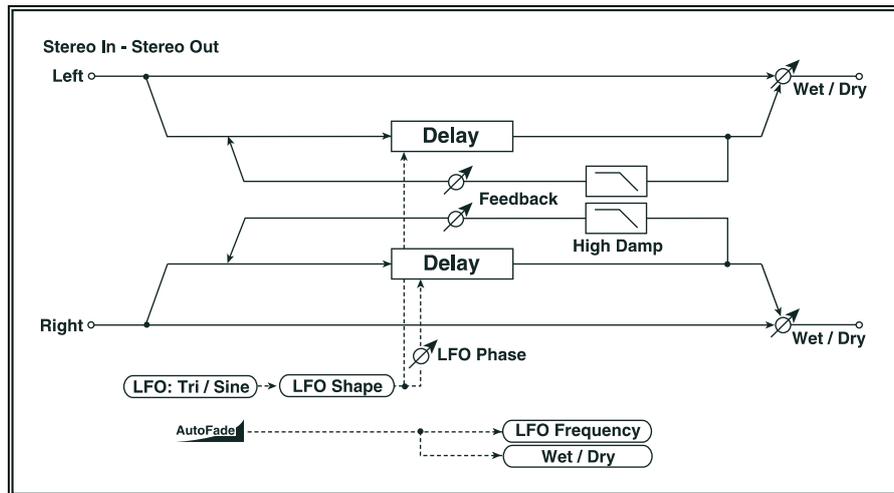
**AUTOFADE Src / Fade-In Rate / FadeIn ms:** Si selecciona A.FADE para la velocidad del LFO, puede usar la función AutoFade para aplicar Modulación. AUTOFADE Src selecciona la fuente de Modulación que dispara AutoFade. Fade-In selecciona la velocidad de entrada gradual. **[MIDI]** El Efecto será desactivado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

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



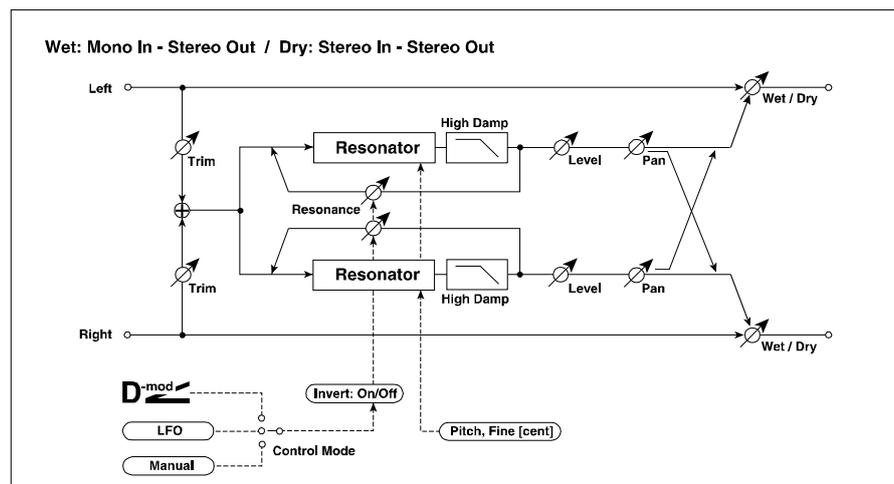
### 050: Stereo Auto Fade Mod.

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



### 051: 2-Voice Resonator

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



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

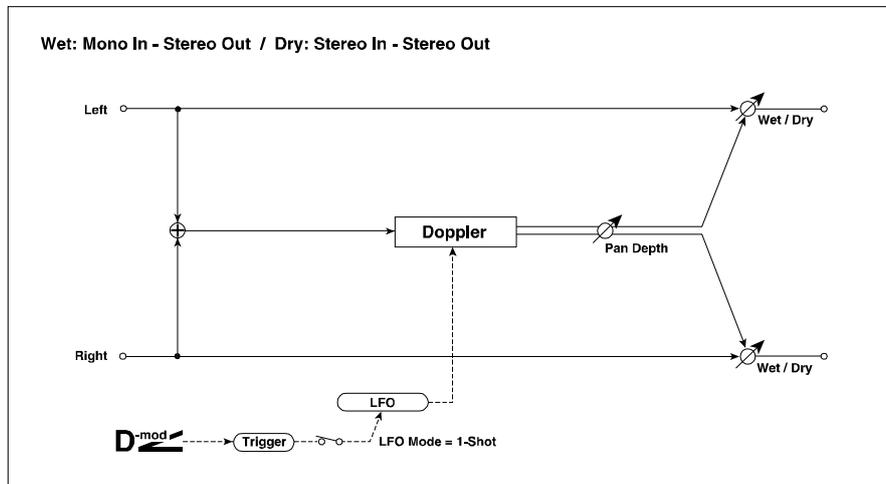
**Voice 1 Resonance / Voice 2 Resonance:** Intensidad de resonancia cuando Control Mode = Manual. Si la resonancia es negativa cambiarán los armónicos y la resonancia se producirá una octava por debajo. Cuando Control Mode = LFO, la resonancia cambiará de acuerdo con el LFO. La resonancia tendrá una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

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

### 052: Doppler

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

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



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

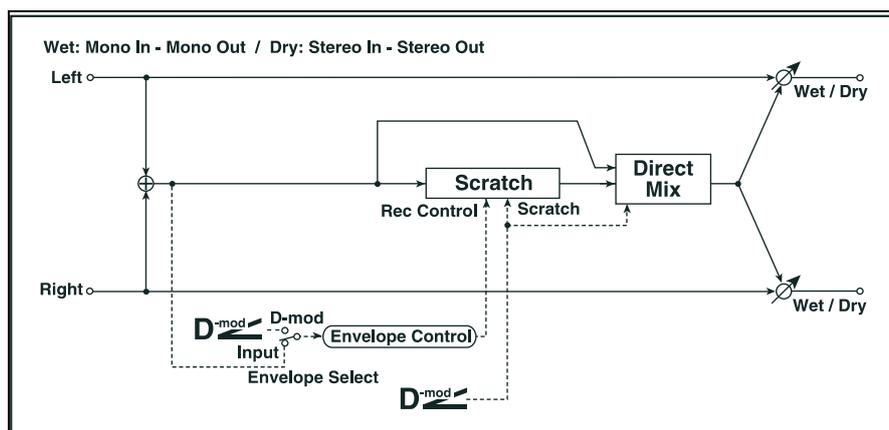
**1-Shot Scr:** Cuando LFO Mode = 1-Shot, el Efecto Doppler solamente se producirá cuando sea

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

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

### 053: Scratch

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

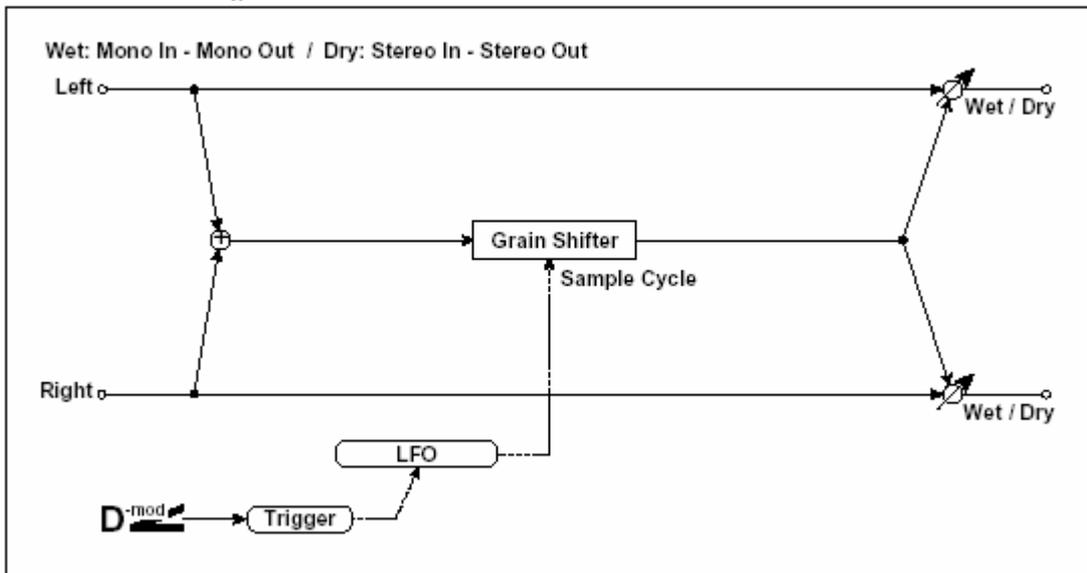


#### Scratch Source Response

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

### 054: Grain Shifter

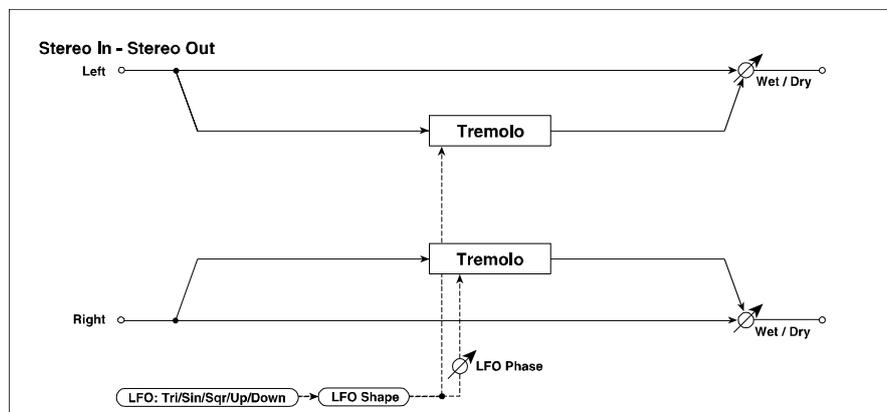
Efecto de síntesis granular.



### 055: Stereo Tremolo

Este Efecto es un Trémolo Estéreo.

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



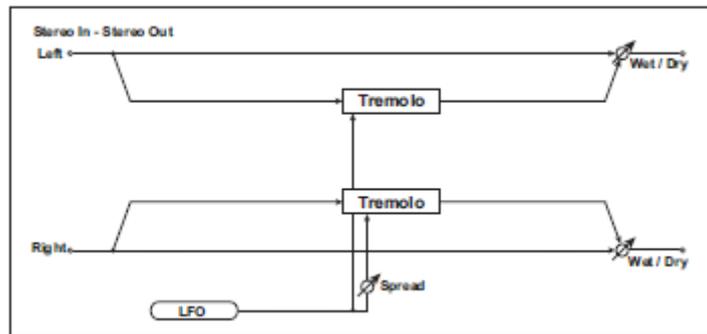
#### LFO Phase deg

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

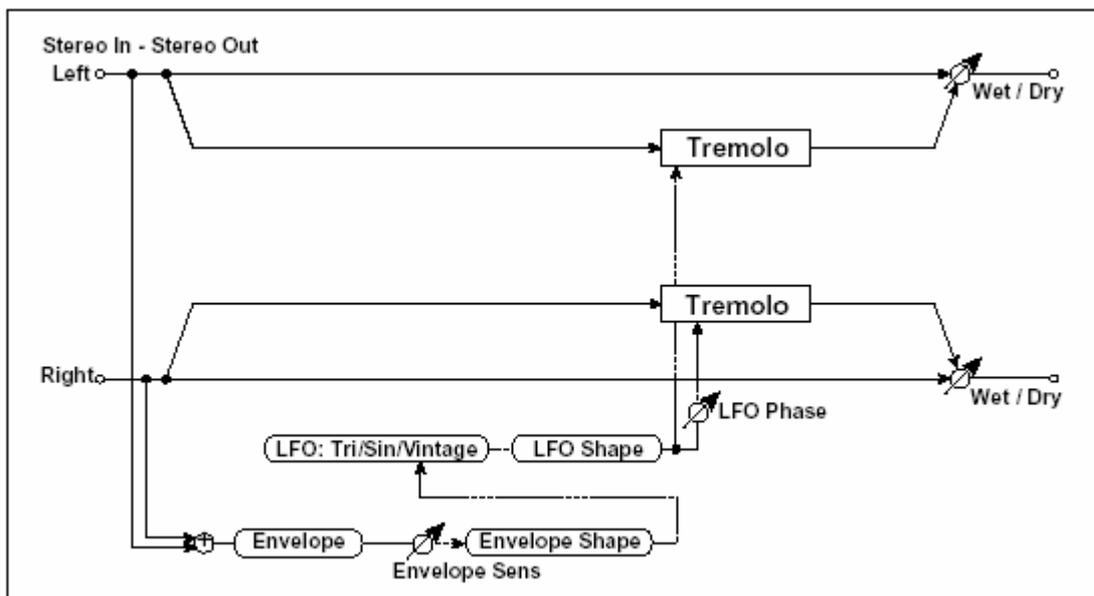
Valores altos harán que el sonido cambie entre el canal izquierdo y derecho.

**056: TEX Tremi (TEX Tremolo)**

Trémolo modelado a partir de un ampli americano.

**057: Stereo Envelope Tremolo**

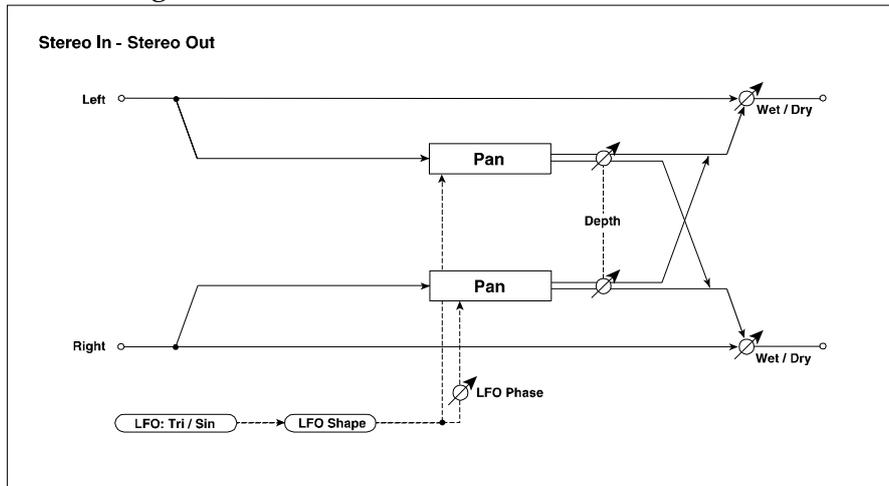
Este Efecto es un Trémolo Estéreo con Envoltente.



### 058: Stereo Auto Pan

Este Efecto es un Auto-Panorama Estéreo.

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



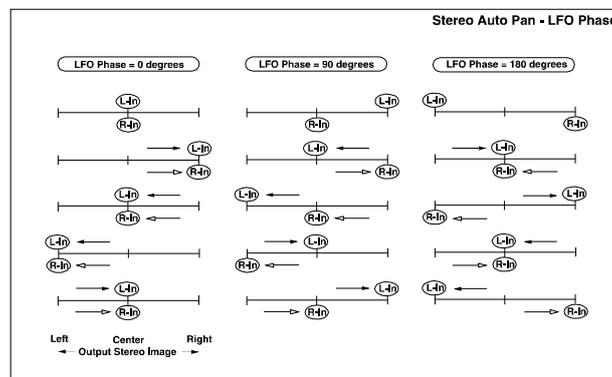
#### LFO Shape

controla la forma de onda del LFO.

#### LFO Phase

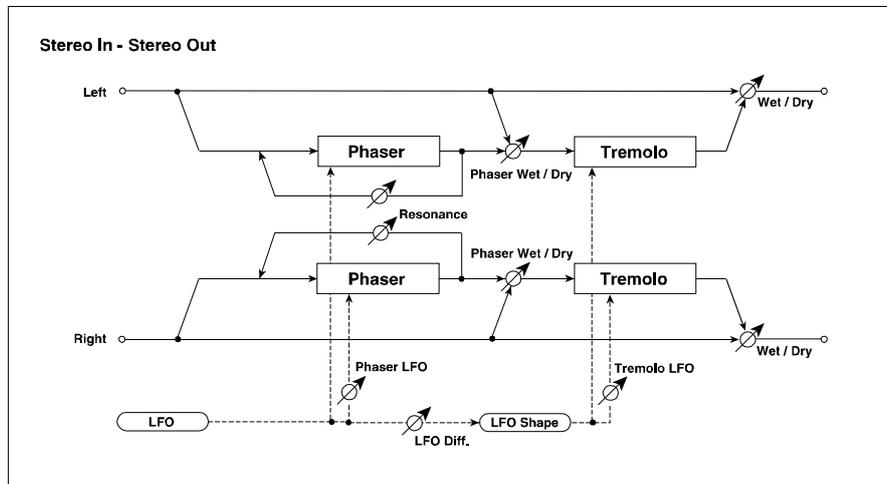
Determina la diferencia de fase entre la derecha y la izquierda.

