

# Uso seguro del aparato

## USO SEGURO DEL APARATO

### INSTRUCCIONES SOBRE RIESGOS DE INCENDIO, DESCARGA ELÉCTRICA Y LESIONES

Acerca de  AVISO y  PRECAUCIÓN

 AVISO	Se emplea en instrucciones que avisan al usuario de riesgo mortal o de lesiones graves en caso de uso incorrecto del equipo.
 PRECAUCIÓN	Se emplea en instrucciones que avisan al usuario de riesgo de daños personales o materiales en caso de uso incorrecto del equipo. * Daños materiales son daños u otros perjuicios provocados en objetos domésticos y mobiliario, así como en animales domésticos y mascotas.

Acerca de los símbolos

	El símbolo  avisa al usuario sobre la importancia de una instrucción o aviso. Su significado concreto depende del gráfico insertado en el triángulo. En el caso del símbolo mostrado a la izquierda, se emplea para avisos y alertas de carácter general.
	El símbolo  indica al usuario acciones prohibidas. El gráfico insertado en el círculo indica el objeto de la prohibición. En el caso del símbolo mostrado a la izquierda, indica que está prohibido desmontar este equipo.
	El símbolo  indica acciones que se deben realizar. El gráfico insertado indica el objeto de la instrucción. En el caso del símbolo mostrado a la izquierda, indica que se debe desenchufar el cable de corriente de la toma.

### RESPETE ESTAS INSTRUCCIONES EN TODO MOMENTO

#### AVISO

- No abra ni modifique en modo alguno la unidad ni su adaptador de CA.



- No intente reparar el aparato ni sustituir piezas de su interior (excepto donde este manual ofrezca instrucciones en ese sentido). Para cualquier reparación, acuda a su distribuidor, al centro de servicios de Roland más cercano o a un distribuidor autorizado de Roland. Encontrará los datos de contacto en la página "Información".



- No instale bajo ningún concepto el aparato en lugares que presenten las siguientes características:



- Sujetos a temperaturas extremas (vehículos cerrados al sol, cerca o encima de fuentes de calor)
- Húmedos (baños, lavabos, suelos mojados)
- Expuestos a vapor o humo
- Expuestos a sales
- Con gran humedad ambiente
- Expuestos a la lluvia
- Polvorientos o arenosos
- Sujetos a grandes vibraciones o temblores



- Este aparato debe utilizarse exclusivamente con un soporte o bastidor recomendado por Roland.



- Al utilizar este aparato con un soporte o bastidor recomendado por Roland, el soporte o bastidor debe colocarse cuidadosamente, de modo que quede perfectamente nivelado y sea absolutamente estable. Si no utiliza soporte ni bastidor, asegúrese de colocarlo sobre una superficie nivelada que soporte el equipo adecuadamente, sin que se tambalee. 
- Asegúrese de usar exclusivamente el adaptador de CA suministrado con el aparato. Compruebe también que el voltaje de línea de su instalación eléctrica coincida con el voltaje de entrada especificado en la carcasa del adaptador de CA. Otros adaptadores de CA pueden usar una polaridad distinta, o estar diseñados para voltajes diferentes. Por ello, su uso puede provocar daños, averías y descargas eléctricas. 
- Use exclusivamente el cable de corriente incluido. Además, absténgase de usar este cable de corriente con otros aparatos. 
- No doble en exceso el cable de corriente. Evite colocarlo debajo de objetos pesados. De lo contrario, puede dañar el cable e inutilizar algunos elementos o provocar cortocircuitos. ¡Los cables dañados pueden producir incendios y descargas! 
- Este aparato, tanto de forma autónoma como en combinación con un amplificador, auriculares o altavoces, es capaz de producir niveles de sonido que pueden provocar pérdida permanente de la audición. No lo utilice durante periodos prolongados a volumen alto, ni a volúmenes que le resulten incómodos. Si experimenta pérdida auditiva o un pitido continuo, interrumpa inmediatamente el uso del aparato y consulte a un otorrino. 

## ⚠ AVISO

- No permita la introducción de objetos (como material inflamable, monedas o chinchetas) ni líquidos de ningún tipo (agua, refrescos, etc.). 
-  
- Si se da alguno de los casos indicados a continuación, apague el equipo inmediatamente, desconecte el cable de corriente de la toma de pared y encargue la reparación a su distribuidor, al centro de servicios de Roland más cercano o a un distribuidor autorizado de Roland (encontrará sus datos de contacto en la página "Información").
  - Se ha dañado el adaptador de CA, el cable de corriente o el enchufe.
  - El aparato emite humo o un olor inusual.
  - Se han introducido objetos o se han derramado líquidos en el interior del equipo.
  - El equipo ha estado expuesto a la lluvia (o se ha mojado de cualquier otro modo).
  - El aparato no funciona con normalidad o muestra algún cambio significativo en sus prestaciones.
- En casas con niños pequeños, un adulto debe supervisar el uso infantil hasta que el niño sea capaz de entender y respetar todas las normas básicas de uso seguro del aparato. 
- Evite que el aparato reciba golpes fuertes. (¡No lo deje caer!) 
- Absténgase de utilizar la misma toma de corriente para un número desproporcionado de equipos. Preste especial atención al usar regletas alargadoras. La potencia total empleada por todos los equipos conectados a la toma de la regleta no debe exceder la especificación de potencia (vatios/amperios) de la regleta. Una carga excesiva puede provocar el calentamiento del aislante del cable, que puede llegar a fundirse. 
- Antes de usar el aparato en un país extranjero, consulte a su distribuidor, al centro de servicios de Roland más cercano o a un distribuidor autorizado de Roland. Encontrará los datos de contacto en la página "Información". 
- NO reproduzca discos CD-ROM en un reproductor de CD de audio convencional. El sonido resultante puede tener un nivel capaz de provocar pérdida auditiva permanente. También se pueden producir daños en los altavoces y en otros componentes del sistema. 

## ⚠ PRECAUCIÓN

- Tanto el equipo como el adaptador de CA deben colocarse y orientarse de modo que no interfieran con su adecuada ventilación. 
- El Prelude debe utilizarse exclusivamente con un soporte Roland KS-12 (o carro). El uso de otros soportes (o carros) puede provocar inestabilidad, con riesgo de lesiones. 
- A la hora de conectar y desconectar el cable de corriente, sujételo siempre por el enchufe. 
- Regularmente, desconecte el cable de corriente y limpie el polvo y otros sedimentos depositados en las patillas con un paño suave. Asimismo, desconecte el cable de la toma de corriente siempre que no tenga intención de usar el aparato durante periodos prolongados. La acumulación de polvo entre el enchufe y la toma puede socavar el aislamiento y producir un incendio. 
- Procure evitar que los cables se enreden entre sí. Asimismo, coloque todos los cables fuera del alcance de los niños. 
- Absténgase de subirse encima del aparato y de colocar objetos pesados sobre él. 
- Nunca manipule el cable de corriente o los enchufes con las manos mojadas, tanto al conectarlo como al desconectarlo de la toma de pared. 
- Desconecte el adaptador de CA y todos los cables de equipos externos antes de mover el aparato. 
- Antes de limpiar el aparato, apáguelo y desconecte el cable de corriente de la toma de CA (p. 14). 
- Si cree que existe la posibilidad de que caigan rayos en su zona, desenchufe el cable de corriente de la toma. 

**ATENCIÓN:** Para reducir el riesgo de incendios o descargas eléctricas, no exponga este equipo a la lluvia o a la humedad.

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



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



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

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

## INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES GUARDE ESTAS INSTRUCCIONES

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

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



For the U.K.

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

BLUE: NEUTRAL  
BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:  
The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.  
The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.  
Under no circumstances must either of the above wires be connected to the earth terminal of a three pin plug.

Antes de utilizar este equipo, lea con atención las secciones tituladas: "INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES," "UTILIZAR EL EQUIPO DE FORMA SEGURA" (p. 1), y "Notas importantes" (p. 5). Estas secciones le proporcionan información importante acerca del correcto uso y funcionamiento del equipo. Además, para familiarizarse con todas las funciones que ofrece este nuevo equipo, lea con atención y por completo el Manual del Usuario. Guarde este manual y téngalo a mano para futuras consultas.

Copyright © 2006 ROLAND CORPORATION

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



# Notas importantes

Además de lo mencionado en "Uso seguro del aparato" (p. 3), lea y observe las siguientes instrucciones:

## Alimentación

- No conecte este aparato a una toma eléctrica compartida con un aparato controlado por un inversor, como frigoríficos, microondas o aires acondicionados, ni tampoco con aparatos que contengan un motor eléctrico. Según el funcionamiento del otro aparato, el ruido de la alimentación eléctrica puede provocar anomalías o ruidos audibles en este aparato. Si no resulta práctico usar una toma eléctrica independiente, conecte este aparato interponiendo un filtro de ruido de alimentación entre el aparato y la toma.
- El adaptador de CA empezará a generar calor después de un uso continuo y prolongado. Esto no debe preocuparle, ya que es un fenómeno normal.
- Antes de conectar este aparato a otros aparatos, apague todos los equipos. Así evitará averías y daños en los altavoces y en otros aparatos.
- Este aparato puede interferir con la recepción de radio y televisión. No lo utilice en la proximidad de este tipo de receptores.
- El uso de dispositivos de comunicación inalámbricos, como teléfonos móviles, cerca del Prelude puede producir ruidos. Estas interferencias pueden producirse al recibir una llamada, al iniciarla o durante la conversación. Si experimenta este problema, aleje los dispositivos inalámbricos del aparato o apáguelos.

## Colocación

- Se puede inducir un zumbido en este aparato si está colocado cerca de amplificadores u otros equipos con grandes transformadores. Para remediarlo, cambie la orientación del equipo o aléjelo de la fuente de interferencias.
- Este aparato puede interferir con la recepción de radio y televisión. No lo utilice en la proximidad de este tipo de receptores.
- El uso de dispositivos de comunicación inalámbricos, como teléfonos móviles, cerca de este aparato puede producir ruidos. Estas interferencias pueden producirse al recibir una llamada, al iniciarla o durante la conversación. Si experimenta este problema, aleje los dispositivos inalámbricos del aparato o apáguelos.
- No deje este aparato expuesto a la luz solar, cerca de aparatos que generen calor ni en automóviles cerrados o lugares con temperaturas extremas. El calor excesivo puede deformar o decolorar el equipo.
- Al mover este aparato entre lugares con diferencias radicales de temperatura o humedad, se pueden formar en su interior pequeñas gotas de agua por condensación. Si intenta utilizar el equipo en estas circunstancias, pueden producirse daños o averías. Por lo tanto, antes de encenderlo, déjelo reposar varias horas hasta que la condensación se haya evaporado por completo.
- No coloque objetos encima del teclado. Si lo hace, se pueden producir averías, como que las teclas dejen de sonar.
- Las bases de goma de este aparato pueden decolorar o estropear la superficie sobre la que esté colocado el aparato, en función de la temperatura y del material de la superficie. Para evitarlo, puede colocar un fragmento de fieltro o tela bajo la base de goma. En tal caso, asegúrese de que el aparato no pueda resbalar o moverse accidentalmente.

## Mantenimiento

- Para la limpieza diaria, use un paño suave y seco, o ligeramente humedecido con agua. En caso de suciedad resistente, use un paño impregnado con un detergente suave y no abrasivo. A continuación, asegúrese de pasar un paño suave y seco por toda la superficie del aparato.
- No emplee bajo ningún concepto benceno, diluyentes, alcohol ni disolventes de ningún tipo. Estos productos pueden producir decoloración y/o deformación.

## Reparaciones y datos

- Tenga en cuenta que los datos contenidos en la memoria del equipo pueden perderse al enviarlo para reparar. Disponga en todo momento de una copia de seguridad en una memoria USB de todos los datos importantes, o escritos en papel, si procede. Al realizar reparaciones, se toman las debidas precauciones para evitar la pérdida de datos. No obstante, en algunos casos, como cuando la circuitería de la propia memoria está averiada, lamentamos no poder restaurar los datos. En estos casos, Roland no asume responsabilidad alguna por la pérdida de dichos datos.

## Copia de seguridad de memoria

### Precauciones adicionales

- Tenga en cuenta que el contenido de la memoria puede perderse sin remedio como resultado de una avería o del uso indebido. Para protegerse ante esta eventualidad, le recomendamos que emplee una memoria USB para realizar copias de seguridad periódicas de los datos importantes almacenados en la memoria del equipo.
- Lamentablemente, si se pierden los datos almacenados en la memoria interna del Prelude o en una memoria USB, puede resultar imposible restaurarlos. Roland Europa no asume ninguna responsabilidad con respecto a la pérdida de datos.
- Manipule con el debido cuidado los botones, deslizadores, controles, jacks y conectores del aparato. Un uso brusco puede producir averías.
- No golpee ni ejerza presiones fuertes sobre la pantalla.
- Al conectar y desconectar cables, sujételos por el conector. Nunca tire del cable. Así evitará provocar cortocircuitos o dañar los elementos internos del cable.
- Procure usar un volumen razonable para evitar molestar a sus vecinos. Si lo desea, puede usar auriculares para no tener este tipo de preocupación (especialmente a altas horas de la noche).
- Si necesita transportar el aparato, procure usar el embalaje y acolchado original. Si no es posible, use materiales equivalentes.
- No ejerza excesiva fuerza sobre el atril durante su uso.
- Utilice exclusivamente el pedal de expresión especificado (EV-5, no incluido). Si conecta otros pedales de expresión, corre el riesgo de provocar daños o averías en el equipo.
- Algunos cables de conexión incorporan una resistencia. No emplee este tipo de cables para conectar este aparato. Si lo hace, el sonido puede resultar extremadamente bajo o inaudible. Si desea más información sobre las especificaciones de un cable, póngase en contacto con su fabricante.
- La sensibilidad del controlador del D Beam dependerá de la iluminación del lugar. Si no funciona de la manera prevista, ajuste la sensibilidad de acuerdo con el brillo de su ubicación.

## Uso de memorias USB

- Al conectar una memoria USB, insértela firmemente hasta el fondo.
- No toque las clavijas del conector de la memoria USB y procure mantenerlas limpias.
- Las memorias USB contienen componentes electrónicos de gran precisión. Siga estas instrucciones de uso:
  - La electricidad estática que puede tener en su cuerpo puede producir daños. Descárguese antes de usar la memoria USB.
  - No toque los terminales con los dedos ni con objetos metálicos.
  - No doble, golpee ni deje caer la memoria USB.
  - No exponga la memoria USB a la luz solar ni a lugares como un automóvil cerrado. (Temperatura de almacenamiento: 0 – 50 °C)
  - Evite que la memoria USB entre en contacto con líquidos.
  - No desmonte ni modifique la memoria USB.
- Al conectar una memoria USB, colóquela horizontalmente con el conector de memoria externa e insértela sin ejercer demasiada fuerza. El conector de memoria externa puede sufrir daños si se ejerce demasiada fuerza al insertar la memoria USB.
- No inserte objetos extraños, como cables o monedas, en el conector de memoria externa. Si lo hace, puede dañar el conector de memoria externa.
- No aplique demasiada fuerza sobre la memoria USB conectada.
- Cierre la tapa de la memoria USB cuando no esté usándola.

## Manipulación de discos CD-ROM

- Evite tocar o arañar la cara brillante (superficie codificada) del disco. Los discos CD-ROM dañados o sucios no se pueden leer correctamente. Mantenga los discos limpios mediante un limpiador de CD.

## Copyright

- \* Microsoft y Windows son marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation. Las imágenes de pantallas de este documento cumplen con las directrices de Microsoft Corporation.
- \* Pentium es una marca comercial registrada de Intel Corporation.
- \* Todos los productos mencionados en este documento son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivos propietarios.
- \* MMP (Moore Microprocessor Portfolio) hace referencia a una cartera de patentes de una arquitectura de microprocesador desarrollada por Technology Properties Limited (TPL). Roland ha adquirido la licencia de esta tecnología al TPL Group.
- \* La tecnología de compresión de audio MPEG Layer-3 se usa bajo licencia de Fraunhofer IIS Corporation y THOMSON Multimedia Corporation.
- \* MatrixQuest™ 2008 TEPCO UQUEST, LTD. Todos los derechos reservados.  
Las prestaciones USB del Prelude emplean tecnología middleware Matrix-Quest de TEPCO UQUEST, LTD.



# Características principales

## El teclado ideal para el entretenimiento

### Sonidos de gran calidad

- | Los últimos Tones (sonidos) creados por un sofisticado generador con 128 voces de polifonía
- | Sonidos localizados de gran calidad

### Tres funciones de acompañamiento para las interpretaciones del usuario

- | Excelente motor de estilos musicales, con las últimas novedades
  - m Cuatro variaciones para cada Intro, Principal y Final.
  - m Incluye el programa "StyleConverter", que permite crear estilos en un PC. Los estilos creados por el usuario se pueden instalar por USB en el Prelude como estilos de usuario.
- | La función USB Memory Player permite reproducir los formatos MP3/WAV/AIFF/SMF.
  - m Puede aplicar la función Center Cancel al audio, o disfrutar con datos SMF con una interpretación "minus one", en la que una parte es excluida.
  - m Incluye el programa "Playlist Editor", que permite crear playlists (listas de reproducción) en un ordenador. Puede crear fácilmente playlists para cada una de sus interpretaciones.
- | Incorpora un secuenciador de 16 pistas que permite al usuario grabar sus interpretaciones en el Prelude.
  - m Los datos SMF se pueden almacenar en la memoria interna. Podrá reproducirlos o usarlos en interpretaciones en modo "minus-one".

### Diseñado para ser fácil de usar

- | Sistema de amplificación estéreo de 11 W de gran calidad con dos altavoces integrados
- | Cuerpo compacto y ligero, diseñado para un cómodo transporte
- | Excelente visibilidad, gracias a su gran pantalla LCD blanca con completas prestaciones gráficas
- | Interfaz de fácil uso, con botones Style Family para realizar selecciones directas
- | Controles intuitivos, como el controlador del D Beam

### Importe sonidos de memorias USB

- | Función USB Import que permite al usuario añadir sonidos (Tones)
- | Puede añadir nuevos sonidos a través de una memoria USB.

# Contenido

<b>Uso seguro del aparato .....</b>	<b>3</b>
<b>Notas importantes .....</b>	<b>5</b>
<b>Características principales .....</b>	<b>7</b>
<b>Descripción del panel .....</b>	<b>10</b>
Panel frontal .....	10
Panel trasero.....	12
<b>Introducción .....</b>	<b>13</b>
Acerca del Prelude .....	13
Acerca de la memoria .....	13
Establecimiento de conexiones .....	14
Conexión del adaptador de CA .....	14
Conexión de equipos externos.....	15
Conexión de un pedal y un conmutador .....	15
Conexión de un reproductor de audio en el jack EXT INPUT .....	15
Encendido y apagado.....	15
Encendido.....	15
Apagado.....	15
Ajuste del contraste de la pantalla (dial [LCD CONTRAST]) .....	16
Operación básica.....	16
Modificación de un valor .....	16
Control del cursor .....	16
Modificación de un valor .....	16
Pantalla principal .....	16
Audición de las canciones de demostración .....	17
Restauración de la configuración de fábrica del Prelude .....	17
Conservar ciertos ajustes incluso al cambiar de performance (Lock System) .....	17
Ajustes de entrada para el jack EXT INPUT .....	18
<b>Funciones del modo de teclado .....</b>	<b>19</b>
Tocar sonidos con el teclado (Keyboard Mode) .....	19
Uso del modo de Tone único .....	19
Uso del modo de piano.....	19
Uso del modo dividido ([SPLIT]).....	19
Cambio del punto de división.....	19
Uso del modo dual ([DUAL]).....	19
Selección de un Tone ([TONE]) .....	20
Utilizando el dial VALUE.....	20
Selección mediante la lista de Tones .....	20
Cómo cambiar a una escala árabe u otro temperamento .....	20
Cambiar el tacto del teclado ([KEY TOUCH]).....	21
Modificación de la afinación del teclado en pasos de octava (botones OCTAVE) .....	21
Transposición de sonidos del teclado y canciones en reproducción (TRANSCOPE) .	21
Cómo añadir armonía al Tone superior (MELODY INTELL).....	22
Uso del metrónomo .....	22
Otras funciones .....	22
<b>Funciones de pista de acompañamiento</b>	<b>23</b>
Selección de tipos de acompañamiento (Style/Song/USB Memory Player) .....	23
Ajuste del balance del volumen entre el acompañamiento y el teclado (botones BALANCE) .....	23
Ajuste del tempo ([TAP TEMPO]) .....	23
Uso del metrónomo.....	23
<b>Estilo (tocar con acompañamiento) .....</b>	<b>24</b>
Reproducción de un estilo ([STYLE]) .....	24
Modificación de variaciones.....	24
Interrupción de un estilo .....	24
Ajuste del balance de partes ([PART VIEW]).....	24
Sincronización de inicio y parada (botones SYNC) .....	25
Cómo guardar los ajustes seleccionados en una performance .....	25
Selección de un estilo musical .....	25
Selección de un estilo .....	25
Incorporación de estilos de usuario (con importación desde memoria USB).....	25
Eliminación de un estilo de usuario.....	25
Copia de seguridad de estilos de usuario (con exportación a memoria USB) .....	26
Uso del sonido recomendado para un estilo ([ONE TOUCH]) .....	26
Otras funciones relacionadas con los estilos musicales.....	26
<b>Canción .....</b>	<b>26</b>
Grabación de una canción ([SONG REC]) .....	26
Grabación en la pantalla principal .....	26
Grabación de una parte específica (SONG TRACK).....	27
Regrabación de una interpretación.....	28
Cómo guardar una canción ([WRITE]) .....	28
Carga de datos de canción ubicados en memorias USB .....	29

Eliminación de canciones .....	29
Selección y ejecución de una canción ([SONG]) ..	29
Control del punto de reproducción de una canción...	30
Cómo tocar con una canción de fondo ([MINUS ONE/CENTER CANCEL]) .....	30
Copia de seguridad de archivos de canciones.....	30
Otras funciones relacionadas con las canciones..	30
<b>Reproductor de memoria USB</b> <b>(reproductor de archivos de audio y SMF) .....</b>	<b>30</b>
Reproducción de archivos de audio y SMF .....	30
Pantallas del reproductor de memoria USB.....	31
Reproducción de una canción ([USB MEMORY PLAYER]) .....	31
Selección y reproducción de una lista de reproducción.....	31
Selección y reproducción de una canción de una lista de canciones.....	32
Selección y reproducción de canciones "externas" sin crear una playlist (lista de reproducción).....	32
Cómo tocar con una canción de fondo ([MINUS ONE/CENTER CANCEL]) .....	32
Edición de playlists .....	33
Selección del modo de reproducción .....	33
Modificación del orden de las canciones.....	33
Eliminación de la canción.....	33
Ajuste del volumen de cada canción.....	33
Cómo guardar ajustes de playlist en una memoria USB [WRITE]).....	33
<b>Funciones y efectos de performance .34</b>	
<b>Funciones de performance .....</b>	<b>34</b>
Controlador del D Beam .....	34
Asignación de una función al controlador del D Beam .....	34
Palanca de pitch bend y modulación.....	36
Pedal asignable .....	36
<b>Uso de performances predeterminadas ....</b>	<b>36</b>
Selección de una performance ([PERFORM]) .....	36
Utilizando el dial VALUE.....	36
Selección mediante la lista de performances.....	36
Edición de una performance.....	37
Edición de un Tone.....	38
Edición de un Tone en detalle .....	38
Cómo guardar una performance ([WRITE]) .....	39
Otras funciones relacionadas con la performance .....	39
<b>Uso de efectos de reverb, chorus y MFX</b> <b>(multiefectos) ([REVERB]) .....</b>	<b>40</b>
Edición de efectos de reverb, chorus	

y MFX .....	40
<b>Uso del protocolo MIDI .....</b>	<b>42</b>
Canales MIDI .....	42
Parámetros MIDI .....	42
Local Switch .....	42
Utilización del Prelude como módulo de sonido MIDI .....	43
Conexión con un ordenador a través del conector MIDI USB .....	44
Si la conexión con el ordenador es incorrecta.....	44
Configuración del driver USB .....	44
<b>Ajustes de sistema .....</b>	<b>45</b>
Configuración de ajustes de sistema ([MENU]) .....	45
Parámetros de sistema .....	45
Visualización de información acerca del Prelude (pantallas System Version Info).....	47
<b>Uso de memorias USB .....</b>	<b>48</b>
Inicialización de memorias USB (formato de memoria USB).....	48
Cómo guardar datos de usuario en una memoria USB (copia de seguridad).....	48
Carga de datos de usuario guardados en una memoria USB (importación) .....	48
Eliminación de datos de usuario cargados en el Prelude .....	49
Estructura de datos en memoria USB.....	49
Importación de datos guardados en una memoria USB ([USB IMPORT]) .....	49
<b>Acerca de V-LINK.....</b>	<b>50</b>
Modo de empleo de V-LINK ([V-LINK]) .....	50
Ajustes de V-LINK (V-LINK SETUP) .....	50
<b>Apéndices .....</b>	<b>53</b>
Solución de problemas.....	53
Mensajes de error .....	55
Lista de efectos .....	56
Parámetros de MFX (multiefectos) .....	56
Parámetros de chorus.....	82
Parámetros de reverb .....	83
Lista de Tones .....	84
Lista de sets de ritmo .....	92
Chord Intelligence (acordes inteligentes) ..	102
Tabla de implementación MIDI.....	104
Especificaciones .....	105
<b>Índice .....</b>	<b>106</b>

# Descripción del panel

## Panel frontal

### 1. Dial VOLUME

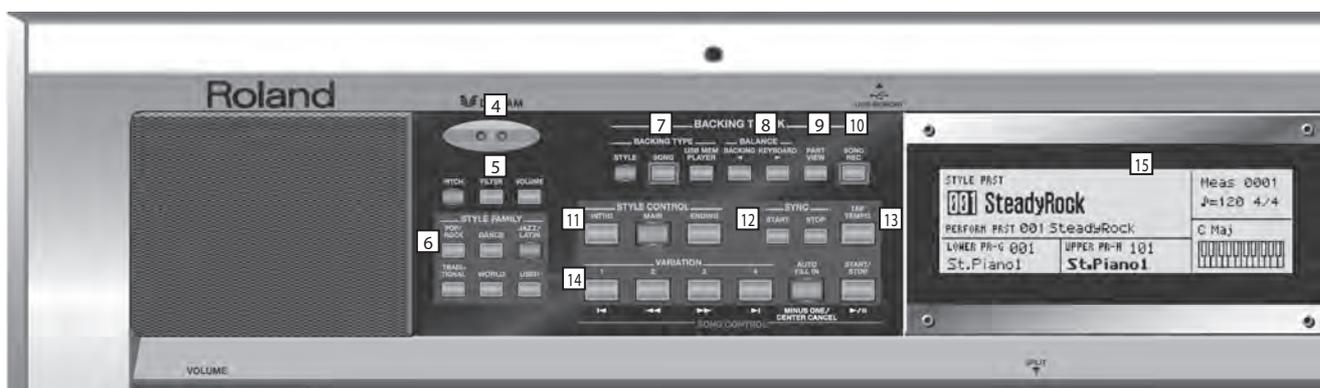
Este dial controla el volumen general del Prelude. Procure no usar volúmenes excesivos, ya que pueden provocar que los altavoces distorsionen algunos sonidos.

### 2. Palanca de pitch bend/modulación

Puede bajar o subir el tono accionando esta palanca hacia la izquierda o la derecha. Empuje la palanca hacia delante para aplicar modulación al sonido (vibrato, normalmente) (p. 36)

### 3. Conectores PHONES 1 y 2

En estas salidas puede conectar dos pares de auriculares opcionales (Roland RH-25, RH-50, RH-200 o RH-300). La conexión de auriculares desactiva los altavoces internos.



### 4. Controlador de D BEAM

Para usar el D BEAM, mueva la mano sobre él (p. 34).

### 5. Botones de control de D BEAM

**PITCH:** cambia el tono de las notas que está tocando. Para ello, mueva la mano hacia arriba y hacia abajo sobre el controlador de D Beam.

**FILTER y VOLUME:** sirven para activar o desactivar el controlador de D Beam o para seleccionar diversas funciones, como Filter o Volume (p. 34).

### 6. Botones STYLE FAMILY

Estos botones permiten seleccionar una de las doce categorías de estilo.

## Sección BACKING TRACK

### 7. Botones BACKING TYPE

Sirven para elegir el tipo de acompañamiento (p. 23).

### 8. Botones BALANCE

Use estos botones para ajustar el balance del volumen entre el acompañamiento y el teclado. (p. 23)

### 9. Botón PART VIEW

Use este botón para ajustar el volumen y otros parámetros de cada parte (p. 24, 27).

### 10. Botón SONG REC

Pulse este botón para grabar una canción (p. 26).

### 11. Botones STYLE CONTROL

Sirven para elegir el patrón de estilo deseado (p. 24).

### 12. Botones SYNC

Sirven para iniciar y detener el estilo. Para ello, toque una nota en la parte izquierda del teclado (p. 25).

### 13. Botón TAP TEMPO

Use este botón para fijar el tempo (p. 23).

### 14. Botones VARIATION [1]-[4], AUTO FILL-IN, START/STOP y SONG CONTROL

El funcionamiento de estos botones depende del botón BACKING TYPE [7] iluminado en cada momento. Si ha seleccionado "STYLE" con los botones BACKING TYPE (7), iniciarán o detendrán el estilo, o bien activarán variaciones (p. 24). Si ha seleccionado "SONG" o "USB MEMORY PLAYER", controlarán la reproducción de la canción como los botones SONG/USB MEMORY PLAYER CONTROL (p. 30, p. 31).

### 15. Pantalla

Muestra diversa información en función de las operaciones realizadas por el usuario.



#### 16. Dial VALUE

Use este dial para editar el valor de los parámetros (ajustes) mostrados en pantalla.

#### Sección EDIT

#### 17. Botones de cursor ([◀][▶][▲][▼])

Use estos botones para mover el cursor por la pantalla.

#### 18. Botones EXIT y ENTER

Se emplean para cancelar (EXIT) o ejecutar (ENTER) comandos en pantallas donde se solicita al usuario que realice este tipo de selecciones.

El botón ENTER también permite acceder a listas de Tones (sonidos), performances, estilos o canciones.

#### 19. Botón MENU

Este botón permite acceder a la pantalla de ajustes de diversos parámetros (p. 45).

#### 20. Botón REVERB

Este botón permite modificar ajustes de efectos (p. 40).

#### 21. Botón WRITE

Pulse este botón para guardar diversos tipos de ajustes (p. 28, 33, 39).

#### 22. Botón NUMERIC

Cuando este botón está iluminado, los botones TONE SELECT (37) permiten introducir valores numéricos (p. 16).

#### Sección KEYBOARD

#### 23. Botón SPLIT

Este botón selecciona el modo dividido, que permite dividir el teclado en dos zonas para tocar sonidos distintos con cada mano (p. 19).

#### 24. Botón DUAL

Con este botón se accede al modo dual del Prelude, que permite tocar con dos capas de Tones juntas (p. 19).

#### 25. Botón KEY TOUCH

Pulse este botón para ajustar la sensibilidad táctil del teclado (p. 21).

#### 26. Botón V-LINK

Este botón permite controlar un equipo de video externo compatible con V-LINK (p. 50).

#### 27. Botones OCTAVE

Use estos botones para subir o bajar el tono del teclado en intervalos de octava (p. 21).

#### 28. Botón TRANSPOSE

Este botón permite transponer el Prelude en intervalos de semitono (p. 21).

#### 29. Botón MELODY INTELL

Pulse este botón para añadir una contramelodía automática (segunda o tercera voz) a los solos o melodías que interprete (p. 22).

#### Sección MODE

#### 30. Botón TONE

Pulse este botón si desea seleccionar o editar un Tone (p. 20). Los Tones editados por el usuario se almacenan en el perfil de performance.

#### 31. Botón PERFORM

Pulse este botón si desea seleccionar o editar una performance (p. 36).

#### 32. Botón ONE TOUCH

Aplica los ajustes de sonido recomendados para el estilo seleccionado en cada momento (p. 26).

#### 33. Botón USB IMPORT

Puede usar una memoria USB para añadir Tones y actualizar el sistema (p. 49).

#### 34. Botones de selección de Tone [PIANO]~[SPECIAL]/[0]~[9]

Use estos botones para seleccionar Tones por categoría (p. 20).

Cuando el botón NUMERIC está iluminado, también puede usar estos botones para introducir valores numéricos (p. 16).

## Panel trasero



### 1. Dial LCD CONTRAST

Ajusta el contraste de la pantalla (p. 16).

### 2. Conectores MIDI OUT/IN

Conecte equipos MIDI a estos conectores (p. 42).

### 3. Jack CONTROL PEDAL

Conecte aquí un conmutador de pedal (Serie DP de Roland, no incluido), un pedal (BOSS FS-5U, no incluido) o un pedal de expresión (Roland EV-5, no incluido) (p. 15, p. 36).

### 4. Jack HOLD PEDAL

Conecte aquí un conmutador de pedal (serie DP de Roland, no incluido) (p. 15).

### 5. Jack EXT INPUT

Conecte un reproductor portátil de audio u otra fuente de sonido a este minijack (p. 15, p. 18).

### 6. Jacks OUTPUT R, L/MONO

El Prelude está dotado del mejor sistema de amplificación desarrollado por Roland para sus teclados arreglistas. Por tanto, es probable que no necesite conectarlo a un sistema externo de amplificación. Estos jacks envían la señal de audio en estéreo al sistema amplificador o mezclador que se haya conectado. Si desea emplear una señal mono, use el jack L (izquierdo) (p. 15).

### 7. Puerto USB MIDI

Use un cable USB para conectar el Prelude con su ordenador mediante este conector (p. 48).

### 8. Puerto USB MEMORY

Conecte aquí una memoria USB y use el Prelude para reproducir archivos (canciones) almacenados en la memoria USB. También puede hacer copias de seguridad en la memoria USB.

### 9. Jack DC IN

Conecte aquí el adaptador de CA incluido (p. 14).

### 10. Interruptor POWER

Este interruptor enciende y apaga el equipo (p. 15).

### 11. Gancho de cable

Úselo para asegurar el cable del adaptador de CA (p. 14).

# Introducción

## Acerca del Prelude

### ¿Qué es una performance? (p. 36)

Una "performance" es un grupo de ajustes que determina el Tono, el estilo, el modo de teclado y otros parámetros.

### ¿Qué es un Tone? (p. 20)

Los sonidos ejecutados en el Prelude se denominan "Tones". Si establecemos la analogía con una orquesta, un Tone corresponde al instrumento tocado por cada uno de los músicos.

En una performance se puede almacenar los ajustes de Tone, como los efectos y los filtros.

### ¿Qué es el acompañamiento? (p. 23)

Este término hace referencia a la función de acompañamiento automático del Prelude.

Existen tres tipos de acompañamiento: puede elegir entre "STYLE", "SONG" y "USB MEMORY PLAYER".

### ¿Qué es un estilo musical? (p. 24)

Un "estilo musical" es una plantilla musical empleada por un acompañamiento. El Prelude contiene una amplia variedad de estilos musicales, como rock, pop, latino y jazz. El usuario puede añadir más estilos mediante una memoria USB (p. 48).

\* El programa "StyleConverter" (incluido) permite crear estilos en un ordenador.

### ¿Qué es una canción? (p. 26)

El Prelude contiene un secuenciador MIDI de 16 pistas que permite grabar la música interpretada por el usuario. Se puede añadir un acompañamiento a la interpretación tocada en el teclado y guardar el resultado como una canción. También se puede importar datos de canciones desde una memoria USB.

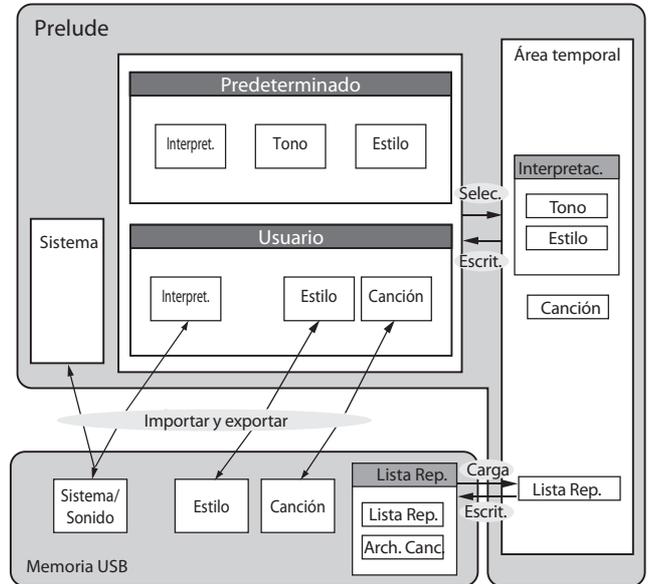
### ¿Qué es un reproductor de memoria USB? (p. 30)

Reproduce archivos de audio o SMF almacenados en una memoria USB.

Puede tocar en el Prelude acompañado por un archivo de audio o SMF.

## Acerca de la memoria

Los ajustes de performance se almacenan en la memoria. Existen tres tipos de memoria: temporal, reescribible y no reescribible.



## Memoria temporal

### Área temporal

Este área almacena los datos de performance que ha seleccionado mediante los botones del panel frontal, y también la playlist (lista de reproducción) editada por el usuario en el Prelude.

El sonido generado al tocar en el Prelude se basa en los datos del área temporal. Al editar una performance, no se modifica directamente los datos de la memoria. En su lugar, se traslada esa información al área temporal, donde es modificada.

Los ajustes realizados en el área temporal no son permanentes, y se perderán al apagar el equipo o seleccionar otra performance. Para conservar los ajustes modificados, es preciso escribirlos en la memoria reescribible.

## Memoria reescribible

### Memoria de sistema

La memoria de sistema almacena ajustes de parámetros de sistema que rigen la configuración de las funciones del Prelude.

\* Algunos ajustes no pueden ser sobrescritos. Si desea más detalles, consulte "Ajustes de sistema no almacenados" (p. 47).

### Memoria de usuario

Normalmente, el usuario guarda los datos que necesita en la memoria de usuario.

Para almacenar una performance o una canción, ejecute el procedimiento Write (p. 28, 39).

### Memoria no reescribible

#### Memoria predeterminada

No es posible volver a escribir los datos de la memoria predeterminada. No obstante, puede trasladar al área temporal los ajustes de performances predeterminadas, modificarlos y luego guardarlos en la memoria reescribible.

### Memoria USB

Puede usar una memoria USB para hacer una copia de seguridad de sus ajustes correspondientes a las siguientes unidades de datos. (p. 48)

- Sonido/Sistema  
Performances de usuario, ajustes de sistema
- Estilo  
Estilos de usuario
- Canción  
Canciones de usuario
- Todos  
Estilo y canción, además de los datos de sonido y sistema enumerados arriba

## Establecimiento de conexiones

#### NOTA

Con el fin de evitar desperfectos en los altavoces y en otros dispositivos, baje siempre el volumen y apague todos los dispositivos antes de realizar conexiones.

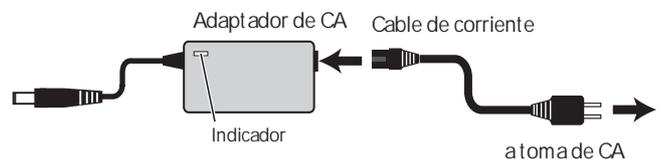
#### NOTA

El volumen del equipo conectado a los jacks de entrada (EXT INPUT) puede resultar muy bajo si emplea cables de conexión con resistencia. En tal caso, emplee cables de conexión sin resistencia.

### Conexión del adaptador de CA

1. **Compruebe que el interruptor [POWER] esté apagado.**
2. **Gire el dial VOLUME completamente a la izquierda para bajar el volumen al mínimo.**
3. **Conecte el cable de corriente incluido al adaptador de CA incluido.**

Cuando conecte el adaptador de CA a la toma eléctrica, el indicador se iluminará.



#### NOTA

Coloque el adaptador de CA de modo que el lado del indicador (ver ilustración) esté orientado hacia arriba y el lado con el texto informativo hacia abajo.

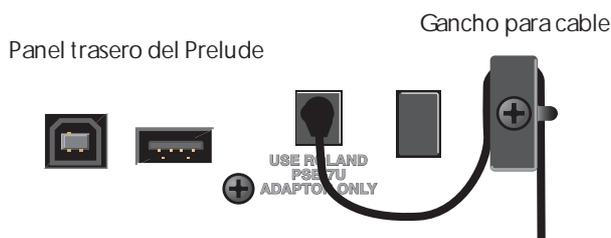
#### NOTA

En función de su región, el adaptador de CA incluido puede diferir del tipo mostrado arriba. En tal caso, omita el paso 3 y prosiga.

4. **Conecte el adaptador de CA al jack DC IN del panel trasero del Prelude y después conecte el adaptador de CA a la toma eléctrica.**

#### NOTA

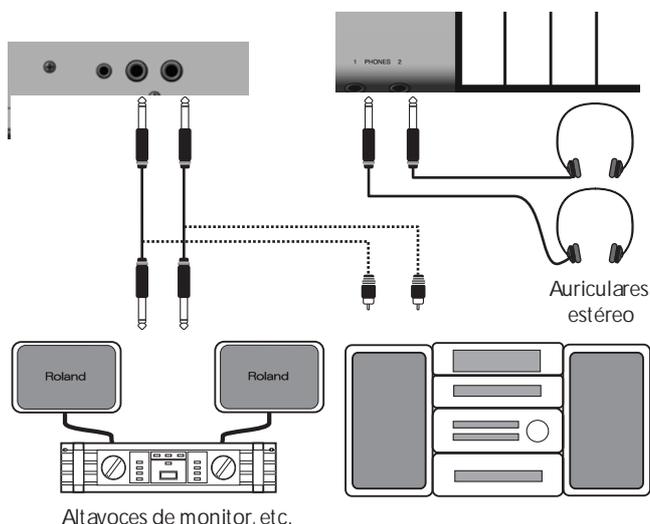
Para evitar la interrupción súbita de la alimentación del equipo (si se tira del cable accidentalmente), y no dañar el adaptador de CA, ancle el cable de corriente mediante el gancho facilitado, como se muestra en la ilustración.



## Conexión de equipos externos

El Prelude incluye un sistema de amplificación interno, pero también admite la conexión de equipos de audio, como monitores, altavoces estéreo o auriculares.

Puede grabar en un equipo de grabación externo su interpretación (o una canción grabada en el Prelude). Conecte los jacks OUTPUT del panel trasero del Prelude con los jacks de entrada del equipo externo.



### NOTA

Los altavoces internos se desactivan al conectar uno o dos pares de auriculares.

## Conexión de un pedal y un conmutador

### NOTA

Antes de conectar un pedal o un conmutador, es preciso apagar el Prelude.

Conecte un conmutador de pedal (Serie DP de Roland, no incluido) al jack HOLD PEDAL, en el panel trasero. Puede usar este conmutador para sostener notas incluso después de levantar las manos del teclado. Conecte un conmutador de pedal (Serie DP de Roland, no incluido), un pedal (Boss FS-5U, no incluido) o un pedal de expresión (Roland EV-5, no incluido) en el jack CONTROL PEDAL del panel trasero para controlar varias funciones de su elección (p. 36).

### NOTA

Utilice exclusivamente el pedal de expresión especificado (EV-5, no incluido). Si conecta otros pedales de expresión, corre el riesgo de provocar daños o averías en el equipo.

## Conexión de un reproductor de audio en el jack EXT INPUT

Puede conectar un reproductor de MP3 u otro equipo de audio al jack EXT INPUT del Prelude y escuchar la reproducción.

### cf.

“Ajustes de entrada para el jack EXT INPUT” (p. 18)

## Encendido y apagado

### Encendido

### NOTA

Una vez realizadas las conexiones (p. 14), encienda los aparatos en el orden indicado. De lo contrario, puede dañar los altavoces u otros aparatos.

1. **Antes de encender el equipo, gire el dial [VOLUME] completamente a la izquierda.**
2. **Pulse el interruptor [POWER], situado en el panel trasero, para encender el equipo.**

### NOTA

Este aparato está equipado con un circuito de protección. Una vez encendido, se precisa un intervalo de varios segundos antes de que funcione con normalidad.

### NOTA

Si el Prelude está conectado a un amplificador de teclado o de audio, encienda primero el Prelude.

3. **Gire el dial [VOLUME] para ajustar el volumen general del Prelude.**

### Apagado

1. **Antes de apagar el equipo, gire el dial [VOLUME] completamente a la izquierda.**
2. **Pulse el interruptor [POWER] para apagar.**

### NOTA

Si el Prelude está conectado a un ampli de teclado o de audio, apague primero el ampli, y después el Prelude.

## Ajuste del contraste de la pantalla (dial [LCD CONTRAST])

1. Gire el dial [LCD CONTRAST], situado en el panel trasero.

## Operación básica

### Modificación de un valor

#### Control del cursor

Cada pantalla o ventana puede mostrar varios parámetros o elementos seleccionables. Para editar el valor de un parámetro, mueva el cursor hasta él. Para seleccionar un elemento, mueva el cursor hasta dicho elemento. Los valores o elementos seleccionados con el cursor quedan resaltados en pantalla.

Mueva el cursor con los botones [◀], [▲], [▼] y [▶] (botones de cursor).

#### Modificación de un valor

Para modificar un valor, use el dial VALUE.

#### Introducción de valores numéricos ([NUMERIC])

Si activa [NUMERIC], podrá usar los botones **TONE SELECT** ([PIANO]–[SPECIAL]) para introducir valores numéricos.

Resulta práctico al seleccionar Tones (p. 20), estilos (p. 25), performances (p. 36) o canciones (p. 29).

1. Use los botones de cursor o [STYLE], [SONG], [TONE] o [PERFORM] para mover el cursor hasta el valor numérico que desee modificar.
2. Pulse [NUMERIC].  
Se iluminarán todos los botones TONE SELECT.
3. Use los botones TONE SELECT para introducir el valor deseado y pulse [ENTER].

## Pantalla principal

La siguiente pantalla, mostrada al encender el aparato, se denomina "Pantalla principal". Es la pantalla de uso más habitual del Prelude.



1. El número y el nombre del estilo o de la canción que se haya seleccionado.
2. El grupo, el número y el nombre de la performance seleccionada.
3. El número y el nombre del Tone seleccionado para la parte inferior.
4. El número y el nombre del Tone seleccionado para la parte superior.
5. El compás, el número de compás y el tempo del estilo o canción.
6. Indicación de acorde.

#### Ventana

Las pantallas de tamaño reducido que se muestran temporalmente encima de las pantallas normales se denominan ventanas. En cada contexto se muestra una ventana diferente. Algunas pantallas permiten realizar ajustes, y otras solicitan al usuario que confirme una operación.



Pulse [EXIT] para cerrar la ventana. Algunas ventanas se cerrarán automáticamente cuando se realice una operación.

## Audición de las canciones de demostración

1. Pulse **[MENU]**.
2. Use **[▲]** **[▼]** para seleccionar "Demo Play" y después pulse **[ENTER]**.
3. Use los botones de cursor para seleccionar la canción que desee escuchar y pulse **[ENTER]**.  
Pulse **[PIANO (0)]** para reproducir todas las canciones de demostración.
4. Pulse **[START/STOP]** para detener la reproducción de las canciones de demostración.
5. Pulse **[EXIT]** para volver a la pantalla principal.

### NOTA

Todos los derechos reservados. El uso no autorizado de este material para fines distintos al disfrute privado y personal constituye una violación de la legislación vigente.

### NOTA

Los datos de la música reproducida no se transmitirán por la salida MIDI OUT.

## Restauración de la configuración de fábrica del Prelude

Puede devolver todos los ajustes del Prelude a su configuración original mediante la función "Factory Reset".

### NOTA

Si la memoria interna del Prelude contiene datos del usuario, se perderán al ejecutar un Factory Reset. Si desea conservarlos, guárdelos en una memoria USB (p. 48).

1. Pulse **[MENU]**.
2. Use **[▲]** **[▼]** para seleccionar "Utility" y después pulse **[ENTER]**.
3. Use los botones de cursor para seleccionar "Factory Reset" y después pulse **[ENTER]**.  
Se mostrará un mensaje de confirmación.
4. Pulse **[ENTER]** para ejecutar la restauración.  
Si pulsa **[EXIT]**, volverá a la pantalla anterior sin realizar la restauración.

5. Apague el equipo y vuelva a encenderlo.

### MEMO

La restauración de los ajustes de fábrica inicializará los ajustes de sistema y de performance de usuario.

## Conservar ciertos ajustes incluso al cambiar de performance (Lock System)

Los ajustes a los que asigne el valor "ON" (como se describe abajo) no se modificarán incluso si selecciona otra performance.

### Selección de ajustes para su bloqueo

1. Pulse el botón **[MENU]** y seleccione "System".
2. Confirme su elección pulsando **[ENTER]**.
3. Pulse varias veces el botón **[▶]** hasta que se muestre la página "System Lock".
4. Use **[▲]** **[▼]** para seleccionar el parámetro y gire el dial **VALUE** para seleccionar el valor.

Parámetro	Explicación	Valor
<b>Style</b>	No se modificará el estilo al cambiar de performance.	OFF, ON
<b>Tone</b>	No se modificará el Tone al cambiar de performance.	OFF, ON
<b>Style Tempo</b>	No se modificará el tempo del estilo al cambiar de performance.	OFF, ON
<b>Transpose</b>	No se modificará el ajuste de transposición (p. 21) al cambiar de performance.	OFF, ON

5. Pulse **[EXIT]**.

Se mostrará el mensaje "System Write Completed" (escritura de sistema completada).

### MEMO

Estos ajustes constituyen parámetros de sistema (p. 45).

## Ajustes de entrada para el jack EXT INPUT

Aquí puede especificar si se empleará el sonido del jack EXT INPUT (p. 15).

También puede indicar si la función Center Cancel se aplicará al sonido del jack EXT INPUT.

### NOTA

El volumen del equipo conectado a los jacks EXT INPUT puede resultar muy bajo si emplea cables de conexión con resistencia. En tal caso, emplee cables de conexión sin resistencia.

### TÉRMINO

La función **Center Cancel** minimiza el volumen de reproducción del sonido que se escuchará desde el centro del panorama (es decir, la voz o el instrumento de la melodía).

1. Pulse **[MENU]**.
2. Use **[▲]** **[▼]** para seleccionar "Ext Input Setting" y después pulse **[ENTER]**.
3. Use **[▲]** **[▼]** para seleccionar el elemento que desee modificar.

Parám.	Explicación	Valor
<b>Entrada externa</b>	Activa (ON) o desactiva (OFF) el jack EXT INPUT.	OFF, ON
<b>Función Center Cancel</b>	Especifica si la función Center Cancel se aplicará al sonido procedente del jack EXT INPUT (ON) o no (OFF).	OFF, ON

4. Gire el dial **VALUE** para definir el valor.
5. Cuando haya terminado, pulse **[EXIT]**.

### NOTA

Los ajustes "External Input" y "Center Cancel" no se pueden guardar en programas de usuario ni en la memoria de sistema. Cada vez que enciende el Prelude, "External Input" se define por defecto como "On", y Center Cancel como "Off".

# Funciones del modo de teclado

## Tocar sonidos con el teclado (Keyboard Mode)

Al encender el equipo, el Prelude permite usar el teclado entero para reproducir sonidos de piano. El teclado del Prelude puede operar en uno de los siguientes tres modos.

<b>SINGLE</b>	Todo el teclado ejecuta un solo Tone.
<b>SPLIT</b>	La zona del teclado situada a la izquierda del punto de división se convierte en la parte inferior, mientras que la zona situada a la derecha representa la parte superior. Cada parte ejecuta un Tone distinto.
<b>DUAL</b>	Todo el teclado ejecuta dos Tones simultáneamente, asignados a las partes superior e inferior.

### MEMO

Si BACKING TYPE [STYLE] está activado, la zona de la izquierda del teclado (parte inferior) se utiliza para tocar acordes (p. 24).

### TÉRMINO

Independientemente de los ajustes vigentes, puede seleccionar fácilmente el modo de Tone único seleccionando el modo de piano, descrito abajo.

## Uso del modo de Tone único

Si [SPLIT] y [DUAL] están desactivados, el teclado estará en modo de Tone único, lo que significa que el teclado entero ejecutará un mismo sonido.

Al encender el equipo, el Prelude estará en este modo.

## Uso del modo de piano

Independientemente del modo de teclado seleccionado, puede usar la siguiente operación para activar la función "Piano Mode".

Esto aplicará los ajustes oportunos para tocar el piano en el Prelude. Todo el teclado ejecutará sonidos de piano.

1. **Pulse [SPLIT] y [DUAL] (PIANO MODE) simultáneamente.**

## Uso del modo dividido ([SPLIT])

Cuando el teclado se separa en dos secciones, izquierda y derecha, se utiliza el término "dividido". La tecla que marca la frontera entre partes se denomina "punto de división". En modo dividido, el sonido ejecutado en el lado derecho se denomina "Tone superior", mientras que el del lado izquierdo es el "Tone inferior". La tecla del punto de división forma parte de la sección superior. Por defecto, el punto de división se encuentra en la tecla "C4".

1. **Pulse el botón [SPLIT] para iluminarlo.**  
El Tone seleccionado en modo de Tone único corresponderá a la parte superior.
2. **Use [◀] [▶] para seleccionar la parte superior o inferior si desea asignarle otro Tone.**
3. **Para salir del modo dividido, vuelva a pulsar [SPLIT] de modo que su luz se apague.**

### MEMO

En modo dividido, se aplican automáticamente los ajustes de octava más adecuados para cada Tone.

## Cambio del punto de división

1. **Pulse el botón [SPLIT] durante unos dos segundos.**  
Se mostrará la pantalla de ajuste de punto de división.
2. **Ajuste el punto de división girando el dial VALUE.**
3. **Cuando haya terminado, pulse [EXIT].**

### TÉRMINO

También puede modificar el punto de división manteniendo pulsado [SPLIT] y tocando la tecla deseada.

### NOTA

La nota más grave válida para el punto de división es "C#2". La pantalla no muestra notas más graves.

## Uso del modo dual ([DUAL])

"Dual" es el modo en que los Tones se superponen en capas, de modo que suenan juntos.

En modo Dual, un Tone se llama "superior"; y el otro, "inferior".

1. **Pulse el botón [DUAL] para iluminarlo.**  
El Tone seleccionado en modo de Tone único corresponderá a la parte superior.
2. **Use [◀] [▶] para seleccionar la parte superior o inferior si desea asignarle otro Tone.**

3. Para salir del modo Dual, vuelva a pulsar [DUAL] de modo que su luz se apague.

## Selección de un Tone ([TONE])

El Prelude incluye más de 1.000 Tones, utilizables en los tres modos de teclado (Tone único, dividido y dual). En modo dividido o dual, puede mover el cursor con sus botones de control hasta el número del Tone superior o inferior y seleccionar un Tone diferente para cada modo.

### Utilizando el dial VALUE

1. Pulse el botón [TONE] para iluminarlo.
2. Use [◀] [▶] para seleccionar la parte superior o inferior.
3. Gire el dial VALUE para recorrer los Tones de uno en uno.  
Puede usar los botones TONE SELECT ([PIANO]–[SPECIAL]) para seleccionar los Tones por categoría.

#### MEMO

Si el cursor de la pantalla está sobre el número de Tone, también puede realizar su selección activando la opción [NUMERIC]. En este caso, use los botones TONE SELECT para introducir un número de Tone y pulse [ENTER].

### Selección mediante la lista de Tones

1. En la pantalla principal, use los botones de cursor para moverlo hasta el número de Tone.
2. Pulse [ENTER].
3. Use [▲] [▼] o el dial VALUE para seleccionar un Tone.  
Use los botones TONE SELECT ([PIANO]–[SPECIAL]) para seleccionar los Tones por categoría.
4. Pulse [ENTER] para fijar el Tone.  
Si pulsa [EXIT] sin pulsar [ENTER], se cerrará la lista sin modificar el Tone actual.

#### MEMO

Puede usar [◀] [▶] para seleccionar una subcategoría dentro de la categoría seleccionada.

#### MEMO

Puede editar el Tone seleccionado y guardarlo en la performance. Consulte "Edición de un Tone" (p. 38) y "Cómo guardar una performance ([WRITE])" (p. 39).

## Cómo cambiar a una escala árabe u otro temperamento

Como alternativa al temperamento habitual occidental, puede usar otros temperamentos ajustando la altura de cada nota (por ejemplo, temperamentos orientales o barrocos). Puede ajustar selectivamente la altura de cada nota (C [do], C# [do#], D [re], Eb [mib], E [mi], F [fa], F# [fa#], G [sol], Ab [la b], A [la], Bb [si b], B [si]).

1. Mantenga pulsado el botón [TRANPOSE] y pulse el botón [KEY TOUCH].  
Se mostrará la ventana Key Scale.
2. Use los botones de cursor para seleccionar un elemento y el dial VALUE para modificar su valor.

