

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

USO SEGURO DE LA UNIDAD

INSTRUCCIONES DE PREVENCIÓN DE FUEGO, SHOCK ELÉCTRICO Y DAÑOS PERSONALES






Sobre los mensajes  AVISO y  ATENCIÓN

Sobre los símbolos





 AVISO	Usado en instrucciones de aviso al usuario, de riesgo de muerte o daños personales graves derivados de un uso inapropiado de la unidad.		El símbolo  alerta al usuario sobre instrucciones o avisos importantes. El significado específico en el símbolo viene determinado por el diseño del interior del triángulo. Situado a la izquierda, significa advertencia, precaución o
 ATENCIÓN	Usado en instrucciones de aviso al usuario, de riesgo de daños personales o materiales derivados de un uso inapropiado de la unidad. *Daños materiales referente a daños o perjuicios causados en el hogar, electrodomésticos, mobiliario y mascotas.		El símbolo  alerta al usuario sobre acciones que no deben realizarse. La acción específica prohibida es indicada por el diseño en el interior del círculo. Situado a la izquierda, significa que nunca se debe desmontar la unidad.
			El símbolo  alerta al usuario sobre acciones que debe realizar. La acción específica está indicada en el diseño en el interior del círculo. Situado a la izquierda significa que se debe desconectar el cable de alimentación de la toma de corriente.

SIEMPRE TENGA EN CUENTA LO SIGUIENTE

AVISO

- Antes de usar esta unidad asegúrese de leer las siguientes instrucciones y el Manual del Propietario. 
- No abra ni realice ninguna modificación interna a la unidad ni a su adaptador de corriente. 
- No intente reparar la unidad ni sustituir ningún componente de su interior (excepto si este manual le da indicaciones precisas al respecto). Consulte cualquier mantenimiento a su distribuidor, al Servicio técnico Roland más cercano o a un distribuidor Roland autorizado, de los que aparecen en la página "información". 
- Nunca use o guarde la unidad en lugares que estén:
 - Sujetos a temperatura extremas (P.ej, la luz directa del sol en un vehículo cerrado, cerca de un conducto de calefacción, encima de aparatos que generen calor); o que estén: 
 - Inundados (p.ej, lavabos, fregaderos, en suelos mojados); o que estén: 
 - Húmedos; o que estén:
 - Expuestos a la lluvia; o que sean:
 - Polvorientos; o que estén:
 - Sujetos a altos niveles de vibración.

AVISO

- Asegúrese de que la unidad siempre esté colocada en un lugar estable. Nunca la coloque en estantes que pudiesen ceder ni en superficies inclinadas. 
- Asegúrese de usar sólo el adaptador de corriente incluido con la unidad. Además asegúrese de que el voltaje de su instalación eléctrica es el mismo que el voltaje de entrada (input voltage) especificado en el adaptador AC. Otros adaptadores de corriente pueden usar una polaridad distinta o estar diseñados para distinto voltaje, pudiendo causar shock eléctrico, daños o un mal funcionamiento a la unidad. 
- Nunca doble ni retuerza el cable de alimentación, ni coloque objetos pesados encima de este. Ello podría dañar el cable, causando graves daños y cortocircuitos a la unidad. 
¡Los cables dañados representan grave riesgo de incendio y electrocución!
- Esta unidad, tanto sola como en combinación con un amplificador y auriculares o altavoces puede generar niveles de sonido capaces de causar la pérdida permanente de audición. No use la unidad a volúmenes altos durante periodos prolongados de tiempo, o a un nivel que le resulte incómodo. Si experimentase pérdida de audición o oyera pitidos, debería dejar de usar la unidad inmediatamente y consultar un médico especialista. 

For EU Countries



This product complies with the requirements of European Directives EMC 89/336/EEC and LVD 73/23/EEC.

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

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

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

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

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

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

For Canada









NOTICE

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











AVIS

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

⚠ AVISO

- No permita que ningún objeto (p.ej, material inflamable, monedas, agujas); o líquidos de ningún tipo (agua, refrescos, etc.) penetren en la unidad. 

- Inmediatamente apague la unidad, desconecte el cable de alimentación y diríjase a su distribuidor, al Servicio Técnico Roland más cercano o a un distribuidor autorizado Roland como los que aparecen en la página "información" Cuando:

 - El cable de alimentación o la toma del enchufe se hayan dañado; o
 - Si apareciera humo o olores inusuales
 - Algún objeto ha caído en la unidad o se ha vertido algún líquido en ésta; o
 - La unidad ha sido expuesta a la lluvia (o de algún modo se ha mojado); o
 - La unidad parece no funcionar normalmente o presenta graves alteraciones en su funcionamiento.
- En hogares con niños pequeños, un adulto debería supervisar la manipulación de la unidad hasta que el niño es capaz de seguir todas las normas esenciales para el correcto funcionamiento de esta. 
- Proteja la unidad de impactos fuertes. (¡No deje caer la unidad!) 
- No permita que el cable de alimentación de la unidad comparta una toma de corriente con un número excesivo de dispositivos. Sea especialmente cuidadoso usando cables de extensión de corriente. La potencia total de los dispositivos conectados al cable de extensión de corriente nunca debe superar el rango de potencia de éste (vatios / amperios). Una sobrecarga puede causar un calentamiento del aislamiento del cable e incluso derretirlo. 
- Antes de usar la unidad en un país extranjero, consulte con su distribuidor, el Servicio Técnico Roland más próximo o un distribuidor autorizado Roland de los que aparecen en la página "Información". 
- No reproduzca un disco CD-ROM en un reproductor convencional de audio. El nivel del sonido resultante puede causar pérdida permanente de audición, daños en altavoces u otros componentes del sistema. 

⚠ ATENCIÓN

- La unidad y su adaptador de corriente deben colocarse en un sitio que no interfiera con su adecuada ventilación. 
- Siempre sujete el cuerpo del enchufe del cable de alimentación, nunca tire del cable, al enchufarlo o desenchufarlo de la unidad o de una toma de corriente. 
- Cualquier acumulación de polvo entre el cable de alimentación y la toma de corriente puede causar un aislamiento insuficiente y generar un incendio. Limpie periódicamente el polvo con un trapo seco. Asimismo desconecte el cable de alimentación de la unidad siempre que ésta tenga que permanecer sin ser usada durante un largo periodo de tiempo. 
- Procure que los cables no se enreden. Además todos los cables deben colocarse en lugares fuera del alcance de los niños. 
- Nunca se suba a la unidad ni coloque objetos pesados encima de ésta. 
- Nunca manipule el cable de alimentación con las manos mojadas al enchufarlo o desenchufarlo de una toma de corriente o de la unidad. 
- Antes de mover la unidad, desconecte el cable de la salida de corriente y desconecte también todos los cables conectados a dispositivos externos. 
- Antes de limpiar la unidad, apáguela y desconecte el cable de la salida de corriente. (Pág. 16). 
- Siempre que sospeche de la posibilidad de tormenta eléctrica en su área, desconecte el cable de alimentación de la unidad. 
- Al retirar los tornillos, colóquelos en un sitio seguro, fuera del alcance de los niños para evitar su ingestión accidental. 

NOTAS IMPORTANTES

Además de los puntos de la lista “INSTRUCCIONES IMPORTANTES DE SEGURIDAD” y “USO SEGURO DE LA UNIDAD” de las páginas 2 y 3, por favor, lea y siga las siguientes instrucciones:

Fuente de alimentación

- No utilice esta unidad en la misma toma de corriente con otro dispositivo que pueda generar ruido de línea (como un motor eléctrico o un sistema de iluminación).
- El adaptador de corriente empezará a generar calor después de un uso prolongado. Esto es normal, y no debe ser motivo de preocupación.
- Antes de conectar la unidad a otros dispositivos, apague todos los dispositivos. Esto le ayudará a prevenir un mal funcionamiento o daños en los altavoces u otros dispositivos.

Ubicación

- El uso de la unidad cerca de amplificadores de potencia (u otros equipos que contengan grandes transformadores de corriente), puede generar zumbidos. Para solucionar el problema, cambie la orientación de la unidad o colóquela en un lugar lejos de la fuente de interferencia.
- Este dispositivo puede causar interferencias en la recepción de radio o televisión. No use esta unidad en las proximidades de este tipo de receptores.
- Los dispositivos de comunicación inalámbricos, como teléfonos móviles, pueden generar ruido si se utilizan cerca de la unidad. Este ruido podría ocurrir al recibir o realizar una llamada telefónica o durante la conversación. En caso de experimentar este tipo de problemas, coloque sus dispositivos inalámbricos a mayor distancia de esta unidad o simplemente apáguelos.
- Nunca use o guarde la unidad en lugares que estén: Sujetos a temperatura extremas (p.ej., la luz directa del sol, en un vehículo cerrado, cerca de un conducto de calefacción, encima de aparatos que generen calor). El calor excesivo puede dañar los acabados de la unidad.
- Al trasladar la unidad a una ubicación donde la temperatura y/o la humedad sean muy distintas, es posible que se formen gotas de condensación en el interior de la unidad. Si usa la unidad en estas condiciones, puede causarle daños o un mal funcionamiento. Por lo tanto, es recomendable que la unidad permanezca sin uso durante varias horas hasta que la condensación se haya evaporado completamente.
- No deje objetos pesados encima del teclado, puesto que podría dañar la unidad, o causar que teclas dejaran de producir sonido.

Mantenimiento

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

Reparaciones y datos

- Por favor, sea consciente de que todos los datos contenidos en la memoria de la unidad pueden perderse si esta se somete a reparación. Debe guardar siempre los datos importantes en otro dispositivo MIDI. (P. Ej., un secuenciador), o escritos en un papel (cuando sea posible). Durante las reparaciones se toman las precauciones necesarias para evitar la pérdida de información, sin embargo, en algunos casos (como por ejemplo cuando la circuitería de la memoria tiene un mal funcionamiento), lamentamos que sea imposible recuperar la información, y Roland no asume responsabilidad alguna a cerca de esta pérdida de información.

Precauciones Adicionales

- Nunca apague la unidad mientras en la pantalla indique “KEEP POWER ON!”, de lo contrario los datos internos de usuario se perderán.
- Por favor sea consciente de que el contenido de la memoria puede perderse de forma irreversible debido a un mal funcionamiento o del uso inadecuado de la unidad. Para evitar el riesgo de perder información importante, recomendamos que periódicamente guarde una copia de seguridad de los datos importantes que haya almacenado en la memoria de la unidad en otro dispositivo MIDI (P. Ej., un secuenciador).
- Desafortunadamente puede resultar imposible recuperar el contenido de la información almacenada en la memoria de la unidad, o en otro dispositivo MIDI (P.Ej., un secuenciado), una vez esta se ha perdido. Roland Corporation no se hace responsable de ninguna pérdida de información.
- Sea cuidadoso al usar los botones, deslizadores u otros controles de la unidad así como al usar sus jacks y conectores. Una manipulación forzada puede provocar un funcionamiento incorrecto.
- Nunca golpee ni aplique presión excesiva en la pantalla.
- Al conectar o desconectar todos los cables, sujete el conector, nunca tire del cable. De este modo evitará causar cortocircuitos, o dañar los elementos internos del cable.

- Par evitar molestar a sus vecinos, procure mantener el volumen a unos niveles razonables. Puede usar auriculares. De este modo no tiene que preocuparse por molestar las personas de su alrededor (especialmente a altas horas de la noche).
- Cuando necesite transportar la unidad, colóquela en la caja, (incluyendo su almohadillado de origen a ser posible). De no ser posible, necesitará usar material de embalaje equivalente.
- Use sólo el pedal de expresión especificado (EV-5; de venta por separado). Conectar otros pedales de expresión puede causar un mal funcionamiento o daños en la unidad.
- Las explicaciones en este manual incluyen ilustraciones que muestran lo que debería aparecer en pantalla. Sin embargo, sea consciente de que su unidad puede incorporar una versión actualizada del sistema, (P. Ej. incluir nuevos sonidos...), por lo tanto las imágenes en pantalla de su unidad pueden no coincidir al 100% con las ilustraciones de este manual.

Manipular CD-ROMs

- Queda prohibida la duplicación, reproducción, escucha o préstamo no autorizados del software incluido en el CD-ROM.
- Evite tocar o arañar la cara brillante (superficie codificada) del disco. Discos CD-ROM dañados o sucios pueden no leerse correctamente. Conserve sus discos limpios mediante un limpiador de CDs disponible comercialmente.

* Microsoft y Windows son marcas registradas de Microsoft Corporation.

* Windows® es conocido oficialmente como: Sistema Operativo "Microsoft® Windows®."

* Apple y Macintosh son marcas registradas de Apple Computer, Inc.

* MacOS es una marca registrada de Apple Computer, Inc.

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

Contenido

NOTAS IMPORTANTES	4
Características Principales	9
Descripción del Panel.....	10
Panel Frontal	10
Panel Posterior	13
Realizar Preparativos	14
Recuperar los valores de fábrica (Función Factory Reset)	17
Escuchar las canciones de demostración	18
Inicio Rápido.....	19
<hr/>	
Prueba de sonidos.....	20
Aplicar varios efectos al sonido.....	26
Usar la Guía de Ritmo.....	36
Uso Avanzado	39
<hr/>	
Vista Global de la unidad RS-50	40
Cómo está organizado el instrumento	40
Clasificación de los tipos de sonidos de la unidad RS-50.....	40
Efectos	41
Número de voces.....	41
Sobre la Memoria.....	41
Memoria Temporal	41
Memoria Reescribible	41
Memoria No-reescribible	41
Funcionamiento Básico de la unidad RS-50	42
Cambio de modo	42
Modo Patch	42
Modo Performance	42
Editar parámetros.....	42
Procedimiento básico.....	42
Ejecutar órdenes	42
Asignar un nombre	43
Cuando una página contiene dos o más ajustes.....	43
Introducir números y numerales	43
Seleccionar una parte	43
Crear un Patch (Modo Patch).....	44
Cómo realizar ajustes Patch.....	44
Cambiar el tipo de sonorización	44
Editar los parámetros del Patch.....	44
Realizar ajustes que afectan a todo el Patch (Parámetros Patch Common).....	45
Realizar ajustes para un sonido individual (Parámetros Patch Tone)	46
Guardar un Patch	48

Funciones adecuadas para la edición de Patches (Patch Utility)	49
Copiar parámetros Patch (PATCH PRM COPY).....	49
Inicializar los parámetros de un Patch (Función PATCH INITIALIZE).....	50
Borrar un Patch de usuario guardado por usted (PATCH REMOVE)	50
Transmitir ajustes Patch/Rhythm desde el conector MIDI OUT (XFER a MIDI).....	51
Recuperar los ajustes de fábrica (FACTORY RESET)	51
Crear un Kit de Ritmo (Modo Patch)	52
Cómo realizar los ajustes del Kit de Ritmo.....	52
Editar los parámetros del Kit de Ritmo	52
Realizar ajustes que afecten a todo el Kit de Ritmo (Parámetros Rhythm Common)	52
Editar los ajustes de cada sonido de ritmo (Tono) (Parámetros Rhythm Tone).....	52
Guardar un Kit de Ritmo (Kits de Ritmo de usuario).....	53
Funciones adecuadas para la edición de Kits de Ritmo (Utilidad Rhythm Set)	53
Copiar ajustes de efectos desde un Kit de Ritmo (RHY PRM COPY).....	53
Inicializar los ajustes de un sonido de ritmo específico (RHY INITIALIZE)	54
Eliminar un Kit de Ritmo que usted guardó (RHY REMOVE).....	54
Interpretar más de un sonido simultáneamente (Modo Performance).....	55
Elegir una parte y seleccionar el sonido	55
Seleccionar los números de Performance	55
Editar los ajustes de una Interpretación (Performance).....	55
Realizar ajustes generales de una Interpretación	55
Editar los ajustes de efectos de una Interpretación.....	56
Editar los ajustes Part de una Interpretación (Part Setup).....	56
Editar los ajustes de efectos para cada parte de la interpretación (Performance Part Effect)....	58
Guardar una Interpretación	59
Funciones adecuadas para la edición de interpretaciones (Utilidad Performance)	59
Copiar parámetros Part o Effect (PERFORM PRM COPY).....	59
Inicializar los parámetros de una Interpretación (PERFORM INIT).....	60
Transmitir ajustes Performance para el conector MIDI OUT (XFER a MIDI).....	61
Recuperar los ajustes de fábrica (función FACTORY RESET).....	61
Usar la función Phrase/Arpeggio	62
Crear sus propias plantillas de arpegio (User Template).....	62
Usar la función Chord Memory.....	64
Crear una especie de acorde original (User Chord Set)	64
Añadir efectos	65
Activar/desactivar la función Effect (MASTER EFFECT SWITCH).....	65
Ruta de la señal de efectos	66
Realizar ajustes de efectos	67
Ajustar parámetros del Multi-efectos.....	68
Realizar ajustes del Chorus.....	86
Realizar ajustes de la Reverb	87
Ajustes comunes en todos los modos (System Function).....	88
Cómo realizar los ajustes System Function	88
Funciones de los parámetros de Sistema	89
Ajustes comunes a todo el sistema (GENERAL).....	89
Ajustes relacionados con los controladores (CONTROLLER)	89
Ajustes relacionados con MIDI (MIDI).....	90
Realizar ajustes de afinación para un Patch (PATCH SCALE)	91

Interpretar usando un dispositivo MIDI externo	92
Sobre el MIDI	92
Mensajes MIDI usados por la unidad RS-50	92
Usar la unidad RS-50 para interpretar usando un módulo MIDI externo	93
Conectar la unidad con módulos de sonido MIDI externos	93
Ajuste del canal de transmisión del teclado	94
Interpretar el generador de sonido externo de la unidad RS-50 desde un dispositivo MIDI externo	94
Conexión de un dispositivo MIDI externo	94
Ajuste del canal de recepción de Patches	95
Ajustar el interruptor de recepción de cambios de programa	95
Seleccionar sonidos de la unidad RS-50 desde un dispositivo MIDI externo	95
Usar un controlador MIDI externo para cambiar los sonidos de la unidad RS-50	96
Grabar en un secuenciador externo	96
Conexión a un secuenciador externo	96
Ajustes previos a la grabación	96
Grabación	97
Escucha de la interpretación grabada	97
Reproducción conjunta con una interpretación grabada	98
Transposición de reproducción de interpretaciones (Master Key Shift)	98
Realizar una copia de seguridad de todos los ajustes de la unidad RS-50 en su secuenciador MIDI externo	98
Usar la unidad RS-50 como un módulo de sonido compatible General MIDI/General MIDI 2	98
Reproducción de datos musicales General MIDI/General MIDI 2	98

Interpretar usando un ordenador	99
--	-----------

Apéndice **101**

Solución de Problemas	102
Mensajes de Error / Mensajes	105
Lista de Parámetros	106
Lista de Sonidos Originales	109
Lista de Patches	111
Lista de Kits de Ritmo	116
Lista de Interpretaciones	120
Lista de Guías de ritmo	120
Lista de plantillas de arpegio	120
Lista de estilos de arpegio	122
Lista de Kits Multi-acorde	122
Mapa de Implementación MIDI	124
Especificaciones	125
Índice	126

Características Principales

Una amplia gama de nuevos sonidos de alta calidad

Se ha prestado especial atención a la hora de diseñar los sonidos más importantes de un teclado para interpretaciones en directo, como piano, órgano, cuerdas, y metales. Además, se han incluido los sonidos más actuales. La unidad también es compatible con partituras General MIDI to General MIDI / General MIDI 2 con sonidos de alta calidad.

Edición de sonidos rápida y fácil

Para editar sonidos (Patches) de la unidad RS-50, simplemente elija entre la gran variedad de "sonidos" (sonidos instrumentales pre programados en la unidad) y edítelos. La edición es sencilla, permite ajustar el brillo del sonido (filtro), su ataque y atenuación, su modulación (LFO), y los efectos o superponer dos sonidos para crear un sonido de mayor riqueza.

Numerosas plantillas de frases/ arpeggios

Además de la función de arpeggio, el instrumento también incluye "Plantillas de frase" (Phrase Templates), que le permiten activar técnicas de interpretación orientadas hacia sonidos concretos, así como frases típicas simplemente pulsando una tecla -- grandes armas de producción musical.

Función Multi-chord Memory

La función Chord Memory le permite interpretar un acorde pulsando una tecla. Es posible registrar distintas especies de acorde a cada tecla, para recuperar múltiples acordes.

La unidad tiene registradas como Presets, varias progresiones de acordes típicos de canciones.

Compacto y fácil de llevar

La unidad RS-50 es compacta, ligera y fácil de llevar. Es un instrumento con grandes sonidos y una funcionalidad de nivel profesional, que usted podrá trasladar fácilmente de su habitación al estudio y al escenario.

Editor de sonido dedicado incluido

La unidad incluye el programa de edición de sonido dedicado "RS Editor" (versión para Mac y Windows versions en un CD-ROM híbrido), permitiéndole usar su ordenador para crear sonidos y realizar arreglos rápida y fácilmente.


Controlador D Beam

El **Controlador D Beam** le proporciona control sobre una gran variedad de efectos, simplemente moviendo su mano. En conjunción con el elemento visual, pueden resultar un elemento añadido muy impactante en una interpretación en directo.


Función Rhythm Guide

Como alternativa al metrónomo, la unidad permite usar patrones de ritmo más realistas que le permitiran disfrutar de mejores acompañamientos para sus interpretaciones.

General MIDI

General MIDI is a set of recommendations which seeks to provide a way to go beyond the limitations of proprietary designs, and standardize the MIDI capabilities of sound generating devices. Sound generating devices and music files that meet the General MIDI standard bear the General MIDI logo (). Music files bearing the General MIDI logo can be played back using any General MIDI sound generating unit to produce essentially the same musical performance.

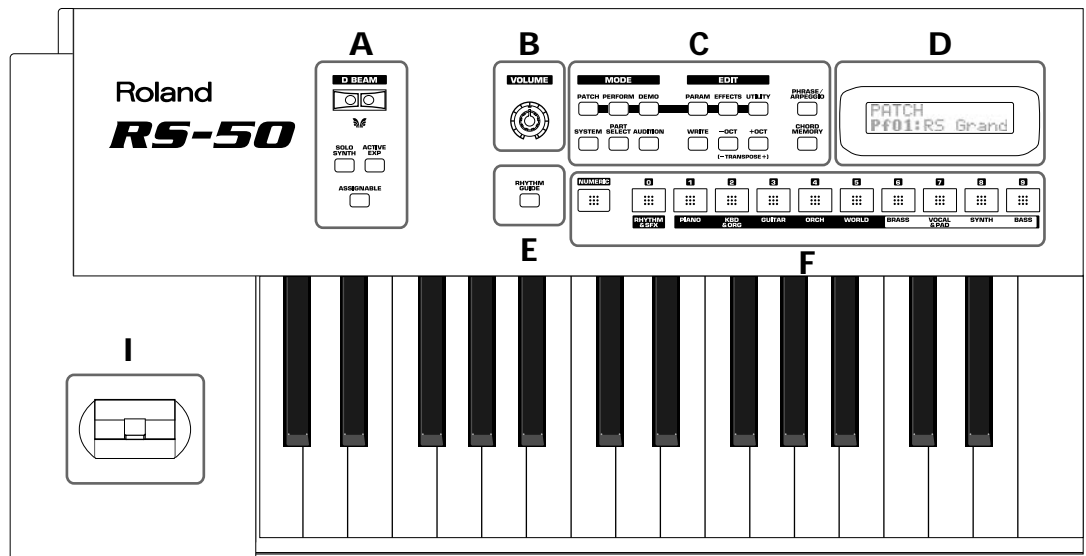
General MIDI 2

The upwardly compatible General MIDI 2 () recommendations pick up where the original General MIDI left off, offering enhanced expressive capabilities, and even greater compatibility. Issues that were not covered by the original General MIDI recommendations, such as how sounds are to be edited, and how effects should be handled, have now been precisely defined. Moreover, the available sounds have been expanded. General MIDI 2 compliant sound generators are capable of reliably playing back music files that carry either the General MIDI or General MIDI 2 logo.

In some cases, the conventional form of General MIDI, which does not include the new enhancements, is referred to as "General MIDI 1" as a way of distinguishing it from General MIDI 2.

Descripción del Panel

Panel Frontal



A

CONTROLADOR D BEAM

Permite aplicar gran variedad de efectos a patrones y patches, simplemente moviendo su mano (Pág. 31).

Botón [SOLO SYNTH] (Solo Synthesizer)

Permite generar pasajes de sonido que simulan una interpretación rápida del teclado.

Botón [ACTIVE EXPRESS] (Active Expression)

Le permite usar el controlador D Beam controller para controlar la característica Active Expression.

Botón [ASSIGNABLE]

Le permite asignar la función deseada al controlador D Beam (Pág. 33).

B

Conmutador [VOLUME]

Ajuste del volumen total de salida por los jacks OUTPUT y PHONES (Pág. 15).

C

Sección MODE

Botón [PATCH]

Selecciona el modo Patch en la unidad RS-50 (Pág. 42).

Botón [PERFORMANCE]

Selecciona el Modo de Interpretación de la unidad RS-50 (p. 42).

Botón [DEMO]

Accede a la función de reproducción de la Demo (p. 18).

Sección EDIT

Botón [PARAM] (Parámetro)

Este botón permite el acceso a los sonidos o a los ajustes de interpretación (parámetros). Los ajustes a los que da acceso dependerán del modo o estado seleccionado (Patch/Pattern/Song).

Botón [EFFECTS]

Este botón activa/desactiva efectos (reverb, chorus, MFX), y permite el acceso a ajustes relacionados con los efectos.

Botón [UTILITY]

En modo Patch/Pattern/Song, este botón permite el acceso a varias funciones de utilidades, como el copiado de datos o la inicialización de ajustes de generador de sonido.

Otros

Botón [SYSTEM]

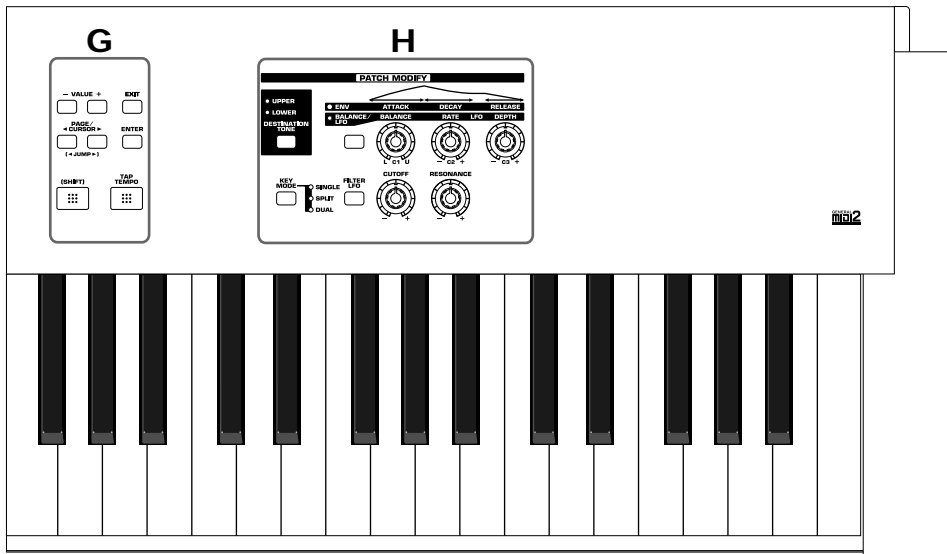
Este botón accede a los ajustes globales de la unidad RS-50, como la afinación, el contraste de la pantalla y la recepción de mensajes MIDI.

Botón [PART SELECT]

Cuando este botón está encendido, habilita el uso de los botones de acceso directo para seleccionar una parte a editar o a interpretar en el teclado (Pág. 43).

Botón [AUDITION]

Permite escuchar repetidamente una frase del Patch seleccionado. (Pág. 22).



Botón [WRITE]

Guarda ajustes Patch/performance o ajustes de sistema.

Botón [-/+OCT] (Octave Shift) / [-/+TRANSPOSE] (Transpose)

- /+OCT: Estos botones ajustan la afinación del teclado en pasos de octava (máximo +/-3 octavas) (Pág. 30).
- /+TRANSPOSE: Si pulsa cualquiera de estos botones, mientras mantiene pulsado [SHIFT] le permite realizar una transposición del teclado en pasos de semitono (-5+6) (Pág. 31).

Botón [PHRASE/ARPEGGIO]

Activa/desactiva la función Phrase/Arpeggio. Para realizar ajustes para la phrase/arpeggio, pulse este botón para que se encienda y luego pulse [PARAM] (Pág. 23).

Botón [CHORD MEMORY]

Activa/desactiva la función Chord Memory. Para realizar ajustes para la función Chord Memory, pulse este botón para que se encienda y luego pulse [PARAM] (Pág. 24).

D

PANTALLA

Muestra información sobre la operación que usted está realizando.

E

Botón [V-LINK]

Activa/desactiva V-LINK (Pág. 36).

F

Botón [NUMERIC]

Cuando este botón está encendido, los botones Direct Access funcionan como un teclado numérico. Esto le permite introducir directamente o especificar un valor numérico para el icono en pantalla (Número de Patch o parámetro).

[0]–[9] (Botones DIRECT ACCESS)

En modo Patch, use estos botones para cambiar entre las categorías de sonido impresas en el panel (Pág. 20). En modo Pattern mode use estos botones para seleccionar directamente un patrón para su interpretación especificando el dígito inferior del número de patrón (Pág. 55). Sin embargo, si los botones [NUMERIC], [PART SELECT], o [TRACK MUTE] están encendidos, los botones [0]–[9] cambiarán a la función correspondiente.

G

Botones [VALUE +/-]

Use estos botones para cambiar el número de un icono (Patch, patrón, varios parámetros, etc.) en la pantalla, o para aumentar o disminuir un valor. Mientras mantenga pulsados en primer lugar estos botones y luego pulse el otro botón, el valor cambiará a mayor velocidad. Si mantiene pulsado [SHIFT] mientras use estos botones, el valor cambiará en pasos mayores.

Descripción del Panel

Botones PAGE/CURSOR [◀]/[▶] / JUMP [◀]/[▶]

PAGE/CURSOR: Use estos botones para mover entre páginas o el cursor (Pág. 42).

JUMP: En páginas agrupadas, es posible mantener pulsado [SHIFT] y usar este botón para desplazarse entre grupos (Pág. 42).

Mientras mantenga pulsado uno de estos botones y pulse el otro, la página o el cursor se desplazará a mayor velocidad.

Botón [EXIT]

Pulse este botón para volver a la pantalla principal de un modo, o para cancelar la operación en curso.

Botón [ENTER]

Use este botón para finalizar un valor o para ejecutar una operación.

Botón [SHIFT]

Manteniendo pulsado este botón y pulsando otro botón, podrá acceder a una función secundaria e este botón (función impresa debajo del botón entre corchetes).

Botón [TAP TEMPO]

Ajusta el tempo según la velocidad con que pulse consecutivamente este botón. También es posible usar el valor VALUE [-]/[+] para ajustar el tempo si lo desea (Pág. 37).

H

Sección PATCH MODIFY

Botón [DESTINATION TONE]

Selecciona UPPER o LOWER como el sonido a editar.

Botón Patch Modify select

Selecciona si los tres conmutadores situados a la derecha editarán el envelope o el balance y LFO.

• Si selecciona Envelope ([ENV] encendido)

Conmutador [ATTACK]

Ajusta la velocidad de ataque del sonido (Pág. 28).

Conmutador [DECAY]

Ajusta la velocidad de atenuación del sonido mientras usted continua pulsando la tecla (Pág. 28).

Conmutador [RELEASE]

Ajusta la duración después de que usted retire el dedo de la tecla (Pág. 28).

• Si selecciona balance/LFO ([BALANCE/LFO] indicador encendido)

Conmutador [BALANCE]

Ajusta el equilibrio de volumen inferior: LOWER y superior: UPPER (Pág. 26).

Conmutador [LFO RATE]

Ajusta el rango del efecto LFO, como el vibrato (Pág. 27).

Conmutador [LFO DEPTH]

Ajusta la profundidad del efecto LFO, como vibrato (Pág. 27).

Botón [KEY MODE]

Cambia los modos del teclado (Pág. 44).

[FILTER LFO] button

Botón [FILTER LFO]

Determina si LFO cambiará el filtro de la frecuencia de corte (ON), o la afinación (OFF) (Pág. 27).

Conmutador [CUTOFF]

Cambia el valor de la frecuencia de corte del sonido (Pág. 29).

Conmutador [RESONANCE]

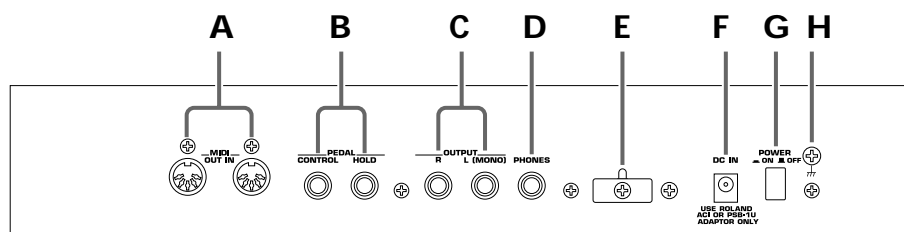
Cambia el valor de la resonancia del sonido (Pág. 29).

I

Palanca Pitch bend/Modulation

Le permite controlar la afinación o aplicar vibrato. (Pág. 29).

Panel posterior



A Conectores MIDI (IN, OUT)

Estos conectores pueden conectarse con otros dispositivos MIDI para recibir y transmitir mensajes MIDI (Pág. 92). Utilice cables MIDIU (de venta por separado, para realizar las conexiones).

IN: Los mensajes MIDI de un dispositivo externo se reciben en este conector.

OUT: Los mensajes MIDI se transmiten desde este conector a un dispositivo externo.

B Jacks PEDAL

CONTROL:

Un pedal de expresión opcional (como el pedal EV-5), pedal de disparo (opcional DP-2 o DP-6), o pedalera (opcional BOSS FS-5U) puede conectarse a este jack. (Pág. 14).

HOLD:

An optional pedal switch (como el pedal DP-2 o DP-6) o la pedalera de control (opcional BOSS FS-5U) puede conectarse a este jack para usarse como pedal de sustain (Pág. 14).

MEMO

Si está usando el pedal DP-8, ajuste su interruptor de función en la posición "Switch".

C Jacks OUTPUT

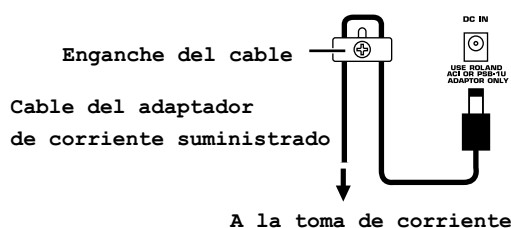
Estos jacks realizan la salida de señales de audio estéreo (L/R) a su amplificador. Para una salida monofónica, utilice el jack L.

D Jack PHONES

Este jack permite la conexión de auriculares (de venta por separado) (Pág. 14).

E Enganche para el cable

Para evitar la pérdida inesperada de corriente en su unidad (en caso de una desconexión accidental del cable), y evitar aplicar un estrés inadecuado al jack DC IN, utilice el enganche para sujetar el cable de corriente tal como se muestra en la figura.



F Jack DC IN

Conecte aquí el adaptador AC (Pág. 14).

Asegúrese de usar solo el adaptador de corriente suministrado.

G Interruptor POWER

Este interruptor enciende/apaga la unidad (Pág. 15).

H Toma de Tierra

En algunos casos, según el entorno en que la unidad esté instalada, la superficie del panel puede tener un tacto granuloso o tosco. Esto se debe a una carga eléctrica infinitesimal totalmente inofensiva. Sin embargo, si esto le supone un problema, conecte la terminal de la toma de tierra (ver figura) a una toma de masa externa. Cuando la unidad tenga masa, puede producirse un ligero zumbido, según las características de su instalación. Si no está seguro del método de conexión, contacte con el Servicio Técnico Roland más próximo, o con un Distribuidor autorizado Roland, de los que aparecen en la página "Información".