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



### 059: Stereo Phaser+Tremolo

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



#### Wet/Dry

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

#### Phaser Wet/Dry

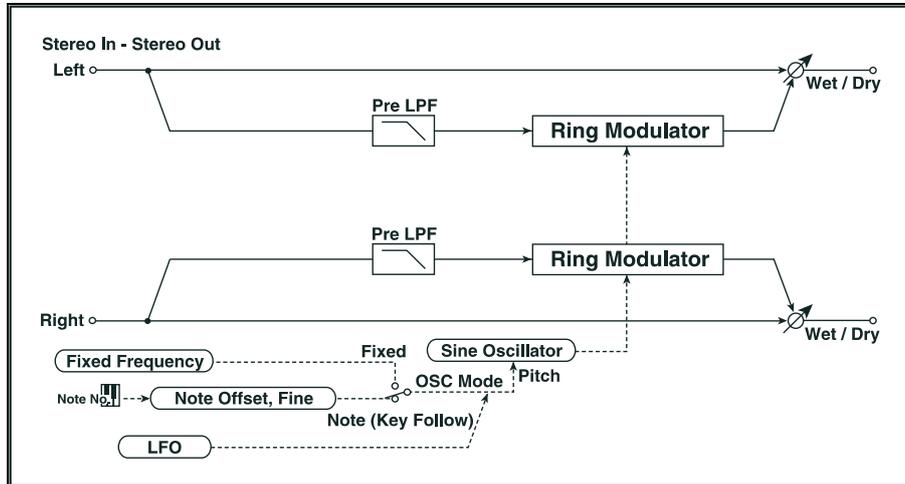
Ajusta el balance entre el Phaser y el sonido seco.

#### LFO deg

Determinan la diferencia de fase izquierda y derecha respectivamente.

### 060: Stereo Ring Modulator

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



#### Pre LPF

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

#### FixedFrq Hz

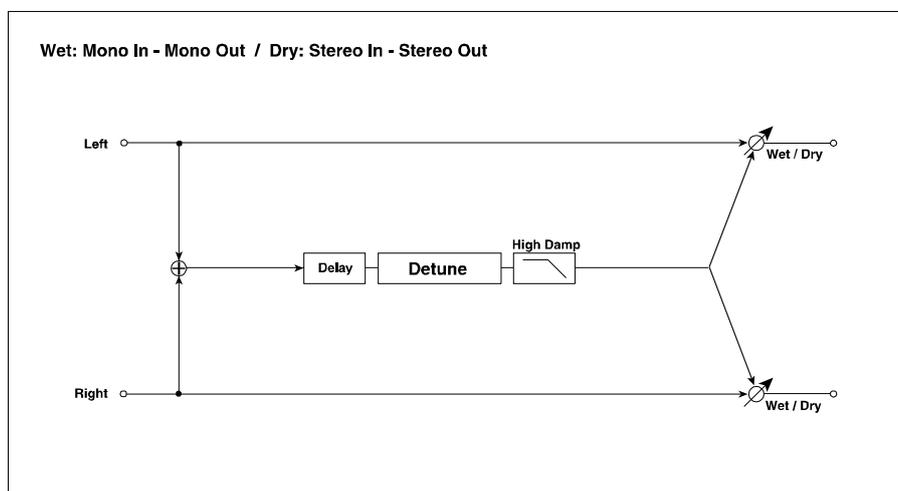
Determina la frecuencia del Oscilador cuando OSC = Fixed.

#### Note Offset Note Fine

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

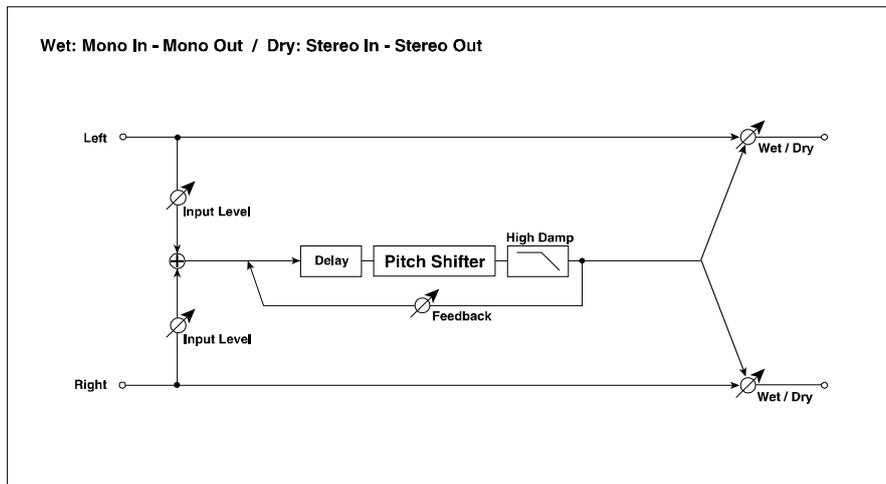
### 061: Detune

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



## 062: Pitch Shifter

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



### Mode

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

### Delay Time Feedback

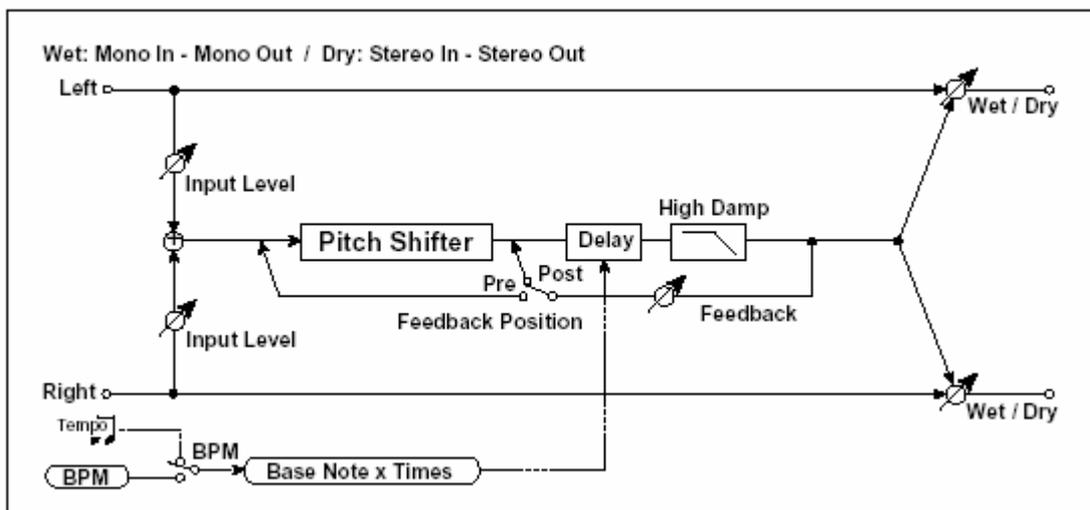
Ajustan el tiempo de retardo y la regeneración.

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

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

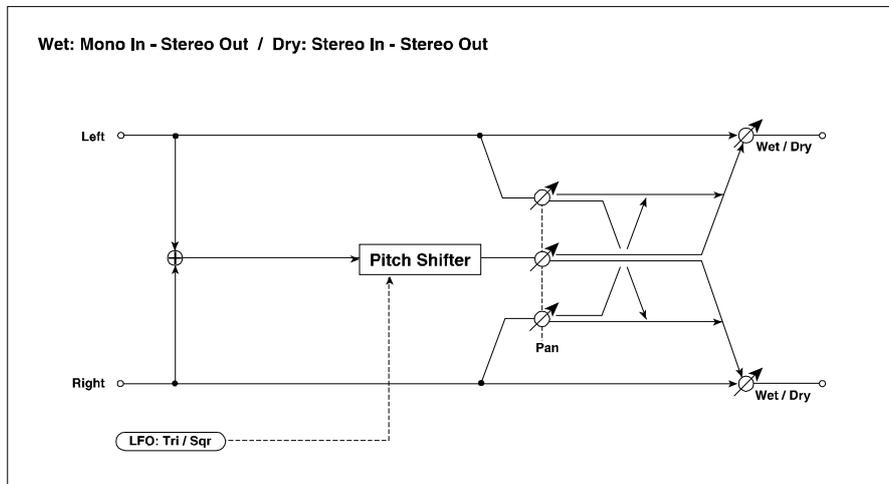
## 063: Pitch Shifter BPM

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



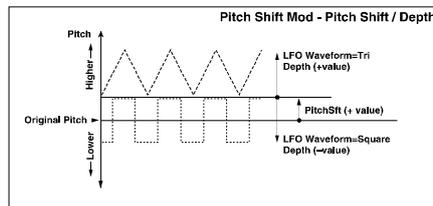
**064: Pitch Shift Mod.**

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



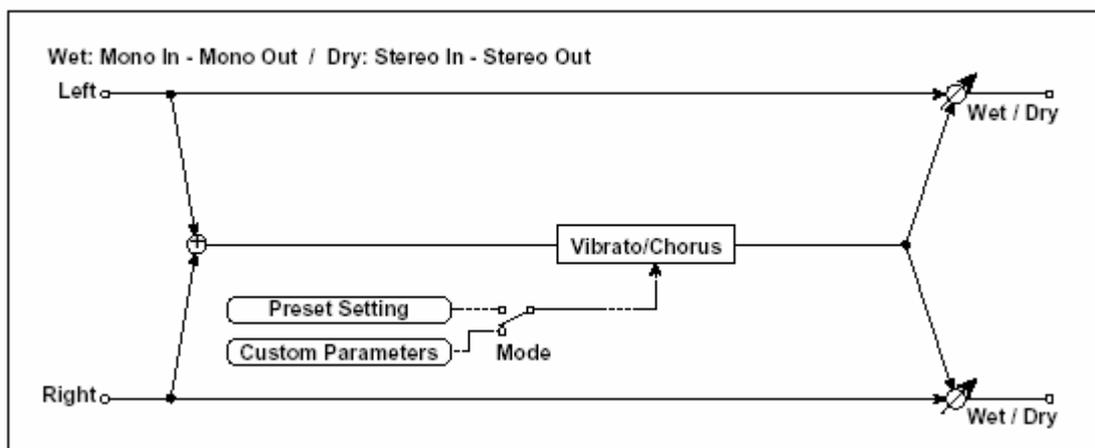
**Wet/Dry** **Pan:** El panorama Pan envía el sonido seco y con efecto a distintas posiciones estéreo. Con L el sonido con Efecto se envía a la izquierda y el sonido seco a la derecha. Con Wet/Dry = Wet la proporción seco/efecto será 1:1.

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



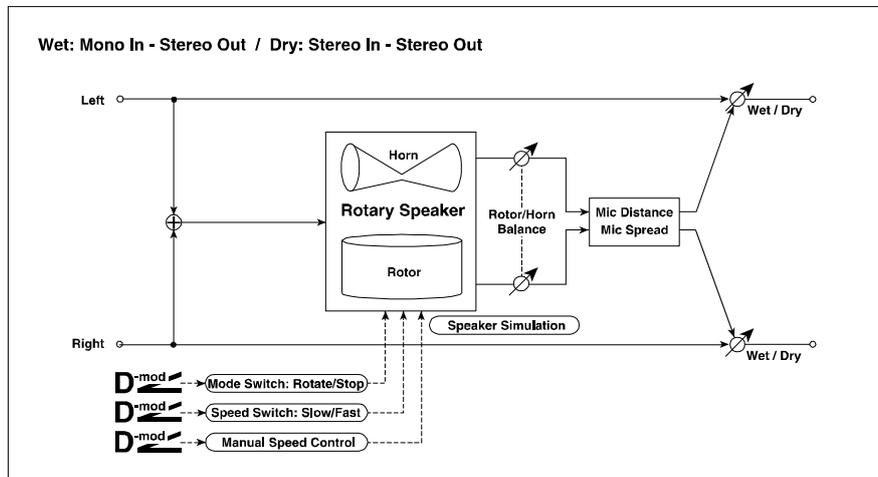
**065: Organ Vibrato/Chorus**

Vibrato y chorus de un órgano clásico.



## 066: Rotary Speaker

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



### Sw

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

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

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

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

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

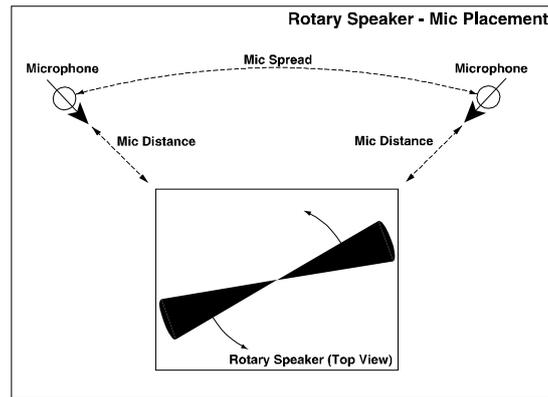
### Manu.Spdc Control

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

### Mic Distance

### Mic Spread

Simula la colocación de micrófonos estéreo.



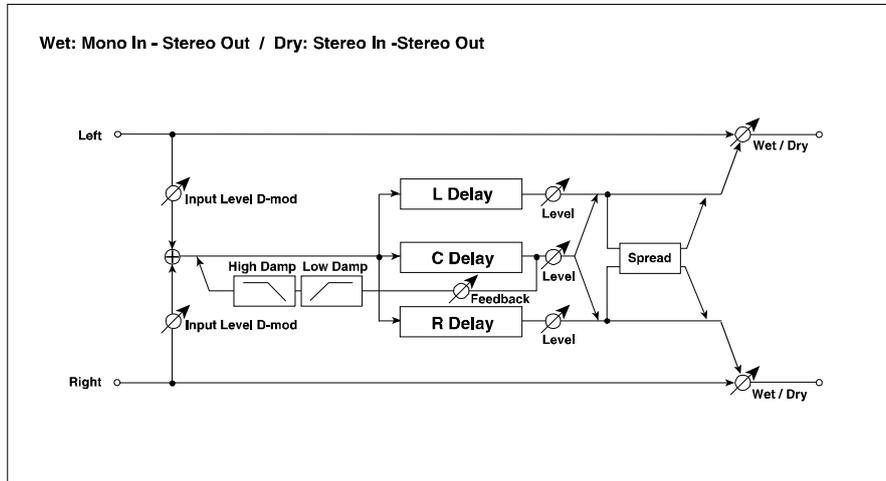
### 067: St.EP Tone+Trml (Stereo EP Tone+Tremolo)

Este Efecto estéreo simula un trémolo perfecto para piano eléctrico.

## Efectos de retardo: Delay

### 068: L/C/R Delay

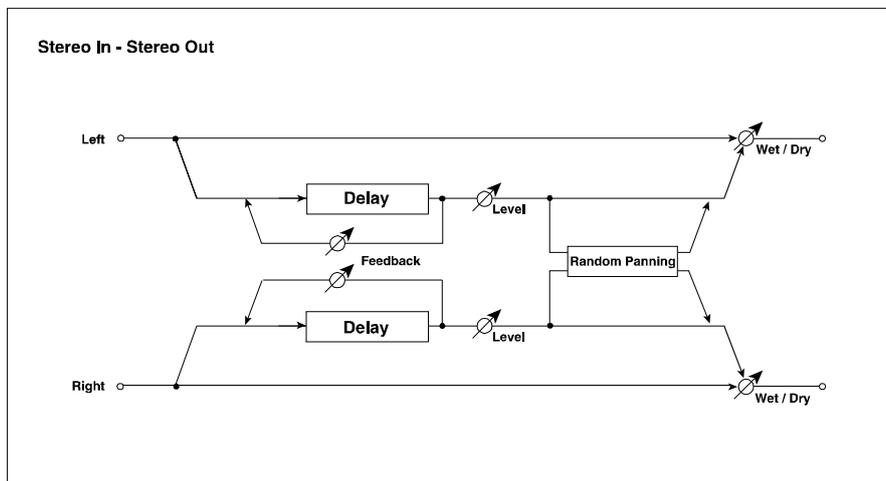
Este Retardo Multi Pinchazo envía las repeticiones a la izquierda, centro y derecha. Puede ajustar también la dispersión.