Parám.	Explicación	Valor
<b>Preset Equal</b>	Afinación igual: divide la octava en 12 partes uniformes. Es el temperamento más común en la música occidental.	Pulse [ENTER].
<b>Preset Arabic</b>	Escala árabe: mi y si están un cuarto de tono más bajos, y do #, fa # y sol # están un cuarto de tono más altos que en el temperamento igual. Los intervalos entre sol y si, do y mi, fa y sol #, si b c #, y mi b y fa # tienen un intervalo de 3ª natural entre una tercera mayor y una tercera menor. En el Prelude, puede usar este temperamento en las claves de sol, do y fa.	Pulse [ENTER].
<b>Lower Sw</b>	Use la escala de la clave para la parte inferior.	OFF, ON
<b>Upper Sw</b>	Use la escala de la clave para la parte superior.	OFF, ON
<b>Style Sw</b>	Use la escala de la clave para la parte del estilo.	OFF, ON
<b>C</b>	Escala en clave de do	-64–+63
<b>C#</b>	Escala en clave de do sostenido	-64–+63
<b>D</b>	Escala en clave de re	-64–+63
<b>Eb</b>	Escala en clave de mi bemol	-64–+63
<b>E</b>	Escala en clave de mi	-64–+63
<b>F</b>	Escala en clave de fa	-64–+63
<b>F#</b>	Escala en clave de fa sostenido	-64–+63

Parám.	Explicación	Valor
<b>G</b>	Escala en clave de sol	-64+63
<b>G#</b>	Escala en clave de sol sostenido	-64+63
<b>A</b>	Escala en clave de la	-64+63
<b>Bb</b>	Escala en clave de si bemol	-64+63
<b>B</b>	Escala en clave de si	-64+63

3. Cuando haya terminado, pulse [EXIT] una vez para cerrar la ventana.

## Cambiar el tacto del teclado ([KEY TOUCH])

Este ajuste determina cómo afecta al volumen la fuerza ejercida al tocar (sensibilidad a la velocidad).

### TÉRMINO

La **velocidad** (fuerza ejercida sobre el teclado) puede afectar al volumen o al timbre de un sonido.

1. **Pulse el botón [KEY TOUCH] para iluminarlo.**  
Se mostrará la ventana Key Touch.
2. **Use los botones de cursor para seleccionar un elemento y el dial VALUE para modificar su valor.**

Parám.	Valor	Explicación
<b>Curve</b>	LIGHT	Seleccione este ajuste si no desea que los cambios en la velocidad supongan grandes cambios de volumen.
	MEDIUM	Sensibilidad media a la velocidad. El teclado responde ante cambios de velocidad, pero el volumen máximo se puede obtener más fácilmente que con el valor "HEAVY".
	HEAVY	Este ajuste ofrece la máxima expresividad. Incluso variaciones leves en la fuerza ejercida sobre la tecla producirán cambios audibles. Sin embargo, es preciso tocar muy fuerte para conseguir el máximo volumen.
	FIXED	Elija este valor para que todas las notas tocadas al teclado tengan la misma velocidad.
<b>Value</b>	1-127	Especifica el volumen si "Curve" está definido como "FIXED".

3. Cuando haya terminado, pulse [KEY TOUCH] de nuevo (o [EXIT]) para cerrar la ventana.

### MEMO

Si desea conservar este ajuste, pulse [WRITE] para almacenarlo en la performance (p. 39).

## Modificación de la afinación del teclado en pasos de octava (botones OCTAVE)

Puede modificar la afinación del tono en intervalos de octava. El cambio máximo es de 4 octavas, tanto hacia arriba como hacia abajo.

1. **Pulse OCTAVE [◀] o [▶].**  
Se abre la ventana Octave Shift. Unos segundos después de soltar el botón, se cerrará.
2. **Mantenga pulsado OCTAVE [◀] o [▶] y use los botones de cursor [◀] [▶] para seleccionar la parte cuya octava desea modificar.**
3. **Use OCTAVE [◀] [▶] para cambiar la octava.**

## Transposición de sonidos del teclado y canciones en reproducción (TRANSPOSE)

La función Transpose permite transponer la performance sin modificar las notas tocadas. También sirve para reproducir una canción en una clave diferente.

1. **Pulse [TRANSPOSE].**  
Se abre la ventana Transpose durante unos segundos.
2. **Manteniendo pulsado [TRANSPOSE], use [▲] [▼] para seleccionar el elemento cuyo ajuste desee modificar.**

Parám.	Explicación	Valor
<b>Song Trans</b>	Se realizará la transposición de la reproducción de canciones grabadas con el Prelude o importadas de otros equipos, así como de datos SMF (29, p. 31).	OFF, ON

Parám.	Explicación	Valor
<b>KBD Trans</b>	Se realizará la transposición del sonido del teclado.	OFF, ON
<b>C</b> →	El tono transpuesto (-5~+6 semitonos)	F#, G, G#, A, Bb, B, C, C#, D, Eb, E, F

**NOTA**

Los datos de audio no se pueden transponer.

3. Mantenga pulsado [TRANPOSE] y use el dial VALUE para especificar el valor deseado.

[TRANPOSE] se iluminará si el ajuste es distinto de C (do).

**CONSEJO**

Mantenga pulsado [TRANPOSE] y use OCTAVE [◀] [▶] para cambiar el valor de transposición, independientemente de la ubicación del cursor.

## Cómo añadir armonía al Tone superior (MELODY INTELL)

Con un estilo musical activo (p. 24), se añaden de forma automática armonías adecuadas para las notas tocadas en la parte superior (función "Melody Intelligence"). Las armonías automáticas se basan en los acordes tocados en la sección inferior. Esta función estará activa siempre que el botón [MELODY INTELL] esté iluminado.

**NOTA**

La función Melody Intelligence solo está disponible si el botón [STYLE] está iluminado.

**Selección del tipo de armonía.**

1. Pulse el botón [MELODY INTELL] para iluminarlo. Al tocar en la parte superior, se añaden armonías.
2. Mantenga pulsado [MELODY INTELL] y gire el dial VALUE para elegir el tipo de Melody Intelligence.

Parám.	Valor
<b>Tipo</b>	DUET, ORGAN, COMBO, STRINGS, CHOIR, BLOCK, BIG BAND, COUNTRY, TRADITIONAL, BROADWAY, GOSPEL, ROMANCE, LATIN, COUNTRY GUITAR, COUNTRY BALLAD, WALTZ ORGAN, OCTAVE TYPE 1, OCTAVE TYPE 2

3. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla principal.
4. Para desactivar Melody Intelligence, pulse [MELODY INTELL] de modo que quede apagado.

## Uso del metrónomo

Se recomienda usar el metrónomo para practicar canciones nuevas.

1. Pulse [MENU].
2. Use [▲] [▼] para seleccionar "System" y después pulse [ENTER].
3. Use [◀] [▶] para seleccionar la página "METRONOME", y [▲] [▼] para seleccionar un parámetro.
4. Gire el dial VALUE para seleccionar el valor.

Parámetro	Valor	Explicación
<b>Metronome Switch</b>	OFF, ON	Activa y desactiva el metrónomo.
<b>Metronome Mode</b>	Especifica el funcionamiento del metrónomo.	
	ALWAYS	El metrónomo sonará siempre que esté activado.
	REC	El metrónomo solo sonará cuando se esté grabando una canción (p. 26).
	PLAY	El metrónomo sonará cuando el usuario esté ejecutando un estilo y cuando esté ejecutando una canción (p. 24, p. 29).
<b>Metronome Level</b>	LOW, MEDIUM, HIGH	Ajusta el volumen del metrónomo. El volumen del metrónomo será bajo con "Low" y fuerte con "High".

5. Cuando haya terminado, pulse [EXIT]. Este ajuste se guarda en la memoria de sistema.

## Otras funciones

**cf.** →

- "Funciones y efectos de performance" (p. 34)
- "Edición de un Tone" (p. 38)
- "Master Tune" (p. 45)
- "System Trans-pose\*" (p. 45)

# Funciones de pista de acompañamiento

## Selección de tipos de acompañamiento (Style/Song/USB Memory Player)

El Prelude ofrece tres tipos de acompañamiento musical. Para cambiar de tipo, use **BACKING TYPE [STYLE]**, **[SONG]** y **[USB MEMORY PLAYER]**.

### [STYLE] (p. 24)

Este acompañamiento emplea los Estilos Musicales. La función Prelude Style genera automáticamente un acompañamiento con múltiples instrumentos; solo hay que elegir una variedad de Estilo Musical (Style) y especificar un acorde con la mano izquierda. También puede elegir Variaciones para modificar el acompañamiento más allá de los 3 tipos de acompañamiento (Intro, Main y Ending).

### Cómo usar solo la parte de batería de un estilo como acompañamiento

Si desactiva **BACKING TYPE [STYLE]**, **[SONG]** y **[USB MEMORY PLAYER]**, solo se escuchará la parte de batería del estilo activo. Al igual que con **[STYLE]** activado, podrá usar los botones **STYLE CONTROL** y **VARIATION** para elegir distintas variaciones.

### [SONG] (p. 26)

La función de grabación permite registrar interpretaciones del usuario en el Prelude. Como incluye un secuenciador de 16 pistas, puede emplear la grabación multipista para componer una canción, grabando un sonido diferente en cada pista. También puede usar sus propias canciones de acompañamiento para sus interpretaciones al teclado. Puede reproducir datos SMF en canciones de usuario.

### [USB MEMORY PLAYER] (p. 30)

Permite reproducir archivos de audio o datos SMF almacenados en una memoria USB. Puede emplear esta reproducción como acompañamiento para su interpretación al teclado.

## Ajuste del balance del volumen entre el acompañamiento y el teclado (botones BALANCE)

Use **BALANCE [BACKING]** y **[KEYBOARD]** para ajustar el balance del volumen entre acompañamiento y teclado.

Presione **BALANCE [BACKING]** y **[KEYBOARD]** simultáneamente para restaurar el balance original.

Si modifica el balance del volumen, se iluminará el botón correspondiente al volumen más alto.

### NOTA

Este ajuste no es almacenable.

## Ajuste del tempo ([TAP TEMPO])

### NOTA

No se puede ajustar el tempo de los datos de audio.

1. Pulse **[TAP TEMPO]** tres o más veces siguiendo el tempo deseado.

Se muestra la ventana de ajuste del tempo, especificado por el intervalo empleado al pulsar el botón.

### CONSEJO

También puede seleccionar el tempo pulsando **[TAP TEMPO]** para acceder a la ventana de ajuste del tempo y usando los botones de cursor y el dial **VALUE**. Pulse **[EXIT]** para cerrar la ventana de ajuste del tempo.

## Uso del metrónomo

1. Pulse **[TAP TEMPO]**.

Se muestra la ventana de ajuste del tempo.

2. Use los botones de cursor para mover el cursor hasta "Metronome" y el dial **VALUE** para activarlo.

El metrónomo comenzará a sonar en cuanto lo active. Su funcionamiento dependerá del modo seleccionado ("Always", "REC" o "Play").

3. Para detener el metrónomo, desactive "Metronome".

4. Pulse **[EXIT]** para volver a la pantalla principal.

### MEMO

Si desea información sobre el volumen y otros ajustes del metrónomo, consulte "Uso del metrónomo" (p. 22).

## Estilo (tocar con acompañamiento)

### Reproducción de un estilo ([STYLE])

1. Pulse el botón [STYLE] para iluminarlo.

#### MEMO

En este momento, el punto de división del teclado estará fijado en "C4" (el ajuste por defecto).

#### CONSEJO

Mantenga pulsado el botón [SPLIT] durante unos dos segundos para abrir la pantalla de ajuste del punto de división. Si desea modificar el punto de división, use el dial VALUE. Cuando haya terminado, pulse [EXIT].

2. Pulse [START/STOP] para iniciar la ejecución de la batería.

#### MEMO

Si no usa la parte inferior del teclado (área Lower Part) para tocar acordes, solo se escuchará el patrón de batería del estilo.

3. Use la mano izquierda para tocar un acorde (o una nota suelta).

Use la mano izquierda para tocar el acorde de acompañamiento, y la mano derecha para la melodía.

4. Si toca un acorde diferente (o nota suelta), variará el acorde de acompañamiento.

#### MEMO

El nombre del acorde se muestra en la zona de la pantalla dedicada a acordes de acompañamiento.

5. Use los botones STYLE CONTROL para seleccionar un patrón diferente para el estilo activo.

[INTRO]	Un patrón de acompañamiento adecuado para una introducción.
[MAIN]	Se trata del patrón de acompañamiento principal de la canción.
[ENDING]	Un patrón de acompañamiento adecuado para un final.

#### CONSEJO

Si [STYLE] está apagado, al pulsar [START/STOP] se inicia la ejecución de la batería.

### Modificación de variaciones

Pulse los botones VARIATION para modificar el tipo de conjunto instrumental que ejecutará el acompañamiento. El botón pulsado parpadeará hasta que se active el nuevo patrón (entonces el botón se iluminará de forma continua).

El botón VARIATION [1] produce el arreglo más simple, mientras que VARIATION [4] genera el arreglo más elaborado.

En el caso de introducciones y finales, el botón VARIATION [1] es la opción más breve y sencilla.

#### Uso de la función Auto Fill-in

Si la función [AUTO FILL-IN] está activada (botón iluminado), se ejecutará un relleno al cambiar de variación de acompañamiento. El relleno introducido entre el patrón actual de variación y el siguiente depende del punto de partida.

#### TÉRMINO

¿Qué es un "relleno"? Es una breve frase improvisada que se inserta entre dos compases. El Prelude toca de forma automática una frase adecuada para el estilo activo.

### Interrupción de un estilo

1. Pulse [START/STOP] de nuevo para detener el acompañamiento.

#### CONSEJO

Si pulsa [ENDING] en lugar de [START/STOP], se ejecuta la frase de final y después se detiene el acompañamiento.

### Ajuste del balance de partes ([PART VIEW])

Si [STYLE] esté activado, o si todos los botones BACKING TYPE están apagados, puede pulsar [PART VIEW] para acceder a la pantalla PERFORM MIXER.

En la pantalla PERFORM MIXER puede ajustar el volumen de cada parte del estilo. También puede enmudecer o reproducir en modo solista una parte concreta.

1. Con [STYLE] activado, pulse [PART VIEW].

Se muestra la pantalla PERFORM MIXER.

2. Use [◀] [▶] para seleccionar la parte que desee ajustar, y [▲] [▼] para seleccionar el elemento en cuestión.

Pantalla	Parte
LWR	LOWER (inferior)
UPR	UPPER (superior)
ADR	Batería de acompañamiento
ABS	Bajo de acompañamiento
AC1-AC6	Acompañamiento 1-6

Parám.	Valor	Explicación
<b>LEVEL</b>	0–127	Ajusta el volumen de la parte.
<b>MUTE</b>	OFF, ON	Especifica si se enmudecerá el sonido (ON) o no (OFF).
<b>SOLO</b>	OFF, ON	Especifica si la parte se escuchará en modo solista (ON) o no (OFF).

3. Para salir de la pantalla **PERFORM MIXER**, pulse **[EXIT]** o apague **[PART VIEW]**.

### Sincronización de inicio y parada (botones SYNC)

Si la función **SYNC [START]** está activada (botón iluminado), el acompañamiento comenzará en cuanto toque una nota en la parte izquierda del punto de división (es decir, en la parte inferior).

Si la función **SYNC [STOP]** está activada (botón iluminado), el acompañamiento se detendrá en cuanto levante la mano de la parte inferior del teclado. Esta opción es muy útil para canciones con interludios (uno o más tiempos de silencio).

Para cancelar este ajuste, apague el botón.

### Cómo guardar los ajustes seleccionados en una performance

Consulte "Cómo guardar una performance ([WRITE])" (p. 39).

### Selección de un estilo musical

La memoria Style está organizada de la siguiente manera.

Tipo	Explicación
<b>PRST</b> (preset)	Corresponde a los estilos integrados en el Prelude. No se pueden sobrescribir.
<b>USER</b>	Aquí están los datos creados por el usuario en un PC, guardados en una memoria USB y cargados en el Prelude (p. 48).

### Selección de un estilo

#### Utilizando el dial VALUE

1. Pulse el botón **[STYLE]** para iluminarlo.
2. Use los botones **STYLE FAMILY** para seleccionar el estilo por género.  
Al pulsar un botón **STYLE FAMILY**, se muestra en pantalla el nombre del primer estilo de ese género.

Si ha importado estilos desde una memoria USB, puede pulsar **[USER]** para elegir un estilo de usuario.

3. Gire el dial **VALUE** para recorrer los estilos.

#### MEMO

Si el cursor de la pantalla está sobre el número de estilo, también puede realizar su selección activando la opción **[NUMERIC]**. En este caso, use los botones **TONE SELECT** para introducir un número de estilo y pulse **[ENTER]**.

#### Selección mediante la lista de estilos

1. En la pantalla principal, use los botones del cursor para moverlo hasta el número de estilo.
2. Pulse **[ENTER]**.
3. Use **[◀]** **[▶]** para seleccionar un género de estilos.  
Para seleccionar un estilo de usuario, seleccione "USER" o pulse **[USER]**.
4. Use **[▲]** **[▼]** o el dial **VALUE** para seleccionar un estilo.
5. Pulse **[ENTER]** para fijar el estilo.  
Si pulsa **[EXIT]** sin pulsar **[ENTER]**, se cerrará la lista sin modificar la selección de estilo actual.

### Incorporación de estilos de usuario (con importación desde memoria USB)

Puede importar en el Prelude datos de estilo almacenados en una memoria USB. Antes de proseguir, debe guardar en una memoria USB los datos de estilo que ha creado en un ordenador mediante el programa "StyleConverter" (incluido). Si desea más detalles, consulte "Carga de datos de usuario guardados en una memoria USB (importación)" (p. 48).

### Eliminación de un estilo de usuario

Siga estos pasos para eliminar un estilo concreto o todos los estilos guardados en la memoria de estilos de usuario.

1. Pulse **[MENU]**.
2. Use **[▲]** **[▼]** para seleccionar "Utility" y después pulse **[ENTER]**.
3. Use los botones del cursor para seleccionar "Delete" y después pulse **[ENTER]**.
4. Use los botones del cursor para seleccionar "Style" (un estilo) o "All Styles" (todos) y después pulse **[ENTER]**.
5. Si en el paso 4 ha seleccionado "Style", use el dial **VALUE** o **[▲]** **[▼]** para seleccionar el estilo que desee eliminar, y después pulse **[ENTER]**.  
Se muestra una ventana de confirmación.

## 6. Pulse [ENTER] para eliminar el estilo (o estilos).

Si pulsa [EXIT], volverá a la pantalla anterior sin realizar la eliminación.

## Copia de seguridad de estilos de usuario (con exportación a memoria USB)

Si desea más detalles, consulte "Cómo guardar datos de usuario en una memoria USB (copia de seguridad)" (p. 48).

## Uso del sonido recomendado para un estilo ([ONE TOUCH])

Si la función [STYLE] está activada, al pulsar [ONE TOUCH] (botón iluminado) se asignarán los Tones superior e inferior más adecuados para el estilo activo. Esta función se denomina "One Touch".

Si la función [ONE TOUCH] está activada al cambiar de estilo, los Tones del teclado también serán sustituidos por los más adecuados para el nuevo estilo seleccionado.

Para desactivar la función One Touch, pulse [ONE TOUCH] (botón apagado).

### MEMO

El modo del teclado (p. 19) cambiará en función del estilo.

### MEMO

Al cambiar de estilo con la función [ONE TOUCH] activada no se modifica el punto de división (p. 19).

### NOTA

La función One Touch solo está disponible si se ha seleccionado un estilo preset.

### NOTA

No puede modificar los Tones asignados a cada estilo mediante la función One Touch.

## Otras funciones relacionadas con los estilos musicales

### cf. ➔

"Uso del modo dividido ([SPLIT])" (p. 19)

"Selección de un Tone ([TONE])" (p. 20)

"Cómo añadir armonía al Tone superior (MELODY INTELL)" (p. 22)

"Uso de performances predeterminadas" (p. 36)

"Chord Mode" (p. 37)

"Backing Hold" (p. 37)

"Bass Inver-sion" (p. 37)

"Pedal Assign" (p. 45)

"Cómo guardar datos de usuario en una memoria USB (copia de seguridad)" (p. 48)

"Carga de datos de usuario guardados en una memoria USB (importación)" (p. 48)

## Canción

## Grabación de una canción ([SONG REC])

Puede usar el grabador de 16 pistas del Prelude para grabar sus propias interpretaciones.

Se puede grabar la interpretación al teclado mientras se escucha un acompañamiento, y luego escuchar la reproducción de la interpretación grabada.

### NOTA

Las interpretaciones grabadas se eliminan al seleccionar otra canción o al apagar el equipo. Si quiere conservar la canción, debe guardarla (p. 28).

El Prelude ofrece dos métodos para grabar canciones.

- Consulte "Grabación en la pantalla principal" (p. 26).
- Consulte "Grabación de una parte específica (SONG TRACK)" (p. 27).

### CONSEJO

Los ajustes del estilo guardado en la performance activa determinan los ajustes de la canción (por ejemplo, tempo y compás). Probablemente le resulte más práctico seleccionar en primer lugar el estilo y los Tones que desee usar (p. 36). Si está tocando sin emplear estilos, puede elegir el tempo y el compás de la canción en la pantalla SONG TRACK (p. 27).

## Grabación en la pantalla principal

Si también desea grabar la reproducción del estilo, active [STYLE]. La grabación se iniciará o detendrá en el instante en que inicie o detenga el estilo.

Si desea grabar solo la interpretación al teclado sin ejecutar un estilo, active [SONG].

Si tanto [STYLE] como [SONG] están desactivados, el patrón rítmico del estilo seleccionado mediante los botones STYLE FAMILY se grabará junto a la interpretación al teclado.

### MEMO

Si desea grabar su interpretación después de seleccionar una canción interna, importada desde una memoria USB, consulte "Regrabación de una interpretación" (p. 28). Para grabar una canción, use la operación de inicialización de canción. Consulte "Grabación de una parte específica (SONG TRACK)" (p. 27). El siguiente procedimiento permite grabar interpretaciones de usuario.

1. **Seleccione la performance que desea emplear (p. 36).**
2. **Pulse [SONG REC].**  
[SONG REC] comenzará a parpadear.
3. **Pulse [▶/||] para iniciar la grabación.**

Incluso sin pulsar [▶/||], la grabación comienza al tocar en el teclado...

- (1) si el botón [SYNC START] está iluminado, o...
- (2) si el usuario toca en la parte inferior o superior y el parámetro "Count-In" (claqueta de entrada) está definido como "WAIT NOTE" (p. 28).

**4. Toque la canción.**

**5. Pulse [▶/||] para detener la grabación.**

Al detener la grabación, se muestra la pantalla SONG TRACK. Para seguir grabando, prosiga con el paso 7 y siguientes de "Grabación de una parte específica (SONG TRACK)" (abajo), o con el paso 3 y siguientes de "Regrabación de una interpretación" (p. 28).  
Pulse [EXIT] para volver a la pantalla principal.

**NOTA**

Los MFX (multiefectos) (p. 40) solo se aplicarán a la interpretación en tiempo real de la parte (superior o inferior) tocada por el usuario. Tenga en cuenta que no se aplicarán a los datos de la canción grabada.

**MEMO**

Las interpretaciones grabadas usando un estilo se registran en las partes 1-16 de la siguiente manera.

Pista	Nombre de parte	Pista	Nombre de parte
1	Accomp 1	9	Accomp 6
2	Accomp bass	10	Accomp drums
3	Accomp 2	11	Lower Part
4	Upper Part	12	
5	Accomp 3	13	
6		14	
7	Accomp 4	15	Melody Intell.
8	Accomp 5	16	

**MEMO**

Puede especificar si el metrónomo debe sonar durante la grabación. Consulte "Uso del metrónomo" (p. 22).

**Grabación de una parte específica (SONG TRACK)**

En la pantalla SONG TRACK, puede especificar la parte que desea grabar. En cada parte se graba una interpretación empleando un Tone.

**NOTA**

Si está grabando una parte específica, al grabar con un estilo es posible que la grabación incluya la performance generada por el estilo, en función de la parte que haya seleccionado. Si se dispone a grabar una parte específica, le recomendamos que lo haga sin usar estilos.

**NOTA**

Los MFX (p. 40) solo se aplicarán a la interpretación en tiempo real de la parte (superior o inferior) tocada por el usuario. Tenga en cuenta que no se aplicarán a los datos de la canción grabada.

**MEMO**

Si [SONG] está activado, pulse [PART VIEW] repetidamente para recorrer la secuencia Pantalla principal → SONG TRACK → PERFORM MIXER (p. 24) → Pantalla principal.

1. **Pulse el botón [SONG] para iluminarlo.**
2. **Pulse el botón [PART VIEW] para iluminarlo.**  
Se muestra la pantalla SONG TRACK.

**Inicialización de una canción**

3. **Use los botones del cursor para seleccionar el icono INIT y después pulse [ENTER].**  
Se muestra la ventana Song Initialize.
4. **Si es preciso, especifique el tempo y el compás de la canción mediante los botones de cursor y el dial VALUE.**
5. **Use los botones de cursor para seleccionar de nuevo el icono INIT y después pulse [ENTER].**  
Se muestra una ventana de confirmación.
6. **Pulse [ENTER].**  
Pulse [EXIT] dos veces en lugar de [ENTER] para cerrar la ventana Song Initialize sin inicializar la canción.  
Se muestra la pantalla SONG TRACK.
7. **Use los botones de cursor para seleccionar un elemento y gire el dial VALUE para ajustarlo.**

Elem.	Explicación	Valor
<b>Part</b>	Parte para grabar	1-16
<b>Tone</b>	El número de Tone para cada parte	
<b>Mute</b>	Ajuste Mute On (sin sonido) u Off (con sonido) para cada parte	
<b>Solo</b>	Ajuste Solo On (solo suena esta parte) u Off para cada parte	

**NOTA**

En este punto, asegúrese de seleccionar los sonidos que desee emplear para su grabación. No puede asignar sonidos diferentes a partes grabadas previamente.

8. **Pulse [SONG REC].**  
[SONG REC] comenzará a parpadear.  
Se mostrará la pantalla Song Rec Standby.  
Si está grabando una canción nueva, no es necesario realizar ningún ajuste en esta pantalla. Prosiga con el siguiente paso.
9. **Pulse [▶/||] para iniciar la grabación.**
10. **Toque la canción.**
11. **Pulse [▶/||] para detener la grabación.**

## Regrabación de una interpretación

En la pantalla SONG TRACK, puede superponer material adicional en la interpretación grabada, o bien volver a grabar determinados compases de una interpretación. Para ello, dispone de los siguientes métodos.

- **Reemplazar:** la nueva grabación sustituye a la anterior, que es eliminada.
- **Mezclar:** la nueva grabación se suma a la anterior.
- **Pinchar:** el reemplazo o la mezcla de grabaciones solo se realiza en la región especificada por el usuario.

### MEMO

Al grabar una canción usando un estilo, los datos del estilo se graban en el primer compás de la canción. La reproducción de esta canción comenzará por el compás "2".

1. **Pulse el botón [SONG] para iluminarlo.**
2. **Pulse el botón [PART VIEW] para iluminarlo.**  
Se muestra la pantalla SONG TRACK.  
Si es preciso, modifique los ajustes de la canción como se describe en el paso 7 de "Grabación de una parte específica (SONG TRACK)".
3. **Pulse [SONG REC].**  
[SONG REC] comenzará a parpadear.  
Se mostrará la pantalla Song Rec Standby.
4. **Use los botones de cursor para seleccionar un parámetro y gire el dial VALUE para ajustarlo.**

Parám.	Valor	Explicación
Rec Mode	REPLACE	La nueva grabación sustituye a la anterior, que es eliminada.
	MIX	La nueva grabación se suma a la grabación anterior.
Count In	OFF	No hay claqueta de entrada. La grabación empieza al pulsar [▶/  ].
	1MEAS	La grabación empieza tras una claqueta de entrada de 1 compás.
	2MEAS	La grabación empieza tras una claqueta de entrada de 2 compases.
	WAIT NOTE	La grabación empieza en cuanto se toque una nota en el teclado (sin claqueta de entrada).

Parám.	Valor	Explicación
Input Quantize	OFF, 1/4, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T, 1/64	La cuantización corrige la sincronización de las notas tocadas, trasladándolas a la marca de cuadrícula más próxima. Este parámetro determina el número de pasos por compás (es decir, la resolución).
Punch Sw	OFF, ON	Si está activado (ON), se grabará desde el compás "Punch In" (pinchado) hasta el compás de "Punch Out" (despinchado) seleccionados por el usuario. Cuando la reproducción de la canción alcanza el compás de "Punch In" elegido, la grabación comenzará automáticamente, y se detendrá en el compás de "Punch Out".
Punch In	0001-	Compás de comienzo de grabación
Punch Out	0002-	Compás de fin de grabación

### MEMO

Si asigna el pedal a "PUNCH IN/OUT" en "Pedal Assign" (p. 45), podrá especificar el comienzo y el final de la grabación presionando el pedal. En este caso, asigne el valor "OFF" al parámetro "Punch Sw".

5. **Pulse [▶/||] para iniciar la grabación.**
6. **Toque la canción.**
7. **Pulse [▶/||] para detener la grabación.**

## Cómo guardar una canción ([WRITE])

A continuación se explica cómo guardar en la memoria de canciones de usuario una canción ubicada en la memoria temporal de canciones.

1. **Pulse [WRITE].**
2. **Use [▲] [▼] para seleccionar "Song" y después pulse [ENTER].**

**Introduzca un nombre para su canción.**

3. **Use [◀] [▶] para mover el cursor y gire el dial VALUE para cambiar los caracteres.**  
Introduzca un nombre de canción con un máximo de 16 caracteres.  
Los caracteres disponibles son los siguientes.  
A~Z 0~9 ! # \$ % & ' ( ) - @ ^ ` { } \_

Botón	Explicación
[0]	Selecciona el tipo de carácter. Cada vez que lo pulse, alternará entre el primer carácter de cada grupo: mayúsculas (A), o dígitos y símbolos (0).
[1]	Elimina el carácter en la ubicación del cursor.
[2]	Inserta un " _ " en la ubicación del cursor.

**4. Pulse [ENTER].**

Se muestra una ventana de confirmación.

**5. Pulse [ENTER] para guardar la canción.**

Si pulsa [EXIT], volverá a la pantalla anterior sin guardar la canción.

## Carga de datos de canción ubicados en memorias USB

Puede importar en el Prelude datos de canción almacenados en una memoria USB. También puede almacenar datos SMF en la canción de usuario.

Si desea más detalles, consulte "Carga de datos de usuario guardados en una memoria USB (importación)" (p. 48).

## Eliminación de canciones

A continuación se explica cómo eliminar una canción concreta o bien todas las canciones almacenadas en la memoria de canciones de usuario.

- 1. Pulse [MENU].**
- 2. Use [▲] [▼] para seleccionar "Utility" y después pulse [ENTER].**
- 3. Use los botones del cursor para seleccionar "Delete" y después pulse [ENTER].**
- 4. Use los botones del cursor para seleccionar "Song" (una canción) o "All Songs" (todas) y después pulse [ENTER].**
- 5. Si en el paso 4 ha seleccionado "Song", use el dial VALUE o [▲] [▼] para seleccionar la canción que desee eliminar, y después pulse [ENTER].**  
Se muestra una ventana de confirmación.
- 6. Pulse [ENTER] para eliminar la canción (o todas las canciones).**  
Si pulsa [EXIT], volverá a la pantalla anterior sin realizar la eliminación.

## Selección y ejecución de una canción ([SONG])

- 1. Importe una o varias canciones de una memoria USB, si no lo ha hecho ya.**
- 2. Pulse el botón [SONG] para iluminarlo.**
- 3. Gire el dial VALUE para seleccionar una canción.**  
Si el cursor está en el número de canción, también puede seleccionar una canción mediante la lista de canciones. Pulse [ENTER] para acceder a la lista de canciones, usando [▲] [▼] para seleccionar una canción, y pulse [ENTER].  
Puede emplear [NUMERIC] para seleccionar una canción (p. 16).
- 4. Pulse el botón [▶/||] para reproducir la canción.**  
Para detener la reproducción, pulse [▶/||] de nuevo.

**MEMO**

Al grabar una canción usando un estilo, los datos del estilo se graban en el primer compás de la canción. La reproducción de esta canción comenzará por el compás "2".

**NOTA**

Al seleccionar una canción de usuario, se sobrescribe el contenido de la memoria temporal de canciones.

**NOTA**

No es posible reproducir datos SMF que contengan más de 16 partes.

## Control del punto de reproducción de una canción

Use los botones **SONG** para especificar el punto de reproducción de la canción.

[ ⏮ ]	Vuelve al principio de la canción.
[ ⏪ ]	Rebobina la canción.
[ ⏩ ]	Avanza rápido en la canción.
[ ⏭ ]	Accede al final de la canción.
[ ⏮ / ⏸ ]	Reproduce o pausa la canción.

## Cómo tocar con una canción de fondo ([MINUS ONE/CENTER CANCEL])

Pulse **[MINUS ONE/CENTER CANCEL]** para enmudecer la parte especificada (función "Minus One"). A continuación se explica cómo especificar la parte que será enmudecida. El botón **[MINUS ONE/CENTER CANCEL]** activa o desactiva la función Minus One (botón iluminado o apagado).

### Especificación de la parte que será enmudecida

1. Pulse **[MENU]**.
2. Use **[▲]** **[▼]** para seleccionar "Minus One Setting" y después pulse **[ENTER]**.  
También puede abrir esta página manteniendo pulsado el botón **[MINUS ONE]**.
3. Use los botones de cursor para seleccionar la parte que desee enmudecer.
4. Gire el dial **VALUE** para definir el valor **ON** u **OFF**.
5. Cuando haya terminado, pulse **[EXIT]**.

### MEMO

Este ajuste es un parámetro de sistema.

## Copia de seguridad de archivos de canciones

Puede guardar en una memoria USB los datos creados en el Prelude. Si desea más detalles, consulte "Cómo guardar datos de usuario en una memoria USB (copia de seguridad)" (p. 48).

## Otras funciones relacionadas con las canciones

### cf. ➔

- "Uso de performances predeterminadas" (p. 36)
- "Uso del metrónomo" (p. 22)
- "Cómo guardar datos de usuario en una memoria USB (copia de seguridad)" (p. 48)
- "Carga de datos de usuario guardados en una memoria USB (importación)" (p. 48)

## Reproductor de memoria USB (reproductor de archivos de audio y SMF)

### TÉRMINO

**Playlist:** función para crear listas ordenadas de canciones y reproducirlas secuencialmente en el Prelude.

Puede emplear el programa "Playlist Editor", incluido con el Prelude, para crear una playlist en un ordenador.

**Lista de canciones:** las canciones incluidas en una playlist conforman la "lista de canciones".

### Creación de una playlist

Inicie "Playlist Editor" y cree una playlist.

\* Si desea más detalles sobre la creación de playlists, consulte "PlaylistEditorManualE.pdf", instalado junto a "Playlist Editor" (en el menú "Help").

### NOTA

- No es posible crear playlists en el Prelude.
- Puede reproducir canciones sueltas sin crear una lista (véase "Reproducción de archivos de audio y SMF"), siempre que sean archivos SMF o de audio ubicados en el directorio raíz de la memoria USB.
- Solo se admiten archivos de audio a 44,1 kHz.
- El Prelude admite 999 canciones y playlists. ("Playlist Editor" admite hasta 999 playlists.)

## Reproducción de archivos de audio y SMF

Reproduzca archivos SMF o de audio desde memorias USB.

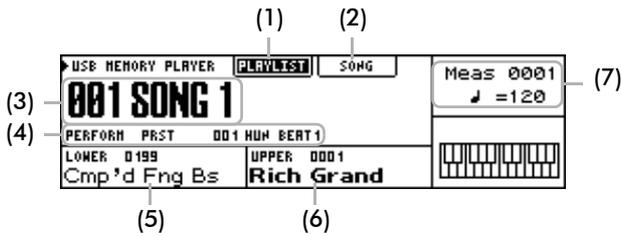
### Archivos de audio y SMF compatibles

SMF		
Formato	0 o 1 * El formato 1 de SMF presenta ciertas limitaciones en las pistas que se ejecutarán.	
Tamaño de archivo	240 KB máximo (variará ligeramente en función del contenido del SMF).	
Exclusivo de sistema	Paquetes de 512 bytes o menos	
Archivo de audio		
WAV/ AIFF	Tasa de muestreo	44,1 kHz
	Número de bits	8/16/24 bits
MP3	Formato	MPEG-1 audio layer 3
	Muestreo	44,1 kHz
	Tasas de bits	32/40/48/56/64/80/96/112/128/160/192/224/256/320 kb/s, VBR (tasa de bits variable)

## Pantallas del reproductor de memoria USB

### Pantalla principal

Si conecta una memoria USB al Prelude y pulsa [USB MEMORY PLAYER], se muestra la pantalla principal de la siguiente manera.



1. Icono **PLAYLIST**: permite acceder a la pantalla **PLAYLIST SELECT**.
2. Icono **SONG**: permite acceder a la pantalla **SONG SELECT**.
3. El número y el nombre de la canción seleccionada.
4. El grupo, el número y el nombre de la performance seleccionada.
5. El número y el nombre del Tone seleccionado para la parte inferior.
6. El número y el nombre del Tone seleccionado para la parte superior.
7. El número de compás y el tempo de la canción.

### Pantalla **PLAYLIST SELECT**

En la pantalla principal, seleccione el icono **PLAYLIST** y pulse [ENTER] para acceder a la pantalla **PLAYLIST SELECT**.



1. Playlists  
 Seleccione una playlist y pulse [▶]. El cursor se trasladará al icono de la parte derecha de la pantalla. Seleccione un icono y pulse [ENTER] para realizar las siguientes operaciones.

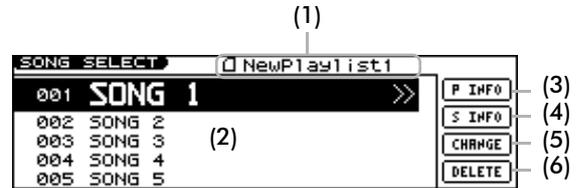
#### NOTA

Las playlists que muestran el símbolo  a la izquierda del nombre no admiten la modificación de sus ajustes ni de las canciones que contienen.

2. Icono **P INFO**: muestra información de la playlist seleccionada.

### Pantalla **SONG SELECT**

En la pantalla principal, seleccione el icono **SONG** y pulse [ENTER] para acceder a la pantalla **SONG SELECT**.



1. El nombre de la playlist seleccionada.
2. Lista de canciones  
 Seleccione una canción y pulse [▶] para trasladar el cursor a los iconos de la parte derecha de la pantalla. Seleccione un icono y pulse [ENTER] para realizar las siguientes operaciones.
3. Icono **P INFO**: muestra información de la playlist seleccionada.
4. Icono **S INFO**: muestra información de la canción seleccionada.
5. Icono **CHANGE**: modifica el orden de reproducción de la canción seleccionada. Si desea más detalles, consulte "Modificación del orden de las canciones" (p. 33).
6. Icono **DELETE**: elimina la canción seleccionada de la playlist. Si desea más detalles, consulte "Eliminación de la canción" (p. 33).

## Reproducción de una canción ([USB MEMORY PLAYER])

Conecte al Prelude la memoria USB que contiene la playlist y las canciones. A continuación, active [**USB MEMORY PLAYER**].

Reproduzca las canciones como se describe a continuación. Use los **botones USB MEMORY PLAYER CONTROL** para especificar el punto de reproducción de la canción.

[◀◀]	Vuelve al principio de la canción. Al pulsar este botón al comienzo de la canción se accede a la canción anterior.
[◀◀◀]	Rebobina la canción.
[▶▶▶]	Avanza rápido en la canción.
[▶]	Pasa a la siguiente canción.
[▶/  ]	Reproduce o pausa la canción.

### Selección y reproducción de una playlist

1. **En la pantalla principal, lleve el cursor al icono **PLAYLIST** de la línea superior y pulse [ENTER].**  
 Se muestra la pantalla **PLAYLIST SELECT**. También puede acceder a esta pantalla desde la pantalla principal, pulsando [USB MEMORY PLAYER] con [USB MEMORY PLAYER] activado (botón iluminado).
2. **Use [▲] [▼] para seleccionar la playlist que desee reproducir.**

3. **Al pulsar [▶/||], se ejecutan las canciones de la lista seleccionada, en el orden indicado.**

Pulse [EXIT] para volver a la pantalla principal.

4. **Para detener la reproducción de la canción, pulse [▶/||].**

Si en esta situación pulsa [▶/||], la reproducción comenzará en el punto en que la detuvo.

### Selección y reproducción de una canción de una lista de canciones

1. **En la pantalla principal, mueva el cursor hasta "SONG", en la línea superior de la pantalla, y pulse [ENTER].**

Se mostrará la lista de canciones de la playlist seleccionada.

También puede acceder a la lista de canciones seleccionando una playlist en el paso 2 de "Selección y reproducción de una playlist" (arriba) y pulsando [ENTER].

2. **Use [▲] [▼] para seleccionar la canción que desee reproducir.**

3. **Pulse el botón [▶/||] para reproducir la canción.**

Pulse [EXIT] para volver a la pantalla principal.

4. **Para detener la reproducción de la canción, pulse [▶/||].**

Si en esta situación pulsa [▶/||], la reproducción comenzará en el punto en que la detuvo.

### Selección y reproducción de canciones "externas" sin crear una playlist

1. **Ubique los archivos de audio o SMF en el directorio raíz de la memoria USB, conéctela al Prelude y pulse el botón [USB MEMORY PLAYER].**

2. **Use [▲] [▼] para seleccionar la carpeta de la memoria USB.**



3. **Pulse [ENTER].**  
Se muestra en pantalla la lista de canciones ubicadas en el directorio raíz.

4. **Use [▲] [▼] para seleccionar la canción que desee reproducir y pulse [ENTER].**

5. **Pulse el botón [▶/||] para reproducir la canción.**

6. **Para detener la reproducción de la canción, pulse [▶/||] de nuevo.**

#### NOTA

Las canciones reproducidas directamente desde el directorio raíz de una memoria USB no están disponibles para operaciones de regrabación. Para usar estas canciones SMF como puntos de partida para partes que desee añadir o reemplazar, antes debe importar la canción (p. 48).

### Cómo tocar con una canción de fondo ([MINUS ONE/CENTER CANCEL])

Pulsando [MINUS ONE/CENTER CANCEL], puede realizar las siguientes operaciones, en función del tipo de datos musicales.

Archivo	Función	Explicación
SMF	Minus One	Enmudece la parte especificada. Si desea información sobre cómo especificar la parte que será enmudecida, consulte "Especificación de la parte que será enmudecida" (p. 30).
Archivo de audio	Center Cancel	Minimiza el volumen de reproducción del sonido que se escuchará desde el centro del panorama (es decir, la voz o el instrumento de la melodía).

Cada vez que pulse [MINUS ONE/CENTER CANCEL], la función se activa (botón iluminado) o se desactiva (botón apagado).

## Edición de playlists

### NOTA

Si modifica el contenido de la playlist, se mostrará un asterisco (\*) delante de su nombre. Si desea conservar la playlist que ha modificado, ejecute la operación Write (consulte la columna derecha). Si selecciona una playlist diferente sin escribir los ajustes, volverán a su estado original.

### Selección del modo de reproducción

1. En la pantalla **PLAYLIST SELECT** (p. 31), o bien en la pantalla **SONG SELECT** (p. 31), seleccione el icono **P INFO** y pulse **[ENTER]**.
2. Use **[▼]** para seleccionar el modo de reproducción "Chain Play" o "Repeat All".
3. Gire el dial **VALUE** o pulse el botón **[ENTER]** para añadir o eliminar una marca de selección (4).  
Las funciones están activadas si llevan una marca de selección.

Parám.	Explicación
<b>Chain Play</b>	Si esta función está activada, las canciones de la lista se ejecutan de forma consecutiva. La reproducción se detendrá al final de la última canción.
<b>Repeat All</b>	Si esta función está activada, al llegar al final de la última canción se vuelve a la primera canción en modo de pausa. Si la función Chain Play está activada, continuará la reproducción consecutiva.

### Modificación del orden de las canciones

1. En la pantalla **SONG SELECT** (p. 31), seleccione el icono **CHANGE** y pulse **[ENTER]**.  
Se muestra la ventana de modificación del orden.
2. Gire el dial **VALUE** para especificar la posición deseada para la canción seleccionada.
3. Una vez especificada la posición, pulse **[ENTER]**.  
Si no desea modificar la posición, pulse **[EXIT]**.

### Eliminación de la canción

1. En la pantalla **SONG SELECT** (p. 31), seleccione el icono **DELETE** y pulse **[ENTER]**.  
Se muestra una ventana de confirmación.

2. Pulse **[ENTER]**.

Si no desea eliminar la canción, pulse **[EXIT]**.

### Ajuste del volumen de cada canción

1. En la pantalla **SONG SELECT** (p. 31), seleccione el icono **S INFO** y pulse **[ENTER]**.
2. Use **[▼]** para seleccionar "Level Edit" y después pulse **[ENTER]**.  
Se mostrará la pantalla **SONG INFO (LEVEL)**.

### NOTA

Este elemento no se muestra en el caso de las canciones internas (SONG).

3. Use los botones de cursor para seleccionar un parámetro.
4. Gire el dial **VALUE** para ajustar el valor.

Parám.	Valor	Explicación
<b>Level Adjust</b>	-12-0- +12	Asumiendo que el volumen original de la canción de la memoria USB es 0, se puede ajustar el volumen en este rango: -12-0-+12.
<b>Part 1-16 Level</b>	0-127	Si la canción es un archivo SMF, puede ajustar el volumen selectivamente para las partes 1-16. Mueva el cursor hasta el número de parte mostrado en la sección inferior de la pantalla y pulse <b>[ENTER]</b> para ajustar el volumen de dicha parte.

### MEMO

Si **[USB MEMORY PLAYER]** está activado, puede pulsar **[PART VIEW]** repetidamente para recorrer la secuencia Pantalla principal → **SONG INFO (LEVEL)** → **PERFORM MIXER** (p. 24) → Pantalla principal.

### Cómo guardar ajustes de playlist en una memoria USB ([WRITE])

A continuación se explica cómo guardar en una memoria USB los ajustes de playlist modificados por el usuario en el Prelude.

1. Pulse **[WRITE]**.
2. Use **[▲]** **[▼]** para seleccionar "Playlist" y después pulse **[ENTER]**.  
Se muestra la ventana de confirmación.
3. Pulse **[ENTER]** para guardar las playlists en la memoria USB.  
Si pulsa **[EXIT]**, volverá a la pantalla anterior sin guardar las playlists.

# Funciones y efectos de performance

## Funciones de performance

### Controlador del D Beam

El controlador del D Beam se usa simplemente moviendo la mano por encima de él. Según la función asignada, el controlador D Beam permite aplicar diversos efectos y modificar los sonidos.



1. Pulse el botón [PITCH], [FILTER] o [VOLUME] de la sección D BEAM (el botón pulsado se ilumina en azul).

#### NOTA

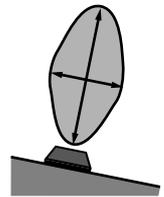
Estos botones son mutuamente exclusivos.

Botón	Explicación
<b>PITCH</b>	Permite modificar el tono de los sonidos ejecutados al teclado.
<b>FILTER</b>	Modifica el carácter tonal de los sonidos ejecutados al teclado. (La variación tímbrica de algunos sonidos puede resultar difícil de apreciar.)
<b>VOLUME</b>	Permite modificar el volumen de los sonidos ejecutados al teclado.

2. Mientras toca en el teclado para producir sonidos, coloque la mano sobre el controlador del D Beam y muévala lentamente arriba y abajo.  
El botón pulsado en el paso (1) empieza a parpadear.
3. Para desactivar el controlador del D Beam, vuelva a pulsar el botón presionado en el paso (1), de modo que su indicador quede apagado.

#### El rango útil del controlador del D Beam

Este diagrama muestra el rango útil del controlador del D Beam. El movimiento de la mano fuera de este rango no tendrá efecto alguno.



#### NOTA

El rango útil del controlador del D Beam es extremadamente reducido cuando está expuesto a luz solar directa y fuerte. Téngalo en cuenta al usarlo en exteriores.

#### NOTA

La sensibilidad del controlador del D Beam dependerá de la iluminación del lugar. Si no funciona de la manera prevista, ajuste el parámetro D Beam Sens de acuerdo con el brillo de su ubicación. Al aumentar este valor, se incrementa la sensibilidad (p. 46).

### Asignación de una función al controlador del D Beam

1. Pulse y mantenga pulsado el botón [FILTER] o [VOLUME].  
Se mostrará la pantalla D BEAM.
2. Use [▲] [▼] para seleccionar un parámetro.
3. Gire el dial VALUE para seleccionar la función de D Beam oportuna.
4. Cuando haya terminado, pulse [EXIT].  
Se mostrará la pantalla principal.

#### MEMO

Estos ajustes constituyen parámetros de sistema (p. 45).

### Funciones asignables

Función D Beam	Explicación
<b>DRUM ROLL*</b>	Si pone la mano por encima del D Beam, sonará un redoble de caja continuado. Acerque la mano para subir el volumen y aléjela rápidamente para tocar un plato.
<b>CHIMES*</b>	Al mover la mano por encima del D Beam sonarán campanillas. El volumen aumenta cuanto más rápido se mueva la mano.
<b>BUBBLE*</b>	Si pone la mano por encima del D Beam, sonará un burbujeo continuado. El volumen aumenta cuanto más se acerque la mano.

Función D Beam	Explicación
<b>STREAM*</b>	Si pone la mano por encima del D Beam, se emitirá un sonido de agua corriente continuado. El volumen aumenta cuanto más se acerque la mano.
<b>EXPLOSION*</b>	Al mover la mano por encima del D Beam sonará una explosión. El volumen aumenta cuanto más rápido se mueva la mano.
<b>GUN SHOT*</b>	Al mover la mano por encima del D Beam sonará un disparo. El volumen aumenta cuanto más rápido se mueva la mano.
<b>ENGINE*</b>	Si pone la mano por encima del D Beam, sonará un motor. El volumen aumenta cuanto más se acerque la mano.
<b>APPLAUSE*</b>	Si pone la mano por encima del D Beam, sonarán aplausos. El volumen aumenta cuanto más se acerque la mano.
<b>LAUGHING*</b>	Al mover la mano por encima del D Beam sonarán risas. El volumen aumenta cuanto más rápido se mueva la mano.
<b>SCREAMING*</b>	Al mover la mano por encima del D Beam sonará un grito. El volumen aumenta cuanto más rápido se mueva la mano.
<b>BIRD*</b>	Al mover la mano por encima del D Beam sonará un trino de pájaro. El volumen aumenta cuanto más rápido se mueva la mano.
<b>DOG*</b>	Al mover la mano por encima del D Beam sonará un ladrido. El volumen aumenta cuanto más rápido se mueva la mano.
<b>SEA-SHORE*</b>	Al mover la mano por encima del D Beam sonará el oleaje al romper en una playa. El volumen aumenta cuanto más se acerque la mano.
<b>RAIN*</b>	Si pone la mano por encima del D Beam, sonará una lluvia continuada. El volumen aumenta cuanto más se acerque la mano.
<b>THUNDER*</b>	Al mover la mano por encima del D Beam sonará un trueno. El volumen aumenta cuanto más se acerque la mano.
<b>MODULATION</b>	El controlador del D Beam surtirá el mismo efecto que la palanca de modulación (p. 36).
<b>EXPRESSION</b>	El volumen aumentará al acercarse la mano al D Beam. Al retirar la mano, el volumen volverá a su nivel original.
<b>BEND UP</b>	El tono subirá al acercarse la mano al D Beam. Al retirar la mano, el tono volverá a su nivel original.

Función D Beam	Explicación
<b>BEND DOWN</b>	El tono bajará al acercarse la mano al D Beam. Al retirar la mano, el tono volverá a su nivel original.
<b>EXP+UP</b>	Al acercarse la mano al D Beam, subirán el volumen y el tono de la interpretación al teclado. Al retirar la mano, ambos volverán a su nivel original.
<b>EXP+DOWN</b>	Al acercarse la mano al D Beam, subirá el volumen de la interpretación al teclado, al tiempo que bajará el tono. Al retirar la mano, ambos volverán a su nivel original.
<b>TEMPO UP</b>	El tempo subirá al acercarse la mano al D Beam. Al retirar la mano, el tempo volverá a su nivel original.
<b>TEMPO DOWN</b>	El tempo bajará al acercarse la mano al D Beam. Al retirar la mano, el tempo volverá a su nivel original.
<b>START/STOP</b>	Al colocar la mano por encima del D Beam se iniciará la reproducción. Al volver a colocar la mano por encima del D Beam se detendrá la reproducción.
<b>FILL UP</b>	Al colocar la mano por encima del D Beam durante la ejecución de un acompañamiento, sonará un relleno (p. 24).
<b>FILL DOWN</b>	
<b>FADE OUT</b>	Al colocar la mano por encima del D Beam, el volumen empezará a bajar hasta llegar a cero. Se detendrá la interpretación del acompañamiento, y el volumen original volverá después de dos o tres segundos.
<b>FILTER</b>	Al acercarse la mano al D Beam, el sonido adquirirá más brillo. Al retirar la mano, el sonido se vuelve menos brillante.
<b>VOLUME</b>	El volumen aumentará al acercarse la mano al D Beam. Al retirar la mano, el volumen volverá a su nivel original.

**NOTA**

Las funciones del D Beam marcadas con un asterisco (\*) no se pueden grabar en canciones.

**NOTA**

Si apaga el equipo con la pantalla D Beam abierta, el Prelude no recordará la configuración del D Beam. Antes de apagar el equipo debe pulsar [EXIT].

## Palanca de pitch bend y modulación

La palanca de pitch bend y modulación, situada a la izquierda del teclado, permite aplicar dos tipos de efecto al sonido interpretado en modo Keyboard.

**Pitch Bend** es un efecto que produce una inflexión en el tono del sonido tocado al teclado. Si mueve la palanca hacia la izquierda, el tono baja. Si la mueve hacia la derecha, el tono sube.

**Modulation** es un efecto que aplica un vibrato al sonido del teclado cuando se empuja la palanca hacia delante.

### MEMO

Si el tipo de efecto es ROTARY, este control modificará la velocidad de rotación, y no la modulación.



Inflexión de tono



Modulación

Si empuja la palanca hacia delante a la vez que la mueve a izquierda o derecha, ambos efectos se aplicarán a la vez.

### MEMO

El grado de pitch bend se puede asignar por separado a cada tono. Si desea más detalles, consulte "Pitch Bend Range" (p. 39).

### cf.

"Bend Mode" (p. 45)

## Pedal asignable

Puede conectar un conmutador de pedal (BOSS FS-5U, no incluido) o un pedal de expresión (Roland EV-5, no incluido) al jack CONTROL PEDAL, en el panel trasero. Este pedal puede controlar diversas funciones. Si desea más detalles, consulte "Parámetros de sistema" (p. 45).

## Uso de performances predeterminadas

La selección de una performance predeterminada permite seleccionar rápidamente una configuración apropiada para la canción que se esté tocando en cada momento. Al seleccionar performances predeterminadas se recuperan los siguientes ajustes:

- Modo de teclado
- Ajustes de Tone superior e inferior

- Ajustes de estilo
- Ajustes de efectos
- Transposición
- Cambio de octava
- Sensibilidad de teclado
- Chord Mode
- Función Melody Intelligence

## Selección de una performance ([PERFORM])

La memoria Performance está organizada de la siguiente manera.

Tipo	Explicación
<b>PRST</b> (preset)	Corresponde a las performances integradas en el Prelude. No se pueden sobrescribir.
<b>USER</b>	Puede usar estos sectores de memoria para almacenar las performances que edite.

## Utilizando el dial VALUE

1. **Pulse [PERFORM] para seleccionar el modo de performance.**  
(Puede ser innecesario, ya que el Prelude se enciende con este modo activado.)
2. **Use los botones de cursor para situarlo a la derecha de "PERFORM", en la esquina superior izquierda de la pantalla, y a continuación emplee el dial VALUE para seleccionar "PRST" o "USER".**  
El valor "PRST" permite seleccionar performances predeterminadas; y el valor "USER", performances de usuario.
3. **Use los botones de cursor para moverlo hasta el número de performance, y el dial VALUE para seleccionarlo.**

### MEMO

Si el cursor de la pantalla está sobre el número de performance, también puede realizar su selección activando la opción [NUMERIC]. En este caso, use los botones TONE SELECT para introducir un número de performance y pulse [ENTER].

## Selección mediante la lista de performances

1. **En la pantalla principal, use los botones de cursor para moverlo hasta el número de performance.**
2. **Pulse [ENTER].**

- Use [ ◀ ] [ ▶ ] para seleccionar "Preset" o "User".