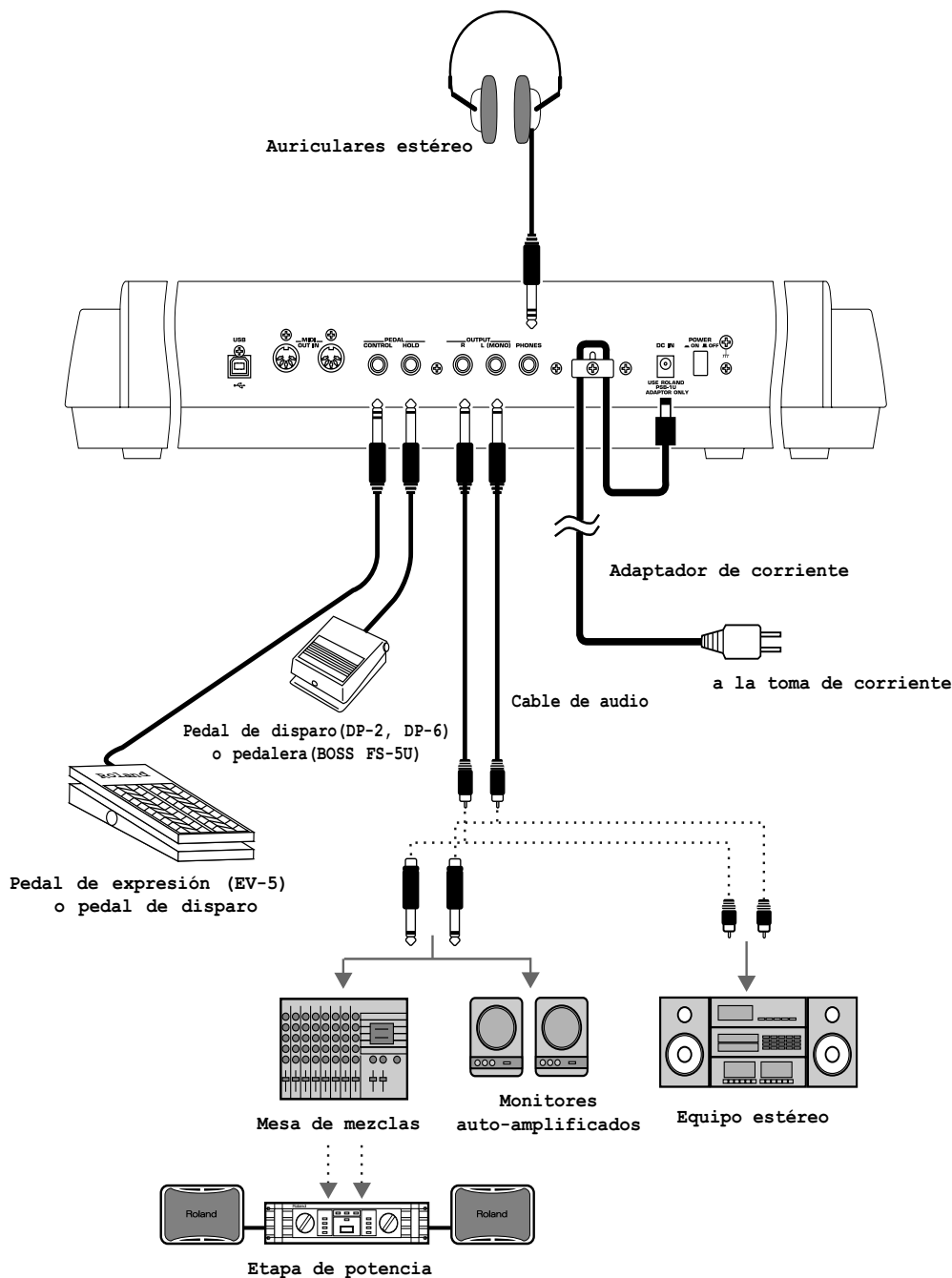
Lugares inadecuados para la conexión de la toma de tierra.

- Tuberías de agua (pueden provocar shock eléctrico)
- Tuberías de gas (pueden provocar fuego o explosiones)
- Línea telefónica o pararrayos (puede resultar peligroso en caso de tormenta eléctrica)

Realizar preparativos

Conectar la unidad RS-50 con dispositivos externos

La unidad RS-50 no incluye amplificador ni altavoces. Para escuchar sonido, necesitará conectarla a un sistema de monitoraje autoamplificado, a una mesa de mezclas conectada a unos altavoces, a un sistema estéreo, o a unos auriculares. Conecte la unidad RS-50 del siguiente modo cuando la use como dispositivo independiente.



NOTE

- Para evitar un mal funcionamiento y/o daños en los altavoces u otros dispositivos, siempre baje el volumen y apague todos los dispositivos antes de realizar cualquier conexión.
- Para evitar la pérdida inesperada de alimentación en su unidad (en caso de una desconexión accidental), y para evitar que el jack del adaptador de corriente sufra un estrés innecesario, fije el cable de alimentación mediante el enganche tal como se muestra en la figura.
- Use sólo el pedal de expresión especificado (EV-5; de venta por separado). Conectando cualquier otro pedal de expresión, se arriesga a causar un mal funcionamiento y/o daños a la unidad.
- Los cables de audio, cables MIDI y los auriculares estéreo no están incluidos con la unidad. Necesitará adquirirlos.

MEMO

- Para sacar el máximo rendimiento de la unidad RS-50, recomendamos usar un amplificador o un sistema de altavoces estéreo. (Si usa un sistema mono, asegúrese de conectar la unidad mediante el jack OUTPUT L/MONO).
- El jack CONTROL PEDAL puede usarse también para conectar pedales de disparo.

1. Antes de iniciar el procedimiento de conexión, asegúrese de que todos los dispositivos estén apagados.
2. Conecte el adaptador de corriente suministrado a la unidad RS-50. Luego conecte el otro extremo a la toma de corriente.

3. Conecte la unidad RS-50 y los dispositivos externos como se muestra en la figura.

Use cables de audio para conectar equipos de audio como un amplificador o altavoces. Si está usando auriculares, conéctelos en el jack PHONES. Conecte los pedales de disparo o de expresión según convenga.

Si desea más información acerca del procedimiento de conexión de otros dispositivos, consulte: :

Uso de la unidad RS-50 para reproducir un módulo de sonido MIDI externo (Pág. 93)

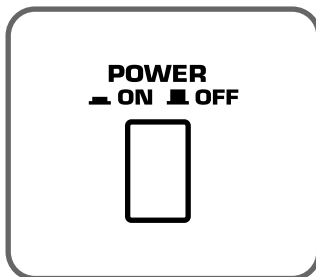
Reproducir el generador de sonido externo de la unidad RS-50 desde un dispositivo MIDI externo (Pág. 94)

Grabación a un secuenciador externo (Pág. 96)

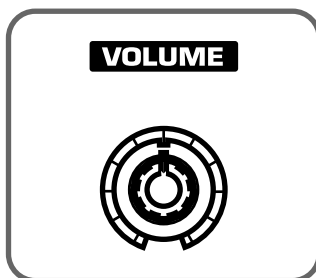
Encendido/apagado de la unidad

Encendido de la unidad

1. Antes de encender la unidad RS-50, compruebe los siguientes puntos:
 - Están conectados correctamente todos los dispositivos?
 - Están bajados al mínimo los controles de volumen de la unidad RS-50 y de cualquier otro equipo conectado a esta?
 - Está conectado correctamente el adaptador de corriente a la unidad RS-50?
2. Para encender la unidad, pulse el interruptor de encendido en el panel posterior de la unidad RS-50.



3. Encienda los dispositivos de audio conectados.
4. Interprete en el teclado de la unidad RS-50 y aumente gradualmente los controles de volumen de la unidad RS-50, o los dispositivos de audio conectados a un nivel adecuado.



NOTE

Una vez las conexiones se han completado (Pág. 14), encienda los dispositivos en el orden especificado. Encendiendo los dispositivos en el orden equivocado, se arriesga a causar un mal funcionamiento y/o daños en altavoces y otros dispositivos.

NOTE

Esta unidad está equipada con un circuito de protección. Es necesario un breve intervalo de tiempo (unos segundos) después del encendido, para que la unidad esté totalmente operativa.

NOTE

Suba el volumen de la unidad RS-50 cuidadosamente. Un volumen excesivo puede causar daños a su oído, a los dispositivos de audio conectados, y molestar a los vecinos.

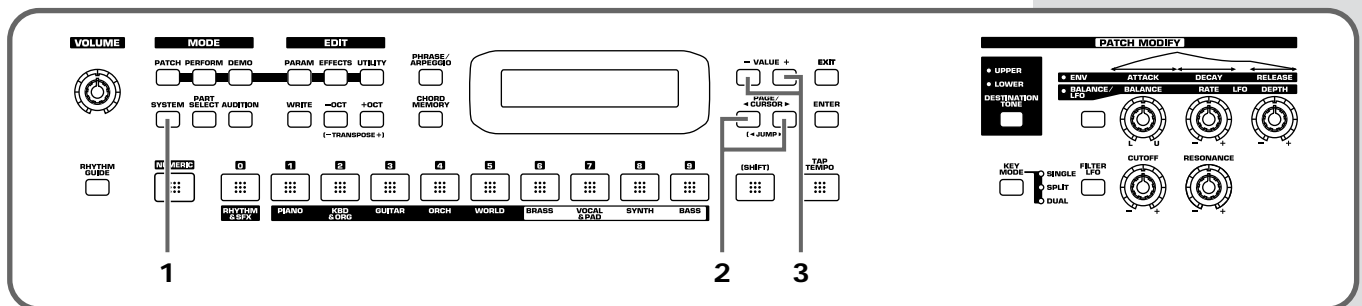
Realizar preparativos

Apagado de la unidad

1. Antes de apagar la unidad, asegúrese de los siguientes puntos:
 - Están los controles de volumen de la unidad RS-50 y del resto de dispositivos, en su nivel mínimo?
 - Ha guardado los sonidos u otros datos que haya creado? (Pág. 48, Pág. 53, Pág. 59).
2. Apague todos los dispositivos de audio conectados.
3. Apague la unidad RS-50.

Ajuste del contraste de la pantalla (LCD CONTRAST)

Los caracteres en la pantalla pueden resultar difíciles de distinguir inmediatamente después del encendido de la unidad, o después de un uso prolongado; Esto puede ser debido a la ubicación de la pantalla. Los pasos siguientes le permitirán ajustar el contraste de la pantalla.



1. Pulse [SYSTEM] para que se encienda.
2. Use PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para seleccionar "LCD Contrast".

```
SYSTEM GENERAL
LCD Contrast: 5
```

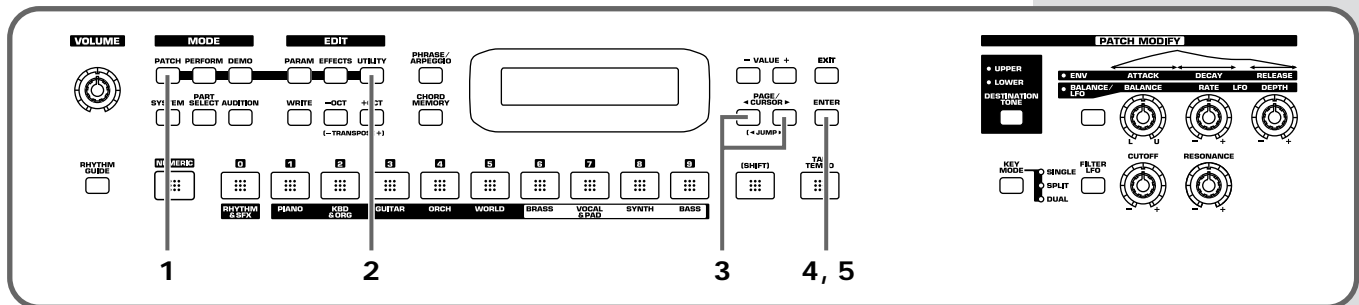
3. Use VALUE [-]/[+] para ajustar el valor (1-10).

MEMO

El ajuste de la pantalla LCD CONTRAST se almacena automáticamente, y se conserva incluso al apagar la unidad.

Recuperar los valores de fábrica (Función Factory Reset)

Esta operación restablece todos los datos de la unidad RS-50 a sus valores originales de fábrica (**Factory Reset**).



NOTE

Asegúrese de no apagar la unidad mientras esté realizando la operación Factory Reset. Apagar la unidad o interrumpir la operación mientras se estén escribiendo datos en la memoria, puede corromper los datos internos de la unidad.

1. Pulse [PATCH] para que esta se encienda y la unidad entre en modo Patch.
2. Pulse [UTILITY] para que se encienda.
3. Use PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para seleccionar "5:FACTORY RESET".

```
UTILIMENU [ENTR]
5:FACTORY RESET
```

4. Pulse [ENTER].

```
FACTORY RESET! [ENTR]
Are you sure?
```

5. Pulse [ENTER] una vez más para ejecutar la operación Factory Reset.

Cuando la pantalla indique "COMPLETED", la operación Factory Reset se habrá completado.

NOTE

Si hay datos importantes que usted ha creado, almacenados en la memoria interna de la unidad RS-50, sea consciente que estos datos se perderán cuando realice la operación Factory Reset. Si desea conservar los datos existentes, guárdelos en un secuenciador externo (Pág. 98).

MEMO

Pulse [EXIT] para cancelar la operación Factory Reset.

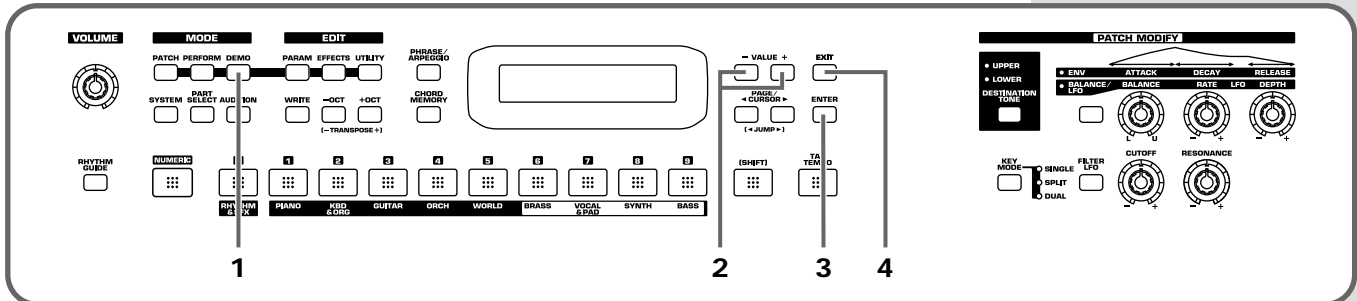
MEMO

Es posible realizar la operación Factory Reset, en modo Patch, desde las funciones Utility del modo Pattern o del modo Song (Pág. 61).

Escuchar las canciones de demostración

La unidad RS-50 contiene canciones de demostración.

Esta sección explica el procedimiento para escuchar las canciones de demostración y experimentar los fantásticos sonidos y efectos de la unidad RS-50.



1. Pulse [DEMO].



2. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar la canción que desee escuchar.
Si desea escuchar todas las canciones en orden, seleccione "All Songs".
3. Pulse [ENTER] para iniciar la reproducción de la Canción Demostración.
La canción seleccionada se reproducirá repetidamente.
Cuando seleccione "All Songs", se reproducirá repetidamente la selección completa de canciones.
4. Pulse [EXIT] para detener la reproducción.
Para que el teclado vuelva al modo performance, pulse [EXIT] una vez más o pulse [DEMO] una vez más para que el indicador se apague.

NOTE

Durante la reproducción de las canciones demostración, interpretar en el teclado no producirá sonido.

NOTE

- Los cambios que haya realizado en los ajustes y no haya guardado, se perderán cuando inicie la función Demo Play. Ejecute el procedimiento Write para guardar los datos antes de escuchar las canciones demostración (Pág. 48, Pág. 53, Pág. 59).
- Todos los derechos reservados. El uso no autorizado de este material con fines que no sean privados es una violación de la ley.
- Ningún dato de interpretación musical saldrá por la salida MIDI OUT.

Lista de canciones demostración

La unidad RS-50 incluye 3 canciones de demostración.

"T"

© Roland Corporation

Short, sweet

© Roland Corporation

Catch Me

© Roland Corporation

Inicio Rápido

Prueba de sonidos

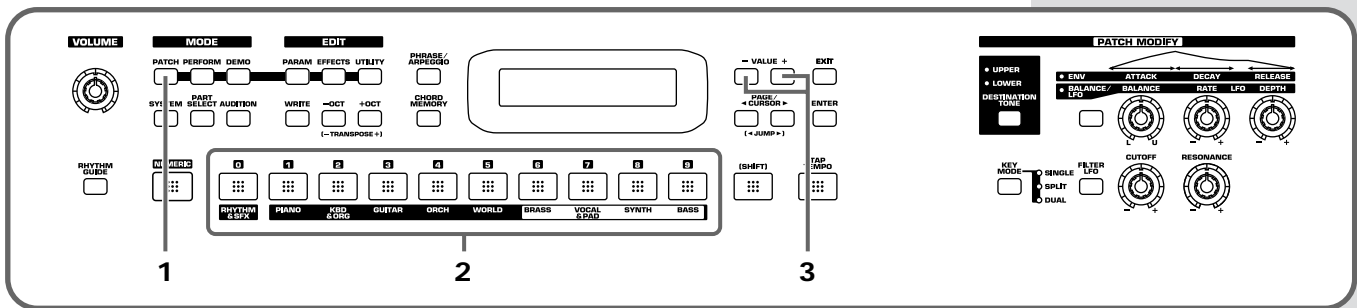
Seleccionar un Patch

En la unidad RS-50, los sonidos que utilice para la interpretación normal se denominan **Patches**. Un Patch es comparable a un instrumento interpretado por un miembro de una orquesta. Cada Patch consiste en dos sonidos: “**upper tone**” y “**lower tone**”. Es posible asignar ambos sonidos a su propia región en el teclado (Pág. 44), y realizar ajustes independientes para cada sonido (Pág. 46).

■ Seleccionar Patches por categorías

La unidad RS-50 le permite seleccionar rápidamente y recuperar un Patch especificando el tipo de Patch. Todos los Patches están organizados en diez grupos.

Botón	Grupo	Categoría	Contenido
[1]	PIANO (Pf)	PNO AC.PIANO	Piano acústico
		EP EL.PIANO	Piano eléctrico
[2]	KBD & ORGAN (Ky)	KEY KEYBOARDS	Otros teclados (Clav, Harpsichord, etc.)
		BEL BELL	Campana, Pad campana
		MLT Mallet	Mazo
		ORG ORGAN	Órgano eléctrico y de iglesia
		ACD ACCORDION	Acordeón
		HRM HARMONICA	Armónica, Calvicordio de Blues
[3]	GUITAR (Gt)	AGT AC.GUITAR	Guitarra acústica
		EGT EL.GUITAR	Guitarra eléctrica
		DGT DIST.GUITAR	Guitarra distorsionada
[4]	ORCH (Oc)	STR STRINGS	Cuerdas
		ORC ORCHESTRA	Conjunto de orquesta
		HIT HIT&STAB	Golpe orquestal
		WND WIND	Viados (Oboe, Clarinete, etc.)
		FLT FLUTE	Flauta, Piccolo
[5]	WORLD (Wr)	PLK PLUCKED	Percusión (clavicordio, etc.)
		ETH ETHNIC	Étnicos variados
		FRT FRETTEd	Instrumentos con trastes (Mandolina, etc.)
[6]	BRASS (Br)	BRS AC.BRASS	Metales acústicos
		SBR SYNTH.BRASS	Metales sintetizados
		SAX SAX	Saxofón
[7]	VOCAL & PAD (Vo)	BPD BRIGHT PAD	Sintetizador de Pads brillante
		SPD SOFT PAD	Sintetizador de Pads suave
		VOX VOX	Vox, Coro
[8]	SYNTH (Sy)	HLD HARD LEAD	Sintetizador solista intenso
		SLD SOFT LEAD	Sintetizador solista suave
		TEK TECHNO SYNTH	Sintetizador Techno
		PLS PULSATING	Sintetizador de pulsación
		FX SYNTH FX	Efectos de Sintetizador (ruidos, etc)
		SYN OTHER SYNTH	Sintetizador polifónico
[9]	BASS (Bs)	BS BASS	Metales acústicos y eléctricos
		SBS SYNTH.BASS	Bajo sintetizados
[0]	RHYTHM & SFX (Rh)	DRM DRUMS	Kit de ritmo
		PRC PERCUSSION	Percusión
		SFX SOUND FX	Efectos de sonido
		BTS BEAT&GROOVE	Beat y Groove
		CMB COMBINATION	Otros Patches



1. Pulse [PATCH] para que se encienda y la unidad entre en modo Patch.
2. Use [0]–[9] para especificar la categoría del Patch que desee seleccionar.
3. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar sonidos dentro del grupo de la categoría.

Seleccionar sonidos por categorías

En modo Patch, los botones Direct Access [0]–[9] actúan como **botones de selección de categorías**. Debido a que la unidad retendrá en memoria los Patches que usted selecciona para [0]–[9] (cada categoría) incluso al apagar la unidad, es posible seleccionar diez Patches favoritos del panel y recuperarlos instantáneamente, simplemente pulsando [0]–[9].

MEMO

Los Kits de ritmo están incluidos en [0] (Pág. 22).

MEMO

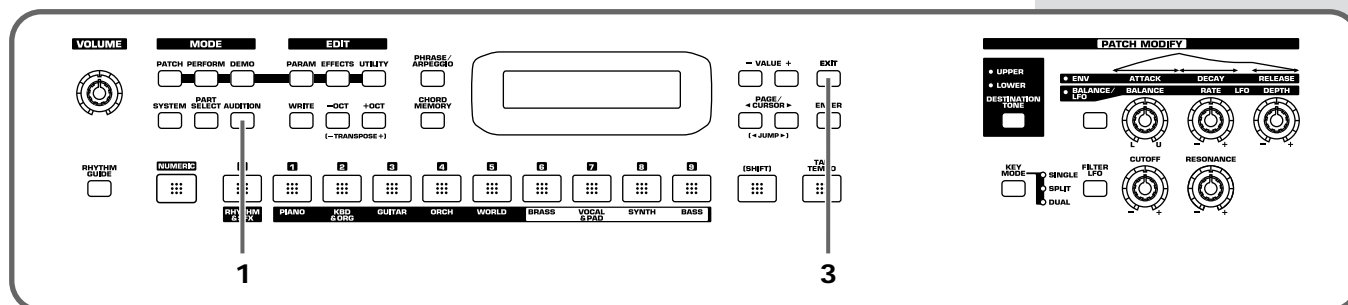
Es posible activar el teclado [NUMERIC] y usar las teclas numéricas [0]–[9] para introducir un número de Patch directamente. Pulse [ENTER] para seleccionar el número (Pág. 43).



Lista de Patches (Pág. 111).

■ Seleccionar Patches mientras escucha frases (Función Patch Audition)

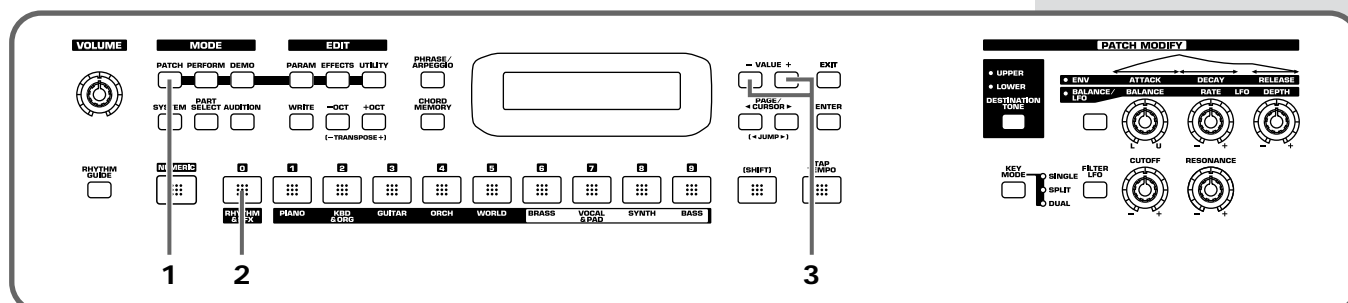
Sin interpretar en el teclado, es posible escuchar los sonidos usando frases que han sido preprogramadas para ser adecuadas para adaptarse a cada Patch.



1. Pulse [AUDITION].
El Patch seleccionado empezará a sonar.
2. Seleccione Patches como se describe en **Seleccionar Patches por categorías** (Pág. 20).
3. Pulse [AUDITION] una vez más o pulse [EXIT] para detener la escucha del Patch.

Seleccionar un Kit de Ritmo

La unidad RS-50 proporciona kits de ritmo que le permiten interpretar diferentes instrumentos de percusión o efectos especiales desde cada tecla.



1. Pulse [PATCH] para que se encienda y la unidad entre en modo Patch.
2. Pulse [0] para seleccionar "RHYTHM & SFX".
3. Use VALUE [-]/[+] para cambiar entre Kits de Ritmo.

Existen Patches a parte de los Kits de Ritmo en el grupo de la categoría Rhythm & SFX. Los Kits de Ritmo incluyen las palabras: "KIT" o "MENU" en sus nombres.

MEMO

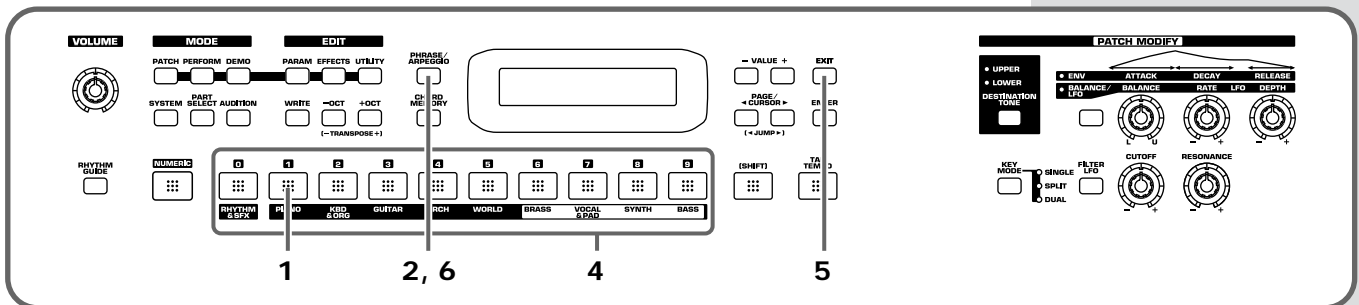
Con el botón [0] pulsado, es posible activar [NUMERIC] y usar los botones [0]-[9] para introducir directamente un Kit de Ritmo. Pulse [ENTER] para finalizar el número (Pág. 43).



Lista de Kits de Ritmo (Pág. 116).

Interpretar Arpeggios (Función Phrase/Arpeggio)

Un arpeggio es un "acorde roto" en que cada nota aparece por separado. La función **Phrase/Arpeggio** le permite producir un arpeggio simplemente manteniendo pulsado un acorde. Este es un método adecuado para introducir una interpretación en Quick Sequencer. Gracias a que la unidad RS-50 incluye plantillas de arpeggio (**arpeggio templates**) utilizables en los diversos sonidos que usted seleccione, es posible generar los arpeggios adecuados de forma inmediata. También es posible seleccionar una Plantilla de frase (**Phrase Template**) que le permitirá interpretar el arpeggio simplemente pulsando una tecla, sin pulsar un acorde (Pág. 62).



1. En modo Patch, pulse [1] para seleccionar sonidos de piano.
2. Pulse [PHRASE/ARPEGGIO] para que este se encienda.
3. Interprete en el teclado.

El instrumento interpretará el arpeggio según las notas que usted haya elegido.

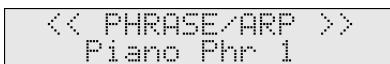
■ Cambiar el modo de reproducción de un arpeggio

A continuación, intente cambiar el modo en que sonarán los arpeggios.

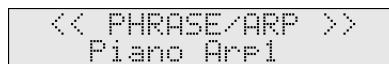
Los ajustes que especifican cómo sonarán los arpeggios se denominan: **templates**.

Cambiando entre Templates (plantillas), es posible cambiar el sonido de los arpeggios.

4. Pulse [0]-[9].



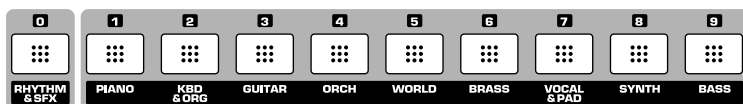
Interpretar una frase pulsando una tecla.



Interpretar un arpeggio pulsando un acorde.

Cambia a una plantilla de arpeggio adecuada para el sonido seleccionado.

Pulsar [0] seleccionará la plantilla de usuario.



Plantillas de Usuario (User templates)

Plantillas de Fábrica (Preset templates) (Arpeggio/ Frase)



Plantillas de Usuario (Pág. 24)



Lista de Plantillas de Arpeggio (Pág. 120).

Prueba de sonidos

5. Cuando pulse [EXIT], la función Arpeggio se mantendrá activada y la unidad volverá a la pantalla anterior.

Si desea seleccionar una plantilla de arpeggio una vez más, pulse [PHRASE/ARPEGGIO] para que este se se apague, y luego pulse [PHRASE/ARPEGGIO] una vez más para que se encienda.

El plantilla de arpeggio seleccionada se mantiene en la memoria incluso cuando la unidad está apagada.

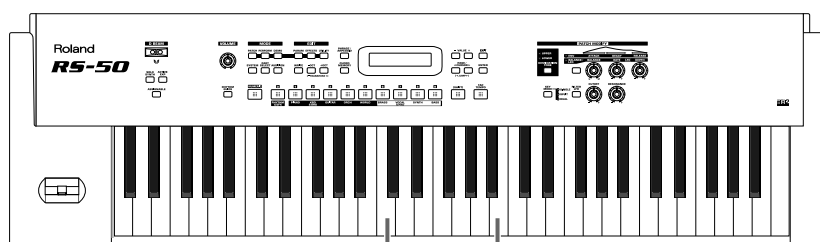
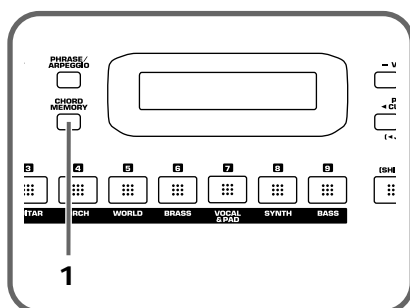
6. Para finalizar la interpretación de arpeggios, pulse [PHRASE/ARPEGGIO] una vez más y el indicador se apagará.

User Template

La plantilla “**User Template**” le permite ajustar los diversos parámetros de plantillas de arpeggio a su gusto. La unidad RS-50 permite almacenar ocho plantillas distintas. Manteniendo pulsado [0], use VALUE [-]/[+] para seleccionar el resto de plantillas de usuario que usted haya creado. Para más información sobre cómo realizar plantillas de usuario, consulte **Crear sus propias plantillas de arpeggio** (User Templates). (Pág. 62).

Interpretar un acorde pulsando un botón (Función Multi-chord Memory)

Chord Memory es una función que le permite interpretar un acorde simplemente pulsando una tecla en la que la especie del acorde (Chord Form) haya sido registrada. En la unidad RS-50 es posible registrar diversas especies de acorde a cada tecla y guardarlas como kits (**multi-chord memory**) para recuperarlos cuando desee. Usar progresiones típicas de acordes como kits de acordes de usuario es un método apropiado para obtener resultados inmediatos como al introducir música en el secuenciador externo.



Twelve chord forms have been assigned □ from C to B.

1. Pulse [CHORD MEMORY] para que este se encienda.

```
<< CHORD MEMORY >>  
Pof 1
```

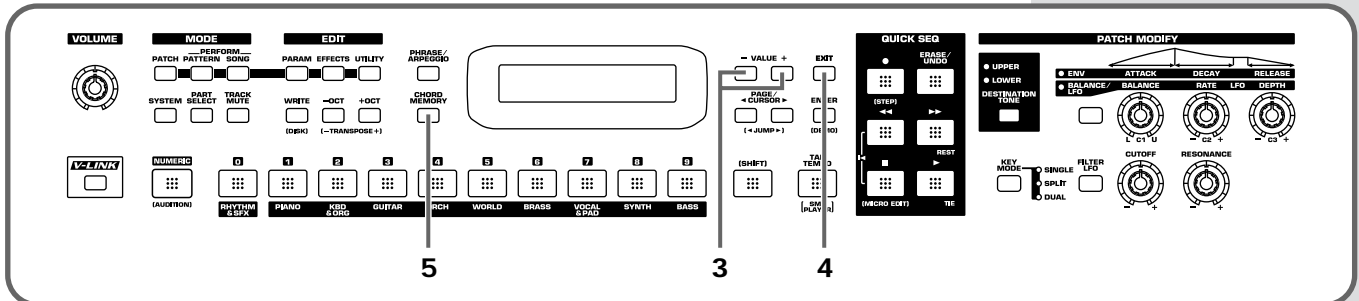
La función Chord Memory function se activará, y el nombre del Kit de acordes aparecerá en pantalla.

2. Interprete en el teclado.

El acorde de la estructura especificada sonará según el nombre de la nota de la tecla que pulsó.

■ Cambiar entre especies o kits de acordes

Intente cambiar entre especies o Kits de acordes.



3. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar un Kit de acordes.

El kit de acordes de usuario (user chord set) aparecerá después de los Kits de acordes de fábrica (preset chord sets).

4. Cuando pulse [EXIT], la función Multi-chord Memory permanecerá activada y la unidad volverá a la pantalla anterior.

Si quiere seleccionar un kit de acordes una vez más, pulse [CHORD MEMORY] para que este se apague y luego pulse [CHORD MEMORY] una vez más para que se encienda. El kit de acorde seleccionado permanecerá en la memoria incluso al apagar la unidad.

5. Para desactivar la función Multi-chord Memory function, pulse [CHORD MEMORY] una vez más para que el indicador se apague.



Lista de Kits Multi-Chord (Pág. 122).

Es posible crear sus propios kits de acordes, guardando acordes que usted haya creado. Para más información, consulte “**Crear un kit de**

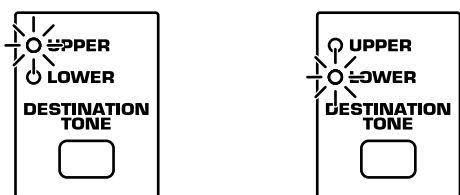
Aplicar varios efectos al sonido

Cambiar el sonido mediante los conmutadores (Patch Modify)

Es posible cambiar el sonido a tiempo real, usando los cinco conmutadores del panel. En la unidad RS-50, cada patch consiste en dos sonidos. **Upper tone** y **Lower tone** (Pág. 40). La forma en que sonarán los sonidos (Single/Split/Dual) se guarda en cada Patch. Es posible cambiar este ajuste mediante [KEY MODE] (Pág. 44).

■ Seleccionar el sonido que desee modificar (DESTINATION TONE)

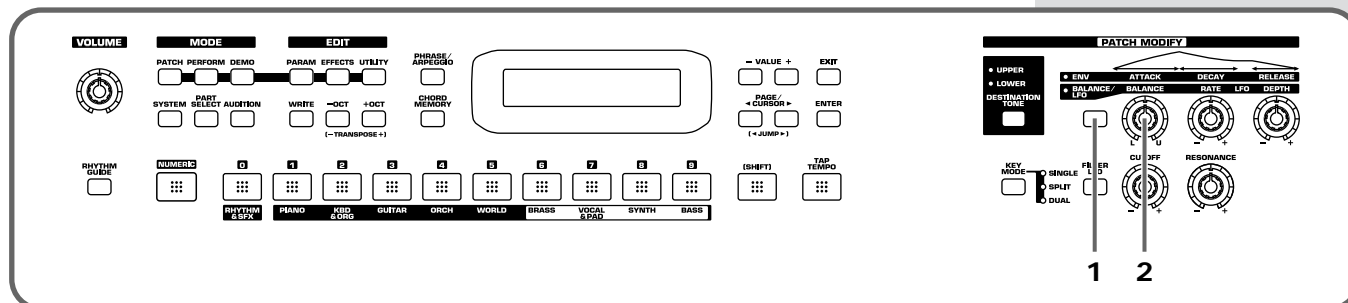
Use el botón [DESTINATION TONE] para especificar si modificará el sonido Upper o Lower.



- UPPER encendido: Sólo se modificará el sonido Upper.
- LOWER encendido: Sólo se modificará el sonido Lower.
- Ambos encendidos: Se modificarán ambos sonidos Upper y Lower.

■ Ajuste del equilibrio de volumen entre 2 sonidos

Es posible usar un conmutador para controlar el equilibrio de volumen entre el sonido Upper y el sonido Lower.



1. Pulse el botón Patch modify select para que [BALANCE/LFO] se encienda.
2. Gire el conmutador [BALANCE].

Girar este conmutador a la derecha aumenta el volumen del sonido Upper; Girarlo hacia la izquierda aumenta el volumen del sonido Lower.

MEMO

El ajuste Patch Modify aplica modificaciones +/- relativas a los ajustes del sonido original. Según el sonido que seleccione, los cambios en el sonido pueden resultar inapreciables.

MEMO

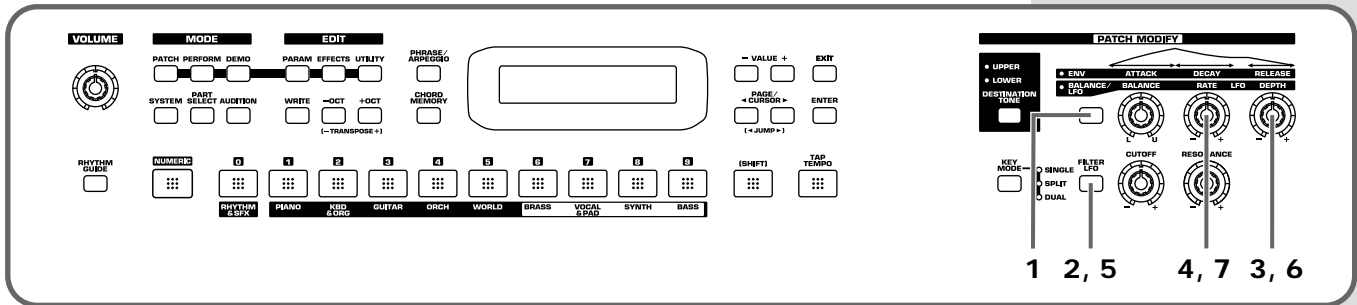
Para un Kit de Ritmo, la función, Patch Modify afecta globalmente al Kit.

MEMO

No es posible cambiar el equilibrio de volumen de los Kits de ritmo.

■ Efectos de Vibrato y Wah (LFO)

El LFO, abreviación de “Oscilador de bajas frecuencias” (low frequency oscillator), realiza cambios en el sonido de forma periódica. Cambiar la afinación mediante el LFO produce un “efecto de vibrato”, y cambiar la frecuencia de corte del filtro mediante el LFO obtendrá el “efecto wah”.