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

### 069: Stereo/Cross Delay

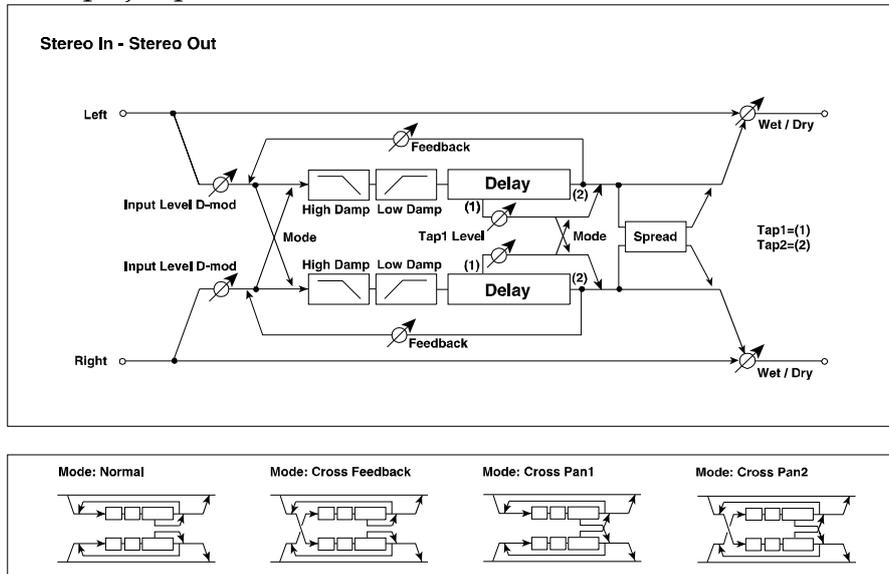
Este Retardo Estéreo, crea un panorama cruzado.



### 070: Stereo Multitap Delay

(Retardo Multipinchazo Estéreo)

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



#### Mode

Puede cambiar la ruta tal como muestra la figura superior.

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

#### Tap 1 Level

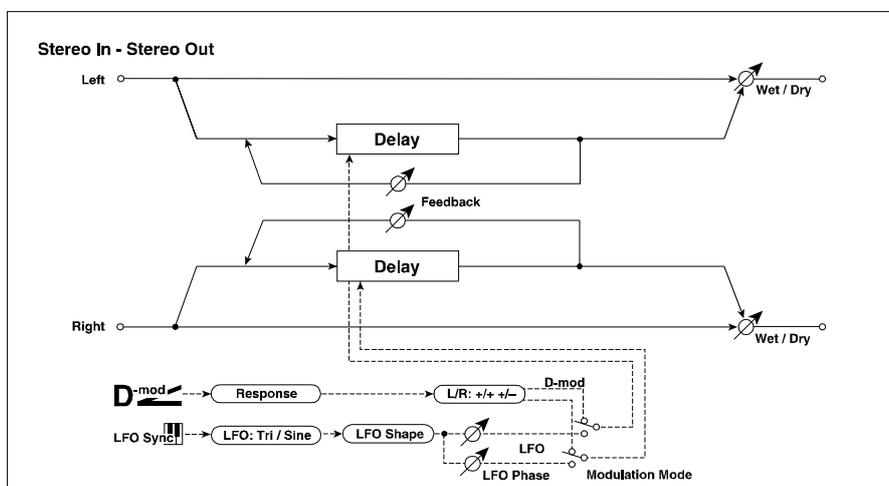
Este Parámetro ajusta el nivel de salida del pinchazo 1.

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

### 071: Stereo Modulation Delay

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

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



## LFO Sync

Scr

L LFOphas

R LFOphas

El LFO puede ser inicializado con una fuente de Modulación.

Scr: fuente de Modulación de inicialización del LFO.

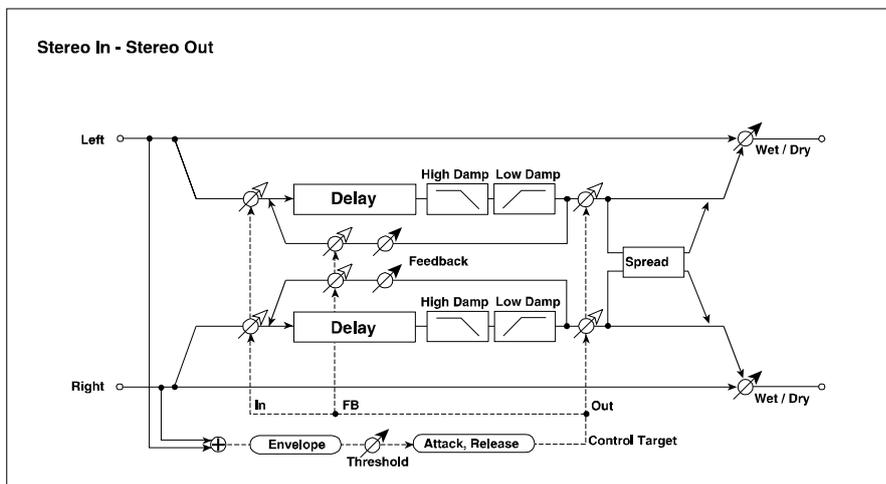
L y R LFOphas ajustan la fase del LFO al ser inicializado.

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

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

## 072: Stereo Dynamic Delay

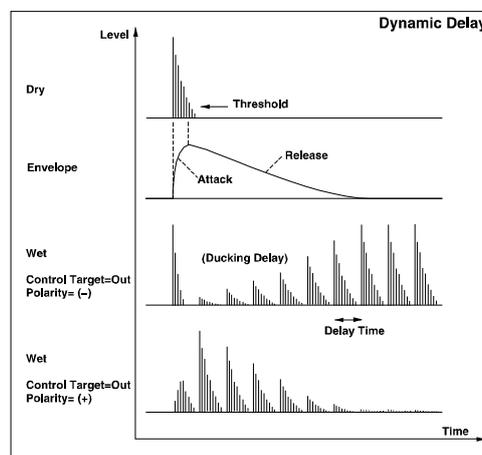
Este Retardo Estéreo Dinámico controla el retardo de acuerdo con el nivel de la señal. Puede aplicar retardo solamente cuando toque fuerte en el teclado, o crear otros efectos.



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

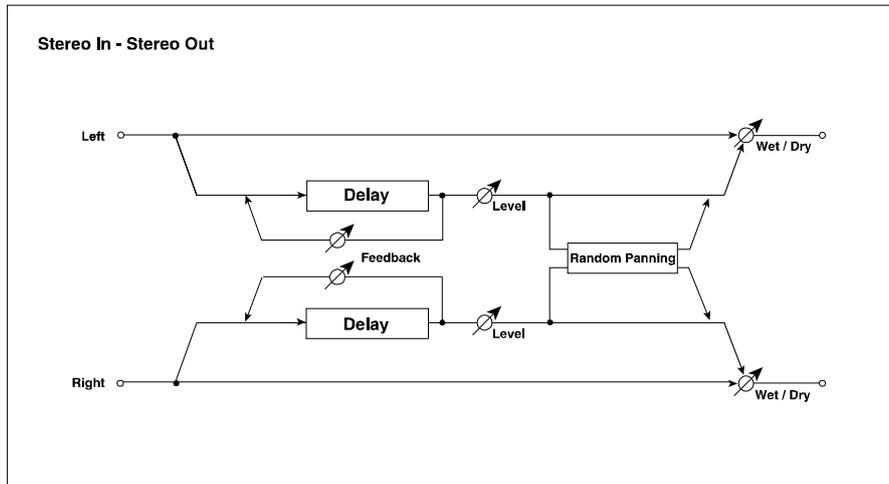
**Polarity / Threshold:** Cuando la polaridad es positiva el retardo se aplica cuando la señal excede el umbral. Cuando la polaridad es negativa el retardo se aplica cuando la señal está por debajo del umbral.

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



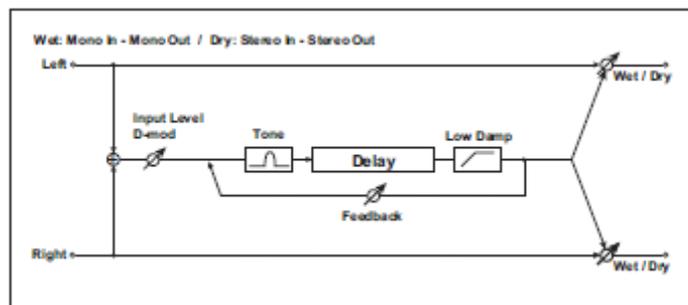
**073: Stereo Auto Panning Delay**

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



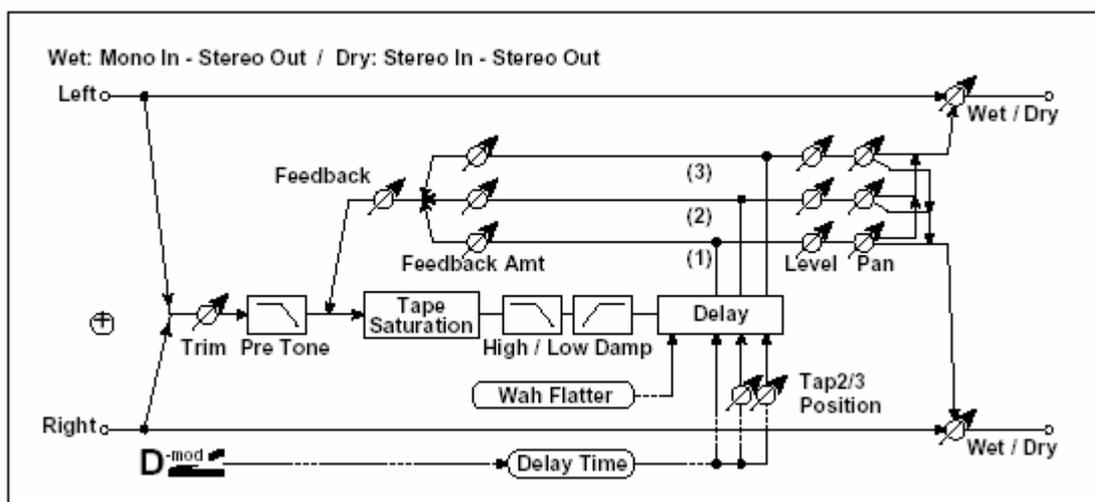
**074: Echo Plus**

Este Retardo simula una unidad de eco clásica y muy buscada.



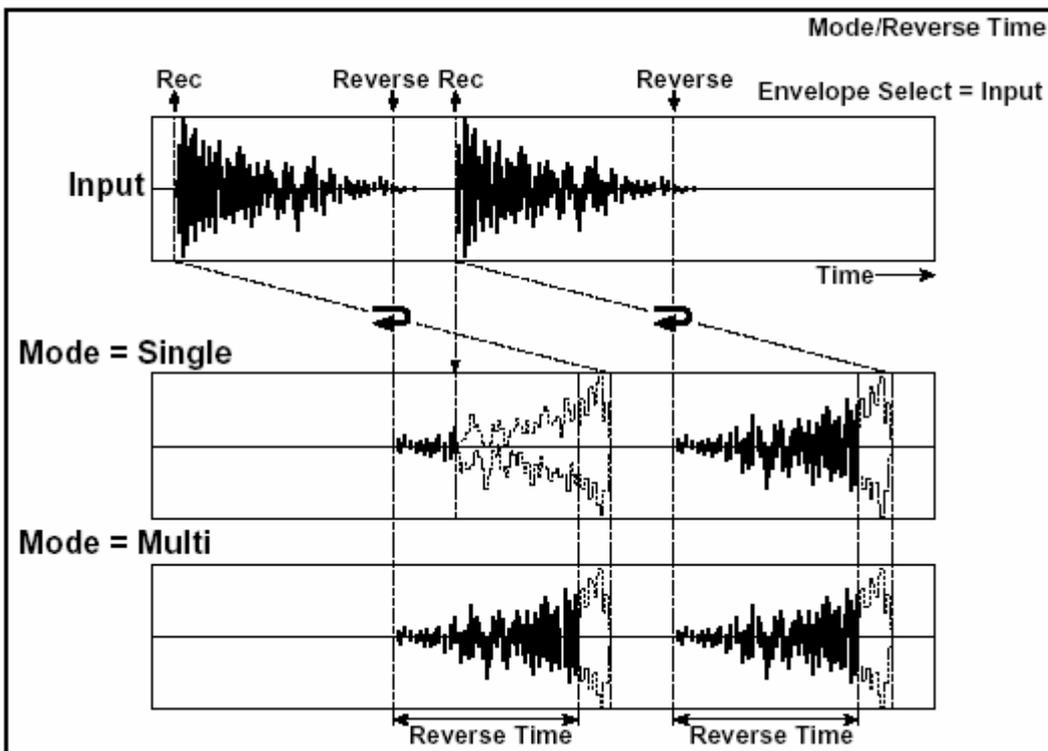
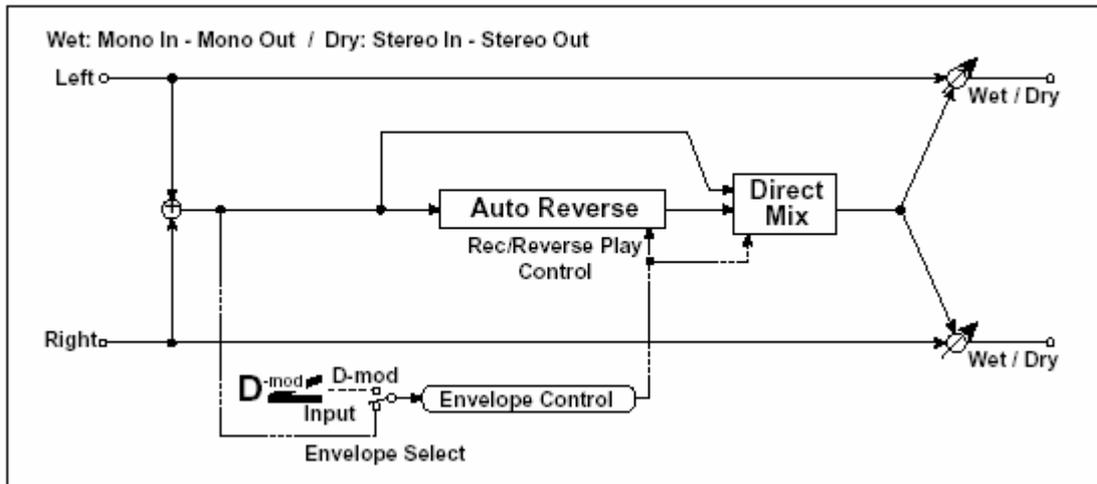
**075: Tape Echo**

Simulación de eco de cinta con 3 cabezales.



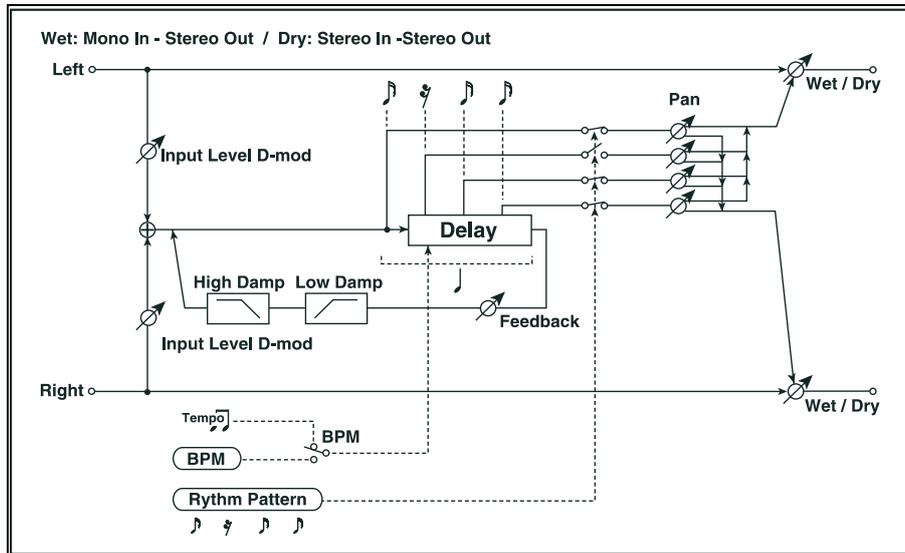
**076: Auto Reverse**

Simulación de Efecto de cinta en Reproducción inversa.