El valor "Preset" permite seleccionar performances predeterminadas; y el valor "User", performances de usuario.

- Use [ ▲ ] [ ▼ ] o el dial VALUE para seleccionar una performance.

- Pulse [ENTER] para determinar la performance.

Si pulsa [EXIT] sin pulsar [ENTER], se cerrará la lista sin modificar la performance actual.

## Edición de una performance

Puede editar los ajustes de una performance y almacenarla como una performance de usuario.

- Pulse [MENU].
- Use [ ▲ ] [ ▼ ] para seleccionar "Perform Edit" y después pulse [ENTER].
- Use [ ▲ ] [ ▼ ] para seleccionar un parámetro y gire el dial VALUE para seleccionar el valor.
- Cuando haya terminado, pulse [EXIT].  
Se mostrará la pantalla principal.

cf. ➔

"Cómo guardar una performance ([WRITE])" (p. 39)

### Parámetros de performance

Parám.	Valor	Explicación
<b>Punto de división</b>	C#2-C7	Especifica el punto de división (la tecla que divide ambas partes del teclado) usado en modo dividido. Es la nota más alta de la parte inferior.
<b>Octave Upper</b>	-4-+4	Sube o baja el tono de la parte superior en intervalos de octava. <i>* En el caso de un set de ritmo, no se transpone el tono. En su lugar, cambia el set de batería y percusión asignado al teclado.</i>
<b>Octave Lower</b>	-4-+4	Sube o baja el tono de la parte inferior en intervalos de una octava.

Parám.	Valor	Explicación
<b>Chord Mode</b>	STANDARD	Permite usar una digitación sencilla para especificar un acorde, sin necesidad de tocar todas su notas.
	PIANO	El acorde estará compuesto exclusivamente por la nota o notas tocadas en la parte inferior del teclado.
	INTEL	Permite tocar acordes del modo descrito en "Chord Intelligence (acordes inteligentes)" (p. 102).
	EASY	Los acordes se pueden especificar de las 4 siguientes maneras: Acordes mayores: toque la nota fundamental del acorde. Acordes menores: toque la nota fundamental y la tecla negra situada a su izquierda. Acordes de séptima: toque la nota fundamental y la tecla blanca situada a su izquierda. Acordes menores de séptima: toque la nota fundamental + la tecla negra a su izquierda + la tecla blanca a su izquierda.
<b>Backing Hold</b>		Selecciona cómo sonará la parte de acompañamiento.
	OFF	Al retirar la mano del lado izquierdo del teclado, dejarán de sonar los sonidos instrumentales de la parte de acompañamiento, a excepción de la parte rítmica.
	ON	La función recordará el último acorde tocado con la mano izquierda. El acompañamiento mantendrá ese acorde hasta que se toque otro distinto.
<b>Bass Inversion</b>		Configura la función Chord Bass.
	OFF	Sonará la nota fundamental del acorde que toque.
	ON	Sonará la nota más grave del acorde que toque.

## Edición de un Tone

### Edición de un Tone en detalle

Puede editar el Tone seleccionado (incluidos los Tones de ritmo) de forma más detallada. Los Tones editados por el usuario se almacenan en la performance (p. 36).

1. Pulse [MENU].
2. Use [▲] [▼] para seleccionar "Perform Tone Edit" y después pulse [ENTER].
3. Use [◀] [▶] para seleccionar si desea editar el Tone superior o el inferior.
4. Use [▲] [▼] para seleccionar un parámetro y gire el dial VALUE para ajustar el valor.
5. Cuando haya terminado, pulse [EXIT].  
Se mostrará la pantalla principal.

#### Parámetros de Tone

Parám.	Valor	Explicación
<b>Level</b>	0-127	Ajusta el volumen del Tone.
<b>Pan</b>	L64-0-63R	Ajusta el panorama (posición estéreo izquierda o derecha) del Tone. Los valores que empiezan por "L" sitúan el sonido a la izquierda; por "R" a la derecha, y el 0 es el centro.
<b>Chorus Send Level</b>	0-127	El chorus añade profundidad y espaciosidad al sonido. Este valor ajusta el nivel de la señal enviada al chorus.
<b>Reverb Send Level</b>	0-127	Efecto que añade la reverberación propia de salas y auditorios. Este parámetro ajusta el nivel de la señal enviada a la reverb.
<b>Cutoff</b>	-64-+63	Controla la frecuencia de corte en la que el filtro comenzará a afectar a los componentes del espectro del sonido. Gire el dial hacia la derecha para dar brillo al sonido, y hacia la izquierda para oscurecerlo.
<b>Resonance</b>	-64-+63	Realza el sonido en la zona de la frecuencia de corte, añadiendo un carácter distintivo al sonido. Gire el dial hacia la derecha para reforzar este efecto, y hacia la izquierda para atenuarlo.

Parám.	Valor	Explicación
<b>Attack Time</b>	-64-+63	Ajusta el tiempo de ataque (el tiempo que transcurre desde que se pulsa una tecla hasta que el sonido alcanza su volumen máximo). Gire el dial hacia la derecha para alargar el tiempo de ataque, y hacia la izquierda para acortarlo.
<b>Decay Time</b>	-64-+63	Ajusta el tiempo de caída (el tiempo que transcurre desde que acaba el ataque hasta que el volumen alcanza el nivel en el que se mantiene mientras se pulse la tecla). Los valores más altos producen tiempos de caída más largos.
<b>Release Time</b>	-64-+63	Ajusta el tiempo de desvanecimiento (el tiempo que transcurre desde que pulsa una tecla hasta que el sonido desaparece). Gire el dial hacia la derecha para alargar el tiempo de desvanecimiento, y hacia la izquierda para acortarlo.
<b>Vibrato Rate</b>	-64-+63	Ajusta la velocidad de modulación del vibrato. Los ajustes más altos producen un vibrato más rápido.
<b>Vibrato Depth</b>	-64-+63	Ajusta la profundidad del vibrato de la modulación. Los ajustes más altos producen un vibrato más intenso.
<b>Vibrato Delay</b>	-64-+63	Ajusta el tiempo que transcurre hasta que empieza el vibrato. Los ajustes más altos producen un delay más largo hasta el comienzo del vibrato.
<b>Mono/ Poly</b>	MONO	Solo suena la última nota tocada. Este ajuste es efectivo al tocar un patch de un instrumento monofónico, como un saxo o una flauta.
	POLY	Es posible tocar dos o más notas a la vez.
	TONE	Usa el ajuste de monofonía o polifonía del Tone.

Parám.	Valor	Explicación
<b>Legato Switch</b>	OFF, ON, TONE	Este ajuste especifica si la función Legato Switch está activada (ON) o no (OFF). Esta función solo es válida si el parámetro MONO/POLY es "MONO". Si ha activado Legato Switch (ON), al pulsar una tecla mientras se mantiene pulsada la anterior se modifica el tono de la nota anterior, que es sustituido por el tono de la última tecla. Así se crea una transición suave entre notas, útil para emular las técnicas de ligado de un guitarrista. Si "TONE" está seleccionado, se aplican los ajustes del tono.
<b>Portamento Switch</b>	OFF, ON, TONE	Especifica si el portamento se aplicará (ON) o no (OFF). Si "TONE" está seleccionado, se aplican los ajustes del tono.
<b>Portamento Time</b>	0-127, TONO	Ajusta la velocidad de cambio del tono si se emplea el portamento. Los ajustes más altos alargan el tiempo de cambio hasta la siguiente nota. Si "TONE" está seleccionado, se aplican los ajustes del tono.
<b>Pitch Bend Range</b>	0-24, TONO	Especifica el rango de cambio de tono controlable mediante la palanca de pitch bend. Si "TONE" está seleccionado, se aplican los ajustes del tono.
<b>Hold Pedal Switch</b>	OFF, ON	Especifica si el pedal de sustain se aplicará al tono (ON) o no (OFF).
<b>Control Pedal Switch</b>	OFF, ON	Especifica si el pedal de control se aplicará al tono (ON) o no (OFF). Está activado si el parámetro "Pedal Assign" de "System settings" está definido con el valor EXPRESSION, SOSTENUTO o SOFT (p. 45).

**TÉRMINO**

**Portamento** es un efecto que modifica suavemente el tono entre una nota y la siguiente. **Vibrato** es un efecto que emplea un oscilador de frecuencias graves para variar el tono de forma cíclica.

## Cómo guardar una performance ([WRITE])

A continuación se explica cómo guardar la performance activa en el Prelude como una performance nueva.

1. **Pulse [WRITE].**
2. **Use [▲] [▼] para seleccionar "Performance" y después pulse [ENTER].**

**Introduzca un nombre para su performance de usuario.**

3. **Use [◀] [▶] para mover el cursor, gire el dial VALUE para cambiar los caracteres y pulse [ENTER].**

Introduzca un nombre de performance con un máximo de 16 caracteres.

Los caracteres disponibles son los siguientes.

espacio A~Z a~z 0~9 ! " # \$ % & ' ( ) \* + , - . / : ; < = > ? @ [ \ ] ^ \_ ` { | }

Botón	Explicación
[0]	Selecciona el tipo de carácter. Cada vez que pulse aquí, alternará entre el primer carácter de cada grupo de caracteres: mayúsculas (A), minúsculas (a) o dígitos y símbolos (0).
[1]	Elimina el carácter en la ubicación del cursor.
[2]	Inserta un espacio en la ubicación del cursor.

4. **Gire el dial VALUE para seleccionar el destino deseado y pulse [ENTER].**

Se muestra una ventana de confirmación.

5. **Pulse [ENTER] para guardar la performance.**

Si pulsa [EXIT], volverá a la pantalla anterior sin guardar la performance.

## Otras funciones relacionadas con la performance

**cf.** ➔

"Estilo (tocar con acompañamiento)" (p. 24)

"Bend Mode" (p. 45)

"Cómo guardar datos de usuario en una memoria USB (copia de seguridad)" (p. 48)

"Carga de datos de usuario guardados en una memoria USB (importación)" (p. 48)

## Uso de efectos de reverb, chorus y MFX (multiefectos) ([REVERB])

El Prelude contiene procesadores integrados de reverb, chorus y multiefectos (MFX). Puede seleccionar un tipo de efecto para cada procesador.

### NOTA

Los MFX solo se aplicarán a la interpretación en tiempo real de la parte (superior o inferior) tocada manualmente por el usuario. Tenga en cuenta que los MFX nunca se aplican a los datos de canciones grabadas.

## Edición de efectos de reverb, chorus y MFX

### 1. Pulse [REVERB].

Se mostrará la pantalla de ajustes "Reverb".

### 2. Use [◀] [▶] para seleccionar una página, y [▲] [▼] para seleccionar el parámetro que desee editar.

En algunas páginas, también se muestra el multiefecto vinculado con el Tone seleccionado en ese momento para las partes inferior y superior. El parámetro "Effect Send" permite establecer los valores de envío de chorus y reverb para las partes inferior y superior.

### 3. Gire el dial VALUE para editar el valor.

### 4. Cuando haya terminado de editar los ajustes de los efectos, pulse [REVERB] o [EXIT].

Se mostrará la pantalla principal.

## Parámetros de efectos

Pág.	Parám.	Explicación	Valor
EFFECT SEND	Upper MFX Chorus Send	Especifica el nivel de chorus que se aplicará al sonido en la parte superior pasada por el multiefecto. Defina el valor "0" si no desea aplicar chorus.	0-127
	Upper MFX Reverb Send	Especifica el nivel de reverb que se aplicará al sonido en la parte superior pasada por el multiefecto. Defina el valor "0" si no desea aplicar reverb.	0-127
	Lower MFX Chorus Send	Especifica el nivel de chorus que se aplicará al sonido en la parte inferior pasada por el multiefecto. Defina el valor "0" si no desea aplicar chorus.	0-127
	Lower MFX Reverb Send	Especifica el nivel de reverb que se aplicará al sonido en la parte inferior pasada por el multiefecto. Defina el valor "0" si no desea aplicar reverb.	0-127
	Chorus Output Select	Especifica cómo se emitirá el sonido pasado por el chorus. <b>MAIN:</b> la salida se produce en estéreo por los jacks OUTPUT. <b>REV:</b> la salida se envía a la reverb en mono. <b>M+R:</b> la salida se produce tanto en los jacks OUTPUT (en estéreo) como en la reverb (en mono).	MAIN, REV, M+R
LO-WER MFX	Consulte "Parámetros de MFX (multiefectos)" (p. 56).		
UPPER MFX			
CHORUS	Consulte "Parámetros de chorus" (p. 82).		

Pág.	Parám.	Explicación	Valor
<b>RE- VERB</b>	Consulte "Parámetros de reverb" (p. 83).		
<b>EFFECT SOURCE</b>	<b>Upper MFX Source</b>	Especifica los ajustes de MFX que se usarán para la parte superior. Si selecciona "PERFORM", se emplearán los ajustes de MFX de la performance. Si selecciona "UPPER TONE", se emplearán los ajustes de Upper MFX del Tone.	PERFORM, UPPER TONE
	<b>Lower MFX Source</b>	Especifica los ajustes de MFX que se usarán para la parte inferior. Si selecciona "PERFORM", se emplearán los ajustes de MFX de la performance. Si selecciona "LOWER TONE", se emplearán los ajustes de Lower MFX del Tone.	PERFORM, LOWER TONE

# Uso del MIDI

El Prelude puede transmitir y recibir datos de performance siempre que esté conectado a un equipo MIDI externo. Esto permite controlar un equipo desde el otro. Por ejemplo, uno de los equipos puede cambiar de sonido y tocar en el otro.

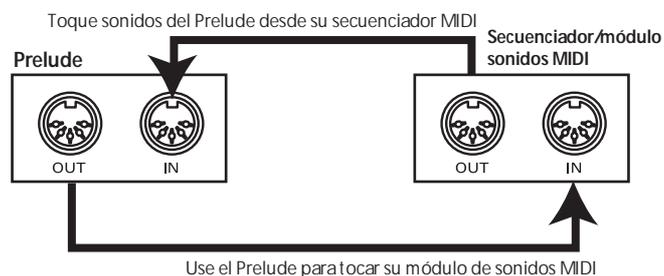
## TÉRMINO

MIDI significa "Musical Instrument Digital Interface" (interfaz digital para instrumentos musicales). Se trata de un estándar universal para el intercambio de datos musicales entre instrumentos electrónicos y ordenadores. Los conectores MIDI del Prelude permiten transmitir y recibir datos de performance. La conexión de equipos externos ofrece una amplia abanico de posibilidades para disfrutar del Prelude.

## Ejemplo de conexión

## NOTA

Antes de establecer conexiones con otros aparatos, baje el volumen de todos los equipos y apáguelos para evitar averías o daños en los altavoces.



## Canales MIDI

Hay 16 canales MIDI, numerados del 1 al 16. Para que dos equipos MIDI puedan seleccionar o ejecutar sonidos del otro equipo, además de estar conectados, deben tener asignado el mismo canal MIDI. El Prelude es capaz de recibir a través de los 16 canales.

Si se ha activado la función BACKING TYPE [SONG] del Prelude, los canales MIDI 1-16 se recibirán por las "pistas" 1-16.

Si se ha activado la función BACKING TYPE [STYLE] del Prelude, los canales MIDI 1-16 se recibirán por las partes de "estilo".

Canal MIDI	Pista	Estilo
1	1	Accomp 1
2	2	Accomp bass
3	3	Accomp 2
4	4	Upper Part
5	5	Accomp 3
6	6	
7	7	Accomp 4
8	8	Accomp 5
9	9	Accomp 6
10	10	Accomp drums
11	11	Lower Part
12	12	
13	13	
14	14	
15	15	Melody Intelligence
16	16	

## Parámetros MIDI

Si desea información sobre cómo modificar estos ajustes, consulte "Configuración de ajustes de sistema ([MENU])" (p. 45).

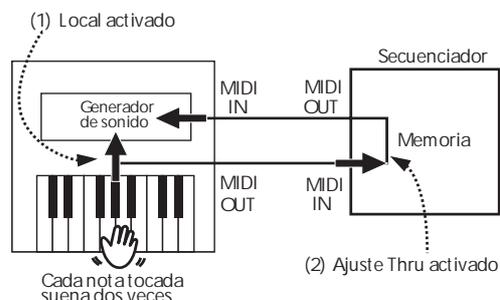
## MEMO

Los parámetros MIDI, a excepción de "Local Switch", se guardarán al salir del modo de edición del sistema.

## Local Switch

Si las notas tocadas al teclado se envían al generador de sonido a través de las dos rutas (1) y (2) mostradas en el diagrama, se duplicarán o interrumpirán las notas. Para evitarlo, puede desconectar la ruta (1) mediante el ajuste "Local Off".

Asigne el valor "Off" a este ajuste si ha conectado un secuenciador MIDI al Prelude.



## NOTA

Al encender el equipo, este ajuste tendrá el valor "On" (activado).

Parámetro	Explicación	Valor
<b>MIDI Tx Switch</b>	Especifica si los mensajes MIDI serán transmitidos (ON) o no (OFF).	OFF, ON
<b>Upper Tx Channel</b>	Especifica el canal de transmisión para la parte superior.	1-16
<b>Lower Tx Channel</b>	Especifica el canal de transmisión para la parte inferior.	1-16
<b>MIDI Rx Switch</b>	Especifica si los mensajes MIDI serán recibidos (ON) o no (OFF).	OFF, ON
<b>Upper Rx Channel</b>	Especifica el canal de recepción para la parte superior.	1-16
<b>Lower Rx Channel</b>	Especifica el canal de recepción para la parte inferior.	1-16
<b>Tx Pitch Bend</b>	Se trata de un interruptor activado/desactivado para la transmisión del mensaje Pitch Bend (inflexión de tono). Estos mensajes suben o bajan temporalmente el tono del teclado.	OFF, ON
<b>Tx Modulation</b>	Se trata de un interruptor activado/desactivado para la transmisión del mensaje Modulation (modulación). Estos mensajes aplican vibrato al teclado (cambio de control CC#01).	OFF, ON
<b>Tx Program Change</b>	Se trata de un interruptor activado/desactivado para la transmisión del mensaje Program Change (cambio de programa). Estos mensajes se utilizan para seleccionar Tones.	OFF, ON
<b>Tx Clock</b>	Especifica si se transmitirán los mensajes del reloj MIDI. Emplee esta opción cuando desee sincronizar con el Prelude un equipo MIDI externo conectado.	OFF, ON
<b>Tx Start/Stop</b>	Especifica si se transmitirán los mensajes Start/Stop/Continue (inicio/parada/continuación). Modo canción: Start/Stop/Continue Modo estilo: Start/Stop	OFF, ON
<b>Tx Song Position</b>	Especifica si se transmitirán los mensajes Song Position Pointer para indicar la posición de reproducción actual en modo canción. Si no desea que se transmita este mensaje, seleccione el valor Off. Esta opción solo es válida si [SONG] está iluminado.	OFF, ON

Parámetro	Explicación	Valor
<b>Rx Sync</b>	Especifica el modo de sincronización del Prelude con un equipo MIDI externo. La sincronización es posible cuando el conector MIDI OUT del equipo MIDI externo está conectado a la entrada MIDI IN del Prelude. (Si ha establecido la conexión opuesta, consulte el manual del usuario de su equipo externo.)	OFF, ON
<b>Rx Pitch Bend</b>	Se trata de un interruptor activado/desactivado para la recepción del mensaje Pitch Bend (inflexión de tono). Estos mensajes suben o bajan temporalmente el tono del teclado.	OFF, ON
<b>Rx Modulation</b>	Se trata de un interruptor activado/desactivado para la recepción del mensaje Modulation. Estos mensajes aplican vibrato al teclado (cambio de control CC#01).	OFF, ON
<b>Rx Program Change</b>	Se trata de un interruptor activado/desactivado para la recepción del mensaje Program Change (cambio de programa). Estos mensajes se utilizan para seleccionar Tones.	OFF, ON

## Utilización del Prelude como módulo de sonido MIDI

Puede utilizar el Prelude como secuenciador MIDI externo para, por ejemplo, crear estilos. Proceda de la siguiente manera:

1. Pulse **[SONG]** para acceder al modo canción del Prelude.
2. Pulse **[PERFORM]** para iluminarlo y luego use el dial **VALUE** para seleccionar la configuración de performance predeterminada "128: Init Performance".

### NOTA

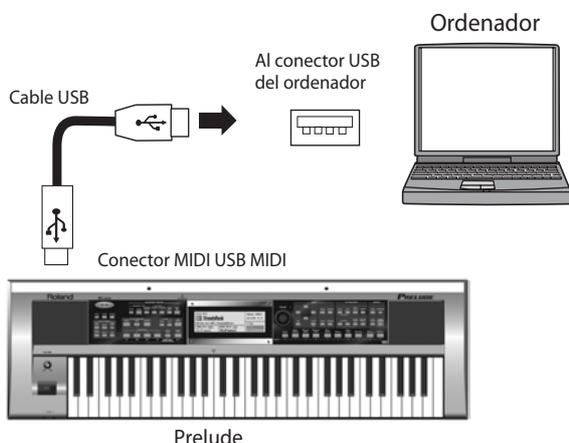
Los MFX (multiefectos) (p. 40) sólo se aplicarán a la parte tocada manualmente en el Prelude (parte superior o inferior).

## Conexión con un ordenador a través del conector MIDI USB

Si usa un cable USB, disponible en el mercado, puede emplear el conector MIDI USB del panel trasero del Prelude y el conector USB de su PC para conectar ambos equipos. Esto le permitirá:

- Usar el Prelude para ejecutar archivos SMF reproducidos por software compatible con MIDI.
- Transferir datos MIDI entre el Prelude y un software secuenciador para disfrutar de una amplia gama de posibilidades de producción y edición musical.

Conecte el Prelude a su ordenador de la siguiente manera.



Consulte los requisitos de sistema en el sitio web de Roland. <http://www.roland.es/>

### NOTA

Si utiliza Windows XP o Windows Vista, para establecer la conexión USB correctamente debe acceder a Windows como uno de los siguientes usuarios:

- Un nombre de usuario perteneciente al grupo de administradores, como Administrador
- Un nombre de usuario de una cuenta de administrador del ordenador

### NOTA

No conecte más de un Prelude a un ordenador por USB. Si lo hace, el sistema no funcionará con normalidad.

### NOTA

El Prelude no admite nombres de archivo de estilos o canciones que superen los 16 caracteres (sin contar la extensión). Puede emplear los siguientes caracteres. A~Z 0~9 ! # \$ % & ' ( ) - @ ^ \_ ` { }

Asigne la extensión ".stl" a los archivos de estilos y ".mid" a los archivos de canciones. En algunos casos, en función del tipo de caracteres utilizados, es posible que el archivo de nombre no pueda mostrarse en pantalla.

## Si la conexión con el ordenador es incorrecta...

Por norma general, no necesita instalar un driver para conectar el Prelude al ordenador. No obstante, si ocurre algún problema u obtiene un rendimiento pobre, emplee el driver original de Roland para solucionar la incidencia. Si desea más detalles sobre la descarga e instalación del driver original de Roland, visite el sitio web de Roland. <http://www.roland.es/>

### Precaución

- Para evitar riesgos de avería o daños en los altavoces, asegúrese siempre de bajar el volumen al mínimo y apagar todos los equipos antes de realizar conexiones.
- Mediante USB solo se pueden transmitir datos MIDI.
- El cable USB no está incluido. Si necesita adquirir uno, pregunte al distribuidor de su Prelude.
- Encienda el Prelude antes de iniciar la aplicación MIDI en el ordenador. No encienda ni apague el Prelude mientras la aplicación MIDI esté en funcionamiento.

## Configuración del driver USB

Especifique el driver USB que desea usar e instálelo.

1. Pulse **[MENU]**.
2. Use **[▲]** **[▼]** para seleccionar "System" y después pulse **[ENTER]**.
3. Use **[◀]** **[▶]** para seleccionar la página "SYSTEM GENERAL".
4. Use **[▲]** **[▼]** para seleccionar "USB Driver".
5. Gire el dial **VALUE** para seleccionar el driver. Se muestra un mensaje informativo.

Valor	Explicación
<b>VENDER</b>	Seleccione esta opción si usa el driver suministrado.
<b>GENERIC</b>	Elija esta opción si usa un driver USB genérico incluido con el SO.

6. Pulse **[EXIT]**.
7. Apague el equipo y vuelva a encenderlo.

# Ajustes de sistema

Los ajustes que afectan a todo el entorno operativo del Prelude, como la afinación o la recepción de mensajes MIDI, se denominan "ajustes de sistema".

## Configuración de ajustes de sistema ([MENU])

1. **Pulse [MENU].**
2. **Use [▲] [▼] para seleccionar "System" y después pulse [ENTER].**
3. **Use [◀] [▶] para seleccionar una página, y [▲] [▼] para seleccionar el parámetro que desee editar.**  
Si desea más detalles, consulte "Parámetros de sistema" (abajo).
4. **Gire el dial VALUE para editar el valor.**
5. **Cuando haya terminado, pulse [EXIT].**  
Se muestra brevemente en pantalla el mensaje "System write completed" (escritura de sistema completada).

### NOTA

Los ajustes de sistema se guardan en la memoria de sistema y pueden ser importados y exportados empleando la carpeta "Sound/System" de la memoria USB (p. 48).

## Parámetros de sistema

### GENERALES

Parámetro	Valor	Explicación
<b>Master Tune</b>	415.3–466.2Hz	Ajusta la afinación general del Prelude. El valor mostrado corresponde a la frecuencia de la tecla A4 (la intermedio).
<b>Local Switch*</b>	OFF, ON	Consulte "Local Switch" (p. 42).
<b>System Transpose*</b>	-6–+5	Transpone el tono del Prelude en intervalos de semitono.
<b>Bend Mode</b>	NORMAL	La palanca de pitch bend funcionará del modo normal.
	CATCH+LAST	Si se toca una nota con la palanca de pitch bend desplazada hacia un lado, el tono sonará como si la palanca estuviese en la posición central. Cuando la palanca pase por la posición central, volverá a afectar al tono. Esto solo se aplicará a la última nota ejecutada. Se puede usar para emular la técnica de bending doble de los guitarristas eléctricos.

<b>Screen Saver Time</b>	OFF, 5, 10–60 (min)	Determina el tiempo (en minutos) que transcurre hasta que se activa el salvapantallas. Si se selecciona el valor "OFF", el salvapantallas queda desactivado.
<b>USB Driver</b>	VENDER, GENERIC	Consulte "Configuración del driver USB" (p. 44).

### PEDAL

Parámetro	Valor	Explicación
		Selecciona la función controlada al pulsar un pedal (no incluido) conectado al jack CONTROL PEDAL.
	EXPRESSION	El pedal funcionará como pedal de expresión.
	CHORD OFF	Se desactivará la detección de acordes de la parte inferior del teclado mientras se pulse el pedal, lo que permite interpretar empleando todo el teclado. Este ajuste volverá a su valor anterior al soltar el pedal.
	CHORD TOGGLE	Se desactivará la detección de acordes de la parte inferior del teclado cuando se pulse el pedal, lo que permite interpretar empleando todo el teclado. El ajuste volverá a su valor anterior cuando se vuelva a pulsar el pedal, lo cual activará la detección de acordes en la parte inferior.
<b>Pedal Assign</b>	SOSTENUTO	El pedal funcionará como pedal de sostenuto. Al pulsar el pedal, se sostendrán las notas que estén presionadas en ese momento. (Esta función solo se puede usar con la parte de teclado.)
	SOFT	El pedal funcionará como pedal celeste. Las notas ejecutadas mientras se pulse el pedal tendrán un Tone más suave. (Esta función solo se puede usar con la parte de teclado.)
	ROTARY SLOW/FAST	El pedal alternará la velocidad del efecto rotatorio. Este parámetro solo es válido si se ha seleccionado el MFX ROTARY (p. 40).
	START/STOP	El pedal iniciará o detendrá el acompañamiento o la reproducción de una canción.
	BASS INVERSION	El pedal activará o desactivará la función Bass Inversion (p. 37).
	PUNCH IN/OUT	El pedal controlará la técnica de pinchado y despinchado durante la grabación de canciones (p. 28).

<b>Pedal Assign</b>	FILL UP	El pedal lanzará un relleno y luego se ejecutará la siguiente variación (por ejemplo, de MAIN "1" a "2"). Una vez alcanzada la variación "4", si se vuelve a presionar el pedal no surtirá ningún efecto.
	FILL DOWN	El pedal lanzará un relleno y luego se ejecutará la variación anterior (por ejemplo, de MAIN "4" a "3"). Una vez alcanzada la variación "1", si se vuelve a presionar el pedal no surtirá ningún efecto.
	PERFORM UP	El pedal activará la siguiente performance (por ejemplo, de PERFORM 001 a 002).
	PERFORM DOWN	El pedal activará la performance anterior (por ejemplo, de PERFORM 002 a 001).
<b>Pedal Polarity</b>	STANDARD, REVERSE	Alterna la polaridad del pedal conectado al jack CONTROL PEDAL. Algunos pedales funcionan del modo opuesto al previsto al presionarlos. Si está empleando este tipo de pedal, ajuste este parámetro a "REVERSE". Si emplea un pedal Roland sin conmutador de polaridad, seleccione "STANDARD".
<b>Hold Polarity</b>	STANDARD, REVERSE	Alterna la polaridad del pedal conectado al jack HOLD PEDAL. (Consulte "Pedal Polarity", más arriba.)

**D BEAM**

Parámetro	Valor	Explicación
<b>D Beam Sens</b>	0-127	Ajusta la sensibilidad del controlador del D Beam. La sensibilidad aumenta cuanto mayor sea el valor seleccionado.
<b>D Beam Filter/ Assignable 1</b>	Consulte "Funciones asignables" (p. 34).	
<b>D Beam Volume/ Assignable 2</b>		

**MIDI**

Parámetro	Valor	Explicación
<b>MIDI Tx Switch</b>	OFF, ON	Consulte "Parámetros MIDI" (p. 43).
<b>Upper Tx Channel</b>	1-16	
<b>Lower Tx Channel</b>	1-16	
<b>MIDI Rx Switch</b>	OFF, ON	
<b>Upper Rx Channel</b>	1-16	
<b>Lower Rx Channel</b>	1-16	

**Tx**

<b>Tx Pitch Bend</b>	OFF, ON	Consulte "Parámetros MIDI" (p. 43).
<b>Tx Modulation</b>	OFF, ON	
<b>Tx Program Change</b>	OFF, ON	
<b>Tx Clock</b>	OFF, ON	
<b>Tx StartStop</b>	OFF, ON	
<b>Tx Song Position</b>	OFF, ON	

**Rx**

<b>Rx Sync</b>	OFF, ON	Consulte "Parámetros MIDI" (p. 43).
<b>Rx Pitch Bend</b>	OFF, ON	
<b>Rx Modulation</b>	OFF, ON	
<b>Rx Program Change</b>	OFF, ON	

**METRÓNOMO**

Parámetro	Valor	Explicación
<b>Metronome Switch*</b>	OFF, ON	Consulte "Uso del metrónomo" (p. 22).
<b>Metronome Mode</b>	ALWAYS, REC, PLAY	
<b>Metronome Level</b>	LOW, MEDIUM, HIGH	

**SYSTEM LOCK**

Parámetro	Valor	Explicación
Style	OFF, ON	Consulte "Conservar ciertos ajustes incluso al cambiar de performance (Lock System)" (p. 17).
Tone	OFF, ON	
Style Tempo	OFF, ON	
Transpose	OFF, ON	

**MEMO**

Los ajustes de los parámetros marcados en la tabla con un asterisco (\*) no son almacenables. Al apagar el equipo, estos parámetros volverán a su configuración por defecto.

**Ajustes de sistema no almacenados**

Además de los parámetros marcados en la tabla anterior con un asterisco (\*), los siguientes ajustes no son almacenables.

- Ajuste del botón BALANCE (p. 23)
- Ajustes de grabación (p. 28)  
Modo de grabación, claqueta de entrada, pinchado, despinchado y cuantización de entrada
- Activación/desactivación del controlador del D Beam (p. 34)
- Función Center Cancel para entrada externa (p. 18)
- Estado del botón MINUS ONE/CENTER CANCEL (p. 30, p. 32)

**Visualización de información acerca del Prelude (pantallas System Version Info)**

A continuación se explica cómo acceder a información acerca del Prelude, como por ejemplo la versión de software.

1. Pulse [MENU].
2. Use [▲] [▼] para seleccionar "Version" y después pulse [ENTER].
3. Use [◀] [▶] para seleccionar una página.  
Puede consultar información acerca de los Tones especiales importados, así como la versión del software utilizado por el Prelude.
4. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla principal.

# Uso de memorias USB

Puede guardar datos de usuario del Prelude en una memoria USB (como copia de seguridad), y también puede cargar datos de una memoria USB en el Prelude. Los datos descargados en un ordenador también se pueden guardar en una memoria USB para luego pasarlos al Prelude.

## NOTA

Inserte con cuidado y por completo la memoria USB hasta que quede firmemente en posición.

## Inicialización de memorias USB (formato de memoria USB)

A continuación se explica cómo inicializar la memoria USB. Esta operación se denomina "USB Memory Format". Para poder utilizar una memoria USB con el Prelude es preciso formatearla debidamente.

## NOTA

Esta operación borrará todos los datos almacenados en la memoria USB. Realice esta operación con cuidado.

1. Pulse **[MENU]**.
2. Use **[▲]** **[▼]** para seleccionar "Utility" y después pulse **[ENTER]**.
3. Use los botones de cursor para seleccionar "USB Memory Format" y después pulse **[ENTER]**.  
Se muestra una ventana de confirmación.  
Si no desea formatear la memoria USB, pulse **[EXIT]**.
4. Pulse **[ENTER]** para ejecutar el formateo.

## NOTA

No extraiga la memoria USB mientras se realiza el formateo.

## Cómo guardar datos de usuario en una memoria USB (copia de seguridad)

Puede guardar en una memoria USB los siguientes datos de usuario almacenados en el Prelude.

- Estilos de usuario (p. 25)
- Canciones de usuario (p. 28)
- Performances de usuario (p. 36)
- Ajustes de sistema (p. 45)

1. Pulse **[MENU]**.
2. Use **[▲]** **[▼]** para seleccionar "Utility" y después pulse **[ENTER]**.

3. Use los botones de cursor para seleccionar "Export" y después pulse **[ENTER]**.
4. Use los botones de cursor para seleccionar un elemento y después pulse **[ENTER]**.

Elemento	Explicación
Style	Se guardan los estilos de usuario.
Song	Se guardan las canciones de usuario.
Sound/ System	Se guardan las performances de usuario y los ajustes de sistema.
All	Se guardan todos los datos de usuario.

Se muestra una ventana de confirmación.  
Si no desea exportar los datos, pulse **[EXIT]**.

5. Pulse **[ENTER]** para exportar los datos.

## Carga de datos de usuario guardados en una memoria USB (importación)

1. Pulse **[MENU]**.
2. Use **[▲]** **[▼]** para seleccionar "Utility" y después pulse **[ENTER]**.
3. Use los botones de cursor para seleccionar "Import" y después pulse **[ENTER]**.
4. Use los botones de cursor para seleccionar un elemento y después pulse **[ENTER]**.

Elemento	Explicación
Style	Se cargarán todos los datos de estilos en la sección de estilos de usuario del Prelude.
Song	Se cargarán todas las canciones en la sección de temas de usuario del Prelude.
Sound/ System	Se cargarán las performances de usuario y los ajustes de sistema en el Prelude.
All	Se cargarán todos los datos en el Prelude.

## NOTA

El volumen de datos cargados en el Prelude dependerá del espacio libre disponible en su memoria.

Se muestra una ventana de confirmación.  
Si no desea cargar los datos, pulse **[EXIT]**.

5. Pulse **[ENTER]** para cargar los datos.

## NOTA

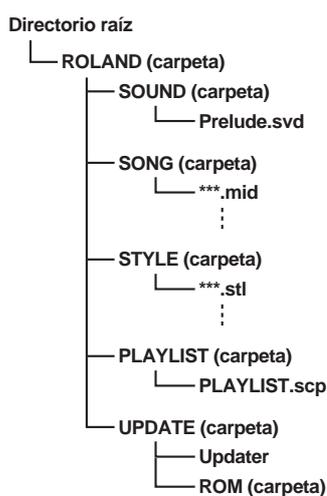
El Prelude no admite archivos cuyo nombre tenga 17 caracteres o más, sin contar la extensión.

## Eliminación de datos de usuario cargados en el Prelude

Si desea eliminar estilos de usuario, consulte "Eliminación de un estilo de usuario" (p. 25). Para eliminar canciones de usuario, consulte "Eliminación de canciones" (p. 29).

## Estructura de datos en memoria USB

Se crearán estos archivos y carpetas:



Los archivos y las carpetas creadas en una memoria USB serán visibles desde un ordenador.

La manipulación de los archivos desde el ordenador permite realizar las siguientes acciones:

- Puede colocar archivos SMF en la carpeta SONG e importarlos en el Prelude (p. 48).
- Puede arrastrar y soltar archivos de la carpeta SONG para copiarlos.
- Puede colocar archivos de estilos en la carpeta STYLE e importarlos en el Prelude (p. 48).
- Puede arrastrar y soltar archivos de la carpeta STYLE para copiarlos.
- Puede colocar archivos SMF, MP3, AIFF y WAV en el directorio raíz para reproducirlos individualmente con la función USB MEMORY PLAYER (p. 32).
- Puede importar/exportar performances de usuario en la carpeta Sound.
- Puede importar/exportar ajustes de sistema en la carpeta Sound.
- Puede crear playlists en la carpeta Playlist (consulte "Creación de una playlist" (p. 30)).

## Importación de datos guardados en una memoria USB ([USB IMPORT])

Antes de continuar, guarde los datos descargados desde el ordenador en su memoria USB. Conecte la memoria USB al Prelude e importe los datos que ha guardado.

Si añade Tones, serán almacenados en los bancos [WORLD] y [SPECIAL].

Consulte el sitio web de Roland: <http://www.roland.es/>

# Acerca de V-LINK

Mediante la conexión del Prelude con un dispositivo de imágenes compatible con V-LINK, puede controlar las imágenes desde el Prelude.

## NOTA

Con el fin de evitar desperfectos en los altavoces y en otros dispositivos, baje siempre el volumen y apague todos los dispositivos antes de realizar conexiones.

## V-LINK

V-LINK ( **V-LINK** ) es una función que permite ejecutar música e imagen conjuntamente. Conectando por MIDI dos o más dispositivos compatibles con V-LINK, puede disfrutar de una amplia gama de efectos visuales vinculados con los elementos expresivos de una interpretación musical.

## Modo de empleo de V-LINK ([V-LINK])

### 1. Pulse el botón [V-LINK] para iluminarlo.

Se mostrará la pantalla V-LINK. El ajuste V-LINK estará activado.

#### Operaciones en el Prelude

Mediante el uso del teclado y los diales del Prelude, puede controlar la imagen y su interpretación en el Prelude.

- [0] (reinicio de clip): apaga la imagen (pantalla en negro).
- [1] (reinicio general): reinicia el efecto aplicado a la imagen y restaura los valores por defecto de todos los ajustes, como el brillo y el color.
- [2] (configuración): accede a la pantalla V-LINK SETUP.
- Teclas negras: cambio de pestaña.
- Teclas blancas: cambio de clip.
- Controlador del D BEAM: controla el parámetro especificado en la configuración de V-LINK.

\* Al activar V-LINK, los ajustes de configuración de V-LINK prevalecen sobre el uso del D Beam.

### 2. Con la pantalla V-LINK activada, vuelva a pulsar [V-LINK].

Se apagará el botón V-LINK. El ajuste V-LINK estará desactivado.

## Ajustes de V-LINK (V-LINK SETUP)

### 1. Pulse [V-LINK] para acceder a la pantalla V-LINK.

### 2. Pulse [2] (configuración).

Se mostrará la pantalla V-LINK SETUP.

### 3. Use [▲] [▼] para mover el cursor hasta el parámetro que desee modificar.

### 4. Gire el dial VALUE para definir el valor.

### 5. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

## Parámetros de V-LINK SETUP

Parám.	Valor	Explicación	
Note Tx Channel A	1-16	Controla el dispositivo V-LINK. Especifica el canal MIDI. (*)	
Note Tx Channel B			
Note Tx Channel C			
	Asigna una función V-LINK al controlador del D Beam.		
	OFF	La operación seleccionada mediante los botones D BEAM se producirá sin tener en cuenta si V-LINK está activado o desactivado.	
D BEAM	ColorEQ Fore	CC01 (modulación)	Se emplea con el paquete de performance Motion Dive .tokyo.
	ColorEQ Back	CC71 (resonancia)	
	Scratch SW	CC03	
	Speed Knob	CC08 (balance)	
	Total Fader	CC10 (panorama)	
	Cross Fader	CC11 (expresión)	

Parám.	Valor	Explicación	
<b>D BEAM</b>	BPM Sync SW	CC64 (sostenimiento)	Se emplean con el paquete de performance Motion Dive I.tokyo.
	Clip Loop SW	CC65 (portamento)	
	Assign Knob	CC72 (desvanecimiento)	
	Fade Time SW	CC73 (ataque)	
	Visual Knob	CC74 (corte)	
	AB SW	CC81 (general-6)	
	Tap SW	CC83 (general-8)	
	Total Select	CC85	
	FX Select	CC86	
	Play Pos	CC91 (reverb)	
	Loop StartPos	CC92 (trémolo)	
	Loop End Pos	CC93 (chorus)	
	Layer ModeSel	CC94 (celeste)	
	Dissolve Time	CC73 (ataque)	Se emplean con el DV-7PR y equipos similares.
	Color Cb Ctrl	CC01 (modulación)	
	Color Cr Ctrl	CC71 (resonancia)	
	Brightness Ctrl	CC74 (corte)	
	VFX1 Ctrl	CC72 (desvanecimiento)	
	VFX2 Ctrl	CC91 (reverb)	
	VFX3 Ctrl	CC92 (trémolo)	
	VFX4 Ctrl	CC93 (chorus)	
Fade Ctrl	CC10 (panorama)		

\* Al emplear equipos compatibles con V-LINK, como el DV-7PR/P-1 de Edirol, solo se usa el canal de transmisión de notas A.

Con el paquete de performance Motion Dive I.tokyo, la correspondencia de los canales de transmisión de notas es la siguiente:

A: el canal MIDI que controla la sección A.

B: el canal MIDI que controla la sección B.

C: el canal MIDI que controla el plug-in de notas MIDI.



# Solución de problemas

Esta sección ofrece medidas de comprobación recomendadas en caso de funcionamiento anómalo del Prelude. Consulte la sección relacionada con el problema en cuestión.

Problema	Comprobación/Solución	Página
<b>No se enciende</b>	<p>¿Están el adaptador de CA y el cable de corriente correctamente conectados a la toma de CA y al Prelude?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utilice exclusivamente el adaptador de CA y el cable de corriente incluidos con el Prelude. De lo contrario, se pueden producir averías.</li> </ul>	p. 14
<b>El Prelude no suena</b>	¿Es posible que el dial VOLUME esté al mínimo?	
	<p>Si el teclado no emite sonidos, ¿es posible que Local Switch esté en posición OFF?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Active Local Switch.</li> </ul>	p. 42 p. 45
	¿Es posible que se haya bajado el volumen mediante operaciones del pedal o mensajes MIDI exclusivos o de volumen recibidos desde un dispositivo MIDI externo?	
<b>Una parte concreta no suena</b>	<p>¿Es posible que el volumen de esa parte esté bajado?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ajuste los parámetros de volumen en la ventana PERFORM MIXER.</li> </ul>	p. 24
	¿Ha empleado la función Minus-One para enmudecer una parte determinada?	p. 30
	<p>¿Coincide el canal de recepción MIDI de esa parte con el canal de transmisión MIDI del dispositivo MIDI conectado?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Configure el canal MIDI del dispositivo externo conectado de modo que coincida con el Prelude.</li> </ul>	p. 42 p. 45
<b>Un dispositivo MIDI conectado no emite sonido</b>	<p>¿Se están transmitiendo mensajes MIDI?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Asigne a MIDI TxRx un valor distinto de OFF.</li> </ul>	p. 43 p. 45
	<p>¿Coincide el canal de transmisión MIDI de la sección del controlador del teclado del Prelude con el canal de recepción MIDI del dispositivo MIDI conectado?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Configure el canal MIDI del dispositivo externo conectado de modo que coincida con el Prelude.</li> </ul>	p. 43 p. 45
<b>El volumen del instrumento conectado en la entrada EXT INPUT está demasiado bajo.</b>	¿Utiliza un cable de conexión con resistencia? Emplee un cable de conexión sin resistencia.	
<b>No se aplican los efectos</b>	<p>Los efectos de reverb y chorus de las partes del teclado no se aplican si sus niveles están fijados en 0.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Compruebe los ajustes del parámetro Effect Send.</li> </ul>	p. 40
	Los MFX (multiefectos) solo se aplicarán a la interpretación en tiempo real de la parte (superior o inferior) tocada manualmente por el usuario. Tenga en cuenta que no se aplicarán a los datos de canciones grabadas.	
<b>El efecto suena mal</b>	<p>Algunas combinaciones de Tones y efectos pueden producir sonidos diferentes en comparación con otros Tones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Compruebe los ajustes del parámetro Effect Source.</li> </ul>	p. 40
<b>Muevo la palanca de pitch bend pero no ocurre nada</b>	<p>¿Es posible que el parámetro Pitch Bend Range esté fijado en 0?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Asigne un valor distinto de 0 al parámetro Pitch Bend Range.</li> </ul>	p. 39

Problema	Comprobación/Solución	Página
<b>El sonido está distorsionado</b>	<p>En función de determinados efectos y ajustes del volumen de partes, se puede producir distorsión del sonido. Ajuste los siguientes parámetros:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Parámetros de volumen en la pantalla PERFORM MIXER</li> <li>• Nivel de reverb o chorus del parámetro Effect Send</li> <li>• Volumen general y balance del volumen</li> </ul>	<p>p. 24 p. 40 p. 23</p>
	<p>¿Es posible que esté aplicando un efecto como saturación o distorsión, cuyo resultado natural es la distorsión?</p>	<p>p. 40</p>
<b>El tono es incorrecto</b>	<p>En algunos sonidos del Prelude, el tono de determinados rangos puede sonar distinto en función del sonido seleccionado.</p>	
	<p>¿Es posible que la afinación del Prelude no sea correcta?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compruebe el ajuste Master Tune.</li> </ul>	<p>p. 45</p>
	<p>¿Es posible que el tono haya cambiado mediante operaciones de pedal o mensajes de pitch bend procedentes de un dispositivo MIDI?</p>	
<b>Las notas se cortan</b>	<p>Si intenta tocar más de 128 voces a la vez, se cortarán las notas que estén sonando en ese momento.</p>	
<b>No se detecta la memoria USB. No se muestran los archivos.</b>	<p>Compruebe el formato de su memoria USB. El Prelude es compatible con memorias USB con formato FAT. Si se ha formateado su memoria USB con otro método, vuelva a formatearla en FAT.</p>	
<b>No puedo hacer copias de seguridad en una memoria USB</b>	<p>Compruebe los siguientes puntos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Es posible que la memoria USB esté protegida contra escritura?</li> <li>• ¿Hay espacio libre suficiente en la memoria USB?</li> </ul>	
<b>No se muestran las playlists</b>	<p>Esto puede deberse a los siguientes motivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es posible que no se muestren las playlists si el usuario añade, elimina o modifica directamente datos de canciones de la carpeta ROLAND sin usar Playlist Editor.</li> <li>• Por algún motivo, el Prelude no reconoce la memoria USB.</li> <li>• Es posible que la memoria USB no esté formateada correctamente. El Prelude es compatible con memorias USB con formato FAT. Si se ha formateado su memoria USB con otro método, vuelva a formatearla en FAT.</li> </ul>	<p>p. 49</p>
<b>No se muestran las canciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Se encuentran las canciones en el directorio raíz? Es posible que no se muestren las canciones si el usuario añade, elimina o modifica directamente datos de canciones de la carpeta ROLAND sin usar Playlist Editor.</li> <li>• Es posible que la memoria USB no esté formateada correctamente. El Prelude es compatible con memorias USB con formato FAT. Si se ha formateado su memoria USB con otro método, vuelva a formatearla en FAT.</li> </ul>	<p>p. 49</p>
<b>No se muestran las canciones ni los estilos guardados en una memoria USB</b>	<p>Compruebe el nombre del archivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El Prelude no admite nombres de archivo de estilos o canciones que superen los 16 caracteres (sin contar la extensión). Puede emplear los siguientes caracteres: A~Z 0~9 ! # \$ % &amp; ' ( ) - @ ^ _ ` { }</li> <li>• Asigne la extensión ".stl" a los archivos de estilos y ".mid" a los archivos de canciones.</li> </ul>	
<b>No se reproducen las canciones</b>	<p>Esto puede deberse a los siguientes motivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El tipo de archivo de la canción no es compatible con el Prelude.</li> <li>• El archivo puede estar dañado.</li> <li>• No es posible reproducir canciones si el usuario añade, elimina o modifica directamente sus datos en la carpeta ROLAND sin usar Playlist Editor.</li> </ul>	<p>p. 30 p. 49</p>

# Mensajes de error

Se muestra un mensaje de error cuando se realiza una operación incorrecta o cuando el procesamiento no se ha podido ejecutar como lo ha especificado el usuario.

Consulte la explicación del mensaje de error en cuestión y realice la acción oportuna.

Mensaje	Significado	Acción
<b>USB Memory Not Ready!</b>	La memoria USB no está conectada.	Conecte la memoria USB.
<b>Read Error!</b>	No se pudo leer los datos.	Vuelva a cargarlos.
	Error en carga de datos desde memoria USB.	Asegúrese de que la memoria USB esté conectada correctamente.
	El archivo puede estar dañado.	No use este archivo.
	Formato incorrecto. Imposible cargar.	No use este archivo.
<b>Write Error!</b>	Error en escritura de datos.	Vuelva a escribirlos.
	Error en escritura de datos en memoria USB.	Asegúrese de que la memoria USB esté conectada correctamente.
	Los datos no se pueden escribir por falta de espacio en la memoria USB.	Elimine archivos innecesarios en la memoria USB o use una memoria USB con espacio disponible.
	El archivo o la propia memoria USB están protegidos contra escritura.	Asegúrese de que el archivo y la memoria USB no estén protegidos contra escritura.
<b>Incorrect File!</b>	Este archivo es incompatible con el Prelude.	No use este archivo.
	Esta canción no se ha transferido desde Playlist Editor a la memoria USB.	Transfiera la canción desde Playlist Editor y vuelva a pasar los datos a la memoria USB.
	El archivo usa una tasa de muestreo incompatible con el Prelude.	Use canciones cuya tasa de muestreo sea 44,1 kHz.
<b>System Memory Damaged!</b>	Es posible que el contenido de la memoria de sistema esté dañado.	Ejecute una restauración de valores de fábrica (Factory Reset). Si esto no resuelve el problema, póngase en contacto con su distribuidor o con el centro de servicios de Roland más cercano.
<b>File Not Found!</b>	El archivo no está en la memoria de usuario.	Vuelva a guardarlo en la memoria de usuario.
	El archivo no está en la memoria USB.	Vuelva a guardarlo en la memoria USB.
<b>MIDI Buffer Full!</b>	Se ha recibido un volumen inusualmente grande de datos MIDI, y su procesamiento ha sido imposible.	Reduzca la cantidad de mensajes MIDI que se están transmitiendo.
<b>MIDI Offline!</b>	Se ha interrumpido la conexión MIDI IN.	Compruebe que no haya ningún problema con el cable MIDI conectado a la entrada MIDI IN del Prelude, y que esté debidamente conectado.
<b>Now Playing!</b>	Se está ejecutando el estilo, la canción o el reproductor de memoria USB.	Interrumpa la reproducción o espere a que termine.
<b>Now Recording!</b>	Esa operación no se puede ejecutar porque hay una grabación en curso.	Interrumpa la grabación o espere hasta que termine.
<b>Memory Full!</b>	No se pudo guardar el estilo o la canción porque no hay espacio suficiente en la memoria de usuario.	Elimine los datos de usuario innecesarios.
<b>Cannot Record!</b>	No se pudo iniciar la grabación.	No se puede grabar si en BACKING TYPE se ha activado [USB MEMORY PLAYER]. Asigne otro parámetro a BACKING TYPE.
<b>Cannot Store Anymore Styles!</b>	No es posible guardar más estilos.	Elimine estilos de usuario innecesarios.
<b>Cannot Store Anymore Songs!</b>	No es posible guardar más canciones.	Elimine canciones de usuario innecesarias.

# Lista de efectos

## Parámetros de MFX (multiefectos)

El módulo MFX presenta 78 tipos distintos de efectos. Algunos consisten en dos o más efectos diferentes conectados en serie.

<b>FILTER (10 tipos)</b>		
01	EQUALIZER	P.58
02	SPECTRUM	P.58
03	ISOLATOR	P.58
04	LOW BOOST	P.58
05	SUPER FILTER	P.59
06	STEP FILTER	P.59
07	ENHANCER	P.59
08	AUTO WAH	P.60
09	HUMANIZER	P.60
10	SPEAKER SIMULATOR	P.60
<b>MODULATION (12 tipos)</b>		
11	PHASER	P.61
12	STEP PHASER	P.61
13	MULTI STAGE PHASER	P.61
14	INFINITE PHASER	P.62
15	RING MODULATOR	P.62
16	STEP RING MODULATOR	P.62
17	TREMOLO	P.62
18	AUTO PAN	P.63
19	STEP PAN	P.63
20	SLICER	P.63
21	ROTARY	P.64
22	VK ROTARY	P.64
<b>CHORUS (12 tipos)</b>		
23	CHORUS	P.64
24	FLANGER	P.65
25	STEP FLANGER	P.65
26	HEXA-CHORUS	P.65
27	TREMOLO CHORUS	P.66
28	SPACE-D	P.66
29	3D CHORUS	P.66
30	3D FLANGER	P.67
31	3D STEP FLANGER	P.67
32	2BAND CHORUS	P.67
33	2BAND FLANGER	P.68
34	2BAND STEP FLANGER	P.68
<b>DYNAMICS (8 tipos)</b>		
35	OVERDRIVE	P.69
36	DISTORTION	P.69
37	VS OVERDRIVE	P.69
38	VS DISTORTION	P.69
39	GUITAR AMP SIMULATOR	P.69
40	COMPRESSOR	P.70
41	LIMITER	P.70
42	GATE	P.70

<b>DELAY (13 tipos)</b>		
43	DELAY	P.71
44	LONG DELAY	P.71
45	SERIAL DELAY	P.71
46	MODULATION DELAY	P.72
47	3TAP PAN DELAY	P.72
48	4TAP PAN DELAY	P.72
49	MULTI TAP DELAY	P.73
50	REVERSE DELAY	P.73
51	SHUFFLE DELAY	P.73
52	3D DELAY	P.74
53	TIME CTRL DELAY	P.74
54	LONG TIME CTRL DLY	P.74
55	TAPE ECHO	P.75
<b>LO-FI (5 tipos)</b>		
56	LOFI NOISE	P.75
57	LOFI COMPRESS	P.75
58	LOFI RADIO	P.76
59	TELEPHONE	P.76
60	PHONOGRAPH	P.76
<b>PITCH (3 tipos)</b>		
61	PITCH SHIFTER	P.76
62	2VOI PITCH SHIFTER	P.77
63	STEP PITCH SHIFTER	P.77
<b>REVERB (2 tipos)</b>		
64	REVERB	P.77
65	GATED REVERB	P.78
<b>COMBINATION (12 tipos)</b>		
66	OVERDRIVE → CHORUS	P.78
67	OVERDRIVE → FLANGER	P.78
68	OVERDRIVE → DELAY	P.78
69	DISTORTION → CHORUS	P.79
70	DISTORTION → FLANGER	P.79
71	DISTORTION → DELAY	P.79
72	ENHANCER → CHORUS	P.79
73	ENHANCER → FLANGER	P.79
74	ENHANCER → DELAY	P.80
75	CHORUS → DELAY	P.80
76	FLANGER → DELAY	P.80
77	CHORUS → FLANGER	P.81
<b>PIANO (1 tipo)</b>		
78	SYMPATHETIC RESO	P.81

## Acerca de "nota"

Algunos parámetros de efecto (como Rate o Delay Time) pueden configurarse en función de un valor de nota.

Estos parámetros tienen un interruptor de número/nota que permite indicar si se empleará un valor de nota o uno numérico.

Si desea definir Rate (Delay Time) como un valor numérico, seleccione "Hz" ("msec") para el interruptor de número/nota. Si prefiere usar un valor de nota, seleccione "NOTE" en dicho interruptor.



Interr. NUM/NOTE

- \* Si Rate es un valor de nota, la modulación se sincronizará con el tempo al reproducir datos de canciones SMF.