1. Pulse el botón Patch modify select para que [BALANCE/LFO] se encienda.
2. Asegúrese de que [FILTER LFO] está desactivado (apagado).
Cuando [FILTER LFO] está off, los dos conmutadores LFO ajustarán el efecto vibrato.
3. Gire el conmutador [LFO DEPTH].
Si gira este conmutador hacia la derecha (en el sentido de las agujas del reloj) aumentará la profundidad de las ondulaciones del sonido; Si gira el conmutador hacia la izquierda (en sentido contrario a las agujas del reloj), la ondulación se suavizará y se hará menos profunda.
4. Gire el conmutador [LFO RATE].
Girar este conmutador hacia la derecha (en el sentido de las agujas del reloj) aumenta la velocidad del sonido ondulatorio; girarlo hacia la izquierda (en el sentido contrario a las agujas del reloj) disminuye la ondulación..
5. Pulse [FILTER LFO] para que este se encienda.
Cuando [FILTER LFO] esté encendido, ambos conmutadores LFO ajustarán el efecto Wah.
6. Gire el conmutador [LFO DEPTH].
Girar este conmutador hacia la derecha (en el sentido de las agujas del reloj) aumenta la profundidad del sonido ondulatorio; girarlo hacia la izquierda (en el sentido contrario a las agujas del reloj) la ondulación se suavizará y se hará menos profunda.
7. Gire el conmutador [LFO RATE].
Girar este conmutador hacia la derecha (en el sentido de las agujas del reloj) aumenta la velocidad del sonido ondulatorio, y girarlo hacia la izquierda (en el sentido contrario a las agujas del reloj) ralentiza la ondulación.

MEMO

Si está activado (encendido), pulse [FILTER LFO] una vez más para que se apague.

MEMO

[FILTER LFO] no tiene ningún efecto en un Kit de ritmo.

Aplicar varios efectos al sonido

■ Cambiar el volumen del sonido (ENVELOPE)

El volumen seguirá cambiando desde el momento en que usted pulse una tecla hasta que la suelta.

A: Tiempo desde que pulsa el teclado hasta que se alcanza el máximo cambio tonal.

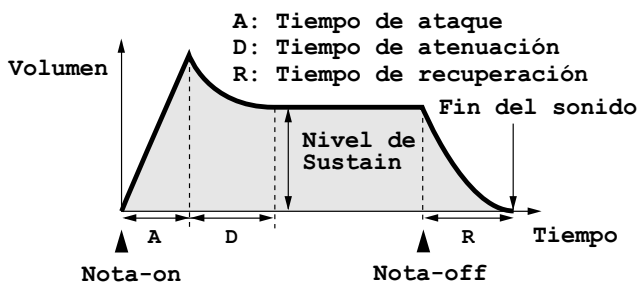
D: Tiempo desde que alcanza el máximo cambio tonal hasta que alcanza el nivel de sustain.

S: Nivel de Sustain: Volumen que se mantendrá mientras pulse la tecla.

R: Tiempo desde que suelta el teclado hasta que el sonido desaparece.

Use los conmutadores ENVELOPE 3 para cambiar los tiempos A, D, y R.

* Cada sonido tiene su propio nivel de Sustain, que no puede modificarse.



MEMO

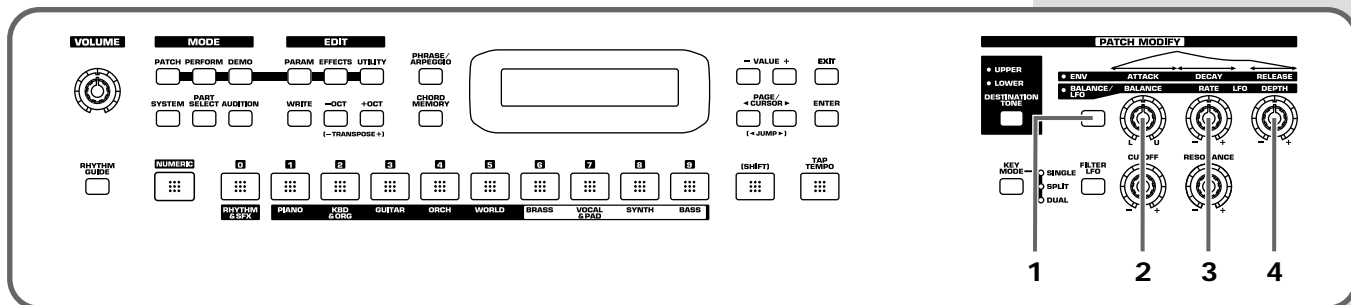
El Envelope es la curva que muestra el cambio de volumen de un

instrumento desde la nota inicial hasta el final. Cada instrumento musical tiene un tipo distinto de

Envelope, pero esto puede cambiar según el tipo de interpretación, y constituye un factor importante en el

carácter del sonido. Por ejemplo, al soplar fuerte una trompeta, produce un

sonido cortante con un ataque rápido, en cambio al soplar suave produce un tono más suave y apagado.



1. Pulse el botón Patch modify select button para que [ENV] se encienda.

2. Gire el conmutador [ATTACK].

Girar este conmutador hacia la derecha (en el sentido de las agujas del reloj) aumenta el tiempo necesario para que el sonido aumente; Girarlo hacia la izquierda (en el sentido contrario a las agujas del reloj) disminuye el tiempo.

3. Gire el conmutador [DECAY].

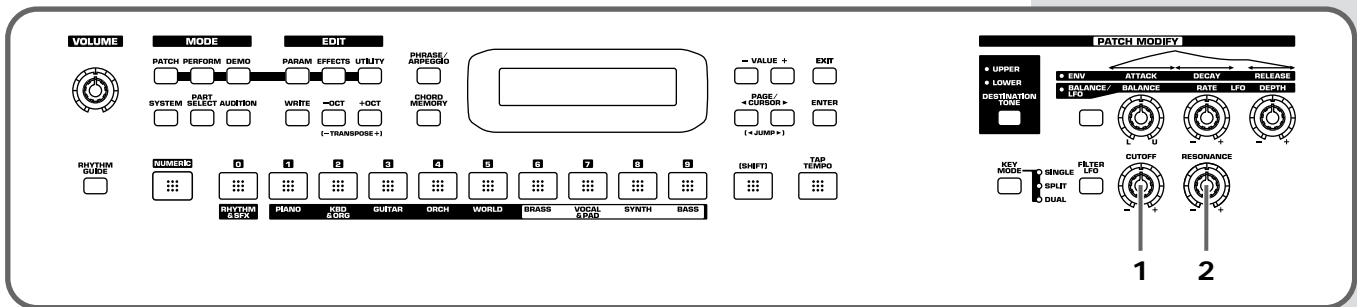
Girar este conmutador hacia la derecha aumenta el tiempo necesario para que el sonido aumente el Nivel de Sustain, mientras que girarlo hacia la izquierda, disminuye el tiempo.

4. Gire el conmutador [RELEASE].

Girar este conmutador hacia la derecha aumenta el tiempo necesario para que el sonido desaparezca, mientras que girarlo hacia la izquierda, disminuye el tiempo.

■ Cambiar el brillo del sonido y añadir cualidades especiales (CUTOFF/RESONANCE)

La sección del Generador de Sonido de la unidad RS-50 contiene un **filtro** que puede cortar o potenciar regiones de frecuencia específicas del sonido. [CUTOFF] especifica la frecuencia de corte (cutoff frequency) en que el filtro empezará a modificar el sonido, y [RESONANCE] potencia la región cerca de la frecuencia de corte para añadir un carácter distintivo al sonido



1. Gire el conmutador [CUTOFF].

Girar este conmutador hacia la derecha (en el sentido de las agujas del reloj) aumenta el brillo del sonido, mientras que girarlo hacia la izquierda (en el sentido contrario de las agujas del reloj) oscurece el sonido.

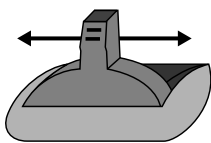
2. Gire el conmutador [RESONANCE].

Girar este conmutador hacia la derecha añade personalidad al sonido, girarlo hacia la izquierda anula progresivamente estas características.

Usar una palanca para modificar el sonido

■ Cambiar la afinación del sonido a tiempo real (Palanca Pitch Bend)

Mientras interprete en el teclado, mueva la palanca hacia la izquierda para disminuir la afinación o hacia la derecha para aumentarla.



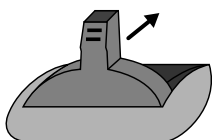
Pitch Bend

Es posible ajustar un rango de hasta 2 octavas, en semitonos.

Para más información, consulte **Rango de la Palanca Pitch Bend** (Pág. 47).

■ Añadir un efecto de vibrato al sonido (Palanca Modulation)

Mientras interprete en el teclado, mueva la palanca alejándola de usted para añadir un efecto de vibrato.



Modulación

Cuando desee usar la Palanca Modulation para añadir efectos distintos al vibrato, consulte, **Mod (Asignación de la Modulación)** (pág. 89).

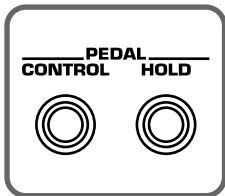
MEMO

Independientemente para cada parte, es posible especificar si el efecto se aplicará al sonido Upper o Lower. (Pág. 46).

Aplicar varios efectos al sonido

Usar un pedal para modificar el sonido

Mediante un pedal externo, como un pedal de expresión (EV-5 opcional), pedal de disparo (DP-2/6 opcional) o la pedalera (BOSS FS-5U opcional) conectados al jack CONTROL PEDAL, puede usar el pedal para realizar ajustes en el sonido. Igual que en la palanca Modulation, puede seleccionar la función afectada al pulsar el pedal. Para más información, consulte **Pedal (Asignación del Pedal de control)** (Pág. 90).



* Cuando desee aplicar el efecto que causa que los sonidos en reproducción continúen reproduciéndose (efecto llamado "hold"), conecte un pedal de disparo (DP-2/6 opcional) o pedalera (BOSS FS-5U opcional) al jack PEDAL HOLD.

MEMO

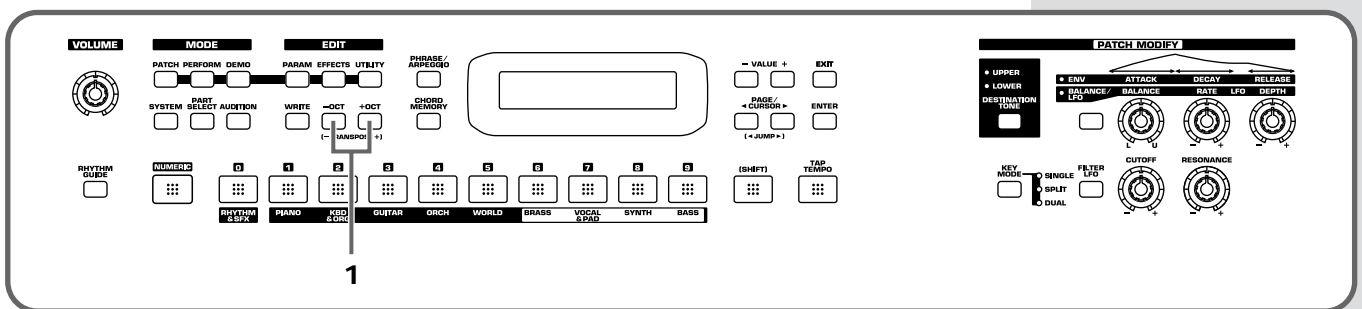
Si está usando el pedal DP-8, ajuste la función Switch de este en la posición "Switch".

Cambiar el rango del teclado en pasos de una octava (Octave Shift)

La función Octave Shift es una función que cambia la afinación del teclado en unidades de octava. Esto le permite ajustar el rango del teclado en la octava más conveniente para su interpretación. También es adecuado en la situación siguiente:

Interpretación de sonidos fuera del rango del teclado

La unidad RS-50 consta de un teclado de 61 teclas, sin embargo, en algunas canciones usted puede necesitar interpretar notas incluso más agudas o más graves. También, cuando interprete un Kit de Ritmo, etc., el rango de octavas de la unidad no alcanzará algunos sonidos de percusión. En estos casos, puede utilizar la función Transpose para interpretar estas notas.



1. Use OCT [-]/[+] para transponer la afinación. .

Es posible transponer la afinación del teclado en unidades de 1 octava (-3- +3 octavas)

Mover el rango del teclado en pasos de semitono (Función TRANSPOSE)

Esta función mueve el rango del teclado en unidades de semitono. Esto resulta adecuado en situaciones como las siguientes:

Adaptarse al registro de un cantante

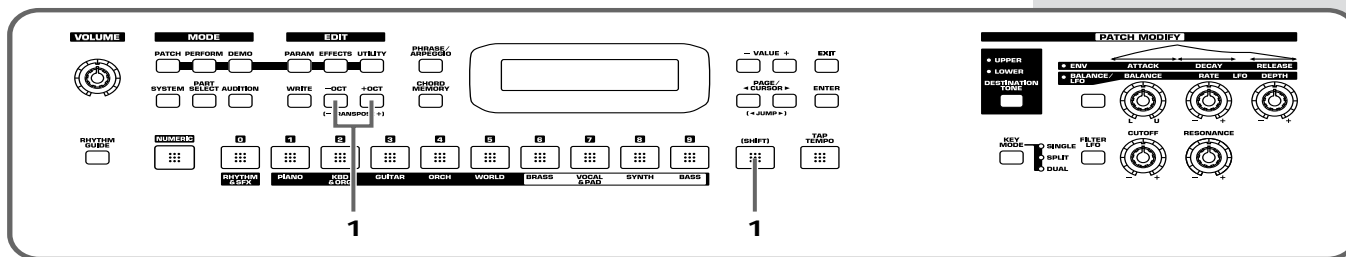
En ocasiones, las melodías pueden extenderse fuera del registro de un cantante. Por tanto, si desea interpretar la canción cambiada de tono, es posible interpretarla en el teclado en el nuevo tono usando las mismas digitaciones del tono original.

Cambiar de un tono difícil a otro más fácil de interpretar

La unidad permite usar digitaciones más sencillas para interpretar canciones más complejas con muchas alteraciones (sostenidos o bemoles).

Interpretar con el sonido de un instrumento transpuesto

La unidad permite interpretar usando los Patches de un instrumento transpuesto tal como está escrito en la partitura.

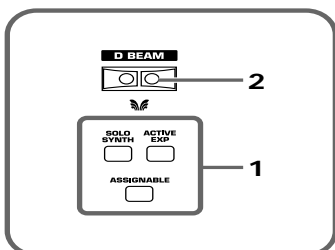


- Mientras mantenga pulsado [SHIFT], pulse OCT [-]/[+].

Es posible realizar una transposición de su interpretación en un rango de -5+6 semitonos.

Pasar su mano por encima del controlador D Beam

El controlador D Beam puede usarse simplemente pasando su mano por encima. De los tres botones, uno está asignado al Synth solo, otro al efecto Active expression, y el tercer botón puede asignarse a la función que usted elija. También es posible crear efectos en los que el sonido cambie instantáneamente, de modo que no sea posible utilizar un conmutador o la palanca Bender.



- Pulse [SOLO SYNTH], [ACTIVE EXPRESS], o [ASSIGNABLE] para que se encienda.

Si usted selecciona [ASSIGNABLE], la función asignada al controlador D Beam aparecerá en la pantalla.

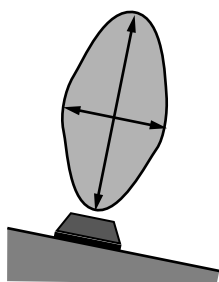


Aplicar varios efectos al sonido

2. Mientras interprete en el teclado para producir sonido, coloque su mano encima del controlador D Beam, y muévala lentamente arriba y abajo.
Un efecto se aplicará al sonido, dependiendo de la función asignada al controlador D Beam.
3. Para desactivar el controlador D Beam, pulse el botón una vez más.

Rango utilizable del controlador D Beam

El siguiente diagrama muestra el rango utilizable del controlador D Beam. Si pasa su mano fuera de este rango, no se producirá efecto alguno.



Cuando el controlador D Beam esté respondiendo, [SOLO SYNTH], [ACTIVE EXPRESS], o [ASSIGNABLE] parpadearán. Cuando su mano salga del rango utilizable del controlador D Beam, el botón dejará de parpadear y se mantendrá encendido.

* La sensibilidad del controlador D Beam cambiará según la luz existente en el entorno de la unidad. Si esta no funciona del modo esperado, ajuste la sensibilidad del modo más apropiado para la luz existente en su entorno (Pág. 34). Además, el rango utilizable del controlador D Beam se reducirá considerablemente si se utiliza bajo la luz directa del sol. Por favor, sea consciente de esto si utiliza el controlador D Beam al aire libre.

■ Efectos utilizables con el controlador D Beam

SOLO SYNTH

Esto le permite generar pasajes que suenan como si estuviera interpretando en el teclado rápidamente. Por ejemplo, si mantiene pulsadas las cuatro notas do, re, mi y sol con la mano derecha y mueve la mano izquierda por encima del controlador D Beam, se repetirá una frase como “do, re, mi, sol, do, re, mi, sol ...”.

Por ejemplo, usted puede usar el controlador D Beam para interpretar un Synth Solo en un sonido de tipo Synth-lead, y mantener los acordes usando un sonido largo y sostenido para crear el efecto de interpretación de una arpa.

La función Chord memory también le proporciona un acorde que contiene notas de una escala específica y está diseñada para ser usada con esta función. (Este ajuste se indica como “SCALE SET”).

ACTIVE EXPRESS (Active Expression)

Es posible usar D Beam como una función Active Expression. Si usted asigna la función Active Expression a un Patch formado por sonidos dobles, (un Patch cuyo parámetro [KEYMODE] esté ajustado en “DUAL”), usted puede crear cambios tonales para mayor expresividad, y para enfatizar los pasajes interpretados en *forte*.

MEMO

Las explicaciones de cada tipo en este manual corresponden al ajuste de polaridad “NORMAL” (Pág. 34) de D Beam.

NOTE

Con [SOLO SYNTH] activado, pulsar el teclado solo, no producirá sonido. Será necesario mover su mano por encima del controlador D Beam mientras pulse el teclado.

MEMO

Si el interruptor Active Expression (Pág. 46) del Patch está desactivado, actuará como expresión convencional (Cambio de volumen).

NOTE

No se escuchará sonido alguno si interpreta el teclado cuando el volumen de Active Expression sea 0.

ASIGNABLE

Especifica una función controlada mediante D Beam.

Use VALUE [-]/[+] y seleccione una de las siguientes funciones.

Valor	Tx CC#	Función/Parámetro cambiado
MODULATION	CC01	Efecto Vibrato
PORTAMENTO TIME	CC05	Parámetro Portamento Time (Pág. 58)
VOLUME	CC07	Nivel del Patrón (Pág. 79)
BALANCE	CC08	Equilibrio de volumen de los sonidos LOWER y UPPER (Pág. 56)
PAN	CC10	Panorámico (p. 57)
EXPRESSION	CC11	Volumen
PORTAMENTO	CC65	Interruptor Portamento (Pág. 58)
SOSTENUTO	CC66	Mantiene el sonido de una tecla pulsada
SOFT	CC67	Suaviza el sonido
RESONANCE	CC71	Resonancia del filtro de sonidos (Pág. 59)
RELEASE TIME	CC72	Tiempo de recuperación Tone Envelope (Pág. 59)
ATTACK TIME	CC73	Tiempo de ataque Tone Envelope (Pág. 59)
CUTOFF	CC74	Frecuencia de corte del filtro de sonidos (Pág. 58)
DECAY TIME	CC75	Tiempo de atenuación Tone Envelope (Pág. 59)
LFO RATE	CC76	Rango de Tone LFO (Pág. 58)
LFO DEPTH	CC77	Profundidad de Tone LFO (Pág. 58)
LFO DELAY	CC78	Delay de Tone LFO (Pág. 58)
CHO SEND LEVEL	CC93	Nivel de envío de Chorus (Pág. 57)
REV SEND LEVEL	CC91	Nivel de envío de Reverb (Pág. 57)
MFX PARAMETER1	CC12	Parámetro especificado mediante Multi-effect Control 1 (Pág. 95)
MFX PARAMETER2	CC13	Parámetro especificado mediante Multi-effect Control 2 (Pág. 95)
AFTERTOUC	----	
SEQ START/STOP	----	Inicia y detiene Quick Sequencer
BEND UP	----	Efecto Pitch bend (centro → arriba)

En modo Patch, el efecto modificará el Patch. En modo Pattern el efecto modificará al Patch asignado a la parte actual. Use [DESTINATION TONE] para especificar el sonido (Pág. 26).

“TxCC#” se refiere al número de controlador de los mensajes de cambio de control enviados al conector MIDI OUT al manipular el controlador D Beam. Cuando esté ajustado en AFTERTOUC, se enviarán mensajes Channel Aftertouch. Ajuste AFTERTOUC principalmente cuando desee controlar un generador de sonido externo con mensajes Aftertouch.

La recepción de estos mensajes de cambio de control, desde el conector MIDI IN produce el mismo efecto que al mover el controlador D Beam.

- * Cuando ajuste MFX PARAMETER1 o MFX PARAMETER2, asegúrese de lo siguiente:
 - Cuando el parámetro multi-effects type se ajusta en 01: STEREO EQ (Pág. 69) o 42: LOFI (Pág. 83), el Nivel cambia independientemente del parámetro que esté seleccionado, MFX PARAMETER1 o MFX PARAMETER2.
 - Cuando el parámetro Multi-effects Type esté ajustado en 23: 2V PCH SHIFT (Pág. 77), o 24: FB PCH SHIFT (Pág. 78), los dos parámetros cambian simultáneamente.
- * Cuando realice los ajustes LFO RATE, LFO DEPTH o LFO DELAY, el efecto conseguido diferirá dependiendo de si [FILTER LFO] está activado o desactivado. Cuando [FILTER LFO] esté desactivado, el LFO altera la afinación (efecto vibrato). Cuando [FILTER LFO] esté activado, el LFO cambia la Frecuencia de Corte del Filtro (efecto wah).

■ Ajustar la sensibilidad de los controladores D Beam (D BEAM SENS)

La sensibilidad del controlador D Beam cambiará dependiendo de la cantidad de luz en las proximidades de la unidad. Si no funcionase del modo esperado, ajuste la sensibilidad del modo apropiado según la luz de su ubicación. Aumentar este valor aumentará la sensibilidad.

1. Pulse [SOLO SYNTH], [ACTIVE EXPRESS], o [ASSIGNABLE] para que se encienda.
2. Pulse [PARAM].
3. Use PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para seleccionar "Sens".

```
<< D BEAM >>  
Sens: 5
```

4. Use VALUE [-]/[+] para ajustar la sensibilidad.

Valor: 1-10

A medida que aumente este valor, el controlador D Beam se volverá más sensible. Normalmente mantendrá un ajuste de "5".

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

■ Cambiar la polaridad del cambio (D BEAM POLARITY)

Si cambia la polaridad de D Beam Polarity, será posible invertir la dirección del efecto que se aplicará.

1. Pulse [SOLO SYNTH], [ACTIVE EXPRESS], o [ASSIGNABLE] para que este se encienda.
2. Pulse [PARAM].
3. Use PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para seleccionar "Polarity".

```
<< D BEAM >>  
Polarity: NORMAL
```

4. Use VALUE [-]/[+] para cambiar la polaridad.

Valor: NORMAL, REVERSE

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



Este ajuste permanecerá almacenado en memoria incluso cuando la unidad esté apagada.

Usar los efectos de la unidad RS-50

La unidad RS-50 siempre dispone de 3 efectos separados. Es posible editar independientemente sus ajustes

Multi-Efectos

La unidad RS-50 contiene 47 multi-efectos distintos, incluyendo distorsión y un simulador de altavoz rotatorio.

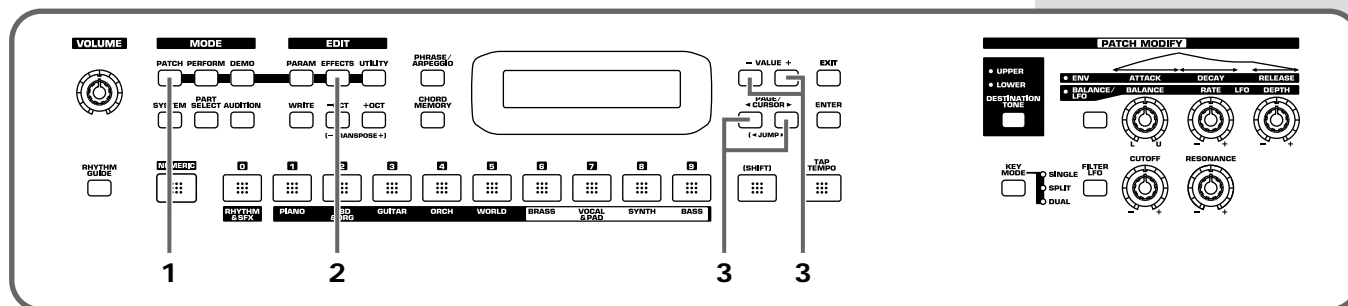
Chorus

El Chorus añade una sensación de profundidad y espacio a los patches.

Reverb

La Reverb añade características de ambiente que emulan el sonido de diversos espacios, como salas de concierto o auditorios.

■ Activar / desactivar efectos (Interruptor Master Effects)

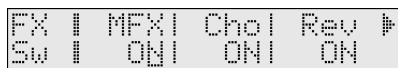


Active un interruptor para habilitar el efecto correspondiente (multi-efectos, chorus, reverb). Si desea desactivar estos interruptores cuando desee escuchar al sonido no procesado durante la edición, o si está usando un procesador de efectos externo y no desea usar los efectos integrados de la unidad.

Los tres efectos están activados en el estado de fábrica de la unidad.

1. Pulse [PATCH] para que este se encienda y entre en modo Patch.
2. Pulse [EFFECTS] para que este se encienda.

Aparecerá en pantalla el estado activado/desactivado de cada efecto (multi-efectos, chorus, reverb).



3. Use PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para seleccionar el tipo de efecto y use VALUE [-]/[+] para activarlo / desactivarlo.

Cuando interprete en el teclado en este estado, los efectos cuyo Master esté activado, se aplicarán a los Patches.

Cuando el cursor esté situado en "Rev" y usted desee editar los ajustes de efectos, PAGE/CURSOR[▶], y los parámetros del efecto se mostrarán uno tras otro empezando por los parámetros del multi-efectos (MFX).

Para más información, consulte **Realizar ajustes de efectos** (Pág. 67).

MEMO

Los ajustes On/Off de cada efecto, afectan a la unidad RS-50 globalmente (P. ej., son ajustes de sistema). Este ajuste se mantendrá en memoria incluso cuando apague la unidad.

MEMO

Si aparece la pantalla de ajustes de parámetros, es posible mantener pulsado [SHIFT] y pulsar PAGE/CURSOR [◀] varias veces para volver a la pantalla anterior.

Usar la Guía de Ritmo

La Guía de Ritmo (Rhythm Guide) permite generar patrones de ritmo completos tan fácilmente como si usara un metrónomo.

La Guía de Ritmo sólo puede usarse en Modo Interpretación (**Performance mode**).

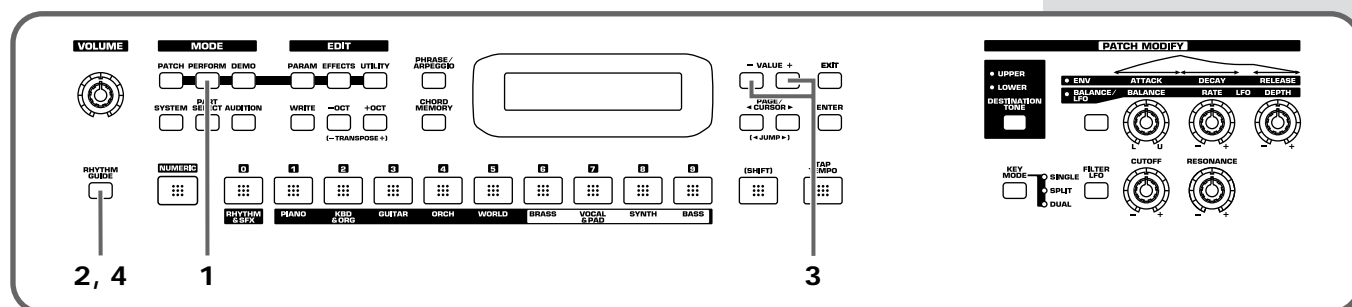
Esto le permite interpretar en el teclado mientras usa sonidos de percusión.



Modo Performance

(Pág. 55).

Seleccionar un patrón de ritmo



1. Pulse [PERFORM] para que se encienda y la unidad entre en modo Interpretación.
2. Pulse [RHYTHM GUIDE] para que se encienda.
El patrón de ritmo iniciará su reproducción.
3. Mientras el nombre del patrón aparezca en pantalla, use VALUE [-]/[+] para seleccionar un patrón de ritmo.
4. Una vez más pulse [RHYTHM GUIDE] para que este se apague; El patrón de ritmo se detendrá.

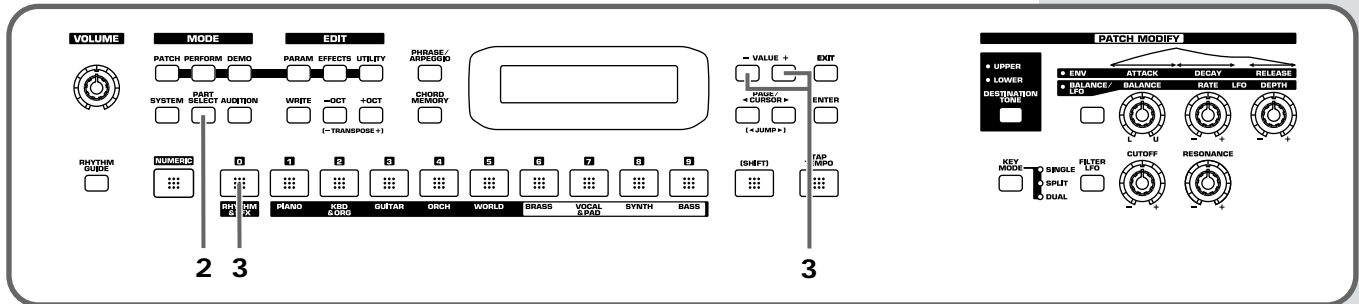
Seleccionar un patrón de ritmo sin interpretarlo

1. Pulse [PERFORM] para que se encienda y la unidad entre en modo Performance.
2. Pulse [RHYTHM GUIDE] mientras mantiene pulsado [SHIFT].
3. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar un Kit de Ritmo.
4. Pulse [ENTER] para reproducir el patrón de ritmo.



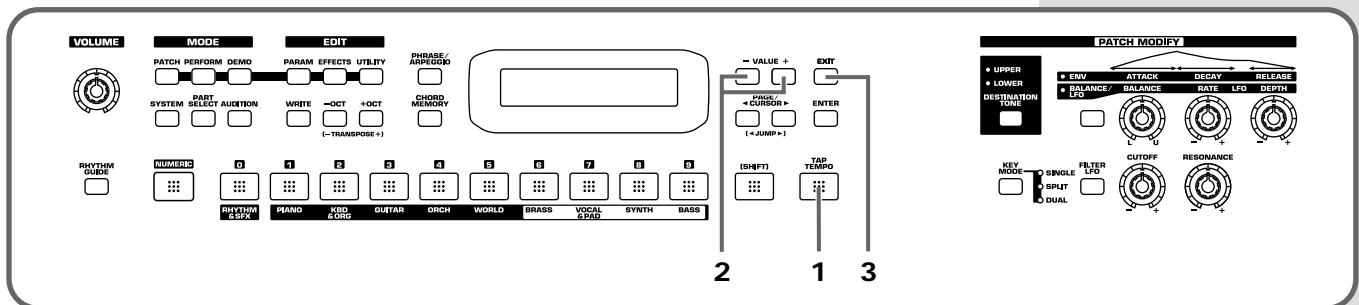
Si desea cambiar la parte que se reproducirá junto a la Guía de Ritmo, pulse [PART SELECT] para que este se encienda; Luego use los botones [1]–[9] para seleccionar la parte (categoría) que desee interpretar en el teclado.

Cambiar sonidos



1. Interprete el patrón de ritmo.
2. Pulse [PART SELECT] para que este se encienda.
3. Pulse [0] para que este se encienda y pueda seleccionar un Kit de Ritmo.
4. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar el Kit de Ritmo que desee usar con el patrón de ritmo.

Cambiar el Tempo



Cuando usted haya seleccionado un Patrón de Ritmo, puede especificar el Tempo.

1. Pulse [TAP TEMPO] para que este se encienda.

El Tempo actual del patrón aparecerá en pantalla.



2. Use VALUE [-] para ajustar el Tempo.
3. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

MEMO

BPM significa Pulsos por minuto (Beats Per Minute), e indica el número de negras que ocurren en un minuto.

Modificar el Tempo pulsando un botón (Función Tap Tempo)

Es posible modificar el Tempo en el intervalo en que usted pulse [TAP TEMPO].

1. En intervalos de negra, pulse [TAP TEMPO] tres o más veces en el Tempo deseado.

El Tempo se calculará automáticamente y se enviará al intervalo en que usted pulsó el botón.

El botón le permite comprobar el Tempo y el tipo de compás. Durante la reproducción del patrón de ritmo, el botón parpadeará en rojo en el primer tiempo de cada compás, y en verde en los tiempos siguientes.

Memo

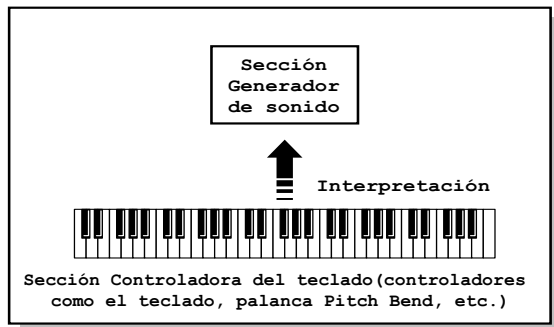
Uso Avanzado

Vista Global de la unidad RS-50

Como está organizado el instrumento

Estructura básica

Generalmente, la unidad RS-50 consiste en una sección **Controladora del Teclado** y una sección de **Generador de Sonido**.



Sección Controladora del teclado

Esta sección consiste en el teclado, la palanca Pitch bend/modulation lever, los conmutadores y botones del panel, y el controlador D Beam. También incluye cualquier pedal que pueda estar conectado al panel posterior. La información de interpretación generada al pulsar / liberar una tecla, o al pulsar el pedal hold, se envía a la sección de Generador de Sonido o a la sección del dispositivo de sonido externo.

Sección del Generador de sonido

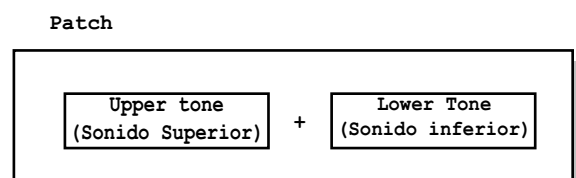
Según los datos de interpretación recibidos de la Sección Controladora del Teclado, esta sección genera sonidos de salida por los jacks Output y por el jack Headphone. La unidad permite la reproducción simultánea de sonidos en un total de 16 partes distintas (Patches), con un total simultáneo de hasta 64 notas. Esta sección también incluye tres efectos (Reverb, Chorus y Multi-efectos).

Clasificación de los tipos de sonidos de la unidad RS-50

Cuando use la unidad RS-50, se dará cuenta de que entran en juego gran variedad de categorías diferentes al trabajar con sonidos. A continuación sigue una simple explicación de cada categoría de sonido.

Sonidos

En la unidad RS-50, los sonidos son la unidad más pequeña de sonido. Sin embargo, no es posible reproducir un sonido por sí mismo. El Patch es la unidad de sonido que permite su reproducción, y los sonidos son los bloques de construcción básicos que integran el Patch.

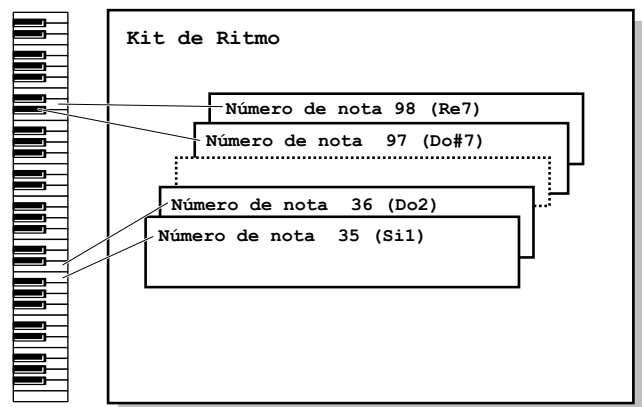


Patches

En la unidad RS-50, los sonidos que usted use para la interpretación normal (P. Ej., sonidos del teclado) se denominan **Patches**. Un Patch dentro de la unidad RS-50 sería como un instrumento dentro de una orquesta. Cada Patch está integrado por dos sonidos: **Upper tone** y **Lower tone**. Es posible asignar ambos sonidos a sus propias regiones del teclado, o interpretarlos para conseguir un sonido más rico (Pág. 44). Es posible realizar ajustes precisos independientemente e para cada uno de los dos sonidos (Pág. 46).

Kits de Ritmo

Los Kits de Ritmo (Rhythm sets) son grupos de sonidos formados por diversos instrumentos de percusión. Debido a que los instrumentos de percusión normalmente no interpretan melodías, no hay necesidad de interpretar una escala en el teclado mediante un instrumento de percusión. Sin embargo, si que es importante la cantidad de instrumentos de percusión disponibles al mismo tiempo. Cada tecla (número de nota) de un Kit de ritmo, producirá un instrumento diferente de percusión.



Performance

Una Performance (Interpretación) es un conjunto de sonidos que contienen Patches de las dieciséis partes usadas con la Guía de Ritmo o al usar la unidad RS-50 con un dispositivo MIDI externo.

Parte

Una parte corresponde a un sólo músico en una banda u orquesta. Debido a que la unidad RS-50 tiene dieciséis partes, usted puede usar dieciséis Patches distintos o Kits de Ritmo para interpretar dieciséis interpretaciones simultáneamente.

Parte Actual

La parte actual (current part) es la parte que sonará cuando usted interprete en el teclado; Esta es la parte que afectará a la edición y a la grabación.