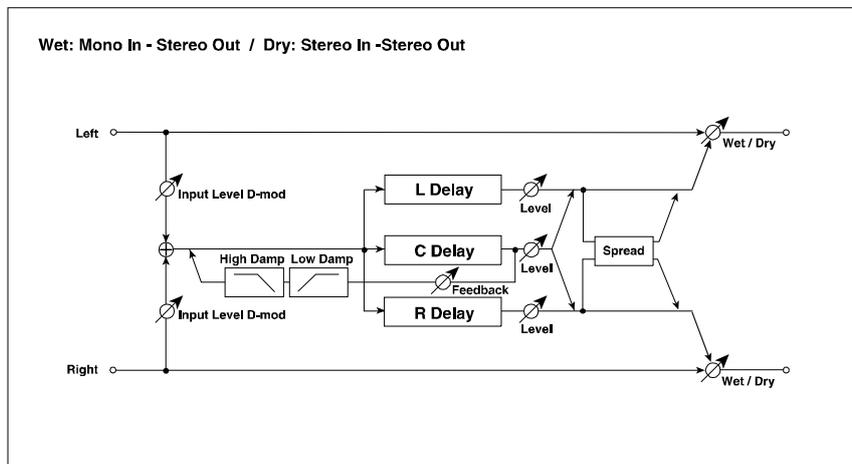
### 077: Sequence BPM Delay

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



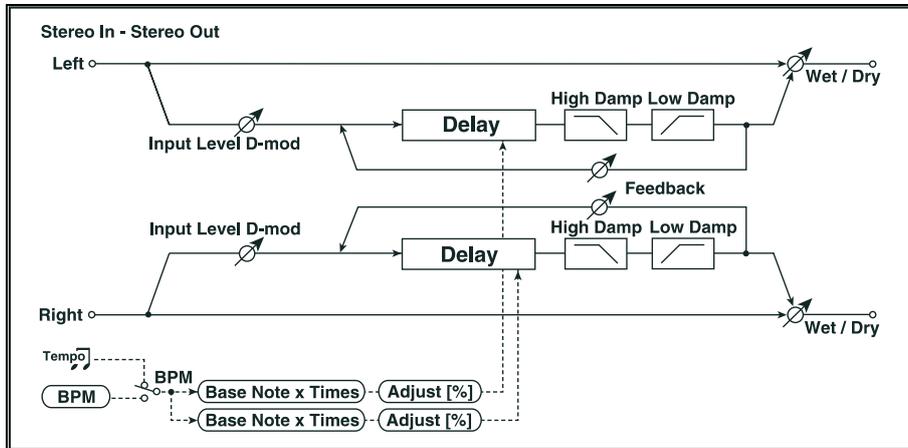
### 078: L/C/R BPM Delay

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



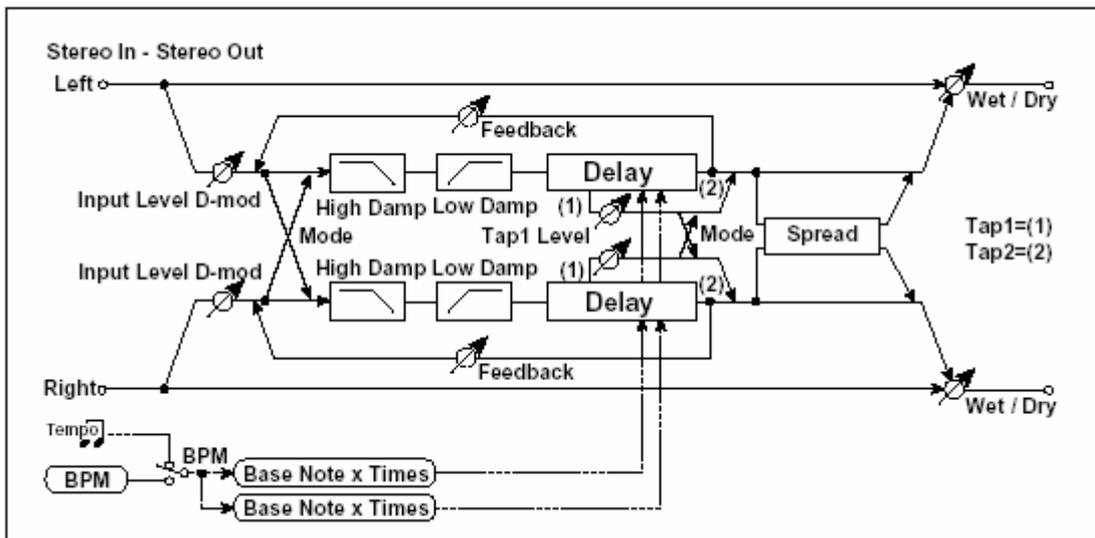
**079: Stereo BPM Delay**

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



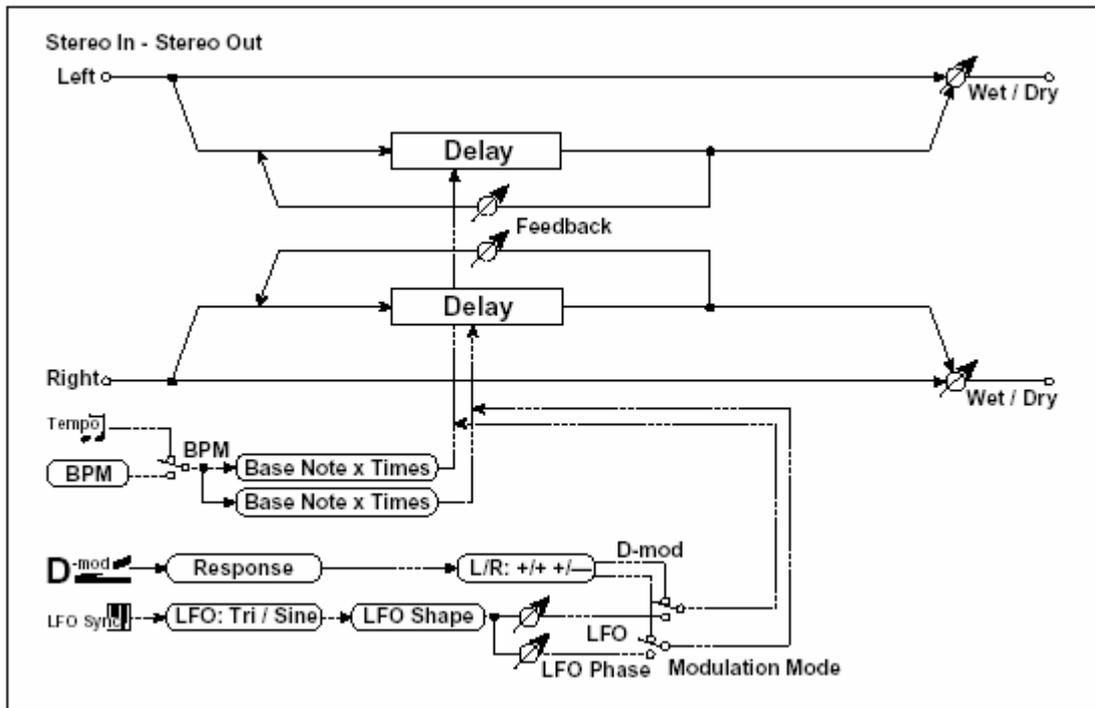
**080: Stereo BPM Multitap Delay**

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



**081: Stereo BPM Mod. Delay**

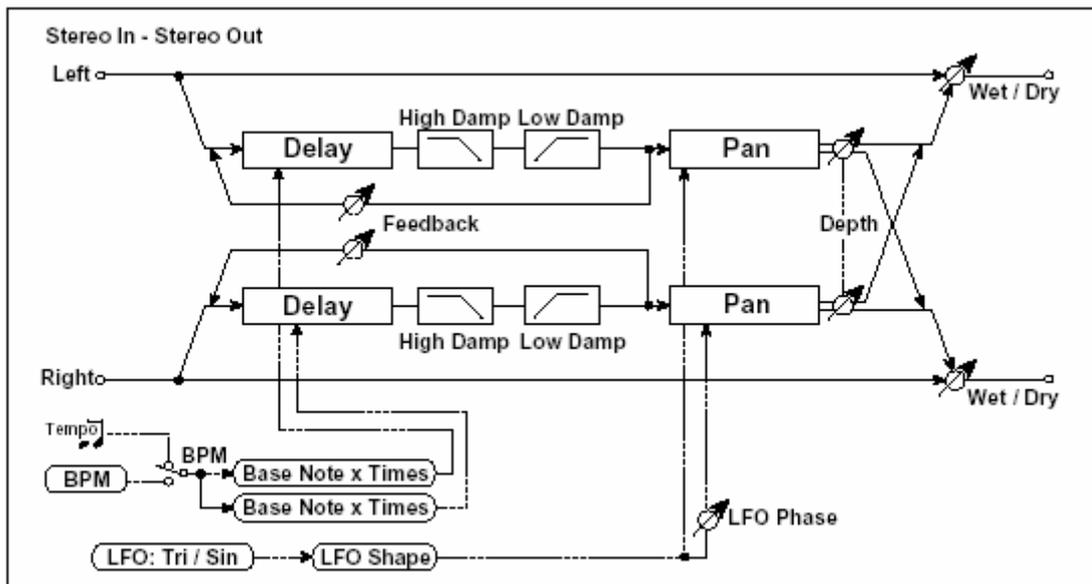
Este Retardo con Modulación le permite sincronizar el retardo con el tempo de la canción.



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

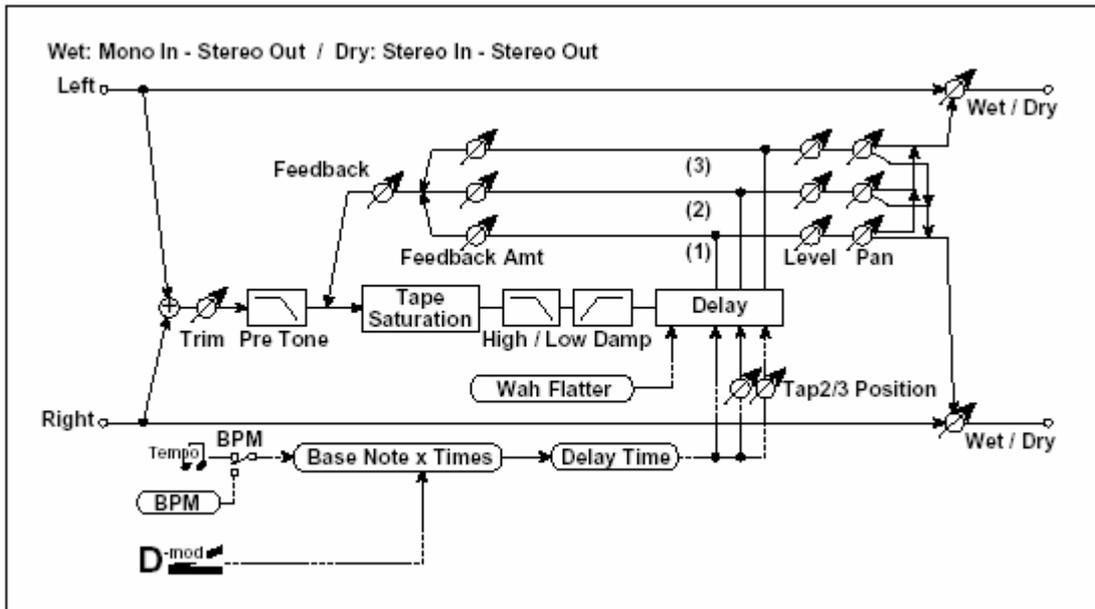
Este Retardo ofrece un Auto-Panorama Estéreo y le permite sincronizar el retardo con el tempo de la canción.

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



**083: Tape BPM Echo**

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



## Reverberación y Primeras Reflexiones

### 084: Reverb Hall

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

### 085: Reverb SmothHall

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

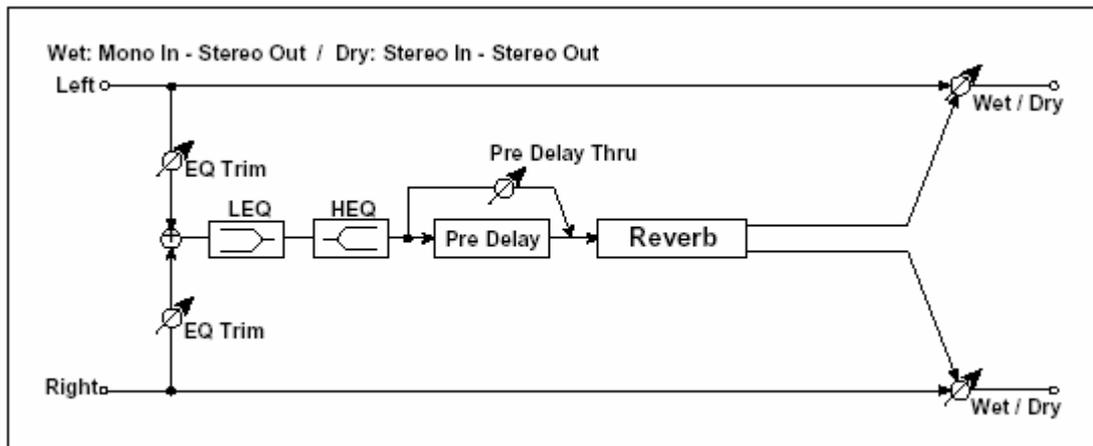
### 086: Reverb Wet Plate

Este Efecto simula la Reverberación de una Placa Densa.

Puede crear un sonido cálido de Reverberación.

### 087: Reverb Dry Plate

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



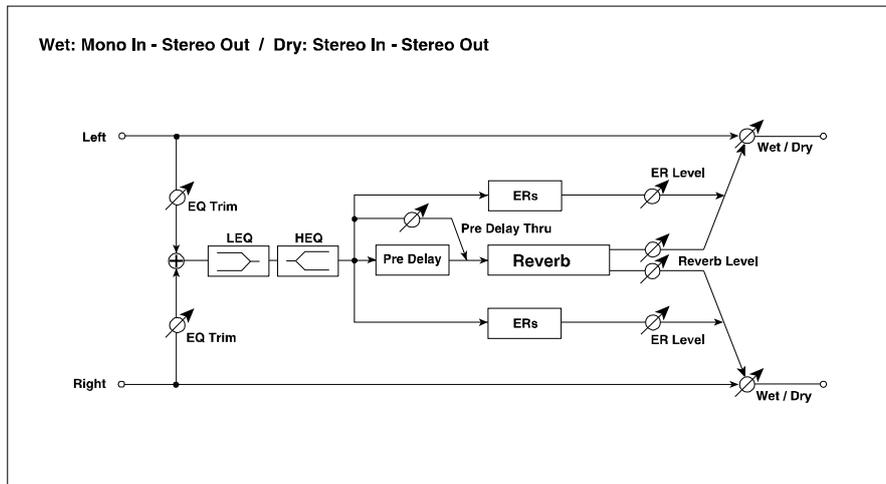
### 088: Reverb Room

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

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

## 089: Reverb BrightRoom

Esta Reverberación crea un sonido de habitación brillante.