## Notas:

	Tresillo de semifusas		Semifusa		Tresillo de fusas
	Fusa		Tresillo semicorcheas		Fusa con puntillo
	Semicorchea		Tresillo de corcheas		Semicorchea puntillo
	Corchea		Tresillo de negras		Corchea c/puntillo
	Negra		Tresillo de blancas		Negra con puntillo
	Blanca		Tresillo de redondas		Blanca con puntillo
	Redonda		Tresillo red. dobles		Redonda c/puntillo
	Redonda doble				

## NOTA

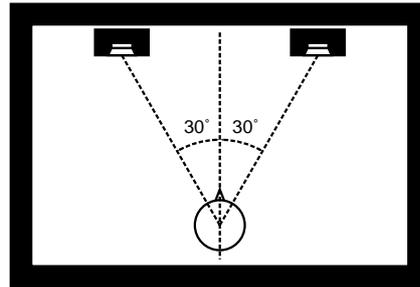
Si especifica el tiempo de delay como una nota, al ralentizar el tempo no se modificará el tiempo de delay por encima de cierta duración. Esto se debe a que el tiempo de delay tiene un límite superior; si se especifica con una nota y se ralentiza el tempo hasta alcanzar este límite superior, el tiempo de delay no podrá modificarse superando dicho límite, que constituye el valor máximo asignable al determinar el tiempo de delay como un valor numérico.

## Al usar efectos 3D

Los siguientes efectos 3D emplean tecnología RSS (Roland Sound Space) para crear una sensación de espaciosidad que no se puede generar mediante delay, reverberación, chorus, etc.

- 52: 3D DELAY
- 29: 3D CHORUS
- 30: 3D FLANGER
- 31: 3D STEP FLANGER

Al usar estos efectos, recomendamos colocar los altavoces de la siguiente manera. Además, asegúrese de que los altavoces estén a una distancia suficiente de las paredes a ambos lados.

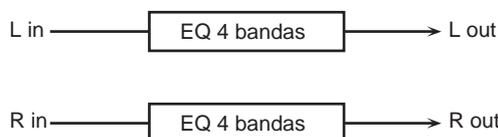


Si los altavoces izquierdo y derecho están demasiado separados, o si hay demasiada reverberación, es posible que no llegue a producirse el efecto 3D completo.

Cada uno de estos efectos presenta un parámetro de modo de salida, llamado "Output Mode". Si el sonido de los jacks de salida OUTPUT debe escucharse por los altavoces, seleccione el valor "SPEAKER". Si debe escucharse por los auriculares, seleccione "PHONES". De este modo se garantiza la generación óptima del efecto 3D. Si este parámetro no se define correctamente, es posible que no se genere el efecto 3D completo.

## 01: EQUALIZER

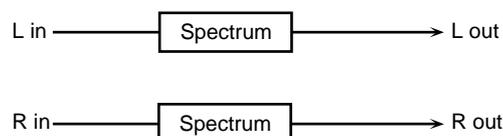
Se trata de un ecualizador estéreo de cuatro bandas (graves, 2 medios, agudos)



Parámetro	Valor	Descripción
Low Freq	200, 400 Hz	Frecuencia del rango de graves
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias graves
Mid1 Freq	200-8000 Hz	Frecuencia del primer rango de medios
Mid1 Gain	-15- +15 dB	Ganancia del primer rango de medios
Mid1 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Anchura del primer rango de medios Asigne un valor más alto al parámetro Q para estrechar el rango afectado.
Mid2 Freq	200-8000 Hz	Frecuencia del segundo rango de medios
Mid2 Gain	-15- +15 dB	Ganancia del segundo rango de medios
Mid2 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Anchura del segundo rango de medios Asigne un valor más alto al parámetro Q para estrechar el rango afectado.
High Freq	2000, 4000, 8000 Hz	Frecuencia del rango de agudos
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia del rango de agudos
Level	0-127	Nivel de salida

## 02: SPECTRUM

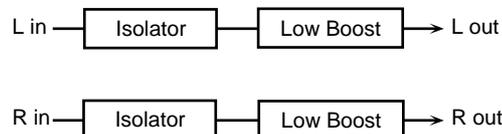
Se trata de un espectro estéreo. El espectro es un tipo de filtro que modifica el timbre realzando o atenuando el nivel en determinadas frecuencias.



Parámetro	Valor	Descripción
Band1 (250Hz)	-15- +15 dB	Ganancia de cada banda de frecuencias
Band2 (500Hz)		
Band3 (1000Hz)		
Band4 (1250Hz)		
Band5 (2000Hz)		
Band6 (3150Hz)		
Band7 (4000Hz)		
Band8 (8000Hz)		
Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ajusta simultáneamente la anchura de los rangos ajustados en todas las bandas de frecuencias.
Level	0-127	Nivel de salida

## 03: ISOLATOR

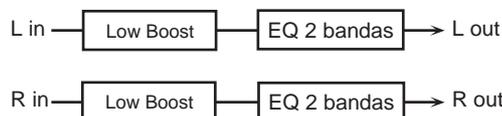
Es un ecualizador que corta el volumen notablemente, lo cual permite añadir un efecto especial al sonido, reduciendo el volumen en distintos rangos.



Parámetro	Valor	Descripción
Boost/Cut Low	-60- +4 dB	Estos ajustes realzan y recortan cada uno de los rangos de agudos, medios y graves. Con -60 dB, el sonido es inaudible. 0 dB equivale al nivel de entrada del sonido.
Boost/Cut Mid		
Boost/Cut High		
Anti Phase Low Sw	OFF, ON	Activa o desactiva la función Anti-Phase en el rango de graves. Cuando está activada, el sonido estéreo del canal opuesto se invierte y se añade a la señal.
Anti Phase Low Level	0-127	Ajusta el nivel del rango de graves. El ajuste de este nivel en determinadas frecuencias permite realzar partes concretas. (Solo es efectivo con señales estéreo.)
Anti Phase Mid Sw	OFF, ON	Ajustes de la función Anti-Phase en rangos de frecuencias medias Emplea los mismos parámetros que los rangos de frecuencias graves.
Anti Phase Mid Level	0-127	
Low Boost Sw	OFF, ON	Activa o desactiva la función Low Booster (realce de graves). Así se enfatizan las frecuencias más bajas, creando un sonido de grave grueso.
Low Boost Level	0-127	Aumentando este valor se consiguen graves más consistentes. * En función de los ajustes de Isolator y de filtro, este efecto puede ser difícil de discernir.
Level	0-127	Nivel de salida

## 04: LOW BOOST

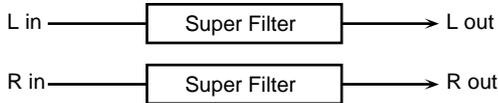
Realza el volumen de las frecuencias más bajas, brindando graves potentes.



Parámetro	Valor	Descripción
Boost Frequency	50-125 Hz	Frecuencia central en la que se realzarán los graves
Boost Gain	0- +12 dB	Grado de realce de los graves
Boost Width	WIDE, MID, NARROW	Anchura de las frecuencias más bajas que serán realzadas
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias agudas
Level	0-127	Nivel de salida

## 05: SUPER FILTER

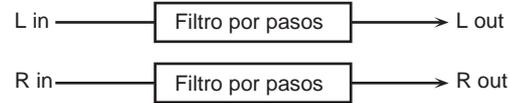
Este filtro presenta una inclinación muy brusca. La frecuencia de corte se puede modificar cíclicamente.



Parámetro	Valor	Descripción
<b>Filter Type</b>	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Tipo de filtro Rango de frecuencias que pasarán por cada filtro <b>LPF:</b> frecuencias por debajo del corte <b>BPF:</b> frecuencias de la zona del corte <b>HPF:</b> frecuencias por encima del corte <b>NOTCH:</b> frecuencias no correspondientes a la zona del corte
<b>Filter Slope</b>	-12, -24, -36 dB	Grado de atenuación por octava <b>-36 dB:</b> muy brusco <b>-24 dB:</b> brusco <b>-12 dB:</b> suave
<b>Filter Cutoff</b>	0-127	Frecuencia de corte del filtro Al aumentar este valor, la frecuencia de corte sube.
<b>Filter Resonance</b>	0-127	Nivel de resonancia del filtro Al aumentar este valor, se realiza la región próxima a la frecuencia de corte.
<b>Filter Gain</b>	0- +12 dB	Grado de realce de la salida del filtro
<b>Modulation Sw</b>	OFF, ON	Conmutador On/Off de cambio cíclico
<b>Modulation Wave</b>	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Cómo se modulará la frecuencia de corte <b>TRI:</b> onda triangular <b>SQR:</b> onda cuadrada <b>SIN:</b> onda sinusoidal <b>SAW1:</b> onda en diente de sierra (ascendente) <b>SAW2:</b> onda en diente de sierra (descendente)
<b>Rate</b>	0.05-10.00 Hz, note	Tasa de modulación
<b>Depth</b>	0-127	Profundidad de modulación
<b>Attack</b>	0-127	Velocidad de variación de la frecuencia de corte Es efectivo si la onda de modulación es SQR, SAW1 o SAW2.
<b>Level</b>	0-127	Nivel de salida

## 06: STEP FILTER

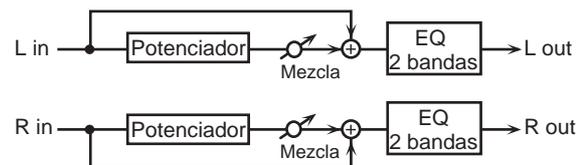
La frecuencia de corte de este filtro se puede modular por pasos. Se puede especificar el patrón que regirá la modificación de la frecuencia de corte.



Parámetro	Valor	Descripción
<b>Step 01-16</b>	0-127	Frecuencia de corte en cada paso
<b>Rate</b>	0.05-10.00 Hz, note	Tasa de modulación
<b>Attack</b>	0-127	Velocidad de variación por pasos de la frecuencia de corte
<b>Filter Type</b>	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Tipo de filtro Rango de frecuencias que pasarán por cada filtro <b>LPF:</b> frecuencias por debajo del corte <b>BPF:</b> frecuencias de la zona del corte <b>HPF:</b> frecuencias por encima del corte <b>NOTCH:</b> frecuencias no correspondientes a la zona del corte
<b>Filter Slope</b>	-12, -24, -36 dB	Grado de atenuación por octava <b>-12 dB:</b> suave <b>-24 dB:</b> brusco <b>-36 dB:</b> muy brusco
<b>Filter Resonance</b>	0-127	Nivel de resonancia del filtro Al aumentar este valor, se realiza la región próxima a la frecuencia de corte.
<b>Filter Gain</b>	0- +12 dB	Grado de realce de la salida del filtro
<b>Level</b>	0-127	Nivel de salida

## 07: ENHANCER

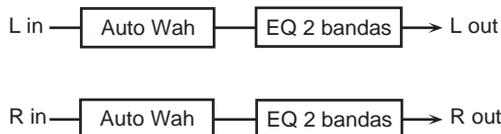
Controla la estructura de armónicos de las frecuencias agudas, añadiendo chispa y tensión al sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
<b>Sens</b>	0-127	Sensibilidad del enhancer
<b>Mix</b>	0-127	Nivel de armónicos generados por el enhancer
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de agudos
<b>Level</b>	0-127	Nivel de salida

## 08: AUTO WAH

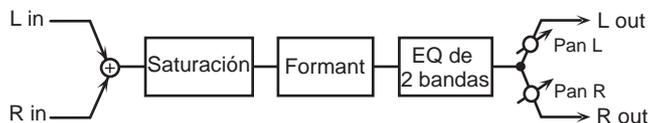
Controla un filtro cíclicamente para crear cambios repetitivos en el timbre.



Parámetro	Valor	Descripción
<b>Filter Type</b>	LPF, BPF	Tipo de filtro <b>LPF:</b> el efecto wah-wah se aplicará sobre un amplio rango de frecuencias. <b>BPF:</b> el efecto wah-wah se aplicará sobre un estrecho rango de frecuencias.
<b>Manual</b>	0-127	Ajusta la frecuencia central sobre la que se aplica el efecto.
<b>Peak</b>	0-127	Ajusta el grado de wah-wah que se producirá en el rango de la frecuencia central. Asigne un valor más alto al parámetro Q para estrechar el rango afectado.
<b>Sens</b>	0-127	Ajusta la sensibilidad de control del filtro.
<b>Polarity</b>	UP, DOWN	Determina la dirección en la que variará la frecuencia cuando se module el filtro de wah-wah automático. <b>UP:</b> el filtro cambiará hacia una frecuencia más alta. <b>DOWN:</b> el filtro cambiará hacia una frecuencia más baja.
<b>Rate</b>	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia de modulación
<b>Depth</b>	0-127	Profundidad de modulación
<b>Phase</b>	0-180 deg	Ajusta el grado de cambio de fase de los sonidos izquierdo y derecho cuando se aplica el efecto de wah-wah.
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de agudos
<b>Level</b>	0-127	Nivel de salida

## 09: HUMANIZER

Añade una textura de vocal al sonido. El resultado es similar a la voz humana.



Parámetro	Valor	Descripción
<b>Drive Sw</b>	OFF, ON	Activa o desactiva la saturación.
<b>Drive</b>	0-127	Grado de distorsión También modifica el volumen.
<b>Vowel1</b>	a, e, i, o, u	Selecciona la vocal.
<b>Vowel2</b>	a, e, i, o, u	
<b>Rate</b>	0.05-10.00 Hz, nota	Frecuencia de cambio de vocal
<b>Depth</b>	0-127	Profundidad del efecto
<b>Input Sync Sw</b>	OFF, ON	Determina si el LFO (oscilador de graves) que determina el cambio de vocal es reiniciado mediante la señal de entrada (ON) o no (OFF).
<b>Input Sync Threshold</b>	0-127	Nivel de volumen en el que se aplica el reinicio

Parámetro	Valor	Descripción
<b>Manual</b>	0-100	Punto de cambio de las vocales 1 y 2 <b>49 o menos:</b> la vocal 1 tendrá mayor duración. <b>50:</b> las vocales 1 y 2 tendrán la misma duración. <b>51 o más:</b> la vocal 2 tendrá mayor duración.
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de agudos
<b>Pan</b>	L64-63R	Ubicación estéreo de la salida
<b>Level</b>	0-127	Nivel de salida

## 10: SPEAKER SIMULATOR

Simula el tipo de altavoz y los ajustes de microfonía empleados para grabar el sonido del altavoz.



Parámetro	Valor	Descripción
<b>Speaker Type</b>	(Consulte la tabla más abajo.)	Tipo de altavoz
<b>Mic Setting</b>	1, 2, 3	Ajusta la colocación del micrófono que está grabando el sonido del altavoz. Se puede ajustar en tres pasos. Cuanto mayor sea el paso (1, 2 y 3), más se aleja el micrófono.
<b>Mic Level</b>	0-127	Volumen del micrófono
<b>Direct Level</b>	0-127	Volumen del sonido directo.
<b>Level</b>	0-127	Nivel de salida

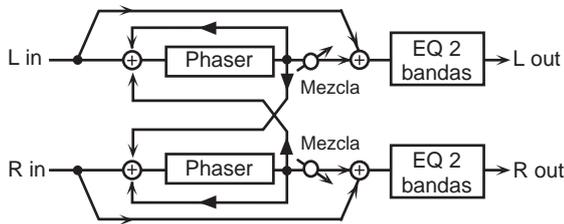
### Especificaciones de cada tipo de altavoz

La columna Altavoz indica el diámetro de cada altavoz (en pulgadas) y el número de altavoces.

Tipo	Caja	Altavoz	Micrófono
<b>SMALL 1</b>	carcasa pequeña con fondo abierto	10	dinámico
<b>SMALL 2</b>	carcasa pequeña con fondo abierto	10	dinámico
<b>MIDDLE</b>	carcasa con fondo abierto	12 x 1	dinámico
<b>JC-120</b>	carcasa con fondo abierto	12 x 2	dinámico
<b>BUILT-IN 1</b>	carcasa con fondo abierto	12 x 2	dinámico
<b>BUILT-IN 2</b>	carcasa con fondo abierto	12 x 2	condensador
<b>BUILT-IN 3</b>	carcasa con fondo abierto	12 x 2	condensador
<b>BUILT-IN 4</b>	carcasa con fondo abierto	12 x 2	condensador
<b>BUILT-IN 5</b>	carcasa con fondo abierto	12 x 2	condensador
<b>BG STACK 1</b>	carcasa cerrada	12 x 2	condensador
<b>BG STACK 2</b>	carcasa cerrada grande	12 x 2	condensador
<b>MS STACK 1</b>	carcasa cerrada grande	12 x 4	condensador
<b>MS STACK 2</b>	carcasa cerrada grande	12 x 4	condensador
<b>METAL STACK</b>	cabezal doble grande	12 x 4	condensador
<b>2-STACK</b>	cabezal doble grande	12 x 4	condensador
<b>3-STACK</b>	cabezal triple grande	12 x 4	condensador

## 11: PHASER

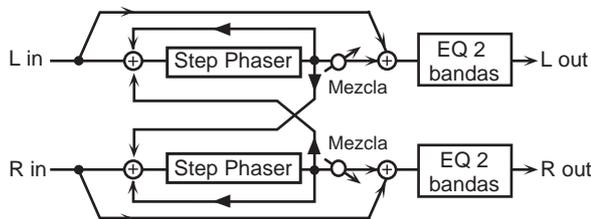
Se añade al sonido original y se modula un sonido con cambio de fase.



Parámetro	Valor	Descripción
<b>Mode</b>	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	Número de etapas del phaser
<b>Manual</b>	0-127	Ajusta la frecuencia básica de modulación del sonido.
<b>Rate</b>	0.05-10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
<b>Depth</b>	0-127	Profundidad de modulación
<b>Polarity</b>	INVERSE, SYNCHRO	Selecciona si las fases izquierda y derecha de la modulación serán iguales u opuestas. <b>INVERSE:</b> las fases izquierda y derecha serán opuestas. Con fuentes en mono, este ajuste amplía el panorama. <b>SYNCHRO:</b> las fases izquierda y derecha serán iguales. Seleccione este ajuste al emplear fuentes en estéreo.
<b>Resonance</b>	0-127	Grado de realimentación
<b>Cross Feedback</b>	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido del phaser que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
<b>Mix</b>	0-127	Nivel del sonido con fase modificada
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de agudos
<b>Level</b>	0-127	Nivel de salida

## 12: STEP PHASER

El efecto phaser variará gradualmente.

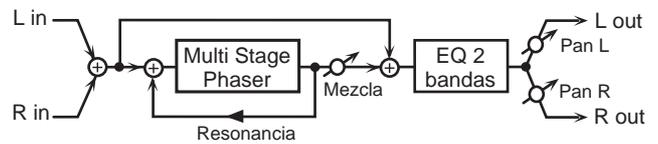


Parámetro	Valor	Descripción
<b>Mode</b>	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	Número de etapas del phaser
<b>Manual</b>	0-127	Ajusta la frecuencia básica de modulación del sonido.
<b>Rate</b>	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia de modulación
<b>Depth</b>	0-127	Profundidad de modulación

Parámetro	Valor	Descripción
<b>Polarity</b>	INVERSE, SYNCHRO	Selecciona si las fases izquierda y derecha de la modulación serán iguales u opuestas. <b>INVERSE:</b> las fases izquierda y derecha serán opuestas. Con fuentes en mono, este ajuste amplía el panorama. <b>SYNCHRO:</b> las fases izquierda y derecha serán iguales. Seleccione este ajuste al emplear fuentes en estéreo.
<b>Resonance</b>	0-127	Grado de realimentación
<b>Cross Feedback</b>	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido del phaser que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
<b>Step Rate</b>	0,10-20,00 Hz, nota	Tasa del cambio por pasos del efecto phaser
<b>Mix</b>	0-127	Nivel del sonido con fase modificada
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de agudos
<b>Level</b>	0-127	Nivel de salida

## 13: MULTI STAGE PHASER

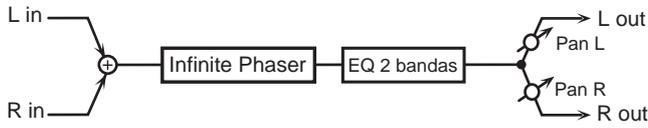
Empleando ajustes extremadamente altos en la diferencia de fases se obtiene un efecto de phaser profundo.



Parámetro	Valor	Descripción
<b>Mode</b>	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE, 16-STAGE, 20-STAGE, 24-STAGE	Número de etapas de phaser
<b>Manual</b>	0-127	Ajusta la frecuencia básica de modulación del sonido.
<b>Rate</b>	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia de modulación
<b>Depth</b>	0-127	Profundidad de modulación
<b>Resonance</b>	0-127	Grado de realimentación
<b>Mix</b>	0-127	Nivel del sonido con fase modificada
<b>Pan</b>	L64-63R	Ubicación estéreo del sonido generado
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de agudos
<b>Level</b>	0-127	Nivel de salida

## 14: INFINITE PHASER

Un phaser que continúa subiendo y bajando la frecuencia de modulación del sonido.



Parámetro	Rango	Explicación
<b>Mode</b>	1, 2, 3, 4	Los valores más altos generan un efecto de phaser más profundo.
<b>Speed</b>	-100- +100	Velocidad de ajuste ascendente o descendente de la frecuencia de modulación del sonido (+:ascendente/-:descendente)
<b>Resonance</b>	0-127	Grado de realimentación
<b>Mix</b>	0-127	Volumen del sonido con fase modificada
<b>Pan</b>	L64-63R	Panorama del sonido generado
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Grado de realce/corte del rango de frecuencias graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Grado de realce/corte del rango de frecuencias agudas
<b>Level</b>	0-127	Volumen de salida

## 15: RING MODULATOR

Este efecto aplica una modulación de amplitud (AM) a la señal de entrada, produciendo sonidos similares a los de las campanas. También puede cambiar la frecuencia de modulación en respuesta a cambios en el volumen del sonido enviado al efecto.



Parámetro	Valor	Descripción
<b>Frequency</b>	0-127	Ajusta la frecuencia a la que se aplica la modulación.
<b>Sens</b>	0-127	Ajusta el grado de modulación aplicado a la frecuencia.
<b>Polarity</b>	UP, DOWN	Determina si la modulación de frecuencia se mueve hacia frecuencias más agudas ( <b>UP</b> ) o más graves ( <b>DOWN</b> ).
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias agudas
<b>Balance</b>	D100:0W- D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del efecto (W, con efecto)
<b>Level</b>	0-127	Nivel de salida

## 16: STEP RING MODULATOR

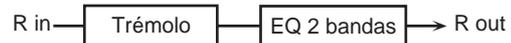
Se trata de un modulador de anillo que emplea una secuencia de 16 pasos para modificar la frecuencia a la que se aplica la modulación.



Parámetro	Rango	Explicación
<b>Step 01-16</b>	0-127	Frecuencia del modulador de anillo en cada paso
<b>Rate</b>	0.05-10.00 Hz, nota	Velocidad del ciclo de la secuencia de 16 pasos
<b>Attack</b>	0-127	Velocidad de variación por pasos de la frecuencia de modulación
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Grado de realce/corte del rango de frecuencias graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Grado de realce/corte del rango de frecuencias agudas
<b>Balance</b>	D100:0W- D0:100W	Balance del volumen entre el sonido original (D, sin efecto) y el sonido del efecto (W, con efecto)
<b>Level</b>	0-127	Volumen de salida

## 17: TREMOLO

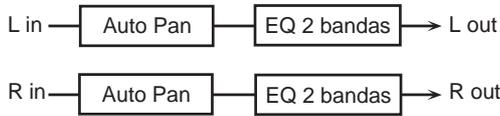
Modula cíclicamente el volumen para añadir un efecto de trémolo al sonido.

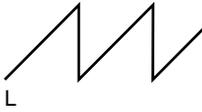


Parámetro	Valor	Descripción
<b>Mod Wave</b>	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Onda de modulación <b>TRI</b> : onda triangular <b>SQR</b> : onda cuadrada <b>SIN</b> : onda sinusoidal <b>SAW1/2</b> : onda en diente de sierra
		
<b>Rate</b>	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia del cambio
<b>Depth</b>	0-127	Profundidad de aplicación del efecto
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de agudos
<b>Level</b>	0-127	Nivel de salida

## 18: AUTO PAN

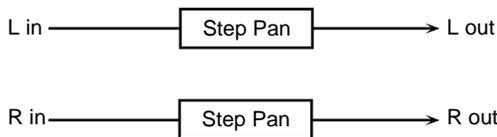
Modula cíclicamente la ubicación estéreo del sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Onda de modulación <b>TRI:</b> onda triangular <b>SQR:</b> onda cuadrada <b>SIN:</b> onda sinusoidal <b>SAW1/2:</b> onda en diente de sierra
	SAW1 R  L	SAW2 R  L
Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia del cambio
Depth	0–127	Profundidad de aplicación del efecto
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias graves
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia del rango de agudos
Level	0–127	Nivel de salida

## 19: STEP PAN

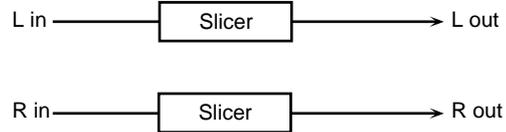
Emplea una secuencia de 16 pasos para modificar el panorama del sonido.



Parámetro	Rango	Explicación
Step 01–16	L64–63R	Ajuste de panorama en cada paso
Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Velocidad del ciclo de la secuencia de 16 pasos
Attack	0–127	Velocidad de variación de panorama por pasos del nivel
Input Sync Sw	OFF, ON	Especifica si tocar una nota hará que la secuencia se reinicie desde su primer paso (ON) o no (OFF).
Input Sync Threshold	0–127	Volumen mínimo para detectar las notas tocadas
Level	0–127	Volumen de salida

## 20: SLICER

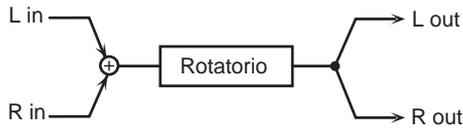
Este efecto aplica cortes sucesivos al sonido para transformarlo en una especie de frase de acompañamiento. Es especialmente efectivo con sonidos sostenidos.



Parámetro	Valor	Descripción
Step 01–16	L64–63R	Nivel en cada paso
Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Velocidad del ciclo de la secuencia de 16 pasos
Attack	0–127	Velocidad de variación por pasos del nivel
Input Sync Sw	OFF, ON	Especifica si tocar una nota hará que la secuencia se reinicie desde su primer paso (ON) o no (OFF).
Input Sync Threshold	0–127	Volumen mínimo para detectar las notas tocadas
Mode	LEGATO, SLASH	Determina el modo en que cambiará el volumen en la transición entre un paso y el siguiente. <b>LEGATO:</b> el cambio de volumen entre el nivel de un paso y el siguiente permanece invariable. Si el nivel del paso siguiente es igual al del paso anterior, el volumen permanecerá invariable. <b>SLASH:</b> el nivel se fija temporalmente en 0 antes de pasar al nivel del siguiente paso. Este cambio en el volumen se produce incluso si el nivel del siguiente paso es el mismo que el del paso anterior.
Shuffle	0–127	Sincronización de cambios de volumen en niveles de pasos pares (paso 2, paso 4, paso 6...) Cuanto mayor sea el valor, más lento avanzará el ritmo.
Level	0–127	Nivel de salida

## 21: ROTARY

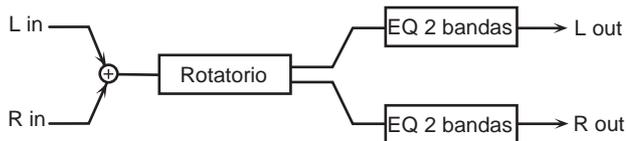
El efecto rotatorio emula el sonido de los altavoces giratorios que solían emplearse en los órganos eléctricos del pasado. Dado que el movimiento de los rotores de los rangos agudo y grave se puede establecer de forma independiente, el singular tipo de modulación propio de estos altavoces se puede emular con admirable precisión. Los patches de órgano eléctrico sacan el máximo partido a este efecto.



Parámetro	Valor	Descripción
<b>Speed</b>	SLOW, FAST	Modifica simultáneamente la velocidad de rotación de los rotores de las frecuencias agudas y graves. <b>SLOW:</b> reduce la velocidad de rotación (Slow Rate). <b>FAST:</b> aumenta la velocidad de rotación (Fast Rate).
<b>Woofers Slow Speed</b>	0.05–10.00 Hz	Rotor de frecuencias graves a velocidad reducida (SLOW)
<b>Woofers Fast Speed</b>	0.05–10.00 Hz	Rotor de frecuencias agudas a velocidad rápida (FAST)
<b>Woofers Acceleration</b>	0–15	Ajusta el tiempo empleado por el rotor de frecuencias graves para alcanzar la nueva velocidad seleccionada al cambiar de rápido a lento, o de lento a rápido. Cuanto menor sea el valor, mayor tiempo requerirá.
<b>Woofers Level</b>	0–127	Volumen del rotor de frecuencias graves
<b>Tweeters Slow Speed</b>	0.05–10.00 Hz	Ajustes del rotor de frecuencias agudas Emplea los mismos parámetros que el rotor de frecuencias graves.
<b>Tweeters Fast Speed</b>	0.05–10.00 Hz	
<b>Tweeters Acceleration</b>	0–15	
<b>Tweeters Level</b>	0–127	
<b>Separation</b>	0–127	
<b>Level</b>	0–127	Nivel de salida

## 22: VK ROTARY

Este tipo ofrece una respuesta modificada del altavoz giratorio, con mayor realce de graves. Presenta las mismas especificaciones que el altavoz giratorio integrado del VK-7.

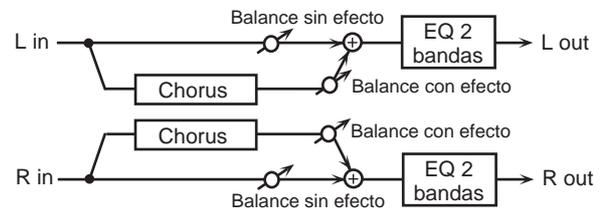


Parámetro	Valor	Descripción
<b>Speed</b>	SLOW, FAST	Velocidad de rotación del altavoz giratorio
<b>Brake</b>	OFF, ON	Altera la rotación del altavoz giratorio. Al activarlo, la rotación se detiene gradualmente. Al desactivarlo, la rotación se reanuda gradualmente.

Parámetro	Valor	Descripción
<b>Woofers Slow Speed</b>	0.05–10.00 Hz	Rotación lenta de woofer
<b>Woofers Fast Speed</b>	0.05–10.00 Hz	Rotación rápida de woofer
<b>Woofers Trans Up</b>	0–127	Ajusta la tasa de aceleración de la rotación del woofer cuando se pasa del modo lento al rápido.
<b>Woofers Trans Down</b>	0–127	Ajusta la tasa de desaceleración de la rotación del woofer cuando se pasa del modo rápido al lento.
<b>Woofers Level</b>	0–127	Volumen del woofer
<b>Tweeters Slow Speed</b>	0.05–10.00 Hz	Ajustes del tweeter Los parámetros son los mismos que para el woofer.
<b>Tweeters Fast Speed</b>	0.05–10.00 Hz	
<b>Tweeters Trans Up</b>	0–127	
<b>Tweeters Trans Down</b>	0–127	
<b>Tweeters Level</b>	0–127	
<b>Spread</b>	0–10	Determina la imagen estéreo del altavoz giratorio. Cuanto mayor sea el valor, más amplio será el panorama del sonido.
<b>Low Gain</b>	-15– +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias graves
<b>High Gain</b>	-15– +15 dB	Ganancia del rango de agudos
<b>Level</b>	0–127	Nivel de salida

## 23: CHORUS

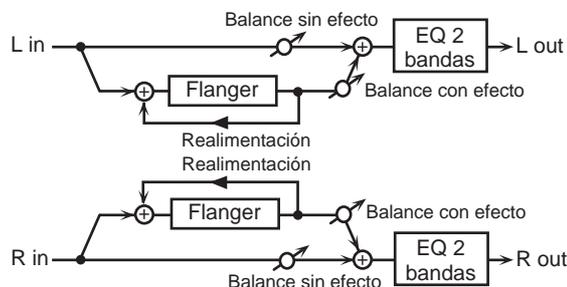
Se trata de un chorus estéreo. Incluye un filtro que permite ajustar el timbre del sonido del chorus.



Parámetro	Valor	Descripción
<b>Filter Type</b>	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro <b>OFF:</b> no se usa ningún filtro. <b>LPF:</b> recorta el rango de frecuencias por encima del parámetro Cutoff Freq. <b>HPF:</b> recorta el rango de frecuencias por debajo del parámetro Cutoff Freq.
<b>Cutoff Freq</b>	200–8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
<b>Pre Delay</b>	0.0–100.0 ms	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido del chorus.
<b>Rate</b>	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
<b>Depth</b>	0–127	Profundidad de modulación
<b>Phase</b>	0–180 grados	Amplitud espacial del sonido
<b>Low Gain</b>	-15– +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias graves
<b>High Gain</b>	-15– +15 dB	Ganancia del rango de agudos
<b>Balance</b>	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del chorus (W, con efecto)
<b>Level</b>	0–127	Nivel de salida

## 24: FLANGER

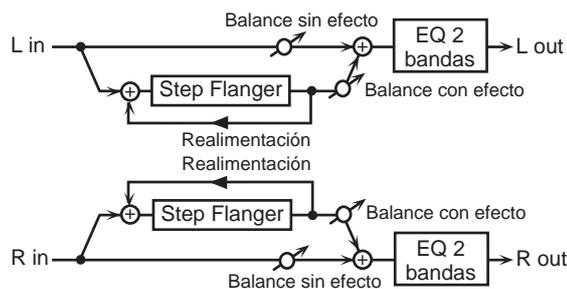
Se trata de un flanger estéreo. (El LFO tiene la misma fase en izquierda y derecha.) Produce una resonancia metálica que sube y baja como un jet despegando o aterrizando. Incluye un filtro que permite ajustar el timbre del sonido con flanger.



Parámetro	Valor	Descripción
<b>Filter Type</b>	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro <b>OFF:</b> no se usa ningún filtro. <b>LPF:</b> recorta el rango de frecuencias por encima del parámetro Cutoff Freq. <b>HPF:</b> recorta el rango de frecuencias por debajo del parámetro Cutoff Freq.
<b>Cutoff Freq</b>	200–8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
<b>Pre Delay</b>	0.0–100.0 ms	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido con flanger.
<b>Rate</b>	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
<b>Depth</b>	0–127	Profundidad de modulación
<b>Phase</b>	0–180 grados	Amplitud espacial del sonido
<b>Feedback</b>	-98– +98%	Ajusta la proporción del flanger que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
<b>Low Gain</b>	-15– +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias graves
<b>High Gain</b>	-15– +15 dB	Ganancia del rango de agudos
<b>Balance</b>	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del flanger (W, con efecto)
<b>Level</b>	0–127	Nivel de salida

## 25: STEP FLANGER

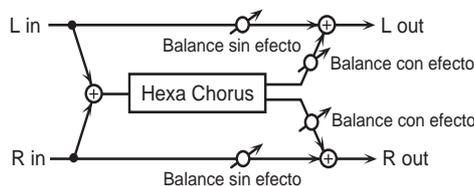
Se trata de un flanger cuyo tono cambia por pasos. La velocidad de cambio del tono se expresa con una nota o un valor a un tempo determinado.



Parámetro	Valor	Descripción
<b>Filter Type</b>	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro <b>OFF:</b> no se usa ningún filtro. <b>LPF:</b> recorta el rango de frecuencias por encima del parámetro Cutoff Freq. <b>HPF:</b> recorta el rango de frecuencias por debajo del parámetro Cutoff Freq.
<b>Cutoff Freq</b>	200–8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
<b>Pre Delay</b>	0.0–100.0 ms	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido con flanger.
<b>Rate</b>	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
<b>Depth</b>	0–127	Profundidad de modulación
<b>Phase</b>	0–180 grados	Amplitud espacial del sonido
<b>Feedback</b>	-98– +98%	Ajusta la proporción del flanger que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
<b>Step Rate</b>	0.10–20.00 Hz, nota	Tasa (periodo) de cambio de tono
<b>Low Gain</b>	-15– +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias graves
<b>High Gain</b>	-15– +15 dB	Ganancia del rango de agudos
<b>Balance</b>	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del flanger (W, con efecto)
<b>Level</b>	0–127	Nivel de salida

## 26: HEXA-CHORUS

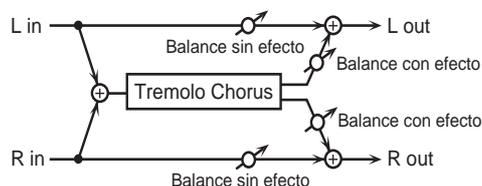
Emplea un chorus de seis fases (seis capas de sonido con chorus) para dotar al sonido de riqueza y amplitud espacial.



Parámetro	Valor	Descripción
<b>Pre Delay</b>	0.0–100.0 ms	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido del chorus.
<b>Rate</b>	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
<b>Depth</b>	0–127	Profundidad de modulación
<b>Pre Delay Deviation</b>	0–20	Ajusta la diferencia de predelay entre cada sonido de chorus.
<b>Depth Deviation</b>	-20– +20	Ajusta la diferencia en la profundidad de modulación entre cada sonido de chorus.
<b>Pan Deviation</b>	0–20	Ajusta la diferencia en la ubicación estéreo de cada sonido de chorus. <b>0:</b> todos los sonidos de chorus se ubican en el centro. <b>20:</b> cada sonido de chorus se separa por intervalos de 60 grados respecto al centro.
<b>Balance</b>	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del chorus (W, con efecto)
<b>Level</b>	0–127	Nivel de salida

## 27: TREMOLO CHORUS

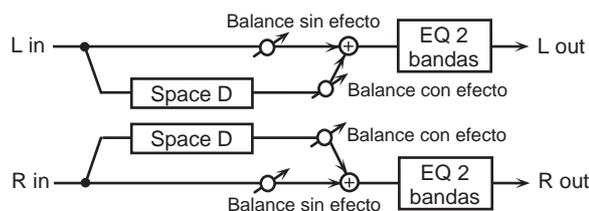
Se trata de un efecto de chorus con trémolo añadido (modulación cíclica del volumen).



Parámetro	Valor	Descripción
<b>Pre Delay</b>	0.0–100.0 ms	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido del chorus.
<b>Chorus Rate</b>	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación del efecto de chorus
<b>Chorus Depth</b>	0–127	Profundidad de modulación del efecto de chorus
<b>Tremolo Rate</b>	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación del efecto de trémolo
<b>Tremolo Separation</b>	0–127	Amplitud del efecto de trémolo
<b>Tremolo Phase</b>	0–180 grados	Amplitud del efecto de trémolo
<b>Balance</b>	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del trémolo (W, con efecto)
<b>Level</b>	0–127	Nivel de salida

## 28: SPACE-D

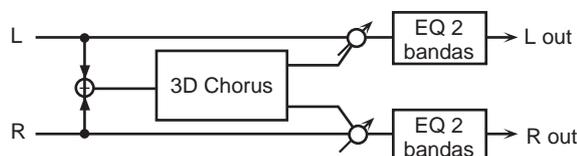
Este chorus múltiple aplica modulación bifásica en estéreo. Pese a que no da impresión de modulación, genera un efecto de chorus transparente.



Parámetro	Valor	Descripción
<b>Pre Delay</b>	0.0–100.0 ms	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido del chorus.
<b>Rate</b>	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
<b>Depth</b>	0–127	Profundidad de modulación
<b>Phase</b>	0–180 grados	Amplitud espacial del sonido
<b>Low Gain</b>	-15– +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias graves
<b>High Gain</b>	-15– +15 dB	Ganancia del rango de agudos
<b>Balance</b>	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del chorus (W, con efecto)
<b>Level</b>	0–127	Nivel de salida

## 29: 3D CHORUS

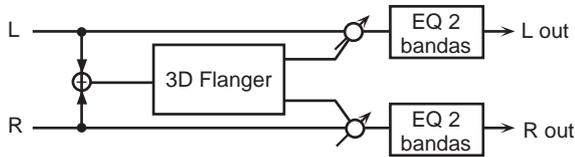
Aplica un efecto 3D al sonido de chorus, que se ubicará 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.



Parámetro	Valor	Descripción
<b>Filter Type</b>	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro <b>OFF:</b> no se usa ningún filtro. <b>LPF:</b> recorta el rango de frecuencias por encima del parámetro Cutoff Freq. <b>HPF:</b> recorta el rango de frecuencias por debajo del parámetro Cutoff Freq.
<b>Cutoff Freq</b>	200–8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
<b>Pre Delay</b>	0.0–100.0 ms	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido del chorus.
<b>Rate</b>	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
<b>Depth</b>	0–127	Profundidad de modulación del efecto de chorus
<b>Phase</b>	0–180 grados	Amplitud espacial del sonido
<b>Output Mode</b>	SPEAKER, PHONES	Ajusta el método que se empleará para emitir el sonido que sale por los jacks OUTPUT. Para obtener un efecto 3D óptimo, seleccione <b>SPEAKER</b> al usar altavoces, y <b>PHONES</b> al usar auriculares.
<b>Low Gain</b>	-15– +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias graves
<b>High Gain</b>	-15– +15 dB	Ganancia del rango de agudos
<b>Balance</b>	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del chorus (W, con efecto)
<b>Level</b>	0–127	Nivel de salida

### 30: 3D FLANGER

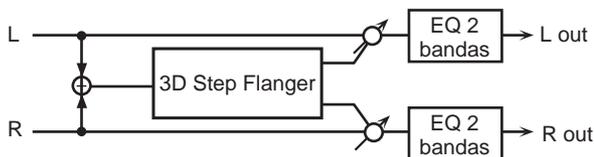
Aplica un efecto 3D al sonido de flanger, que se ubicará 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.



Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro <b>OFF:</b> no se usa ningún filtro. <b>LPF:</b> recorta el rango de frecuencias por encima del parámetro Cutoff Freq. <b>HPF:</b> recorta el rango de frecuencias por debajo del parámetro Cutoff Freq.
Cutoff Freq	200-8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Pre Delay	0.0-100.0 ms	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido con flanger.
Rate	0.05-10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Depth	0-127	Profundidad de modulación
Phase	0-180 grados	Amplitud espacial del sonido
Feedback	-98- +98%	Ajusta la proporción del flanger que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Ajusta el método que se empleará para emitir el sonido que sale por los jacks OUTPUT. Para obtener un efecto 3D óptimo, seleccione <b>SPEAKER</b> al usar altavoces, y <b>PHONES</b> al usar auriculares.
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia del rango de agudos
Balance	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del flanger (W, con efecto)
Level	0-127	Nivel de salida

### 31: 3D STEP FLANGER

Aplica un efecto 3D al sonido de flanger por pasos, que se ubicará 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.

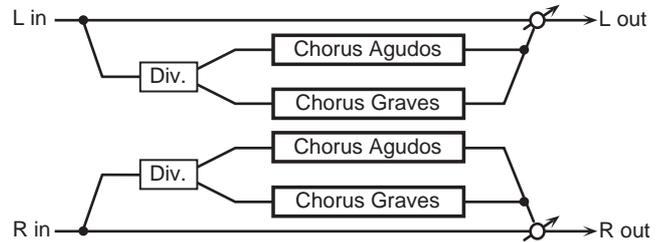


Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro <b>OFF:</b> no se usa ningún filtro. <b>LPF:</b> recorta el rango de frecuencias por encima del parámetro Cutoff Freq. <b>HPF:</b> recorta el rango de frecuencias por debajo del parámetro Cutoff Freq.
Cutoff Freq	200-8000 Hz	Frecuencia básica del filtro

Parámetro	Valor	Descripción
Pre Delay	0.0-100.0 ms	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido con flanger.
Rate	0.05-10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Depth	0-127	Profundidad de modulación
Phase	0-180 grados	Amplitud espacial del sonido
Feedback	-98- +98%	Ajusta la proporción del flanger que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Step Rate	0.10-20.00 Hz, nota	Tasa (periodo) de cambio de tono
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Ajusta el método que se empleará para emitir el sonido que sale por los jacks OUTPUT. Para obtener un efecto 3D óptimo, seleccione <b>SPEAKER</b> al usar altavoces, y <b>PHONES</b> al usar auriculares.
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia del rango de agudos
Balance	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el flanger (W, con efecto)
Level	0-127	Nivel de salida

### 32: 2BAND CHORUS

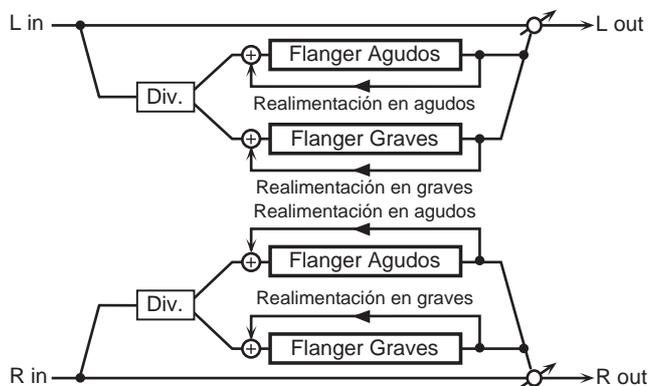
Un chorus que permite aplicar un efecto independiente para frecuencias graves y agudas.



Parámetro	Rango	Explicación
Split Freq	200-8000 Hz	Frecuencia de división de los rangos de graves y agudos
Low Pre Delay	0.0-100.0 ms	Tiempo de delay desde que se oye el sonido original hasta que se oye el chorus de frecuencias graves
Low Rate	0.05-10.00 Hz, nota	Tasa de modulación del sonido de chorus en graves
Low Depth	0-127	Profundidad de modulación del chorus en frecuencias graves
Low Phase	0-180 grados	Amplitud espacial del sonido de chorus en graves
High Pre Delay	0.0-100.0 ms	Delay desde que se oye el sonido original hasta que se oye el chorus en agudos
High Rate	0.05-10.00 Hz, note	Tasa de modulación del sonido de chorus en graves
High Depth	0-127	Profundidad de modulación del sonido de chorus de frecuencias agudas
High Phase	0-180 grados	Amplitud espacial del sonido de chorus en frecuencias agudas
Balance	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido original (D, sin efecto) y el chorus (W, con efecto)
Level	0-127	Volumen de salida

### 33: 2BAND FLANGER

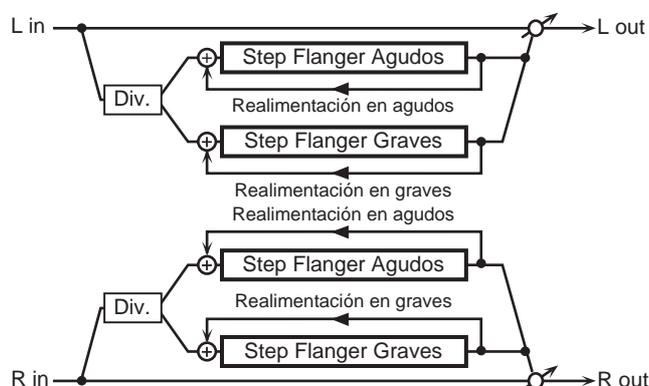
Un flanger que permite aplicar un efecto independiente para frecuencias graves y agudas.



Parámetro	Rango	Explicación
<b>Split Freq</b>	200–8000 Hz	Frecuencia de división de los rangos de graves y agudos
<b>Low Pre Delay</b>	0.0–100.0 ms	Tiempo de delay desde que se oye el sonido original hasta que se oye el sonido de flanger en frecuencias graves
<b>Low Rate</b>	0.05–10.00 Hz, nota	Tasa de modulación del sonido de flanger en frecuencias graves
<b>Low Depth</b>	0–127	Profundidad de modulación del flanger en frecuencias graves
<b>Low Phase</b>	0–180 grados	Amplitud espacial del sonido de flanger en frecuencias graves
<b>Low Feedback</b>	-98– +98%	Proporción del sonido de flanger en frecuencias graves realimentado (los valores negativos invierten la fase)
<b>High Pre Delay</b>	0.0–100.0 ms	Delay desde que se oye el sonido original hasta que se oye el flanger en frecuencias agudas
<b>High Rate</b>	0.05–10.00 Hz, nota	Tasa de modulación del sonido de flanger en frecuencias agudas
<b>High Depth</b>	0–127	Profundidad de modulación del sonido de flanger en frecuencias agudas
<b>High Phase</b>	0–180 grados	Amplitud espacial del sonido de flanger en frecuencias agudas
<b>High Feedback</b>	-98– +98%	Proporción del sonido de flanger en frecuencias agudas realimentado (los valores negativos invierten la fase)
<b>Balance</b>	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido original (D, sin efecto) y el sonido del flanger (W, con efecto)
<b>Level</b>	0–127	Volumen de salida

### 34: 2BAND STEP FLANGER

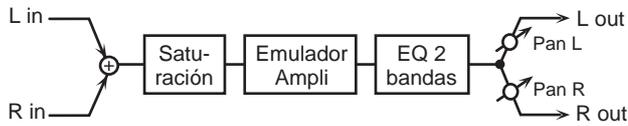
Un flanger por pasos que permite aplicar un efecto independiente para frecuencias graves y agudas.



Parámetro	Rango	Explicación
<b>Split Freq</b>	200–8000 Hz	Frecuencia de división de los rangos de graves y agudos
<b>Low Pre Delay</b>	0.0–100.0 ms	Tiempo de delay desde que se oye el sonido original hasta que se oye el sonido de flanger en frecuencias graves
<b>Low Rate</b>	0.05–10.00 Hz, nota	Tasa de modulación del sonido de flanger en frecuencias graves
<b>Low Depth</b>	0–127	Profundidad de modulación del flanger en frecuencias graves
<b>Low Phase</b>	0–180 grados	Amplitud espacial del sonido de flanger en frecuencias graves
<b>Low Feedback</b>	-98– +98%	Proporción del sonido de flanger en frecuencias graves realimentado (los valores negativos invierten la fase)
<b>Low Step Rate</b>	0,10-20,00 Hz, nota	Velocidad del ciclo de pasos para el sonido de flanger en frecuencias graves
<b>High Pre Delay</b>	0.0–100.0 ms	Delay desde que se oye el sonido original hasta que se oye el flanger en frecuencias agudas
<b>High Rate</b>	0,05-10,00 Hz, nota	Tasa de modulación del sonido de flanger en frecuencias agudas
<b>High Depth</b>	0–127	Profundidad de modulación del sonido de flanger en frecuencias agudas
<b>High Phase</b>	0–180 grados	Amplitud espacial del sonido de flanger en frecuencias agudas
<b>High Feedback</b>	-98– +98%	Proporción del sonido de flanger en frecuencias agudas realimentado (los valores negativos invierten la fase)
<b>High Step Rate</b>	0,10-20,00 Hz, nota	Velocidad del ciclo de pasos para el sonido de flanger en frecuencias agudas
<b>Balance</b>	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido original (D, sin efecto) y el sonido del flanger (W, con efecto)
<b>Level</b>	0–127	Volumen de salida

### 35: OVERDRIVE

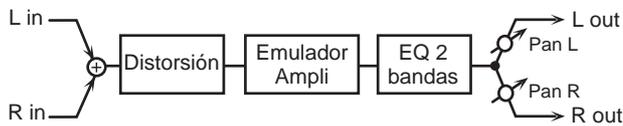
Crea una distorsión suave, similar a la producida por los amplificadores de válvulas electrónicas.



Parámetro	Valor	Descripción
Drive	0-127	Grado de distorsión. También modifica el volumen.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de ampli de guitarra <b>SMALL:</b> amplificador pequeño <b>BUILT-IN:</b> ampli integrado <b>2-STACK:</b> gran amplificador con cabezal doble <b>3-STACK:</b> gran amplificador con cabezal triple
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia del rango de agudos
Pan	L64-63R	Ubicación estéreo del sonido generado
Level	0-127	Nivel de salida

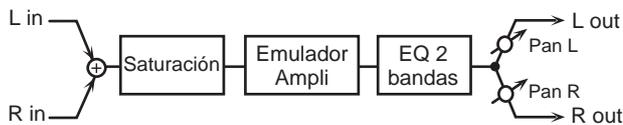
### 36: DISTORTION

Produce una distorsión más intensa que el efecto Overdrive (saturación). Los parámetros son idénticos a los del efecto "35: OVERDRIVE".



### 37: VS OVERDRIVE

Este efecto de saturación ofrece una distorsión potente.



Parámetro	Valor	Descripción
Drive	0-127	Grado de distorsión. También modifica el volumen.
Tone	0-127	Calidad del sonido del efecto de saturación
Amp Sw	OFF, ON	Activa o desactiva el emulador de amplificador.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de amplificador de guitarra <b>SMALL:</b> amplificador pequeño <b>BUILT-IN:</b> amplificador integrado <b>2-STACK:</b> amplificador grande con cabezal doble <b>3-STACK:</b> amplificador grande con cabezal triple
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia del rango de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia del rango de agudos
Pan	L64-63R	Ubicación estéreo del sonido generado
Level	0-127	Nivel de salida

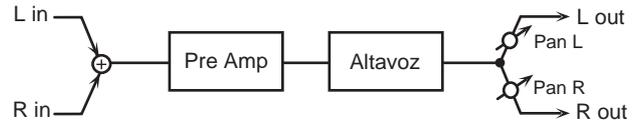
### 38: VS DISTORTION

Se trata de un efecto que ofrece una distorsión potente. Los parámetros son idénticos a los del efecto "37: VS OVERDRIVE".



### 39: GUITAR AMP SIMULATOR

Este efecto emula el sonido de un amplificador de guitarra.



Parámetro	Valor	Descripción
Pre Amp Sw	OFF, ON	Activa o desactiva el emulador de amplificador.
Pre Amp Type	JC-120, CLEAN TWIN, MATCH DRIVE, BG LEAD, MS1959I, MS1959II, MS1959I+II, SLDN LEAD, METAL5150, METAL LEAD, OD-1, OD-2 TURBO, DISTORTION, FUZZ	Tipo de amplificador de guitarra
Pre Amp Volume	0-127	Volumen y nivel de distorsión del amplificador
Pre Amp Master	0-127	Volumen general del previo del amplificador
Pre Amp Gain	LOW, MIDDLE, HIGH	Nivel de distorsión del previo del amplificador
Pre Amp Bass	0-127	Tone de los rangos de frecuencias graves/medias/agudas * No se puede ajustar las frecuencias medias si se ha seleccionado "Match Drive" como Pre Amp Type.
Pre Amp Middle		
Pre Amp Treble		
Pre Amp Presence	0-127	Tone del rango de frecuencias ultra-altas
Pre Amp Bright	OFF, ON	Si activa esta opción, se genera un sonido más cortante y brillante. * Este parámetro se aplica a las opciones "JC-120", "Clean Twin" y "BG Lead" de Pre Amp Type.
Speaker Sw	OFF, ON	Determina si la señal pasa por el altavoz (ON) o no (OFF).
Speaker Type	(Consulte la tabla de la derecha.)	Tipo de altavoz
Mic Setting	1, 2, 3	Ajusta la colocación del micrófono que está capturando el sonido del altavoz. Se puede ajustar en tres pasos, del 1 al 3. La distancia entre micro y altavoz aumenta gradualmente con cada paso.
Mic Level	0-127	Volumen del micrófono
Direct Level	0-127	Volumen del sonido directo.
Pan	L64-63R	Ubicación estéreo de la salida
Level	0-127	Nivel de salida

## Especificaciones de cada tipo de altavoz

La columna Altavoz indica el diámetro de cada altavoz (en pulgadas) y el número de altavoces.

Tipo	Caja	Altavoz	Micro
SMALL 1	carcasa pequeña con fondo abierto	10	dinámico
SMALL 2	carcasa pequeña con fondo abierto	10	dinámico
MIDDLE	carcasa con fondo abierto	12 x 1	dinámico
JC-120	carcasa con fondo abierto	12 x 2	dinámico
BUILT-IN 1	carcasa con fondo abierto	12 x 2	dinámico
BUILT-IN 2	carcasa con fondo abierto	12 x 2	condensador
BUILT-IN 3	carcasa con fondo abierto	12 x 2	condensador
BUILT-IN 4	carcasa con fondo abierto	12 x 2	condensador
BUILT-IN 5	carcasa con fondo abierto	12 x 2	condensador
BG STACK 1	carcasa cerrada	12 x 2	condensador
BG STACK 2	carcasa cerrada grande	12 x 2	condensador
MS STACK 1	carcasa cerrada grande	12 x 4	condensador
MS STACK 2	carcasa cerrada grande	12 x 4	condensador
METAL STACK	cabezal doble grande	12 x 4	condensador
2-STACK	cabezal doble grande	12 x 4	condensador
3-STACK	cabezal triple grande	12 x 4	condensador

## 40: COMPRESSOR

Atenúa los niveles altos y realza los niveles bajos, suavizando las fluctuaciones del volumen.