La unidad RS-50 consta de un total de 16 partes. Para detalles sobre cómo cambiar la parte actual, consulte "Seleccionar una Parte" (Pág. 43).

Efectos

Los efectos le permiten aplicar una gran variedad de efectos a los Patches o Kits de Ritmo. Es posible usar 3 efectos simultáneamente: Chorus (añade profundidad y sensación de espacio), reverb (añade reverberación), Multi-efectos (cada uno seleccionable entre 47 tipos como ecualizador, overdrive y delay).

Número de voces

Polifonía máxima

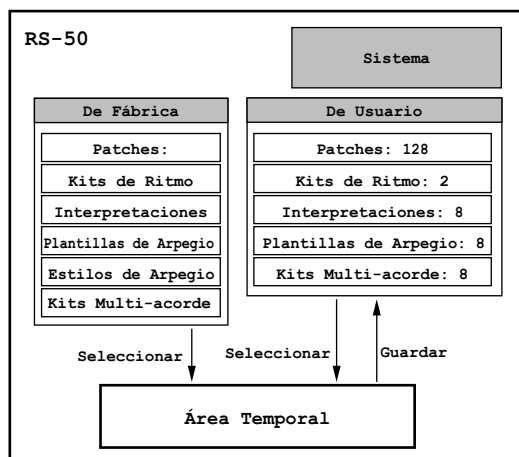
El Generador de sonido de la unidad RS-50 puede producir un total de 64 notas (voces) simultáneamente. Si la unidad recibe datos con instrucciones para la reproducción de un número mayor de voces, algunas notas se perderán. Cuando el número de voces requeridas exceda 64, la unidad RS-50 dará prioridad a las notas interpretadas en último y desactivará consecutivamente las notas que estén sonando. Debe realizarse un ajuste Voice Reserve apropiado respecto a las partes que sean imprescindibles (Pág. 56).



Algunos sonidos usan más de dos voces para crear un solo sonido. Para el número de voces usadas por cada sonido, consulte la "Lista de Sonidos" (Pág. 109).

Sobre la Memoria

Los ajustes Patch y de interpretación, se almacenan en la unidad en lo que se conoce como **Memory**. Existen tres tipos de memoria: temporal, reescribible, y no reescribible.



Todos los datos guardados en el Área de Usuario pueden almacenarse en un secuenciador externo (Pág. 98). Si usted carga de nuevo los datos guardados en la unidad RS-50, todos los ajustes de la unidad RS-50 volverán al estado anterior al momento del guardado.

Memoria Temporal

Área temporal

Este es el área de la memoria que conserva los datos de los Patches o similares que usted haya seleccionado mediante los botones del panel. Cuando usted interprete en el teclado o reproduzca una secuencia, el sonido se producirá según los datos en la memoria temporal.

Cuando edite un Patch, no modificará directamente los datos en memoria, sino que la unidad llama los datos en el área temporal para su edición en la misma.

Los ajustes en el área temporal son temporales, y se perderán cuando apague la unidad o cuando seleccione otro ajuste. Para conservar los ajustes que haya modificado, debe escribirlos en la memoria reescribible.

Memoria Reescribible

Memoria de Sistema

La Memoria de Sistema almacena ajustes de parámetros de sistema que determinan el funcionamiento de la unidad RS - 50.

Memoria de Usuario

La memoria de Usuario es el área en que usted guarda los datos que necesita. La Memoria de Usuario (User Memory) contiene 128 Patches, 2 Kits de Ritmo y 8 interpretaciones.

Memoria no-reescribible

Memoria Preset

Los datos en la Memoria Preset (memoria de fábrica) no pueden reescribirse. Sin embargo, es posible recuperar ajustes de la memoria de fábrica, modificarlos y posteriormente almacenar las modificaciones en la Memoria Reescribible.

Funcionamiento básico de la unidad RS-50

Cambio de Modo

La unidad RS-50 consta de numerosas funciones, que están organizadas en los siguientes cuatro modos. El funcionamiento del Generador de Sonido y de las pantallas cambiará dependiendo del modo.

Modo Patch

Usará este modo cuando desee interpretar el teclado en una banda o en una interpretación en solitario.

Cuando apague la unidad, ésta se reiniciará en modo Patch. Desde el resto de modos, puede pulsar [PATCH] para entrar en este modo.

Cualquiera de los tres procesadores de efectos integrados se utilizan sólo para el Patch que usted esté interpretando.

En modo Patch, es posible seleccionar y editar Patches, y crear Patches de usuario.

```
PATCH
P#01:RS Grand
```

Modo Performance

En este modo es posible interpretar distintos sonidos en dieciséis partes. Después de encender la unidad, pulse [PERFORM] para seleccionar este modo. Los tres procesadores de efectos integrados se usan en común con los patches de cada parte.

Es posible crear hasta 8 interpretaciones de usuario (User performances).

```
PERFORM
P#01:Pop 1
```

Editar parámetros

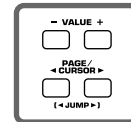
En la unidad RS-50, los numerosos parámetros están organizados en **páginas** permitiendo una visualización en pantalla mucho más efectiva. Para seleccionar un parámetro, sitúese en la página adecuada. El área subrayada, (**cursor**) en pantalla, parpadeará para indicarle que puede editar el valor.

```
PERFORM COMMON
Level: 100
```

cursor

Procedimiento básico

El procedimiento básico para editar un parámetro se basa en el uso de PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para desplazarse entre páginas, y usar VALUE [-]/[+] para modificar el valor en la página.



En casos en que haya muchas páginas, las páginas de contenidos relacionados están organizadas en **grupos**. Al editar este tipo de parámetros, puede mantener pulsado [SHIFT] y usar PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para saltar al grupo anterior o siguiente.

MEMO

Cuando use PAGE/CURSOR [◀]/[▶] o VALUE [-]/[+], podrá realizar el cambio de valor más rápidamente si mantiene pulsado un botón mientras pulsa el otro botón. También puede pulsar [SHIFT] mientras utilice estos botones, el valor cambiará en pasos mayores, o usted podrá moverse entre grupos de categorías de sonido (Pág. 55).

MEMO

PAGE/CURSOR [◀]/[▶] se desplazará más rápidamente entre páginas si usted continua pulsándolos. En algunos casos, el desplazamiento se detendrá automáticamente al principio del grupo.

Ejecutar órdenes

Si en la parte superior derecha de la pantalla aparece: [ENT], usted podrá ejecutar la orden que haya seleccionado, pulsando [ENTER].

```
UTILIMENU [ENT]
1:PATCH PRM COPY
```

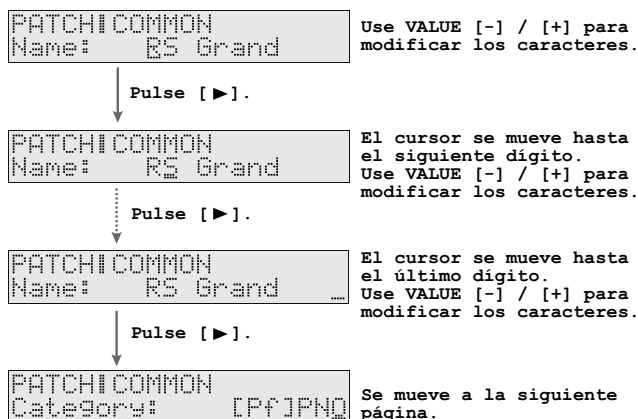
En el ejemplo arriba, pulsar [ENTER] ejecuta la función Patch Parameter copy (Pág. 49).

Asignar un nombre

Como excepción, en las páginas en que usted asigne un nombre a un Patch/patrón/canción, pulsar PAGE/CURSOR [▶] no le trasladará inmediatamente a la página siguiente. El cursor se desplazará por cada carácter en el nombre, y cuando alcance el último carácter, pulsar PAGE/CURSOR [▶] una vez más, saltará a la página siguiente.

El mismo concepto es aplicable al moverse en dirección opuesta.

En páginas en que usted pueda asignar un nombre, puede mantener pulsado [SHIFT] y usar PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para saltar a la página anterior o a la página siguiente.



Pulsando VALUE [-]/[+], es posible cambiar el carácter en la posición del cursor.

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

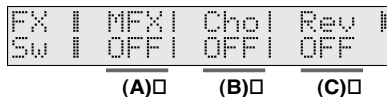
Cuando introduzca caracteres, podrá realizar las siguientes operaciones del modo más conveniente, pulsando [0]–[9].

- [0]: Elimina todos los caracteres.
- [1]: Muestra "." en la posición del cursor.
- [2]: Muestra un espacio en la posición del cursor.
- [3]: Muestra una "A" en la posición del cursor.
- [4]: Muestra una "a" en la posición del cursor.
- [5]: Muestra un "0" en la posición del cursor..
- [6]: Canvia entre alfabeto mayúsculas y alfabeto minúsculas.
- [7]: Inserta un espacio en la posición del cursor.
- [8]: Elimina un carácter en la posición del cursor y desplaza el carácter a continuación un espacio a la izquierda.
- [9]: (No asignado)

Cuando una página contiene dos o más ajustes

En casos como los de la página a continuación, use PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para cambiar entre (A) y (B), y use VALUE [-]/[+] para modificar el valor de cada parámetro.

Ejemplo: Interruptor Master effect



Introducir números y numerales

En la unidad RS-50, es posible seleccionar un número de Patch/Patrón o introducir un valor numérico, pulsando VALUE [-]/[+], o usando [NUMERIC] [0]–[9] para introducir el valor directamente. Pulse [NUMERIC] para que este se encienda.

El indicador parpadeará.

1. Use los botones [0]–[9] para introducir el número.

- Pulsando [0] mientras mantiene pulsado [SHIFT] cambia el estado +/-.

2. Si desea finalizar el valor, pulse [ENTER].

El valor quedará finalizado, y [NUMERIC] se apagará.

Si decide cancelar, pulse [EXIT].

Seleccionar una parte

En la unidad RS-50 es posible usar [0]–[9] para seleccionar partes.

Existen un total de dieciséis partes. Seleccione la parte del modo siguiente:

1. Pulse [PATTERN] o [SONG] para que este se encienda y la unidad entre en el modo Pattern o Song.

2. Pulse [PART SELECT] para que se encienda.

3. Pulse el botón como se describe en la parte inferior.

Parte 1	[1]	Parte11	[SHIFT] y [1]
Parte 2	[2]	Parte 12	[SHIFT] y [2]
Parte 3	[3]	Parte 13	[SHIFT] y [3]
Parte 4	[4]	Parte 14	[SHIFT] y [4]
Parte 5	[5]	Parte 15	[SHIFT] y [5]
Parte 6	[6]	Parte 16	[SHIFT] y [6]
Parte 7	[7]		
Parte 8	[8]		
Parte 9	[9]		
Parte10	[0]		

Crear un Patch (Modo Patch)

Para crear un sonido (Patch) propio en la unidad RS-50, puede empezar con los Patches existentes (**preset patches**), y editarlos para crear el sonido deseado. Puede guardar un sonido que usted haya creado entre los 128 Patches.

MEMO

Cada icono puede ajustarse como un **parámetro**. Cuando cambie los valores de los parámetros, estará realizando lo que se denomina **Editar**.

MEMO

Los ajustes de los efectos internos (reverb, chorus, multi-effect) también se almacenan como parte de los ajustes Patch. Para detalles sobre la edición de los ajustes de efectos, consulte "Añadir efectos" (Pág. 65).

Este capítulo explica los procedimientos usados para crear Patches y las funciones de los parámetros Patch.

MEMO

Si desea editar el sonido de un Kit de ritmo, consulte "Crear un Kit de Ritmo (Modo Patch)" (Pág. 52).

Tres consejos para editar Patches

Seleccione un Patch similar al sonido que desee crear (Pág. 20).

Es difícil crear un nuevo sonido que sea exactamente como usted desea si selecciona un Patch al azar y modifica sus parámetros aleatoriamente. Es más lógico empezar con un Patch cuyo sonido sea similar al sonido que usted desea conseguir.

Elija el sonido que desee editar (Pág. 26).

Es posible asignar un sonido instrumental distinto a cada uno de los dos sonidos (upper/lower) de un Patch, y editarlos de forma independiente. Use [DESTINATION TONE] para escoger el sonido a editar; Sólo UPPER, sólo LOWER, o ambos.

MEMO

Si [KEY MODE] es SINGLE, siempre sonará el sonido Upper. Si sólo desea escuchar el sonido Lower durante la edición, cambie [KEY MODE] a DUAL, y gire el conmutador BALANCE de la sección PATCH MODIFY hasta el extremo de la izquierda "L".

Desactivar Efectos (Pág. 65).

Debido a que los efectos de la unidad RS-50 tienen un impacto tan profundo en sus sonidos, desactívelos para poder apreciar mejor los cambios que esté realizando. Cuando los efectos estén desactivados, escuchará el sonido original del Patch, le resultará más sencillo escuchar el resultado de sus modificaciones. En realidad, en muchos casos, simplemente cambiando los ajustes de efectos puede proporcionarle el sonido deseado.

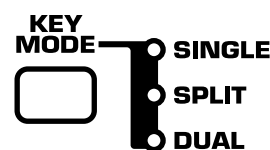
Cómo realizar ajustes Patch

Incluyendo los parámetros que pueden ser controlados desde el panel, un Patch consiste en los siguientes tipos de ajustes.

- Ajustes usados por todo el Patch (Patch Common)
- Ajustes para cada Patch (Patch Tone)

Collectivamente, se consideran "Parámetros Patch".

Cambiar el tipo de sonorización (Key Mode)



En la unidad RS - 70, el sonido de cada Patch se obtiene mediante la combinación de dos sonidos; **Upper tone** y **Lower tone** (Pág. 40). El ajuste [KEY MODE] le permite especificar cómo estos 2 sonidos sonarán cuando interprete en el teclado.

MEMO

Este ajuste también será válido cuando use Patch Audition.

SINGLE: El sonido Upper sonará en todo el teclado

SPLIT: El teclado se dividirá; el rango grave hará sonar el sonido Lower y el rango agudo hará sonar el sonido Upper.

MEMO

Es posible cambiar el punto en que se dividirán los sonidos Lower y Upper (Pág. 45).

DUAL: Los sonidos Upper y Lower son superpuestos para crear un sonido de mayor riqueza.

Editar los parámetros del Patch

1. Pulse [PATCH] para que este se encienda y la unidad entre en modo Patch.
2. Seleccione un Patch.
3. Pulse [PARAM] para que este se encienda.
Ahora usted puede editar los parámetros del Patch.
Use PAGE/CURSOR[◀ / ▶] para seleccionar el parámetro que desee editar.



"Seleccionar parámetros del Patch" (Pág. 45).

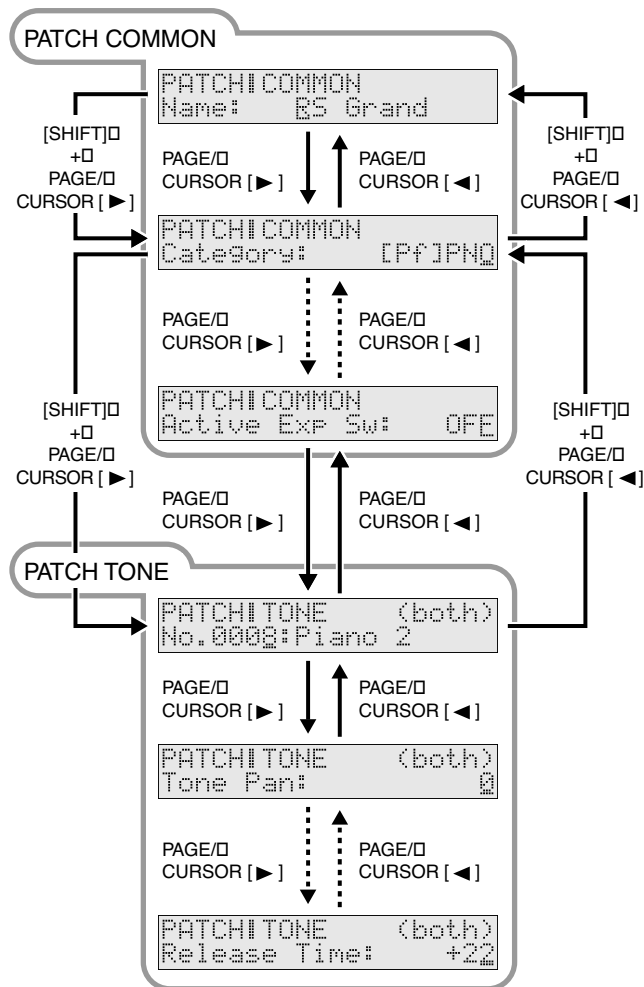
```
PATCH|COMMON
Name:   RS Grand
```

4. Si hay un parámetro editable, el cursor (resaltado) parpadeará por debajo de su valor. Ahora es posible usar VALUE [-]/[+] para modificar el valor del parámetro del Patch.

```
PATCH|COMMON
Name:   RS Grand
```

cursor

Seleccionar parámetros Patch



Realizar ajustes que afectan a todo el Patch (Parámetros Patch Common)

Es posible editar los siguientes parámetros Patch Common.

Nombre (Patch Name)

Es posible cambiar el nombre del Patch.

En este estado puede usar PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para moverse por los caracteres y usar VALUE [-]/[+] para finalizar el carácter deseado.

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



“Asignar un nombre” (Pág. 43).

Categoría

Cambia la categoría del Patch.



“Seleccionar Patches por categorías” (Pág. 20)

Modo Key

Especifica cómo sonarán los dos sonidos cuando interprete en el teclado. La indicación en pantalla está vinculada al ajuste [KEY MODE] del panel (Pág. 44).

VALOR

SINGLE: El sonido Upper sonará en todo el teclado.

SPLIT: El teclado se dividirá; el rango grave hará sonar el sonido Lower y el rango agudo hará sonar el sonido Upper.

Es posible cambiar el punto en que se dividirán los sonidos Lower y Upper (Pág. 45).

DUAL: Los sonidos Upper y Lower son superpuestos para crear un sonido de mayor riqueza.



“Cambiar la sonorización de los sonidos (Key Mode)” (Pág. 44)

Patch Level

Especifica el volumen del Patch.

VALOR: 0-127

Tone Balance

Ajusta el equilibrio de volumen entre LOWER y UPPER. Vinculado con el conmutador [BALANCE] del panel (Pág. 26).

VALOR: -64 (LOWER)– +63 (UPPER)

Split Point

Cuando “Key Mode” (Pág. 45) está ajustado en SPLIT, esto especifica el punto de transición entre los sonidos Upper y Lower.

VALOR: A0-C8

Crear un Patch (Modo Patch)

Split Arp

Cuando KEY MODE (Pág. 45) está ajustado en SPLIT, esto especifica qué sonido quedará afectado por el arpegiador.

VALOR

- UPPER:** El sonido Upper será reproducido mediante el arpegiador.
LOWER: El sonido Lower será reproducido mediante el arpegiador.
BOTH: Ambos sonidos, Lower y Upper serán reproducidos por el arpegiador.

Interruptor Solo

Si este ajuste está activado, sólo una nota sonará incluso si usted mantiene pulsadas dos o más teclas.

Este ajuste resulta efectivo cuando usted desee usar un Patch para un instrumento monofónico como saxofón o flauta.

VALOR

- OFF:** Permite interpretar acordes.
ON: El sonido se interpretará en modo solo (monofónico).
UPPER: Se usará el modo Solo para el sonido Upper.
LOWER: Se usará el modo Solo para el sonido Lower.

ModulationDst (Destino de la Modulation)

Especifica el sonido que quedará afectado por la modulación (Pág. 29).

VALOR

- UPPER:** La modulación se aplicará sólo al sonido Upper.
LOWER: La modulación se aplicará sólo al sonido Lower.
BOTH: La modulación se aplicará a ambos sonidos Upper y Lower.

PitchBend Dst (Destino Pitch Bend)

Especifica el sonido que será afectado por Pitch Bend (Pág. 29).

VALOR

- UPPER:** El cambio de afinación se aplicará sólo al sonido Upper.
LOWER: El cambio de afinación se aplicará sólo al sonido Lower.
BOTH: El cambio de afinación se aplicará a ambos sonidos Upper y Lower.

Modify Dest (Destino de Modify)

Especifica el sonido que será afectado por los ajustes de los conmutadores del panel.

Este ajuste está vinculado con el ajuste del panel [DESTINATION TONE] (Pág. 26).

VALOR

- UPPER:** La modificación afectará sólo al sonido Upper.
LOWER: La modificación afectará sólo al sonido Lower.
BOTH: La modificación afectará a ambos sonidos Upper y Lower.

ExpressionDst (Destino Expression)

Especifica el sonido que será afectado por Expression.

VALOR

- UPPER:** Expression afectará sólo al sonido Upper.
LOWER: Expression afectará sólo al sonido Lower.
BOTH: Expression afectará a ambos sonidos Upper y Lower.

Active Exp Sw (Interruptor Active Expression)

Activa/desactiva el efecto active expression (Pág. 32).

VALOR

- OFF:** La Expression afectará sólo al volumen.
ON: Se generará un efecto Active Expression que usará ambos sonidos.

Realizar ajustes para un sonido individual (Parámetros Patch Tone)

Es posible ajustar parámetros que afecten a un sonido individual. El interruptor del panel [DESTINATION TONE] especifica qué sonido(s) (Upper/Lower) quedarán afectados por sus ajustes (Pág. 26).

MEMO

Si selecciona "BOTH", el valor del parámetro del sonido asignado al sonido Upper quedará seleccionado. Si usted cambia este valor, los parámetros para ambos sonidos, Upper y Lower cambiarán a los mismos valores.

No. (Número original del sonido)

Para cada uno de los dos sonidos (Upper y Lower) que integran un Patch, es posible seleccionar un sonido entre 1024 sonidos posibles.

VALOR: 0001–1024

Tone Pan

Ajusta la posición (ubicación estéreo) de cada sonido cuando se usa la salida estéreo. Con un incremento del valor en L, aumentará el sonido proveniente del lado izquierdo. De forma similar, más se originará más sonido en el lado derecho si aumenta el valor de R.

VALOR: L64–0–63R

- Especificar la cantidad de señal enviada al efecto

Interruptor MFX (Interruptor del Multi-Efectos)

Activa/desactiva el Multi-efectos.

VALOR: BYPASS, ON

Chorus Send Lvl (Nivel de envío de Chorus)

Ajusta el nivel de señal enviada al Chorus para cada sonido.

VALOR: 0–127

Reverb Send Lvl (Nivel de envío de Reverb)

Ajusta el nivel de señal enviada a la Reverb para cada sonido.

VALOR: 0–127

Coarse Tune (Afinación tosca)

Ajusta la afinación del sonido aguda o grave en pasos de semitono (+/-4 octavas).

VALOR: -48–+48

Fine Tune (Afinación fina)

Ajusta la afinación del sonido aguda o grave en pasos de una centésima (+/- 50 centésimas).

VALOR: -50+50

MEMO

Una centésima es 1/100a parte de semitono.

• Crear transiciones suaves de afinación (Portamento)

Portamento es un efecto que crea transiciones suaves entre una tecla y la tecla siguiente. Cuando el parámetro Solo Switch está en "ON", es posible aplicar Portamento para crear un efecto similar al de un violinista cambiando la afinación suavemente, deslizando su dedo a lo largo del diapasón.

Portamento Sw (Interruptor Portamento)

Especifica si el efecto Portamento se aplicará (ON) o no (OFF).

VALOR: OFF, ON

Portamento Time

Al usar Portamento, este parámetro especifica el tiempo por encima del cual la afinación cambiará. Ajustes superiores causarán que el cambio de afinación a la siguiente nota requieran más tiempo.

VALOR: 0-127

• Variar el volumen según la intensidad con que pulse el teclado

La fuerza que usted aplica a una tecla al pulsarla se expresa mediante un valor del parámetro **velocity**. Cuando interpreta una nota con intensidad, se transmitirá un valor alto de Velocity, produciendo un mayor volumen o un sonido distinto. Si edita los valores **Velo Sens Depth** y **Velo Sens Ofs**, podrá ajustar la relación entre su interpretación en el teclado y la fuerza con que se producen las notas.

Velo Sens Depth (Profundidad de Velocity Sensitivity)

Ajustes superiores a este valor le permitirán producir notas en un mayor rango de volumen incluso a partir de pequeños cambios en la intensidad de su interpretación. Ajustes inferiores de este valor significarán que incluso si usted varia su interpretación de forma significativa, el rango de volumen de las notas que suenen será reducido.

VALOR: -64+63

Velo Sens Ofs (Ajuste por defecto de Velocity Sensitivity)

Ajustes superiores a este valor producirán sonidos más fuertes incluso con interpretaciones suaves. Ajustes inferiores de este valor suavizarán el sonido incluso con interpretaciones suaves.

VALOR: -64+63

Rango Pitch Bend

Especifica la cantidad de cambio de afinación en unidades de semitono (un máximo de dos octavas) que se producirán cuando manipule la palanca Pitch bend. La cantidad de cambio será la misma si mueve la palanca hacia izquierda o derecha.

VALOR: 0-24

• Ajustar la modulación del sonido (LFO)

El LFO (Oscilador de baja frecuencia) aplica cambios cíclicos al sonido. Puede usarse para modificar la afinación, la frecuencia de corte o el volumen para producir vibrato, wah-wah o efectos de tremolo. Los sonidos originales de la unidad RS-50 contienen ajustes LFO apropiados para cada sonido. Es posible editar los patches para ajustar la velocidad del efecto LFO, y la profundidad en la que este afectará a la afinación y al filtro de la frecuencia de corte.

NOTE

No es posible ajustar simultáneamente la profundidad de afinación y la profundidad de la frecuencia de corte. Tampoco es posible ajustar la profundidad del efecto en el volumen. Si necesita usar un efecto de Trémolo ajustable, use el Multi-efectos del TREMOLO (Pág. 84).

Filter LFO (Interruptor del filtro LFO)

Selecciona si el ajuste de profundidad de LFO controlará la profundidad de la modulación de la frecuencia de corte, o de la modulación de la afinación. Este ajuste está vinculado con la manipulación del interruptor [FILTER LFO] del panel (Pág. 27).

VALOR

OFF (PCH): Es posible ajustar la profundidad del efecto LFO en la afinación.

ON (FLT): Es posible ajustar la profundidad del efecto LFO en la frecuencia de corte del filtro.

LFO Rate (Rango LFO)

Ajusta el rango de modulación, o la velocidad del LFO. Este ajuste está vinculado con la manipulación del conmutador [LFO RATE] del panel (Pág. 27).

VALOR: -64+63

LFO Depth (Profundidad del LFO)

Especifica la profundidad de LFO. Normalmente la profundidad del efecto LFO en la afinación cambiará. Si el parámetro Filter LFO está ON, el efecto de LFO en la frecuencia de corte cambiará. Este ajuste está vinculado con la manipulación del conmutador [LFO DEPTH] del panel (Pág. 27).

VALOR: -64+63

LFO Delay

Ajusta el tiempo desde que usted pulsa (o suelta) una tecla, hasta que LFO empieza a aplicarse (o la duración del efecto continua).

VALOR: -64+63

Ajustar el brillo o la dureza del sonido (filtro)

La sección del Generador de sonido de la unidad RS-50 contiene un **filtro** que puede cortar o potenciar regiones específicas de la frecuencia de sonido. Cada sonido original en la unidad RS-50 consta de sus propios ajustes de filtro, y usted puede usar la edición de Patches para modificar este parámetro.

Cutoff Freq (Frecuencia de corte)

Especifica la frecuencia (frecuencia de corte) en la que el filtro empezará a modificar el sonido. Este ajuste está vinculado con la manipulación del conmutador [CUTOFF] del panel (Pág. 29).

VALOR: -64+63

Crear un Patch (Modo Patch)

Parámetro Resonance

Este ajuste potencia la región cerca de la frecuencia de corte para añadir un carácter distintivo al sonido. Aumentar este valor excesivamente puede causar oscilación y distorsión. Este ajuste está vinculado con la manipulación del conmutador [RESONANCE] del panel (Pág. 29).

VALOR: -64+63

• Ajustar el ataque o decay del sonido (Envelope)

Cada sonido original de la unidad RS-50 incluye ajustes envelope, pero es posible usar la edición del Patch para aplicar ajustes relativos a este. Dependiendo del sonido que usted seleccione, la edición puede no producir cambios en el sonido. No es posible alcanzar el nivel de sustain.

Parámetro Attack Time

Ajusta el tiempo de ataque envelope. Este ajuste está vinculado con la manipulación del conmutador [ATTACK] del panel (Pág. 28).

VALOR: -64+63

Parámetro Decay Time

Ajusta el tiempo de atenuación de Envelope. Este ajuste está vinculado con la manipulación del conmutador [DECAY] del panel (Pág. 28).

VALOR: -64+63

Parámetro Release Time

Ajusta el tiempo de recuperación de envelope. Este ajuste está vinculado con la manipulación del conmutador [RELEASE] del panel (Pág. 28).

VALOR: -64+63

Guardar un Patch

Cuando esté satisfecho con la edición de un Patch, guárdelo mediante el siguiente procedimiento:

1. Pulse [PATCH] para que éste se encienda y la unidad entre en modo Patch.
2. Seleccione el Patch que desee editar.
3. Edite el Patch.



“Cambiar el sonido mediante los conmutadores (Patch Modify)” (Pág. 26).
“como realizar ajustes Patch” (Pág. 44).

4. Cuando el sonido sea de su agrado pulse [WRITE].

Use VALUE [-]/[+] para especificar el número en que se guardará el Patch de usuario (U001-U128).

```
WRITE[PATCH] [ENT]  
To:U001:
```

Tal como se muestra en la parte superior, la pantalla mostrará solo el número de Patch de usuario, si nada ha sido guardado en este número.



NOTE

Si usted guarda el Patch en un número de Patch en que se ha guardado un Patch de usuario anteriormente, sea consciente de que los ajustes anteriores se sobrescribirán y se perderán.

5. Pulse [ENTER].
6. Use VALUE [-]/[+] para especificar la categoría del Patch de usuario que desee guardar.

```
WRITE[PATCH] [ENT]  
[P]PNO
```



Para más información sobre la categoría, consulte “Categorías de Patch” (Pág. 49).

7. Pulse [ENTER] una vez más para ejecutar.

Cuando el Patch de usuario se haya guardado, la pantalla indicará “COMPLETED”. Esto completará el procedimiento.



MEMO

Si decide no guardar el Patch de usuario, pulse [EXIT].

Si no cambia “Nombre del Patch” (Pág. 45), el Patch mantendrá el nombre seleccionado en el paso 2.

Categorías de Patch

La unidad RS-50 permite nombrar y guardar un Patch que usted edite en la categoría de sonidos que desee (**Patches de Usuario**). Guardar un Patch editado en la categoría apropiada, facilitará la localización del Patch cuando lo necesite. Esto también le permitirá usar ajustes del arpegiador apropiados para su Patch de usuario.

```
WRITE|PATCH|          [ENT]
                [PF]|PNO
```

Categoría

Grupo de Categoría	Categoría	Contenido
PIANO (Pf)	PNO AC.PIANO	Piano Acústico
	EP EL.PIANO	Piano Eléctrico
KBD & ORGAN (Ky)	KEY KEYBOARDS	Otros teclados (Clavicordio, etc.)
	BEL BELL	Campana
	MLT Mallet	Mazo
	ORG ORGAN	Órgano eléctrico y de iglesia
	ACD ACCORDION	Acordeón
GUITAR (Gt)	HRM HARMONICA	Harmónica, Arpa de Blues
	AGT AC.GUITAR	Guitarra acústica
	EGT EL.GUITAR	Guitarra Eléctrica
ORCH (Oc)	DGT DIST.GUITAR	Guitarra distorsionada
	STR STRINGS	Cuerdas
	ORC ORCHESTRA	Conjunto de orquesta
	HIT HIT&STAB	Golpe de orquesta
	WND WIND	Vientos (Oboe, Clarinete, etc.)
WORLD (Wr)	FLT FLUTE	Flauta, Pícolo
	PLK PLUCKED	Plucados (Harp, etc.)
	ETH ETHNIC	Otros étnicos
BRASS (Br)	FRT FRETTEd	Instrumentos con trastes (Mandolina, etc.)
	BRS AC.BRASS	Metales acústicos
	SBR SYNTH.BRASS	Metales sintetizados
VOCAL & PAD (Vo)	SAX SAX	Saxofón
	BPD BRIGHT PAD	Sintetizador Pad brillante
	SPD SOFT PAD	Sintetizador Pad suave
SYNTH (Sy)	VOX VOX	Voz, Coro
	HLD HARD LEAD	Sintetizador solista
	SLD SOFT LEAD	Sintetizador suave
	TEK TECHNO SYNTH	Sintetizador Techno
	PLS PULSATING	Sintetizador de pulsos
BASS (Bs)	FX SYNTH FX	Efectos de sonido de Sintetizador (Noise, etc.)
	SYN OTHER SYNTH	Sintetizador Polifónico
	BS BASS	Bajo acústico y eléctrico
RHYTHM & SFX (Rh)	SBS SYNTH.BASS	Bajo sintetizado
	DRM DRUMS	Kit de ritmo
	PRC PERCUSSION	Percusión
	SFX SOUND FX	Efectos de sonido
	BTS BEAT&GROOVE	Beat y Groove
CMB COMBINATION	Otros Patches que usan la función Split y Layer	

Funciones adecuadas para la edición de Patches (Patch Utility)

La característica Patch Utility proporciona varias funciones adecuadas para editar Patches, como copiar o inicializar un Patch.

Copiar parámetros Patch (PATCH PRM COPY)

Los ajustes de cualquier Patch pueden copiarse al Patch actualmente seleccionado. Esta función, le permitirá realizar una edición más eficiente. Es posible copiar los siguientes cinco parámetros.

- UPPER TONE: Copia los ajustes del sonido Upper.
- LOWER TONE: Copia los ajustes del sonido Lower.
- MFx: Copia los ajustes del Multi-efectos.
- CHORUS: Copia los ajustes del efecto Chorus.
- REVERB: Copia los ajustes del efecto Reverb.

Copiar el sonido UPPER o LOWER

1. Pulse [PATCH] para que este se ilumine y la unidad entre en modo Patch.

Seleccione el Patch destino de la copia. .

2. Pulse [UTILITY].

3. Use PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para seleccionar "1:PATCH PRM COPY".

4. Pulse [ENTER].

5. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar "UPPER TONE" o "LOWER TONE".

```
PATCH PRM COPY|
What:          UPPER TONE
```

6. Pulse PAGE/CURSOR [▶].

Use VALUE [-]/[+] para seleccionar el Patch fuente de la copia. Puede seleccionar entre patches P#01-U128 (Patches de usuario).

```
PATCH PRM COPY|
P#01:RS Grand
```

7. Pulse PAGE/CURSOR [▶].

Use VALUE [-]/[+] para especificar si los datos se copiarán al sonido Upper o Lower del Patch seleccionado.

```
PATCH PRM COPY| [ENT]
To:          UPPER TONE
```

8. Pulse [ENTER].

Los ajustes del sonido Upper o Lower se copiarán al Patch seleccionado.

Cuando se hayan copiado los datos, la pantalla indicará: "COMPLETED". Esto finaliza con el procedimiento.

Crear un Patch (Modo Patch)

Copiar ajustes MFX, CHORUS, o REVERB

1. Pulse [PATCH] para que este se encienda y la unidad entre en Modo Patch. Seleccione el Patch destino de la copia.
2. Pulse [UTILITY].
3. Use PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para seleccionar "1:PATCH PRM COPY".
4. Pulse [ENTER].
5. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar "MFX", "CHORUS", o "REVERB".

```
PATCH PRM COPY |  ▶
What:           MFX
```

6. Pulse PAGE/CURSOR [▶].

Use VALUE [-]/[+] para especificar si copiará ajustes de los efectos "PATCH" o ajustes PERFORM (Performance)

```
PATCH PRM COPY |  ▶
From:          PATCH
```

7. Pulse PAGE/CURSOR [▶].

Copiar ajustes de los efectos "PATCH"

Use VALUE [-]/[+] para seleccionar el Patch fuente de la copia.

```
PATCH PRM COPY | [ENT]
Ff01:RS Grand
```

Copiar ajustes de efectos "PERFORM (Performance)"

Use VALUE [-]/[+] para seleccionar la interpretación fuente de la copia.

```
PATCH PRM COPY | [ENT]
F01:Pop 1
```

8. Pulse [ENTER].

Los ajustes de los efectos se copiarán al Patch seleccionado.

Cuando los datos se hayan copiado, la pantalla indicará "COMPLETED". Esto finaliza el procedimiento.

Inicializar los parámetros de un Patch (Función PATCH INITIALIZE)

Esta operación inicializa los ajustes del Patch seleccionados.

Esta función resulta adecuada cuando desee crear un sonido desde cero, debido a que se inicializarán todos los parámetros del Patch.

NOTE

La operación initialize afectará solo al sonido seleccionado; No cambiará el contenido de otros sonidos almacenados en la memoria. Si desea recuperar todos los ajustes a su estado de fábrica, ejecute la operación, Factory Reset (Pág. 17).

1. Pulse [PATCH] para que se encienda y la unidad entre en modo Patch.

Seleccione el Patch que desee inicializar.

2. Pulse [UTILITY].

3. Use PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para seleccionar "2:PATCH INITIALIZE".

4. Pulse [ENTER].

```
PATCH INITI | [ENT]
```

5. Pulse [ENTER] una vez más para ejecutar.

Cuando haya terminado la instalación, la pantalla indicará "COMPLETED". Esto finaliza con el procedimiento.

Borrar un Patch de usuario guardado por usted (Función PATCH REMOVE)

Esta operación borra el Patch de usuario especificado. Cuando usted elimine un Patch, no será posible seleccionar de nuevo el Patch con el número en cuestión. Si guarda un Patch de nuevo en este número, podrá seleccionarlo otra vez.