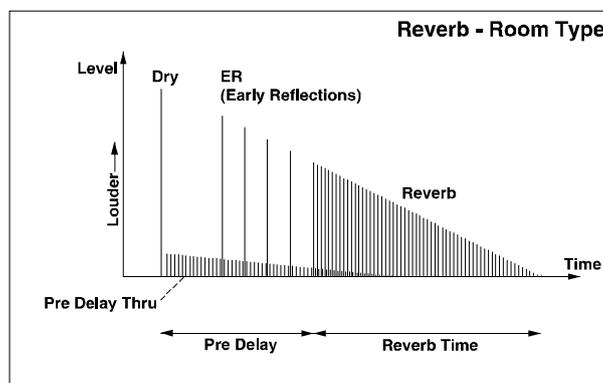


### ER Level / Reverb Level:

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

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

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



### 090: Reverb2 Spring

### 091: Reverb2 Hall

### 092: Reverb2 Plate

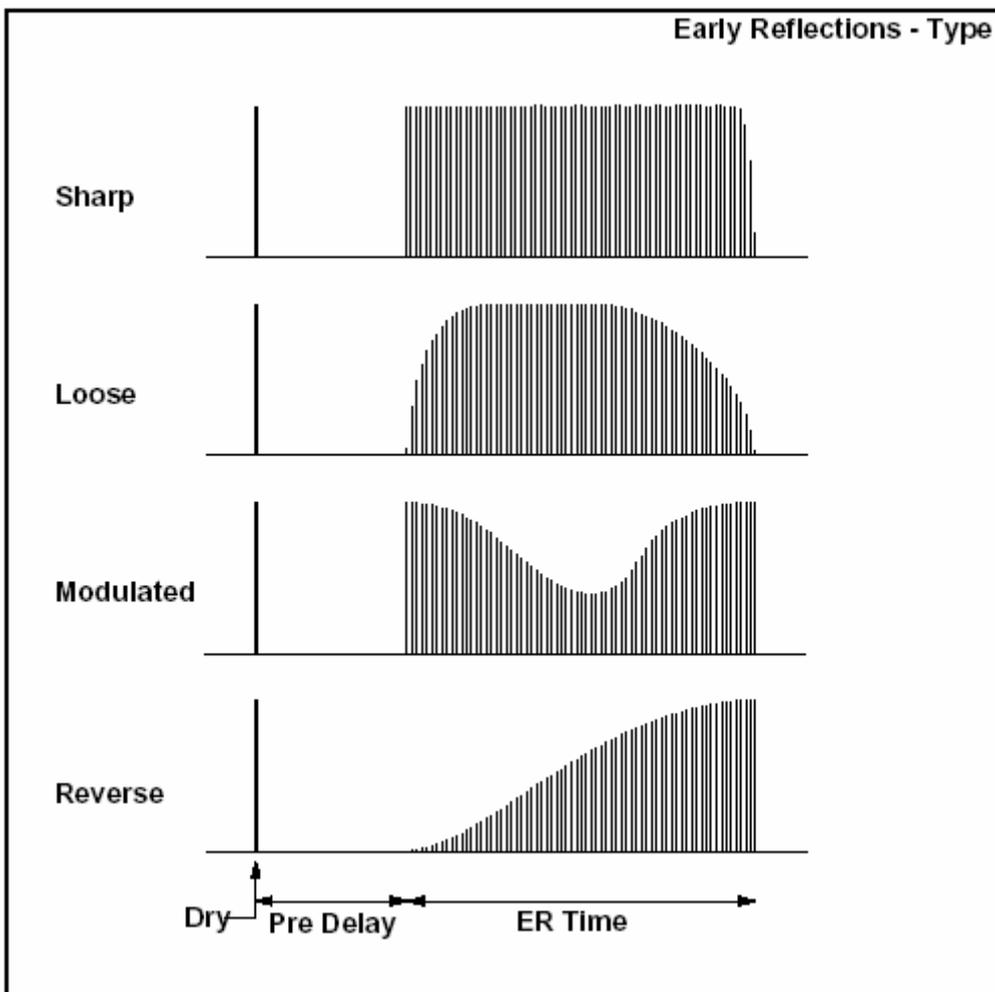
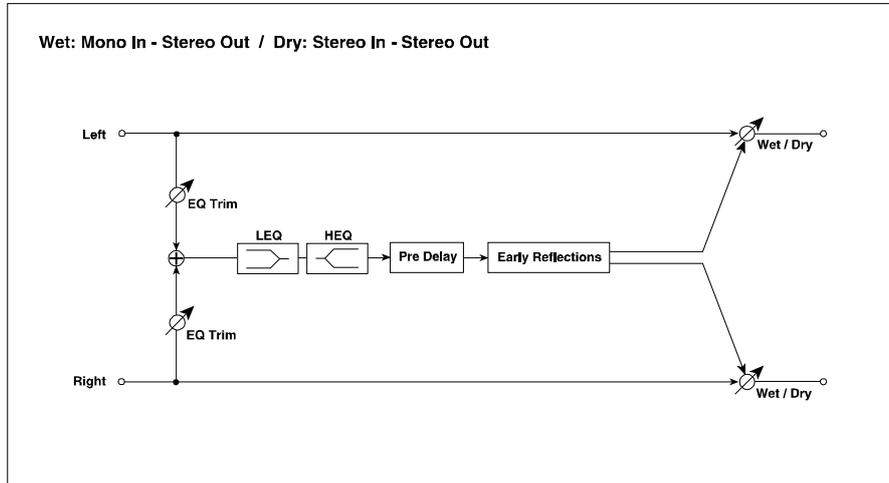
### 093: Reverb2 Room

Estos Efectos son modificaciones de los anteriores con un distintivo carácter.

### 094: Early Reflections

(Primeras Reflexiones)

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

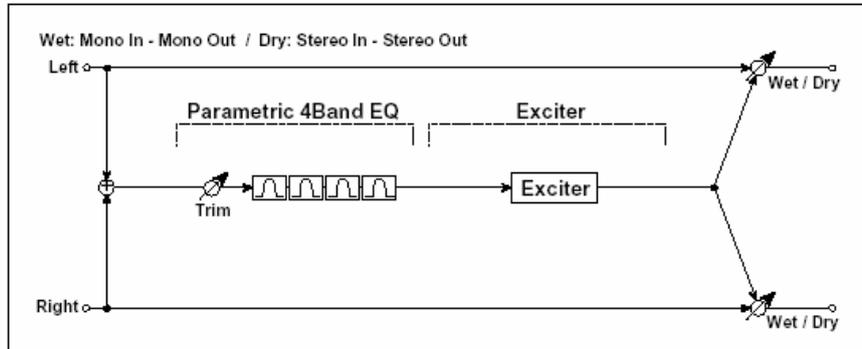


**Efectos Mono y Mono en Serie**

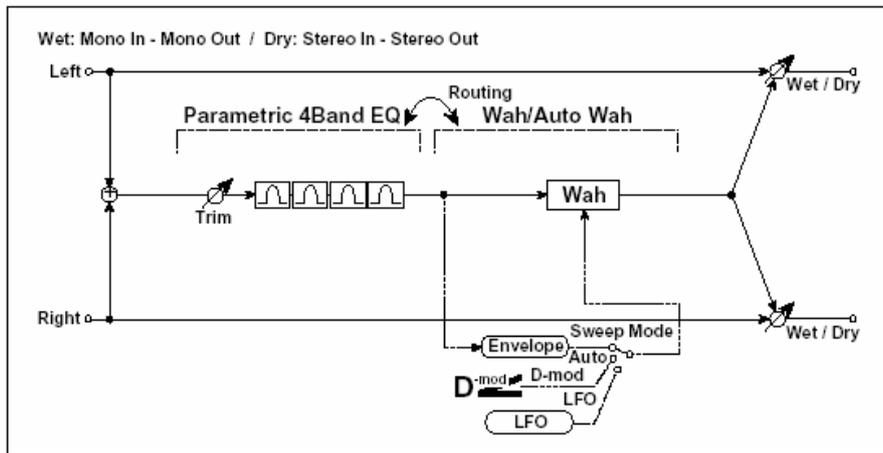
**095: P4EQ - Exciter**

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

Dispone de Ecuilizador de 4 bandas.



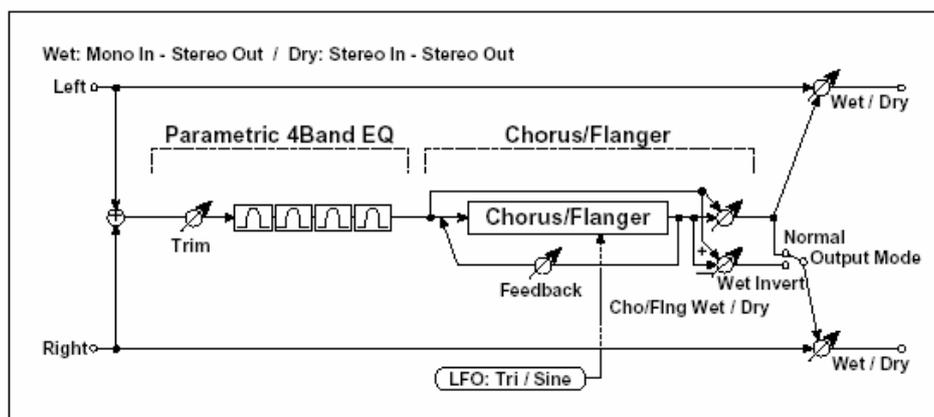
**096: P4EQ - Wah**



**097: P4EQ - Chorus/Flanger**

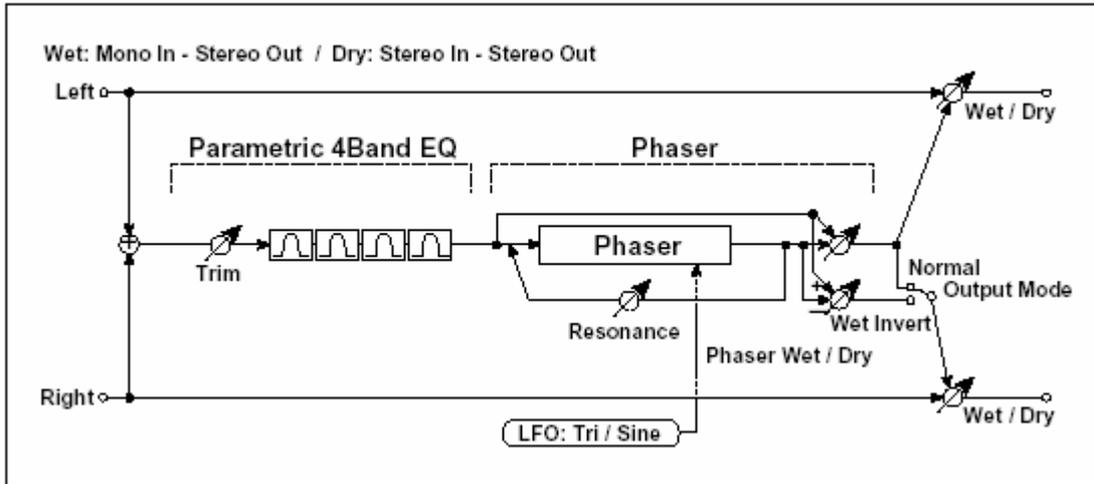
Chorus y flanger.

Dispone de Ecuilizador de 4 bandas.



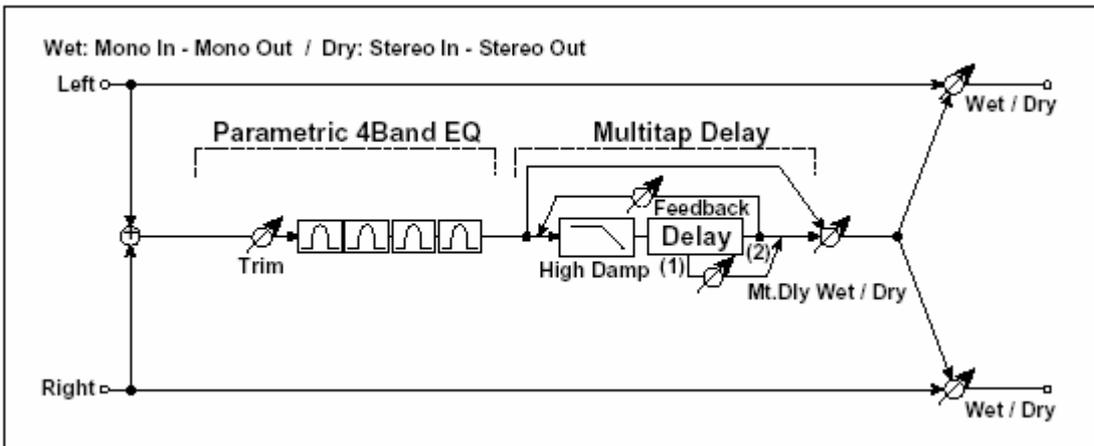
**098: P4EQ - Phaser**

Phaser. Dispone de Ecuador de 4 bandas.



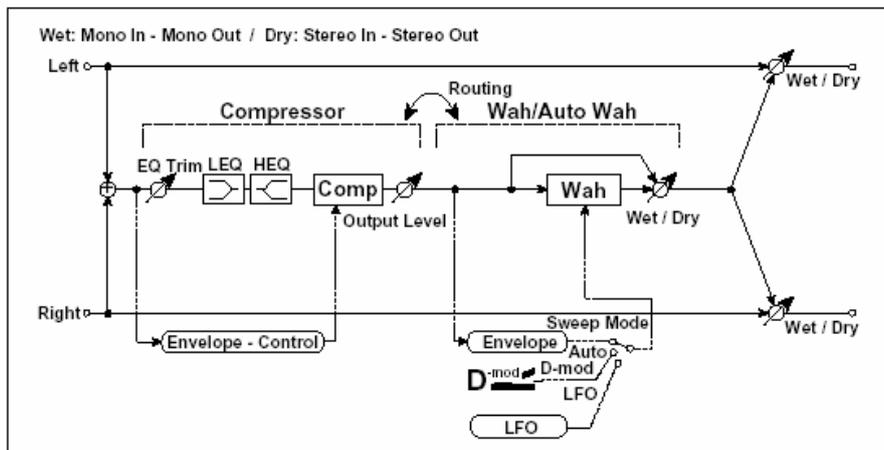
**099: P4EQ - Multitap Delay**

Retardo multi pinchazo. Dispone de Ecuador de 4 bandas.



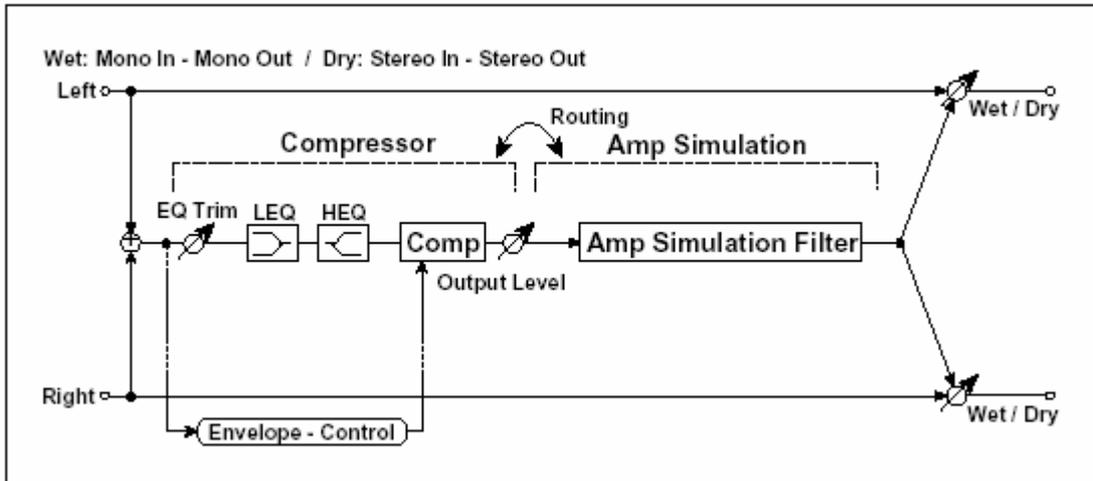
**100: Comp - Wah**

Compresor y wah.