L in → Compressor → EQ 2 bandas → L out

R in → Compressor → EQ 2 bandas → R out

Parámetro	Valor	Descripción
Attack	0-127	Determina la velocidad que da inicio a la compresión.
Threshold	0-127	Ajusta el volumen que da inicio a la compresión.
Post Gain	0- +18 dB	Ajusta la ganancia de la salida.
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias agudas
Level	0-127	Nivel de salida

## 41: LIMITER

Comprime señales que superan un nivel de volumen concreto, evitando la distorsión.

L in → Limiter → EQ 2 bandas → L out

R in → Limiter → EQ 2 bandas → R out

Parámetro	Valor	Descripción
Release	0-127	Ajusta el tiempo que pasa desde que el volumen de la señal cae por debajo del Threshold Level (umbral) hasta que deja de aplicarse la compresión.
Threshold	0-127	Ajusta el volumen que da inicio a la compresión.
Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Ratio de compresión
Post Gain	0- +18 dB	Ajusta la ganancia de la salida.
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias agudas
Level	0-127	Nivel de salida

## 42: GATE

Recorta el delay de la reverberación de acuerdo con el volumen del sonido enviado al efecto. Úselo cuando desee crear una reducción de la caída de la reverberación con un sonido artificial.

L in → Gate → L out

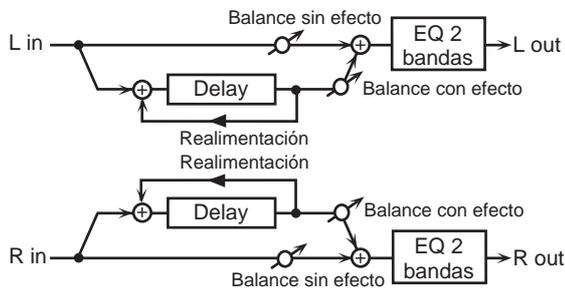
R in → Gate → R out

Parámetro	Valor	Descripción
Threshold	0-127	Nivel de volumen que provoca el cierre de la puerta
Mode	GATE, DUCK	Tipo de puerta <b>GATE:</b> la puerta se cerrará cuando el sonido original decaiga, cortando dicho sonido. <b>DUCK ("ducking"):</b> la puerta se cerrará cuando el sonido original aumente, cortando dicho sonido.
Attack	0-127	Ajusta el tiempo necesario para que la puerta se abra completamente una vez activada.
Hold	0-127	Ajusta el tiempo necesario para que la puerta empiece a cerrarse una vez que el sonido original caiga por debajo del umbral.
Release	0-127	Ajusta el tiempo necesario para que la puerta se cierre por completo después del tiempo de mantenimiento (hold).
Balance	D100:0W- D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del efecto (W, con efecto)
Level	0-127	Nivel de salida

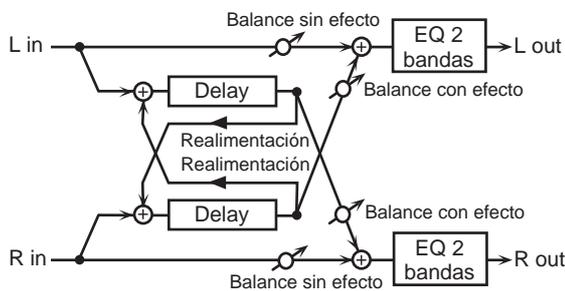
### 43: DELAY

Se trata de un delay estéreo.

Con Feedback Mode en NORMAL:



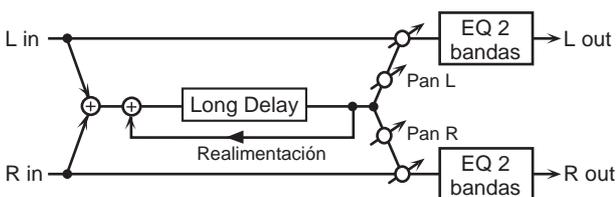
Con Feedback Mode en CROSS:



Parámetro	Valor	Descripción
Delay Left	0-1300 ms, nota	Ajusta el tiempo previo a la escucha del delay.
Delay Right		
Phase Left	NORMAL, INVERSE	Fase del sonido del delay
Phase Right		
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Determina el modo de realimentación del sonido con delay en el efecto. (Consulte los gráficos superiores.)
Feedback	-98- +98%	Ajusta la proporción del delay que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se filtra el sonido realimentado en el efecto. Si no desea filtrar las frecuencias agudas, seleccione el valor BYPASS.
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias agudas
Balance	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del delay (W, con efecto)
Level	0-127	Nivel de salida

### 44: LONG DELAY

Un delay de larga duración.

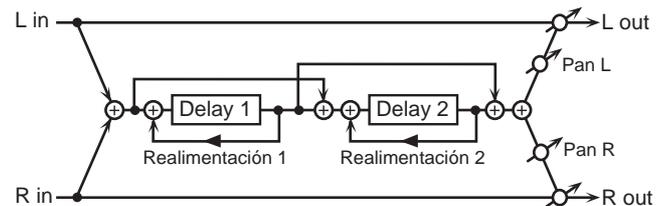


Parámetro	Rango	Explicación
Delay Time	0-2600 ms, nota	Tiempo de delay desde que se oye el sonido original hasta que se oye el delay

Parámetro	Rango	Explicación
Phase	NORMAL, INVERSE	Fase del delay (NORMAL: no invertido, INVERT: invertido)
Feedback	-98- +98%	Proporción del sonido de delay que debe volver a la entrada (los valores negativos invierten la fase)
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Frecuencia en la que se cortará el contenido de frecuencia aguda del sonido retardado (BYPASS: sin corte)
Pan	L64-63R	Panorama del delay
Low Gain	-15- +15 dB	Grado de realce/corte del rango de frecuencias agudas
High Gain	-15- +15 dB	Grado de realce/corte del rango de frecuencias agudas
Balance	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido original (D, sin efecto) y el sonido del delay (W, con efecto)
Level	0-127	Volumen de salida

### 45: SERIAL DELAY

Este efecto conecta en serie dos unidades de delay. Se puede aplicar realimentación a cada unidad de delay por separado, lo que permite producir sonidos de delay complejos.

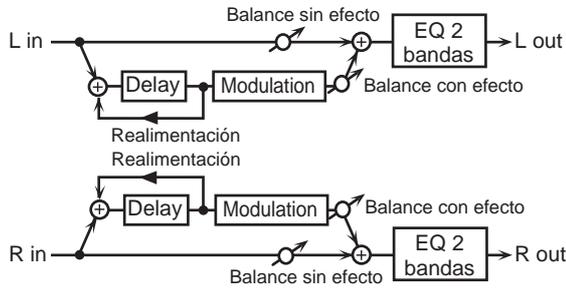


Parámetro	Rango	Explicación
Delay1 Time	0-1300 ms, nota	Tiempo de delay entre que se introduce el sonido en el delay 1 y se oye el delay
Delay1 Feedback	-98- +98%	Proporción del sonido de delay que debe volver a la entrada del delay 1 (los valores negativos invierten la fase)
Delay1 HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Frecuencia en la que se cortará el contenido de frecuencia aguda del sonido retardado del delay 1 (BYPASS: sin corte)
Delay2 Time	0-1300 ms, nota	Tiempo de delay entre que se introduce el sonido en el delay 2 y se oye el delay
Delay2 Feedback	-98- +98%	Proporción del sonido de delay que debe volver a la entrada del delay 2 (los valores negativos invierten la fase)
Delay2 HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Frecuencia en la que se cortará el contenido de frecuencia aguda del sonido retardado del delay 2 (BYPASS: sin corte)
Pan	L64-63R	Panorama del delay
Low Gain	-15- +15 dB	Grado de realce/corte del rango de frecuencias graves
High Gain	-15- +15 dB	Grado de realce/corte del rango de frecuencias agudas
Balance	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido original (D, sin efecto) y el sonido del delay (W, con efecto)
Level	0-127	Volumen de salida

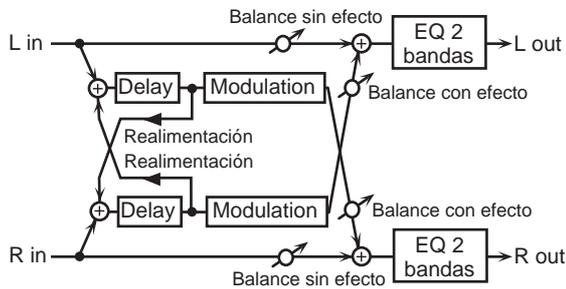
## 46: MODULATION DELAY

Añade modulación al sonido retardado.

Con Feedback Mode en NORMAL:



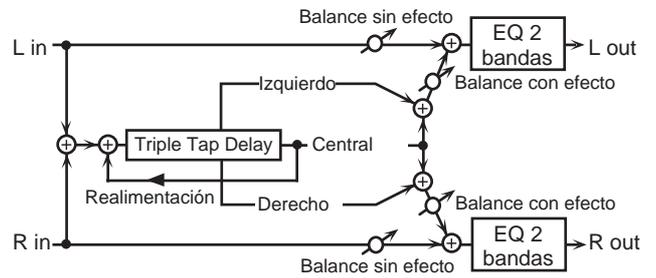
Con Feedback Mode en CROSS:



Parámetro	Valor	Descripción
<b>Delay Left</b>	0-1300 ms,	Ajusta el tiempo previo a la escucha del delay.
<b>Delay Right</b>	nota	
<b>Feedback Mode</b>	NORMAL, CROSS	Selecciona el modo en que se realimenta el sonido en el efecto (ver gráficos superiores).
<b>Feedback</b>	-98- +98%	Ajusta la proporción del delay que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
<b>HF Damp</b>	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se filtra el sonido realimentado en el efecto. Si no desea filtrar las frecuencias agudas, seleccione el valor BYPASS.
<b>Rate</b>	0.05-10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
<b>Depth</b>	0-127	Profundidad de modulación
<b>Phase</b>	0-180 grados	Amplitud espacial del sonido
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias agudas
<b>Balance</b>	D100:0W- D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del delay (W, con efecto)
<b>Level</b>	0-127	Nivel de salida

## 47: 3TAP PAN DELAY

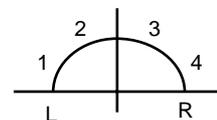
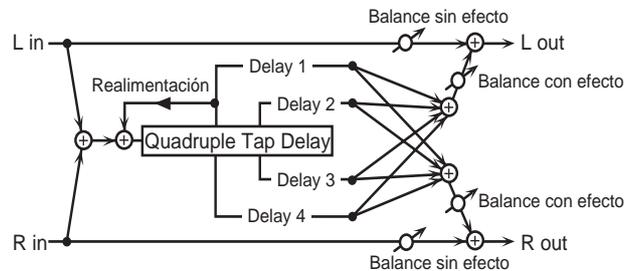
Produce tres sonidos con delay: central, izquierdo y derecho.



Parámetro	Valor	Descripción
<b>Delay Left/Right/Center</b>	0-2600 ms, nota	Ajusta el tiempo previo a la escucha del delay.
<b>Center Feedback</b>	-98- +98%	Ajusta la proporción del delay que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
<b>HF Damp</b>	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se filtra el sonido realimentado en el efecto. Si no desea filtrar los agudos, seleccione el valor BYPASS.
<b>Left/Right/Center Level</b>	0-127	Volumen de cada delay
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de agudos
<b>Balance</b>	D100:0W- D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del delay (W, con efecto)
<b>Level</b>	0-127	Nivel de salida

## 48: 4TAP PAN DELAY

Este efecto tiene cuatro delays.

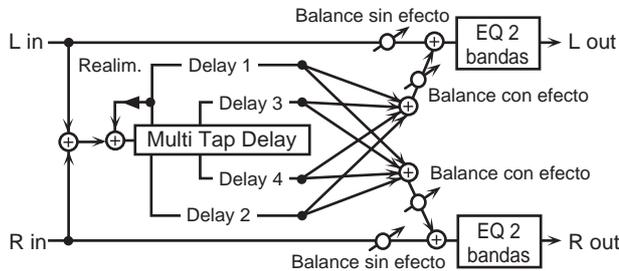


Ubicación estéreo de cada delay

Parámetro	Valor	Descripción
<b>Delay 1-4 Time</b>	0-2600 ms, nota	Ajusta el tiempo previo a la escucha del delay.
<b>Delay 1 Feedback</b>	-98- +98%	Ajusta la proporción del delay realimentado en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
<b>HF Damp</b>	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia mínima de filtro del sonido realimentado. Si no desea filtrar los agudos, seleccione el valor BYPASS.
<b>Delay 1-4 Level</b>	0-127	Volumen de cada delay
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de agudos
<b>Balance</b>	D100:0W- D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del delay (W, con efecto)
<b>Level</b>	0-127	Nivel de salida

## 49: MULTI TAP DELAY

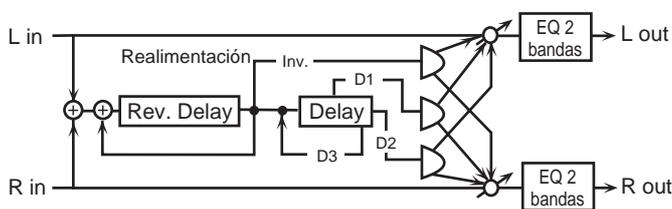
Este efecto ofrece cuatro delays. Cada uno de los parámetros de Delay Time se puede definir con una duración de nota basada en el tempo seleccionado. También se puede ajustar el panorama y el nivel de cada delay.



Parámetro	Valor	Descripción
<b>Delay 1-4 Time</b>	0-2600 ms, nota	Ajusta el tiempo que transcurre hasta que se oyen los delays 1-4.
<b>Delay 1 Feedback</b>	-98- +98%	Ajusta la proporción del delay que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
<b>HF Damp</b>	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se filtra el sonido realimentado en el efecto. Si no desea filtrar los agudos, seleccione el valor BYPASS.
<b>Delay 1-4 Pan</b>	L64-63R	Ubicación estéreo de los delays 1-4
<b>Delay 1-4 Level</b>	0-127	Nivel de salida de los delays 1-4
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de agudos
<b>Balance</b>	D100:0W- D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del efecto (W, con efecto)
<b>Level</b>	0-127	Nivel de salida

## 50: REVERSE DELAY

Se trata de un reverse delay que añade un sonido retardado e invertido al sonido de entrada. Después del reverse delay se conecta inmediatamente un tap delay.

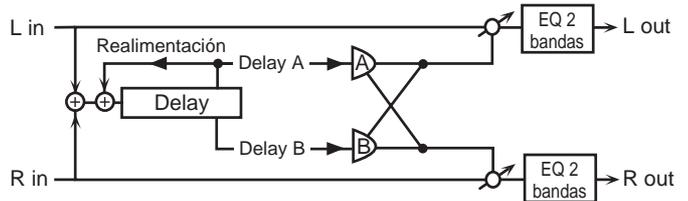


Parámetro	Rango	Explicación
<b>Threshold</b>	0-127	Volumen al que comenzará a aplicarse el reverse delay
<b>Rev Delay Time</b>	0-1300 ms, nota	Tiempo de delay desde que se introduce el sonido en el reverse delay y se oye el delay
<b>Rev Delay Feedback</b>	-98- +98%	Proporción del delay realimentado a la entrada del reverse delay (los valores negativos invierten la fase)
<b>Rev Delay HF Damp</b>	200-8000 Hz, BYPASS	Frecuencia en la que se cortará el contenido de frecuencia aguda del sonido retardado e invertido (BYPASS: sin corte)
<b>Rev Delay Pan</b>	L64-63R	Panorama del sonido del reverse delay

Parámetro	Rango	Explicación
<b>Rev Delay Level</b>	0-127	Volumen del sonido del reverse delay
<b>Delay 1 - 3 Time</b>	0-1300 ms, nota	Tiempo de delay entre que se introduce el sonido en el tap delay y se oye el delay
<b>Delay 3 Feedback</b>	-98- +98%	Proporción del sonido de delay que debe volver a la entrada del tap delay (los valores negativos invierten la fase)
<b>Delay HF Damp</b>	200-8000 Hz, BYPASS	Frecuencia en la que se cortará el contenido de frecuencia aguda del sonido retardado por pasos (BYPASS: sin corte)
<b>Delay 1 Pan', 'Delay 2 Pan'</b>	L64-63R	Panorama del tap delay
<b>Delay 1 Level', 'Delay 2 Level'</b>	0-127	Volumen del tap delay
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Grado de realce/corte del rango de frecuencias graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Grado de realce/corte del rango de frecuencias agudas
<b>Balance</b>	D100:0W- D0:100W	Balance del volumen entre el sonido original (D, sin efecto) y el delay (W, con efecto)
<b>Level</b>	0-127	Volumen de salida

## 51: SHUFFLE DELAY

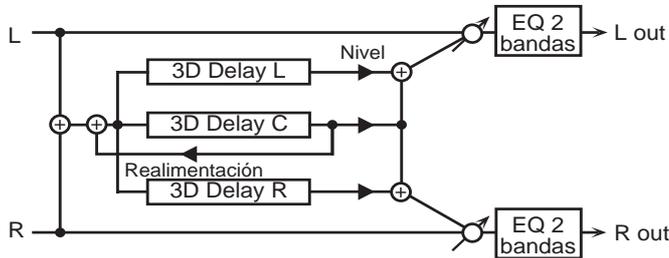
Añade un efecto de shuffle al sonido del delay, dotando al sonido de un efecto de delay rebotante con sensación de swing.



Parámetro	Valor	Descripción
<b>Delay Time</b>	0-2600 ms, nota	Ajusta el tiempo previo a la escucha del delay.
<b>Shuffle Rate</b>	0-100%	Ajusta el ratio (expresado porcentualmente) del tiempo que transcurre hasta de que suena el delay B en relación al tiempo que transcurre hasta que suena el delay A. Si se define el valor 100 %, los tiempos de delay serán idénticos.
<b>Acceleration</b>	0-15	Ajusta la velocidad con la que cambia el valor Delay Time (tiempo de delay) desde el ajuste actual hasta el nuevo ajuste especificado.
<b>Feedback</b>	-98- +98%	Ajusta la proporción del delay que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
<b>HF Damp</b>	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se filtra el sonido realimentado en el efecto. Si no desea filtrar las frecuencias agudas, seleccione el valor BYPASS.
<b>Pan A/B</b>	0-127	Ubicación estéreo de los delays A y B
<b>Level A/B</b>	0-127	Volumen de los delays A y B
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de agudos
<b>Balance</b>	D100:0W- D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del efecto (W, con efecto)
<b>Level</b>	0-127	Nivel de salida

## 52: 3D DELAY

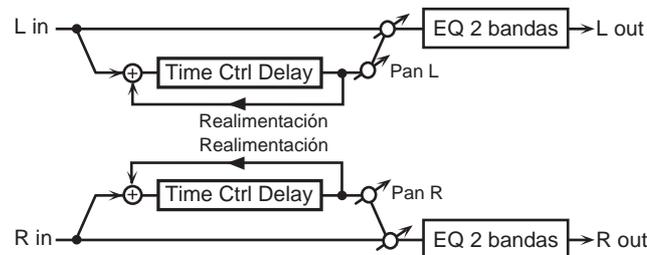
Aplica un efecto 3D al sonido de delay, que se ubicará 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay Left	0-2600 ms, nota	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el delay.
Delay Right		
Delay Center		
Center Feedback	-98- +98%	Ajusta la proporción del delay que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se corta el sonido realimentado en el efecto. Si no desea cortar las frecuencias agudas, seleccione el parámetro BYPASS.
Left Level	0-127	Nivel de salida del sonido del delay
Right Level		
Center Level		
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Ajusta el método que se empleará para emitir el sonido que sale por los jacks OUTPUT. Para obtener un efecto 3D óptimo, seleccione <b>SPEAKER</b> al usar altavoces, y <b>PHONES</b> al usar auriculares.
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia del rango de agudos
Balance	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del efecto (W, con efecto)
Level	0-127	Nivel de salida

## 53: TIME CTRL DELAY

Un delay estéreo en el que el tiempo de delay se puede ajustar suavemente.

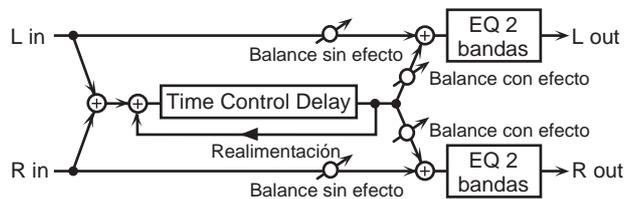


Parámetro	Valor	Descripción
Delay Time	0-1300 ms, nota	Ajusta el tiempo previo a la escucha del delay.

Parámetro	Valor	Descripción
Acceleration	0-15	Ajusta la velocidad con la que cambia el valor Delay Time (tiempo de delay) desde el ajuste actual hasta el nuevo ajuste especificado. La velocidad de cambio del valor Delay Time afecta directamente a la velocidad de cambio del tono.
Feedback	-98- +98%	Ajusta la proporción del delay que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se filtra el sonido realimentado en el efecto. Si no desea filtrar las frecuencias agudas, seleccione el valor BYPASS.
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias agudas
Balance	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del delay (W, con efecto)
Level	0-127	Nivel de salida

## 54: LONG TIME CTRL DLY (LONG TIME CONTROL DELAY)

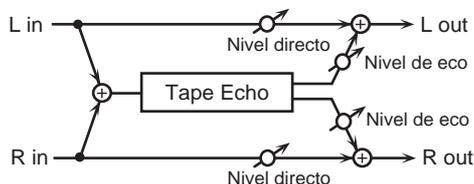
Un delay en el que el tiempo de delay puede variarse suavemente y que permite generar un delay extendido.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay Time	0-2600 ms, nota	Ajusta el tiempo previo a la escucha del delay.
Acceleration	0-15	Ajusta la velocidad con la que cambia el valor Delay Time (tiempo de delay) desde el ajuste actual hasta el nuevo ajuste especificado. La velocidad de cambio del valor Delay Time afecta directamente a la velocidad de cambio del tono.
Feedback	-98- +98%	Ajusta la proporción del delay que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se filtra el sonido realimentado en el efecto. Si no desea filtrar las frecuencias agudas, seleccione el valor BYPASS.
Pan	L64-63R	Ubicación estéreo del delay
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias agudas
Balance	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del delay (W, con efecto)
Level	0-127	Nivel de salida

## 55: TAPE ECHO

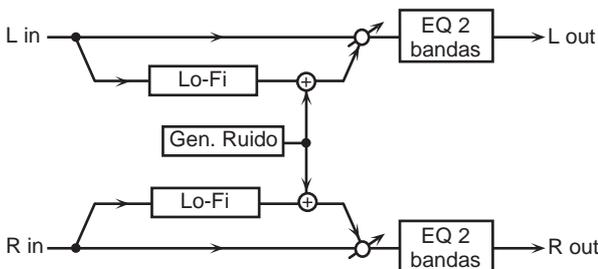
Un eco de cinta virtual que produce un sonido de delay de cinta realista. Emula la sección de eco de cinta de un Roland RE-201 Space Echo.



Parámetro	Valor	Descripción
<b>Mode</b>	S, M, L, S+M, S+L, M+L, S+M+L	Permite usar distintas combinaciones de cabezales de reproducción. Seleccione entre los tres cabezales diferentes con distintos tiempos de delay: <b>S:</b> corto, <b>M:</b> medio, <b>L:</b> largo
<b>Repeat Rate</b>	0-127	Velocidad de cinta Al aumentar este valor, se reduce el espacio entre los sonidos retardados.
<b>Intensity</b>	0-127	Número de repeticiones del delay
<b>Bass</b>	-15- +15 dB	Realce o atenuación del rango de graves del sonido del eco
<b>Treble</b>	-15- +15 dB	Realce o atenuación del rango de agudos del sonido del eco
<b>Head S Pan</b>	l64-63R	Panoramización independiente para los cabezales de reproducción cortos, medios y largos.
<b>Head M Pan</b>		
<b>Head L Pan</b>		
<b>Tape Distortion</b>	0-5	Nivel de distorsión procedente de la cinta que debe añadirse. Emula los leves cambios tonales que se pueden detectar mediante un equipo de análisis de señales. Al aumentar este valor, crece la distorsión.
<b>Wow/Flutter Rate</b>	0-127	Velocidad de wow/flutter (variación compleja en el tono provocada por el desgaste de la cinta y la irregularidad de rotación)
<b>Wow/Flutter Depth</b>	0-127	Profundidad de wow/flutter
<b>Echo Level</b>	0-127	Volumen del sonido del eco
<b>Direct Level</b>	0-127	Volumen del sonido original
<b>Level</b>	0-127	Nivel de salida

## 56: LOFI NOISE

Además del efecto de baja fidelidad (lo-fi), añade diversos tipos de ruido, como el ruido blanco y de vinilo.

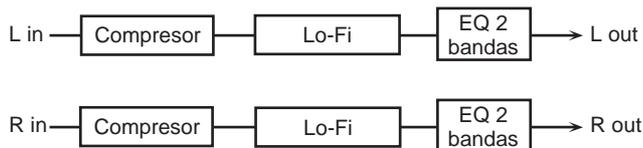


Parámetro	Valor	Descripción
<b>LoFi Type</b>	1-9	Degrada la calidad del sonido. Cuanto mayor sea el valor, más se acentúa la degradación.

Parámetro	Valor	Descripción
<b>Filter Type</b>	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro <b>OFF:</b> no se usa ningún filtro. <b>LPF:</b> recorta el rango de frecuencias por encima del parámetro Cutoff. <b>HPF:</b> recorta el rango de frecuencias por debajo del parámetro Cutoff.
<b>Filter Cutoff</b>	200-8000 Hz	Frecuencia central del filtro
<b>W/P Noise Type</b>	WHITE, PINK	Alterna entre ruido blanco y ruido rosa.
<b>W/P Noise LPF</b>	200-8000 Hz, BYPASS	Frecuencia central del filtro pasa bajos aplicado al ruido blanco/rosa (BYPASS: sin corte)
<b>W/P Noise Level</b>	0-127	Volumen del ruido blanco/rosa
<b>Disc Noise Type</b>	LP, EP, SP, RND	Tipo de ruido de vinilo La frecuencia con la que se oye el ruido depende del tipo seleccionado.
<b>Disc Noise LPF</b>	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasa bajos aplicado al ruido de vinilo. Si no desea filtrar las frecuencias agudas, seleccione el valor BYPASS.
<b>Disc Noise Level</b>	0-127	Volumen del ruido de vinilo
<b>Hum Noise Type</b>	50 Hz, 60 Hz	Frecuencia del zumbido
<b>Hum Noise LPF</b>	200-8000 Hz, BYPASS	Frecuencia central del filtro pasa bajos aplicado al zumbido (BYPASS: sin corte)
<b>Hum Noise Level</b>	0-127	Volumen del zumbido
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de agudos
<b>Balance</b>	D100:0W- D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del efecto (W, con efecto)
<b>Level</b>	0-127	Nivel de salida

## 57: LOFI COMPRESS

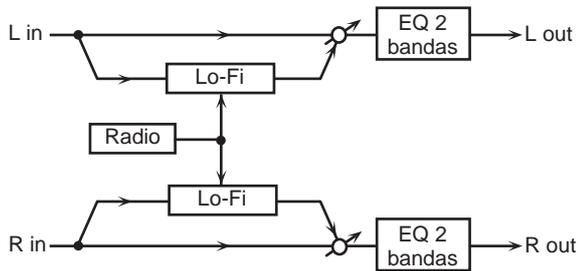
Este efecto degrada deliberadamente la calidad del sonido con fines creativos.



Parámetro	Valor	Descripción
<b>Pre Filter Type</b>	1-6	Selecciona el tipo de filtro aplicado al sonido antes de que pase por el efecto Lo-Fi. 1: compresor desactivado 2-6: compresor activado
<b>LoFi Type</b>	1-9	Degrada la calidad del sonido. Cuanto mayor sea el valor, más se acentúa la degradación.
<b>Post Filter Type</b>	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro <b>OFF:</b> no se usa ningún filtro. <b>LPF:</b> recorta el rango de frecuencias por encima del parámetro Cutoff. <b>HPF:</b> recorta el rango de frecuencias por debajo del parámetro Cutoff.
<b>Post Filter Cutoff</b>	200-8000 Hz	Frecuencia básica del Post Filter
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de agudos
<b>Balance</b>	D100:0W- D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del efecto (W, con efecto)
<b>Level</b>	0-127	Nivel de salida

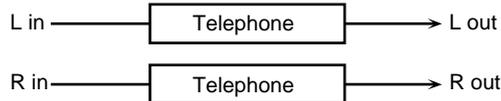
## 58: LOFI RADIO

Además de un efecto Lo-Fi, también genera ruido radiofónico.



Parámetro	Valor	Descripción
LoFi Type	1-9	Degrada la calidad del sonido. Cuanto mayor sea el valor, más se acentúa la degradación.
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro <b>OFF:</b> no se usa ningún filtro. <b>LPF:</b> recorta el rango de frecuencias por encima del parámetro Cutoff. <b>HPF:</b> recorta el rango de frecuencias por debajo del parámetro Cutoff.
Filter Cutoff	200-8000 Hz	Frecuencia básica del Post Filter
Radio Detune	0-127	Emula el ruido de sintonización de una radio. Conforme aumenta este valor, más recorrido de sintonización se produce.
Radio Noise Level	0-127	Volumen del ruido radiofónico
Balance	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del efecto (W, con efecto)
Level	0-127	Nivel de salida

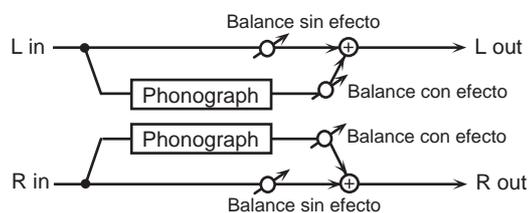
## 59: TELEPHONE



Parámetro	Valor	Descripción
Voice Quality	0-15	Calidad de audio de la voz telefónica
Treble	-15- +15 dB	Ancho de banda de la voz telefónica
Balance	D100:0-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del efecto (W, con efecto)
Level	0-127	Nivel de salida

## 60: PHONOGRAPH

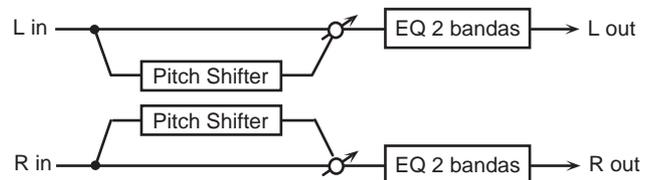
Emula un sonido grabado en un equipo analógico y reproducido en un tocadiscos. Este efecto también emula los diversos tipos de ruido característicos de los discos de vinilo, e incluso las irregularidades de rotación de un plato antiguo.



Parámetro	Valor	Descripción
Signal Distortion	0-127	Profundidad de la distorsión
Frequency Range	0-127	Respuesta a frecuencias del sistema de reproducción Al reducir este valor se obtiene la impresión de un sistema antiguo con pobre respuesta a frecuencias.
Disc Type	LP, EP, SP	Velocidad de rotación del plato Esto afectará a la frecuencia del ruido de scratch.
Scratch Noise Level	0-127	Cantidad de ruido en función de los rayones que presente el disco
Dust Noise Level	0-127	Cantidad de ruido en función del polvo presente en el disco
Hiss Noise Level	0-127	Volumen del "siseo" continuo
Total Noise Level	0-127	Volumen del ruido general
Wow	0-127	Profundidad de la irregularidad de rotación de ciclo largo
Flutter	0-127	Profundidad de la irregularidad de rotación de ciclo corto
Random	0-127	Profundidad de la irregularidad de rotación de ciclo indefinido
Total Wow/Flutter	0-127	Profundidad de la irregularidad de rotación general
Balance	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del efecto (W, con efecto)
Level	0-127	Nivel de salida

## 61: PITCH SHIFTER (ajuste de tono con realimentación)

Un efecto de ajuste de tono estéreo.

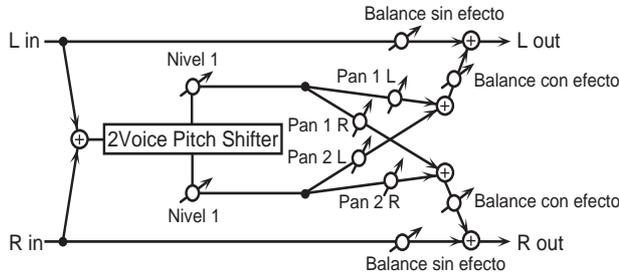


Parámetro	Valor	Descripción
Coarse	-24- +12 semi	Ajusta el tono del sonido modificado en pasos de semitono.
Fine	-100- +100 cent	Ajusta el tono del sonido modificado en pasos de 2 cents.
Delay Time	0-1300 ms, nota	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido con modificación de tono.
Feedback	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido con modificación de tono que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia del rango de agudos
Balance	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido con modificación de tono (W, con efecto)
Level	0-127	Nivel de salida

62:

## 2VOI PITCH SHIFTER (2VOICE PITCH SHIFTER)

Modifica el tono del sonido original. Este efecto de ajuste de tono de dos voces incluye dos módulos de ajuste. Puede añadir al sonido original dos sonidos con tono ajustado.

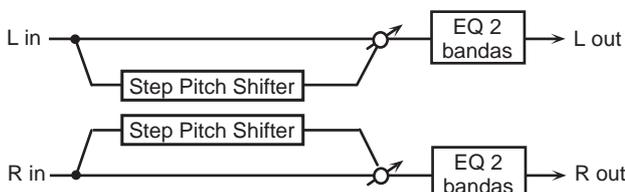


Parámetro	Valor	Descripción
<b>Pitch 1: Coarse</b>	-24- +12 semi	Ajusta el tono de Pitch Shift 1 en pasos de semitono.
<b>Pitch 1: Fine</b>	-100- +100 cent	Ajusta el tono de Pitch Shift 1 en pasos de 2 cents.
<b>Pitch 1: Delay</b>	0-1300 ms, nota	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido de Pitch Shift 1.
<b>Pitch 1: Feedback</b>	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido con modificación de tono que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
<b>Pitch 1: Pan</b>	L64-63R	Ubicación estéreo del sonido de Pitch Shift 1
<b>Pitch 1: Level</b>	0-127	Volumen del sonido de Pitch Shift 1
<b>Pitch 2: Coarse</b>	-24- +12 semi	Ajustes del sonido de Pitch Shift 2. Los parámetros son los mismos que para el sonido de Pitch Shift 1.
<b>Pitch 2: Fine</b>	-100- +100 cent	
<b>Pitch 2: Delay</b>	0-1300 ms, nota	
<b>Pitch 2: Feedback</b>	-98- +98%	
<b>Pitch 2: Pan</b>	L64-63R	
<b>Pitch 2: Level</b>	0-127	
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de agudos
<b>Level Balance</b>	A100:0B-A0:100B	Balance del volumen entre los sonidos de Pitch Shift 1 y Pitch Shift 2
<b>Balance</b>	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido con modificación de tono (W, con efecto)
<b>Level</b>	0-127	Nivel de salida

63:

## STEP PITCH SHIFTER

Un efecto de ajuste de tono en el que el grado de ajuste varía en una secuencia de 16 pasos.

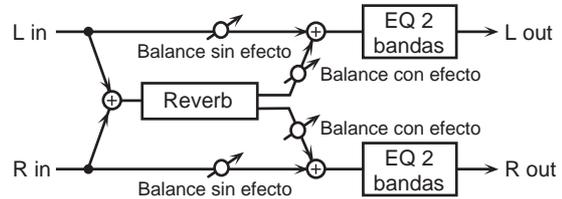


Parámetro	Rango	Explicación
<b>Step 01-16</b>	-24- +12 semi	Grado de ajuste del tono en cada paso (unidades de semitono)
<b>Rate</b>	0.05-10.00 Hz, nota	Velocidad del ciclo de la secuencia de 16 pasos
<b>Attack</b>	0-127	Velocidad de cambio del nivel de ajuste de tono entre pasos
<b>Gate Time</b>	0-127	Duración del sonido con modificación de tono en cada paso
<b>Fine</b>	-100- +100 cent	Ajuste de la modificación de tono para todos los pasos (unidades de 2 cents)
<b>Delay Time</b>	0-1300 ms, nota	Ajusta la duración del delay desde el sonido original hasta que se oye el sonido con modificación de tono.
<b>Feedback</b>	-98- +98%	Proporción del sonido con modificación de tono que debe volver a la entrada (los valores negativos invierten la fase)
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Grado de realce/corte del rango de frecuencias graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Grado de realce/corte del rango de frecuencias agudas
<b>Balance</b>	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido original (D, sin efecto) y el sonido con modificación de tono (W, con efecto)
<b>Level</b>	0-127	Volumen de salida

64:

## REVERB

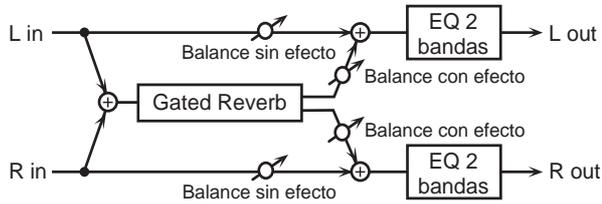
Añade reverberación al sonido, emulando un espacio acústico.



Parámetro	Valor	Descripción
<b>Type</b>	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2	Tipo de reverb <b>ROOM1:</b> reverb densa con caída breve <b>ROOM2:</b> reverb suave con caída breve <b>STAGE1:</b> reverb con mayor reverberación tardía <b>STAGE2:</b> reverb con marcados reflejos tempranos <b>HALL1:</b> reverberación clara <b>HALL2:</b> reverberación rica
<b>Pre Delay</b>	0.0-100.0 ms	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye la reverberación.
<b>Time</b>	0-127	Duración de la reverberación
<b>HF Damp</b>	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se corta la reverberación. Cuanto más baja se define la frecuencia, más frecuencias agudas se cortan, lo que produce una reverberación más suave y sorda. Si no desea cortar los agudos, seleccione el valor BYPASS.
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Ganancia del rango de agudos
<b>Balance</b>	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y la reverb (W, con efecto)
<b>Level</b>	0-127	Nivel de salida

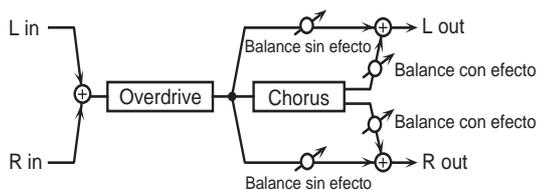
## 65: GATED REVERB

Se trata de un tipo especial de reverb en la que el sonido reverberante se corta antes de su longitud natural.



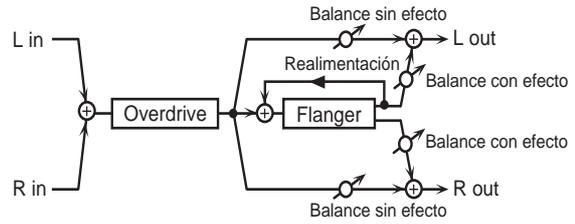
Parámetro	Valor	Descripción
Type	NORMAL, REVERSE, SWEEP1, SWEEP2	Tipo de reverb <b>NORMAL:</b> reverb con puerta convencional <b>REVERSE:</b> reverb inversa <b>SWEEP1:</b> el sonido reverberante se mueve de derecha a izquierda. <b>SWEEP2:</b> el sonido reverberante se mueve de izquierda a derecha.
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye la reverberación.
Gate Time	5–500 ms	Ajusta el tiempo desde que se oye la reverb hasta que desaparece.
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia del rango de frecuencias graves
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia del rango de agudos
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido de la reverb (W, con efecto)
Level	0–127	Nivel de salida

## 66: OVERDRIVE → CHORUS



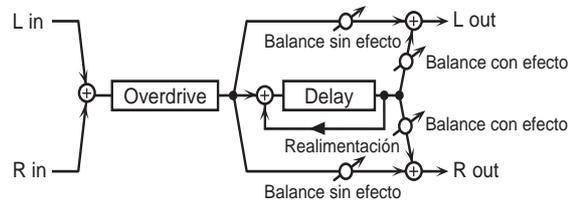
Parámetro	Valor	Descripción
Overdrive Drive	0–127	Grado de distorsión También modifica el volumen.
Overdrive Pan	L64–63R	Ubicación estéreo del sonido saturado
Chorus Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido del chorus.
Chorus Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Chorus Depth	0–127	Profundidad de modulación
Chorus Balance	D100:0W–D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido enviado a través del chorus (W, con efecto) y el que no pasa por el chorus (D, sin efecto).
Level	0–127	Nivel de salida

## 67: OVERDRIVE → FLANGER



Parámetro	Valor	Descripción
Overdrive Drive	0–127	Grado de distorsión También modifica el volumen.
Overdrive Pan	L64–63R	Ubicación estéreo del sonido saturado
Flanger Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido con flanger.
Flanger Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Flanger Depth	0–127	Profundidad de modulación
Flanger Feedback	-98– +98%	Ajusta la proporción del flanger que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Flanger Balance	D100:0W–D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido enviado a través del flanger (W, con efecto) y el que no pasa por el flanger (D, sin efecto).
Level	0–127	Nivel de salida

## 68: OVERDRIVE → DELAY

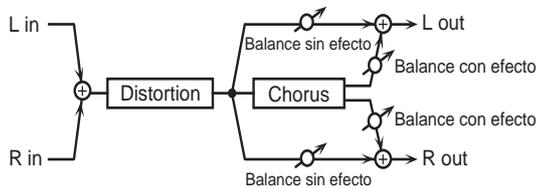


Parámetro	Valor	Descripción
Overdrive Drive	0–127	Grado de distorsión También modifica el volumen.
Overdrive Pan	L64–63R	Ubicación estéreo del sonido saturado
Delay Time	0–2600 ms, nota	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el delay.
Delay Feedback	-98– +98%	Ajusta la proporción del delay que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Delay HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se corta el sonido realimentado en el efecto. Si no desea cortar las frecuencias agudas, seleccione el valor BYPASS.
Delay Balance	D100:0W–D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido enviado a través del delay (W, con efecto) y el que no pasa por el delay (D, sin efecto).
Level	0–127	Nivel de salida

## 69: DISTORTION → CHORUS

Los parámetros son idénticos a los del efecto "66: OVERDRIVE → CHORUS", con la excepción de los dos siguientes:

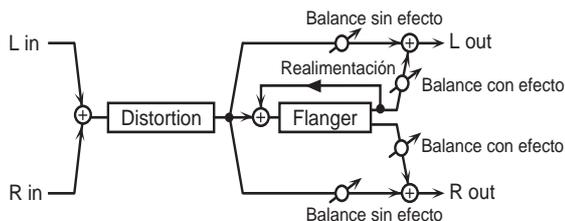
Overdrive Drive → Distortion Drive, Overdrive Pan → Distortion Pan



## 70: DISTORTION → FLANGER

Los parámetros son idénticos a los del efecto "67: OVERDRIVE → FLANGER", con la excepción de los dos siguientes:

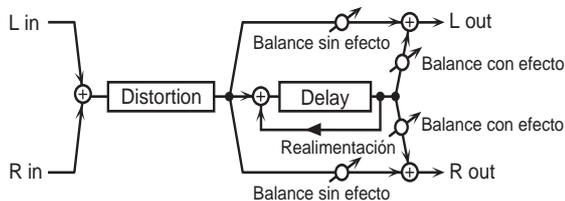
Overdrive Drive → Distortion Drive, Overdrive Pan → Distortion Pan



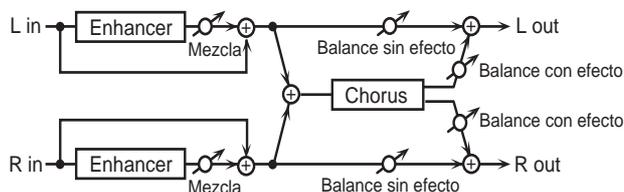
## 71: DISTORTION → DELAY

Los parámetros son idénticos a los del efecto "68: OVERDRIVE → DELAY", con la excepción de los dos siguientes:

Overdrive Drive → Distortion Drive, Overdrive Pan → Distortion Pan



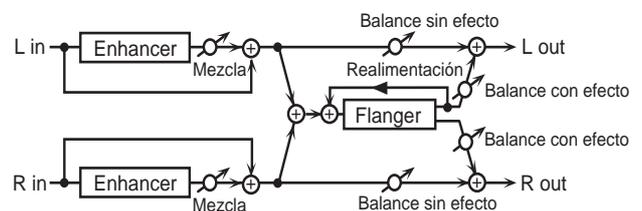
## 72: ENHANCER → CHORUS



Parámetro	Valor	Descripción
Enhancer Sens	0-127	Sensibilidad del enhancer

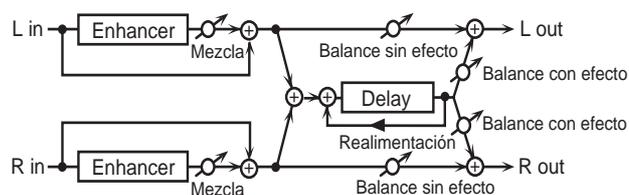
Parámetro	Valor	Descripción
Enhancer Mix	0-127	Nivel de armónicos generados por el enhancer
Chorus Pre Delay	0.0-100.0 ms	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido del chorus.
Chorus Rate	0.05-10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Chorus Depth	0-127	Profundidad de modulación
Chorus Balance	D100:0W- D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido enviado a través del chorus (W, con efecto) y el que no pasa por el chorus (D, sin efecto).
Level	0-127	Nivel de salida

## 73: ENHANCER → FLANGER



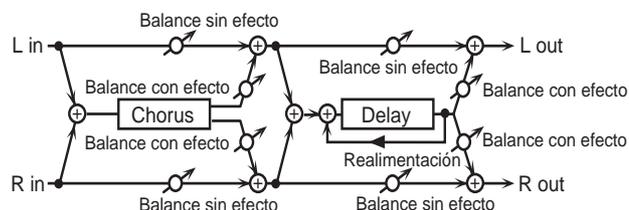
Parámetro	Valor	Descripción
Enhancer Sens	0-127	Sensibilidad del enhancer
Enhancer Mix	0-127	Nivel de armónicos generados por el enhancer
Flanger Pre Delay	0.0-100.0 ms	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido con flanger.
Flanger Rate	0.05-10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Flanger Depth	0-127	Profundidad de modulación
Flanger Feedback	-98- +98%	Ajusta la proporción del flanger que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Flanger Balance	D100:0W- D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido enviado a través del flanger (W, con efecto) y el que no pasa por el flanger (D, sin efecto).
Level	0-127	Nivel de salida

## 74: ENHANCER → DELAY



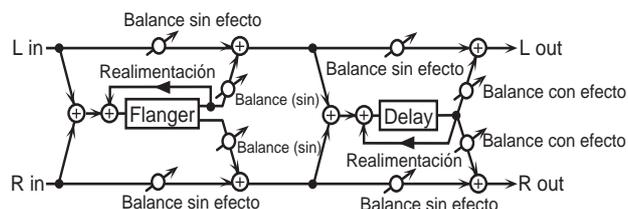
Parámetro	Valor	Descripción
<b>Enhancer Sens</b>	0-127	Sensibilidad del enhancer
<b>Enhancer Mix</b>	0-127	Nivel de armónicos generados por el enhancer
<b>Delay Time</b>	0-2600 ms, nota	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el delay.
<b>Delay Feedback</b>	-98- +98%	Ajusta la proporción del delay que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
<b>Delay HF Damp</b>	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se corta el sonido realimentado en el efecto. Si no desea cortar las frecuencias agudas, seleccione el valor BYPASS.
<b>Delay Balance</b>	D100:0W-D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido enviado a través del delay (W, con efecto) y el que no pasa por el delay (D, sin efecto).
<b>Level</b>	0-127	Nivel de salida

## 75: CHORUS → DELAY



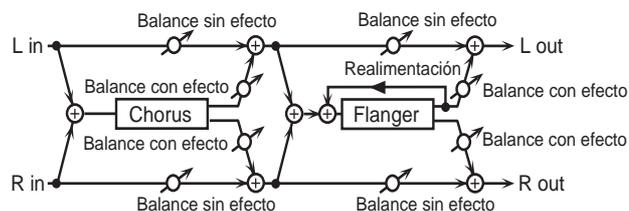
Parámetro	Valor	Descripción
<b>Chorus Pre Delay</b>	0.0-100.0 ms	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido del chorus.
<b>Chorus Rate</b>	0.05-10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
<b>Chorus Depth</b>	0-127	Profundidad de modulación
<b>Chorus Balance</b>	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del chorus (W, con efecto)
<b>Delay Time</b>	0-2600 ms, nota	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el delay.
<b>Delay Feedback</b>	-98- +98%	Ajusta la proporción del delay que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
<b>Delay HF Damp</b>	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se corta el sonido realimentado en el efecto. Si no desea cortar las frecuencias agudas, seleccione el valor BYPASS.
<b>Delay Balance</b>	D100:0W-D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido enviado al delay (W, con efecto) y el que no pasa por él (D, sin efecto).
<b>Level</b>	0-127	Nivel de salida

## 76: FLANGER → DELAY



Parámetro	Valor	Descripción
<b>Flanger Pre Delay</b>	0.0-100.0 ms	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido con flanger.
<b>Flanger Rate</b>	0.05-10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
<b>Flanger Depth</b>	0-127	Profundidad de modulación
<b>Flanger Feedback</b>	-98- +98%	Ajusta la proporción del flanger que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
<b>Flanger Balance</b>	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del flanger (W, con efecto)
<b>Delay Time</b>	0-2600 ms, nota	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el delay.
<b>Delay Feedback</b>	-98- +98%	Ajusta la proporción del delay que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
<b>Delay HF Damp</b>	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se corta el sonido realimentado en el efecto. Si no desea cortar las frecuencias agudas, seleccione el valor BYPASS.
<b>Delay Balance</b>	D100:0W-D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido enviado a través del delay (W, con efecto) y el que no pasa por el delay (D, sin efecto).
<b>Level</b>	0-127	Nivel de salida

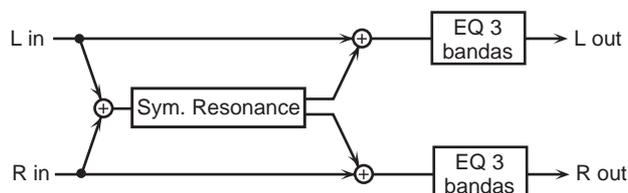
## 77: CHORUS → FLANGER



Parámetro	Valor	Descripción
<b>Chorus Pre Delay</b>	0.0–100.0 ms	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido del chorus.
<b>Chorus Rate</b>	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación del efecto de chorus
<b>Chorus Depth</b>	0–127	Profundidad de modulación del efecto de chorus
<b>Chorus Balance</b>	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del chorus (W, con efecto)
<b>Flanger Pre Delay</b>	0.0–100.0 ms	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido con flanger.
<b>Flanger Rate</b>	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación del efecto de flanger
<b>Flanger Depth</b>	0–127	Profundidad de modulación del efecto de flanger
<b>Flanger Feedback</b>	-98– +98%	Ajusta la proporción del flanger que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
<b>Flanger Balance</b>	D100:0W–D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido enviado a través del flanger (W, con efecto) y el que no pasa por el flanger (D, sin efecto).
<b>Level</b>	0–127	Nivel de salida

## 78: SYMPATHETIC RESO (SYMPATHETIC RESONANCE)

En un piano acústico, al mantener presionado el pedal de sordina, otras cuerdas resuenan por simpatía con las notas tocadas por el músico, creando así resonancias ricas y espaciales. Este efecto emula estas resonancias simpáticas.



Parámetro	Rango	Explicación
<b>Depth</b>	0–127	Profundidad del efecto
<b>Damper</b>	0–127	Profundidad de la presión del pedal de sordina (controla la resonancia)
<b>Pre LPF</b>	16–15000 Hz, BYPASS	Frecuencia del filtro que corta el contenido de agudos del sonido de entrada (BYPASS: sin corte)
<b>Pre HPF</b>	BYPASS, 16–15000 Hz	Frecuencia del filtro que corta el contenido de graves del sonido de entrada (BYPASS: sin corte)
<b>Peaking Freq</b>	200–8000 Hz	Frecuencia del filtro que realza/corta una región concreta de frecuencias del sonido de entrada
<b>Peaking Gain</b>	-15– +15 dB	Grado de realce/corte producido por el filtro en una región de frecuencias determinada del sonido de entrada
<b>Peaking Q</b>	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Anchura de la región de frecuencias que se realza/corta mediante el parámetro "Peaking Gain" (cuanto mayor es el valor, más estrecha es la región)
<b>HF Damp</b>	16–15000 Hz, BYPASS	Frecuencia en la que se cortará el contenido de agudos del sonido resonante (BYPASS: sin corte)
<b>LF Damp</b>	BYPASS, 16–15000 Hz	Frecuencia en la que se cortará el contenido de graves del sonido resonante (BYPASS: sin corte)
<b>Lid</b>	6–1	Emula los cambios producidos en el sonido al colocar la tapa de un piano de cola a distintas alturas.
<b>EQ Low Freq</b>	200, 400 Hz	Frecuencia del ecualizador de graves
<b>EQ Low Gain</b>	-15– +15 dB	Grado de realce/corte del rango de graves
<b>EQ Mid Freq</b>	200–8000 Hz	Frecuencia del ecualizador de medios
<b>EQ Mid Gain</b>	-15– +15 dB	Grado de realce/corte del rango de medios
<b>EQ Mid Q</b>	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Anchura del rango de medios (cuanto mayor es el valor, más estrecha es la región)
<b>EQ High Freq</b>	2000, 4000, 8000 Hz	Frecuencia del ecualizador de agudos
<b>EQ High Gain</b>	-15–+15 dB	Grado de realce/corte del rango de agudos
<b>Level</b>	0–127	Nivel de salida

## Parámetros de chorus

La unidad del efecto de Chorus del Prelude también puede emplearse como unidad de delay estéreo. Estos ajustes permiten seleccionar el chorus o el delay, así como las características del efecto en cuestión.

Parámetro	Valor	Descripción
<b>Chorus Type</b>	0 (OFF), 1 (CHORUS), 2 (DELAY), 3 (GM2 CHORUS)	Selecciona chorus o delay. 0 (OFF): no se emplea chorus ni delay. 1 (CHORUS): se emplea el chorus. 2 (DELAY): se emplea el delay. 3 (GM2 CHORUS): se emplea el chorus GM2.
<b>01: CHORUS</b>		
<b>Filter Type</b>	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro OFF: no se usa ningún filtro. LPF: recorta el rango de frecuencias por encima del parámetro Cutoff Freq. HPF: recorta el rango de frecuencias por debajo del parámetro Cutoff Freq.
<b>Cutoff Freq</b>	200–8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
<b>Pre Delay</b>	0.0–100.0 ms	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido del chorus.
<b>Rate</b>	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
<b>Depth</b>	0–127	Profundidad de modulación
<b>Phase</b>	0–180°	Amplitud espacial del sonido
<b>Feedback</b>	0–127	Ajusta la proporción del chorus que se realimenta en el efecto.
<b>02: DELAY</b>		
<b>Delay Left</b>	0–1000 ms, nota	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el delay.
<b>Delay Right</b>		
<b>Delay Center</b>		
<b>Center Feedback</b>	-98–+98%	Ajusta la proporción del delay que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
<b>HF Damp</b>	200–8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se corta el sonido realimentado en el efecto. Si no desea cortar las frecuencias agudas, seleccione el valor BYPASS.
<b>Left Level</b>	0–127	Volumen de cada delay
<b>Right Level</b>		
<b>Center Level</b>		
<b>03: GM2 CHORUS</b>		
<b>Pre-LPF</b>	0–7	Corta el rango de frecuencias agudas del sonido pasado por el chorus. Cuanto mayor es el valor, más frecuencias agudas se cortan.
<b>Level</b>	0–127	Volumen del sonido de chorus
<b>Feedback</b>	0–127	Ajusta la proporción del chorus que se realimenta en el efecto.
<b>Delay</b>	0–127	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido del chorus.
<b>Rate</b>	0–127	Frecuencia de modulación
<b>Depth</b>	0–127	Profundidad de modulación
<b>Send Level To Reverb</b>	0–127	Ajusta el nivel de chorus enviado a la reverb.

### NOTA

Si especifica el tiempo de delay como una nota, al ralentizar el tempo no se modificará el tiempo de delay por encima de cierta duración. Esto se debe a que el tiempo de delay tiene un límite superior; si se especifica con una nota y se ralentiza el tempo hasta alcanzar este límite superior, el tiempo de delay no podrá modificarse por encima de dicho límite. Este límite superior es el valor máximo asignable al determinar el tiempo de delay como un valor numérico.