1. Pulse [PATCH] para que se encienda y la unidad entre en modo Patch.

2. Pulse [UTILITY].

3. Use PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para seleccionar "3:PATCH REMOVE".

4. Pulse [ENTER].

```
PATCH REMOVE | [ENT]
U001:User Patch 1
```

5. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar el Patch de usuario que desee eliminar.

6. Pulse [ENTER].

Cuando haya eliminado los datos, la pantalla indicará: "COMPLETED". Esto finaliza con el procedimiento.

Transmitir ajustes patch/rhythm desde el conector MIDI OUT (XFER a MIDI)

Es posible transmitir los ajustes de cualquier Patch desde el conector MIDI OUT. Esta función puede usarse para guardar los ajustes Patch a un secuenciador externo.

1. Pulse [PATCH] para que se encienda y la unidad entre en modo Patch. Seleccione el Patch.
2. Pulse [UTILITY].
3. Use PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para seleccionar "4:XFER to MIDI".
4. Pulse [ENTER].

Transmitir los ajustes del Patch seleccionado

5. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar "CURRENT PATCH".
6. Pulse [ENTER].
Los ajustes del Patch seleccionado se transmitirán desde el conector MIDI OUT.

Después de que se hayan transmitido los datos, la pantalla indicará "COMPLETED". Esto finaliza el procedimiento.

Transmitir los ajustes de un Patch de Usuario

5. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar "USER PATCHES".
6. Pulse PAGE/CURSOR [▶].
Use VALUE [-]/[+] para especificar el primer número del rango de usuario que desee transmitir.

```
XFER to MIDI [ENT]
From:          U001
```

7. Pulse PAGE/CURSOR [▶].
Use VALUE [-]/[+] para especificar el último número del rango del Patch de usuario que usted desee transmitir.

```
XFER to MIDI [ENT]
To:           U128
```

8. Pulse [ENTER].
Los ajustes del Patch seleccionado se transmitirán desde el conector MIDI OUT.

Después de la transmisión de los datos, la pantalla indicará "COMPLETED". Esto finaliza con el procedimiento.

Transmitir todos los datos almacenados en el área de usuario

5. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar "DUMP ALL".

```
XFER to MIDI [ENT]
What:         DUMP ALL
```

6. Pulse [ENTER].
Todos los datos almacenados en el área de usuario se transmitirán desde el conector MIDI OUT.

Cuando la pantalla indique "COMPLETED", la operación de transmisión se habrá completado.

MEMO

Si desea recuperar de nuevo los datos guardados en la unidad RS-50, reenvíe los datos al conector MIDI IN de la unidad. No manipule los controles de la unidad durante la recepción de los datos.

Recuperar los valores de fábrica (Función FACTORY RESET)

También puede realizar la operación FACTORY RESET desde Patch Utility.

Para más información acerca de FACTORY RESET, consulte "Recuperar los ajustes de fábrica". (Pág. 17).

Crear un Kit de ritmo (Modo Patch)

La unidad RS-50 incluye Kits de Ritmo adecuados para gran variedad de géneros musicales. Es posible editar un Kit de ritmo de fábrica para modificar la afinación/volumen/panorámico del sonido de cada instrumento de percusión a su gusto, y guardarlo como **Kit de Ritmo de usuario**.

Cómo realizar los ajustes del Kit de Ritmo

Un Kit de Ritmo consiste en los siguientes tipos de ajustes.

- Ajustes usados por todo el Kit de Ritmo (Rhythm Common)
- Ajustes para cada Kit de Ritmo (key) (Rhythm Tone)

Globalmente, se consideran "Parámetros del Kit de Ritmo".

Editar los parámetros del Kit de Ritmo

1. Pulse [PATCH] para que se encienda y la unidad entre en modo Patch.
2. Seleccione un Kit de Ritmo (Pág. 22).

```
PATCH
RND1: Standard Kit
```

3. Pulse [PARAM] para que este se encienda.

Ahora puede editar los parámetros del Kit de Ritmo.

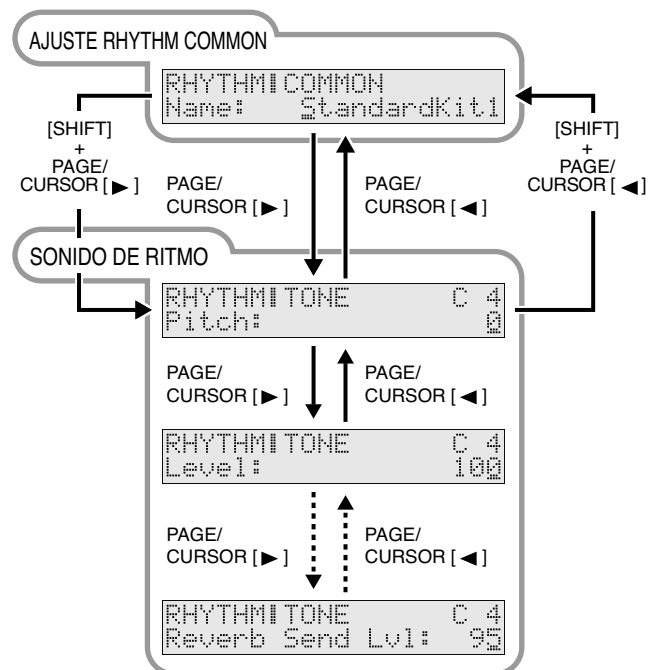
Use PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para seleccionar el parámetro que desee editar.

4. Si existe un parámetro editable, el cursor (resaltado) parpadeará debajo de su valor. Ahora puede usar VALUE [-]/[+] para modificar el valor de este parámetro del Patch.

```
RHYTHM COMMON
Name: Standard Kit
```

cursor

Seleccionar parámetros del Kit de ritmo



Realizar ajustes que afecten a todo el Kit de Ritmo (Parámetros Rhythm Common)

Es posible editar los siguientes parámetros Rhythm Common.

Name (Nombre del Kit de Ritmo)

Es posible cambiar el nombre del Kit de Ritmo.

Puede usar PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para moverse a través de los caracteres, y usar VALUE [-]/[+] para finalizar el carácter deseado.

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



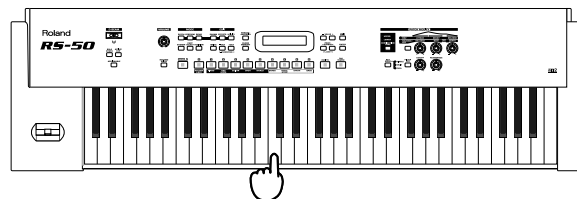
Para más información, consulte "Asignar un nombre" (Pág 54).

Editar los ajustes de cada sonido de ritmo (Tono) (Parámetros Rhythm Tone)

Un Kit de Ritmo asigna un instrumento distinto a cada tono. Para cada uno de estos ajustes de instrumentos, es posible editar los siguientes parámetros.

Pulse una tecla para seleccionar el sonido de ritmo que desee editar.

```
RHYTHM TONE C 4
Pitch: 0
```



Afinación (Pitch)

Ajusta la afinación del sonido percusivo en pasos de semitono.

VALOR: -60+67

Nivel (Level)

Especifica el volumen del sonido percusivo.

VALUE: 0+127

Panorámico (Pan)

Ajusta la posición de panorámico (posición estéreo) de cada sonido percusivo cuando utilice la salida estéreo. Un aumento del valor en L, se escuchará más sonido proveniente del lado izquierdo. De modo similar, se escuchará más sonido proveniente del lado derecho si aumenta el valor R.

Cuando esté ajustado en RND (RANDOM), obtendrá un efecto especial en que el sonido se desplazará aleatoriamente de izquierda a derecha con cada pulsación de una tecla.

VALOR: RND, L63-0-63R

- Especificar la cantidad de señal del efecto estéreo

Chorus Send Lvl (Nivel de envío de Chorus)

Ajusta el nivel de la señal enviada al Chorus para cada sonido.

VALOR: 0–127

Reverb Send Lvl (Nivel de envío de Reverb)

Ajusta el nivel de la señal enviada a la Reverb para cada sonido

VALOR: 0–127

Guardar un Kit de Ritmo (Kits de Ritmo de usuario)

Una vez haya editado un Kit de Ritmo a su gusto, guárdelo mediante el siguiente procedimiento.

1. Pulse **[PATCH]** para que se encienda y la unidad entre en modo Patch.
2. Seleccione el Kit de Ritmo que desee editar.
3. Edite el Kit de Ritmo y sus sonidos de ritmo.



“Realizar ajustes globales de la unidad (parámetros Rhythm Common)” (Pág. 52).

“Editar los ajustes de cada sonido de Ritmo (Tono) (Parámetros de Sonidos de Ritmo)” (Pág. 52).

MEMO

Ajustes Patch Modify (Pág. 26) no se almacenan para Kits de Ritmo.

4. Cuando haya ajustado el Kit de ritmo a su gusto, pulse **[WRITE]**.

Use **VALUE [-]/[+]** para especificar el número en que se guardará el Kit de Ritmo. (U01–U16).

```
WRITE[RHYTHM [ENT]
To:U 01:
```

Como se muestra en la parte superior, la pantalla mostrará solo el número de Kit de Ritmo si no se ha usado para guardar datos.

NOTE

Sea consciente de que los ajustes que guardó anteriormente se sobrescribirán y se perderán si guarda los datos en un número que contenga un Kit de Ritmo.

5. Pulse **[ENTER]**.

De forma distinta a un Patch, un Kit de Ritmo siempre se guarda en el grupo de la categoría “RHYTHM & SFX” “DRM” (DRUMS).

MEMO

Para más información sobre el grupo de la categoría, consulte “Categorías de Patch” (Pág. 49).

Cuando el ritmo se haya guardado, la pantalla indicará “COMPLETED”. Esto finaliza el procedimiento.

MEMO

Si decide no guardar el Kit de Ritmo, pulse **[EXIT]**.

Si no cambia el ajuste “Name (nombre del Kit de Ritmo)” (Pág. 52), el Kit de Ritmo tendrá el mismo nombre que el seleccionado en el paso 2.

Funciones adecuadas para la edición de Kits de Ritmo (Utilidad Rhythm Set)

La característica Rhythm Set Utility proporciona funciones adecuadas para la edición de Kits de Ritmo como inicializar un Kit de ritmo o copiar ajustes de efectos.

Copiar ajustes de efectos desde un Kit de Ritmo (RHYTHM PRM COPY)

Esta operación copia ajustes de efectos desde un Kit de Ritmo existente al Kit de Ritmo actualmente seleccionado. Es posible copiar los siguientes 3 parámetros.

- MFX: Copia los ajustes del Multi-efectos.
- CHORUS: Copia los ajustes del Chorus.
- REVERB: Copia los ajustes de la Reverb.

1. Pulse **[PATCH]** para que se encienda y la unidad entre en modo Patch. Seleccione el Kit de Ritmo destino de la copia.

2. Pulse **[UTILITY]**.

3. Use **PAGE/CURSOR [◀]/[▶]** para seleccionar “1:RHY PRM COPY”.

4. Pulse **[ENTER]**.

5. Use **VALUE [-]/[+]** para seleccionar “MFX”, “CHORUS”, o “REVERB”.

```
RHY PRM COPYI [ENT]
What: MFX
```

```
RHY PRM COPYI [ENT]
What: MFX
```

6. Pulse **PAGE/CURSOR [▶]**.

Use **VALUE [-]/[+]** para especificar si copiará los ajustes de efectos “RHYTHM” o los ajustes de efectos “PTN (Pattern)”.

7. Pulse **PAGE/CURSOR [▶]**.

Copiar ajustes de efectos “RHYTHM”.

Selecciona el Kit de Ritmo destino de la copia.

```
RHY PRM COPYI [ENT]
Rh01:Standard Kit
```

Copiar ajustes de efectos “PTN (Pattern)”

Selecciona el patrón fuente de la copia.

```
RHY PRM COPYI [ENT]
P01:Pop 1
```

8. Pulse **[ENTER]**.

Los ajustes de efectos se copiarán en el Kit de Ritmo seleccionado.

Cuando los datos se hayan copiado, la pantalla indicará: “COMPLETED”. Esto finaliza con el procedimiento.

Inicializar los ajustes de un Sonido de Ritmo específico (RHYTHM INITIALIZE)

Esta operación inicializa los parámetros del sonido de ritmo (Pág. 52) al estado del Kit de Ritmo actual antes de que sus parámetros fuesen editados.

MEMO

Si desea que los parámetros del Kit de Ritmo seleccionado vuelvan a su estado de fábrica, simplemente seleccione de nuevo el Kit de Ritmo actual desde el que empezó la edición.

NOTE

La operación Initialize afecta sólo al sonido seleccionado; No cambiará el contenido de otros sonidos almacenados en la memoria de usuario. Si desea recuperar los ajustes a su estado de fábrica, ejecute la operación Factory Reset (Pág. 17).

1. Pulse [PATCH] para que se encienda y la unidad entre en modo Patch.
2. Seleccione el Kit de Ritmo que contiene el sonido de ritmo que desee inicializar..
3. Pulse [UTILITY].
4. Use PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para seleccionar "2:RHY INITIALIZE".
5. Pulse [ENTER].

```
RHY INITI [ENTR]
Key:      C 4
```

6. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar el Kit de ritmo que desee inicializar.
VALOR: A 0 (key#21)–C 8 (key#108)

MEMO

También es posible pulsar una tecla para seleccionar el sonido de ritmo a editar.

7. Pulse [ENTER] una vez más para ejecutar.

Cuando haya finalizado la inicialización, la pantalla indicará: "COMPLETED". Esto finaliza el procedimiento.

Eliminar un Kit de Ritmo que usted guardó (RHYTHM REMOVE)

Esta operación elimina el Kit de Ritmo de usuario especificado. Cuando elimine un Kit de Ritmo, no será posible seleccionar de nuevo el Kit de Ritmo que corresponda a este número. Si guarda de nuevo un Kit de Ritmo en este número, podrá seleccionarlo de nuevo.

1. Pulse [PATCH] y la unidad entrará en modo Patch.
2. Pulse [UTILITY].
3. Use PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para seleccionar "3:RHY REMOVE".
4. Pulse [ENTER].

```
RHY REMOVE [ENTR]
U01:User Rhythml
```

5. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar el Kit de Ritmo de usuario que desee eliminar.
6. Pulse [ENTER].

Cuando los datos se hayan eliminado, la pantalla indicará: "COMPLETED". Esto finaliza con el procedimiento.

Consulte **Crear un Patch (Modo Patch; Pág. 62)**, sobre la transmisión de ajustes Patch/Rhythm desde el conector MIDI OUT (XFER a MIDI), o **Recuperar los ajustes de fábrica (FACTORY RESET)**.

Interpretar más de un sonido simultáneamente (Modo Performance)

Elegir una parte y seleccionar el sonido

Una interpretación (performance), contiene dieciséis partes que le permiten interpretar distintos sonidos simultáneamente. Esta sección explica el método para cambiar entre partes y asignar Patches (o Kits de Ritmo) a cada parte.

1. Pulse **[PERFORM]** para que este se encienda y la unidad entre en modo Performance.
2. Pulse **[PART SELECT]** para que este se encienda, y use los botones **[0]–[9]** para seleccionar una parte.
Pulse **[0]** para seleccionar la parte 10 (Rhythm). Para seleccionar las partes 11–16, mantenga pulsado **[SHIFT]** y pulse **[1]–[6]** (Pág. 43).
3. Use **VALUE [-]/[+]** para especificar un Patch o un Kit de Ritmo para la parte.
También es posible seleccionar un Patch usando la función **[NUMERIC]**.

Asignar Patches de la misma categoría a múltiples partes

Mientras **[PART SELECT]** esté encendido, puede mantener pulsado **[SHIFT]** y usar **PAGE/CURSOR [◀]/[▶]** para pasar por las categorías asignadas a cada parte, seleccionar Patches del grupo de la categoría anterior o siguiente independientemente del botón seleccionado. Esto le permite asignar Patches de otras categorías que las impresas en el panel de cada parte. Por ejemplo, si desea preparar múltiples Patches de la misma categoría, como dos tipos de órgano, puede usar el método anterior para seleccionar Patches de órgano para una categoría que no esté usando.

Escucha rápida y consecutiva del sonido integrado en la unidad RS-50 / Visualización de una lista de los Patches de usuario

Siguiendo el método anterior, es posible escuchar consecutivamente todos los sonidos integrados en la unidad RS-50 sin pulsar un botón de selección de categoría. Entre los Patches de Usuario organizados en grupos de categorías, también es posible visualizar una lista de sólo los Patches de Usuario. Mantenga pulsado **[SHIFT]** y pulse **[▶]** para cambiar de categorías, y a continuación de la categoría "Bass", encontrará los Patches de Usuario (u001–u128) mostrados como una categoría.

* Al visualizar una lista, aparecerá: "u", en minúsculas, al principio de los números de Patch de Usuario.

Seleccionar los números de Performance

Pulse **[PART SELECT]** para que este se apague.

Usar VALUE [-]/[+]

Si pulsa **VALUE [-]/[+]** seleccionará la Interpretación (Performance) precedente o siguiente a la interpretación seleccionada. No es necesario pulsar **[ENTER]** después de realizar su selección. El número que usted seleccione tendrá efecto inmediatamente, y la interpretación será seleccionada.

Uso de los botones Direct Access

- **Cuando no esté usando la función [NUMERIC]**
Use los botones **[0]–[9]** para introducir un número. El dígito superior se mantendrá fijo, y sólo el dígito inferior cambiará. Este es un método adecuado para saltar entre los números sucesivamente.
No es necesario que pulse **[ENTER]** después de realizar su selección. El número que usted seleccione tendrá efecto inmediatamente, y la interpretación quedará seleccionada.
- **Cuando esté usando la función [NUMERIC]**
 1. Pulse **[NUMERIC]** para que este se encienda.
 2. Use los botones **[0]–[9]** para introducir un número de 2 dígitos. La indicación parpadeará.
 3. Si desea finalizar el valor, pulse **[ENTER]**. El valor quedará finalizado y **[NUMERIC]** se apagará. Si decide cancelar, pulse **[EXIT]**.

MEMO

Las interpretaciones de Usuario aparecerán en pantalla al final de las interpretaciones de Fábrica. Puede mantener pulsado **[SHIFT]** y usar **PAGE/CURSOR [◀]/[▶]** para cambiar entre la visualización de interpretaciones de Usuario y de Fábrica.

Editar los ajustes de una interpretación

Las **Performances** (interpretaciones) de la unidad RS-50 contienen ajustes generales y ajustes realizados individualmente para cada parte de la interpretación.

Los ajustes generales de la interpretación son:

- Ajustes generales como el nombre de la interpretación (Pág. 55)
 - Ajustes de efectos de la interpretación (Pág. 56)
- Ajustes individuales de cada parte de la interpretación són:
- Ajustes Performance Part (Pág. 56)
 - Ajustes de efectos para partes de la interpretación (Pág. 58)

Realizar ajustes generales de una Interpretación (Performance)

1. Pulse **[PERFORM]** para que se encienda y la unidad entre en modo Interpretación.
2. Seleccione una interpretación.
3. Pulse **[PARAM]** para que se encienda.



```
PERFORM COMMON
Name: Pof 1
```

4. Use **PAGE/CURSOR [◀]/[▶]** para seleccionar un parámetro, y use **VALUE [-]/[+]** para especificar su valor. Es posible modificar los siguientes parámetros.



Para guardar la Interpretación editada, consulte "Guardar una Interpretación" (Pág. 59).

Realizar ajustes generales para una interpretación (Parámetros Performance Common)

Name (Nombre de la Performance)

Es posible cambiar el nombre de la interpretación.

Es posible usar PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para desplazarse a través de los caracteres, y usar VALUE [-]/[+] para finalizar el carácter deseado.

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



Para más información, consulte "Asignar un nombre" (Pág. 43).

Parámetro Voice Rsv 1-16 (Voice Reserve 1-16)

El Generador de sonido de la unidad RS-50 es capaz de producir hasta 64 notas (voces) simultáneamente. Si los datos recibidos superan este número de voces, habrá cancelación de notas. La unidad RS-50 consta de un ajuste **voice reserve**, que le permite definir un número mínimo de voces para cada parte. Por ejemplo, si ajusta el parámetro Voice Reserve a "10" para la parte 16, se reservarán 10 voces, para los sonidos superiores e inferiores de la parte 16, incluso si el número total de voces reproducidas por la unidad RS-50 alcanza el máximo de 64. De este modo, considere el número de sonidos que desee reproducir o interpretar, y el número de sonidos en el Patch que esté usando, y ajuste el parámetro Voice Reserve de cada parte, de forma equivalente.

```
PERFORMCOMMON
Voice Rsv 1: 0
```

:

```
PERFORMCOMMON
Voice Rsv 16: 0
```

Valor: 0-32



No es posible realizar ajustes que causen que el número total de partes supere las 32.

Parámetro Level (Performance Level)

Especifica el volumen de la interpretación.

Valor: 0-127

Fuente MFX

Cuando el efecto MFX se aplica en modo Performance, este especifica si el efecto usará los parámetros de la interpretación por sí mismo, o los parámetros del Patch asignado a la parte (Pág. 65).

```
PERFORMCOMMON
MFX Source: PERFORM
```

VALOR

PERFORM: El efecto MFX se aplicará según los parámetros del efecto de la interpretación.

PART1-PART16: El efecto MFX se aplicará según los parámetros del Patch seleccionado para la parte.

Editar los ajustes de efectos de una interpretación

En Modo Performance es posible pulsar [EFFECTS] para editar los ajustes de efectos de una interpretación. Para detalles, consulte "Añadir efectos" (Pág. 65).



Para guardar la interpretación editada, consulte "Guardar una interpretación" (Pág. 59).

Editar los ajustes Part de una interpretación (Part Setup)

1. Pulse [PERFORM] para que este se encienda y la unidad entre en Modo Performance.

2. Seleccione una interpretación.

3. Pulse [PART SELECT] para que se encienda.

4. Pulse [PARAM] para que se encienda.

5. Use [0]-[9] para seleccionar la parte cuyos ajustes desee editar.

Para seleccionar las partes 11-16, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [1]-[6] (Pág. 43).

Ahora puede editar los parámetros Part Setup.

6. Use PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para seleccionar un parámetro, y use VALUE [-]/[+] para especificar su valor.

Es posible modificar los siguientes parámetros.



Para guardar la interpretación editada, consulte "Guardar una interpretación" (Pág. 59).

Parámetros Part de una interpretación (Part Setup Parameters)

Parámetro Level (Part Level)

Ajusta el volumen de cada parte. Se usa principalmente para conseguir el equilibrio de volumen entre las partes.

Valor: 0-127

Parámetro Pan (Part Pan)

Cuando use la salida estéreo, este ajuste configura la posición de panorámico de cada parte. Con un aumento del valor para L, se escuchará más sonido proveniente de la parte izquierda. Del mismo modo, se originará más sonido de la parte derecha si aumenta el valor de R. El ajuste aleatorio (RND, random) permite conseguir un efecto específico en que el sonido se desplaza aleatoriamente de izquierda a derecha con cada pulsación en el teclado.

Valor: RND, L63-0-63R

Parámetro Receive Ch (Receive Channel)

En modo Performance mode, la unidad RS-50 funcionará como un módulo de sonidos MIDI de dieciséis partes. Este parámetro especifica el canal de recepción MIDI de cada parte.

Valor: 1-16

Cada parte de una interpretación tiene los siguientes canales ajustados a menos que los cambie.

PARTE [1]	(PIANO)	Ch.1
PARTE[2]	(KBD & ORGAN)	Ch.2
PARTE [3]	(GUITAR)	Ch.3
PARTE [4]	(ORCH)	Ch.4
PARTE [5]	(WORLD)	Ch.5
PARTE [6]	(BRASS)	Ch.6
PARTE [7]	(VOCAL & PAD)	Ch.7
PARTE [8]	(SYNTH)	Ch.8
PARTE [9]	(BASS)	Ch.9
PARTE [10 (0)]	(RHYTHM & SFX)	Ch.10
PARTE [11]		Ch.11
PARTE [12]		Ch.12
PARTE [13]		Ch.13
PARTE [14]		Ch.14
PARTE [15]		Ch.15
PARTE [16]		Ch.16

Parámetro Receive Sw (Interruptor Receive)

Normalmente mantendrá este ajuste en la posición "ON". Si desea usar un módulo de sonido externo para interpretar una parte concreta, puede ajustar este parámetro en la posición "OFF" para enmudecer el Generador de sonido interno de la parte concreta.

Valor: OFF, ON

MEMO

El teclado de la unidad RS-50 no reproducirá partes del Generador de Sonido Interno cuyo parámetro Receive Switch esté en la posición OFF.

Parámetro Receive Prg Chg (Receive Program Change Switch)

Para cada parte, especifica si los mensajes MIDI de cambio de programa se recibirán (ON), o no (OFF).

Valor: OFF, ON

Parámetro Receive Bank Sel (Receive Bank Select Switch)

Para cada parte, especifica si los mensajes MIDI de selección de Banco se recibirán (ON), o no (OFF).

Valor: OFF, ON

Parámetro Scale Tune

```
PERFORM
Scale Tune? [ENT]
```

Permite especificar una afinación distinta (Ajuste Scale Tune) para cada parte. Pulse [ENTER] para acceder a la pantalla de ajuste Scale Tune. Para detalles, consulte "Editar los ajustes Scale Tune (SCALE TUNE)" (Pág. 58).



Si desea editar los ajustes Scale Tune en Modo Patch, consulte "Realizar ajustes Scale Tune para un Patch (PATCH SCALE)" (Pág. 91).

Parámetro Part Patch Edit

```
PERFORM
Patch Edit? [ENT]
```

Es posible editar el Patch asignado a cada parte desde el Modo Performance. Usted puede pulsar [ENTER], y editar los parámetros del Patch y guardar el Patch del mismo modo que en Modo Patch (Pág. 44).

Si decide detener la edición del Patch, pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

NOTE

El Modo Patch y el Modo Performance comparten los mismos Patches. Esto significa que si usted almacenó un Patch en uno de estos modos, el nuevo Patch guardado sonará si usted lo selecciona en el otro modo. Para evitar problemas, como cambios no intencionados en el sonido de Patches que esté usando en Modo Performance, por favor, sea consciente de esto cuando guarde Patches. Si el mismo Patch está seleccionado en ambos modos, (Modo Patch y Modo Performance), y usted almacena el Patch en un modo y posteriormente cambia al otro modo, el Patch seguirá sonando con los ajustes anteriores a la operación guardar. Sin embargo, una vez haya reselectionado el Patch o la Interpretación de nuevo, el Patch entonces sonará según los nuevos ajustes guardados.

Editar ajustes Scale Tune (SCALE TUNE)

La función Scale Tune le permite usar una variedad de afinaciones. Para cada nota de Do a Si, es posible especificar las unidades de afinación en una centésima (1/100a de semitono).

Los ajustes Scale Tune son independientes para cada parte.



Si desea editar los ajustes Scale Tune para el Modo Patch, consulte "Realizar ajustes Scale Tune para un Patch (PATCH SCALE)" (Pág. 91).

1. Seleccione el parámetro Part setup "Scale Tune" (Pág. 57)
2. Pulse [ENTER].



```
PERFORM SCALE TUNE
Type:          EQUAL
```

3. Use PAGE/CURSOR [◀ | ▶] para seleccionar "Type" o "Tune", y use VALUE [-]/[+] para especificar su valor.
4. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

Parámetro Type (Part Scale Tune Type)

Es posible cambiar el parámetro "Type" para recuperar varios ajustes Sample para Scale Tune. Cuando cambie "Type", todos los parámetros Scale Tune cambiarán automáticamente.

EQUAL (Disposición Interválica Temperada):

Esta calibración divide la octava en 12 partes iguales, y es la de uso más común en la música occidental.

JUST (maj) in C (Disposición Interválica Justa (mayor):

Comparada con la disposición interválica Temperada, las tríadas principales suenan puras con esta configuración. Sin embargo, este efecto se consigue sólo en un tono y los acordes sonarán ambiguos si realiza una transposición.

JUST (min) in C (Disposición Interválica Justa (menor):

Comparada con la disposición interválica Temperada, las tríadas principales suenan puras con esta configuración. Sin embargo, este efecto se consigue sólo en un tono y los acordes sonarán ambiguos si realiza una transposición.

ARABIC (Escala árabe):

En esta escala, Mi y si son un cuarto de tono más graves y Do#, Fa# y Sol# son un cuarto de tono más agudos que la disposición interválica Temperada. Los intervalos entre Sol y Si, Do y Mi, Fa y Sol#, Sib y Do#, y Mib y F# son de tercera natural - intervalo entre una tercera mayor y una tercera menor.

Parámetro Tune C-B (Part Scale Tune C-B)

Realice ajustes Scale Tune para cada parte.

Valor: -64~+63

Editar los ajustes de efectos para cada parte de una interpretación (Performance Part Effect)

1. Pulse [PERFORM] para que este se encienda y la unidad entre en Modo Performance.
2. Seleccione una Interpretación (Performance).
3. Pulse [PART SELECT] para que este se encienda.
4. Use [0]–[9] para seleccionar la parte cuyos ajustes desee editar. Para seleccionar las partes 11–16, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [1]–[6] (Pág. 43).
5. Pulse [EFFECTS] para que se encienda. Ahora puede realizar ajustes para los parámetros pattern part effect.
6. Use PAGE/CURSOR [◀ | ▶] para seleccionar un parámetro, y use VALUE [-]/[+] para especificar un valor. Es posible modificar los siguientes parámetros.



Para guardar la interpretación editada, consulte "Guardar una Interpretación" (Pág. 59).

Interruptor Master Effects

Este ajuste permite configurar el interruptor Master Effect. Para detalles, consulte "Activar/desactivar la función effect (INTERRUPTOR MASTER EFFECT)" (Pág. 65).

Interruptor MFX

Activa/desactiva el multi-efectos para cada parte.

Valor: BYPASS, ON

Parámetro Chorus Send Lvl (Nivel de envío de chorus)

Ajusta la proporción de efecto chorus aplicado para cada parte.

Valor: 0–127

Parámetro Reverb Send Lvl (Nivel de envío de Reverb)

Ajusta la proporción de efecto reverb aplicado para cada parte.

Valor: 0–127

Guardar una Interpretación (Performance)

Siga el siguiente procedimiento para guardar una Interpretación que usted haya grabado o editado.

1. Pulse [WRITE].

Use VALUE [-]/[+] para especificar el número en el que la interpretación de usuario se guardará (U1-U8).

```
WRITE|PERFORM [ENT]
To:U 1: INIT PERFORM
```

NOTE

Sea consciente de que si elige un número en que se ha guardado previamente una interpretación de usuario, los ajustes existentes se sobrescribirán y se perderán.

2. Pulse [ENTER].

Si usted ha editado Patches para algunas partes, aparecerá el siguiente mensaje.

```
Write Edited Patch?
Yes[ENT]/No[EXIT]
```

Si no ha editado ninguno de los Patches en el patrón, el patrón se guardará y la pantalla indicará "COMPLETED".

3. Si desea guardar el Patch editado, pulse [ENTER].

La pantalla indicará la parte en que se usa el Patch editado.

Use VALUE [-]/[+] para especificar el número (U001-U128) en que se guardará el Patch de usuario.

```
WRITE|Part 1 [ENT]
To:U001:
```

Si decide no guardar el Patch de usuario, pulse [EXIT].

NOTE

Sea consciente de que si elige un número en que se ha guardado previamente un patrón de usuario, los ajustes existentes se sobrescribirán y se perderán.

4. Pulse [ENTER].

5. Use VALUE [-]/[+] para especificar la categoría del Patch de usuario que desee guardar.

```
WRITE|Part 1 [ENT]
[PF]PNO
```



Para más información sobre la categoría, consulte "Categorías Patch" (Pág. 49).

6. Pulse [ENTER] una vez más para ejecutar.

Cuando haya guardado el Patch, la pantalla indicará "COMPLETED".

Si existen más Patches que hayan sido editados, las partes que usen estos Patches aparecerán consecutivamente.

Repita los pasos 3.-6.

7. Una vez haya guardado todos los Patches necesarios, la unidad volverá a la pantalla del paso 1.

```
WRITE|PERFORM [ENT]
To:U 1: INIT PERFORM
```

8. Pulse [ENTER].

Cuando haya guardado la interpretación de usuario, la pantalla indicará "COMPLETED".

MEMO

Si decide no guardar el patrón de usuario, pulse [EXIT].

Si no cambia el ajuste "Name (nombre del patrón)" (Pág. 56), la interpretación tendrá el mismo nombre que la que usted haya editado.

Funciones adecuadas para la edición de Interpretaciones (Utilidad Performance)

La utilidad Performance proporciona funciones adecuadas para la edición de interpretaciones, por ejemplo, copia o inicialización de interpretaciones.

Copiar parámetros Part o Effect (PERFORM PRM COPY)

Esta operación copia los ajustes de una interpretación especificada a la interpretación actual. Esta función le permite una edición más eficiente. Es posible copiar los siguientes cuatro parámetros.

También es posible parámetros relacionados con los efectos desde un Patch.

- **PART:** Copia ajustes realizados para cada parte (Pág. 56).
- **MFx:** Copia ajustes del Multi-efectos.
- **CHORUS:** Copia ajustes del Chorus.
- **REVERB:** Copia ajustes de la Reverb.

Copiar ajustes realizados para cada parte de la interpretación.

1. Pulse [PERFORM] para que se encienda y la unidad entre en modo Performance.

Seleccione la Interpretación destino de la copia.

2. Pulse [UTILITY].

3. Use PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para seleccionar "1:PERFORM PRM COPY".

4. Pulse [ENTER].

5. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar "PART".

```
PFM PRM COPY|
What: PART
```

6. Pulse PAGE/CURSOR [▶].

Use VALUE [-]/[+] para seleccionar la Interpretación fuente de la copia.

```
PFM PRM COPY|
P01:Pop 1
```

Interpretar más de un sonido simultáneamente (Modo Pattern)

7. Pulse PAGE/CURSOR [▶].

Use VALUE [-]/[+] para especificar la parte fuente de la copia.

```
FFM PRM COPY1 [ENT]
From: Part 1
```

MEMO

También puede seleccionar la parte pulsando [0]-[9] o manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [1]-[6].

8. Pulse PAGE/CURSOR [▶].

Use VALUE [-]/[+] para especificar la parte destino de la copia.

```
FFM PRM COPY1 [ENT]
To: Part 16
```

MEMO

También puede seleccionar la parte pulsando [0]-[9] o manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [1]-[6].

9. Pulse [ENTER].

Los ajustes que usted realice para cada parte de la interpretación de copiarán a la interpretación seleccionada.

Cuando la pantalla indique "COMPLETED", la operación copiar se habrá completado.

Copiar ajustes de efectos

1. Pulse [PERFORM] para que se encienda y la unidad entre en modo Performance.

Seleccione la interpretación destino de la operación Copiar.

2. Pulse [UTILITY].

3. Use PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para seleccionar "1:PERFORM PRM COPY".

4. Pulse [ENTER].

5. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar "MFX", "CHORUS", o "REVERB".

```
FFM PRM COPY1 [ENT]
What: MFX
```

6. Pulse PAGE/CURSOR [▶].

Use VALUE [-]/[+] para especificar si copiará ajustes de efectos "PATCH" o "PERFORM (performance)".

```
FFM PRM COPY1 [ENT]
From: PERFORM
```

7. Pulse PAGE/CURSOR [▶].

Cuando copie ajustes de efectos "PATCH"

Use VALUE [-]/[+] para seleccionar el Patch cuyos ajustes de efectos desee copiar.

```
FFM PRM COPY1 [ENT]
P01:RS Grand
```

Cuando copie ajustes de efectos "PERFORM (Performance)"

Use VALUE [-]/[+] para seleccionar la interpretación cuyos ajustes de efectos desee copiar.

```
FFM PRM COPY1 [ENT]
P01:Pop 1
```

8. Pulse [ENTER].

Los ajustes de efectos se copiarán a la interpretación seleccionada.

Cuando la pantalla indique "COMPLETED", la operación Copiar se habrá completado.

MEMO

Si usted copia ajustes del Multi-efectos, estos ajustes sustituirán a los parámetros de efectos de la interpretación, independientemente del ajuste MFX Source (Pág. 56)). Esto significa que si el parámetro MFX Source se ajusta en: "PART" para cada valor, o para ambos valores: Copy source (fuente de la copia) y Copy destination (destino de la copia), es posible que no pueda distinguir la diferencia entre la copia y el original. Si el parámetro MFX Source de la interpretación actual está ajustado en "PART", cámbielo a "PERFORM". Además, si el parámetro MFX Source de la fuente de la operación Copy está ajustado en "PART", necesitará seleccionar "PATCH" en el anterior paso 6, y seleccionar el Patch asignado a cada parte en el paso 7 para copiar los ajustes de efectos del Patch.

Inicializar los parámetros de una interpretación (PERFORM INIT)

Esta operación inicializa los ajustes de la Interpretación.

Debido a que todos los parámetros de la interpretación se inicializarán, esta función resulta adecuada cuando desee crear una interpretación desde cero.

NOTE

La operación Inicialize afecta solamente a la interpretación seleccionada; No cambiará el contenido de otras interpretaciones almacenadas en la Memoria de Usuario. Si usted desea recuperar todos los ajustes a su estado de fábrica, ejecute la operación Factory Reset (Pág. 17).

1. Pulse [PERFORM] para que se encienda y la unidad entre en modo Performance.

Seleccione una interpretación que desee inicializar.

2. Pulse [UTILITY].

3. Use PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para seleccionar "2:PERFORM INIT".

4. Pulse [ENTER].

```
PERFORM INIT [ENT]
```

5. Pulse [ENTER] una vez más para ejecutar.

Cuando finalice la inicialización, la pantalla indicará "COMPLETED". Esto finaliza con el procedimiento.