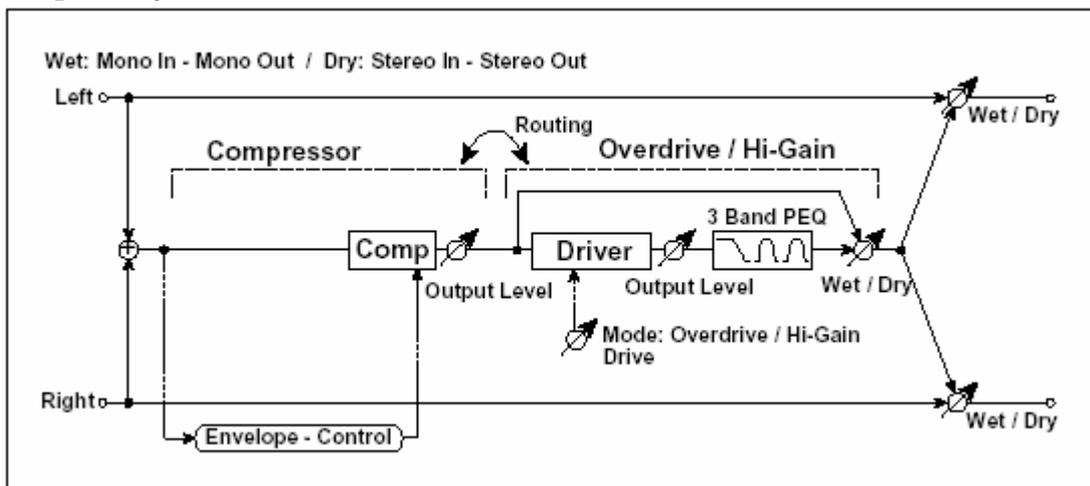
### 101: Comp - Amp Sim

Compresor y Simulación de amplificador.



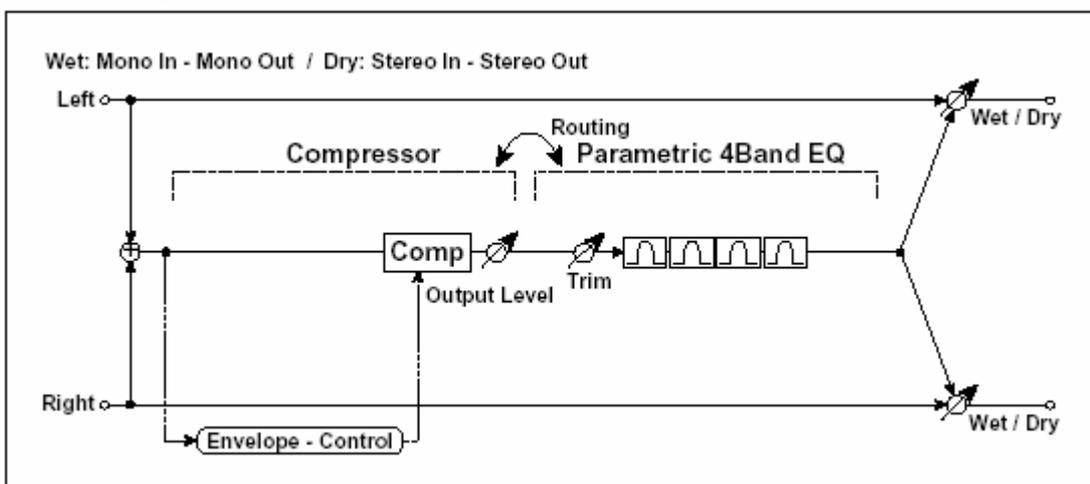
### 102: Comp - OD/HiGain

Compresor y distorsión.



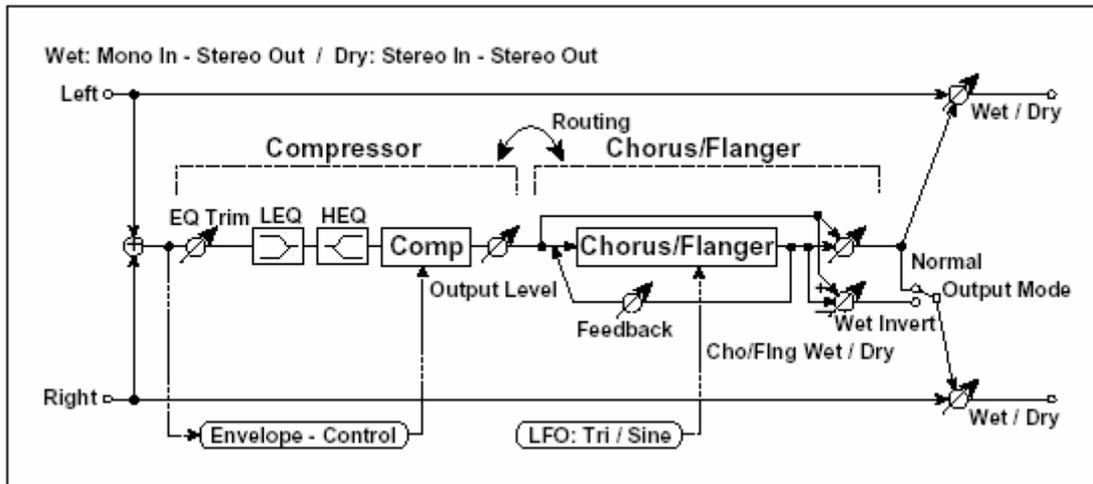
### 103: Comp - P4EQ

Compresor y Ecuador.



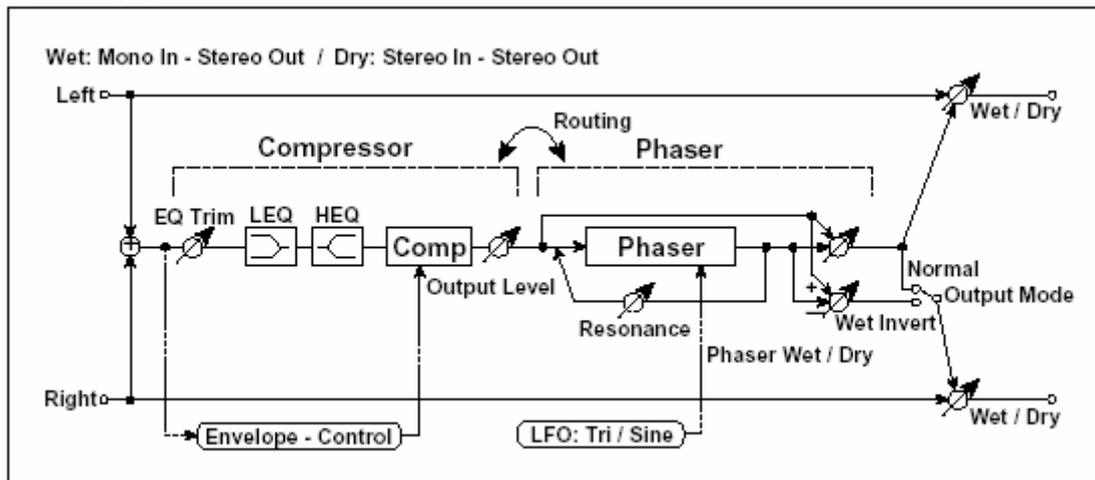
**104: Comp - Chorus/Flanger**

Compresor y Chorus/Flanger.



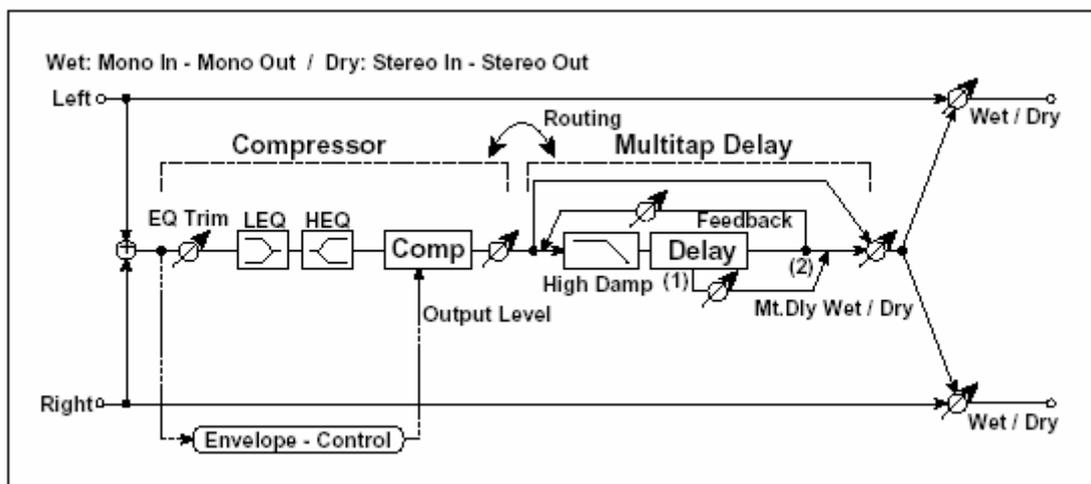
**105: Comp - Phaser**

Compresor y phaser.



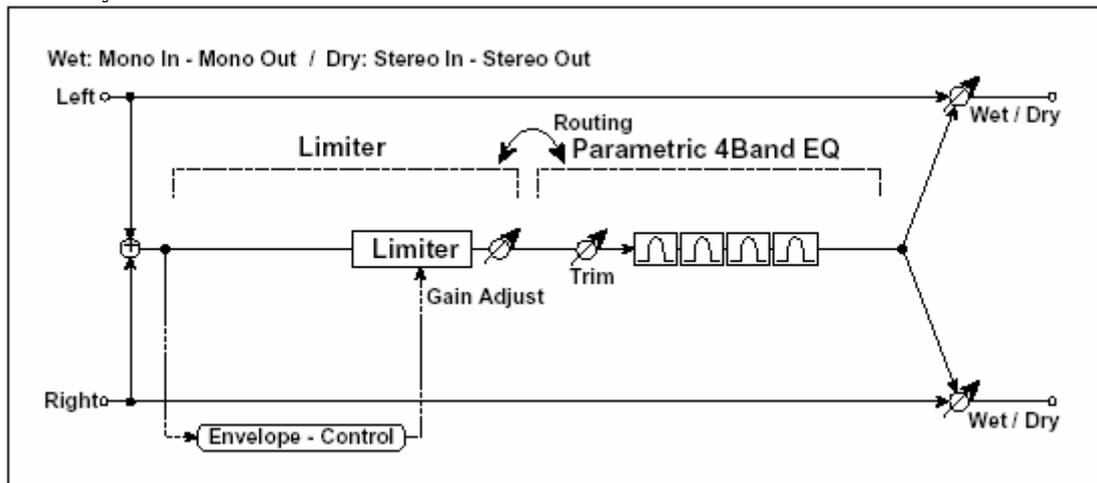
**106: Comp - Multitap Delay**

Compresor y retardo.



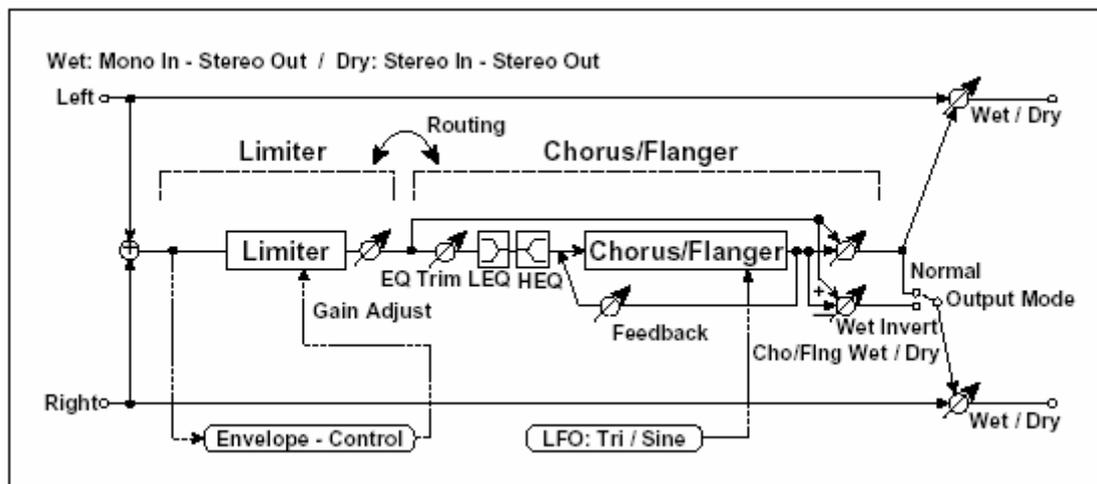
### 107: Limiter - P4EQ

Limitador y Ecuador.



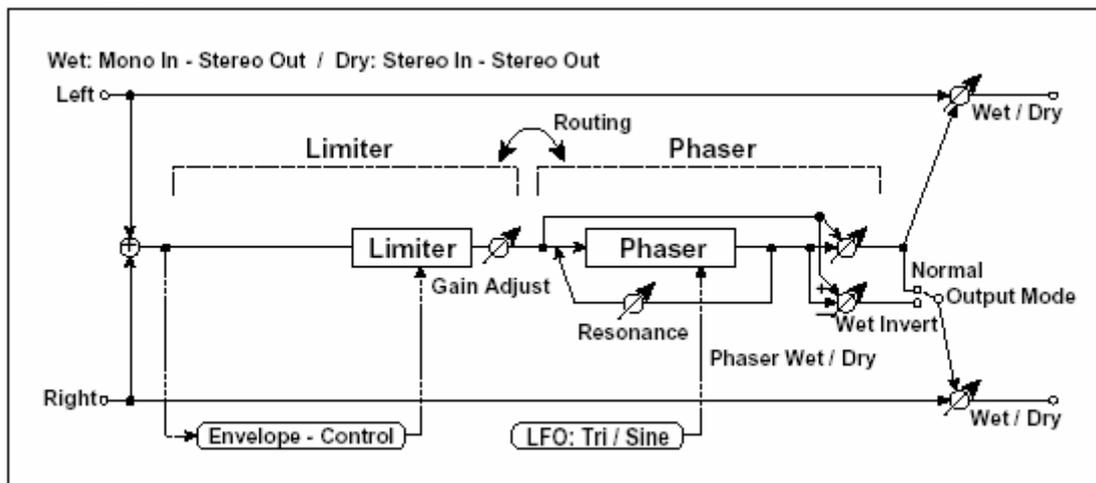
### 108: Limiter - Chorus/Flanger

Limitador y chorus / flanger.



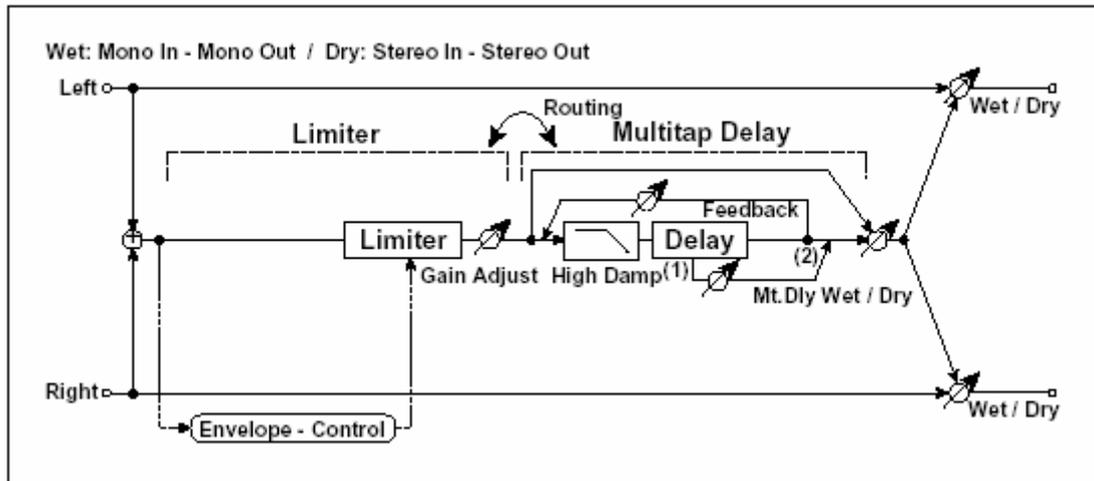
### 109: Limiter - Phaser

Limitador y phaser.