### Notas:

	Tresillo de semifusas		Semifusa		Tresillo de fusas
	Fusa		Tresillo semicorcheas		Fusa con puntillo
	Semicorchea		Tresillo de corcheas		Semicorchea puntillo
	Corchea		Tresillo de negras		Corchea c/puntillo
	Negra		Tresillo de blancas		Negra con puntillo
	Blanca		Tresillo de redondas		Blanca con puntillo
	Redonda		Tresillo red. dobles		Redonda c/puntillo
	Redonda doble				

# Parámetros de reverb

Estos ajustes permiten seleccionar el tipo de reverb y sus características.

Parám.	Valor	Descripción
<b>Reverb Type</b>	0 (OFF), 1 (REVERB), 2 (SRV ROOM), 3 (SRV HALL), 4 (SRV PLATE), 5 (GM2 REVERB)	Tipo de reverb 0 (OFF): no se usa reverb. 1 (REVERB): reverb normal 2 (SRV ROOM): emula los reflejos acústicos de una sala normal. 3 (SRV HALL): emula los reflejos acústicos de una sala de conciertos normal. 4 (SRV PLATE): emula una reverberación de placa. Este popular tipo de reverb artificial procede de la vibración de una placa metálica. 5 (GM2 REVERB): reverb GM2
<b>01: REVERB</b>		
<b>Type</b>	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DELAY	Tipo de reverb/delay ROOM1: reverb corta de gran densidad ROOM2: reverb corta de baja densidad STAGE1: reverb con mayor reverberación tardía STAGE2: reverb con marcados reflejos tempranos HALL1: reverb de sonido muy claro HALL2: reverb rica DELAY: delay convencional PAN-DELAY: delay con ecos a izquierda y derecha del panorama
<b>Time</b>	0-127	Duración de la reverberación (Tipo: ROOM1-HALL2) Tiempo de delay (Tipo: DELAY, PAN-DELAY)
<b>HF Damp</b>	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se reducirán o cortarán los agudos de la reverb. Si no desea cortar las frecuencias agudas, seleccione el valor BYPASS.
<b>Delay Feedback</b>	0-127	Ajusta el nivel de realimentación del delay cuando el parámetro Type es DELAY o PAN-DELAY. Nivel de sonido de delay devuelto a la entrada (este ajuste solo es válido si Type es DELAY o PAN-DELAY).
<b>02: SRV ROOM</b>		
<b>03: SRV HALL</b>		
<b>04: SRV PLATE</b>		
<b>Pre Delay</b>	0.0-100.0 ms	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye la reverberación.
<b>Time</b>	0-127	Duración de la reverberación
<b>Size</b>	1-8	Tamaño de la sala emulada
<b>High Cut</b>	160 Hz-12.5 kHz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se reducirán o atenuarán los agudos de la reverb. Si no desea atenuar las frecuencias agudas, seleccione el valor BYPASS.
<b>Density</b>	0-127	Densidad de la reverb
<b>Diffusion</b>	0-127	Ajusta el cambio en la densidad de la reverb en el tiempo. Cuanto mayor es el valor, más aumenta la densidad progresivamente. (El efecto de este ajuste es más pronunciado con tiempos largos de reverb).
<b>LF Damp Freq</b>	50-4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual se reducirán o atenuarán los graves de la reverb.
<b>LF Damp Gain</b>	-36-0 dB	Ajusta el grado de atenuación aplicado al rango de frecuencias seleccionado con LF Damp. Con un ajuste de "0", los graves de la reverb no se atenuarán.
<b>HF Damp Freq</b>	4000 Hz-12.5 kHz	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se atenuarán los agudos de la reverb
<b>HF Damp Gain</b>	-36-0 dB	Ajusta el grado de atenuación aplicado al rango de frecuencias seleccionado con HF Damp. Con un ajuste de "0", los agudos de la reverb no se atenuarán.

Parám.	Valor	Descripción
<b>05: GM2 REVERB</b>		
<b>Character</b>	0-7	Tipo de reverb 0-5: reverb 6, 7: delay
<b>Pre-LPF</b>	0-7	Corta el rango de frecuencias agudas del sonido pasado por la reverb. Cuanto mayor es el valor, más frecuencias agudas se cortan.
<b>Level</b>	0-127	Nivel de reverberación de salida
<b>Time</b>	0-127	Duración de la reverberación
<b>Delay Feedback</b>	0-127	Ajusta el nivel de delay que se realimenta en el efecto cuando el valor de Reverb Character es 6 o 7.

# Lista de Tones

\* Los sonidos del 897 al 1152 (Tones) y del 1185 al 1193 (ritmos) corresponden a sonidos de GM2.

N.º	Nombre	Categoría	MSB	LSB	PC
1	Rich Grand	AC.PIANO	87	64	1
2	88ConcertPno	AC.PIANO	87	64	2
3	UltimatGrand	AC.PIANO	87	64	3
4	X Pure Grand	AC.PIANO	87	64	4
5	So true...	AC.PIANO	87	64	5
6	ConcertPiano	AC.PIANO	87	64	6
7	Warm Piano	AC.PIANO	87	64	7
8	ConcertGrand	AC.PIANO	87	64	8
9	Hall Concert	AC.PIANO	87	64	9
10	Bright Tune	AC.PIANO	87	64	10
11	Mellow Tune	AC.PIANO	87	64	11
12	Studio Grand	AC.PIANO	87	64	12
13	DryStudio88	AC.PIANO	87	64	13
14	First Choice	AC.PIANO	87	64	14
15	Rokkin' pF	AC.PIANO	87	64	15
16	Dark Grand	AC.PIANO	87	64	16
17	SC Grand+Pad	AC.PIANO	87	64	17
18	Warm Pad Pno	AC.PIANO	87	64	18
19	SC Grand+Vox	AC.PIANO	87	64	19
20	Cicada Piano	AC.PIANO	87	64	20
21	X Piano +Str	AC.PIANO	87	64	21
22	Warm Str Pno	AC.PIANO	87	64	22
23	Grand Hall	AC.PIANO	87	64	23
24	Rapsody	AC.PIANO	87	64	24
25	JD-800 Piano	AC.PIANO	87	64	25
26	SA Dance Pno	AC.PIANO	87	64	26
27	SC E-Grand	AC.PIANO	87	64	27
28	Back E-Grand	AC.PIANO	87	64	28
29	SC Grand+FM	AC.PIANO	87	64	29
30	SC Blend Pno	AC.PIANO	87	64	30
31	Piano Oz	AC.PIANO	87	64	31
32	FX Piano	AC.PIANO	87	64	32
33	AmbientPiano	AC.PIANO	87	64	33
34	SC Pure EP	EL.PIANO	87	64	34
35	SC Trem EP	EL.PIANO	87	64	35
36	SC Phase EP	EL.PIANO	87	64	36
37	PhaseEPlayer	EL.PIANO	87	64	37
38	SC E.Piano	EL.PIANO	87	64	38
39	StageEP Trem	EL.PIANO	87	64	39
40	Back2the60s	EL.PIANO	87	64	40
41	Stage EP	EL.PIANO	87	64	41
42	Stage Phazer	EL.PIANO	87	64	42
43	StageCabinet	EL.PIANO	87	64	43
44	Tine EP	EL.PIANO	87	64	44
45	LEO EP	EL.PIANO	87	64	45
46	LonesomeRoad	EL.PIANO	87	64	46
47	Age'nTines	EL.PIANO	87	64	47
48	Brill TremEP	EL.PIANO	87	64	48
49	Crystal EP	EL.PIANO	87	64	49
50	Vintage Tine	EL.PIANO	87	64	50
51	Celestial EP	EL.PIANO	87	64	51
52	Psycho EP	EL.PIANO	87	64	52
53	Mk2 Stg phsr	EL.PIANO	87	64	53
54	Dreaming EP	EL.PIANO	87	64	54
55	Balladeer	EL.PIANO	87	64	55
56	Remember	EL.PIANO	87	64	56
57	Vibe EP	EL.PIANO	87	64	57
58	sin(EP)	EL.PIANO	87	64	58
59	SC Pure Wuly	EL.PIANO	87	64	59
60	SC Trem Wuly	EL.PIANO	87	64	60
61	Super Wurly	EL.PIANO	87	64	61
62	Wurly Trem	EL.PIANO	87	64	62
63	VelSpdWurly	EL.PIANO	87	64	63
64	Fonky Fonky	EL.PIANO	87	64	64
65	FM EP mix	EL.PIANO	87	64	65
66	FM-777	EL.PIANO	87	64	66
67	FM EPad	EL.PIANO	87	64	67
68	EP Stack	EL.PIANO	87	64	68
69	EP Belle	EL.PIANO	87	64	69
70	80s EP	EL.PIANO	87	64	70
71	SA EPiano	EL.PIANO	87	64	71
72	BrillClav DB	KEYBOARDS	87	64	72
73	Cell Clav	KEYBOARDS	87	64	73
74	VntgClav	KEYBOARDS	87	64	74
75	Cutter Clavi	KEYBOARDS	87	64	75

N.º	Nombre	Categoría	MSB	LSB	PC
76	Funky D	KEYBOARDS	87	64	76
77	Phase Clavi	KEYBOARDS	87	64	77
78	BPF Clavi Ph	KEYBOARDS	87	64	78
79	Pulse Clavi	KEYBOARDS	87	64	79
80	PWM Clav	KEYBOARDS	87	64	80
81	Funky Line	KEYBOARDS	87	64	81
82	Biting Clav	KEYBOARDS	87	64	82
83	Analog Clavi	KEYBOARDS	87	64	83
84	Reso Clavi	KEYBOARDS	87	64	84
85	Snappy Clav	KEYBOARDS	87	64	85
86	Over-D6	KEYBOARDS	87	64	86
87	Harpsy Clavi	KEYBOARDS	87	64	87
88	SC Harpsi	KEYBOARDS	87	64	88
89	Amadeus	KEYBOARDS	87	64	89
90	SC Celesta	KEYBOARDS	87	64	90
91	Himalaya Ice	BELL	87	64	91
92	FM Syn Bell	BELL	87	64	92
93	D-50 Fantsia	BELL	87	64	93
94	Wine Glass	BELL	87	64	94
95	MuBox Pad	BELL	87	64	95
96	SC Bell 1	BELL	87	64	96
97	FM Heaven	BELL	87	64	97
98	SC Glocken	BELL	87	64	98
99	Music Bells	BELL	87	64	99
100	SC Musicbox	BELL	87	64	100
101	Music Box 2	BELL	87	64	101
102	Kalimbells	BELL	87	64	102
103	Step Ice	BELL	87	64	103
104	SC Bell 2	BELL	87	64	104
105	Candy Bell	BELL	87	64	105
106	SC Chime	BELL	87	64	106
107	Bell Ring	BELL	87	64	107
108	Tubular Bell	BELL	87	64	108
109	5th Key	BELL	87	64	109
110	Bell Monitor	BELL	87	64	110
111	TubyRuesday	BELL	87	64	111
112	Vibrations	MALLET	87	64	112
113	SC Vibe	MALLET	87	64	113
114	Ringy Vibes	MALLET	87	64	114
115	Airie Vibez	MALLET	87	64	115
116	SC Marimba	MALLET	87	64	116
117	FM Wood	MALLET	87	64	117
118	SC Xylo	MALLET	87	64	118
119	Ethno Keys	MALLET	87	64	119
120	Synergy MLT	MALLET	87	64	120
121	Icy Keys	MALLET	87	64	121
122	Steel Drums	MALLET	87	64	122
123	50' SteelDrms	MALLET	87	64	123
124	Xylosizer	MALLET	87	64	124
125	Toy Box	MALLET	87	64	125
126	AirPluck	MALLET	87	64	126
127	HardRockORG1	ORGAN	87	64	127
128	HardRockORG2	ORGAN	87	64	128
129	SuperDistORG	ORGAN	87	65	1
130	SuperDistLd2	ORGAN	87	65	2
131	FullDraw Org	ORGAN	87	65	3
132	StakDraw Org	ORGAN	87	65	4
133	FullStop Org	ORGAN	87	65	5
134	SC Perc Org	ORGAN	87	65	6
135	VKHold4Speed	ORGAN	87	65	7
136	X Perc Organ	ORGAN	87	65	8
137	Rocky Organ	ORGAN	87	65	9
138	Euro Organ	ORGAN	87	65	10
139	Rhythm'n'B	ORGAN	87	65	11
140	Phono Organ	ORGAN	87	65	12
141	LoFi PercOrg	ORGAN	87	65	13
142	Rochno Org	ORGAN	87	65	14
143	R&B Organ 1	ORGAN	87	65	15
144	R&B Organ 2	ORGAN	87	65	16
145	SC Dist Bee	ORGAN	87	65	17
146	60's Org 1	ORGAN	87	65	18
147	60's Org 2	ORGAN	87	65	19
148	Smoky Organ	ORGAN	87	65	20
149	SC SoapOpera	ORGAN	87	65	21
150	Crummy Organ	ORGAN	87	65	22

N.º	Nombre	Categoría	MSB	LSB	PC
151	Chapel Organ	ORGAN	87	65	23
152	Grand Pipe	ORGAN	87	65	24
153	Pipe Org/Mod	ORGAN	87	65	25
154	Masked Opera	ORGAN	87	65	26
155	Mid Pipe Org	ORGAN	87	65	27
156	Vadkakordion	ACCRDION	87	65	28
157	Squeeze Me!	ACCRDION	87	65	29
158	Guinguette	ACCRDION	87	65	30
159	HarWonderca	HARMONICA	87	65	31
160	BluesHrp V/S	HARMONICA	87	65	32
161	Green Bullet	HARMONICA	87	65	33
162	SC Brt Nylon	AC.GUITAR	87	65	34
163	SoftNylN Gtr	AC.GUITAR	87	65	35
164	SC Nylon Gt	AC.GUITAR	87	65	36
165	Wet NylN Gtr	AC.GUITAR	87	65	37
166	Pre Mass Hum	AC.GUITAR	87	65	38
167	Thick Steel	AC.GUITAR	87	65	39
168	Uncle Martin	AC.GUITAR	87	65	40
169	Wide Ac Gtr	AC.GUITAR	87	65	41
170	Comp Stl Gtr	AC.GUITAR	87	65	42
171	Stl Gtr Duo	AC.GUITAR	87	65	43
172	SC 12str Gtr	AC.GUITAR	87	65	44
173	So good !	AC.GUITAR	87	65	45
174	StratSeq'nce	EL.GUITAR	87	65	46
175	Jazz Guitar	EL.GUITAR	87	65	47
176	DynoJazz Gtr	EL.GUITAR	87	65	48
177	Clean Gtr	EL.GUITAR	87	65	49
178	Crimson Gtr	EL.GUITAR	87	65	50
179	Plug n' Gig	EL.GUITAR	87	65	51
180	Kinda Kurt	EL.GUITAR	87	65	52
181	Nice Oct Gtr	EL.GUITAR	87	65	53
182	Strat Gtr	EL.GUITAR	87	65	54
183	Touch Drive	DIST.GUITAR	87	65	55
184	SC Chunk	DIST.GUITAR	87	65	56
185	Trem-o-Vibe	DIST.GUITAR	87	65	57
186	LP Dist	DIST.GUITAR	87	65	58
187	Hurling Gtr	DIST.GUITAR	87	65	59
188	Searing COSM	DIST.GUITAR	87	65	60
189	SC Loud Gtr	DIST.GUITAR	87	65	61
190	SC Plugged!!	DIST.GUITAR	87	65	62
191	Punker 1	DIST.GUITAR	87	65	63
192	SC PowerChd	DIST.GUITAR	87	65	64
193	Punker 2	DIST.GUITAR	87	65	65
194	Larsen /Aft	DIST.GUITAR	87	65	66
195	Rockin' Dly	DIST.GUITAR	87	65	67
196	Sonic Ac Bs	BASS	87	65	68
197	Ulti Ac Bass	BASS	87	65	69
198	Downright Bs	BASS	87	65	70
199	Cmp'd Fng Bs	BASS	87	65	71
200	Sonic Fng Bs	BASS	87	65	72
201	Ultimo Bass	BASS	87	65	73
202	Roomy Bass	BASS	87	65	74
203	FingerMaster	BASS	87	65	75
204	All Round Bs	BASS	87	65	76
205	R&B Bs/Slide	BASS	87	65	77
206	Sonic Pck Bs	BASS	87	65	78
207	Thumb Upl	BASS	87	65	79
208	Tubby Mute	BASS	87	65	80
209	Chicken Bass	BASS	87	65	81
210	Snug Bass	BASS	87	65	82
211	Return2Base!	BASS	87	65	83
212	Chorus Bass	BASS	87	65	84
213	A Big Pick	BASS	87	65	85
214	Basement	BASS	87	65	86
215	SC Fretnot 1	BASS	87	65	87
216	SC Fretnot 2	BASS	87	65	88
217	RichFretless	BASS	87	65	89
218	NewAge Frtls	BASS	87	65	90
219	SlapBass1	BASS	87	65	91
220	Slap2 w/Fx	BASS	87	65	92
221	Got Pop?	BASS	87	65	93
222	JBass v/Thmb	BASS	87	65	94
223	SC Slap Bass	BASS	87	65	95
224	X Slap Bass	BASS	87	65	96
225	Low Bass	SYNTH BASS	87	65	97
226	Mini Like!	SYNTH BASS	87	65	98
227	MC-404 Bass	SYNTH BASS	87	65	99

N.º	Nombre	Categoría	MSB	LSB	PC
228	SC Rubber Bs	SYNTH BASS	87	65	100
229	SH-101 Bs 1	SYNTH BASS	87	65	101
230	SC Syn Bass1	SYNTH BASS	87	65	102
231	Juno-106 Bs	SYNTH BASS	87	65	103
232	Smooth Bass	SYNTH BASS	87	65	104
233	SC Flat Bs	SYNTH BASS	87	65	105
234	Foundation	SYNTH BASS	87	65	106
235	Punch MG 2	SYNTH BASS	87	65	107
236	Electro Rubb	SYNTH BASS	87	65	108
237	R&B Bass 1	SYNTH BASS	87	65	109
238	Enorjizor	SYNTH BASS	87	65	110
239	LowFat Bass	SYNTH BASS	87	65	111
240	Doze Bass	SYNTH BASS	87	65	112
241	DCO Bass	SYNTH BASS	87	65	113
242	Virtual RnBs	SYNTH BASS	87	65	114
243	Saw&MG Bass	SYNTH BASS	87	65	115
244	MG+SubOsc Bs	SYNTH BASS	87	65	116
245	R&B Bass 2	SYNTH BASS	87	65	117
246	R&B Bass 3	SYNTH BASS	87	65	118
247	Not a Bass	SYNTH BASS	87	65	119
248	ResoSyn Bs 1	SYNTH BASS	87	65	120
249	SH-1 Bass	SYNTH BASS	87	65	121
250	SH-101 Bs 2	SYNTH BASS	87	65	122
251	Punch MG 1	SYNTH BASS	87	65	123
252	MKS-50 SynBs	SYNTH BASS	87	65	124
253	Gashed Bass	SYNTH BASS	87	65	125
254	Q Bass	SYNTH BASS	87	65	126
255	Super-G DX	SYNTH BASS	87	65	127
256	Kickin' Bass	SYNTH BASS	87	65	128
257	OilDrum Bass	SYNTH BASS	87	66	1
258	Dust Bass	SYNTH BASS	87	66	2
259	Glide-iator	SYNTH BASS	87	66	3
260	SC AcidPunch	SYNTH BASS	87	66	4
261	TBasic	SYNTH BASS	87	66	5
262	SC Unison Bs	SYNTH BASS	87	66	6
263	Detune Bass	SYNTH BASS	87	66	7
264	Lo Bass	SYNTH BASS	87	66	8
265	SC GarageBs1	SYNTH BASS	87	66	9
266	SC GarageBs2	SYNTH BASS	87	66	10
267	Sub Sonic	SYNTH BASS	87	66	11
268	SC Jungle Bs	SYNTH BASS	87	66	12
269	R&B Bass 4	SYNTH BASS	87	66	13
270	Simply Basic	SYNTH BASS	87	66	14
271	Beepin Bass	SYNTH BASS	87	66	15
272	MC-TB Bass	SYNTH BASS	87	66	16
273	Acg Bass	SYNTH BASS	87	66	17
274	Loco Voco	SYNTH BASS	87	66	18
275	Unplug it!	SYNTH BASS	87	66	19
276	S&H Bass	SYNTH BASS	87	66	20
277	Destroyed Bs	SYNTH BASS	87	66	21
278	SC Acid Bs	SYNTH BASS	87	66	22
279	Lo-Fi TB	SYNTH BASS	87	66	23
280	Drop Bass	SYNTH BASS	87	66	24
281	Big Mini	SYNTH BASS	87	66	25
282	Muffled MG	SYNTH BASS	87	66	26
283	Intrusive Bs	SYNTH BASS	87	66	27
284	Alpha SynBs	SYNTH BASS	87	66	28
285	TransistorBs	SYNTH BASS	87	66	29
286	Juno-60 Bass	SYNTH BASS	87	66	30
287	Storm Bass	SYNTH BASS	87	66	31
288	Alpha ResoBs	SYNTH BASS	87	66	32
289	SH-101 Vibe	SYNTH BASS	87	66	33
290	Fazee Bass	SYNTH BASS	87	66	34
291	Hi-Energy Bs	SYNTH BASS	87	66	35
292	SC Violin	STRINGS	87	66	36
293	Violin	STRINGS	87	66	37
294	Viola	STRINGS	87	66	38
295	SC Cello	STRINGS	87	66	39
296	Cello	STRINGS	87	66	40
297	Contrabass	STRINGS	87	66	41
298	Dolce Qrt	STRINGS	87	66	42
299	Chamber Str	STRINGS	87	66	43
300	Small Str	STRINGS	87	66	44
301	Marcato	STRINGS	87	66	45
302	Bright Str	STRINGS	87	66	46
303	String Ens	STRINGS	87	66	47
304	SonicStrings	STRINGS	87	66	48

N.º	Nombre	Categoría	MSB	LSB	PC
305	Stringz 101	STRINGS	87	66	49
306	Crossed Bows	STRINGS	87	66	50
307	Warm Strings	STRINGS	87	66	51
308	Stacc mp Str	STRINGS	87	66	52
309	Movie Scene	STRINGS	87	66	53
310	Hybrid Str 1	STRINGS	87	66	54
311	Gang Strangs	STRINGS	87	66	55
312	Clustered!?!	STRINGS	87	66	56
313	Full Strings	STRINGS	87	66	57
314	X StrSection	STRINGS	87	66	58
315	Oct Strings	STRINGS	87	66	59
316	Sahara Str	STRINGS	87	66	60
317	Random Mood	STRINGS	87	66	61
318	X Hall Str	STRINGS	87	66	62
319	SC Slow Str	STRINGS	87	66	63
320	Hybrid Str 2	STRINGS	87	66	64
321	Biggie Bows	STRINGS	87	66	65
322	Staccato VS	STRINGS	87	66	66
323	So Staccato	STRINGS	87	66	67
324	DelicatePizz	STRINGS	87	66	68
325	Vls PizzHall	STRINGS	87	66	69
326	Orch Pizz	STRINGS	87	66	70
327	PizzStac VS	STRINGS	87	66	71
328	Mellow Tron	STRINGS	87	66	72
329	Tronic Str	STRINGS	87	66	73
330	Tape Memory	STRINGS	87	66	74
331	Wind & Str 1	ORCHESTRA	87	66	75
332	Wind & Str 2	ORCHESTRA	87	66	76
333	Farewell	ORCHESTRA	87	66	77
334	Orch & Horns	ORCHESTRA	87	66	78
335	Soft Orch 1	ORCHESTRA	87	66	79
336	Soft Orch 2	ORCHESTRA	87	66	80
337	Henry IX	ORCHESTRA	87	66	81
338	Ending Scene	ORCHESTRA	87	66	82
339	Symphonika	ORCHESTRA	87	66	83
340	Mix Hit 2	HIT&STAB	87	66	84
341	Cheezy Movie	HIT&STAB	87	66	85
342	Philly Hit	HIT&STAB	87	66	86
343	Smear Hit 1	HIT&STAB	87	66	87
344	Smear Hit 2	HIT&STAB	87	66	88
345	Good Old Hit	HIT&STAB	87	66	89
346	Mix Hit 1	HIT&STAB	87	66	90
347	Lo-Fi Hit	HIT&STAB	87	66	91
348	2ble Action	HIT&STAB	87	66	92
349	In da Cave	HIT&STAB	87	66	93
350	Housechord	HIT&STAB	87	66	94
351	Mod Chord	HIT&STAB	87	66	95
352	Dance Steam	HIT&STAB	87	66	96
353	Good Old Day	WIND	87	66	97
354	SC WindWood	WIND	87	66	98
355	Clarence.net	WIND	87	66	99
356	SC Oboe	WIND	87	66	100
357	Hall Oboe	WIND	87	66	101
358	English Horn	WIND	87	66	102
359	Bassoon	WIND	87	66	103
360	SC Flute	FLUTE	87	66	104
361	Piccolo	FLUTE	87	66	105
362	Andes Mood	FLUTE	87	66	106
363	HimalayaPipe	FLUTE	87	66	107
364	Solo Tp	AC.BRASS	87	66	108
365	Horn Chops	AC.BRASS	87	66	109
366	Flugel Horn	AC.BRASS	87	66	110
367	Spit Flugel	AC.BRASS	87	66	111
368	Mute Tp /Mod	AC.BRASS	87	66	112
369	Harmon Mute	AC.BRASS	87	66	113
370	Soft Tb	AC.BRASS	87	66	114
371	Solo Tb	AC.BRASS	87	66	115
372	Solo Bone	AC.BRASS	87	66	116
373	XP Horn	AC.BRASS	87	66	117
374	Grande Tuba	AC.BRASS	87	66	118
375	SC Tuba	AC.BRASS	87	66	119
376	StackTp Sect	AC.BRASS	87	66	120
377	Tb Section	AC.BRASS	87	66	121
378	TpTb Sect.	AC.BRASS	87	66	122
379	SC Brt Brass	AC.BRASS	87	66	123
380	SC BrsSect 1	AC.BRASS	87	66	124
381	SC BrsSect 2	AC.BRASS	87	66	125

N.º	Nombre	Categoría	MSB	LSB	PC
382	Tpts & Tmbs	AC.BRASS	87	66	126
383	Brass & Sax	AC.BRASS	87	66	127
384	BrassPartOut	AC.BRASS	87	66	128
385	Simple Tutti	AC.BRASS	87	67	1
386	F.Horns Sect	AC.BRASS	87	67	2
387	Full sForza	AC.BRASS	87	67	3
388	Stereo Brass	AC.BRASS	87	67	4
389	Wide SynBrss	SYNTH BRASS	87	67	5
390	DetuneSawBrS	SYNTH BRASS	87	67	6
391	J-Pop Brass	SYNTH BRASS	87	67	7
392	80s Brass 1	SYNTH BRASS	87	67	8
393	80s Brass 2	SYNTH BRASS	87	67	9
394	Ana Brass	SYNTH BRASS	87	67	10
395	Soft Brass	SYNTH BRASS	87	67	11
396	JP8000 Brass	SYNTH BRASS	87	67	12
397	Sonic Brass	SYNTH BRASS	87	67	13
398	Syn Brass	SYNTH BRASS	87	67	14
399	Syn Brass 2	SYNTH BRASS	87	67	15
400	Xpand Brass	SYNTH BRASS	87	67	16
401	Xpand Brass2	SYNTH BRASS	87	67	17
402	Super Saw	SYNTH BRASS	87	67	18
403	SoftSynBrass	SYNTH BRASS	87	67	19
404	Silky JP	SYNTH BRASS	87	67	20
405	Silk Brs Pad	SYNTH BRASS	87	67	21
406	80s Brass 3	SYNTH BRASS	87	67	22
407	X-Saw Brass1	SYNTH BRASS	87	67	23
408	Cheezy Brass	SYNTH BRASS	87	67	24
409	Dual Saw Brs	SYNTH BRASS	87	67	25
410	Juno-106 Brs	SYNTH BRASS	87	67	26
411	Poly Brass	SYNTH BRASS	87	67	27
412	Stacked Brs	SYNTH BRASS	87	67	28
413	Soprano Sax	SAX	87	67	29
414	Solo Sop Sax	SAX	87	67	30
415	Alto mp	SAX	87	67	31
416	Alto Sax	SAX	87	67	32
417	Solo AltoSax	SAX	87	67	33
418	AltoLead Sax	SAX	87	67	34
419	XP TnrBrethy	SAX	87	67	35
420	Tenor Sax	SAX	87	67	36
421	Fat TenorSax	SAX	87	67	37
422	Baritone Sax	SAX	87	67	38
423	Sax Sect. 1	SAX	87	67	39
424	Sax Sect. 2	SAX	87	67	40
425	Horny Sax	SAX	87	67	41
426	FXM Alto Sax	SAX	87	67	42
427	Porta SoloLd	HARD LEAD	87	67	43
428	Porta Lead	HARD LEAD	87	67	44
429	Wind Syn Ld	HARD LEAD	87	67	45
430	SC Saw Ld 1	HARD LEAD	87	67	46
431	SC Saw Ld 2	HARD LEAD	87	67	47
432	Juno Lead	HARD LEAD	87	67	48
433	Follow Me	HARD LEAD	87	67	49
434	DC Triangle	HARD LEAD	87	67	50
435	Sqr-Seqence	HARD LEAD	87	67	51
436	Pure Square	HARD LEAD	87	67	52
437	Griggley	HARD LEAD	87	67	53
438	SC LegatoSaw	HARD LEAD	87	67	54
439	Lone Prophat	HARD LEAD	87	67	55
440	Dual Profs	HARD LEAD	87	67	56
441	Gwyo Press	HARD LEAD	87	67	57
442	Q DualSaws	HARD LEAD	87	67	58
443	Mogulator Ld	HARD LEAD	87	67	59
444	DirtyVoltage	HARD LEAD	87	67	60
445	Clean?	HARD LEAD	87	67	61
446	Distortion	HARD LEAD	87	67	62
447	SC Syn Ld	HARD LEAD	87	67	63
448	SynLead 0322	HARD LEAD	87	67	64
449	X-Sink Delay	HARD LEAD	87	67	65
450	Destroyed Ld	HARD LEAD	87	67	66
451	Synchro Lead	HARD LEAD	87	67	67
452	Sync Ld Mono	HARD LEAD	87	67	68
453	SyncModulate	HARD LEAD	87	67	69
454	Distorted MG	HARD LEAD	87	67	70
455	SonicVampire	HARD LEAD	87	67	71
456	Blue Meanie	HARD LEAD	87	67	72
457	SC Dist Lead	HARD LEAD	87	67	73
458	Ringmod Lead	HARD LEAD	87	67	74

N.º	Nombre	Categoría	MSB	LSB	PC
459	Stimulation	HARD LEAD	87	67	75
460	BodyElectric	HARD LEAD	87	67	76
461	Classic Lead	HARD LEAD	87	67	77
462	Feat Lead	HARD LEAD	87	67	78
463	Wire Sync	HARD LEAD	87	67	79
464	Epic Lead	HARD LEAD	87	67	80
465	Bag Lead	HARD LEAD	87	67	81
466	Wezcoast	HARD LEAD	87	67	82
467	HyperJupiter	HARD LEAD	87	67	83
468	Vintagolizer	HARD LEAD	87	67	84
469	C64 Lead	HARD LEAD	87	67	85
470	303 NRG	HARD LEAD	87	67	86
471	Cell SquLead	SOFT LEAD	87	67	87
472	SC Sqr Lead	SOFT LEAD	87	67	88
473	SH Sqr Lead	SOFT LEAD	87	67	89
474	Round SQR	SOFT LEAD	87	67	90
475	Windy Synth	SOFT LEAD	87	67	91
476	Sqr Diamond	SOFT LEAD	87	67	92
477	Sinetific	SOFT LEAD	87	67	93
478	PeakArpSine	SOFT LEAD	87	67	94
479	Howards Lead	SOFT LEAD	87	67	95
480	SoloNzPeaker	SOFT LEAD	87	67	96
481	Juno SflLd	SOFT LEAD	87	67	97
482	R&B TriLead	SOFT LEAD	87	67	98
483	R&B Tri Ld2	SOFT LEAD	87	67	99
484	Jupiter Lead	SOFT LEAD	87	67	100
485	Dig-n-Duke	SOFT LEAD	87	67	101
486	SC SoftLead	SOFT LEAD	87	67	102
487	Mid Saw Ld	SOFT LEAD	87	67	103
488	X-Pulse Lead	SOFT LEAD	87	67	104
489	Mild 2-SawLd	SOFT LEAD	87	67	105
490	Mew Lead	SOFT LEAD	87	67	106
491	Shy Soloist	SOFT LEAD	87	67	107
492	Theramax	SOFT LEAD	87	67	108
493	Therasqu	SOFT LEAD	87	67	109
494	GR Lead	SOFT LEAD	87	67	110
495	SH-2 Lead	SOFT LEAD	87	67	111
496	SC ResoLead	SOFT LEAD	87	67	112
497	Modulated Ld	SOFT LEAD	87	67	113
498	Synthi Fizz	SOFT LEAD	87	67	114
499	Waspy Lead	SOFT LEAD	87	67	115
500	Pulstar Ld	SOFT LEAD	87	67	116
501	Naked Lead	SOFT LEAD	87	67	117
502	Alpha Spit	SOFT LEAD	87	67	118
503	Vliolin Lead	SOFT LEAD	87	67	119
504	Mod Lead	SOFT LEAD	87	67	120
505	JP Saw Lead	SOFT LEAD	87	67	121
506	Tristar	SOFT LEAD	87	67	122
507	Chubby Lead	SOFT LEAD	87	67	123
508	Sneaky Leady	SOFT LEAD	87	67	124
509	Shaku Lead	SOFT LEAD	87	67	125
510	Legato Tkno	SOFT LEAD	87	67	126
511	SCResoSaw Ld	SOFT LEAD	87	67	127
512	SliCed Lead	SOFT LEAD	87	67	128
513	Mini Growl	SOFT LEAD	87	68	1
514	Evangelized	SOFT LEAD	87	68	2
515	Air Lead	SOFT LEAD	87	68	3
516	Juno-D Maj7	TECHNO SYNTH	87	68	4
517	Sweet House	TECHNO SYNTH	87	68	5
518	Periscope	TECHNO SYNTH	87	68	6
519	5th Voice	TECHNO SYNTH	87	68	7
520	HPF Sweep	TECHNO SYNTH	87	68	8
521	BPF Saw	TECHNO SYNTH	87	68	9
522	Moon Synth	TECHNO SYNTH	87	68	10
523	DelyResoSaws	TECHNO SYNTH	87	68	11
524	R-Trance	TECHNO SYNTH	87	68	12
525	Braatz...	TECHNO SYNTH	87	68	13
526	AllinOneRiff	TECHNO SYNTH	87	68	14
527	YZ Again	TECHNO SYNTH	87	68	15
528	Flazzy Lead	TECHNO SYNTH	87	68	16
529	Coffee Bee	TECHNO SYNTH	87	68	17
530	SC-303	TECHNO SYNTH	87	68	18
531	Dance Saws	TECHNO SYNTH	87	68	19
532	AluminmWires	TECHNO SYNTH	87	68	20
533	Fred&Barney	TECHNO SYNTH	87	68	21
534	Electrostars	TECHNO SYNTH	87	68	22
535	LoFiSequence	TECHNO SYNTH	87	68	23

N.º	Nombre	Categoría	MSB	LSB	PC
536	MelodicDrums	TECHNO SYNTH	87	68	24
537	TB Wah	TECHNO SYNTH	87	68	25
538	Waving TB303	TECHNO SYNTH	87	68	26
539	Digi Seq	TECHNO SYNTH	87	68	27
540	Seq Saw	TECHNO SYNTH	87	68	28
541	Reso Seq Saw	TECHNO SYNTH	87	68	29
542	DetuneSeqSaw	TECHNO SYNTH	87	68	30
543	Technotribe	TECHNO SYNTH	87	68	31
544	Teethy Grit	TECHNO SYNTH	87	68	32
545	Repertition	TECHNO SYNTH	87	68	33
546	Killerbeez	TECHNO SYNTH	87	68	34
547	Acid Lead	TECHNO SYNTH	87	68	35
548	Tranceformer	TECHNO SYNTH	87	68	36
549	Anadroid	TECHNO SYNTH	87	68	37
550	Shroomy	TECHNO SYNTH	87	68	38
551	Noize R us	TECHNO SYNTH	87	68	39
552	Beep Melodie	TECHNO SYNTH	87	68	40
553	Morpher	TECHNO SYNTH	87	68	41
554	Uni-G	TECHNO SYNTH	87	68	42
555	Power Synth	TECHNO SYNTH	87	68	43
556	Hoover Again	TECHNO SYNTH	87	68	44
557	Alpha Said..	TECHNO SYNTH	87	68	45
558	Ravers Awake	TECHNO SYNTH	87	68	46
559	Tekno Gargle	TECHNO SYNTH	87	68	47
560	Tranceiver	TECHNO SYNTH	87	68	48
561	Techno Dream	TECHNO SYNTH	87	68	49
562	Techno Pizz	TECHNO SYNTH	87	68	50
563	VirtualHuman	PULSATING	87	68	51
564	Strobot	PULSATING	87	68	52
565	SC Strobe	PULSATING	87	68	53
566	Strobe X	PULSATING	87	68	54
567	Rhythmic 5th	PULSATING	87	68	55
568	Cell Pad	PULSATING	87	68	56
569	DarknessSide	PULSATING	87	68	57
570	Shape of X	PULSATING	87	68	58
571	Sonic Dance	PULSATING	87	68	59
572	ShapeURMusic	PULSATING	87	68	60
573	Synth Force	PULSATING	87	68	61
574	Trance Split	PULSATING	87	68	62
575	Step Trance	PULSATING	87	68	63
576	Chop Synth	PULSATING	87	68	64
577	Euro Teuro	PULSATING	87	68	65
578	Auto Trance	PULSATING	87	68	66
579	Eureggae	PULSATING	87	68	67
580	Sorry4theDLY	PULSATING	87	68	68
581	Beat Pad	PULSATING	87	68	69
582	TMT Seq Pad	PULSATING	87	68	70
583	ForYourBreak	PULSATING	87	68	71
584	HPF Slicer	PULSATING	87	68	72
585	Sliced Choir	PULSATING	87	68	73
586	Digi-Doo	PULSATING	87	68	74
587	PanningFrmnt	PULSATING	87	68	75
588	Dirty Beat	PULSATING	87	68	76
589	Electrons	PULSATING	87	68	77
590	Protons	PULSATING	87	68	78
591	Brisk Vortex	PULSATING	87	68	79
592	SC Throbulax	PULSATING	87	68	80
593	SC Lonizer	PULSATING	87	68	81
594	diGital Pad	PULSATING	87	68	82
595	StepPitShift	PULSATING	87	68	83
596	Pad Pulses	PULSATING	87	68	84
597	Seq-Pad 2	PULSATING	87	68	85
598	DSP Chaos	PULSATING	87	68	86
599	Dancefloor	PULSATING	87	68	87
600	Minor Thirds	PULSATING	87	68	88
601	FX World	PULSATING	87	68	89
602	Mr. Fourier	PULSATING	87	68	90
603	Nu Trance X	PULSATING	87	68	91
604	Auto 5thSaws	PULSATING	87	68	92
605	Cross Talk	PULSATING	87	68	93
606	Reanimation	PULSATING	87	68	94
607	VoX Chopper	PULSATING	87	68	95
608	Trevor's Pad	PULSATING	87	68	96
609	Fantomas Pad	PULSATING	87	68	97
610	Jazzy Arps	PULSATING	87	68	98
611	Keep Running	PULSATING	87	68	99
612	Step In	PULSATING	87	68	100

N.º	Nombre	Categoría	MSB	LSB	PC
613	Echo Echo	PULSATING	87	68	101
614	Keep going	PULSATING	87	68	102
615	Arposphere	PULSATING	87	68	103
616	Voco Riff	PULSATING	87	68	104
617	Pulsator	PULSATING	87	68	105
618	Motion Bass	PULSATING	87	68	106
619	Sine Magic	PULSATING	87	68	107
620	Juno-D Slice	PULSATING	87	68	108
621	Pulsatron	PULSATING	87	68	109
622	Mega Sync	PULSATING	87	68	110
623	Passing by	SYNTH FX	87	68	111
624	Lazer Points	SYNTH FX	87	68	112
625	Retro Sci-Fi	SYNTH FX	87	68	113
626	Magic Chime	SYNTH FX	87	68	114
627	SC Try This!	SYNTH FX	87	68	115
628	New Planetz	SYNTH FX	87	68	116
629	Jet Noise	SYNTH FX	87	68	117
630	Chaos 2003	SYNTH FX	87	68	118
631	Control Room	SYNTH FX	87	68	119
632	OutOf sortz	SYNTH FX	87	68	120
633	Scatter	SYNTH FX	87	68	121
634	Low Beat-S	SYNTH FX	87	68	122
635	WainOutside	SYNTH FX	87	68	123
636	Breath Echo	SYNTH FX	87	68	124
637	SoundStrange	SYNTH FX	87	68	125
638	Cosmic Pulse	SYNTH FX	87	68	126
639	Faked Piano	SYNTH FX	87	68	127
640	SC Crystal	SYNTH FX	87	68	128
641	ResoSweep Dn	SYNTH FX	87	69	1
642	Zap B3 & C4	SYNTH FX	87	69	2
643	PolySweep Nz	SYNTH FX	87	69	3
644	Strange Land	SYNTH FX	87	69	4
645	S&H Voc	SYNTH FX	87	69	5
646	12th Planet	SYNTH FX	87	69	6
647	Scare	SYNTH FX	87	69	7
648	Hillside	SYNTH FX	87	69	8
649	Mod Scanner	SYNTH FX	87	69	9
650	SoundOnSound	SYNTH FX	87	69	10
651	Gasp	SYNTH FX	87	69	11
652	ResoSweep Up	SYNTH FX	87	69	12
653	Magic Wave	SYNTH FX	87	69	13
654	Shangri-La	SYNTH FX	87	69	14
655	CerealKiller	SYNTH FX	87	69	15
656	Cosmic Drops	SYNTH FX	87	69	16
657	Space Echo	SYNTH FX	87	69	17
658	Robot Sci-Fi	SYNTH FX	87	69	18
659	Stacc Heaven	OTHER SYNTH	87	69	19
660	Juno Poly	OTHER SYNTH	87	69	20
661	DigitalDream	OTHER SYNTH	87	69	21
662	Jucy Saw	OTHER SYNTH	87	69	22
663	Cue Tip	OTHER SYNTH	87	69	23
664	Waspy Synth	OTHER SYNTH	87	69	24
665	TB-Sequence	OTHER SYNTH	87	69	25
666	Europe Xpres	OTHER SYNTH	87	69	26
667	Squeepy	OTHER SYNTH	87	69	27
668	DOC Stack	OTHER SYNTH	87	69	28
669	Sweep Lead	OTHER SYNTH	87	69	29
670	80s Saws 1	OTHER SYNTH	87	69	30
671	80s Saws 2	OTHER SYNTH	87	69	31
672	80s Saws 3	OTHER SYNTH	87	69	32
673	Digitalless	OTHER SYNTH	87	69	33
674	Flip Pad	OTHER SYNTH	87	69	34
675	Short Detune	OTHER SYNTH	87	69	35
676	forSequence	OTHER SYNTH	87	69	36
677	Memory Pluck	OTHER SYNTH	87	69	37
678	Metalic Bass	OTHER SYNTH	87	69	38
679	Aqua	OTHER SYNTH	87	69	39
680	Big Planet	OTHER SYNTH	87	69	40
681	Wet Atax	OTHER SYNTH	87	69	41
682	Houze Clavi	OTHER SYNTH	87	69	42
683	SuperSawSlow	OTHER SYNTH	87	69	43
684	Cell Trance	OTHER SYNTH	87	69	44
685	Trancy X	OTHER SYNTH	87	69	45
686	Trancy Synth	OTHER SYNTH	87	69	46
687	Juno Trnce	OTHER SYNTH	87	69	47
688	Saw Stack	OTHER SYNTH	87	69	48
689	Frgile Saws	OTHER SYNTH	87	69	49

N.º	Nombre	Categoría	MSB	LSB	PC
690	Steamed Sawz	OTHER SYNTH	87	69	50
691	RAVtune	OTHER SYNTH	87	69	51
692	Bustranza	OTHER SYNTH	87	69	52
693	AffTch Ji-n	OTHER SYNTH	87	69	53
694	JP OctAttack	OTHER SYNTH	87	69	54
695	Oct Unison	OTHER SYNTH	87	69	55
696	Xtatic	OTHER SYNTH	87	69	56
697	Dirty Combo	OTHER SYNTH	87	69	57
698	FM's Attack	OTHER SYNTH	87	69	58
699	Digi-vox Syn	OTHER SYNTH	87	69	59
700	Fairy Factor	OTHER SYNTH	87	69	60
701	Tempest	OTHER SYNTH	87	69	61
702	X-Racer	OTHER SYNTH	87	69	62
703	TB Booster	OTHER SYNTH	87	69	63
704	Syn-Orch/Mod	OTHER SYNTH	87	69	64
705	Pressyn	OTHER SYNTH	87	69	65
706	High Five	OTHER SYNTH	87	69	66
707	4DaCommonMa n	OTHER SYNTH	87	69	67
708	Orgaenia	OTHER SYNTH	87	69	68
709	Sleeper	OTHER SYNTH	87	69	69
710	Sugar Synth	OTHER SYNTH	87	69	70
711	Ice Palace	OTHER SYNTH	87	69	71
712	Story Harp	OTHER SYNTH	87	69	72
713	LostParadise	OTHER SYNTH	87	69	73
714	Magnetic 5th	OTHER SYNTH	87	69	74
715	DigmaX	OTHER SYNTH	87	69	75
716	Exhale	OTHER SYNTH	87	69	76
717	X-panda	OTHER SYNTH	87	69	77
718	Saw Keystep	OTHER SYNTH	87	69	78
719	4mant Cycle	OTHER SYNTH	87	69	79
720	Modular	OTHER SYNTH	87	69	80
721	Angel Pipes	OTHER SYNTH	87	69	81
722	Wired Synth	OTHER SYNTH	87	69	82
723	Analog Dream	OTHER SYNTH	87	69	83
724	DCO Bell Pad	OTHER SYNTH	87	69	84
725	Cell Fanta	OTHER SYNTH	87	69	85
726	Juno 5th	OTHER SYNTH	87	69	86
727	DoubleBubble	OTHER SYNTH	87	69	87
728	Cell Comb	BRIGHT PAD	87	69	88
729	Super SynStr	BRIGHT PAD	87	69	89
730	80s Str	BRIGHT PAD	87	69	90
731	PhaseStrings	BRIGHT PAD	87	69	91
732	Voyager	BRIGHT PAD	87	69	92
733	Cosmic Rays	BRIGHT PAD	87	69	93
734	Stringship	BRIGHT PAD	87	69	94
735	Fat Stacks	BRIGHT PAD	87	69	95
736	Strings R Us	BRIGHT PAD	87	69	96
737	Electric Pad	BRIGHT PAD	87	69	97
738	Neo RS-202	BRIGHT PAD	87	69	98
739	OB Rezo Pad	BRIGHT PAD	87	69	99
740	Synthi Ens	BRIGHT PAD	87	69	100
741	Giant Sweep	BRIGHT PAD	87	69	101
742	Mod Dare	BRIGHT PAD	87	69	102
743	Cell Space	BRIGHT PAD	87	69	103
744	Digi-Swell	BRIGHT PAD	87	69	104
745	Sonic Surfer	BRIGHT PAD	87	69	105
746	New Year Day	BRIGHT PAD	87	69	106
747	Polar Morn	BRIGHT PAD	87	69	107
748	Distant Sun	BRIGHT PAD	87	69	108
749	PG Chimes	BRIGHT PAD	87	69	109
750	Saturn Rings	BRIGHT PAD	87	69	110
751	Brusky	BRIGHT PAD	87	69	111
752	2 Point 2	BRIGHT PAD	87	69	112
753	2.2 Pad	BRIGHT PAD	87	69	113
754	two.two Pad	BRIGHT PAD	87	69	114
755	SaturnHollida	BRIGHT PAD	87	69	115
756	Neuro-Drone	BRIGHT PAD	87	69	116
757	In The Pass	BRIGHT PAD	87	69	117
758	Polar Night	BRIGHT PAD	87	69	118
759	Cell 5th	BRIGHT PAD	87	69	119
760	MistOver5ths	BRIGHT PAD	87	69	120
761	Gritty Pad	BRIGHT PAD	87	69	121
762	India Garden	BRIGHT PAD	87	69	122
763	BillionStars	BRIGHT PAD	87	69	123
764	Sand Pad	BRIGHT PAD	87	69	124
765	ReverseSweep	BRIGHT PAD	87	69	125

N.º	Nombre	Categoría	MSB	LSB	PC
766	HugeSoundMod	BRIGHT PAD	87	69	126
767	Metal Swell	BRIGHT PAD	87	69	127
768	NuSoundtrack	BRIGHT PAD	87	69	128
769	Phat Strings	BRIGHT PAD	87	70	1
770	Soft OB Pad	SOFT PAD	87	70	2
771	SC Hollow	SOFT PAD	87	70	3
772	SC Sqr Pad	SOFT PAD	87	70	4
773	Silk Pad	SOFT PAD	87	70	5
774	WarmReso Pad	SOFT PAD	87	70	6
775	SC Soft Pad	SOFT PAD	87	70	7
776	Air Pad	SOFT PAD	87	70	8
777	Soft Breeze	SOFT PAD	87	70	9
778	JP Strings 1	SOFT PAD	87	70	10
779	JP Strings 2	SOFT PAD	87	70	11
780	DelayStrings	SOFT PAD	87	70	12
781	NorthStrings	SOFT PAD	87	70	13
782	SC Syn Str	SOFT PAD	87	70	14
783	Slow Saw Str	SOFT PAD	87	70	15
784	Syn Strings	SOFT PAD	87	70	16
785	OB Slow Str	SOFT PAD	87	70	17
786	Strings Pad	SOFT PAD	87	70	18
787	R&B SoftPad	SOFT PAD	87	70	19
788	Reso Pad	SOFT PAD	87	70	20
789	Phat Pad	SOFT PAD	87	70	21
790	SC PhaserPad	SOFT PAD	87	70	22
791	Mystic Str	SOFT PAD	87	70	23
792	Glass Organ	SOFT PAD	87	70	24
793	Wind Pad	SOFT PAD	87	70	25
794	Combination	SOFT PAD	87	70	26
795	HumanKindnes	SOFT PAD	87	70	27
796	BeautyPad	SOFT PAD	87	70	28
797	Atmospherics	SOFT PAD	87	70	29
798	Terra Nostra	SOFT PAD	87	70	30
799	OB Aaahs	SOFT PAD	87	70	31
800	Vulcano Pad	SOFT PAD	87	70	32
801	Cloud #9	SOFT PAD	87	70	33
802	Organic Pad	SOFT PAD	87	70	34
803	Hum Pad	SOFT PAD	87	70	35
804	Vox Pad	SOFT PAD	87	70	36
805	Digital Aahs	SOFT PAD	87	70	37
806	Tri 5th Pad	SOFT PAD	87	70	38
807	SC MovinPad	SOFT PAD	87	70	39
808	Seq-Pad 1	SOFT PAD	87	70	40
809	Follow	SOFT PAD	87	70	41
810	Consolament	SOFT PAD	87	70	42
811	Spacious Pad	SOFT PAD	87	70	43
812	JD Pop Pad	SOFT PAD	87	70	44
813	JP-8 Phase	SOFT PAD	87	70	45
814	Nu Epic Pad	SOFT PAD	87	70	46
815	Forever	SOFT PAD	87	70	47
816	Flange Dream	SOFT PAD	87	70	48
817	Evolution X	SOFT PAD	87	70	49
818	Heaven Pad	SOFT PAD	87	70	50
819	Angelis Pad	SOFT PAD	87	70	51
820	Juno-106 Str	SOFT PAD	87	70	52
821	JupiterMoves	SOFT PAD	87	70	53
822	Oceanic Pad	SOFT PAD	87	70	54
823	Fairy's Song	SOFT PAD	87	70	55
824	Borealis	SOFT PAD	87	70	56
825	JX Warm Pad	SOFT PAD	87	70	57
826	Analog Bgrnd	SOFT PAD	87	70	58
827	Choir Aahs 1	VOX	87	70	59
828	Choir Aahs 2	VOX	87	70	60
829	ChoirOoh/Aft	VOX	87	70	61
830	Angels Choir	VOX	87	70	62
831	Angelique	VOX	87	70	63
832	Gospel Oohs	VOX	87	70	64
833	Choir&Str	VOX	87	70	65
834	Aah Vox	VOX	87	70	66
835	Synvox	VOX	87	70	67
836	Uhhmm	VOX	87	70	68
837	Morning Star	VOX	87	70	69
838	Syn Opera	VOX	87	70	70
839	BeautifulOne	VOX	87	70	71
840	Ooze	VOX	87	70	72
841	Aerial Choir	VOX	87	70	73
842	3D Vox	VOX	87	70	74

N.º	Nombre	Categoría	MSB	LSB	PC
843	Film Cue	VOX	87	70	75
844	Paradise	VOX	87	70	76
845	Sad ceremony	VOX	87	70	77
846	Lost Voices	VOX	87	70	78
847	Jazz Doos	VOX	87	70	79
848	Beat Vox	VOX	87	70	80
849	Talk 2 Me	VOX	87	70	81
850	FM Vox	VOX	87	70	82
851	Let's Talk!	VOX	87	70	83
852	Nice Kalimba	PLUCKED	87	70	84
853	Quiet River	PLUCKED	87	70	85
854	Teky Drop	PLUCKED	87	70	86
855	Pat is away	PLUCKED	87	70	87
856	SC Sitar 1	PLUCKED	87	70	88
857	SC Sitar 2	PLUCKED	87	70	89
858	Sitar on C	PLUCKED	87	70	90
859	Sitar Baby	PLUCKED	87	70	91
860	Elec Sitar	PLUCKED	87	70	92
861	Neo Sitar	PLUCKED	87	70	93
862	SaraswatiRvr	PLUCKED	87	70	94
863	Bosporus	PLUCKED	87	70	95
864	Santur Stack	PLUCKED	87	70	96
865	Aerial Harp	PLUCKED	87	70	97
866	Harpiness	PLUCKED	87	70	98
867	Skydiver	PLUCKED	87	70	99
868	TroubadorEns	PLUCKED	87	70	100
869	Jamisen	PLUCKED	87	70	101
870	Koto	PLUCKED	87	70	102
871	Monsoon	PLUCKED	87	70	103
872	Bend Koto	PLUCKED	87	70	104
873	LongDistance	ETHNIC	87	70	105
874	Ambi Shaku	ETHNIC	87	70	106
875	SC Lochscape	ETHNIC	87	70	107
876	SC PipeDream	ETHNIC	87	70	108
877	SC Far East	ETHNIC	87	70	109
878	Banjo	FRETED	87	70	110
879	Timpani+Low	PERCUSSION	87	70	111
880	Timpani Roll	PERCUSSION	87	70	112
881	Bass Drum	PERCUSSION	87	70	113
882	Ambidextrous	SOUND FX	87	70	114
883	En-co-re	SOUND FX	87	70	115
884	Mobile Phone	SOUND FX	87	70	116
885	ElectroDisco	BEAT&GROOVE	87	70	117
886	Groove 007	BEAT&GROOVE	87	70	118
887	In Da Groove	BEAT&GROOVE	87	70	119
888	Sweet 80s	BEAT&GROOVE	87	70	120
889	Autotrance	BEAT&GROOVE	87	70	121
890	Juno Pop	BEAT&GROOVE	87	70	122
891	Compusonic 1	BEAT&GROOVE	87	70	123
892	Compusonic 2	BEAT&GROOVE	87	70	124
893	80s Combo	COMBINATION	87	70	125
894	Analog Days	COMBINATION	87	70	126
895	Techno Craft	COMBINATION	87	70	127
896	Lounge Kit	COMBINATION	87	70	128
897	Piano 1	AC.PIANO	121	0	1
898	Piano 1w	AC.PIANO	121	1	
899	European Pf	AC.PIANO	121	2	
900	Piano 2	AC.PIANO	121	0	2
901	Piano 2w	AC.PIANO	121	1	
902	Piano 3	AC.PIANO	121	0	3
903	Piano 3w	AC.PIANO	121	1	
904	Honky-tonk	AC.PIANO	121	0	4
905	Honky-tonk 2	AC.PIANO	121	4	
906	E.Piano 1	EL.PIANO	121	0	5
907	St.Soft EP	EL.PIANO	121	1	
908	FM+SA EP	EL.PIANO	121	2	
909	Wurly	EL.PIANO	121	3	
910	E.Piano 2	EL.PIANO	121	0	6
911	Detuned EP 2	EL.PIANO	121	1	
912	St.FM EP	EL.PIANO	121	2	
913	EP Legend	EL.PIANO	121	3	
914	EP Phase	EL.PIANO	121	4	
915	Harpsichord	KEYBOARDS	121	0	7
916	Coupled Hps.	KEYBOARDS	121	1	
917	Harpsi.w	KEYBOARDS	121	2	
918	Harpsi.o	KEYBOARDS	121	3	
919	Clav.	KEYBOARDS	121	0	8