Transmitir ajustes Performance para el conector MIDI OUT (Función XFER to MIDI)

Es posible transmitir los ajustes de la interpretación actual o de la interpretación de usuario desde el conector MIDI OUT. Esta función le permite guardar ajustes de interpretaciones en un secuenciador externo. Si selecciona "DUMP ALL" en el menú, puede transmitir todos los datos almacenados en el área de usuario a un secuenciador externo.

1. Pulse [PERFORM] para que se encienda y la unidad entre en Modo Performance.

Seleccione la interpretación que desee reproducir.

2. Pulse [UTILITY].

3. Use PAGE/CURSOR [◀ / ▶] para seleccionar "3:XFER to MIDI".

4. Pulse [ENTER].

Transmitir los ajustes de la Interpretación seleccionada

Esta operación le permite transmitir los ajustes de la Interpretación actual (editada y no guardada).

5. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar "CUR PERFORM".

```
XFER to MIDI [ENT]
What: CUR PERFORM
```

6. Pulse [ENTER].

Los ajustes de la interpretación actualmente seleccionada se transmitirán desde el conector MIDI OUT.

Cuando la pantalla indique "COMPLETED", la transmisión se habrá completado.

Transmitir los ajustes de una Interpretación de usuario

5. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar "USER PERFORM".

```
XFER to MIDI [ENT]
What: USER PERFORM
```

6. Pulse PAGE/CURSOR [▶].

Especifica el rango de interpretaciones cuyos ajustes desee transmitir.

Use VALUE [-]/[+] para especificar la primera interpretación del rango de interpretaciones que desee transmitir.

```
XFER to MIDI [ENT]
From: U 1
```

7. Pulse PAGE/CURSOR [▶].

Use VALUE [-]/[+] para especificar la última interpretación del rango de interpretaciones que desee transmitir.

```
XFER to MIDI [ENT]
To: U 2
```

8. Pulse [ENTER].

Los ajustes de interpretación del rango especificado se transmitirán desde el conector MIDI OUT.

Cuando la pantalla indique "COMPLETED", la operación de transmisión se habrá completado.

Transmitir todos los datos almacenados en el área de usuario

5. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar "DUMP ALL".

```
XFER to MIDI [ENT]
What: DUMP ALL
```

6. Pulse [ENTER].

Todos los datos almacenados en el área de usuario se transmitirán desde el conector MIDI OUT.

Cuando la pantalla indique "COMPLETED", la operación de transmisión se habrá completado.

MEMO

Si desea recuperar los datos almacenados en la unidad RS-50 una vez más, envíe los datos al conector MIDI IN de la unidad RS-50. No manipule los controles de la unidad RS-50 mientras esté recibiendo datos.

Recuperar los ajustes de fábrica (función FACTORY RESET)

La unidad RS-50 permite realizar la operación FACTORY RESET desde Pattern Utility.

```
UTILIMENU [ENT]
15:FACTORY RESET
```

Para más información sobre FACTORY RESET, consulte "Recuperar a los valores de fábrica (Factory Reset)" (Pág. 17).

Usar la función Phrase/Arpeggio

La unidad RS-50 proporciona plantillas de arpeggio (arpeggio templates), que usan frases adecuadas para cada categoría de instrumento. Algunas plantillas de arpeggio son Plantillas de frase (Phrase Templates), que le permiten producir arpeggios con un solo dedo, sin necesidad de mantener pulsado un acorde.



“Interpretar Arpeggios (Phrase/Arpeggio)” (Pág. 23).

1. Pulse [PHRASE/ARPEGGIO] para que este se encienda.

```
<< PHRASE/ARP >>
Piano Arp 1
```

2. Pulse [0]–[9] para elegir la plantilla de arpeggio que desee usar.

Interprete un acorde en el teclado. Según las notas del acorde que usted haya interpretado, empezará a sonar un acorde. Seleccione una plantilla (template) o estilo que usted desee.



Si selecciona una plantilla de frase, pulse solo una tecla. Si interpreta un acorde, la frase se reproducirá según la última tecla pulsada.

```
<< PHRASE/ARP >>
Piano Phr 1
```

3. Para detener la interpretación del arpeggio, pulse [PHRASE/ARPEGGIO] una vez más para que se apague.

Crear sus propias plantillas de arpeggios (User Template)

Es posible crear sus propias plantillas de arpeggio editando los parámetros de una de las plantillas de fábrica. Su nueva plantilla creada puede almacenarse como una de las ocho Plantillas de Usuario (User Templates).

1. Pulse [PHRASE/ARPEGGIO] para que este se encienda.

```
<< PHRASE/ARP >>
Piano Arp 1
```

2. Pulse [0]–[9] para seleccionar una plantilla que produce arpeggios similares a los que usted desee crear.

Pulsar [0] seleccionará la plantilla de usuario que usted haya creado. Ahora puede usar VALUE [-]/[+] para seleccionar otras plantillas de usuario.

3. Pulse [PARAM] para que se encienda.

Ahora podrá editar los parámetros del arpeggio.

```
PHRASE/ARPI
Style: Pno&E=Backng
```

4. Use PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para mover el cursor, y use VALUE [-]/[+] para especificar el valor.

Para detalles sobre los tipos y valores de los parámetros, consulte la siguiente sección “Lista de parámetros de las Plantillas de Usuario” (Pág. 62).

5. Cuando haya finalizado la edición de parámetros, pulse [WRITE].

Use VALUE [-]/[+] para especificar el número (UserTemplate 1–8) en que se guardará la plantilla de usuario.

```
PHR/ARPIWRITE [ENT]
To: UserTemplate 1
```



Sea consciente de que si elige un número en que haya almacenada una plantilla de usuario, los ajustes anteriores se sobrescribirán y se perderán.

6. Pulse [ENTER].

Cuando la plantilla de usuario se haya almacenado, la pantalla indicará “COMPLETED”.



Si decide no guardar la plantilla de usuario, pulse [EXIT].

Ahora cuando use el arpegiador, es posible pulsar [0] y seleccionar la plantilla de usuario que guardó.

Lista de parámetros de las plantillas de usuario

Parámetro Style (Estilo de arpeggio)

Especifica la forma básica en que se reproducirá el arpeggio.



Para detalles sobre el estilo de arpeggio, consulte “Lista de estilos de arpeggio” (Pág. 122).

Parámetro Variation (Variación del Arpeggio)

El arpegiador proporciona diversas variaciones (patrones de interpretación) para cada estilo de arpeggio. Este parámetro selecciona el número de variación. El número de variaciones diferirá según el estilo de arpeggio.

Parámetro Motif (Motivo del Arpeggio)

Ajusta el orden en que sonarán las notas del acorde.

VALOR

- UP:** Las notas que usted pulse sonarán, de grave a agudo.
- DOWN:** Las notas que usted pulse sonarán, de agudo a grave.
- UP&DOWN:** Las notas que usted pulse sonarán de grave a agudo y luego de agudo a grave.
- RANDOM:** Las notas que usted pulse sonarán en orden aleatorio.
- NOTE-ORDER:** Las notas que usted pulse sonarán en el orden de pulsación. Pulsando las notas en el orden apropiado es posible crear líneas melódicas. La unidad es capaz de recordar hasta 128 notas.
- GLISSANDO:** Cada paso cromático entre las notas más agudas y las más graves que usted pulse sonarán en sucesión, repitiéndose en ambas direcciones. Pulse sólo las notas más agudas y las más graves.
- CHORD:** Todas las notas que pulse sonarán simultáneamente.
- AUTO1:** El tiempo en que sonarán las teclas se asignará automáticamente, dando prioridad a la tecla más grave pulsada.
- AUTO2:** El tiempo en que sonarán las teclas se asignará automáticamente, dando prioridad a la tecla más aguda pulsada.
- PHRASE:** Pulsar una sola tecla reproducirá una frase basada en la afinación de la tecla en cuestión. Si pulsa múltiples teclas, la última tecla que pulse será la válida.



Para una plantilla de frases, este ajustes será "PHRASE".

Parámetro Accent Rate (Rango de Acento del Arpeggio)

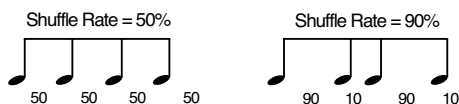
Modifica la fuerza de los acentos en la duración de las notas para ajustar la sensación de "groove" del arpeggio. Un ajuste del "100%" producirá la sensación "groove" más intensa.

Valor: 0-100%

Parámetro Shuffle Rate (Rango de Shuffle del Arpeggio)

Este ajuste le permite modificar los tiempos de las notas para crear ritmos shuffle. Con un ajuste del "50%" las notas se espaciarán de forma regular. A medida que aumente el valor los tiempos de las notas tendrán una interpretación con mayor shuffle.

Valor: 0-100%



Parámetro Shuf Resolution (Resolución de Shuffle del arpeggio)

Retrasando los tiempos de numeración par (beats 2, 4, 6,...), se genera una sensación de "shuffle". Es posible seleccionar que el retraso del shuffle afecte a las semochorcheas como a las corcheas.

Valor: ♪, ♫

Parámetro Hold (Interruptor Arpeggio Hold)

Activa/desactiva Hold para la interpretación del arpegiador.

Valor: OFF, ON

Parámetro Kbd Velocity del arpeggio

Especifica el volumen de las notas que usted interprete.

Si desea que el valor de velocity de cada nota cambie dependiendo de la intensidad con que usted pulse el teclado, ajuste este parámetro en "REAL". Si desea que cada nota tenga un parámetro Velocity fijo, independientemente de la intensidad con que usted interprete en el teclado, ajuste este parámetro en el valor deseado (1-127).

Valor: REAL, 1-127

Parámetro Octave Range (Rango de Octavas del Arpeggio)

Ajusta el rango del tono del arpeggio en octavas en que tendrá lugar el arpeggio. Si desea que el sonido del arpeggio se base únicamente en las notas que usted interpreta, ajuste este parámetro en "0". Para que el sonido del arpeggio dependa de las notas que usted interpreta y también intervengan notas una octava superior, ajuste este parámetro en "+1". Un ajuste de "-1" añadirá notas una octava inferior a las de su interpretación.

Valor: -3+3

Parámetro Key Trigger (Disparador de Arpeggio del teclado)

Active este ajuste ("ON") si desea que el arpeggio empiece en el momento en que usted pulse una tecla. Si desea que el arpeggio empiece en sincronía con el secuenciador, desactive este parámetro ("OFF").

Valor: OFF, ON

Usar la función Chord Memory



“Reproducir un acorde pulsando con el dedo (Función Multi-Chord Memory” (Pág. 24)

1. Pulse [CHORD MEMORY] para que este se encienda.

```
<< CHORD MEMORY >>
Pof 1
```

2. **Seleccione la especie/kit de acorde que desee.**
Cuando interprete en el teclado, sonará un acorde con la estructura especificada según la tecla que usted pulse. Seleccione el Kit de acorde deseado (Pág. 25).
3. **Para detener la interpretación usando la función Chord Memory, pulse [CHORD MEMORY] para que esta se apague.**

Crear una especie de acorde original (User Chord Set)

1. Pulse [CHORD MEMORY] para que se encienda.
2. Pulse [PARAM] para que se encienda.
3. Pulse PAGE/CURSOR[◀] para mover el cursor hasta el número de la tecla.

```
CHORD MEMIREC
KBD-C : 000.....
```

4. **Pulse una tecla o use VALUE [-]/[+] para especificar la tecla (Do – Si) en la que se guardará el acorde.**
5. **Pulse PAGE/CURSOR[▶] para desplazar el cursor a la derecha.**

```
CHORD MEMIREC
KBD-A : 2xxxxxxxx
```

6. **Interprete en el teclado para introducir acordes.**
La pantalla indicará cuantas teclas fueron pulsadas.
Es posible introducir hasta 8 notas.

```
CHORD MEMIREC
KBD-A : 0002xxxxx
```

7. **Suelte todas las teclas.**
Los acordes guardados anteriormente se eliminarán, y los nuevos acordes se guardarán.
8. **Repita los pasos anteriores para continuar la introducción de acordes.**
9. **Cuando haya finalizado la creación del Kit de acordes, pulse [WRITE].**

```
WRITE[CHORD MEMIREC]
To: UserSet 1
```

10. **Use VALUE [-]/[+] para especificar el número del Kit de acordes de usuario.**
Es posible crear hasta 8 Kits de acordes.

11. **Pulse [ENTER].**

Cuando el Kit de acordes de usuario se haya guardado, la pantalla indicará “COMPLETED”.

Añadir efectos

La unidad RS-50 contiene tres procesadores de efectos: Multi-efectos, Chorus y Reverb. Es posible realizar ajustes independientemente para cada procesador de efectos.

Existen 47 tipos de Multi-efectos, 8 tipos de Chorus y 8 tipos de reverb. Es posible usar cada tipo en un Patch o una parte.

- Los parámetros de Reverb/chorus/Multi-efectos también pueden guardarse en un Patch (Kit de Ritmo) o patrón.
- En modo Patch, se aplicarán los efectos según los ajustes de cada parte. Para detalles, consulte **Nivel de envío de Chorus** (Pág. 46), **Nivel de envío de Reverb** (Pág. 46), y **Interruptor de MFX** (Pág. 46), en la sección titulada **Parámetros Patch Tone**. No escuchará los efectos si el nivel de envío de Chorus/Reverb es demasiado bajo, o si el interruptor MFX está desactivado. Si no puede oír el resultado de su edición de ajustes de efectos, compruebe los ajustes anteriores.
- En modo Pattern, los efectos se aplicarán según los ajustes de cada Patch, así como los ajustes de cada parte. Para detalles, consulte **Nivel de Chorus** (Pág. 58), **Nivel de envío de Reverb** (Pág. 58), y **Interruptor MFX** (Pág. 58) en la sección titulada **Parámetros de efectos de las partes**. Las partes (Patches) comparten todos los efectos.
- Cuando use el Multi-efectos en modo Pattern, normalmente aplicará el Multi-efectos usando los ajustes de efectos almacenados para el patrón. Sin embargo, usted puede ajustar el parámetro del patrón **MFX Source** (Pág. 56) para que los ajustes de efectos almacenados por el Patch asignado a una parte sean usados por todas las partes. Cuando edite los ajustes del Multi-efectos, compruebe **MFX Source** para ver qué ajustes está editando.

Activar/desactivar la función Effect (MASTER EFFECT SWITCH)

Para habilitar un procesador de efectos (Multi-effects, Chorus, Reverb), active su interruptor.

Desactive estos ajustes cuando desee escuchar el sonido no procesado mientras crea un sonido, o cuando desee usar un procesador de efectos externo en vez de los efectos integrados en la unidad.

Los ajustes On/Off de cada efecto afectan globalmente a la unidad RS-50 (P. ej., son ajustes de sistema). Estos ajustes permanecen almacenados en memoria incluso al apagar la unidad.

En su estado de fábrica, los tres efectos están ajustados en ON.

1. Pulse [EFFECTS] para que este se encienda.

El estado on/off de cada efecto (Multi-efectos, Chorus, Reverb) aparecerá en pantalla.

```
FX | MFX | Chol | Rev |  
Sw | ON | ON | ON
```

MEMO

Si aparece la pantalla de ajustes de parámetros de efectos, puede mantener pulsado [SHIFT] y pulsar PAGE/CURSOR [◀] para volver a la pantalla anterior.

2. Use PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para seleccionar el tipo de efecto, y use VALUE [-]/[+] para activarlo y desactivarlo.

Cuando interprete en el teclado en este estado, los efectos cuyo interruptor Master esté activado, se aplicarán a cada Patch.

Cuando el cursor esté situado en "Rev" y usted desee editar los ajustes de efectos, pulse PAGE/CURSOR [▶], los parámetros de efectos aparecerán uno tras otro empezando por los parámetros del Multi-efectos (MFX).

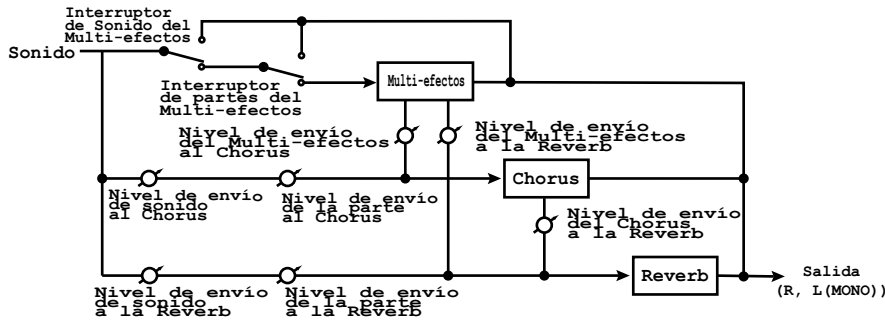
Para más información, consulte "Realizar ajustes de efectos" (Pág. 67).

Añadir efectos

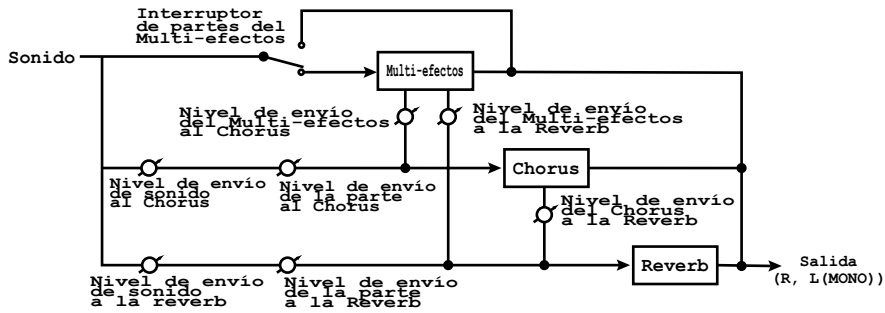
Ruta de la señal de efectos

La siguiente figura muestra la ruta de la señal de efectos.

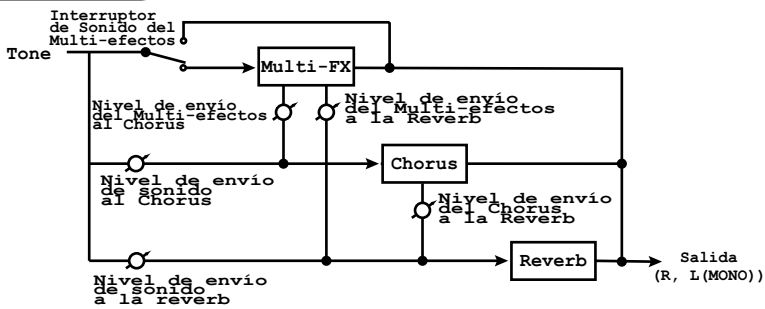
Modo Performance (Patch)



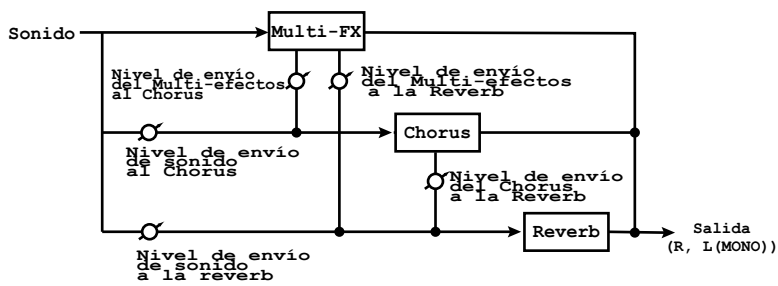
Modo Performance (Ritmo)



Modo Patch (Patch)



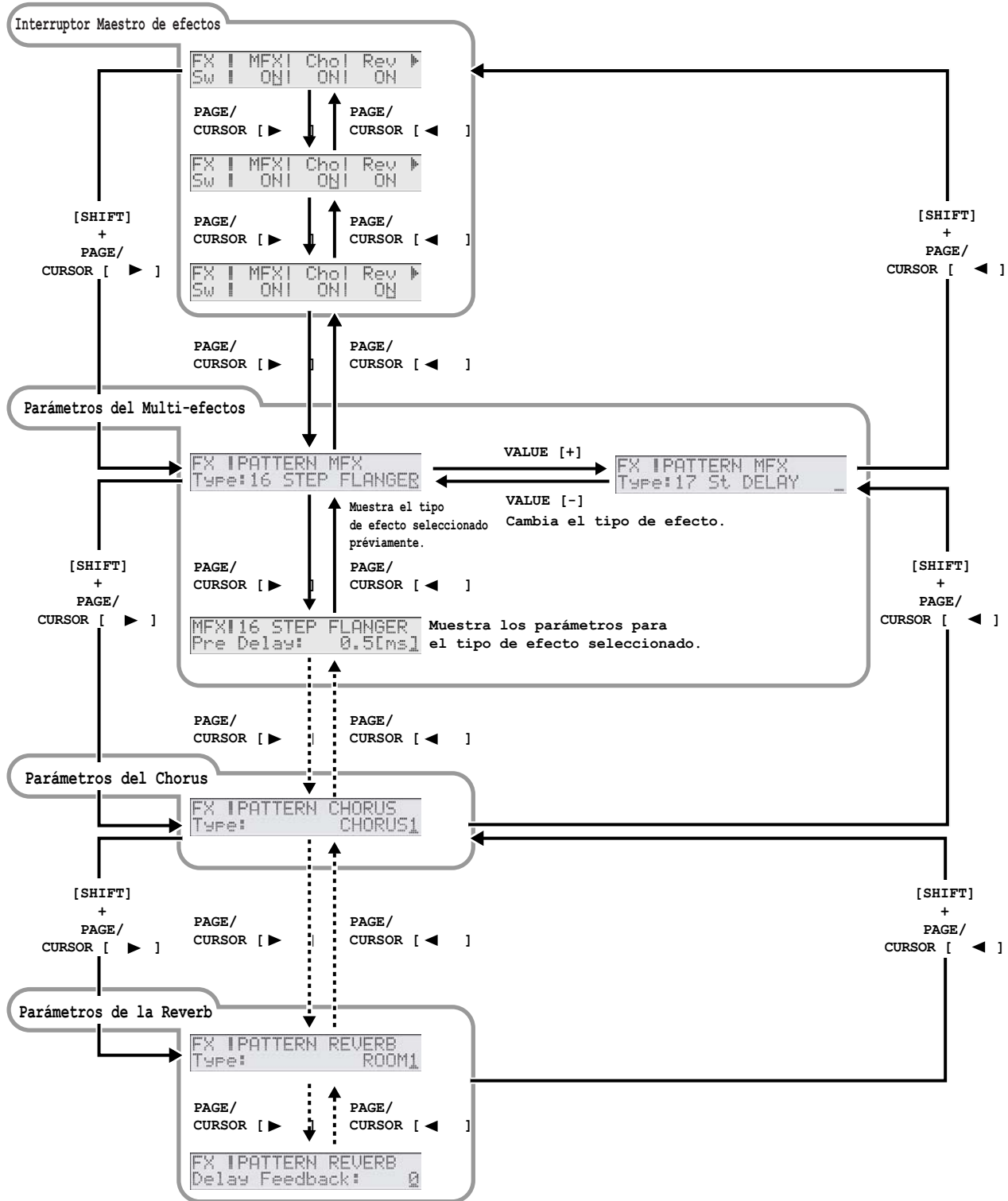
Modo Patch (Ritmo)



Realizar ajustes de efectos

Seleccionar parámetros de efectos

Seleccione los parámetros de Multi-efectos, Chorus, o Reverb como se muestra en el diagrama:



Añadir efectos

1. Pulse [EFFECTS] para que se encienda.

Mostrará el estado activado(on)/desactivado(off) de cada efecto (Multi-efectos, chorus, reverb).

```
FX I MFXI Chorus Rev P
SW I ONI ONI ON
```

2. Cuando el cursor esté situado en "Rev", pulse PAGE/CURSOR [▶], y los parámetros de los efectos aparecerán uno tras otro empezando con los parámetros del Multi-efectos (MFX).

MEMO

Manteniendo pulsado [SHIFT] y usando PAGE/CURSOR [◀]/[▶] es posible saltar entre los 4 grupos de efectos; efectos on/off, Multi-efectos, chorus, y reverb.

Ejemplo: para un Patch

```
FX I PATCH MFX
Type:16 STEP FLANGER
```

Ejemplo: para un Patch de ritmo

```
FX I RHYTHM MFX
Type:16 STEP FLANGER
```

Ejemplo: para un patrón

```
FX I PERFORM MFX
Type:16 STEP FLANGER
```

MEMO

Según el tipo de efecto seleccionado, cambiarán los iconos de pantalla.

3. Use PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para seleccionar el parámetro que desee editar, y use VALUE [-]/[+] para modificar el valor del parámetro.

Ajustar parámetros del Multi-efectos

La unidad consta de 47 tipos de Multi-efectos. Es posible seleccionar cualquiera de ellos. Después de seleccionar el tipo, es posible cambiar los valores para cada uno de los parámetros.

Parámetro Type (Tipo de Multi-Efectos)

Las selecciones se realizan desde los siguientes 47 Multi-efectos. Además, en las siguientes páginas encontrará los parámetros para cada Multi-efectos.

Valor:

00: THROUGH	(p. 69)
01: STEREO EQ	(p. 69)
02: OVERDRIVE	(p. 69)
03: DISTORTION	(p. 70)
04: PHASER	(p. 70)
05: SPECTRUM	(p. 70)
06: ENHANCER	(p. 70)
07: AUTO WAH	(p. 71)
08: ROTARY	(p. 71)
09: COMPRESSOR	(p. 71)
10: LIMITER	(p. 72)

11: HEXA-CHORUS	(p. 72)
12: TREMOLO CHO	(p. 72)
13: SPACE-D	(p. 73)
14: St CHORUS	(p. 73)
15: St FLANGER	(p. 73)
16: STEP FLANGER	(p. 74)
17: St DELAY	(p. 74)
18: LONG DELAY	(p. 75)
19: MOD DELAY	(p. 75)
20: 3 TAP DELAY	(p. 76)
21: 4 TAP DELAY	(p. 76)
22: TM CTRL DLY	(p. 77)
23: 2V PCH SHIFT	(p. 77)
24: FB PCH SHIFT	(p. 78)
25: REVERB	(p. 78)
26: GATED REVERB	(p. 79)
27: OD>CHORUS	(p. 79)
28: OD>FLANGER	(p. 79)
29: OD>DELAY	(p. 80)
30: DIST>CHORUS	(p. 80)
31: DIST>FLANGER	(p. 80)
32: DIST>DELAY	(p. 80)
33: ENH>CHORUS	(p. 81)
34: ENH>FLANGER	(p. 81)
35: ENH>DELAY	(p. 81)
36: CHORUS>DELAY	(p. 82)
37: FLG>DELAY	(p. 82)
38: CHO>FLANGER	(p. 83)
39: CHORUS/DELAY	(p. 83)
40: FLG/DELAY	(p. 83)
41: CHO/FLANGER	(p. 83)
42: LOFI	(p. 83)
43: SLICER	(p. 84)
44: TREMOLO	(p. 84)
45: AUTO PAN	(p. 84)
46: TUMBLING DLY	(p. 85)
47: FBK RIPPER	(p. 85)

Parámetro Send Level to Cho (Envío del Multi-efectos al Chorus)

Ajusta la proporción del sonido del Multi-efectos que se envía al chorus. Valores superiores incrementarán el envío de señal.

Valor: 0-127

Parámetro Send Level to Rev (Envío del Multi-efectos a la Reverb)

Ajusta la cantidad de sonido del Multi-efectos que se envía a la Reverb. Valores superiores incrementarán el envío de señal.

Valor: 0-127

Ctrl 1, 2 (Control del Multi-efectos 1, 2)

En la unidad RS-50, ciertos parámetros del Multi-efectos pueden asignarse a la palanca Modulation, a los conmutadores, un pedal conectado o controlador D Beam. De los parámetros explicados en **Parámetros del Multi-efectos**, los parámetros asignables señalados con el símbolo "#1" o "#2" pueden controlarse simultáneamente usando el controlador marcado con el número en cuestión). En esta sección es posible cambiar las asignaciones, o elegir si se usarán o no. Para detalles, consulte la Pág. 37, Pág. 126.

Valor

OFF: No se usará el parámetro Multi-effect control.

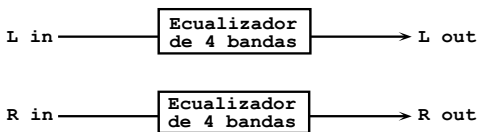
Iconos con el símbolo "#": Los parámetros asignables a Ctrl1 o Ctrl2. Estos parámetros diferirán según el tipo de Multi-efectos.

00: THROUGH

No se aplicarán efectos. Seleccione este valor cuando esté creando Patches o Kits de Ritmo que no usan el Multi-efectos.

01: STEREO EQ (Ecuador estéreo)

Este es un ecualizador de 4 bandas (graves, medios x 2, agudos).

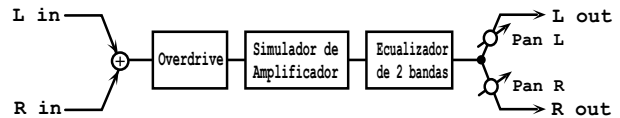


Parámetro	Valor	Descripción
Bajas frecuencias	200, 400 [Hz]	Selecciona la frecuencia del rango de graves.
Ganancia de Bajas Frec.	-15- +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
Altas Frecuencias	2000, 4000, 8000 [Hz]	Selecciona la frecuencia del rango de altas frecuencias.
Ganancia de Altas Frec.	-15- +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.
Frecuencia Medios 1	200-8000 [Hz]	Ajusta las frecuencias del rango de Medios 1.
Mid1 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Este parámetro ajusta la amplitud del área alrededor de la frecuencia de Medios 1, que será afectada por el ajuste de Ganancia. Valores mayores de Q estrechan el área afectada.

Parámetro	Valor	Descripción
Mid1 Gain	-15- +15 [dB]	Ajusta la ganancia para el área especificada por la Frecuencia de Medios 1 y los ajustes de Q.
Mid2 Freq	200-8000 [Hz]	Ajusta la frecuencia de Medios 2.
Mid2 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Este parámetro ajusta la amplitud del área alrededor de la frecuencia de Medios 2, que será afectada por el ajuste de Ganancia. Valores mayores de Q estrechan el área afectada.
Mid2 Gain	-15- +15 [dB]	Ajusta la Ganancia para el área especificada por la Frecuencia de Medios 2 y los ajustes de Q.
Level #	0-127	Ajusta el nivel de salida.

02: OVERDRIVE

Este efecto crea una distorsión suave similar a la producida por los amplificadores de válvulas.

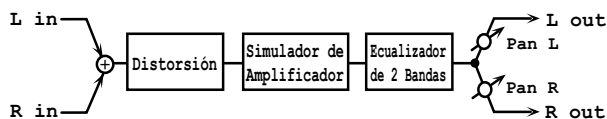


Parámetro	Valor	Descripción
Drive #	0-127	Ajusta el grado de distorsión. El volumen cambiará junto al grado de distorsión.
Pan #	L64-63R	Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 es el extremo izquierda, 0 es el centro, y 63R el extremo derecho.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Selecciona el tipo de amplificador de guitarra. SMALL: amplificador de práctica. BUILT-IN: Combo. 2-STACK: Amplificador de 2 módulos. 3-STACK: Amplificador de 3 módulos.
Low Gain	-15- +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15- +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.
Level	0-127	Ajusta el nivel de salida.

Añadir efectos

03: DISTORTION

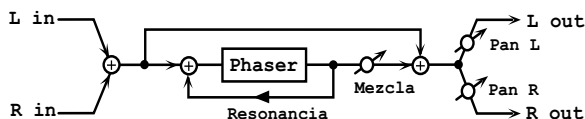
Este efecto produce una distorsión más intensa que el Overdrive.



Parámetro	Valor	Descripción
Drive #	0-127	Ajusta el grado de distorsión. El volumen cambiará junto al grado de distorsión.
Pan #	L64-63R	Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 es el extremo izquierda, 0 es el centro, y 63R el extremo derecho.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Selecciona el tipo de amplificador de guitarra. SMALL: amplificador de práctica. BUILT-IN: Combo. 2-STACK: Amplificador de 2 módulos. 3-STACK: Amplificador de 3 módulos.
Low Gain	-15- +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15- +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.
Level	0-127	Ajusta el nivel de salida.

04: PHASER

Un efecto phaser añade un sonido cambiado de fase al sonido directo. Produciendo una modulación entrelazada que crea espacio y profundidad.



Parámetro	Valor	Descripción
Manual #	100-8000 [Hz]	Ajusta la frecuencia básica a partir de la cual se modulará el sonido
Rate #	0.05-10.00 [Hz]	Ajusta la frecuencia (periodo) de modulación.
Depth	0-127	Ajusta la profundidad de modulación.
Resonance	0-127	Ajusta la proporción de realimentación del efecto Phaser.
Mix	0-127	Ajusta el Ratio en que el sonido cambiado de fase se combinará con el sonido directo.
Pan	L64-63R	Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 es el extremo izquierda, 0 es el centro, y 63R el extremo derecho.
Level	0-127	Ajusta el nivel de salida.

05: SPECTRUM

Spectrum es un tipo de filtro que modifica el timbre potenciando o recortando el nivel en frecuencias específicas.

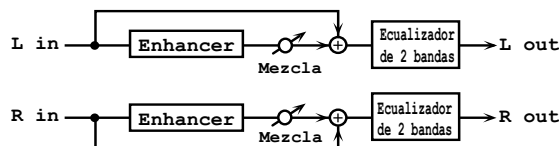
Similar a un ecualizador, sin embargo, consta de 8 puntos de frecuencia fijos en las ubicaciones más adecuadas para dar personalidad al sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
Banda 1	-15- +15 [dB]	Ajusta el nivel de 250 Hz.
Banda 2	-15- +15 [dB]	Ajusta el nivel de 500 Hz.
Banda 3	-15- +15 [dB]	Ajusta el nivel de 1000 Hz.
Banda 4	-15- +15 [dB]	Ajusta el nivel de 1250 Hz.
Banda 5	-15- +15 [dB]	Ajusta el nivel de 2000 Hz.
Banda 6	-15- +15 [dB]	Ajusta el nivel de 3150 Hz.
Banda 7	-15- +15 [dB]	Ajusta el nivel de 4000 Hz.
Banda 8	-15- +15 [dB]	Ajusta el nivel de 8000 Hz.
Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Simultáneamente ajusta la amplitud de las áreas ajustadas para todas las bandas de frecuencia.
Panorámico #	L64-63R	Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 es el extremo izquierda, 0 es el centro, y 63R el extremo derecho.
Nivel#	0-127	Ajusta el nivel de salida.

06: ENHANCER

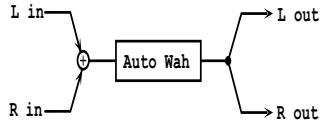
El efecto Enhancer controla la estructura armónica de las altas frecuencias, añadiendo brillo y cuerpo al sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
Sens #	0-127	Ajusta la sensibilidad del Enhancer.
Mix #	0-127	Ajusta el Ratio en que los armónicos generados por el efecto Enhancer se combinarán con el sonido directo.
Low Gain	-15- +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15- +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias
Level	0-127	Ajusta el nivel de salida.

07: AUTO WAH

El Auto Wah controla cíclicamente un filtro para crear cambios cíclicos en el timbre.

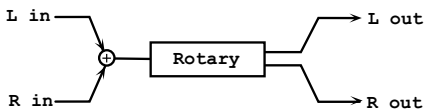


Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	LPF, BPF	Selecciona el tipo de filtro. LPF: El efecto se aplicará en una amplia gama de frecuencias. BPF: El efecto se aplicará en una gama estrecha de frecuencias.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la frecuencia de Modulación.
Depth	0–127	Ajusta la profundidad de Modulación.
Sens	0–127	Ajusta la sensibilidad con que se controlará el filtro.
Manual #	0–127	Ajusta la frecuencia central desde la que se aplicará el efecto.
Peak	0–127	Ajusta la proporción de efecto Wah que ocurrirá en el área de la frecuencia central. Ajustes inferiores causarán que el efecto se aplique en una área mayor alrededor de la frecuencia central. Ajustes superiores causarán que el efecto se aplique en un rango más estrecho.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

08: ROTARY

El efecto Rotary simula el sonido de los altavoces rotatorios usados en el pasado en los órganos electrónicos.

Es posible ajustar el movimiento de los rotores de alto rango y de bajo rango por separado, permitiendo una simulación muy precisa de la modulación característica de este tipo de altavoces. Este efecto es adecuado para Patches de órganos eléctricos.

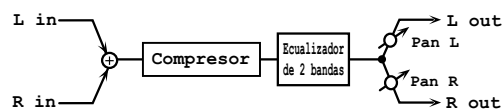


Parámetro	Valor	Descripción
High Slow	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad baja (SLOW) del rotor de alta frecuencia.
Low Slow	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad baja (SLOW) del rotor de baja frecuencia.
High Fast	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad rápida (FAST) del rotor de alta frecuencia.
Low Fast	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad rápida (FAST) del rotor de baja frecuencia.

Parámetro	Valor	Descripción
Speed #	SLOW, FAST	Cambia simultáneamente la velocidad de rotación de los rotores de alta y baja frecuencia. SLOW: Disminuye la rotación a la velocidad especificada (los valores Low Slow/Hi Slow). FAST: Acelera la rotación de la velocidad especificada (Los valores Low Fast/Hi Fast). * Cuando usted desee usar el pedal de disparo para cambiar la velocidad de rotación de Rotary seleccione MFX PARAMETER1 en Asignación de Pedal Control (Pág. 126).
High Accel	0–15	Ajusta el tiempo necesario para que el rotor de altas frecuencias alcance la velocidad seleccionada al cambiar el ajuste de velocidad de rápido a lento (o viceversa). Valores inferiores requerirán tiempos mayores.
Low Accel	0–15	Ajusta el tiempo necesario para que el rotor de bajas frecuencias alcance la velocidad seleccionada al cambiar el ajuste de velocidad de rápido a lento (o viceversa). Valores inferiores requerirán tiempos mayores.
High Level	0–127	Ajusta el volumen del rotor de altas frecuencias.
Low Level	0–127	Ajusta el volumen del rotor de bajas frecuencias.
Separation	0–127	Ajusta la dispersión espacial del sonido.
Level #	0–127	Ajusta el nivel de salida.