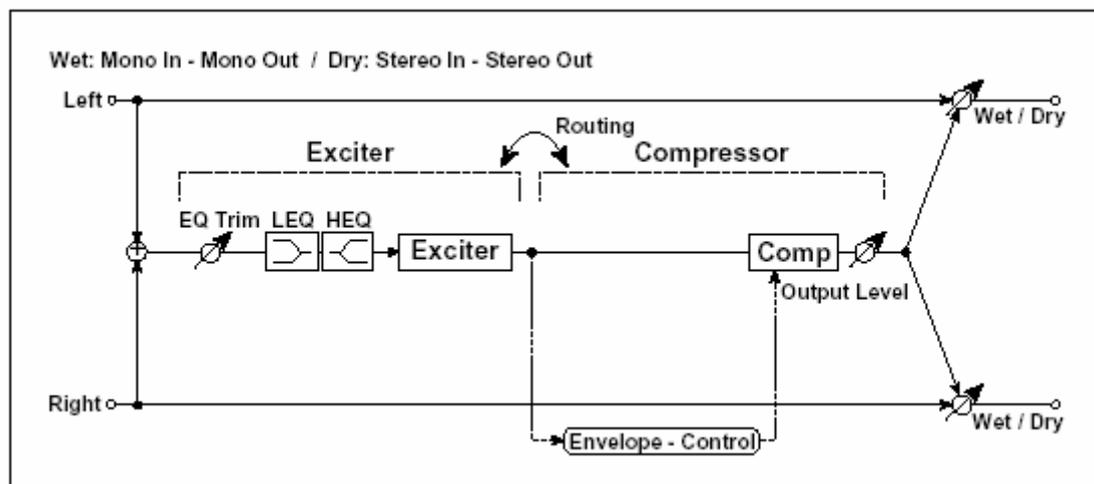
### 110: Limiter - Multitap Delay

Limitador y retardo.



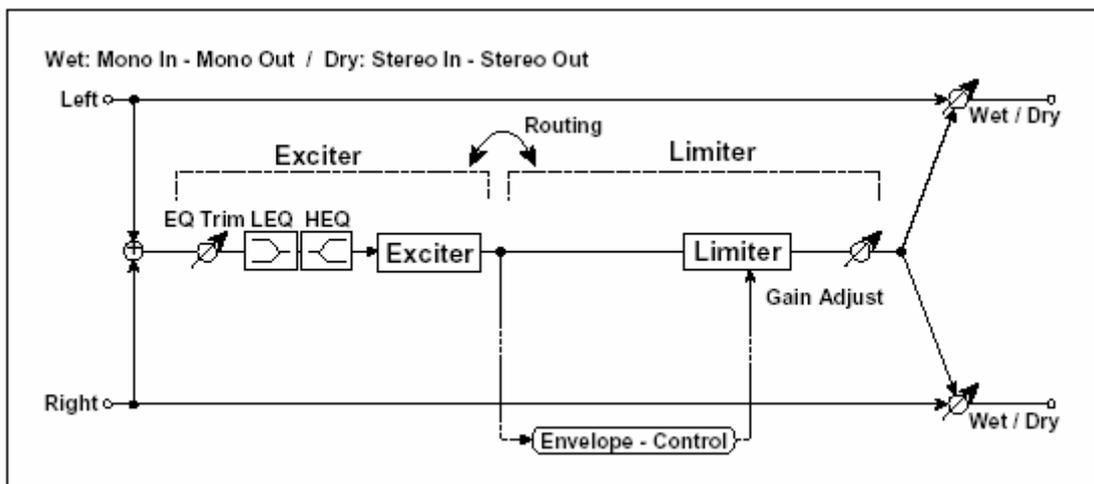
### 111: Exciter - Comp

Exciter y compresor.



### 112: Exciter - Limiter

Exciter y limitador.



**113: Exciter - Chorus/Flanger**

Exciter y chorus / flanger.

**114: Exciter - Phaser**

Exciter y phaser.

**115: Exciter - Multitap Delay**

Exciter y retardo.

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

Saturación y Simulación de amplificador.

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

Saturación y chorus / flanger.

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

Saturación y phaser.

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

Saturación y retardo.

**120: Wah - Amp Sim**

Wah y Simulación de amplificador.

**121: Decimator - Amp Sim**

Decimador y Simulación de amplificador.

**122: Decimator - Comp**

Decimador y compresor.

**123: Amp Sim - Tremolo**

Simulación de Amplificador y trémolo.

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

Chorus / flanger y retardo.

**125: Phaser - Chorus/Flanger**

Phaser y chorus / flanger.

**126: Reverb - Gate**

Reverberación y puerta.

## Efectos Mono y Mono en paralelo

Los Efectos 127: P4EQ // P4EQ a 171: Mt.BPM Dly// Mt.BPM Dly son Efectos el paralelo, con la entrada izquierda enviada a un Efecto y la derecha a otro Efecto. Proporcionan varias combinaciones de Ecuilizador de 4 bandas, compresor, limitador, excitador, saturación, retardo, etc.

P4EQ // P4EQ  
 P4EQ // Comp  
 P4EQ // Limiter  
 P4EQ // Exciter  
 P4EQ // OD/Hi Gain  
 P4EQ // Wah  
 P4EQ // Chorus/Flanger  
 P4EQ // Phaser  
 P4EQ // Multitap BPM Dly  
 Comp // Comp  
 Comp // Limiter  
 Comp // Exciter  
 Comp // OD/Hi Gain  
 Comp // Wah  
 Comp // Chorus/Flanger  
 Comp // Phaser  
 Comp // Multitap BPM Dly  
 Limiter // Limiter  
 Limiter // Exciter  
 Limiter // OD/Hi Gain  
 Limiter // Wah  
 Limiter // Chorus/Flanger  
 Limiter // Phaser  
 Limiter // Mtap BPM Dly  
 Exciter // Exciter  
 Exciter // OD/Hi Gain  
 Exciter // Wah  
 Exciter // Chorus/Flanger  
 Exciter // Phaser  
 Exciter // Mtap BPM Dly  
 OD/Hi Gain // OD/Hi Gain  
 OD/Hi Gain // Wah  
 OD/Hi Gain // Cho/Flanger  
 OD/Hi Gain // Phaser  
 OD/Hi Gain // Mt BPM Dly  
 Wah // Wah  
 Wah // Chorus/Flanger  
 Wah // Phaser  
 Wah // Multitap BPM Dly  
 Cho/Flange // Cho/Flanger  
 Cho/Flange // Phaser  
 Cho/Flange // Mt BPM Dly  
 Phaser // Phaser  
 Phaser // Mtap BPM Dly  
 Mt.BPM Dly // Mt.BPM Dly

## Principales Parámetros de Efectos

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

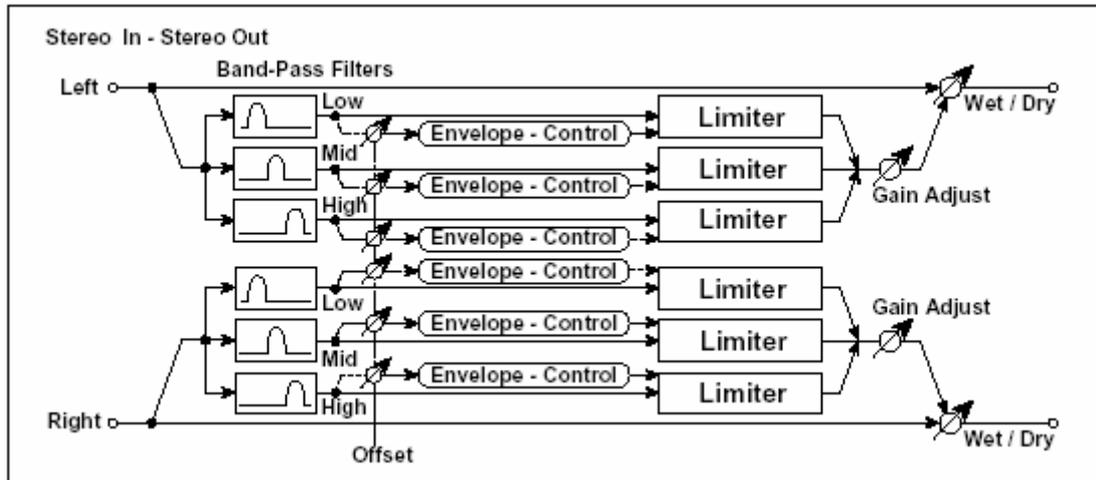
Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco <b>D<sup>mod</sup></b> 
Wet/Dry Mod		conmuta entre D-mod y autofade

## Efectos de Tamaño Doble

Efectos de tamaño double pueden utilizarse sólo con efecto de IFX1, 2, 3, 4 y efectos master MFX1.

### 172: Stereo Multiband Limiter

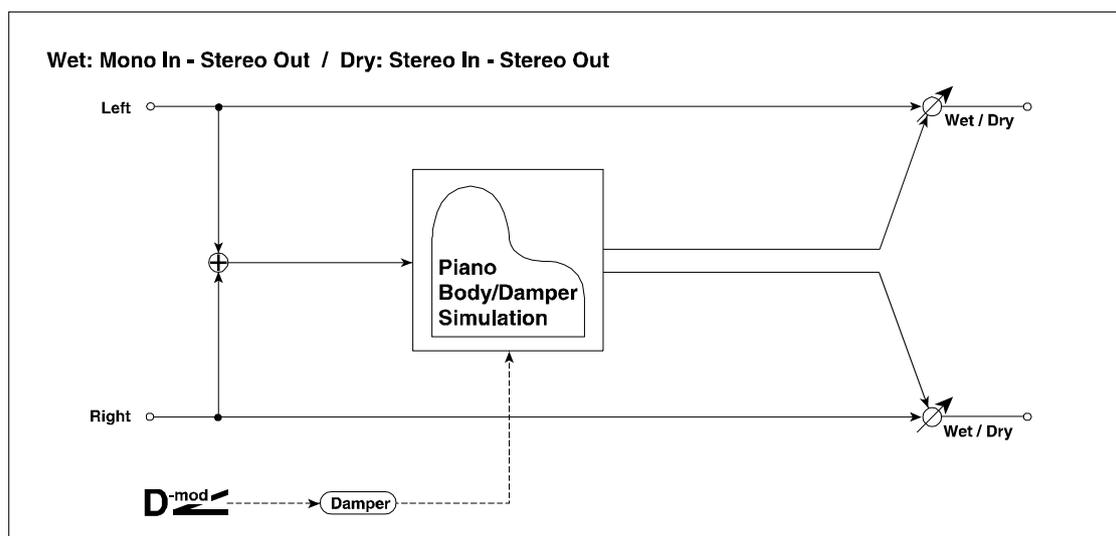
Limitador multibanda estéreo.



### 173: Piano Body/Damper

Este Efecto simula la resonancia de una caja de piano causada por la vibración de las cuerdas, y también simula la resonancia de las cuerdas que no son pulsadas al pulsar el pedal de sostenido.

Resulta muy útil para sonidos de piano.



### SoundBoard Dep

Ajusta la intensidad de resonancia de la caja del piano.





**177: G.Amp Clean Combo****178: G.Amp California****179: G.Amp Tweed****180: G.Amp Modded OD**

Modelos clásicos de amplis de guitarra.

**181: BassTubeAmp+Cab. (Bass Tube Amp Model + Cabinet)**

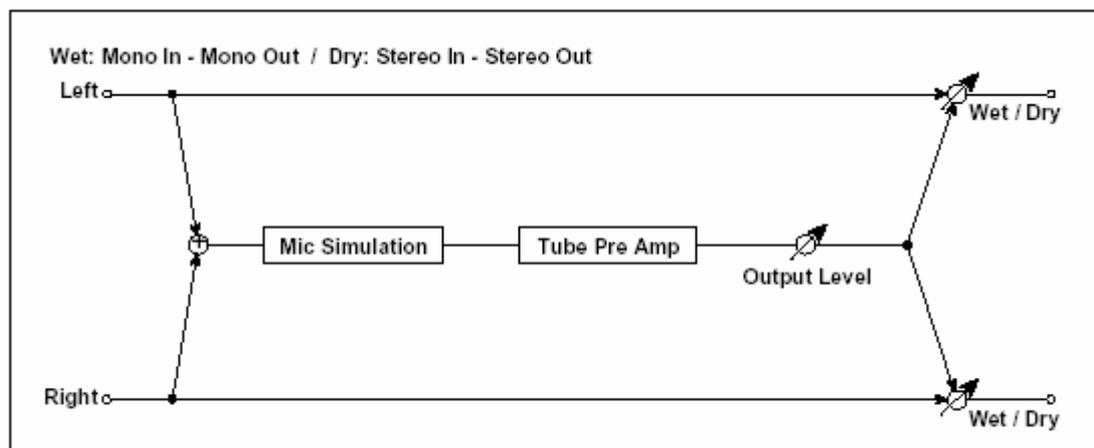
Simulación de amplificador de bajo y caja combo.

**182: EP Cabinet/Drive**

Perfecto para piano eléctrico.

**183: St. Mic + PreAmp (Stereo Mic Modeling + PreAmp)**

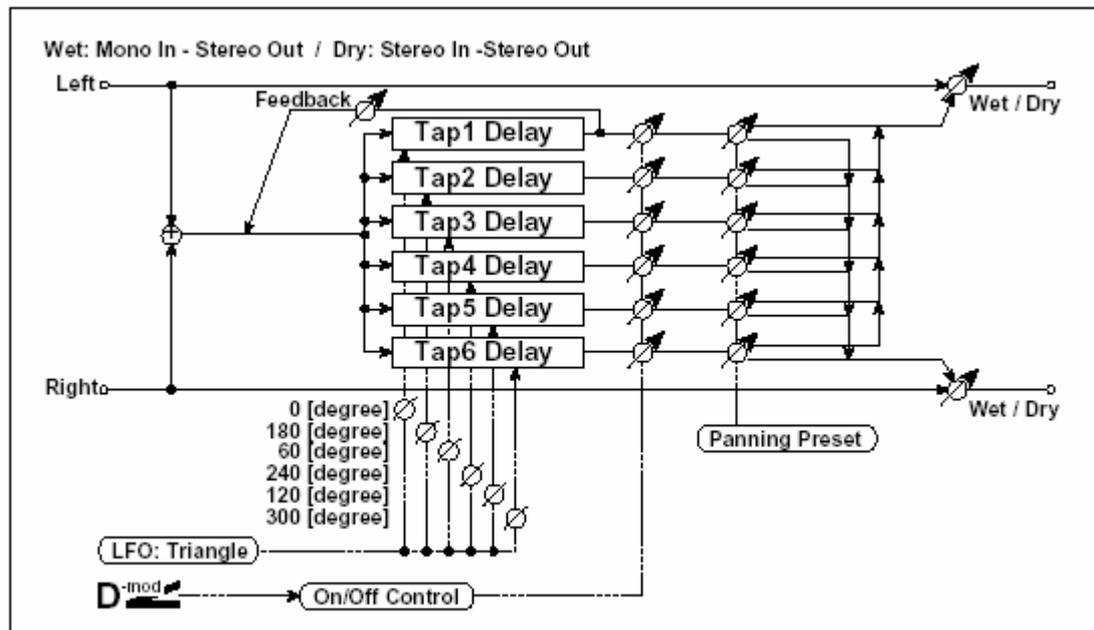
Modelado de micro y pre amplificador.



### 184: Multitap Cho/Delay

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

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



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

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

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

On: No hay Modulación. Salida siempre activa.

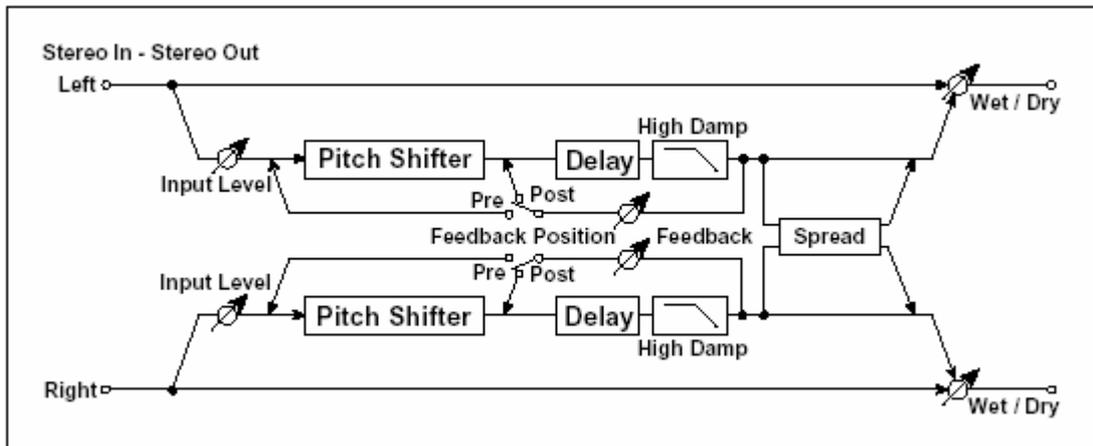
Off: No hay Modulación. Salida siempre inactiva.