N.º	Nombre	Categoría	MSB	LSB	PC
920	Pulse Clav	KEYBOARDS	121	1	
921	Celesta	KEYBOARDS	121	0	9
922	Glockenspiel	BELL	121	0	10
923	Music Box	BELL	121	0	11
924	Vibraphone	MALLET	121	0	12
925	Vibraphone w	MALLET	121	1	
926	Marimba	MALLET	121	0	13
927	Marimba w	MALLET	121	1	
928	Xylophone	MALLET	121	0	14
929	Tubular-bell	BELL	121	0	15
930	Church Bell	BELL	121	1	
931	Carillon	BELL	121	2	
932	Santur	PLUCKED	121	0	16
933	Organ 1	ORGAN	121	0	17
934	Trem. Organ	ORGAN	121	1	
935	60's Organ 1	ORGAN	121	2	
936	70's E.Organ	ORGAN	121	3	
937	Organ 2	ORGAN	121	0	18
938	Chorus Or.2	ORGAN	121	1	
939	Perc. Organ	ORGAN	121	2	
940	Organ 3	ORGAN	121	0	19
941	Church Org.1	ORGAN	121	0	20
942	Church Org.2	ORGAN	121	1	
943	Church Org.3	ORGAN	121	2	
944	Reed Organ	ORGAN	121	0	21
945	Puff Organ	ORGAN	121	1	
946	Accordion Fr	ACCRDION	121	0	22
947	Accordion It	ACCRDION	121	1	
948	Harmonica	HARMONICA	121	0	23
949	Bandoneon	ACCRDION	121	0	24
950	Nylon-str.Gt	AC.GUITAR	121	0	25
951	Ukulele	AC.GUITAR	121	1	
952	Nylon Gt.o	AC.GUITAR	121	2	
953	Nylon Gt.2	AC.GUITAR	121	3	
954	Steel-str.Gt	AC.GUITAR	121	0	26
955	12-str.Gt	AC.GUITAR	121	1	
956	Mandolin	AC.GUITAR	121	2	
957	Steel + Body	AC.GUITAR	121	3	
958	Jazz Gt.	EL.GUITAR	121	0	27
959	Pedal Steel	EL.GUITAR	121	1	
960	Clean Gt.	EL.GUITAR	121	0	28
961	Chorus Gt.	EL.GUITAR	121	1	
962	Mid Tone GTR	EL.GUITAR	121	2	
963	Muted Gt.	EL.GUITAR	121	0	29
964	Funk Pop	EL.GUITAR	121	1	
965	Funk Gt.2	EL.GUITAR	121	2	
966	Jazz Man	EL.GUITAR	121	3	
967	Overdrive Gt	DIST.GUITAR	121	0	30
968	Guitar Pinch	DIST.GUITAR	121	1	
969	DistortionGt	DIST.GUITAR	121	0	31
970	Feedback Gt.	DIST.GUITAR	121	1	
971	Dist Rtm GTR	DIST.GUITAR	121	2	
972	Gt.Harmonics	EL.GUITAR	121	0	32
973	Gt. Feedback	EL.GUITAR	121	1	
974	Acoustic Bs.	BASS	121	0	33
975	Fingered Bs.	BASS	121	0	34
976	Finger Slap	BASS	121	1	
977	Picked Bass	BASS	121	0	35
978	Fretless Bs.	BASS	121	0	36
979	Slap Bass 1	BASS	121	0	37
980	Slap Bass 2	BASS	121	0	38
981	Synth Bass 1	SYNTH BASS	121	0	39
982	SynthBass101	SYNTH BASS	121	1	
983	Acid Bass	SYNTH BASS	121	2	
984	Clavi Bass	SYNTH BASS	121	3	
985	Hammer	SYNTH BASS	121	4	
986	Synth Bass 2	SYNTH BASS	121	0	40
987	Beef FM Bass	SYNTH BASS	121	1	
988	RubberBass 2	SYNTH BASS	121	2	
989	Attack Pulse	SYNTH BASS	121	3	
990	Violin	STRINGS	121	0	41
991	Slow Violin	STRINGS	121	1	
992	Viola	STRINGS	121	0	42
993	Cello	STRINGS	121	0	43
994	Contrabass	STRINGS	121	0	44
995	Tremolo Str	STRINGS	121	0	45
996	PizzicatoStr	STRINGS	121	0	46

N.º	Nombre	Categoría	MSB	LSB	PC
997	Harp	PLUCKED	121	0	47
998	Yang Qin	PLUCKED	121	1	
999	Timpani	PERCUSSION	121	0	48
1000	Strings	STRINGS	121	0	49
1001	Orchestra	ORCHESTRA	121	1	
1002	60s Strings	STRINGS	121	2	
1003	Slow Strings	STRINGS	121	0	50
1004	Syn.Strings1	STRINGS	121	0	51
1005	Syn.Strings3	STRINGS	121	1	
1006	Syn.Strings2	SOFT PAD	121	0	52
1007	Choir Aahs	VOX	121	0	53
1008	Chorus Aahs	VOX	121	1	
1009	Voice Oohs	VOX	121	0	54
1010	Humming	VOX	121	1	
1011	SynVox	VOX	121	0	55
1012	Analog Voice	VOX	121	1	
1013	OrchestraHit	HIT&STAB	121	0	56
1014	Bass Hit	HIT&STAB	121	1	
1015	6th Hit	HIT&STAB	121	2	
1016	Euro Hit	HIT&STAB	121	3	
1017	Trumpet	AC.BRASS	121	0	57
1018	Dark Trumpet	AC.BRASS	121	1	
1019	Trombone	AC.BRASS	121	0	58
1020	Trombone 2	AC.BRASS	121	1	
1021	Bright Tb	AC.BRASS	121	2	
1022	Tuba	AC.BRASS	121	0	59
1023	MutedTrumpet	AC.BRASS	121	0	60
1024	MuteTrumpet2	AC.BRASS	121	1	
1025	French Horns	AC.BRASS	121	0	61
1026	Fr.Horn 2	AC.BRASS	121	1	
1027	Brass 1	AC.BRASS	121	0	62
1028	Brass 2	AC.BRASS	121	1	
1029	Synth Brass1	SYNTH BRASS	121	0	63
1030	JP Brass	SYNTH BRASS	121	1	
1031	Oct SynBrass	SYNTH BRASS	121	2	
1032	Jump Brass	SYNTH BRASS	121	3	
1033	Synth Brass2	SYNTH BRASS	121	0	64
1034	SynBrass sfz	SYNTH BRASS	121	1	
1035	Velo Brass 1	SYNTH BRASS	121	2	
1036	Soprano Sax	SAX	121	0	65
1037	Alto Sax	SAX	121	0	66
1038	Tenor Sax	SAX	121	0	67
1039	Baritone Sax	SAX	121	0	68
1040	Oboe	WIND	121	0	69
1041	English Horn	WIND	121	0	70
1042	Bassoon	WIND	121	0	71
1043	Clarinet	WIND	121	0	72
1044	Piccolo	FLUTE	121	0	73
1045	Flute	FLUTE	121	0	74
1046	Recorder	FLUTE	121	0	75
1047	Pan Flute	FLUTE	121	0	76
1048	Bottle Blow	FLUTE	121	0	77
1049	Shakuhachi	ETHNIC	121	0	78
1050	Whistle	FLUTE	121	0	79
1051	Ocarina	FLUTE	121	0	80
1052	Square Wave	HARD LEAD	121	0	81
1053	MG Square	HARD LEAD	121	1	
1054	2600 Sine	HARD LEAD	121	2	
1055	Saw Wave	HARD LEAD	121	0	82
1056	OB2 Saw	HARD LEAD	121	1	
1057	Doctor Solo	HARD LEAD	121	2	
1058	Natural Lead	HARD LEAD	121	3	
1059	SequencedSaw	HARD LEAD	121	4	
1060	Syn.Calliope	SOFT LEAD	121	0	83
1061	Chiffer Lead	SOFT LEAD	121	0	84
1062	Charang	HARD LEAD	121	0	85
1063	Wire Lead	HARD LEAD	121	1	
1064	Solo Vox	SOFT LEAD	121	0	86
1065	5th Saw Wave	HARD LEAD	121	0	87
1066	Bass & Lead	HARD LEAD	121	0	88
1067	Delayed Lead	HARD LEAD	121	1	
1068	Fantasia	OTHER SYNTH	121	0	89
1069	Warm Pad	SOFT PAD	121	0	90
1070	Sine Pad	SOFT PAD	121	1	
1071	Polysynth	OTHER SYNTH	121	0	91
1072	Space Voice	VOX	121	0	92
1073	Itopia	VOX	121	1	

N.º	Nombre	Categoría	MSB	LSB	PC
1074	Bowed Glass	SOFT PAD	121	0	93
1075	Metal Pad	BRIGHT PAD	121	0	94
1076	Halo Pad	BRIGHT PAD	121	0	95
1077	Sweep Pad	SOFT PAD	121	0	96
1078	Ice Rain	OTHER SYNTH	121	0	97
1079	Soundtrack	SOFT PAD	121	0	98
1080	Crystal	BELL	121	0	99
1081	Syn Mallet	BELL	121	1	
1082	Atmosphere	AC. GUITAR	121	0	100
1083	Brightness	OTHER SYNTH	121	0	101
1084	Goblin	PULSATING	121	0	102
1085	Echo Drops	BRIGHT PAD	121	0	103
1086	Echo Bell	BRIGHT PAD	121	1	
1087	Echo Pan	BRIGHT PAD	121	2	
1088	Star Theme	BRIGHT PAD	121	0	104
1089	Sitar	PLUCKED	121	0	105
1090	Sitar 2	PLUCKED	121	1	
1091	Banjo	FRETTED	121	0	106
1092	Shamisen	PLUCKED	121	0	107
1093	Koto	PLUCKED	121	0	108
1094	Taisho Koto	PLUCKED	121	1	
1095	Kalimba	PLUCKED	121	0	109
1096	Bagpipe	ETHNIC	121	0	110
1097	Fiddle	STRINGS	121	0	111
1098	Shanai	ETHNIC	121	0	112
1099	Tinkle Bell	BELL	121	0	113
1100	Agogo	PERCUSSION	121	0	114
1101	Steel Drums	MALLET	121	0	115
1102	Woodblock	PERCUSSION	121	0	116
1103	Castanets	PERCUSSION	121	1	
1104	Taiko	PERCUSSION	121	0	117
1105	Concert BD	PERCUSSION	121	1	
1106	Melo. Tom 1	PERCUSSION	121	0	118
1107	Melo. Tom 2	PERCUSSION	121	1	
1108	Synth Drum	PERCUSSION	121	0	119
1109	808 Tom	PERCUSSION	121	1	
1110	Elec Perc	PERCUSSION	121	1	
1111	Reverse Cym.	PERCUSSION	121	0	120
1112	Gt.FretNoise	AC. GUITAR	121	0	121
1113	Gt.Cut Noise	AC. GUITAR	121	1	
1114	String Slap	AC. GUITAR	121	2	
1115	Breath Noise	SYNTH FX	121	0	122
1116	Fl.Key Click	SYNTH FX	121	1	
1117	Seashore	SOUND FX	121	0	123
1118	Rain	SOUND FX	121	1	
1119	Thunder	SOUND FX	121	2	
1120	Wind	SOUND FX	121	3	
1121	Stream	SOUND FX	121	4	
1122	Bubble	SOUND FX	121	5	
1123	Bird	SOUND FX	121	0	124
1124	Dog	SOUND FX	121	1	
1125	Horse-Gallop	SOUND FX	121	2	
1126	Bird 2	SOUND FX	121	3	
1127	Telephone 1	SOUND FX	121	0	125
1128	Telephone 2	SOUND FX	121	1	
1129	DoorCreaking	SOUND FX	121	2	
1130	Door	SOUND FX	121	3	
1131	Scratch	SOUND FX	121	4	
1132	Wind Chimes	SOUND FX	121	5	
1133	Helicopter	SOUND FX	121	0	126
1134	Car-Engine	SOUND FX	121	1	
1135	Car-Stop	SOUND FX	121	2	
1136	Car-Pass	SOUND FX	121	3	
1137	Car-Crash	SOUND FX	121	4	
1138	Siren	SOUND FX	121	5	
1139	Train	SOUND FX	121	6	
1140	Jetplane	SOUND FX	121	7	
1141	Starship	SOUND FX	121	8	
1142	Burst Noise	SOUND FX	121	9	
1143	Applause	SOUND FX	121	0	127
1144	Laughing	SOUND FX	121	1	
1145	Screaming	SOUND FX	121	2	
1146	Punch	SOUND FX	121	3	
1147	Heart Beat	SOUND FX	121	4	
1148	Footsteps	SOUND FX	121	5	
1149	Gun Shot	SOUND FX	121	0	128
1150	Machine Gun	SOUND FX	121	1	

N.º	Nombre	Categoría	MSB	LSB	PC
1151	Lasergun	SOUND FX	121	2	
1152	Explosion	SOUND FX	121	3	
1153	GW Std Kit	RHYTHM	86	64	1
1154	WD Std Kit	RHYTHM	86	64	2
1155	LD Std Kit	RHYTHM	86	64	3
1156	TY Std Kit	RHYTHM	86	64	4
1157	StandardKit1	RHYTHM	86	64	5
1158	StandardKit2	RHYTHM	86	64	6
1159	StandardKit3	RHYTHM	86	64	7
1160	Rock Kit 1	RHYTHM	86	64	8
1161	Rock Kit 2	RHYTHM	86	64	9
1162	Brush Jz Kit	RHYTHM	86	64	10
1163	Orch Kit	RHYTHM	86	64	11
1164	909 808 Kit	RHYTHM	86	64	12
1165	Limitter Kit	RHYTHM	86	64	13
1166	HipHop Kit 1	RHYTHM	86	64	14
1167	R&B Kit	RHYTHM	86	64	15
1168	HiFi R&B Kit	RHYTHM	86	64	16
1169	Machine Kit1	RHYTHM	86	64	17
1170	Kit-Euro:POP	RHYTHM	86	64	18
1171	House Kit	RHYTHM	86	64	19
1172	Nu Technica	RHYTHM	86	64	20
1173	Machine Kit2	RHYTHM	86	64	21
1174	ArtificialKit	RHYTHM	86	64	22
1175	Noise Kit	RHYTHM	86	64	23
1176	Kick Menu	RHYTHM	86	64	24
1177	Snare Menu	RHYTHM	86	64	25
1178	Snr/Rim Menu	RHYTHM	86	64	26
1179	HiHat Menu	RHYTHM	86	64	27
1180	Tom Menu	RHYTHM	86	64	28
1181	Clp&Cym&Hit	RHYTHM	86	64	29
1182	FX/SFX Menu	RHYTHM	86	64	30
1183	Percussion	RHYTHM	86	64	31
1184	Scr&Voi&Wld	RHYTHM	86	64	32
1185	GM2 STANDARD	RHYTHM	120	0	1
1186	GM2 ROOM	RHYTHM	120	0	9
1187	GM2 POWER	RHYTHM	120	0	17
1188	GM2 ELECTRIC	RHYTHM	120	0	25
1189	GM2 ANALOG	RHYTHM	120	0	26
1190	GM2 JAZZ	RHYTHM	120	0	33
1191	GM2 BRUSH	RHYTHM	120	0	41
1192	GM2 ORCHSTRA	RHYTHM	120	0	49
1193	GM2 SFX	RHYTHM	120	0	57

# Lista de sets de ritmo

## Grupo preset

<b>Núm.</b>	<b>Nombre</b>
1153	GW Std Kit
1154	WD Std Kit
1155	LD Std Kit
1156	TY Std Kit
1157	StandardKit1
1158	StandardKit2
1159	StandardKit3
1160	Rock Kit 1
1161	Rock Kit 2
1162	Brush Jz Kit
1163	Orch Kit
1164	909 808 Kit
1165	Limiter Kit
1166	HipHop Kit 1
1167	R&B Kit
1168	HiFi R&B Kit
1169	Machine Kit1
1170	Kit-Euro:POP
1171	House Kit
1172	Nu Technica
1173	Machine Kit2
1174	ArtificalKit
1175	Noise Kit
1176	Kick Menu
1177	Snare Menu
1178	Snr/Rim Menu
1179	HiHat Menu
1180	Tom Menu
1181	Clp&Cym&Hit
1182	FX/SFX Menu
1183	Percussion
1184	Scrh&Voi&Wld

## Grupo GM

<b>Núm.</b>	<b>Nombre</b>
1185	GM2 STANDARD
1186	GM2 ROOM
1187	GM2 POWER
1188	GM2 ELECTRIC
1189	GM2 ANALOG
1190	GM2 JAZZ
1191	GM2 BRUSH
1192	GM2 ORCHSTRA
1193	GM2 SFX

## Grupo preset

N.º Nota	1153 GW Std Kit	1154 WD Std Kit	1155 LD Std Kit	1156 TY Std Kit	1157 StandardKit1	1158 StandardKit2
28	Dance Kick	Dance Kick	Dance Kick	Dance Kick	MaxLow Kick2	Dance Kick
29	Dry Kick 1	Dry Kick 1	Dry Kick 1	Dry Kick 1	Rk CmpKick	Dry Kick 1
30	Snr Roll	Snr Roll	Snr Roll	Snr Roll	Gospel Clap	Snr Roll
31	Power Kick	Power Kick	Power Kick	Power Kick	Sweep Bass	Power Kick
32	Amb.Snr 2	Amb.Snr 2	Amb.Snr 2	Amb.Snr2 p	Sft Snr Gst	Amb.Snr 2p
33	Power Kick	Reg.Kick 2	Reg.Kick 2	Power Kick	HipHop Kick2	Power Kick
34	Reg.PHH	Reg.PHH	Reg.PHH	Reg.PHH	Reg.PHH	Reg.PHH
35	Reg.Kick	Reg.Kick 1	Reg.Kick 1	Reg.Kick	Reg.Kick 1	Reg.Kick 1
36	SF Kick 1	WD Kick	LD Kick	TY Kick	Reg.Kick 2	Reg.Kick 2
37	SF CStk	WD CStk	LD CStk	TY CStk	Reg.Stick	Wild Stick
38	SF Snr	WD Snr	LD Snr	TY Snr	Reg.Snr 2	Amb.Snr 1
39	SF Snr Gst	SF Snr Gst	Reg.Snr Gst	SF SnrGst	Reg.Snr Gst	Reg.Snr Gst
40	SF Rim	WD Rim	LD Rim	TY Rim	Reg.Snr 1	Amb.Snr 2
41	RR F.Tom	RR F.Tom	RR F.Tom	RR F.Tom	Reg.F.Tom	Reg.F.Tom
42	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1				
43	SF L.Tom	TY L.Tom	LD L.Tom	TY L.Tom	Reg.L.Tom	Reg.L.Tom
44	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2				
45	SF M.Tom	TY M.Tom	LD M.Tom	TY M.Tom	Reg.M.Tom 1	Reg.M.Tom
46	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH
47	SF MT Flm	TY M.Tom	LD M.Tom	TY M.Tom	Reg.M.Tom 2	Reg.M.TomFlm
48	SF H.Tom	TY H.Tom	LD H.Tom	TY H.Tom	Reg.H.Tom 1	Reg.H.Tom
49	Crash Cym1a	Crash Cym1a	Crash Cym1a	Crash Cym 2	Crash Cym1	Crash Cym1a
50	SF HT Flm	TY H.Tom	LD H.Tom	TY H.Tom	Reg.H.Tom 2	Reg.H.TomFlm
51	Rock Ride 1	Rock Ride 1	Rock Ride 1	Rock Ride 1	Rock Ride	Rock Ride 1
52	China Cymbal	China Cymbal				
53	Splash Cym	Splash Cym	Splash Cym	Splash Cym	Ride Edge	Splash Cym
54	Tamborine2	Tamborine 3	Tamborine 3	Tamborine2	Tamborine	Tamborine
55	Rock Crash 1	Rock Crash 1	Rock Crash 1	Crash Cym1a	Crash Cym2a	Rock Crash 1
56	Cowbell3	Cowbell3	Cowbell3	Cowbell3	Cowbell Low	Cowbell Hi
57	Crash Cym1b	Crash Cym1b	Crash Cym1	Crash Cym1b	Crash Cym2b	Crash Cym1b
58	Cowbell2 Lng	Cowbell2 Lng	Cowbell	Cowbell2 Lng	Cowbell Hi	Cowbell Low
59	Rock Ride 2	Rock Ride 2	Rock Ride 2	Rock Ride 2	Ride Bell	Rock Ride 2
60	Conga 2H Mt	Conga Hi Mt	Conga 2H Mt	Conga 2H Mt	Conga Hi Mt	Conga Hi Mt
61	Conga 2L Mt	Conga Lo Mt	Conga 2L Mt	Conga 2L Mt	Conga Lo Mt	Conga Lo Mt
62	Conga 2H Slp	Conga Hi Slp	Conga 2H Slp	Conga 2H Slp	Conga Lo	Conga Hi Slp
63	Conga 2H Op	Conga Hi Op	Conga 2H Op	Conga 2H Op	Conga Hi Op	Conga Hi Op
64	Conga 2L Op	Conga Lo Op	Conga Lo Op	Conga 2L Op	Conga Lo Op	Conga Lo Op
65	Timbare 4	Timbale Hi	Timbale 1	Timbare 4	Timbale Hi	Timbale Hi
66	Timbare 3	Timbale Low	Timbale 2	Timbare 3	Timbale Low	Timbale Low
67	Agogo 2 Hi	Mild Agogo H	Agogo 2 Hi	Agogo 2 Hi	Agogo Bell H	Mild Agogo H
68	Agogo 2 Low	Mild Agogo L	Agogo 2 Low	Agogo 2 Low	Agogo Bell L	Mild Agogo L
69	Cabasa 2	Cabasa Up	Cabasa 2	Cabasa 2	Cabasa Up	Cabasa Up
70	Shaker 2	Maracas	Shaker 2	Shaker 1	Maracas	Maracas
71	Whistle Shrt	Whistle Shrt				
72	Whistle Long	Whistle Long	Whistle	Whistle Long	Whistle Long	Whistle Long
73	Guiro 2 Up	Guiro Short	Guiro 2 Up	Guiro 2 Up	Guiro Short	Guiro Short
74	Guiro 2 Down	Guiro Long	Guiro Long	Guiro 2 Down	Guiro Long	Guiro Long
75	Claves 2	Claves	Claves 2	Claves 2	Claves	Claves
76	Wood Block2H	Wood Block H	Wood Block2H	Wood Block2H	Wood Block H	Wood Block H
77	Wood Block2L	Wood Block L	Wood Block2L	Wood Block2L	Wood Block L	Wood Block L
78	Cuica 2 Low	Cuica Mute	Cuica 2 Low	Cuica 2 Low	Cuica Mute	Cuica Mute
79	Cuica 2 Hi	Cuica Open	Cuica 2 Hi	Cuica 2 Hi	Cuica Open	Cuica Open
80	Triangle Mt	Triangle Mt				
81	Triangle Op	Triangle Op				
82	Cabasa2 Cut	Cabasa Cut	Cabasa2 Cut	Cabasa2 Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut
83	DigiSpectrum	DigiSpectrum	DigiSpectrum	DigiSpectrum	Castanet	DigiSpectrum
84	Wind Chime	Wind Chime	Wind Chime	Wind Chime	Bongo Hi Mt	Wind Chime
85	Wood Block2M	Wood Block M	Wood Block2M	Wood Block2M	Bongo Hi Slp	Wood Block M
86	Cajon 2	Cajon 2	Cajon 2	Cajon 2	Bongo Lo Slp	Cajon 2
87	ConcertBD	ConcertBD	ConcertBD	ConcertBD	Bongo Hi Op	ConcertBD
88	R&B Kick	R&B Kick	R&B Kick	R&B Kick	Bongo Lo Op	R&B Kick
89	Dry Kick 2	Dry Kick 2	Dry Kick 2	Dry Kick 2	Cajon 1	Dry Kick 2
90	Old Kick	Old Kick	Old Kick	Old Kick	Cajon 2	Old Kick
91	Jazz Doos	Jazz Doos	Jazz Doos	Jazz Doos	Cajon 3	Jazz Doos
92	Agogo Noise	Agogo Noise	Agogo Noise	Agogo Noise	Vint Snr 2	Agogo Noise
93	Rock OHH	Rock OHH	Rock OHH	Rock OHH	Shaker 3	Rock OHH
94	JD Anklungs	JD Anklungs	JD Anklungs	JD Anklungs	WD Rim	JD Anklungs
95	Rock OHH	Rock OHH	Rock OHH	Rock OHH	Mix Kick 1	Rock OHH
96	Cajon 3	Cajon 3	Cajon 3	Cajon 3	Mix Kick 2	Mix Kick 1
97	Cajon 1	Cajon 1	Cajon 1	Cajon 1	Mix Kick 3	Cajon 1
98	Mix Kick 4	Mix Clap	Mix Kick 4	TY Rim f	Mix Kick 4	Mix Kick 2
99	Gospel Clap	Gospel Clap	Gospel Clap	Gospel Clap	Mix Kick 5	Gospel Clap
100	Bright Clap	Bright Clap	Bright Clap	Bright Clap	Mix Clap 1	Bright Clap
101	Rock Rd Cup	Rock Rd Cup	Rock Rd Cup	Rock Rd Cup	Wind Chime	Rock Rd Cup
102	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Tibet Cymbal	Cowbell
103	Crash Cym 2	Crash Cym 2	Crash Cym 2	Crash Cym 2	Crotale	Crash Cym 2

N.º Nota	1159 StandardKit3	1160 Rock Kit 1	1161 Rock Kit 2	1162 Brush Jz Kit	1163 Orch Kit	1164 909 808 Kit
28	HipHop Kick2	R&B Kick	MaxLow Kick2	TR909 Kick1a	Timpani Roll	TR909 Kick 2
29	Syn Swt Atk1	Rk CmpKick	MaxLow Kick1	TR909 Kick1b	ConcertBD 2	TR909 Kick 4
30	Lo-Bit Stk 1	Sft Snr Gst	LD Rim mf	Jazz Snr	R8 Shaker 1	Urbn Sn Roll
31	TR707 Kick	Dry Kick 4	Power Kick	Reg.Kick 1	Jngl pkt Snr	TR909 Kick 5
32	TR808 Snr 5	Snr Roll	Mix Clap 2	Soft Jz Roll	Reverse Cym	TR909 Snr 3
33	Vint Kick 1	SH32 Kick	Vint Kick	Reg.Kick 2	Snr Roll	TR909 Kick 3
34	Reg.PHH	Reg.PHH	Rock CHH2	Reg.PHH	Jazz Ride	TR909 PHH 2
35	Vint Kick 2	Reg.Kick 1	Rock Kick	Jazz Kick 1	Timpani Roll	TR909 Kick 6
36	Old Kick 1	Reg.Kick 2	Rk CmpKick	Jazz Kick 2	ConcertBD 1	TR909 Kick 1
37	Lo-Bit Stk 4	Reg.Stick	Wild Stick	Hard Stick	Hard Stick	TR909 Rim
38	Reg.Snr 1	Reg.Snr2	Maple Snr	Jazz Rim	Amb.Snr 2	TR909 Snr 1
39	Amb Clap	Reg.Snr Gst	Sft Snr Gst	Jz Brsh Swsh	Gospel Clap	TR909 Clap 1
40	TY Rim	Reg.Snr1	Reg.Snr1	Jazz Snr	Concert SD	TR909 Snr 2
41	Jazz Lo Tom1	Reg.F.Tom	Sharp L.Tom1	Reg.F.Tom 1	Timpani F	TR909 Tom L
42	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Rock CHH 1	Reg.CHH 1	Timpani F#	TR909 CHH 1
43	Jazz Lo Tom2	Reg.L.Tom	Sharp L.Tom2	Reg.L.Tom 1	Timpani G	TR909 Tom L
44	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.PHH	Reg.CHH 2	Timpani G#	TR909 PHH 1
45	Jazz Mid Tom	Reg.M.Tom	Sharp L.Tom3	Reg.M.Tom 1	Timpani A	TR909 Tom M
46	Reg.OHH	Reg.OHH	Rock OHH	Reg.OHH	Timpani A#	TR909 OHH 2
47	Jazz Mid Tom	Reg.M.TomFlm	Sharp H.Tom1	Reg.M.Tom 1	Timpani B	TR909 Tom M
48	Jazz Hi Tom	Reg.H.Tom	Sharp H.Tom2	Reg.H.Tom 1	Timpani C	TR909 Tom H
49	Crash Cym1	Crash Cym1a	Crash Cym1	Jazz Crash	Timpani C#	TR909 Crash
50	Jazz Hi Tom	Reg.H.TomFlm	Sharp H.Tom3	Reg.H.Tom 1	Timpani D	TR909 Tom H
51	Rock Rd Edge	Rock Ride 1	Ride Cymbal	Jazz Ride 1	Timpani D#	TR909 Ride 1
52	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cym 1	Timpani E	TR909 Crash1
53	Rock Rd Cup	Splash Cym	Ride Bell	Ride Edge	Timpani f	TR909 Ride 2
54	Tamborine	Tamborine	Tamborine 3	Tamborine	Tamborine 3	CR78 Tamb 1
55	Splash Cym	Rock Crash 1	Rock Crash 2	Crash Cym	Concert Cym	TR909 Crash2
56	Cowbell	Cowbell Hi	Cowbell Mute	Cowbell Low	Cowbell Mute	JD Sm Metal
57	Rock Crash 2	Crash Cym1b	Splash Cym	Crash Cym	Concert Cym2	TR909 Ride 3
58	TR808 Cym	Cowbell Low	Cowbell	Cowbell Hi	Ride Cymbal	Syn Swt Atk3
59	Jazz Ride	Rock Ride 2	Rock Rd Cup	Ride Bell	Crash Cym1	TR808 Kick 1
60	Bongo Hi	Conga Hi Mt	Conga Hi Mt	Conga Hi Mt	Bongo Hi Op	TR808 Kick 2
61	Bongo Lo	Conga Lo Mt	Conga Lo Mt	Conga Lo Mt	Bongo Lo Op	TR808 Rim
62	Conga Hi Mt	Conga Hi Slp	Conga Slp Op	Conga Lo Slp	Conga Hi Mt	TR808 Snr 2
63	Conga Hi	Conga Hi Op	Conga Hi Op	Conga Hi Op	Conga Hi Op	TR808 Clap 2
64	Conga Lo	Conga Lo Op	Conga Lo Op	Conga Lo Op	Conga Lo Op	TR808 Snr 4
65	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	TR808 Tom L
66	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low	TR808 CHH 1
67	Cowbell Hi	Agogo Bell H	Agogo Bell H	Agogo Bell H	Agogo Bell H	TR808 Tom L
68	Cowbell Low	Agogo Bell L	Agogo Bell L	Agogo Bell L	Agogo Bell L	TR808 CHH 2
69	Cabasa	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	TR808 Tom M
70	Shaker	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	TR808 OHH 1
71	Noise OHH 2	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Jazz Kick 1	Whistle Shrt	TR808 Tom M
72	Scratch 5	Whistle Long	Whistle Long	Jazz Kick 2	Whistle Long	TR808 Tom H
73	Syn Low Atk2	Guiro Short	Guiro Short	Hard Stick	Guiro Short	TR808Cowbell
74	MG Zap 3	Guiro Long	Guiro Long	Jazz Rim	Guiro Long	TR808 Tom H
75	Syn Swt Atk1	Claves	Claves	Sft Snr Gst	Claves	TR606 Cym
76	Syn Swt Atk4	Wood Block H	Wood Block H	Jazz Snr	Wood Block H	TR606 OHH 1
77	Bongo Hi Slp	Wood Block L	Wood Block L	Reg.F.Tom 2	Wood Block L	TR606 OHH 2
78	Noise OHH	Cuica Mute	Cuica Mute	Reg.CHH 1	Cuica Mute	CR78 Tamb 2
79	Noise CHH	Cuica Open	Cuica Open	Reg.L.Tom 2	Cuica Open	CR78 OHH 1
80	Triangle 1	Triangle Mt	Triangle Mt	Reg.CHH 2	Triangle Mt	Cowbell Mute
81	Triangle 2	Triangle Op	Triangle Op	Reg.M.Tom 2	Triangle Op	CR78 OHH 2
82	Cajon 1	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Reg.OHH	Cabasa Cut	Syn Swt Atk5
83	Cajon 3	DigiSpectrum	Wind Chime	Reg.M.TomFlm	Finger Snap	TR808 OHH 2
84	Wind Chime	Wind Chime	Dist Chord 1	Reg.H.Tom 2	Wind Chime	808 Maracas
85	SprgDrm Hit	Dist Chord 1	Dist Chord 2	Jazz Cymbal	Tibet Cymbal	TR808 Claves
86	Crotale	Dist Chord 2	Dist Chord 3	Reg.H.TomFlm	Vibraslap	Triangle Mt
87	R8 Click	Dist Chord 3	Dist Chord 4	Jazz Ride 2	Crotale	Triangle Op
88	Metro Bell	Dist Chord 4	Dist Chord 5	China Cym 2	Applause	Narrow Hit 2
89	DR202 Beep	Dist Chord 5	Dist Chord 6	Cajon 1	TubulrBel F	TR808 Cym1
90	Reverse Cym	Rock CHH 2	Rock CHH 2	Cajon 2	TubulrBel F#	MG Zap 4
91	Xylo Seq.	Cowbell 2a	Dist Chord 7	Cajon 3	TubulrBel G	Scratch 1
92	Vinyl Noise	Rock CHH 1	DistGtr Nz 1	Vint Snr 2	TubulrBel G#	MG Zap 1
93	Mobile Phone	Cowbell 2b	DistGtr Nz 2	Shaker 3	TubulrBel A	TR606 Snr 2
94	Group Snap	Rock OHH	DistGtr Nz 3	WD Rim f	TubulrBel A#	Synth Saw
95	Laser	Fng.EB2 Std	JD Switch	Mix Kick 1	TubulrBel B	Digi Breath
96	Siren	Cajon 3	Cajon 3	Mix Kick 2	TubulrBel C	TR808 Cym2
97	AnalogKick 3	Cajon 2	Cajon 2	Mix Kick 3	TubulrBel C#	TR808 Conga1
98	Old Kick 2	Cajon 1	Cajon 1	Mix Kick 4	TubulrBel D	TR808 Conga2
99	Reg.Kick	Gospel Clap	Real Clap	Mix Kick 5	TubulrBel D#	Cajon 1
100	TR909 Snr 4	Rock Crash 2	Gospel Clap	Mix Clap 1	TubulrBel E	Vint Snr 3
101	TR808 Snr 2	Rock Rd Cup	Tibet Cymbal	Wind Chime	TubulrBel f	Door Creak
102	Short Snr1	Club FinSnap	Tamborine 1	Tibet Cymbal	Church Bell1	Vint.Phone
103	Vint Snr 4	TR909 Snr 6	Tamborine 2	Crotale	Church Bell2	Door Creak

N.º Nota	1165 Limiter Kit	1166 HipHop Kit 1	1167 R&B Kit	1168 HiFi R&B Kit	1169 Machine Kit1	1170 Kit-Euro:POP
28	Dance Kick 1	PlasticKick2	70's Kick	MaxLow Kick2	TR909 Kick 2	TR707 Kick
29	HipHop Kick1	Group Snap	AnalogKick 6	FB Kick	TR909 Kick 4	AnalogKick 1
30	WD CStk	Snr Roll	Urbn Sn Roll	Rough Kick1a	Light Snr	Dirty Snr 6
31	R&B Kick 1	AnalogKick 3	HipHop Kick2	MaxLow Kick1	Mix Kick 5	FB Kick
32	Wild Stick	GoodOld Snr5	R&B ShrtSnr1	Rough Kick3	DR660 Snr	BrushRoll
33	Dance Kick 2	Dist Kick	Old Kick	Rk CmpKick	Mix Kick 2	PlasticKick2
34	Hip PHH	Noise CHH	HipHop CHH	TR909 Kick 5	TR808 PHH	Reg.CHH 2
35	LD Kick	TR707 Kick	EuroHit Kick	Rough Kick1b	AnalogKick 6	Power Kick
36	R&B Kick 2	Dry Kick 4	TR909 Kick 1	R&B Kick	70's Kick 1	TR909 Kick 6
37	Lo-Bit Stk 2	Jazz Rim	Dry Stick 4	Hard Stick	TR808 Rim	R&B ShrtRim1
38	Wild Stick	Dirty Snr 2	Dirty Snr 2	GoodOld Snr3	Jngl pktSnr1	TR909 Snr 3
39	Dist Clap	Old Clap	Maple Snr	GoodOld Snr4	Funk Clap	TR909 Clap 1
40	DR660 Snr	Vint Snr 4a	Short Snr2	GoodOld Snr2	Jngl pktSnr2	TR909 Snr 4a
41	Reg.F.Tom p	TR909 Tom L	TR808 Tom 1	Lo-Bit Snr 1	MG Attack	Sharp L.Tom2
42	Lo-Bit CHH 2	HipHop CHH 2	TR606 CHH 2	Noise CHH	TR808 CHH 1	TR909 CHH 1
43	Reg.F.Tom f	Deep Tom L	Reg.F.Tom	Jazz Snr	MG Attack	Sharp L.Tom1
44	Lo-Bit CHH 4	Lo-Bit PHH	TR909 CHH 2	Hip PHH	TR808 PHH	TR909 PHH 1
45	Reg.L.Tom	TR909 Tom M	TR808 Tom 2	Lo-Bit Snr 2	MG Blip	Sharp M.Tom
46	Lo-Bit OHH 2	Lo-Bit OHH 2	Lo-Bit OHH 2	Reg.OHH	TR808 OHH 1	TR909 OHH 2
47	Reg.L.TomFlm	Deep Tom M	Reg.M.Tom	Vint Snr 2	MG Blip	Sharp M.Tom
48	Reg.H.Tom	TR909 Tom H	TR808 Tom 3	WD Snr	Beam HIQ	Sharp H.Tom
49	Crash Cym 1	Crash Cym1 p	Rock Crash 1	TR808 Cym 1	TR606 Cym 2a	TR909 Crash
50	Reg.H.TomFlm	Deep Tom H	Reg.H.Tom	GoodOld Snr6	Beam HIQ	Sharp H.Tom
51	Lo-Bit OHH 1	Rock Crash 1	Splash Cym	TR606 Cym 2	Lo-Bit OHH1a	TR909 Ride
52	TR606 Cym 2	Rock Rd Edge	Rock Rd Edge	White Noise	TR606 Cym 2	China Cymbal
53	Jazz Ride 1	China Cymbal	Concert Cym	Bright Form	Lo-Bit OHH1b	Rock Rd Edge
54	Tamborine 1	Snap	Cheap Clap	CR78 Tamb	CR78 Tamb 1	Tamborine 3
55	TR606 OHH	TR808 Conga2	Snap	SBF Hrd Ld 1	TR606 Cym 2b	Crash Cym1 p
56	Vibraslap	Vint Snr 4	Lo-Bit Snr 2	JD Sm Metal	JD Sm Metal1	Cowbell
57	Mix Kick 2	TR808Cowbell	Wood Block	TR808 Cym 2	Lo-Bit OHH1c	Rock Crash 2
58	Hip PHH	Guiro Long	Shaku Noise	Syn Swt Atk3	Syn Swt Atk3	Vibraslap
59	Mix Kick 2	Guiro 2	Syn Hrd Atk1	TR909 Kick4a	AnalogKick 6	TR606 Cym 2
60	Rough Kick	Guiro 1	JD MetalWind	TR909 Kick4b	70's Kick 2	Bongo Lo Op
61	Dry Stick	Shaker 3	Maracas	TR808 Rim	R8 Comp Rim	Bongo Hi Op
62	GoodOld Snr5	Noise CHH	Cabasa Up	TR808 Snr 2	Pocket Snr	Conga Hi Mt
63	R8 Clap	Cabasa 2	Cabasa Down	TR808 Clap 2	TR909 Clap 2	Conga Hi Op
64	Jngl pkt Snr	Vibraslap	Cabasa Cut	TR808 Snr 4	Vint Snr 4	Conga Lo Op
65	TR808 Tom	Mix Kick 2	Tamborine 1	TR808 Tom 4	TR606 Tom L	Conga Efx
66	Noise CHH 1	Dist Snr	Tamborine 2	TR808 CHH 1	Dance CHH	Shaker 3
67	TR808 Tom	Sweep Bass	Tamborine 1	TR808 Tom 3	TR606 Tom L	Shaker 2
68	Noise CHH 2	Short Snr1	Triangle Mt	TR808 CHH 2	Lo-Bit CHH 1	CR78 Beat
69	TR606 Tom L1	CR78 CHH	Triangle Op	TR808 Tom 2	TR606 Tom M	Cabasa Cut 1
70	Lo-Bit OHH 2	Shaker 2	Xylo Seq.	TR808 OHH 1	Reg.OHH	Cabasa Cut 2
71	TR606 Tom L2	CR78 Tamb	Philly Hit	TR808 Tom 1	TR606 Tom M	Lo-Bit PHH
72	TR606 Tom H1	Noise OHH	LoFi Min Hit	Scratch 3	TR606 Tom H	Scratch 7
73	Crash Cym 2	Slight Bell	Vinyl Noise	Scratch 4	TR909 Crash1	Syn Low Atk2
74	TR606 Tom H2	Tibet Cymbal	Cajon 1	Scratch 5	TR606 Tom H	MG Zap 7
75	Jazz Ride 2	Wind Chime	Cajon 2	Scratch 6	Lite OHH 1	Syn Swt Atk1
76	Splash Cym	Scratch 2	Cajon 3	Old Clap	TR909 Crash2	Syn Swt Atk4
77	Rock Rd Edge	Scratch 1	Conga Hi Mt	Hand Clap	Lite OHH 2	Conga Thumb
78	Tamborine 3	Scratch 10	Conga Lo Mt	R8 Clap	CR78 Tamb 2	Triangle 1
79	Guiro Long	Scratch 9	Conga Hi Slp	Cabasa Cut	TR909 Crash	Triangle 2
80	Gospel Clap	Smear Hit 2	Conga Lo Slp	R8 Shaker	JD Sm Metal2	Euro Hit 1
81	Tibet Cymbal	LoFi Min Hit	Conga Hi Op	Tamborine 2	Lite OHH 3	Tao Hit
82	Wind Chime	Thin Beef	Conga Lo Op	Cabasa Down	Syn Swt Atk1	Narrow Hit 2
83	Mix Kick 1	Dist Hit	Conga Slp Op	Cabasa Cut	TR808 OHH 2	Euro Hit 2
84	Mix Kick 2	Narrow Hit 2	Conga Efx	Tibet Cymbal	808 Maracas	Wind Chime
85	Mix Kick 4	MG Attack	Conga Thumb	Crotale	TR808 Claves	Timpani Roll
86	Vint Snr 1	MG Zap 9	Noise OHH	Slight Bell	Triangle Mt	Crotale
87	Vint Snr 2	Mix Clap 3	Shaker 3	Wind Chime	Triangle Op	R8 Click
88	Vint Snr 3	R8 Shaker	Castanet	Triangle 1	Narrow Hit 2	Metro Bell
89	Vint Snr 4	Cabasa Down	CR78 Beat	Mild CanWave	Euro Hit	MC500 Beep 1
90	Noise CHH	Cabasa Cut	CR78 OHH	Cheap Clap	MG Zap 4	MC500 Beep 2
91	CR78 CHH	MaxLow Kick1	CR78 CHH	JD Plunk	Scratch 1	Atmosphere
92	Noise CHH 3	MaxLow Kick2	Lite OHH	Syn Swt Atk2	MG Zap 1	Agogo Noise
93	Noise OHH 2	Lo-Bit Snr 1	CR78 Tamb	DistGr Nz 2	TR606 Snr 2	Car Slip
94	Noise OHH 1	Dance CHH	JD Vox Noise	River	Synth Saw	Group Snap
95	Heartbeat	Wild Stick	Guiro 2 Fast	Bubble	Digi Breath	Laser
96	Scratch 2	MC500 Beep 1	Metro Click	Train Pass	DigiSpectrum	ConcertBD
97	Scratch 5	MC500 Beep 2	Metro Bell	LoFi Min Hit	Shaker 3	AnalogKick 3
98	Scratch 1	Gospel Clap	Wind Chime	Pink Noise	Conga 2H Slp	Old Kick
99	Scratch 4	TR606 Cym	Crotale	Agogo Noise	Cajon 1	Reg.Kick
100	Scratch 6	China Cymbal	Crash Cym1 p	SynVox Nz 1	Vint Snr 3	TR909 Snr 4b
101	Mobile Phone	Rock Crash 2	TR909 Crash	SynVox Nz 2	Door Creak 1	TR808 Snr 2
102	Sweep Bass 1	CR78 OHH	CR78 OHH	R8 Click	Vint.Phone	Vint Snr 4
103	Sweep Bass 2	Concert Cym	Rev.Lite OHH	Syn Swt Atk1	Door Creak 2	Light Snr

N.º Nota	1171 House Kit	1172 Nu Technica	1173 Machine Kit2	1174 ArtificialKit	1175 Noise Kit	1176 Kick Menu
28	TR909 Kick 3	SH32 Kick 1	AnalogKick 5	TR909 Kick 2	TR909 Kick 2	-----
29	SH32 Kick	JD EML 5th 1	AnalogKick6a	AnalogKick 2	TR909 Kick 4	-----
30	Urbn Sn Roll	AnalogKick 6	Analog Snr 1	TR808 Snr 5	Urbn SnRoll1	-----
31	TR909 Kick 2	TR909 Kick 5	AnalogKick1a	TR909 Kick 3	TR909 Kick 5	-----
32	TR909 Snr 6	Plastic Kc3a	TR808 Snr 4	Vint Snr 3	Door Creak 1	-----
33	TR909 Kick 5	R&B Kick	FB Kick	FB Kick	TR909 Kick 1	-----
34	TR909 PHH 2	TR707 Kick	TR808 PHH	TR606 Cym 2a	SynSwt Atk7a	-----
35	TR909 Kick4a	Plastic Kc3b	AnalogKick6b	AnalogKick 3	Cajon 3a	Reg.Kick p
36	TR909 Kick4b	SH32 Kick 2	AnalogKick6c	TVF Trigger	Cajon 3b	Reg.Kick f
37	TR909 Rim	TR909 Snr 5	R&B ShrtRim2	TR909 Rim	Laser	Reg.Kick ff
38	TR909 Snr 4	Syn Mtl Atk2	TR909 Snr 1	TR909 Snr 1	Door Creak2a	Rock Kick p
39	TR909 Clap 2	Flange Snr	TR707 Clap	Claptail	Train Pass	Rock Kick f
40	TR909 Snr 5	TR909 Snr 3	Lo-Bit Snr 2	TR909 Snr 3	Door Creak2b	Jazz Kick p
41	TR909 Tom L	Dance CHH	Deep Tom L	TR909 Tom L2	Syn Swt AtkL	Jazz Kick mf
42	TR909 CHH 2	TR606DstCHH1	TR606 CHH 1	TR909 CHH 1	SynSwt Atk7b	Jazz Kick f
43	TR909 Tom L	TR909 PHH 2	Deep Tom L	TR909 Tom L1	Syn Swt AtkL	Dry Kick 1
44	TR909 PHH 2	TR606 PHH 2a	TR606 PHH 1	TR909 PHH 1	Syn Mtl Atk2	Tight Kick
45	TR909 Tom M	TR909 OHH 1	Deep Tom M	TR909 Tom M2	Syn Swt AtkM	Old Kick
46	TR909 OHH 2	Lite OHH	TR909 OHH 2	TR909 OHH 2	White Noise	Jz Dry Kick
47	TR909 Tom M	Rock Rd Cup	Deep Tom M	TR909 Tom M1	Syn Swt AtkM	Dry Kick 2
48	TR909 Tom H	Syn Hrd Atk4	Deep Tom H	TR909 Tom H2	Syn Swt AtkH	Dry Kick 3
49	TR909 Crash1	MG Zap 7a	Lite OHH	TR909 Crash	Syn Mtl Atk1	Power Kick
50	TR909 Tom H	MG Zap 9	Deep Tom H	TR909 Tom H1	Syn Swt AtkH	R&B Kick L
51	TR909 Ride 1	MG Zap 8	TR808 OHH 1	TR909 Ride	SynLow Atk1a	Rk CmpKick
52	TR909 Crash2	MG Zap 10	TR606 Cym 2a	White Noise1	Crotale 1	Dance Kick
53	TR909 Ride 2	HipHop CHH 2	TR909 Ride 1	CR78 Beat	Laser 1	HipHop Kick1
54	CR78 Tamb	Syn Swt Atk3	CR78 Tamb	Tamborine 3	MG Zap 11	HipHop Kick2
55	MG Zap 4	Reg.PHH	TR606 Cym 2b	Atmosphere	Laser 2	TR909 Kick 1
56	JD Sm Metal	Syn Swt Atk6	JD Sm Metal	Cowbell Mute	MG Zap 4a	TR808 Kick
57	MG Zap 5	HipHop OHH	TR909 Ride 2	Syn Swt Atk1	Digi Loop 1	TR909 Kick 4
58	Syn Swt Atk3	TR909 OHH 2	Syn Swt Atk3	Cowbell	MG Zap 6a	WD Kick mf
59	AnalogKick 2	TR909 R.Crsh	AnalogKick1b	Reverse Cym	SynLow Atk2a	WD Kick f
60	TR909 Kick 2	TR909 Crash	AnalogKick 4	AnalogKick 5	SynLow Atk2b	WD Kick ff
61	TR909 Rim	Rock Crash 1	Urbn SnRoll1	Metal Vox W1	MG Attack	LD Kick mf
62	TR909 Snr 1	MG Zap 2	Analog Snr 2	Metal Vox W2	Syn Hrd Atk4	LD Kick f
63	TR909 Clap 1	MG Zap 9	Dist Clap	Metal Vox W3	Train Pass	LD Kick ff
64	TR909 Snr 2	Smear Hit 2	Analog Snr 3	White Noise2	Syn Mtl Atk1	TY Kick mf
65	TR909 D.TomL	Low Square	R8 Shaker	White Noise3	Syn Swt AtkL	TY Kick f
66	TR909 CHH 1	JD WoodCrak1	TR909 CHH 2	TR606 Cym 2b	Syn Swt Atk7	TY Kick ff
67	TR909 D.TomL	Piano Atk Nz	R8 Shaker	MG Blip	Syn Swt AtkL	SF Kick 1
68	TR808 CHH 2	JD WoodCrak2	TR909 PHH 2	MG Blip Rev.	Syn Mtl Atk2	SF Kick 2
69	TR909 D.TomM	DR202 Beep 1	Syn Hrd Atk1	DigiSpectrum	Syn Swt AtkM	MaxLow Kick1
70	TR909 OHH 1	JD WoodCrak3	TR909 OHH 2	Ice Crash	DigiSpectrum	MaxLow Kick2
71	TR909 D.TomM	Syn Pulse 2	SynHrd Atk1a	Metal Vox L2	Syn Swt AtkM	Dist Kick
72	TR909 D.TomH	DR202 Beep 2	SynHrd Atk1b	Thin Beef	Syn Swt AtkH	FB Kick
73	TR909 Crash3	Narrow Hit2a	TR909 Crash	LoFi Min Hit	Digi Loop 1	Rough Kick1
74	TR909 D.TomH	E.Gtr Harm	SynHrd Atk1c	Trance Saw	Syn Swt AtkH	Rough Kick2
75	TR909 Ride 3	Narrow Hit2b	TR909 Ride 3	TB DstSqr	SynLow Atk1b	Rough Kick3
76	TR909 Crash4	Euro Hit	TR909 Crash	Finger Snap	Crotale 2	PlasticKick1
77	TR909 Ride 4	Jazz Lo Tom1	TR909 Ride 1	Conga Slp Op	Laser 3	70's Kick
78	Tamborine 2	TR909 D.TomL	CR78 Tamb	Conga Lo Op	MG Zap 11	AnalogKick 1
79	MG Zap 2	Jazz Lo Tom2	MG Zap 2	Conga Hi Op	Laser 4	PlasticKick2
80	Cowbell Low	TR909 D.TomM	JD Sm Metal	Triangle Mt	MG Zap 4b	PlasticKick3
81	MG Zap 6	Jazz Lo Tom3	MG Zap 6	Triangle Op	Crotale 3	TR909 Kick 2
82	Cowbell Hi	TR909 D.TomH	Syn Swt Atk1	Cabasa Cut	MG Zap 6b	AnalogKick 2
83	MG Zap 7	AnalogKick 3	MG Zap 7	R8 Shaker	Syn Low Atk2	TR909 Kick 3
84	Conga Hi Mt	AnalogKick 5	808 Maracas	AnalogKick 1	808 Maracas	AnalogKick 3
85	Conga Lo Mt	Club Clap	TR808 Claves	PlasticKick2	TR808 Claves	AnalogKick 4
86	Conga Lo Slp	TR808 Snr 7	Triangle Mt	PlasticKick3	Triangle Mt	AnalogKick 5
87	Conga Hi Op	TR808 Snr 3	Triangle Op	TR909 Kick 1	Triangle Op	AnalogKick 6
88	Conga Lo Op	TR909 Snr 6a	Euro Hit	AnalogKick 4	Dry Lo Tom	TR606DstKick
89	Timbale Hi	TR909 CHH 2	Scratch 4	AnalogKick 6	Conga Thumb	TR909 Kick 5
90	Timbale Low	TR606DstCHH2	Brt Strat C	TR909 Snr 2	Funk Gtr	SH32 Kick
91	Agogo Bell H	Dance CHH	Crotale	TR909 Snr 4	Digi Loop 1	TR707 Kick
92	Agogo Bell L	TR606 PHH 2b	MG Zap 4	TR909 Snr 5	MG Zap 4c	TR909 Kick 6
93	Cabasa Down	TR909 OHH 2	Urbn SnRoll2	TR909 Snr 6	Urbn SnRoll2	Mix Kick 1
94	Maracas	TR606 OHH	Calc.Saw	TR808 Snr 1	Sweep Saw	Mix Kick 2
95	Guiro Short	CR78 OHH	White Noise	TR808 Snr 2	White Noise	Mix Kick 3
96	Guiro Long	Juno Sqr HD	Blow Loop	TR808 CHH 1	Monsoon	Mix Kick 4
97	Claves	TR909 Snr 6b	Shaker 2	TR808 OHH 1	Shaker 3	Mix Kick 5
98	Wood Block L	TR808 Kick	Shaker 3	TR909 CHH 2	Scream	Dry Kick 4
99	Wood Block H	JD EML 5th 2	Cajon 1	TR909 OHH 2	Cajon 1	Sweep Bass
100	Triangle Mt	TR707 Clap	Euro Hit	Lite CHH	Euro Hit	Vint Kick
101	Triangle Op	Dist Clap	Laugh	Lite OHH	Laugh	Small Kick
102	Castanet	MG Zap 5	Office Phone	TR606 Cym 2c	ConcertBD	-----
103	Whistle	MG Zap 7b	Door Creak	China Cymbal	Timpani	-----