09: COMPRESSOR

El compresor restringe los niveles altos y potencia los niveles bajos, suavizando las irregularidades de volumen.

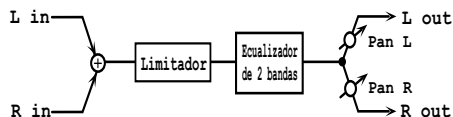


Parámetro	Valor	Descripción
Sustain	0–127	Ajusta el tiempo por encima del cual los sonidos de bajo nivel se potenciarán hasta alcanzar el volumen especificado.
Attack	0–127	Ajusta el tiempo de ataque de un sonido de entrada.
Pan #	L64–63R	Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 es el extremo izquierda, 0 es el centro, y 63R el extremo derecho.
Post Gain	0, +6, +12, +18 [dB]	Ajusta la ganancia de salida.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.
Level #	0–127	Ajusta el nivel de salida.

Añadir efectos

10: LIMITER

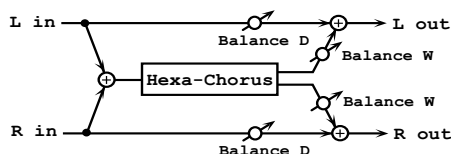
El limitador comprime las señales que exceden un volumen especificado, evitando que se produzca la distorsión.



Parámetro	Valor	Descripción
Threshold	0-127	Ajusta el nivel en que empezará la compresión.
Release	0-127	Ajusta el tiempo en que el volumen cae por debajo del nivel Threshold Level hasta que deja de aplicarse compresión.
Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Ajusta el Ratio de la Compresión.
Pan #	L64-63R	Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 es el extremo izquierda, 0 es el centro, y 63R el extremo derecho.
Post Gain	0, +6, +12, +18 [dB]	Ajusta la ganancia de salida.
Low Gain	-15- +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15- +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.
Level #	0-127	Ajusta el nivel de salida.

11: HEXA-CHORUS

Hexa-chorus usa un Chorus de seis fases (las seis capas del sonido de salida de chorus) para dar riqueza y dispersión espacial al sonido.

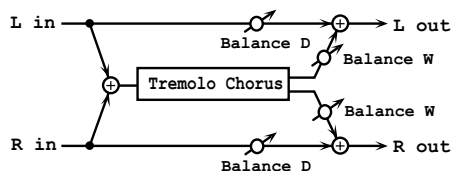


Parámetro	Valor	Descripción
Pre Delay	0.0-100 [ms]	Ajusta el tiempo de delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido del chorus.
Rate #	0.05-10.00 [Hz]	Ajusta el rango de la modulación.
Depth	0-127	Ajusta la profundidad de la modulación.
Pre Delay Dev	0-20	El parámetro Pre Delay Deviation ajusta las diferencias entre el Pre Delay entre cada sonido del Chorus. El Pre Delay determina el tiempo desde que el sonido directo empieza hasta que se escucha el sonido procesado.
Depth Dev	-20- +20	Ajusta la diferencia de la velocidad de modulación entre cada sonido del chorus.

Parámetro	Valor	Descripción
Pan Dev	0-20	Ajusta la diferencia de la posición estéreo entre cada sonido del Chorus. . Con un ajuste de 0, todos los sonidos del chorus estarán en el centro. Con un ajuste de 20, cada sonido del chorus se espaciará en intervalos de 60 grados relativos al centro.
Balance #	D100:0W- D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del chorus. Un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el Chorus.
Level	0-127	Ajusta el nivel de salida.

12: TREMOLO CHO (Tremolo Chorus)

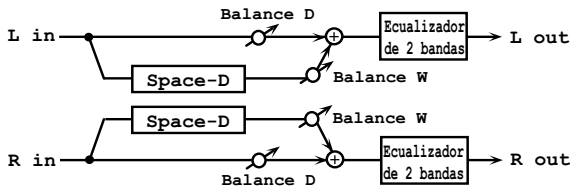
Tremolo chorus es un efecto de Chorus con tremolo añadido (modulación cíclica de volumen).



Parámetro	Valor	Descripción
Pre Delay	0.0-100 [ms]	Ajusta el tiempo de delay desde que el sonido directo empieza hasta que se escucha sonido del Chorus.
Cho Rate	0.05-10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad de modulación del efecto Chorus.
Cho Depth	0-127	Ajusta la profundidad de modulación del efecto Chorus.
Trem Rate #	0.05-10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad de modulación del efecto tremolo.
Trem Separation	0-127	Ajusta la dispersión del efecto Tremolo.
Phase	0-180 [deg]	Ajusta la separación del efecto Tremolo.
Balance #	D100:0W- D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del efecto Tremolo chorus. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido Tremolo chorus.
Level	0-127	Ajusta el nivel de salida.

13: SPACE-D

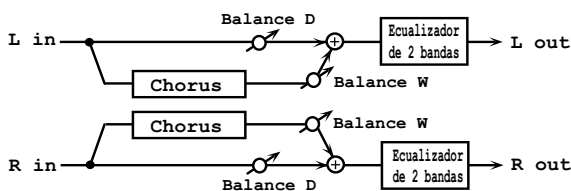
Space-D is a multiple chorus that applies two-phase modulation in stereo. It gives no impression of modulation, but produces a transparent chorus effect.



Parámetro	Valor	Descripción
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el tiempo de Delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido procesado.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta el rango de la modulación.
Depth	0–127	Ajusta la profundidad de la modulación.
Phase	0–180 [deg]	Ajusta la dispersión espacial de la modulación.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.
Balance #	D100:0W– D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Chorus. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido del chorus.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

14: St CHORUS (Stereo Chorus)

Es un chorus estéreo. Proporciona un filtro permitiéndole ajustar el timbre del sonido del Chorus.

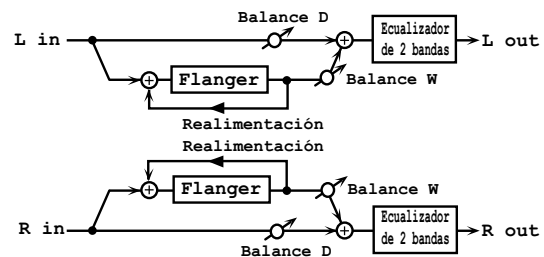


Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Selecciona el tipo de filtro. OFF: No se usará ningún filtro. LPF: Recorta el rango de frecuencias por encima de la frecuencia de corte. HPF: Recorta el rango de frecuencias por debajo de la frecuencia de corte.
Cutoff Freq	200–8000 [Hz]	Ajusta la frecuencia básica del filtro.
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el tiempo de Delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido procesado.

Parámetro	Valor	Descripción
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta el rango de la modulación.
Depth	0–127	Ajusta la profundidad de la modulación.
Phase	0–180 [deg]	Ajusta la dispersión espacial del sonido.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las bajas frecuencias.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las altas frecuencias.
Balance #	D100:0W– D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Chorus. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido del chorus.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

15: St FLANGER (Stereo Flanger)

Es un flanger estéreo. (The LFO tiene la misma fase a izquierda y derecha). Produce una resonancia metálica cuyo aumento y disminución de intensidad es similar al sonido del despegue y aterrizaje de un avión supersónico. Proporciona un filtro que permite ajustar el timbre del sonido con Flanger.



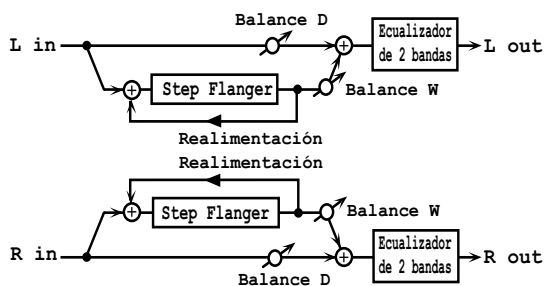
Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Selecciona el tipo de filtro. OFF: No se usará ningún filtro. LPF: Recorta el rango de frecuencias por encima de la frecuencia de corte. HPF: Recorta el rango de frecuencias por debajo de la frecuencia de corte.
Cutoff Freq	200–8000 [Hz]	Ajusta la frecuencia básica del filtro.
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el tiempo de delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido del Flanger.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta el rango de la modulación.
Depth	0–127	Ajusta la profundidad de la modulación.
Phase	0–180 [deg]	Ajusta la dispersión espacial del sonido.
Feedback #	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) de sonido procesado que vuelve a la entrada. Ajustes positivos (+) realimentarán el sonido en fase, y ajustes negativos (-) realimentarán el sonido en fase negativa.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.

Añadir efectos

Parámetro	Valor	Descripción
High Gain	-15- +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.
Balance	D100:0W- D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Flanger. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido del Flanger.
Level	0-127	Ajusta el nivel de salida.

16: STEP FLANGER

El efecto Step Flanger es un Flanger en que la afinación del Flanger cambia por pasos.

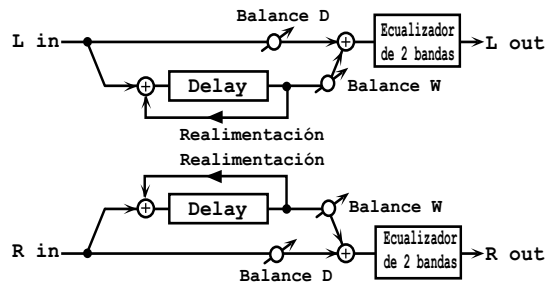


Parámetro	Valor	Descripción
Pre Delay	0.0-100 [ms]	Ajusta el tiempo de Delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido del Flanger.
Rate	0.05-10.00 [Hz]	Ajusta el rango de la modulación.
Depth	0-127	Ajusta la profundidad de la modulación.
Feedback #	-98- +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido del Flanger que es realimentado a la entrada. Valores negativos invertirán la fase.
Step Rate #	0.1-20.0 [Hz], note *2	Ajusta el rango (Periodo) de cambio de afinación.
Phase	0-180 [deg]	Ajusta la dispersión espacial del sonido.
Balance	D100:0W- D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Flanger. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido del Flanger.
Reset	OFF, ON	Este ajuste determina si el periodo del patrón se reiniciará (ON), o no (OFF) cuando se interpreten sonidos.
Level	0-127	Ajusta el nivel de salida.

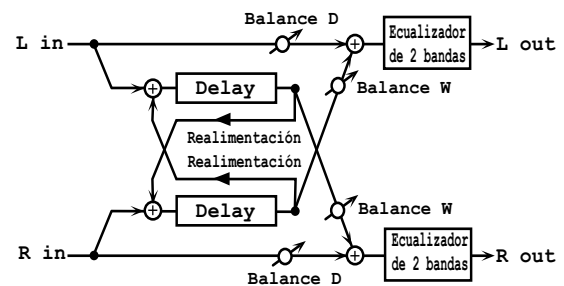
17: St DELAY (Stereo Delay)

Este es un Delay estéreo.

Cuando el modo Feedback es NORMAL:



Cuando el modo Feedback es CROSS:

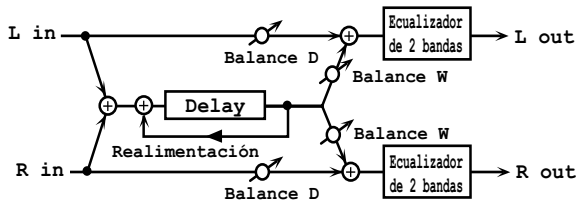


Parámetro	Valor	Descripción
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Selecciona la forma en que el sonido del delay volverá al efecto. NORMAL: El sonido izquierdo del delay se realimentará en el delay izquierdo, y el sonido derecho del delay en el delay derecho. CROSS: El sonido izquierdo del delay se realimentará al delay derecho y el sonido derecho del delay al delay izquierdo.
Delay Left	0-420 [ms], note *1	Ajusta el tiempo desde el sonido directo hasta que se escucha el sonido izquierdo del delay.
Delay Right	0-420 [ms], note *1	Ajusta el tiempo desde el sonido directo hasta que se escucha el sonido derecho del delay.
Phase Left	NORMAL, INVERT	Selecciona la fase del sonido izquierdo del delay. NORMAL: La fase no cambiará. INVERT: La fase se invertirá.
Phase Right	NORMAL, INVERT	Selecciona la fase del sonido derecho del delay. NORMAL: La fase no cambiará. INVERT: La fase se invertirá.
Feedback #	-98- +98 [%]	Ajusta la proporción (%) de sonido del delay que se realimentará al efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Parámetro	Valor	Descripción
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido realimentado al efecto. Si no desea recortar las altas frecuencias de realimentación, ajuste este parámetro en BYPASS.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.
Balance #	D100:0W– D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Delay. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido del Delay.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

18: LONG DELAY

Resulta útil cuando desee aplicar un Delay de mayor longitud que 17: St DELAY.

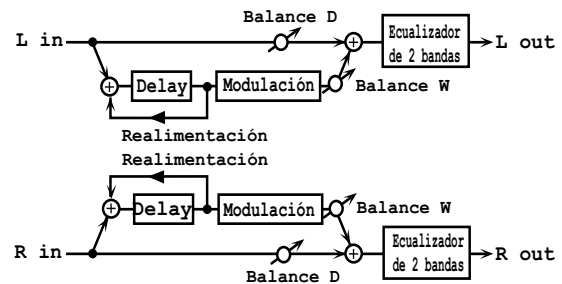


Parámetro	Valor	Descripción
Delay	0–840 [ms], note *1	Ajusta el tiempo desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido del Delay.
Feedback #	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido del Delay que es realimentado a la entrada. Valores negativos invertirán la fase.
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido realimentado al efecto. Si no desea recortar las altas frecuencias de realimentación, ajuste este parámetro en BYPASS.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.
Balance #	D100:0W– D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Delay. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido del Delay.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

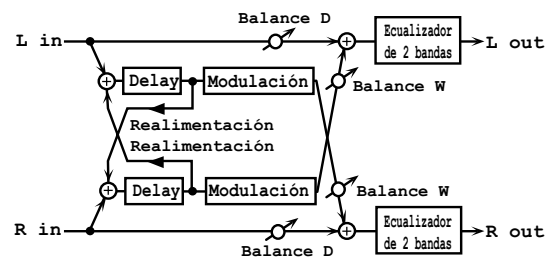
19: MOD DELAY (Modulation Delay)

Este efecto añade la modulación del sonido del delay, produciendo un efecto similar al flanger.

Cuando el modo Feedback es NORMAL:



Cuando el modo Feedback es CROSS:



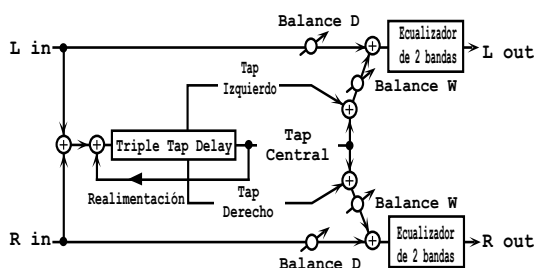
Parámetro	Valor	Descripción
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Selecciona la forma en que el sonido del delay volverá al efecto. NORMAL: El sonido izquierdo del delay se realimentará en el delay izquierdo, y el sonido derecho del delay en el delay derecho. CROSS: El sonido izquierdo del delay se realimentará al delay derecho y el sonido derecho del delay al delay izquierdo.
Delay Left	0–370 [ms]	Ajusta el tiempo desde el sonido directo hasta que se escucha el sonido izquierdo del delay.
Delay Right	0–370 [ms]	Ajusta el tiempo desde el sonido directo hasta que se escucha el sonido derecho del delay.
Feedback	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) de sonido del delay que se realimentará al efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido realimentado al efecto. Si no desea recortar las altas frecuencias de realimentación, ajuste este parámetro en BYPASS.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad de modulación.
Depth	0–127	Ajusta la profundidad de modulación.
Phase	0–180 [deg]	Ajusta la separación espacial del sonido.

Añadir efectos

Parámetro	Valor	Descripción
Low Gain	-15- +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15- +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.
Balance #	D100:0W- D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Delay. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido del Delay.
Level	0-127	Ajusta el nivel de salida.

20: 3 TAP DELAY (Triple Tap Delay)

El efecto de Triple Tap Delay produce tres sonidos de delay; central, izquierdo y derecho.

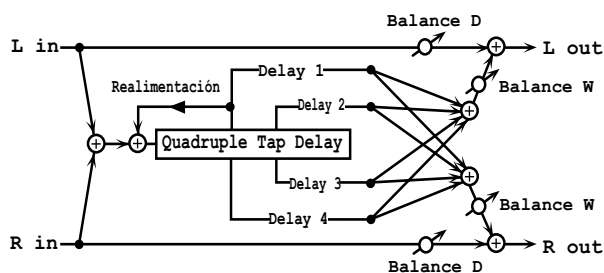


Parámetro	Valor	Descripción
Delay Left	0-840 [ms], note *1	Ajusta el tiempo desde el sonido directo hasta que se escucha el sonido izquierdo del delay
Delay Right	0-840 [ms], note *1	Ajusta el tiempo desde el sonido directo hasta que se escucha el sonido derecho del delay
Delay Center	0-840 [ms], note *1	Ajusta el tiempo desde el sonido directo hasta que se escucha el sonido central del delay.
Feedback #	-98- +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido del Flanger que es realimentado a la entrada. Valores negativos invertirán la fase.
HF Damp	200-8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido realimentado al efecto. Si no desea recortar las altas frecuencias de realimentación, ajuste este parámetro en BYPASS.
Left Level	0-127	Ajusta el volumen del sonido izquierdo del delay.
Right Level	0-127	Ajusta el volumen del sonido derecho del delay.
Center Level	0-127	Ajusta el volumen del sonido central del delay.
Low Gain	-15- +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15- +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.

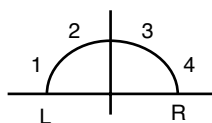
Parámetro	Valor	Descripción
Balance #	D100:0W- D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Delay. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido del Delay.
Level	0-127	Ajusta el nivel de salida.

21: 4 TAP DELAY (Quadruple Tap Delay)

El efecto Tap Delay cuadruple consta de 4 delays.



The stereo location of each delay sound is as follows.

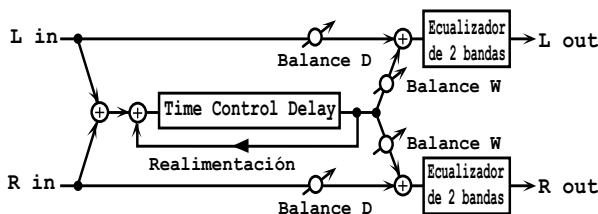


Parameter	Value	Description
Delay 1	0-840 [ms], note *1	Ajusta el tiempo de Delay desde el sonido directo hasta que se escucha el sonido del Delay 1.
Delay 2	0-840 [ms], note *1	Ajusta el tiempo de Delay desde el sonido directo hasta que se escucha el sonido del Delay 2.
Delay 3	0-840 [ms], note *1	Ajusta el tiempo de Delay desde el sonido directo hasta que se escucha el sonido del Delay 3.
Delay 4	0-840 [ms], note *1	Ajusta el tiempo de Delay desde el sonido directo hasta que se escucha el sonido del Delay 4.
Level 1	0-127	Ajusta el volumen del sonido del delay 1.
Level 2	0-127	Ajusta el volumen del sonido del delay 2.
Level 3	0-127	Ajusta el volumen del sonido del delay 3.
Level 4	0-127	Ajusta el volumen del sonido del delay 4.
Feedback #	-98- +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido del Flanger que es realimentado a la entrada. Valores negativos invertirán la fase.

Parameter	Value	Description
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido realimentado al efecto. Si no desea recortar las altas frecuencias de realimentación, ajuste este parámetro en BYPASS.
Balance #	D100:0W– D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Delay. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido del Delay.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

22: TM CTRL DLY (Time Control Delay)

Es posible usar la palanca Modulation y los conmutadores para cambiar el Tiempo de Delay y la afinación a tiempo real. (Pág. 30). Aumentar la longitud del delay disminuirá la afinación y disminuirla aumentará la afinación.

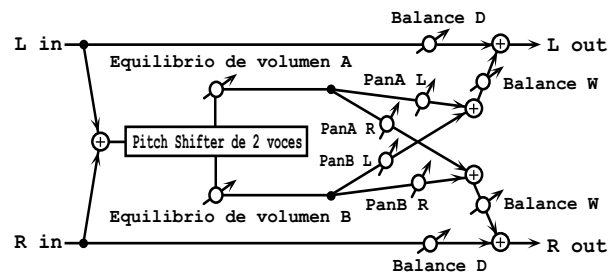


Parámetro	Valor	Descripción
Delay #	0–840 [ms]	Ajusta el tiempo de delay desde el sonido directo hasta que se escucha cada sonido del Delay.
Feedback #	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido del Flanger que es realimentado a la entrada. Valores negativos invertirán la fase.
Acceleration	0–15	Ajusta el tiempo por encima del cual el Tiempo de Delay cambiará del ajuste actual a un Tiempo especificado de nuevo. El rango de cambio del Tiempo de Delay afecta directamente el Rango de cambio de afinación.
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual, se recortará el sonido realimentado al efecto. Si no desea recortar las altas frecuencias de realimentación, ajuste este parámetro en BYPASS.
Pan	L64–63R	Ajusta la posición estéreo del sonido del Delay. L64 es el extremo izquierdo, 0 es el centro, y 63R es el extremo derecho.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.

Parámetro	Valor	Descripción
Balance	D100:0W– D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Delay. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido del Delay.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

23: 2V PCH SHIFT (2-Voice Pitch Shifter)

Un Pitch Shifter cambia la afinación del sonido directo. Este Pitch Shifter de 2 voces, tiene 2 Pitch shifters y puede añadir dos sonidos cambiados de afinación al sonido directo.



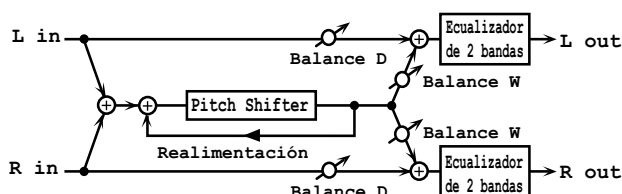
Parameter	Value	Description
Mode	1, 2, 3, 4, 5	Ajustes superiores a este parámetro darán lugar a una respuesta más lenta pero una afinación más estable.
Coarse A #1	-24– +12 [semi]	Ajuste la afinación A en pasos de semitonoin (-2- +1 octavas).
Coarse B #2	-24– +12 [semi]	Ajuste la afinación B en pasos de semitonoin (-2- +1 octavas).
Fine A #1	-100– +100 [cent]	Realiza ajustes finos a la afinación de Pitch Shift A en pasos de 2 centésimas (-100- +100). Una centésima es 1/100 a parte de semitono.
Fine B #2	-100– +100 [cent]	Realiza ajustes finos a la afinación de Pitch Shift B en pasos de 2 centésimas (-100- +100). Una centésima es 1/100 a parte de semitono.
Pre Delay A	0–500 [ms]	Adjusts the time delay from when the direct sound begins until the Pitch Shift A sound is heard.
Pre Delay B	0–500 [ms]	Ajusta el tiempo de Delay entre el inicio del sonido directo y el inicio del sonido del Pitch Shift A.
Pan A	L64–63R	Ajusta la posición estéreo del sonido del Pitch Shift A. L64 es el extremo izquierdo, 0 es el centro, y 63R es el extremo derecho.
Pan B	L64–63R	Ajusta la posición estéreo del sonido del Pitch Shift B. L64 es el extremo izquierdo, 0 es el centro, y 63R es el extremo derecho.

Añadir efectos

Parameter	Value	Description
Level Balance	A100:0B– A0:100B	Ajusta el equilibrio de volumen entre los sonidos del Pitch Shift A y Pitch Shift B.
Balance	D100:0W– D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Delay. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido del Delay.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

24: FB PCH SHIFT (Feedback Pitch Shifter)

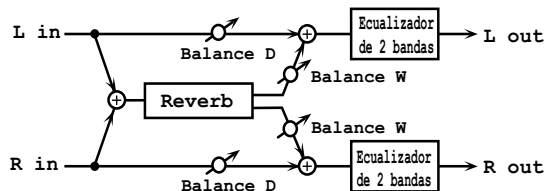
Este efecto Pitch shifter permite que el sonido cambiado de afinación se realimente al efecto.



Parámetro	Valor	Descripción
Mode	1, 2, 3, 4, 5	Ajustes mayores de este parámetro provocarán una respuesta más lenta pero una afinación más estable.
Coarse #1	-24– +12 [semi]	Ajusta la afinación del sonido con la afinación alterada en pasos de semitono (-2- +1 octavas).
Fine #1	-100– +100 [cent]	Realiza ajustes finos al sonido con la afinación alterada en pasos de 2 centésimas (-2- +1 octavas).
Pre Delay	0–500 [ms]	Ajusta el tiempo de Delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido con la afinación cambiada.
Feedback #	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido procesado que se realimentará en el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Pan	L64–63R	Ajusta la posición estéreo del sonido con la afinación alterada. L64 es el extremo izquierdo, 0 es el centro, y 63R es el extremo derecho.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.
Balance	D100:0W– D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Pitch Shifter. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido del Pitch Shifter.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

25: REVERB

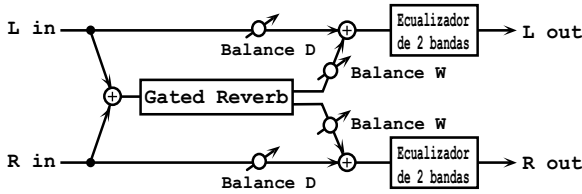
El efecto Reverb añade reverberación al sonido, simulando un espacio acústico.



Parámetro	Valor	Descripción
Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2	Selecciona el tipo de Reverb. ROOM1: Reverb densa con atenuación corta. ROOM2: Reverb dispersa con atenuación corta. STAGE1: Reverb con grandes últimas reflexiones. STAGE2: Reverb con primeras reflexiones fuertes. HALL1: Reverberación clara. HALL2: Reverberación rica.
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el tiempo de delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha sonido de la reverb.
Time #	0–127	Ajusta la duración del tiempo de Reverberación.
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido reverberante. A medida que disminuye la frecuencia, se recortarán más altas frecuencias, dando lugar a una reverberación más suave y enmudecida. Si no desea que se recorten las altas frecuencias, ajuste este parámetro en BYPASS.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.
Balance #	D100:0W– D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido de la Reverb. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido de la Reverb.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

26: GATED REVERB

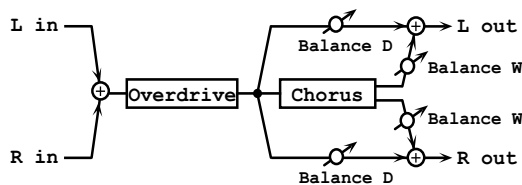
Gate Reverb es un tipo especial de Reverb en que se recorta el sonido reverberante antes de su duración natural.



Parámetro	Valor	Descripción
Type	NORMAL, REVERSE, SWEEP1, SWEEP2	Selecciona el tipo de Reverb. NORMAL: Reverb de Puerta convencional. REVERSE: Reverb invertida SWEEP1: El sonido reverberante se desplaza de derecha a izquierda SWEEP2: El sonido reverberante se desplaza de izquierda a derecha
Pre Delay	0.0-100 [ms]	Ajusta el tiempo de Delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido de la Reverb.
Gate Time	5-500 [ms]	Ajusta el tiempo desde que se escucha Reverberación hasta que desaparece.
Low Gain	-15- +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15- +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.
Balance #	D100:0W- D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido de la Reverb. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido de la Reverb.
Level #	0-127	Ajusta el nivel de salida.

27: OD>CHORUS (Overdrive→Chorus)

Este efecto conecta un overdrive y un chorus en serie.

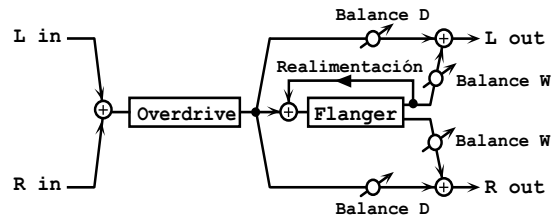


Parámetro	Valor	Descripción
OD Drive	0-127	Ajusta el grado de distorsión overdrive. El volumen cambiará según el grado de distorsión.
OD Pan #	L64-63R	Ajusta la posición estéreo del sonido del overdrive. L64 es el extremo izquierdo, 0 es el centro, y 63R es el extremo derecho.

Parámetro	Valor	Descripción
Cho Delay	0.0-100 [ms]	Ajusta el tiempo de Delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido del Chorus.
Cho Rate	0.05-10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad de modulación del efecto Chorus.
Cho Depth	0-127	Ajusta la profundidad de modulación del efecto Chorus.
Cho Balance #	D100:0W- D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido del overdrive que se envía al chorus, y el sonido del overdrive que no se envía al chorus. Un ajuste de "D100:0W", sólo tendrá salida el sonido del overdrive. Un ajuste de "D0:100W", sólo tendrá salida el sonido del overdrive que es enviado a través del chorus.
Level	0-127	Ajusta el nivel de salida.

28: OD>FLANGER (Overdrive→Flanger)

Este efecto conecta un overdrive y un flanger en serie.



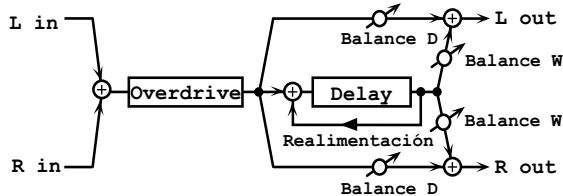
Parámetro	Valor	Descripción
OD Drive	0-127	Ajusta el grado de distorsión overdrive. El volumen cambiará según el grado de distorsión.
OD Pan #	L64-63R	Ajusta la posición estéreo del sonido del overdrive. L64 es el extremo izquierdo, 0 es el centro, y 63R es el extremo derecho.
Flg Delay	0.0-100 [ms]	Ajusta el tiempo de delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido del Flanger.
Flg Rate	0.05-10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad de modulación del efecto Flanger.
Flg Depth	0-127	Ajusta la profundidad de modulación del efecto Flanger.
Flg Feedback	-98- +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido del Flanger que se realimenta al efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Añadir efectos

Parámetro	Valor	Descripción
Flg Balance #	D100:0W- D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido del overdrive que se envía a través del flanger y el sonido del overdrive que no se envía a través del flanger. Un ajuste de "D100:0W", sólo tendrá salida el sonido del overdrive. Un ajuste de "D0:100W", sólo tendrá salida el sonido del overdrive que es enviado a través del Flanger.
Level	0-127	Ajusta el nivel de salida.

29: OD>DELAY (Overdrive→Delay)

Este efecto conecta un overdrive y un delay en serie.



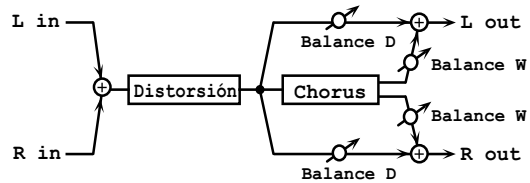
Parámetro	Valor	Descripción
OD Drive	0-127	Ajusta el grado de distorsión overdrive. El volumen cambiará junto al grado de distorsión.
OD Pan #	L64-63R	Ajusta la posición estéreo del sonido del overdrive. L64 es el extremo izquierdo, 0 es el centro, y 63R es el extremo derecho.
Delay Time	0-500 [ms]	Ajusta el tiempo de delay desde que empieza el sonido del delay hasta que se escucha sonido.
Dly Feedback	-98- +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido del Delay que se realimenta en el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Dly HF Damp	200-8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido del delay realimentado al efecto. Si no desea recortar las altas frecuencias de la realimentación, ajuste este parámetro en BYPASS.
Dly Balance #	D100:0W- D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido del overdrive que se envía a través del delay y el sonido del overdrive que no se envía a través del delay. Un ajuste de "D100:0W", sólo tendrá salida el sonido del overdrive. Un ajuste de "D0:100W", sólo tendrá salida el sonido del overdrive que es enviado a través del delay.
Level	0-127	Ajusta el nivel de salida.

30: DIST>CHORUS (Distortion→Chorus)

Este efecto conecta la distorsión y el Chorus en serie. Los parámetros son esencialmente los mismos que "27: OD>CHORUS", con la excepción de los 2 parámetros siguientes.

OD Drive→Dist Drive (Especifica la cantidad de distorsión).

OD Pan→Dist Pan (Especifica la posición estéreo del sonido de la distorsión).

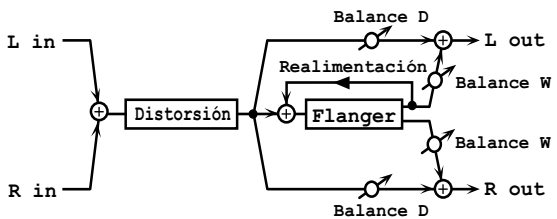


31: DIST>FLANGER (Distortion→Flanger)

Este efecto conecta la distorsión y el Flanger en serie. Los parámetros son esencialmente los mismos que en el "28: OD>FLANGER", con la excepción de los siguientes 2 parámetros.

OD Drive→Dist Drive (Especifica la cantidad de distorsión).

OD Pan→Dist Pan (Especifica la posición estéreo del sonido de la distorsión).

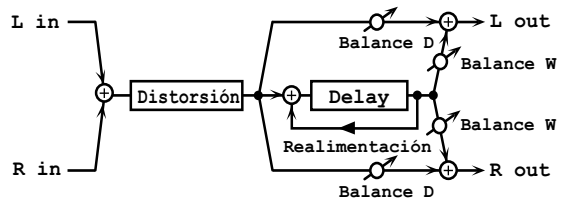


32: DIST>DELAY (Distortion→Delay)

Este efecto conecta la distorsión y el Delay en serie. Los parámetros son los mismos que en "29: OD>DELAY", con la excepción de los siguientes 2 parámetros.

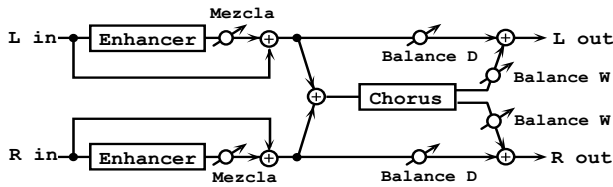
OD Drive→Dist Drive (Especifica la cantidad de distorsión).

OD Pan→Dist Pan (Especifica la posición estéreo del sonido de la distorsión).



33: ENH>CHORUS (Enhancer→Chorus)

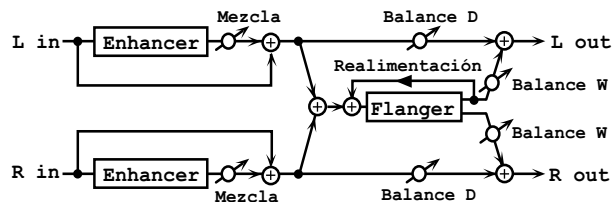
Este efecto conecta un Potenciador (Enhancer) y un chorus en serie.



Parámetro	Valor	Descripción
Enhancer Sens #	0-127	Ajusta la sensibilidad del Enhancer.
Enhancer Mix	0-127	Ajusta el Ratio en que los armónicos generados por el enhancer se combinarán con el sonido directo.
Cho Delay	0.0-100 [ms]	Ajusta el tiempo de Delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha sonido del Chorus.
Cho Rate	0.05-10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad de modulación del efecto Chorus.
Cho Depth	0-127	Ajusta la profundidad de modulación del efecto Chorus.
Cho Balance #	D100:0W- D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido del enhancer que se envía a través del Chorus y el sonido del enhancer que no se envía a través del Chorus. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido del Enhancer y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido de l Enhancer que es enviado a través del Chorus.
Level	0-127	Ajusta el nivel de salida.

34: ENH>FLANGER (Enhancer→Flanger)

Este efecto conecta un potenciador y un flanger en serie.

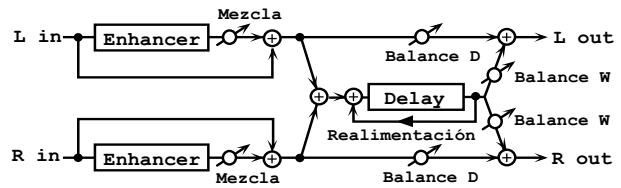


Parámetro	Valor	Descripción
Enhancer Sens #	0-127	Ajusta la sensibilidad del Enhancer.
Enhancer Mix	0-127	Ajusta el ratio en que los armónicos generados por el Enhancer se combinarán con el sonido directo.
Flg Delay	0.0-100 [ms]	Ajusta el tiempo de Delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido del Flanger.

Parámetro	Valor	Descripción
Flg Rate	0.05-10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad de modulación del efecto Flanger.
Flg Depth	0-127	Ajusta la profundidad de modulación del efecto Flanger.
Flg Feedback	-98- +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del efecto Flanger que se realimentará al efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Flg Balance #	D100:0W- D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido del Enhancer que se envía a través del Flanger y el sonido del enhancer que no se envía a través del Flanger. Un ajuste de "D100:0W", sólo tendrá salida el sonido del Enhancer. Un ajuste de "D0:100W", sólo tendrá salida el sonido del Enhancer que es enviado a través del Flanger.
Level	0-127	Ajusta el nivel de salida.

35: ENH>DELAY (Enhancer→Delay)

Este efecto conecta un Enhancer y un Delay en serie.