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

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

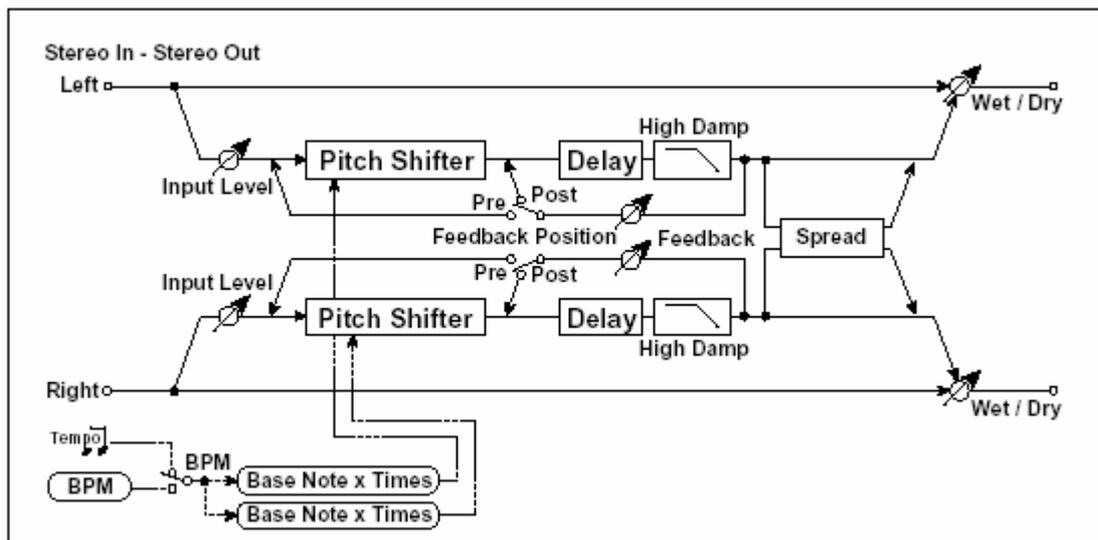
### 184: Stereo Pitch Shifter

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



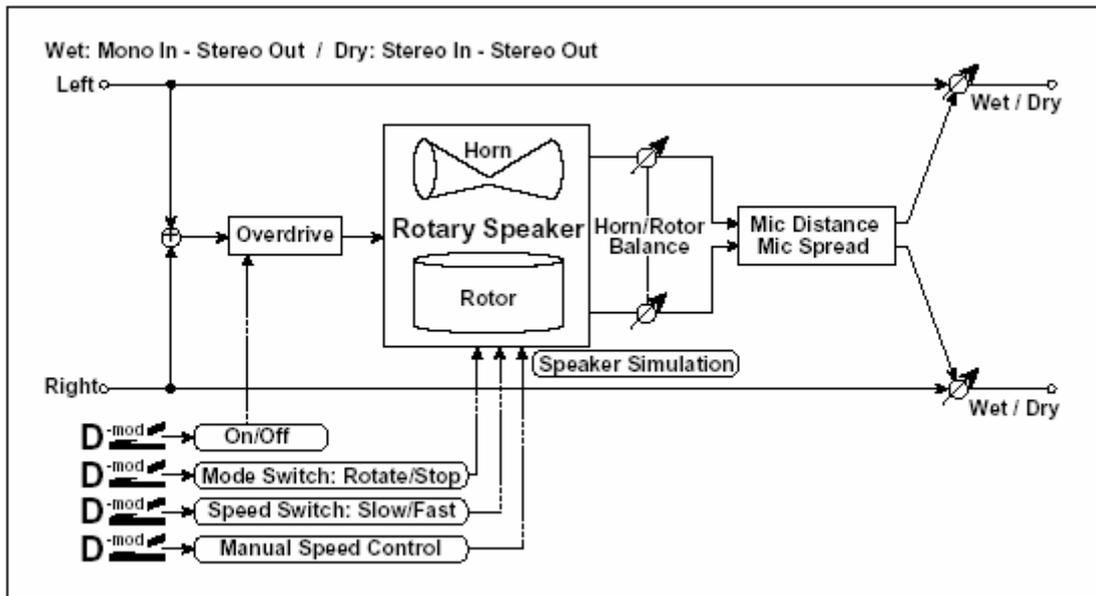
### 185: Stereo Pitch Shifter BPM

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



### 186: Rotary Speaker Pro OD

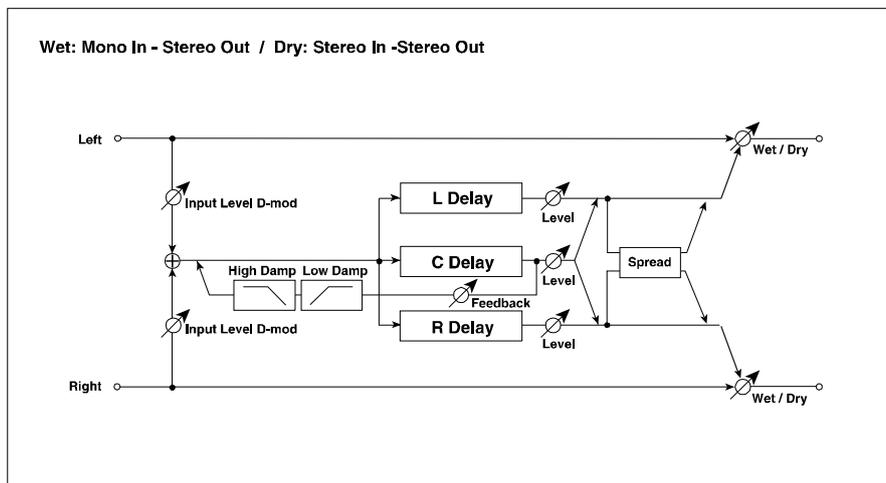
Este Efecto estéreo simula el altavoz rotatorio con saturación de amplificador que es típico en sonidos de órgano. Puede usar Modulación Dinámica. El Efecto también simula distintas configuraciones de micrófonos.



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

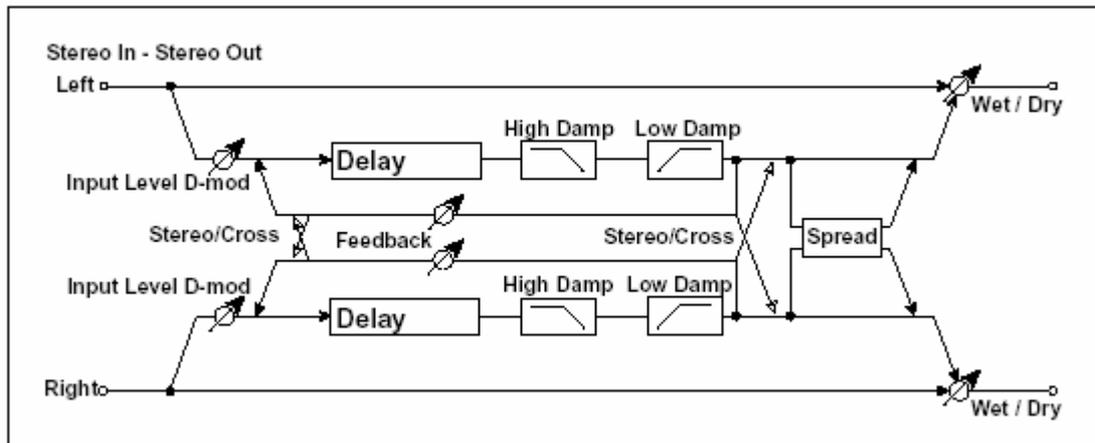
Este Efecto es un Retardo Estéreo Multi Pinchazo. Las repeticiones se envían a la izquierda, centro y derecha.

El tiempo máximo de retardo es de 5460 ms.



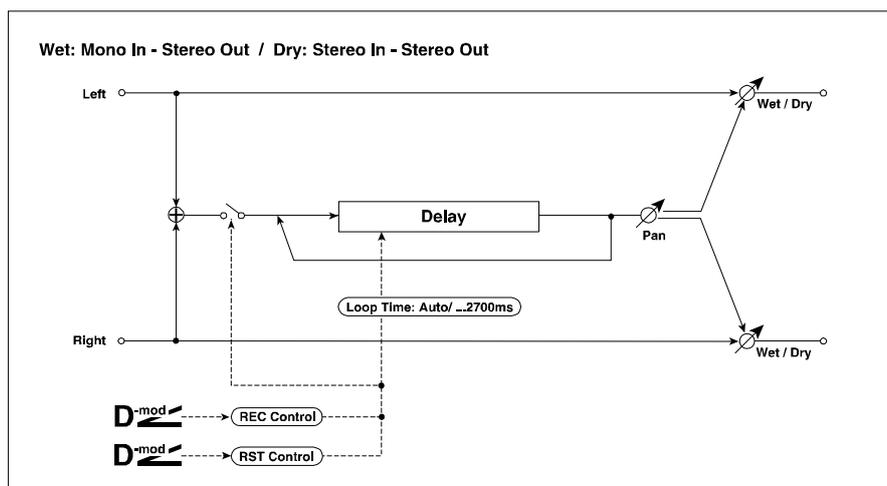
### 189: Stereo/Cross Long Delay

Este Retardo Estéreo, crea un panorama cruzado.  
El tiempo máximo de retardo es de 2730 ms.



### 190: Hold Delay

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



#### Loop Time [ms]

Auto = el tiempo de bucle se ajusta automáticamente.

Otros valores ajustan el tiempo que desee.

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

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

#### REC Ctrl Src

#### Manual REC

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

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

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

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

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

### **RST Ctrl Src**

#### **Manual RST**

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

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

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

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

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

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

Seleccione las siguientes opciones para cada Parámetro.

Loop Time = Auto

REC Ctrl Src = JS+Y#1

RST Ctrl Src = JS-Y#2

Manual REC = REC Off

Manual RST = RESET

Las grabaciones se grabarán al producirse la inicialización.

Manual RST = Off

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

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

Con Auto, el tiempo de Grabación se ajusta automáticamente.

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

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

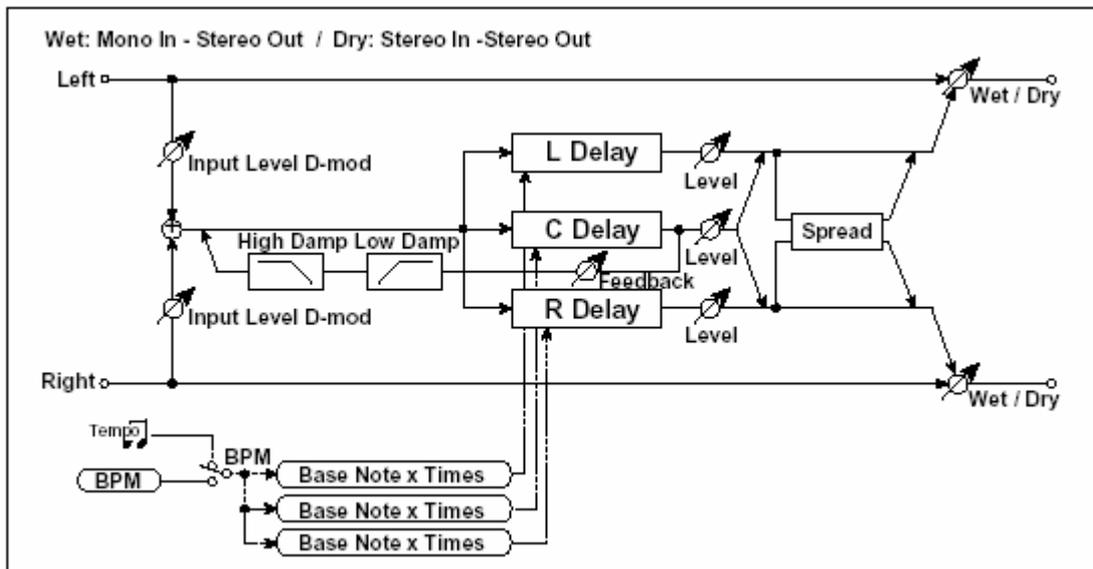
La frase grabada será repetida una y otra vez. Puede usar esta función para crear un acompañamiento.

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

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

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

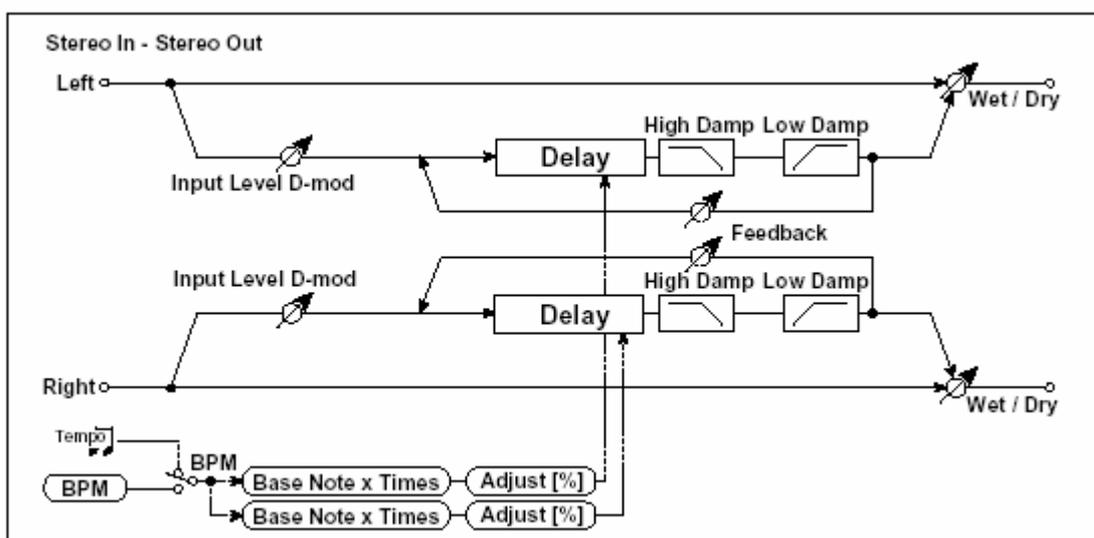
Tiempo de retardo hasta 5460 ms.



### 192: Stereo BPM Long Delay

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

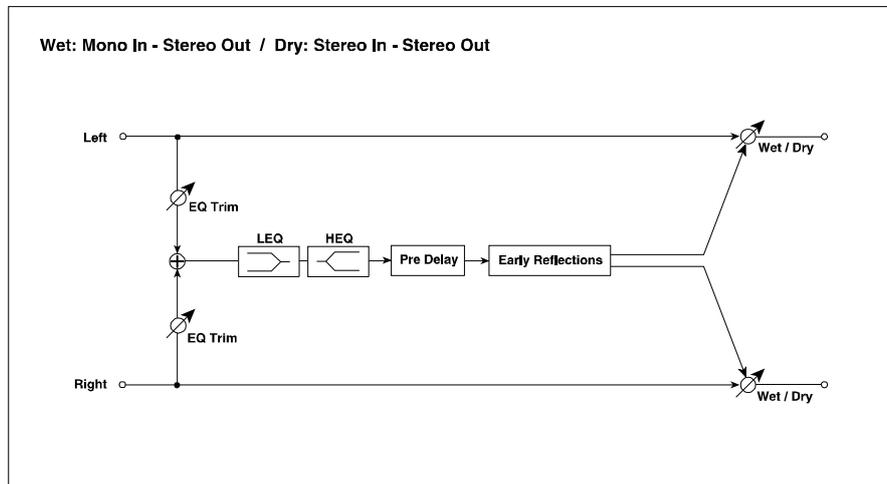
Tiempo de retardo hasta 2730 ms.



### 193: Early Reflections

(Primeras Reflexiones)

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



## Contacto

Si tiene usted cualquier duda sobre el funcionamiento, conexiones, opciones, etc., de este producto, no dude en ponerse en contacto con nuestro Soporte Korg en [soporte@korg.es](mailto:soporte@korg.es).

Estaremos encantados de atenderle en lo que necesite.

Gracias por confiar en Korg.

**AVISO IMPORTANTE A LOS CONSUMIDORES**

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

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