N.º Nota	1177 Snare Menu	1178 Snr/Rim Menu	1179 HiHat Menu	1180 Tom Menu	1181 Clp&Cym&Hit	1182 FX/SFX Menu	
28	-----	-----	-----	-----	-----	-----	
29	-----	-----	-----	-----	-----	-----	
30	-----	-----	-----	-----	-----	-----	
31	-----	-----	-----	-----	-----	-----	
32	-----	-----	-----	-----	-----	-----	
33	-----	-----	-----	-----	-----	-----	
34	-----	-----	-----	-----	-----	-----	
C2	35	Reg.Snr1 p	GoodOld Snr1	Reg.CHH 1 p	Reg.F.Tom p	Hand Clap	MG Zap 1
	36	Reg.Snr1mf	GoodOld Snr2	Reg.CHH 1 mf	Reg.F.Tom f	Club Clap	MG Zap 2
	37	Reg.Snr1 f	GoodOld Snr3	Reg.CHH 1 f	Reg.L.Tom p	Real Clap	MG Zap 3
	38	Reg.Snr1ff	GoodOld Snr4	Reg.CHH 1 ff	Reg.L.Tom f	Bright Clap	MG Zap 4
	39	Reg.Snr2 p	GoodOld Snr5	Reg.CHH 2 mf	Reg.M.Tom p	R8 Clap	MG Zap 5
	40	Reg.Snr2 f	GoodOld Snr6	Reg.CHH 2 f	Reg.M.Tom f	Gospel Clap	MG Zap 6
	41	Reg.Snr2ff	Dirty Snr 1	Reg.CHH 2 ff	Reg.H.Tom p	Amb Clap	MG Zap 7
	42	Amb.Snr1 p	Dirty Snr 2	Reg.PHH mf	Reg.H.Tom f	TR808 Clap 1	MG Zap 8
	43	Amb.Snr1 f	Dirty Snr 4	Reg.PHH f	Reg.L.TomFlm	TR808 Clap 2	MG Zap 9
	44	Amb.Snr2 p	Dirty Snr 5	Reg.OHH mf	Reg.M.TomFlm	TR909 Clap 1	MG Zap 10
	45	Amb.Snr2 f	Dirty Snr 6	Reg.OHH f	Reg.H.TomFlm	TR909 Clap 2	MG Zap 11
	46	Piccolo Snr	Dirty Snr 7	Reg.OHH ff	Jazz Lo Tom	TR707 Clap	MG Blip
	47	Maple Snr	Grit Snr 1	Rock CHH1 mf	Jazz Mid Tom	Cheap Clap	Beam HiQ
C3	48	Reg.Snr Gst	Grit Snr 2	Rock CHH1 f	Jazz Hi Tom	Mix Clap 1	MG Attack
	49	Sft Snr Gst	Grit Snr 3	Rock CHH2 mf	Jazz Lo Flm	Mix Clap 2	Syn Low Atk1
	50	Jazz Snr p	LoBit SnrFlm	Rock CHH2 f	Jazz Mid Flm	Mix Clap 3	Syn Low Atk2
	51	Jz Brsh Slap	Lo-Bit Snr 1	Rock OHH	Jazz Hi Flm	Mix Clap 4	Syn Hrd Atk1
	52	Jz Brsh Swsh	Dirty Snr 3	Lo-Bit CHH 1	Sharp Lo Tom	Dist Clap	Syn Hrd Atk2
	53	Swish&Turn p	Lo-Bit Snr 2	Lo-Bit CHH 2	Sharp Hi Tom	Dist Clap 2	Syn Hrd Atk3
	54	Swish&Turn f	Analog Snr 1	Lo-Bit CHH 3	Dry Lo Tom	Crash Cym1 p	Syn Hrd Atk4
	55	Concert SD	Tiny Snare	Lo-Bit CHH 4	TR909 Tom	Crash Cym1 f	Syn Mtl Atk1
	56	Snr Roll Lp	R&B ShrtSnr1	Lo-Bit CHH 5	TR909 DstTom	Crash Cym 2	Syn Mtl Atk2
	57	BrushRoll Lp	TR808 Snr 1	HipHop CHH	TR808 Tom	Rock Crash 1	Syn Swt Atk1
	58	WD Snr p	TR808 Snr 2	TR909 CHH 1	TR606 Tom	Rock Crash 2	Syn Swt Atk2
	59	WD Snr mf	TR808 Snr 3	TR909 CHH 2	Deep Tom	Splash Cym	Syn Swt Atk3
C4	60	WD Snr f	TR606 Snr 1	TR808 CHH 1	RR F.Tom mp	Jazz Crash	Syn Swt Atk4
	61	WD Snr ff	MrchCmp Snr	TR808 CHH 2	RR F.Tom f	Ride Cymbal	Syn Swt Atk5
	62	WD Rim p	Reggae Snr	TR606 CHH 1	RR F.Tom ff	Ride Bell	Syn Swt Atk6
	63	WD Rim mf	DR660 Snr	TR606 CHH 2	LD L.Tom mf	Rock Rd Cup	Syn Swt Atk7
	64	WD Rim f	Jngl pkt Snr	TR606 DstCHH	LD L.Tom f	Rock Rd Edge	R8 Click
	65	WD Rim ff	Pocket Snr	Noise CHH	LD L.Tom ff	Jazz Ride p	MC500 Beep 1
	66	LD Snr p	Flange Snr	Lite CHH	LD M.Tom mf	Jazz Ride mf	MC500 Beep 2
	67	LD Snr mf	Analog Snr 2	CR78 CHH	LD M.Tom f	China Cymbal	DR202 Beep
	68	LD Snr f	Analog Snr 3	Dance CHH	LD M.Tom ff	TR909 Crash	JD Switch
	69	LD Snr ff	TR909 Snr 1	Lo-Bit PHH	LD H.Tom mf	TR909 Ride	Cutting Nz
	70	LD Rim mf	TR909 Snr 2	Hip PHH	LD H.Tom f	Concert Cym1	Vinyl Noise
	71	LD Rim f	TR909 Snr 3	TR909 PHH 1	LD H.Tom ff	Concert Cym2	Applause
C5	72	LD Rim ff	TR909 Snr 4	TR909 PHH 2	TY L.Tom mf	TR606 Cym	River
	73	TY Snr p	TR909 Snr 5	TR808 PHH	TY L.Tom f	TR808 Cym	Thunder
	74	TY Snr mf	TR909 Snr 6	TR606 PHH 1	TY L.Tom ff	Reverse Cym	Monsoon
	75	TY Snr f	TR808 Snr 4	TR606 PHH 2	TY M.Tom mf	ClassicHseHt	Stream
	76	TY Snr ff	Lite Snare	HipHop OHH	TY M.Tom f	Narrow Hit 1	Bubble
	77	TY Rim p	TR808 Snr 5	TR909 OHH 1	TY M.Tom ff	Narrow Hit 2	Bird Song
	78	TY Rim mf	TR808 Snr 6	TR909 OHH 2	TY H.Tom mf	Euro Hit	Dog Bark
	79	TY Rim f	TR606 Snr 2	TR808 OHH 1	TY H.Tom f	Dist Hit	Gallop
	80	TY Rim ff	CR78 Snare	TR808 OHH 2	TY H.Tom ff	Thin Beef	Vint.Phone
	81	SF Snr p	Urbn Sn Roll	TR606 OHH	SF L.Tom mf	Tao Hit	Office Phone
	82	SF Snr mf	Reg.Stick	Lo-Bit OHH 1	SF L.Tom ff	Smear Hit 1	Mobile Phone
	83	SF Snr f	Soft Stick	Lo-Bit OHH 2	SF M.Tom mf	Smear Hit 2	Door Creak
C6	84	SF Snr ff	Hard Stick	Lo-Bit OHH 3	SF M.Tom f	LoFi Min Hit	Door Slam
	85	SF SnrGst1	Wild Stick	Lite OHH	SF M.Tom ff	Orch. Hit	Car Engine
	86	SF SnrGst2	R&B ShrtRim1	CR78 OHH	SF H.Tom mf	Punch Hit	Car Slip
	87	SF Rim p	R&B ShrtRim2	Noise OHH 1	SF H.Tom f	O'Skool Hit	Car Pass
	88	SF Rim mf	WD CStk mf	Noise OHH 2	SF H.Tom ff	Philly Hit	Crash Seq.
	89	SF Rim f	WD CStk f	----	RR FT Flm ff	----	Gun Shot
	90	SF Rim ff	LD CStk mf	----	SF LT Flm ff	----	Siren
	91	Light Snr ff	LD CStk f	----	SF MT Flm f	----	Train Pass
	92	Click Snr p	TY CStk mf	----	SF HT Flm p	----	Airplane
	93	Click Snr ff	TY CStk f	----	SF HT Flm f	----	Laugh
	94	Jazz Snr mf	SfCrsStk p	----	SF HT Flm ff	----	Scream
	95	Jazz Snr f	SfCrsStk f	----	----	----	Punch
C7	96	Jazz Rim p	Lo-Bit Stk 1	----	----	----	Heartbeat
	97	Soft Jz Roll	Lo-Bit Stk 2	----	----	----	Footsteps
	98	----	Dry Stick 1	----	----	----	Machine Gun
	99	----	Dry Stick 2	----	----	----	Laser
	100	----	Dry Stick 3	----	----	----	Thunder Lp
	101	----	R8 Comp Rim	----	----	----	Metro Bell
	102	----	TR909 Rim	----	----	----	Metro Click
	103	----	TR808 Rim	----	----	----	----

N.º Nota		1183	1184
		Percussion	Scrhd&Voi&Wld
	28	Cowbell	-----
	29	Cowbell Mute	-----
	30	Cowbell2 Lng	-----
	31	Cowbell2 Edg	-----
	32	Cowbell3 mf	-----
	33	Cowbell3 f	-----
	34	Wood Block	-----
	35	Wood Block2H	Scratch 1
	36	Wood Block2L	Scratch 2
C2	37	Claves	Scratch 3
	38	TR808 Claves	Scratch 4
	39	Claves 2	Scratch 5
	40	CR78 Beat	Scratch 6
	41	Castanet	Scratch 7
	42	Whistle	Scratch 9
	43	Whistle Long	Scratch 10
	44	Whistle Shrt	Aah Formant
	45	Bongo Hi Mt	Eeh Formant
	46	Bongo Hi Slp	lih Formant
	47	Bongo Lo Slp	Ooh Formant
C3	48	Bongo Hi Op	Uuh Formant
	49	Bongo Lo Op	Metal Vox W1
	50	Conga Hi Mt	Metal Vox W2
	51	Conga Lo Mt	Metal Vox W3
	52	Conga Hi Slp	JD Gamelan 1
	53	Conga Lo Slp	JD Gamelan 2
	54	Conga Hi Op	JD Gamelan 3
	55	Conga Lo Op	JD Gamelan 4
	56	Conga Slp Op	JD Gamelan 5
	57	Conga Efx	JD Gamelan 6
	58	Conga Thumb	JD Gamelan 7
	59	Conga 2H Op	JD Gamelan 8
C4	60	Conga 2H Mt	JD Gamelan 9
	61	Conga 2H Slp	JD Gamelan10
	62	Conga 2L Op	JD Gamelan11
	63	Conga 2L Mt	JD Gamelan12
	64	Timbale 1	Cajon 1
	65	Timbale 2	Cajon 2
	66	Timbale 3	Cajon 3
	67	Timbale 4	Cajon 4
	68	Cabasa Up	SprgDrm Hit
	69	Cabasa Down	Cuica
	70	Cabasa Cut	Cuica 2 Hi
	71	Cabasa2	Cuica 2 Low
C5	72	Cabasa2 Cut	-----
	73	Shaker	-----
	74	Maracas	-----
	75	808 Maracas	-----
	76	R8 Shaker	-----
	77	Guiro 1	-----
	78	Guiro 2	-----
	79	Guiro Long	-----
	80	Guiro 2 Up	-----
	81	Guiro 2 Down	-----
	82	Guiro 2 Fast	-----
	83	Vibraslap	-----
C6	84	Tamborine 1	-----
	85	Tamborine 2	-----
	86	Tamborine 3	-----
	87	Tamborine4 f	-----
	88	Tamborine4 p	-----
	89	CR78 Tamb	-----
	90	Timpani p	-----
	91	Timpani f	-----
	92	Timpani Roll	-----
	93	Timpani Lp	-----
	94	ConcertBD p	-----
	95	ConcertBD f	-----
C7	96	ConcertBD ff	-----
	97	ConcertBD Lp	-----
	98	Triangle 1Op	-----
	99	Triangle 1Mt	-----
	100	Triangle 2	-----
	101	Tibet Cymbal	-----
	102	Wind Chime	-----
	103	Crotale	-----

## Grupo GM

N.º Nota	1185 (PC: 1) GM2 STANDARD	1186 (PC: 9) GM2 ROOM	1187 (PC: 17) GM2 POWER	1188 (PC: 25) GM2 ELECTRIC	1189 (PC: 26) GM2 ANALOG	1190 (PC: 33) GM2 JAZZ
27	High Q	High Q	High Q	High Q	High Q	High Q
28	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap
29	Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push
30	Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull
31	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks
32	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click
33	Metron Click	Metron Click	Metron Click	Metron Click	Metron Click	Metron Click
34	Metron Bell	Metron Bell	Metron Bell	Metron Bell	Metron Bell	Metron Bell
35	Kick Drum 2	Kick Drum 2	Power Kick 2	Kick Drum 2	Kick Drum 2	Jazz Kick 2
36	Kick Drum 1	Kick Drum 1	Power Kick 1	Elec.Kick 1	Ana.Kick 1	Jazz Kick 1
37	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Ana.Rim Sho	Side Stick
38	Aco.Snare	Aco.Snare	PowerSnareDr	E.SnareDrum1	Ana.Snare 1	Aco.Snare
39	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap
40	Elec.Snare	Elec.Snare	Elec.Snare	E.SnareDrum2	Elec.Snare	Elec.Snare
41	Low Tom 2	Room LowTom2	PowerLowTom2	E.Low Tom 2	Ana.Low Tom2	Low Tom 2
42	ClosedHi-hat	ClosedHi-hat	ClosedHi-hat	ClosedHi-hat	Ana.ClosedHH	ClosedHi-hat
43	Low Tom 1	Room LowTom1	PowerLowTom1	E.Low Tom 1	Ana.Low Tom1	Low Tom 1
44	Pedal Hi-hat	Pedal Hi-hat	Pedal Hi-hat	Pedal Hi-hat	Ana.ClosedHH	Pedal Hi-hat
45	Mid Tom 2	Room MidTom2	PowerMidTom2	E.Mid Tom 2	Ana.Mid Tom2	Mid Tom 2
46	Open Hi-hat	Open Hi-hat	Open Hi-hat	Open Hi-hat	Ana.Open HH	Open Hi-hat
47	Mid Tom 1	Room MidTom1	PowerMidTom1	E.Mid Tom 1	Ana.Mid Tom1	Mid Tom 1
48	High Tom 2	Room Hi Tom2	Power HiTom2	E.Hi Tom 2	Ana.Hi Tom2	High Tom 2
49	CrashCymbal1	CrashCymbal1	CrashCymbal1	CrashCymbal1	Ana.Cymbal	CrashCymbal1
50	High Tom 1	Room Hi Tom1	Power HiTom1	E.Hi Tom 1	Ana.Hi Tom1	High Tom 1
51	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1
52	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	Reverse Cym.	China Cymbal	China Cymbal
53	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell
54	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine
55	SplashCymbal	SplashCymbal	SplashCymbal	SplashCymbal	SplashCymbal	SplashCymbal
56	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Ana.Cowbell	Cowbell
57	CrashCymbal2	CrashCymbal2	CrashCymbal2	CrashCymbal2	CrashCymbal2	CrashCymbal2
58	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap
59	Ride Cymbal2	Ride Cymbal2	Ride Cymbal2	Ride Cymbal2	Ride Cymbal2	Ride Cymbal2
60	High Bongo	High Bongo	High Bongo	High Bongo	High Bongo	High Bongo
61	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo
62	MuteHi Conga	MuteHi Conga	MuteHi Conga	MuteHi Conga	Ana.Hi Conga	MuteHi Conga
63	OpenHi Conga	OpenHi Conga	OpenHi Conga	OpenHi Conga	Ana.MidConga	OpenHi Conga
64	Low Conga	Low Conga	Low Conga	Low Conga	Ana.LowConga	Low Conga
65	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale
66	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale
67	High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo
68	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo
69	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa
70	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Ana.Maracas	Maracas
71	ShortWhistle	ShortWhistle	ShortWhistle	ShortWhistle	ShortWhistle	ShortWhistle
72	Long Whistle	Long Whistle	Long Whistle	Long Whistle	Long Whistle	Long Whistle
73	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro
74	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
75	Claves	Claves	Claves	Claves	Ana.Claves	Claves
76	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock
77	LowWoodBlock	LowWoodBlock	LowWoodBlock	LowWoodBlock	LowWoodBlock	LowWoodBlock
78	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica
79	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica
80	MuteTriangle	MuteTriangle	MuteTriangle	MuteTriangle	MuteTriangle	MuteTriangle
81	OpenTriangle	OpenTriangle	OpenTriangle	OpenTriangle	OpenTriangle	OpenTriangle
82	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker
83	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell
84	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree
85	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets
86	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo
87	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo
88	----	----	----	----	----	----

N.º Nota	1191 (PC: 41) GM2 BRUSH	1192 (PC: 49) GM2 ORCHSTRA	1193 (PC: 57) GM2 SFX
27	High Q	ClosedHi-hat	----
28	Slap	Pedal Hi-hat	----
29	Scratch Push	Open Hi-hat	----
30	Scratch Pull	Ride Cymbal1	----
31	Sticks	Sticks	----
32	Square Click	Square Click	----
33	Metron Click	Metron Click	----
34	Metron Bell	Metron Bell	----
35	Jazz Kick 2	Concert BD 2	----
36	Jazz Kick 1	Concert BD 1	----
37	Side Stick	Side Stick	----
38	Brush Tap	Concert SD	----
39	Brush Slap	Castanets	High Q
40	Brush Swirl	Concert SD	Slap
41	BrushLowTom2	Timpani F	Scratch Push
42	ClosedHi-hat	Timpani F#	Scratch Pull
43	BrushLowTom1	Timpani G	Sticks
44	Pedal Hi-hat	Timpani G#	Square Click
45	BrushMidTom2	Timpani A	Metron Click
46	Open Hi-hat	Timpani A#	Metron Bell
47	BrushMidTom1	Timpani B	GtFret Noise
48	Brush HiTom2	Timpani c	Cut Noise Up
49	CrashCymbal1	Timpani c#	Cut Noise Dw
50	Brush HiTom1	Timpani d	Slap_St.Bass
51	Ride Cymbal1	Timpani d#	Fl.Key Click
52	China Cymbal	Timpani e	Laughing
53	Ride Bell	Timpani f	Scream
54	Tambourine	Tambourine	Punch
55	SplashCymbal	SplashCymbal	Heart Beat
56	Cowbell	Cowbell	Footsteps 1
57	CrashCymbal2	Concert Cym2	Footsteps 2
58	Vibra-slap	Vibra-slap	Applause
59	Ride Cymbal2	Concert Cym1	Door Creak
60	High Bongo	High Bongo	Door
61	Low Bongo	Low Bongo	Scratch
62	MuteHi Conga	MuteHi Conga	Wind Chimes
63	OpenHi Conga	OpenHi Conga	Car-Engine
64	Low Conga	Low Conga	Car-Stop
65	High Timbale	High Timbale	Car-Pass
66	Low Timbale	Low Timbale	Car-Crash
67	High Agogo	High Agogo	Siren
68	Low Agogo	Low Agogo	Train
69	Cabasa	Cabasa	Jetplane
70	Maracas	Maracas	Helicopter
71	ShortWhistle	ShortWhistle	Starship
72	Long Whistle	Long Whistle	Gun Shot
73	Short Guiro	Short Guiro	Machine Gun
74	Long Guiro	Long Guiro	Lasergun
75	Claves	Claves	Explosion
76	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock	Dog
77	LowWoodBlock	LowWoodBlock	Horse-Gallop
78	Mute Cuica	Mute Cuica	Birds
79	Open Cuica	Open Cuica	Rain
80	MuteTriangle	MuteTriangle	Thunder
81	OpenTriangle	OpenTriangle	Wind
82	Shaker	Shaker	Seashore
83	Jingle Bell	Jingle Bell	Stream
84	Bell Tree	Bell Tree	Bubble
85	Castanets	Castanets	----
86	Mute Surdo	Mute Surdo	----
87	Open Surdo	Open Surdo	----
88	----	Applause	----



# Chord Intelligence (acordes inteligentes)

I = nota de este acorde

H = teclas que dan el acorde si "Chord Mode" de "Performance Parameters" está definido como INTEL (p. 37)

C	C#	D	E <sub>b</sub>	E	F
CM7	C#M7	DM7	E <sub>b</sub> M7	EM7	FM7
C7	C#7	D7	E <sub>b</sub> 7	E7	F7
Cm	C#m	Dm	E <sub>b</sub> m	Em	Fm
Cm7	C#m7	Dm7	E <sub>b</sub> m7	Em7	Fm7
CmM7	C#mM7	DmM7	E <sub>b</sub> mM7	EmM7	FmM7
Cdim	C#dim	Ddim	E <sub>b</sub> dim	Edim	Fdim
Cm7 (b5)	C#m7 (b5)	Dm7 (b5)	E <sub>b</sub> m7 (b5)	Em7 (b5)	Fm7 (b5)
Caug	C#aug	Daug	E <sub>b</sub> aug	Eaug	Faug
Csus4	C#sus4	Dsus4	E <sub>b</sub> sus4	Esus4	Fsus4
C7sus4	C#7sus4	D7sus4	E <sub>b</sub> 7sus4	E7sus4	F7sus4

I = nota de este acorde

H = teclas que dan el acorde si "Chord Mode" de "Performance Parameters" está definido como INTEL (p. 37)

F#	G	A $\flat$	A	B $\flat$	B
F#M7	GM7	A $\flat$ M7	AM7	B $\flat$ M7	BM7
F#7	G7	A $\flat$ 7	A7	B $\flat$ 7	B7
F#m	Gm	A $\flat$ m	Am	B $\flat$ m	Bm
F#m7	Gm7	A $\flat$ m7	Am7	B $\flat$ m7	Bm7
F#mM7	GmM7	A $\flat$ mM7	AmM7	B $\flat$ mM7	BmM7
F#dim	Gdim	A $\flat$ dim	Adim	B $\flat$ dim	Bdim
F#m7(b5)	Gm7(b5)	A $\flat$ m7(b5)	Am7(b5)	B $\flat$ m7(b5)	Bm7(b5)
F#aug	Gaug	A $\flat$ aug	Aaug	B $\flat$ aug	Baug
F#sus4	Gsus4	A $\flat$ sus4	Asus4	B $\flat$ sus4	Bsus4
F#7sus4	G7sus4	A $\flat$ 7sus4	A7sus4	B $\flat$ 7sus4	B7sus4



# Especificaciones

## Prelude: Teclado musical

(Compatible con el sistema General MIDI 2)

### n Teclado

61 teclas (con velocidad)

### n Generador de sonido

Polifonía máxima	128 voces
Partes	16 partes + parte de teclado
Memoria de ondas	256 MB (equivalente a 16 bits lineales)
Memoria predeterminada	Performances: 128 Tones: 896 + 256 (GM2) + World Sets de ritmo: 32 + 9 (GM2) + World
Memoria de usuario	Performances: 128
Efectos	MFx: superior e inferior, 78 tipos Chorus: 3 tipos Reverb: 5 tipos

### n Pista de acompañamiento

Tipo de acompañamiento	Estilo, canción, reproductor de memoria USB
Tempo (MIDI)	Estilo, canción: de 20 a 250 Reproductor de memoria USB: de 5 a 300
Variaciones de estilo	4 de introducción, 4 de principal, 4 de final, 4 de relleno Inicio y parada sincronizados Ajuste One Touch
Canción (grabador de 16 pistas)	16 pistas, modo de grabación (mezclar, reemplazar), claqueta de entrada, pinchado, despinchado, cuantización de entrada
Reproductor de memoria USB	999 canciones SMF: formato 0/1 Archivo de audio: WAV, AIFF, MP3
Memoria predeterminada	Estilos: 130 + World
Memoria de usuario	Estilos: 100 Canciones: 200 * Si la memoria de usuario está llena, no admite más datos, aunque no se haya alcanzado el límite aquí indicado.

### n Otros

Controladores	Dial de control: 1 Palanca de pitch bend/modulación: 1
USB (MIDI)	Sistema operativo Windows: XP Home SP2 o posterior/ Windows XP Professional SP2 o posterior/Windows Vista * No es compatible con la edición de 64 bits de Windows Vista.
Pantalla	LCD gráfica negra (240x64 puntos)

Conectores	Jacks de salida (L/MONO, R) Jack de entrada externa (mini-jack) Jacks de auriculares: 2 Conectores MIDI (IN, OUT) Jack de pedal de sustain Jack de pedal de control Conectores USB : ORDENADOR (admite MIDI USB) : MEMORIA (admite flash USB 2.0)
Altavoces	2 (10 cm)
Potencia comprobada	2 x 11 W
Alimentación	DC 12 V (adaptador de CA)
Consumo de corriente	1.200 mA
Dimensiones	1.044 (ancho) x 317 (fondo) x 121 (alto) mm
Peso	7,8 kg (adaptador de CA opcional)
Accesorios	Manual del usuario CD-ROM (Style Converter 3.0, Playlist Editor) Adaptador de CA (PSB-7U), cable de corriente y atril

### Requisitos de sistema para Style Converter 3

Sistema operativo	Microsoft® Windows® XP Microsoft® Windows Vista® * No es compatible con la edición de 64 bits de Windows Vista®.
CPU/reloj	Procesador Pentium®/Celeron® a 1 GHz o superior
RAM	512 MB o más
Disco duro	2 MB o más
Pantalla y Colores	800 x 600 o superior/ 65.536 colores (High Color, 16 bits) o más
Otros	Unidad de CD-ROM

### Requisitos de sistema para Playlist Editor

Sistema operativo	Microsoft® Windows® XP Microsoft® Windows Vista® * No es compatible con la edición para 64 bits de Windows Vista®.
CPU/reloj	Procesador Pentium®/Celeron® a 1 GHz o superior
RAM	512 MB o más
Disco duro	10 MB o más
Pantalla y Colores	1.024 x 768 o superior/Full Color (24 bits) o más
Otros	Unidad de CD-ROM

- \* Si bien, en la mayoría de los casos, un PC de características similares a las expuestas podrá ejecutar los programas del Prelude con total normalidad, Roland no puede garantizar la compatibilidad únicamente en virtud de estos factores. Esto se debe al gran número de variables que influyen en el entorno de procesamiento, como las diferencias de diseño en las placas base y la combinación particular de equipos presentes.
- \* En aras de la mejora del producto, las especificaciones y el diseño exterior están sujetos a cambios sin previo aviso.
- \* Todos los derechos reservados. El uso no autorizado de este material para fines distintos al disfrute privado y personal constituye una violación de la legislación vigente.
- \* Los datos de la música reproducida no se transmitirán por la salida MIDI OUT.

# Índice

<b>A</b>	
Acompañamiento .....	24
Acompañamiento automático .....	13
Acompañamiento automático, tipos .....	23
Adaptador de CA.....	14
Ajustes de sistema .....	45
Ajustes de sistema no almacenados .....	47
Árabe .....	20
Archivo de audio .....	30
Archivos de audio y SMF compatibles .....	30
Área temporal .....	13
Armonía .....	22
ASSIGNABLE 1 .....	34
ASSIGNABLE 2 .....	34
Auriculares .....	15
AUTO FILL-IN .....	24
<b>B</b>	
Backing Hold, parámetro .....	37
BACKING TYPE, botones .....	10
BALANCE	
Acompañamiento .....	23
Teclado .....	23
BALANCE, botones .....	10
Balance del volumen entre acompañamiento y teclado .....	23
<b>C</b>	
Canales MIDI .....	42
Canción .....	13, 26
Canción de demostración .....	17
Carga de datos de usuario .....	48
Center Cancel, función .....	18, 32
Chain Play, función.....	33
Chord Intelligence, función .....	102
Chord Mode, parámetro .....	37
Chorus .....	40
Output Select .....	40
Parámetros .....	82
Chorus Send Level, parámetro .....	38
Claqueta de entrada .....	28
Conexión	
Adaptador de CA .....	14
Equipos externos .....	15
MIDI .....	42
Ordenador .....	44
Pedal y conmutador.....	15
Reproductor de audio portátil .....	15
Conmutador de pedal .....	15
Contraste de pantalla .....	16
CONTROL PEDAL, jack .....	12, 15, 36
Control Pedal, conmutador .....	39
Copias de seguridad .....	48
Cursor, botones.....	11, 16
Cutoff, parámetro .....	38
<b>D</b>	
D Beam	
Assignable 1, parámetro .....	46
Assignable 2, parámetro .....	46
Controlador .....	34
Pantalla .....	34
Sens, parámetro .....	46
Datos de usuario .....	48
DC IN, jack .....	12, 14
Delay, efecto .....	82
Dividido, modo .....	19
Driver USB .....	44-45
Dual .....	19
Modo .....	19
<b>E</b>	
[ENDING] .....	24
[ENTER] .....	11
[EXIT] .....	11
Edición	
Performance .....	37
Playlist .....	33
Tone .....	38
EFFECT SEND, parámetro .....	40
EFFECT SOURCE, parámetro .....	41
Efectos, lista .....	56
Ejecución	
Archivos de audio y SMF .....	30
Canción .....	29, 32
Eliminación	
Canción .....	29
Canción de playlist .....	33
Encendido y apagado .....	15
Enmudecer .....	27, 30
Estilo de usuario	
Añadir .....	25
Eliminar .....	25
Estilo musical (estilo) .....	13, 25
Estructura de datos en memoria USB .....	49
EXT INPUT, jack .....	12, 15, 18
<b>F</b>	
Factory Reset, función .....	17
FILTER, botón .....	34
Filtro	
D Beam .....	46
Formato	
Memoria USB .....	48
<b>G</b>	
Gancho de cable .....	12
Grabación .....	26
Modo .....	28
Parte específica .....	27
Guardar	
Ajustes de playlist .....	33
Canción .....	28
Datos de usuario en memoria USB .....	48
Performance .....	39
<b>H</b>	
HOLD PEDAL, jack .....	12, 15
Hold Pedal, conmutador .....	39
Hold Polarity, parámetro .....	46
<b>I</b>	
[INTRO] .....	24
Igual .....	20

INIT .....	27
Inicialización de memoria USB .....	48
Input Quantize, función .....	28
Inversión del bajo .....	37

**K**

[KEY SCALE] .....	20
[KEY TOUCH] .....	11, 21
KBD Trans, parámetro .....	22

**L**

[LCD CONTRAST], dial .....	12, 16
Legato Switch, parámetro .....	39
Level Adjust, parámetro .....	33
Lista de canciones .....	30, 32
Lista de estilos .....	25
Lista de sets de ritmo .....	92
Lista de Tones .....	84
Local Switch, parámetro .....	42, 45
LOCK, función .....	47
Lock System, función .....	17
LOWER MFX, página .....	40
Lower MFX Chorus Send, parámetro .....	40
Lower MFX Reverb Send, parámetro .....	40
Lower MFX Source, parámetro .....	41

**M**

[MAIN] .....	24
[MELODY INTELLIGENCE], botón .....	11
[MENU], botón .....	11, 45
[MINUS ONE/CENTER CANCEL], botón .....	30, 32
Master Tune, parámetro .....	45
MELODY INTELLIGENCE, función .....	22
Memoria de sistema .....	13
Memoria de usuario .....	13
Memoria predeterminada .....	14
Memoria USB .....	48
Mensajes de error .....	55
Metronome Level, parámetro .....	22
Metronome Mode, parámetro .....	22
Metronome Switch, parámetro .....	22
Metronomo .....	22–23, 46
Mezcla de grabación .....	28
MFX (multiefectos) .....	40
MFX, parámetros .....	56
MIDI .....	42, 46
MIDI OUT/IN, conectores .....	12
MIDI Rx Switch, parámetro .....	43
MIDI Tx Switch, parámetro .....	43
MIDI USB, conector .....	12, 44
Minus One, función .....	30
Minus One, modo .....	32
Modulación .....	36
Módulo de sonido MIDI .....	43
Mono/Poly, parámetro .....	38
MUTE, parámetro .....	25

**N**

[NUMERIC], botón .....	11, 16
Nombre de archivo .....	44, 54

Nombre de canción .....	28
-------------------------	----

**O**

[ONE TOUCH], botón .....	11, 26
OCTAVE, botones .....	11, 21
Octave Lower, parámetro .....	37
Octave Shift, ventana .....	21
Octave Upper, parámetro .....	37
One Touch, función .....	26
Orden de canciones .....	33
Ordenador .....	44
OUTPUT R, L/MONO, jacks .....	12
Output Select, parámetro .....	40

**P**

[PART VIEW], botón .....	10, 24, 27–28
[PERFORM], botón .....	11, 36
[POWER], interruptor .....	12, 15
Palanca de pitch bend/modulación .....	10, 36
Panorama .....	38
Pantalla principal .....	16, 31
Parámetros de sistema .....	45
Parámetros MIDI .....	42
Part 1–16 Level, parámetro .....	33
Partes, balance .....	24
Pedal .....	15, 36
Pedal asignable .....	36
Pedal Assign, parámetro .....	45
Pedal de expresión .....	15
Pedal Polarity, parámetro .....	46
PERFORM MIXER, pantalla .....	24
Performance .....	13, 36
Lista .....	36
Nombre .....	39
Parámetros .....	37
Piano, modo .....	19
Pinchar .....	28
Pitch bend .....	36
Pitch bend, modo .....	45
Pitch Bend Range, parámetro .....	39
Playlist .....	30–31, 33
PLAYLIST SELECT, pantalla .....	31
Portamento Switch, parámetro .....	39
Portamento Time, parámetro .....	39
Punto de división .....	19, 24, 37

**R**

Reemplazar grabación .....	28
Regrabación .....	28
Relleno .....	24
Relleno automático .....	24
Repeat All, parámetro .....	33
Reproducción, modo .....	33
Reproductor de memoria USB .....	13, 30
Resonancia .....	38
REVERB .....	40
Reverb, parámetros .....	83
Reverb Send Level, parámetro .....	38
Rx Channel, parámetro .....	43
Rx Modulation, parámetro .....	43

Rx Pitch Bend, parámetro ..... 43  
 Rx Program Change, parámetro ..... 43  
 Rx Sync, parámetro ..... 43

**S**

[SONG] ..... 23, 29  
 [SONG REC], botón ..... 10, 26–28  
 [SPLIT], botón ..... 11, 19  
 [START/STOP], botón ..... 24  
 [STYLE], botón ..... 23–24  
 Screen Saver Time, parámetro ..... 45  
 Sensibilidad a la velocidad ..... 21  
 SMF ..... 30  
 SOLO, parámetro ..... 25  
 Solo, valor ..... 27  
 SONG INFO (LEVEL), pantalla ..... 33  
 Song Initialize, ventana ..... 27  
 Song Rec Standby, pantalla ..... 28  
 SONG SELECT, pantalla ..... 31  
 SONG TRACK, pantalla ..... 27  
 Song Trans, parámetro ..... 21  
 SONG/USB MEMORY PLAYER CONTROL, botones ..... 30  
 STYLE CONTROL, botones ..... 10, 24  
 STYLE FAMILY, botones ..... 10, 25  
 SYNC, botones ..... 10  
 SYNC [START], botón ..... 25  
 SYNC [STOP], botón ..... 25  
 System Transpose, parámetro ..... 45  
 System Version Info, pantallas ..... 47

**T**

[TAP TEMPO], botón ..... 10, 23  
 [TONE], botón ..... 11, 20  
 [TRANSPOSE], botón ..... 11  
 Tabla de implementación MIDI ..... 104  
 Teclado, modo ..... 19  
 Temperamento ..... 20  
 Tempo ..... 23  
 Tiempo de ataque ..... 38  
 Tiempo de caída ..... 38  
 Tiempo de desvanecimiento ..... 38  
 Tone ..... 13, 20  
     Edición ..... 38  
     Lista ..... 20  
     Parámetros ..... 38  
     Tone inferior ..... 19  
     Tone superior ..... 19  
 Tone único, modo ..... 19  
 TONE SELECT, botones ..... 11, 20  
 TRANSPOSE, función ..... 21  
 Transposición ..... 21  
 Tx Channel, parámetro ..... 43  
 Tx Clock, parámetro ..... 43  
 Tx Modulation, parámetro ..... 43  
 Tx Pitch Bend, parámetro ..... 43  
 Tx Program Change, parámetro ..... 43  
 Tx Song Position, parámetro ..... 43  
 Tx StartStop, parámetro ..... 43

**U**

[USB IMPORT], botón ..... 11, 49  
 [USB MEMORY PLAYER], botón ..... 23, 31  
 UPPER MFX, página ..... 40  
 Upper MFX Chorus Send, parámetro ..... 40  
 Upper MFX Reverb Send, parámetro ..... 40  
 Upper MFX Source, parámetro ..... 41  
 USB ..... 30  
 USB, formato de memoria ..... 48  
 USB MEMORY PLAYER CONTROL, botones ..... 31

**V**

[V-LINK], botón ..... 11, 50  
 [VOLUME], dial ..... 10, 15  
 VALUE, dial ..... 11  
 Variaciones ..... 24  
 VARIATION, botones ..... 24  
 Velocidad ..... 21  
 Ventana ..... 16  
 Versión ..... 47  
 Vibrato Delay, parámetro ..... 38  
 Vibrato Depth, parámetro ..... 38  
 Vibrato Rate, parámetro ..... 38  
 V-LINK ..... 50  
 V-LINK SETUP, pantalla ..... 50  
 VOLUME, botón ..... 34  
 Volumen  
     D Beam ..... 46  
     De cada canción ..... 33  
     De cada parte ..... 24  
     General ..... 15  
     Metronomo ..... 22

**W**

[WRITE], botón ..... 11, 28, 33, 39

## Información

Si necesita acudir al servicio técnico, llame a su centro de servicios Roland más cercano o al distribuidor autorizado de Roland en su país. La siguiente tabla contiene los datos de contacto.

### ÁFRICA

#### EGIPTO

Al Fanny Trading Office  
Calle EBN Hagar Al Askalany 9,  
ARD E1 Golf, Heliópolis,  
El Cairo 11341 (EGIPTO)  
TEL: (022)-417-1828

#### REUNIÓN

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

#### SUDÁFRICA

T.O.M.S. Sound & Music (Pty)Ltd.  
2 ASTRON ROAD DENVER  
JOHANNESBURGO ZA 2195  
(SUDÁFRICA)  
TEL: (011)417 3400

Paul Bothner(Pty)Ltd.  
Royal Cape Park, Unit 24  
Londonderry Road, Ottery 7800  
Ciudad del Cabo (SUDÁFRICA)  
TEL: (021) 799 4900

### ASIA

#### CHINA

Roland Shanghai Electronics  
Co., Ltd.  
5ª planta. N.º 1500 Pingliang  
Road Shanghai 200090 (CHINA)  
TEL: (021) 5580-0800

Roland Shanghai Electronics  
Co., Ltd.  
(OFICINA DE PEKÍN)  
10ª planta. N.º 18 Sección 3  
Anhuaxili Distrito Chaoyang  
Pekín 100011 (CHINA)  
TEL: (010) 6426-5050

#### COREA

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

#### FILIPINAS

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

#### HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd. Service  
Division  
Calle Pun Shan 22-32, Tsuen  
Wan, Nuevos Territorios (HONG  
KONG)  
TEL: 2415 0911

#### Parsons Music Ltd.

8ª planta, Railway Plaza, 39  
Chatham Road South, T.S.T.,  
Kowloon (HONG KONG)  
TEL: 2333 1863

#### INDIA

Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.  
411, complejo de oficinas  
Nirman Kendra Mahalaxmi Flats.  
Dr. Edwin Moses Road,  
Mumbai-400011 (INDIA)  
TEL: (022) 2493 9051

#### INDONESIA

PT Citra IntiRama  
Jl. Cideng Timur N.º 15J-150  
Jakarta Pusat  
(INDONESIA)  
TEL: (021) 6324170

#### MALASIA

Roland Asia Pacific Sdn. Bhd.  
45-1, Bloque C2, Jalan PJU 1/39,  
Dataran Prima, 47301 Petaling  
Jaya, Selangor (MALAYSIA)  
TEL: (03) 7805-3263

#### SINGAPUR

SWEET LEE MUSIC COMPANY PTE.  
LTD.  
150 Sims Drive,  
SINGAPUR 387381  
TEL: 6846-3676

#### TAILANDIA

Theera Music Co., Ltd.  
100-108 Soi Verng Nakornkasem,  
New Road, Sumpantawongse,  
Bangkok 10100 (TAILANDIA)  
TEL: (02) 224-8821

#### TAIWÁN

ROLAND TAIWAN ENTERPRISE  
CO., LTD.  
Espacio 5, 9ª planta, n.º 112  
Chung Shan N.º Road Sec.2, Taipei,  
TAIWÁN (REPÚBLICA DE CHINA)  
TEL: (02) 2561 3339

#### VIETNAM

VIET THUONG CORPORATION  
C/ CACH MANG THANG TAM 386  
DIST.3,  
HO CHI MINH  
(VIETNAM)  
TEL: 9316540

### OCEANÍA

#### AUSTRALIA Y

NUEVA ZELANDA  
Roland Corporation  
Australia Pty., Ltd.  
38 Campbell Avenue  
Dee Why West. NSW 2099  
(AUSTRALIA)  
Australia:  
Tel: (02) 9982 8266  
Nueva Zelanda:  
Tel: (09) 3098 715

### AMÉRICA CENTRAL Y LATINA

#### ARGENTINA

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

#### BARBADOS

A&B Music Supplies LTD  
12 Webster Industrial Park  
Wildely, St. Michael (Barbados)  
TEL: (246)430-1100

#### BRASIL

Roland Brasil Ltda.  
Rua San Jose, 211  
Parque Industrial San Jose  
Cotia - Sao Paulo - SP (BRASIL)  
TEL: (011) 4615 5666

#### CHILE

Comercial Fancy II S.A.  
Rut.: 96.919.420-1  
Natañiel Cox N.º 739, 4ª planta  
Santiago - Centro (CHILE)  
TEL: (02) 688-9540

#### COLOMBIA

Centro Musical Ltda.  
Cra 43 B No 25 A 41 Bododega 9  
Medellín (Colombia)  
TEL: (574) 3812529

#### COSTA RICA

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

#### CURAZAO

Zeelandia Music Center Inc.  
Orionweg 30  
Curaçao (Antillas Neerlandesas)  
TEL: (305)5926866

#### ECUADOR

Mas Musica  
Rumichaca 822 y Zaruma  
Guayaquil (Ecuador)  
TEL: (593-4)2302364

#### EL SALVADOR

OMNI MUSIC  
75 Avenida Norte y Final  
Alameda Juan Pablo II,  
Edificio N.º 4010 San Salvador (EL  
SALVADOR)  
TEL: 262-0788

#### GUATEMALA

Casa Instrumental  
Calzada Roosevelt 34-01, zona 11  
Ciudad de Guatemala  
(Guatemala)  
TEL: (502) 599-2888

#### HONDURAS

Almacén Pájaro Azul S.A. de CV.  
BO. Paz Barahona  
3 Ave.11 Calle S.O  
San Pedro Sula (Honduras)  
TEL: (504) 553-2029

#### MARTINICA

Musique & Son  
Z.I. Les Mangle  
97232 Le Lamantin  
Martinica (Indias Occidentales  
Francesas)  
TEL: 596 596 426860

#### Gigamusic SARL

10 Rte De La Folie  
97200 Fort De France  
Martinica (Indias Occidentales  
Francesas)  
TEL: 596 596 715222

#### MÉXICO

Casa Veerkamp, s.a. de c.v.  
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar de  
los Padres 01780 México D.F.  
(MÉXICO)  
TEL: (55) 5668-6699

#### NICARAGUA

Bansbach Instrumentos  
Musicales Nicaragua  
Altamira D'Este Calle Principal  
de la Farmacia 5ª Avenida  
1 Cuadra al Lago. N.º 503  
Managua (Nicaragua)  
TEL: (505)277-2557

#### PANAMÁ

SUPRO MUNDIAL, S.A.  
Boulevard Andrews, Albrook,  
Ciudad de Panamá  
(REP. DE PANAMÁ)  
TEL: 315-0101

#### PARAGUAY

Distribuidora De Instrumentos  
Musicales  
J.E. Olear y ESQ. Manduvira  
Asunción (PARAGUAY)  
TEL: (595) 21 492147

#### PERÚ

Audionet  
Distribuciones Musicales SAC  
Juan Fanning 530  
Miraflores  
Lima (Perú)  
TEL: (511) 4461388

#### REPÚBLICA DOMINICANA

Instrumentos Fernando Giraldez  
Calle Proyecto Central N.º 3  
Ens. La Esperilla  
Santo Domingo  
(República Dominicana)  
TEL: (809) 683 0305

#### TRINIDAD

AMR Ltd  
Planta baja  
Maritime Plaza  
Barataria (Trinidad, Indias  
Occidentales)

#### URUGUAY

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

#### VENEZUELA

Instrumentos Musicales  
Allegro, C.A.  
Av. las industrias edf. Guitar  
import n.º 7 zona Industrial de  
Turumo  
Caracas (Venezuela)  
TEL: (212) 244-1122

### EUROPA

#### ALEMANIA

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

#### AUSTRIA

Roland Elektronische  
Musikinstrumente HmbH.  
Oficina de Austria  
Eduard-Bodem-Gasse 8,  
A-6020 Innsbruck (AUSTRIA)  
TEL: (0512) 26 44 260

#### BÉLGICA/FRANCIA/ PAÍSES BAJOS/ LUXEMBURGO

Roland Central Europe N.V.  
Houtstraat 3, B-2260, Oevel  
Westerlo (BÉLGICA)  
TEL: (014) 575811

#### CROACIA

ART-CENTAR  
Degenova 3,  
HR - 10000 Zagreb  
TEL: (1) 466 8493

#### DINAMARCA

Roland Scandinavia A/S  
Nordhavnsvej 7, apartado 880,  
DK-2100 Copenhagen  
(DINAMARCA)  
TEL: 3916 6200

#### ESLOVAQUIA

DAN Acoustic s.r.o.  
Povazská 18,  
SK - 940 01 Nové Zámky  
TEL: (035) 6424 330

#### ESPAÑA

Roland Iberia, S.L.  
Paseo García Faria, 33-35  
08005 Barcelona (ESPAÑA)  
TEL: 93 493 91 00

#### FINLANDIA

Roland Scandinavia As, Filial  
Finlandia  
Elannontie 5  
FIN-01510 Vantaa (FINLANDIA)  
TEL: (09) 68 24 020

#### GRECIA Y CHIPRE

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

#### HUNGRÍA

Roland East Europe Ltd.  
Polígono 'DEPO' Pf.83  
H-2046 Torokbalint (HUNGRÍA)  
TEL: (23) 511011

#### IRLANDA

Roland Ireland  
G2 Calmount Park, Calmount  
Avenue, Dublin 12  
(República de IRLANDA)  
TEL: (01) 4294444

#### ITALIA

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

#### NORUEGA

Roland Scandinavia Avd. Kontor  
Norge  
Lillekerveien 2 Postboks 95  
Lilleaker N-0216 Oslo  
(NORUEGA)  
TEL: 2273 0074

#### POLONIA

ROLAND POLSKA SP. Z O.O.  
ul. Kty Grodziskie 16B  
03-289 Warszawa (POLONIA)  
TEL: (022) 678 9512

#### PORTUGAL

Roland Iberia, S.L.  
Oficina de Portugal  
Cais das Pedras, 8/9-1 Dto  
4050-465, Oporto (PORTUGAL)  
TEL: 22 608 00 60

#### REPÚBLICA CHECA

DISTRIBUIDOR PARA REP. CHECA  
s.r.o. Voctárova 247/16  
CZ - 180 00 PRAGA 8,  
(REPÚBLICA CHECA)  
TEL: (2) 830 20270

#### REINO UNIDO

Roland (U.K.) Ltd.  
Atlantic Close, Swansea  
Enterprise Park, SWANSEA  
SA7 9FJ (REINO UNIDO)  
TEL: (01792) 702701

#### RUMANÍA

FBS LINES  
Piata Libertatii 1,  
535500 Gheorgheni (RUMANÍA)  
TEL: (266) 364 609

#### RUSIA

MuTek  
Dorozhnaya ul.3, korp.6  
117 545 Moscú (RUSIA)  
TEL: (095) 981-4967

#### SUECIA

Roland Scandinavia A/S  
OFICINA COMERCIAL SUECA  
Danwik Center 28, 2 tr.  
S-131 30 Nacka (SUECIA)  
TEL: (08) 702 00 20

#### SUIZA

Roland (Switzerland) AG  
Landstrasse 5, Postfach,  
CH-4452 Itingen (SUIZA)  
TEL: (061)975-9987

#### UCRANIA

EURHYTHMICS Ltd.  
Apartado de correos 37-a.  
Nedecey Str. 30  
UA - 89600 Mukachevo  
(UCRANIA)  
TEL: (03131) 414-40

### ORIENTE MEDIO

#### ARABIA SAUDÍ

aDawliah Universal Electronics  
APL  
Detrás de Pizza Inn  
Calle Prince Turkey  
Edificio aDawliah,  
Apartado de correos 2154,  
Alkhobar 31952  
(ARABIA SAUDÍ)  
TEL: (03) 8643601

#### BAHREIN

Moon Stores  
N.º 1231&1249 Rumaytha  
Building Road 3931, Manama 339  
(BAHREIN)  
TEL: 17 813 942

#### E.A.U.

Zak Electronics & Musical  
Instruments Co. L.L.C.  
Zabeel Road, edif. Al Sherooq,  
N.º 14, planta baja, Dubai (E.A.U.)  
TEL: (04) 3360715

#### IRÁN

MOCO INC.  
C/ Nike, 41, Dr.Shariyati Ave.,  
Roberoye Cerahe Mirdamad  
Teherán (IRAN)  
TEL: (021)-2285-4169

#### JORDANIA

MUSIC HOUSE CO. LTD. FREDDY  
FOR MUSIC  
Apdo. Correos 922846  
Ammán 11192 JORDANIA  
TEL: (06) 5692696

#### KUWAIT

EASA HUSAIN AL-YOUSIFI &  
SONS CO.  
Al-Yousifi Service Center  
Apdo. Correos 126 (Safat) 13002  
(KUWAIT)  
TEL: 00 965 802929

#### LÍBANO

Chahine S.A.L.  
George Zeidan St., Chahine Bldg.,  
Achratieh, apdo. correos: 16-5857  
Beirut (LÍBANO)  
TEL: (01) 20-1441

#### OMÁN

TALENTZ CENTRE L.L.C.  
Malatan House No.1  
Al Noor Street, Ruwi  
SULTANATO DE OMÁN  
TEL: 2478 3443

#### QATAR

Al Emadi Co. (Badie Studio &  
Stores)  
Apdo. Correos 62, Doha (QATAR)  
TEL: 4423-554

#### SIRIA

Technical Light & Sound Center  
APDO CORREOS 13520 EDIF N.º  
17 ABDUL WAHAB KANAWATI ST  
RAWDA DAMASCO (SIRIA)  
TEL: (011) 223-5384

#### TURQUÍA

ZUHAL DIS TICARET A.S.  
Galip Dede Cad. No.37  
Beyoglu - Estambul (TURQUÍA)  
TEL: (0212) 249 85 10

### NORTEAMÉRICA

#### CANADÁ

Roland Canada Ltd.  
(Oficina principal)  
5480 Parkwood Way Richmond B.  
C., V6V 2M4 (CANADÁ)  
TEL: (604) 270 6626

#### Roland Canada Ltd.

(Oficina de Toronto)  
170 Admiral Boulevard  
Mississauga On L5T 2N6  
(CANADÁ)  
TEL: (905) 362 9707

#### ESTADOS UNIDOS

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

## Unión Europea



- UK** This symbol indicates that in EU countries, this product must be collected separately from household waste, as defined in each region. Products bearing this symbol must not be discarded together with household waste.
- DE** Dieses Symbol bedeutet, dass dieses Produkt in EU-Ländern getrennt vom Hausmüll gesammelt werden muss gemäß den regionalen Bestimmungen. Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte dürfen nicht zusammen mit dem Hausmüll entsorgt werden.
- FR** Ce symbole indique que dans les pays de l'Union européenne, ce produit doit être collecté séparément des ordures ménagères selon les directives en vigueur dans chacun de ces pays. Les produits portant ce symbole ne doivent pas être mis au rebut avec les ordures ménagères.
- IT** Questo simbolo indica che nei paesi della Comunità europea questo prodotto deve essere smaltito separatamente dai normali rifiuti domestici, secondo la legislazione in vigore in ciascun paese. I prodotti che riportano questo simbolo non devono essere smaltiti insieme ai rifiuti domestici. Ai sensi dell'art. 13 del D.Lgs. 25 luglio 2005 n. 151.
- ES** Este símbolo indica que en los países de la Unión Europea este producto debe recogerse aparte de los residuos domésticos, tal como está regulado en cada zona. Los productos con este símbolo no se deben depositar con los residuos domésticos.
- PT** Este símbolo indica que nos países da UE, a recolha deste produto deverá ser feita separadamente do lixo doméstico, de acordo com os regulamentos de cada região. Os produtos que apresentem este símbolo não deverão ser eliminados juntamente com o lixo doméstico.
- NL** Dit symbool geeft aan dat in landen van de EU dit product gescheiden van huishoudelijk afval moet worden aangeboden, zoals bepaald per gemeente of regio. Producten die van dit symbool zijn voorzien, mogen niet samen met huishoudelijk afval worden verwijderd.
- DK** Dette symbol angiver, at i EU-lande skal dette produkt opsamles adskilt fra husholdningsaffald, som defineret i hver enkelt region. Produkter med dette symbol må ikke smides ud sammen med husholdningsaffald.
- NO** Dette symbolet indikerer at produktet må behandles som spesialavfall i EU-land, iht. til retningslinjer for den enkelte regionen, og ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall. Produkter som er merket med dette symbolet, må ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall.

- SE** Symbolen anger att i EU-länder måste den här produkten kasseras separat från hushållsavfall, i enlighet med varje regions bestämmelser. Produkter med den här symbolen får inte kasseras tillsammans med hushållsavfall.
- FI** Tämä merkintä ilmaisee, että tuote on EU-maissa kerättävä erillään kotitalousjätteistä kunkin alueen voimassa olevien määräysten mukaisesti. Tällä merkinnällä varustettuja tuotteita ei saa hävittää kotitalousjätteiden mukana.
- HU** Ez a szimbólum azt jelenti, hogy az Európai Unióban ezt a terméket a háztartási hulladéktól elkülönítve, az adott régióban érvényes szabályozás szerint kell gyűjteni. Az ezzel a szimbóllummal ellátott termékeket nem szabad a háztartási hulladék közé dobni.
- PL** Symbol oznacza, że zgodnie z regulacjami w odpowiednim regionie, w krajach UE produktu nie należy wyrzucać z odpadami domowymi. Produktów opatrzonych tym symbolem nie można utylizować razem z odpadami domowymi.
- CZ** Tento symbol udává, že v zemích EU musí být tento výrobek sbírán odděleně od domácího odpadu, jak je určeno pro každý region. Výrobky nesoucí tento symbol se nesmí vyhazovat spolu s domácím odpadem.
- SK** Tento symbol vyjadruje, že v krajinách EÚ sa musí zber tohto produktu vykonávať oddelene od domového odpadu, podľa nariadení platných v konkrétnej krajine. Produkty s týmto symbolom sa nesmú vyhazovať spolu s domovým odpadom.
- EE** See sümbol näitab, et EL-i maades tuleb see toode olemprügist eraldi koguda, nii nagu on igas piirkonnas määratletud. Selle sümboliga märgitud tooteid ei tohi ära visata koos olmeprügiga.
- LT** Šis simbolis rodo, kad ES šalyse šis produktas turi būti surenkamas atskirai nuo buitinių atliekų, kaip nustatyta kiekviename regione. Šiuo simboliu paženklinėti produktai neturi būti išmetami kartu su buitinėmis atliekomis.
- LV** Šis simbols norāda, ka ES valstīs šo produktu jāievā atsevišķi no mājsaimniecības atkritumiem, kā noteikts katrā reģionā. Produkts ar šo simbolu nedrīkst izmest kopā ar mājsaimniecības atkritumiem.
- SI** Ta simbol označuje, da je treba proizvod v državah EU zbirati ločeno od gospodinskih odpadkov, tako kot je določeno v vsaki regiji. Proizvoda s tem znakom ni dovoljeno odlagati skupaj z gospodinskimi odpadki.
- GR** Το σύμβολο αυτό υποδηλώνει ότι στις χώρες της Ε.Ε. το συγκεκριμένο προϊόν πρέπει να συλλέγεται χωριστά από τα υπόλοιπα οικιακά απορρίμματα, σύμφωνα με όσα προβλέπονται σε κάθε περιοχή. Τα προϊόντα που φέρουν το συγκεκριμένο σύμβολο δεν πρέπει να απορρίπτονται μαζί με τα οικιακά απορρίμματα.

## China

### 有关产品中所含有害物质的说明

本资料就公司产品中所含的特定有害物质及其安全性予以说明。

本资料适用于 2007 年 3 月 1 日以后本公司所制造的产品。

#### 环保使用期限



此标志适用于在中国国内销售的电子信息产品，表示环保使用期限的年数。所谓环保使用期限是指在自制造日起的规定的期限内，产品中所含的有害物质不致引起环境污染，不会对人身、财产造成严重的不良影响。环保使用期限仅在遵照产品使用说明书，正确使用产品的条件下才有效。不当的使用，将会导致有害物质泄漏的危险。

#### 产品中有毒有害物质或元素的名称及含量

部件名称	有毒有害物质或元素					
	铅(Pb)	汞(Hg)	镉(Cd)	六价铬(Cr(VI))	多溴联苯(PBB)	多溴二苯醚(PBDE)
外壳(壳体)	×	○	○	○	○	○
电子部件(印刷电路板等)	×	○	×	○	○	○
附件(电源线、交流适配器等)	×	○	○	○	○	○

○：表示该有毒有害物质在该部件所有均质材料中的含量均在 SJ/T11363-2006 标准规定的限量要求以下。  
 ×：表示该有毒有害物质至少在该部件的某一均质材料中的含量超出 SJ/T11363-2006 标准规定的限量要求。  
 因根据现有的技术水平，还没有什么物质能够代替它。