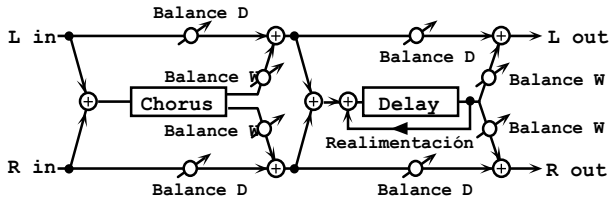


Parámetro	Valor	Descripción
Enhancer Sens #	0-127	Ajusta la sensibilidad del Enhancer.
Enhancer Mix	0-127	Ajusta el ratio con que los armónicos generados por el Enhancer se combinan con el sonido directo.
Delay Time	0-500 [ms]	Ajusta el tiempo de Delay desde que el sonido directo empieza hasta que se escucha el sonido del Delay.
Dly Feedback	98- +98 [%]	Ajusta la proporción (%) de sonido del Delay que se realimenta hacia la entrada del Delay. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Dly HF Damp	200-8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido del Delay realimentado a la entrada del Delay. Si no desea recortar las altas frecuencias de la realimentación del Delay, ajuste este parámetro en BYPASS.
Dly Balance #	D100:0W- D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido del Enhancer que se envía a través del Delay y el sonido del Enhancer que no se envía a través del Delay. Con un ajuste de "D100:0W", sólo tendrá salida el sonido del Enhancer. Con un ajuste de "D0:100W", sólo tendrá salida el sonido del Enhancer enviado a través del Delay.
Level	0-12	Ajusta el nivel de salida.

Añadir efectos

36: CHORUS>DELAY

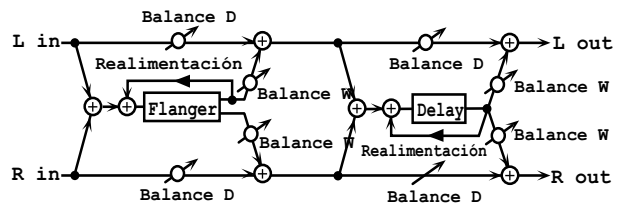
Este efecto conecta un Chorus y una unidad de Delay en serie.



Parámetro	Valor	Descripción
Cho Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el tiempo de Delay desde que el sonido directo empieza hasta que se escucha el sonido del Chorus.
Cho Rate	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad de modulación del efecto Chorus.
Cho Depth	0–127	Ajusta la profundidad de modulación del efecto Chorus.
Cho Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Chorus. Con un ajuste de "D100:0W", sólo tendrá salida el sonido directo. Con un ajuste de "D0:100W", sólo tendrá salida el sonido del Chorus.
Delay Time	0–500 [ms]	Ajusta el tiempo de Delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido del Delay.
Dly Feedback	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido del Delay que se realimenta a la entrada del Delay. Valores negativos (-) invertirán la fase.
Dly HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido realimentado a la entrada del Delay. Si no desea recortar las altas frecuencias de la realimentación, ajuste este parámetro en BYPASS.
Dly Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido del Chorus que se envía a través del Delay y el sonido del Chorus que no se envía a través del Delay. Con un ajuste de "D100:0W", sólo tendrá salida el sonido del Chorus. Con un ajuste de "D0:100W", sólo tendrá salida el sonido del Chorus enviado a través del Delay.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

37: FLG>DELAY (Flanger→Delay)

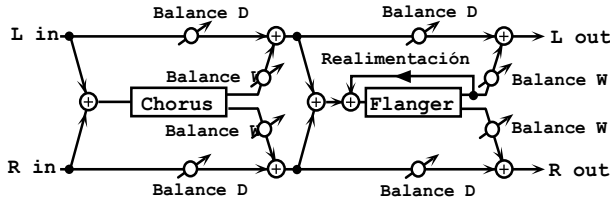
Este efecto conecta un Flanger y un Delay en Serie.



Parámetro	Valor	Descripción
Flg Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el tiempo de delay desde que se escucha el sonido directo hasta que se escucha el sonido del Flanger.
Flg Rate	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad de modulación del efecto Flanger.
Flg Depth	0–127	Ajusta la profundidad de Modulación del efecto Flanger.
Flg Feedback	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) de sonido del Flanger que se realimenta en el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Flg Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Flanger. Con un ajuste de "D100:0W", sólo el sonido directo tendrá salida. Con un ajuste de "D0:100W", sólo el sonido del Flanger tendrá salida.
Delay Time	0–500 [ms]	Ajusta el tiempo de Delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido del Delay.
Dly Feedback	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido del delay que se realimentará a la entrada del Delay. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Dly HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido del Delay realimentado en la entrada del Delay. Si no desea recortar las altas frecuencias de la realimentación del Delay, ajuste este parámetro en BYPASS.
Dly Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido del Flanger que se envía a través del Delay y el sonido del Flanger que no se envía a través del Delay. Con un ajuste de "D100:0W", sólo tendrá salida el sonido del Flanger. Con un ajuste de "D0:100W", sólo tendrá salida el sonido del Flanger que se envía a través del Delay.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

38: CHO>FLANGER (Chorus→Flanger)

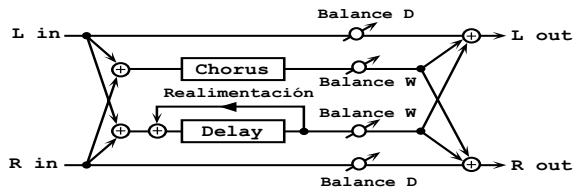
Este efecto conecta un Chorus y un flanger en serie.



Parámetro	Valor	Descripción
Cho Delay	0.0-100 [ms]	Ajusta el tiempo de Delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido del chorus.
Cho Rate	0.05-10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad de modulación del Chorus.
Cho Depth	0-127	Ajusta la profundidad de modulación del Flanger.
Cho Balance #	D100:0W- D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del chorus. Con un ajuste de "D100:0W", sólo tendrá salida el sonido directo. Con un ajuste de "D0:100W", sólo tendrá salida el sonido del Chorus.
Flg Delay	0.0-100 [ms]	Ajusta el tiempo del Delay desde que empieza el sonido del Delay hasta que se escucha el sonido del Flanger.
Flg Rate	0.05-10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad de modulación del efecto Flanger.
Flg Depth	0-127	Ajusta la profundidad de modulación del efecto flanger.
Flg Feedback	-98- +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido del flanger que se realimentará en el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Flg Balance #	D100:0W- D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido del Chorus y el sonido del Chorus que pasa a través del flanger. Con un ajuste de "D100:0W", sólo tendrá salida el sonido del Chorus. Un ajuste de "D0:100W", sólo tendrá salida el sonido del Chorus enviado a través del Flanger.
Level	0-127	Ajusta el nivel de salida.

39: CHORUS/DELAY

Este efecto conecta un Chorus y un Delay en paralelo. Los parámetros son los mismos que para "36: CHORUS>DELAY". Sin embargo, el parámetro Dly Balance ajusta el volumen entre el sonido directo y el sonido del delay.

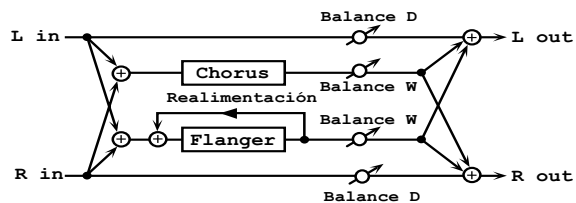


40: FLG/DELAY (Flanger/Delay)

Este efecto conecta un Flanger y un Delay en paralelo. Los parámetros son los mismos que para "37: FLG>DELAY". Sin embargo, el parámetro Dly Balance ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Delay.

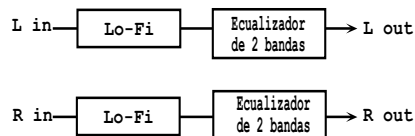
41: CHO/FLANGER (Chorus/Flanger)

Este efecto conecta un Chorus y un Flanger en paralelo. Los parámetros son los mismos que para "38: CHO>FLANGER". Sin embargo, el parámetro Flanger Balance ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Flanger.



42: LOFI

Este efecto degrada intencionadamente la calidad del audio para simular un sonido Lo-Fi. Es particularmente efectivo para batería.

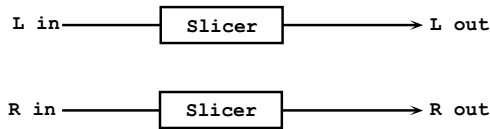


Parámetro	Valor	Descripción
Bit Down	0-11	Este ajuste disminuye la calidad del audio. La calidad del audio empeorará a medida que el ajuste aumenta.
S-RateDown	0-7	Este ajuste da aspereza a la señal de audio. El sonido se vuelve más tosco a medida que aumenta este valor.
Post Gain	0, +6, +12, +18 [dB]	Ajusta la señal de audio.
Low Gain	-15- +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15- +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.
Output	MONO, STEREO	Especifica cómo se efectuará la salida del sonido. Con un ajuste de "MONO" el sonido de salida será monoaural.
Level #	0-127	Especifica el sonido de salida el efecto Lo-Fi effect.

Añadir efectos

43: SLICER

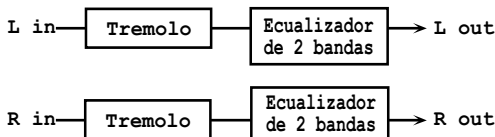
Aplicando cortes sucesivos al sonido, este efecto producirá lo que se conoce como "backing phrases", incluso si su interpretación es mucho más simple. Esto es especialmente efectivo cuando aplique sonidos de tipo sustain.



Parámetro	Valor	Descripción
Timing Pattern	1-34	Selecciona un patrón para especifica el tiempo en que se cortará el sonido.
Accent Pattern	1-16	Especifica la localización de los acentos.
Accent Level #	0-127	Ajusta el volumen de los acentos. A medida que aumenta este valor, los acentos se harán más pronunciados.
Attack	0-127	Ajusta el tiempo de ataque de un sonido de entrada. A medida que aumenta este ajuste, el ataque será más rápido.
Rate #	0.05-10.00 [Hz], note *2	Ajusta el periodo del patrón.
Reset	OFF, ON	Especifica si el tiempo del patrón en que se corta el sonido se reiniciará (ON) o no (OFF) cuando usted interprete un sonido.
Level	0-127	Ajusta el nivel de salida.

44: TREMOLO

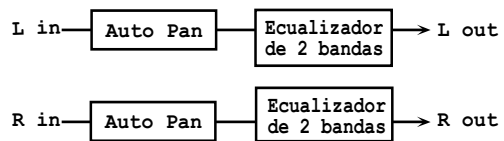
El Tremolo modula cíclicamente el volumen para añadir el efecto Tremolo al sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1 / 2	TRI: El sonido se modulará como una onda triangular. SQR: El sonido se modulará como una onda cuadrada. SIN: El sonido se modulará como una onda senoidal. SAW1/2: El sonido se modulará como una onda dentada. Los dientes de SAW1 y SAW2 apuntan en direcciones opuestas.
Rate #	0.05-10.00 [Hz], note *2	Ajusta la frecuencia (velocidad) del cambio.
Depth #	0-127	Ajusta la profundidad en que se aplicará el efecto.
	OFF, ON	Este ajuste determina si el periodo del patrón se reinicia (ON), o no (OFF) cuando suenan sonidos.
Low Gain	-15- +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15- +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.
Level	0-127	Ajusta el nivel de salida.

45: AUTO PAN

El efecto Auto Pan modula cíclicamente la posición estéreo del sonido.

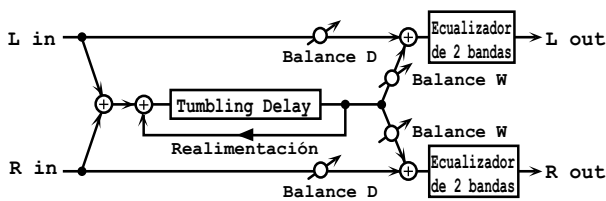


Parámetro	Valor	Descripción
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1 / 2	TRI: El sonido se modulará como una onda triangular. SQR: El sonido se modulará como una onda cuadrada. SIN: El sonido se modulará como una onda senoidal. SAW1/2: El sonido se modulará como una onda dentada. Los dientes en SAW1 y SAW2 apuntan en direcciones opuestas.
Rate #	0.05-10.00 [Hz], note *2	Ajusta la velocidad (speed) del cambio.
Depth #	0-127	Ajusta la profundidad en que se aplicará el efecto.

Parámetro	Valor	Descripción
Reset	OFF, ON	Este ajuste determina si el periodo del patrón se reiniciará (ON), o no (OFF) cuando interprete los sonidos.
Low Gain	-15- +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15- +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.
Level	0-127	Ajusta el nivel de salida.

46:TUMBLING DLY (Tumbling Delay)

Este Delay produce primero repeticiones deslazadas de delay y posteriormente un eco del sonido original. Es más efectivo cuando se aplica a notas sencillas de sonido de una sola toma.

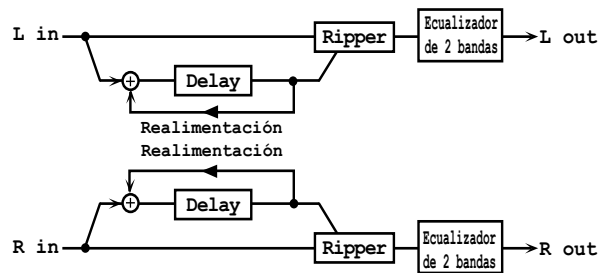


Parámetro	Valor	Descripción
Type	TYPE1-TYPE6	Selecciona uno de los seis tipos disponibles para el número de sonidos de delay escuchados en el diagrama "A" siguiente.
Pre Delay	0-500 [ms]	Ajusta el tiempo de "A" en el siguiente diagrama.
Delay Time	0-345 [ms]	Ajusta el tiempo de "B" en el siguiente diagrama.
HF Damp	200-8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido realimentado al efecto. Si no desea recortar las frecuencias de realimentación, ajuste este parámetro en BYPASS.
Feedback #	-98- +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido del Delay que se realimentará en el efecto. Valores negativos (-) invertirán la fase.

Parámetro	Valor	Descripción
Balance #	D100:0W- D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Delay. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido del Delay.
Level	0-127	Ajusta el nivel de salida.

47: FBK RIPPER (Feedback Ripper)

Este efecto recorta el sonido repetidamente, y da salida a un sonido retrasado para la porción recortada. Es posible crear nuevas frases aplicando este efecto por ejemplo a una frase de batería.



Parámetro	Valor	Descripción
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1/ 2	TRI: El sonido se recortará mediante una onda triangular. SQR: El sonido se recortará mediante una onda cuadrada. SIN: El sonido se recortará mediante una onda senoidal. SAW1/2: El sonido se recortará mediante una onda dentada. Los dientes en SAW1 y SAW2 apuntan en direcciones opuestas.
Rate #	0.05-10.00 [Hz], note *2	Ajusta la frecuencia (velocidad) del cambio.
Depth #	0-127	Ajusta la profundidad con que se aplicará el efecto.
Delay Left	0-420 [ms], note *1	Ajusta el tiempo desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido del Delay izquierdo.
Delay Right	0-420 [ms], note *1	Ajusta el tiempo desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido del Delay derecho.
Dly Feedback	-98- +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido del Delay que se realimentará en el efecto. Valores negativos (-) invertirán la fase.
Reset	OFF, ON	Este ajuste determina si el periodo del patrón se recuperará (ON), o no (OFF) al reproducir los sonidos.
Level	0-127	Ajusta el nivel de salida.

note *1

(Semicorcheas), (Tresillos de corchea), (Semicorcheas con punto),
 (Corcheas), (Tresillos de negra), (Corcheas con punto), (Negras),
 (Tresillos de blanca), (Negras con punto), (Blancas)

note *2

(Tresillos de semifusa), (Semifusas), (Tresillos de fusa),
 (Fusas), (Tresillos de semicorchea), (Fusas con punto),
 (Semicorcheas), (Tresillos de corchea), (Semicorcheas con punto),
 (Corcheas), (Tresillos de negra), (Corcheas con punto),
 (Negras), (Tresillos de blanca), (Negras con punto), (Blancas),
 (Tresillos de redonda), (Blancas con punto), (Redondas),
 (Tresillos de doble redonda), (Redondas con punto), (Doble redondas)

Realizar ajustes del Chorus

Independientemente del modo, sólo es posible usar un tipo de Chorus, simultáneamente.

La unidad incluye ocho tipos de Chorus. Es posible seleccionar cualquiera de ellos. Después de seleccionar el tipo, es posible cambiar los valores de cada uno de los siguientes parámetros.

Parámetro Type (Tipo de Chorus)

Es posible elegir entre ocho tipos de Chorus.

Valor

CHORUS 1-4: Ajustes generales del Chorus. Añade respiración y plenitud al sonido.

FEEDBACK CHORUS: Chorus que produce un efecto similar al Flanger, creando un sonido suave.

FLANGER: Este efecto produce un barrido de sonido en aumento y disminución similar al sonido de un avión supersónico.

SHORT DELAY: Efecto Delay con un tiempo de Delay corto.

SHORT DELAY(FB): Efecto Delay con un tiempo de Delay corto, y muchas repeticiones.

MEMO

El parámetro "Chorus Type" ofrece diversos ejemplos de ajustes de fábrica de los parámetros del Chorus. Cuando cambie los tipos, el resto de parámetros del Chorus cambiarán según los ajustes del tipo que usted seleccione. Si intenta editar otros parámetros, seleccione primero un tipo, y posteriormente edite el resto de parámetros.

Pre-LPF (Chorus pre filtro paso-bajos)

Es posible aplicar un filtro paso bajos al sonido proveniente del Chorus, para recortar el rango de altas frecuencias. Valores superiores recortarán las altas frecuencias en mayor medida, dando lugar a un sonido de Chorus más suave.

Valor: 0-7

Level (Nivel de Chorus)

Ajusta la cantidad de sonido del Chorus.

Valor: 0-127

Feedback (Nivel de realimentación del Chorus)

Ajusta el nivel de realimentación del sonido del Chorus. Usando este parámetro, es posible crear un sonido de Chorus más denso. Valores más altos resultan en un nivel de realimentación más alto.

Valor: 0-127

Delay (Tiempo de Delay del Chorus)

Ajusta el tiempo de delay del efecto Chorus.

Valor: 0-127

Rate (Rango del Chorus)

Ajusta la velocidad (frecuencia) en que se modula el sonido del Chorus. Valores superiores producirán una modulación más rápida.

Valor: 0-127

Depth (Profundidad del Chorus)

Ajusta la profundidad en que se modula el sonido del Chorus. Valores superiores dan lugar a una modulación más profunda.

Valor: 0–127

Send level to Rev (Nivel de envío del Chorus a la Reverb)

Ajusta la cantidad de sonido del Chorus que se envía a la Reverb. Valores superiores darán lugar a una mayor cantidad de sonido enviado.

Value: 0–127

Realizar ajustes de la Reverb

Independientemente del modo, la unidad permite utilizar un solo tipo de Reverb simultáneamente.

Existen ocho tipos de Reverb. Es posible seleccionar cualquiera de estos tipos. Después de seleccionar el tipo, puede cambiar los valores de cada parámetro.

Parámetro Type (Tipo de Reverb)

Es posible elegir entre ocho tipos de Reverb.

Valor

- ROOM1–3:** Simula la reverberación de interiores de habitación. Produce una reverberación bien definida y espaciosa.
- HALL1, 2:** Simula la reverberación exhibida en salas. Proporciona una reverberación más profunda que las reverberaciones de habitación.
- PLATE:** Simula una reverb de placa (tipo de reverberación artificial que usa una placa de metal).
- DELAY:** Delay estándar que produce efectos de eco.
- PANNING DELAY:** Es un delay especial en que el sonido retrasado alterna entre izquierda y derecha. Es efectivo cuando esté escuchando en estéreo.

MEMO

El parámetro “Reverb Type” ofrece diversos ejemplos de ajustes de fábrica de los parámetros de la Reverb. Cuando cambie los tipos, el resto de parámetros de la Reverb cambiarán según los ajustes del tipo que usted seleccione. Si intenta editar otros parámetros, seleccione primero un tipo, y posteriormente edite el resto de parámetros.

Character (Índole de la Reverb)

Selecciona el tipo de Reverb. 0–5 son efectos de la Reverb, y 6 y 7 son efectos de Delay.

Valor: 0–7

Pre-LPF (Reverb pre filtro paso-bajos)

Es posible aplicar un filtro paso-bajos al sonido proveniente de la Reverb para recortar el rango de altas frecuencias. Valores superiores recortarán más de las altas frecuencias, dando lugar a una reverberación más suave.

Valor: 0–7

Level (Nivel de Reverb)

Ajusta la cantidad del sonido de Reverberación. Valores superiores darán lugar a una Reverberación más alta.

Valor: 0–127

Time (Tiempo de la Reverb)

Ajusta el tiempo por encima del cual continuará la Reverberación. Valores superiores darán lugar a una Reverberación más larga.

Valor: 0–127

Delay Feedback (Realimentación del Delay de la Reverb)

Este parámetro está disponible cuando el parámetro Reverb Character está ajustado en 6, 7 o el tipo de Reverb (Type) está ajustado en “Delay” o “Panning Delay”. Esto ajusta la forma en que se repiten los Delays. Valores superiores darán lugar a más repeticiones del Delay.


Valor: 0–127

Ajustes comunes en todos los modos (System Function)

Los ajustes que afectan a todo el entorno operativo de la unidad RS-50, como Tuning y recepción de mensajes MIDI, se denominan **system functions**. Esta sección explica cómo realizar ajustes para las funciones de sistema (System functions) y describe las funciones de los diferentes parámetros de sistema. Los parámetros están organizados en los siguientes seis grupos.

- **GENERAL:**
Realiza ajustes comunes a todo el sistema (Pág. 89).
- **CONTROLLER:**
Realiza ajustes de los controladores (Pág. 89).
- **MIDI:** Realiza ajustes relacionados con MIDI (p. 90).
- **PATCH SCALE (Patch Scale Tune):**
Realiza ajustes Scale Tune para un Patch (Pág. 91).

Cómo realizar los ajustes system function

1. Pulse [SYSTEM] para que se encienda.
 2. Seleccione el parámetro que desee editar.
-  "Seleccione los parámetros System Setting" (Pág. 124).
3. Use VALUE [-]/[+] para modificar el valor.
 4. Repita los pasos 2-3 para ajustar la función System Function.

NOTE

Los cambios que realice a los ajustes System Function settings son temporales, y se perderán cuando apague la unidad. Si desea guardar los ajustes que modificó, realice la siguiente operación.

5. Para guardar los ajustes que modificó, pulse [WRITE].

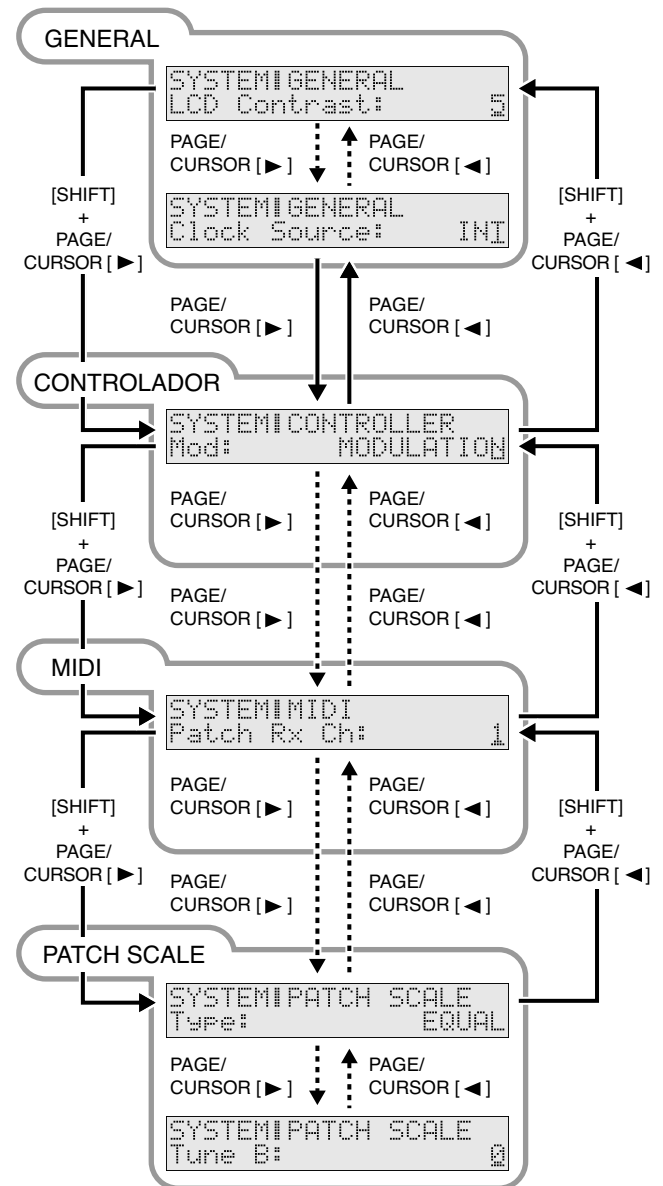
```
WRITE|SYSTEM [ENT]
```

6. Pulse [ENTER] para ejecutar.

NOTE

Cuando guarde los ajustes de sistema, los ajustes anteriores se sobrescribirán y por lo tanto se perderán.
Si decide no guardar los ajustes System Function, pulse [EXIT].

Seleccionar parámetros de configuración del sistema



Funciones de los parámetros de Sistema

Esta sección explica las funciones de parámetros de sistema según el grupo al que pertenecen.

Ajustes comunes a todo el sistema (GENERAL)

Contraste LCD

Ajusta el contraste de la pantalla.

VALOR: 1–10



El ajuste LCD CONTRAST se guarda automáticamente, y se retiene incluso cuando se apaga la unidad.

Parámetro Master Tune

Ajusta la afinación global de la unidad RS-50. La pantalla muestra la frecuencia de la nota La4 (La central).

VALOR: 415.3–466.2 Hz

Parámetro Master Key Sft (Master Key Shift)

Cambia la afinación global de las unidades RS-50 en pasos de semitono.

VALOR: -24+24

Parámetro Master Level

Ajusta el volumen global de la unidad RS-50.

VALOR: 0–127

Parámetro Hold Pedal (Hold Pedal Polarity)

Selecciona la polaridad del pedal Hold. En algunos pedales, la señal eléctrica de salida al pulsar o soltar el pedal es opuesta a la producida en otros pedales. Si su pedal tiene el efecto contrario al esperado, ajuste este parámetro en "REVERSE". Si está usando un pedal de Roland (sin interruptor de polaridad), ajuste este parámetro en "STANDARD".

VALOR: STANDARD, REVERSE

Parámetro Local Control (Local Controller)

El parámetro Local Controller determina si el Generador interno de sonido está desconectado (OFF) de la sección controladora del teclado (teclado, palanca pitch bend/modulation, conmutadores, botones, controlador D Beam, pedal, etc.); o conectado (ON). Normalmente, se mantendrá "ON", pero si usted desea usar el teclado de la unidad RS-50 y los controladores para controlar sólo los módulos de sonido externos, ajústelo en "OFF".

VALOR: OFF, ON

Parámetro Clock Source

Seleccione "MIDI" si desea que la unidad reciba los mensajes de sincronía MIDI (MIDI Clock, Start, Continue, Stop, Song Position Pointer, Song Select) provenientes de un secuenciador externo. Seleccione "INT" si desea sincronizar el Tempo interno de la unidad RS-50. Los cambios en el Multi-efectos también se sincronizarán con este ajuste.

VALOR: INT, MIDI

Ajustes relacionados con los controladores (CONTROLLER)

Parámetro Mod (Modulation Assign)

Es posible usar la palanca Modulation para aplicar los siguientes efectos, a parte del vibrato.

Valor	Tx CC#	Function/Cambio de parámetro
MODULATION	CC01	Vibrato
PORTA TIME	CC05	Portamento Time (Pág. 47)
VOLUME	CC07	Level
BALANCE	CC08	Equilibrio de volumen entre sonidos LOWER y UPPER tones (Pág. 45).
PAN	CC10	Panorámico (Pág. 46)
EXPRESSION	CC11	Nivel
PORTAMENTO	CC65	Interruptor Portamento (Pág. 47)
SOSTENUTO	CC66	Mantiene el sonido de la tecla pulsada
SOFT	CC67	Suaviza el sonido
RESONANCE	CC71	Resonancia del Filtro de Sonido (Pág. 48)
RELEASE TIME	CC72	Tiempo de recuperación de Tone Envelope (Pág. 48)
ATTACK TIME	CC73	Tiempo de ataque de Tone Envelope (Pág. 48)
CUTOFF	CC74	Frec. de Corte del Filtro (Pág. 47)
DECAY TIME	CC75	Tiempo de atenuación de Tone Envelope (Pág. 48)
LFO RATE	CC76	Rango LFO del sonido (Pág. 47)
LFO DEPTH	CC77	Profundidad LFO del sonido (Pág. 47)
LFO DELAY	CC78	Delay LFO del sonido (Pág. 47)
CHO SEND LEVEL	CC93	Nivel de envío de Chorus (Pág. 46)
REV SEND LEVEL	CC91	Nivel de envío de Reverb (Pág. 46)
MFX PARAMETER1	CC12	El parámetro especificado por Multi-effect Control 1 (Pág. 69)
MFX PARAMETER2	CC13	El parámetro especificado por Multi-effect Control 2 (Pág. 69)
AFTERTOUCH	---	

En modo Patch, la palanca Modulation afectará al Patch. En modo Pattern, al Patch asignado a la parte actual. Use [DESTINATION TONE] para especificar el sonido que quedará afectado (Pág. 26). "TxCC#" se refiere al número de controlador del mensaje de cambio de control, enviado desde el conector MIDI OUT al manipular la palanca Modulation. Cuando se ajuste en AFTERTOUCH, enviará los mensajes Channel Aftertouch. Aplique el ajuste AFTERTOUCH principalmente cuando desee controlar un generador de sonido externo mediante mensajes Aftertouch.

Recibir este mensaje de cambio de control desde el conector MIDI IN produce el mismo efecto que manipular la palanca

- * Cuando se ajusta en MFX PARAMETER1 o MFX PARAMETER2, asegúrese de tener en cuenta los siguientes puntos:
- Cuando el parámetro Multi-effects Type esté ajustado en 01: STEREO EQ (Pág. 69) o 42: LOFI (Pág. 83), el nivel cambiará independientemente de que el ajuste seleccionado sea MFX PARAMETER1 o MFX PARAMETER2.
- * Cuando realice los ajustes LFO RATE, LFO DEPTH or LFO DELAY el efecto conseguido diferirá dependiendo de si el parámetro [FILTER LFO] está on o off. Cuando [FILTER LFO] esté: "Off", el LFO alterará la afinación (efecto vibrato). Cuando [FILTER LFO] esté: "On", el LFO cambiará la frecuencia de corte del filtro (Efecto wah-wah).

Ajustes comunes en todos los modos (System Function)

Parámetro Pedal (Pedal Control Assign)

Especifica la función del pedal conectado al jack CONTROL PEDAL.

VALOR Además de las funciones de la lista Modulation Assign, es posible usar el pedal para aplicar los siguientes efectos

TAP TEMPO: Use el pedal para realizar ajustes Tap tempo (Pág. 37).

C1 (C1 Knob Assign)

C2 (C2 Knob Assign)

C3 (C3 Knob Assign)

Estos parámetros seleccionan los efectos que serán controlados por los conmutadores [C1]/[C2]/[C3].

VALUE

Además de los eventos de la lista Modulation Assign, es posible usar el pedal para controlar los siguientes efectos.

PATCH MODIFY: El efecto indicado en el panel será controlado (Pág. 26).

- * Si a parte de PATCH MODIFY asigna otros efectos a los conmutadores [C1]/[C2]/[C3] debe cambiar el botón **Patch Modify select button** a la posición [ENV] (envelope). Si selecciona [BALANCE/LFO] cambiarán el balance y el LFO.
- * Si está usando los conmutadores [C1]/[C2]/[C3] en modo Pattern, para controlar los ajustes MFX PARAMETER, el ajuste "MFX Source" (Pág. 56) determinará la parte cuyo efecto será controlado. Si **MFX Source** se ajusta en "Part1--16", controlará los efectos de esta parte.
Si MFX Source se ajusta en "PTN/PERF", el ajuste de sistema "Perform Ctrl Ch (Performance Control Channel)" (Pág. 90) determinará la parte cuyo efecto será controlado. Si este ajuste está "OFF" no se controlará ningún efecto.

Ajustes relacionados con MIDI

Patch Rx Ch (Canal de recepción Patch)

Especifica el canal de recepción de los mensajes MIDI en modo Patch.

VALOR: 1-16

Patch Tx Ch (Canal de transmisión Patch)

Especifica el canal de transmisión de mensajes MIDI en modo Patch. Si usted no desea transmitir mensajes MIDI a dispositivos MIDI externos, desactive este parámetro ("OFF"). Si desea que el canal de transmisión siempre coincida con el canal de recepción de Patches, ajuste este parámetro en: "RxCh".

VALOR: 1-16, RxCh, OFF

Perform Ctrl Ch (Performance Control Channel)

El parámetro Performance Ctrl Ch selecciona el canal de recepción MIDI usado durante el cambio de interpretaciones en el envío de mensajes MIDI (Cambio de programa / selección de banco) desde un dispositivo MIDI externo. Ajuste este parámetro en: "OFF" si no desea cambiar las interpretaciones desde un dispositivo MIDI externo.

VALOR: 1-16, OFF

NOTE

Si la unidad recibe sólo un cambio de programa, y si el ajuste del parámetro Perform Ctrl Ch coincide con el canal de recepción MIDI de una parte, la unidad dará prioridad al cambio de patrón.

MEMO

Si ajusta este parámetro en 1-16, la unidad RS-50 transmitirá mensajes MIDI (Cambio de programa / selección de banco) en ese canal cuando cambie la interpretación.

Rx Prog Chg (Interruptor de recepción de cambio de programa)

Especifica si los mensajes de Cambio de programa se recibirán (ON) o no (OFF).

VALOR: OFF, ON

Rx Bank Sel (Interruptor Receive Bank Select)

Especifica si los mensajes de selección de banco se recibirán (ON) o no (OFF).

VALOR: OFF, ON

Rx Sys Exc (Interruptor Receive System Exclusive)

Especifica si los mensajes System Exclusive se recibirán (ON) o no (OFF).

VALOR: OFF, ON

Tx Prog Chg (Interruptor de transmisión de cambios de programa)

Especifica los mensajes de cambio de programa se transmitirán (ON) o no (OFF).

VALOR: OFF, ON

Tx Bank Sel (Interruptor de selección de transmisión de banco)

Especifica si los mensajes de selección de banco (Bank Select) se transmitirán (ON) o no (OFF).

VALOR: OFF, ON

Tx Edit Data (Interruptor Transmit Edit Data)

Especifica si los cambios que realice en los ajustes de un Patch o un patrón se transmitirán como mensajes System Exclusive (ON), o no (OFF).

VALOR: OFF, ON

Tx Active Sens (Interruptor Transmit Active Sensing)

Especifica si los mensajes Active Sensing se transmitirán (ON) o no (OFF).

VALOR: OFF, ON

Device ID (Numero de ID del dispositivo)

Cuando desee transmitir o recibir mensajes System Exclusive, ajuste este parámetro para coincidir con el número de ID del dispositivo del otro dispositivo MIDI.

VALOR:17–32

Soft Thru (Interruptor)

La función Thru re-transmite todos los mensajes recibidos en el conector MIDI IN al conector MIDI OUT sin modificarlos de ningún modo.

VALOR: OFF, ON

Realizar ajustes de afinación para un Patch (PATCH SCALE)

La función Patch Scale le permite usar una variedad de afinaciones para Patches usados en modo Patch.



Si desea realizar ajustes Scale tune para cada Parte en Modo Pattern, consulte “**Editar ajustes Scale Tune (SCALE TUNE)**” (Pág. 58).

Parámetro Type (Patch Scale Tune Type)

Es posible cambiar el parámetro “Type” para recuperar varios ajustes sample para el parámetro Patch Scale. Cuando cambie el parámetro “Type”, todos los parámetros Patch Scale Tune cambiarán automáticamente.

VALOR: EQUAL, JUST (maj) in C, JUST (min) in C, ARABIC



Para detalles sobre cada tipo, consulte “**Parámetro Type (Part Scale Tune Type)**” (Pág. 58).

Parámetro Tune C–Tune B (Patch Scale Tune C–B)

Realiza ajustes Scale tune para el modo Patch.

VALOR:-64+63

VALUE: -64+63

Interpretar usando un dispositivo MIDI externo

Sobre el MIDI

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) es un protocolo estándar que permite el intercambio de datos musicales entre instrumentos electrónicos y ordenadores. Conectando dispositivos MIDI equipados con conectores MIDI, es posible interpretar múltiples instrumentos con un teclado sencillo, generar la interpretación conjunta de instrumentos MIDI, programar los ajustes para cambiar que se adapten a la interpretación a medida que la canción avanza, y demás funciones.

Si usa principalmente la unidad RS-50 como un instrumento independiente para la interpretación, realmente puede no necesitar saber demasiado acerca del MIDI. Sin embargo, esta sección le proporciona la siguiente información que le permitirá interpretar con la unidad RS-50 usando un dispositivo MIDI externo o dominar otras técnicas avanzadas.

Conectores MIDI

La unidad RS-50 incluye los siguientes 2 tipos de conectores MIDI.



- Conector MIDI IN

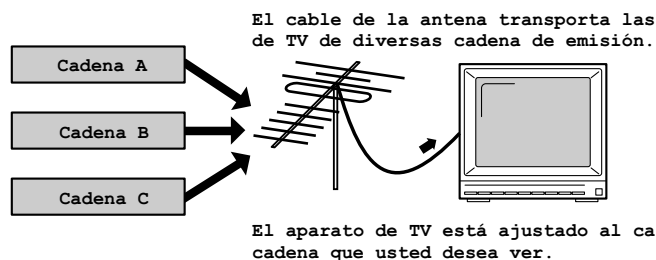
Los mensajes de interpretación desde un dispositivo MIDI externo se reciben en esta unidad. Cuando la unidad RS-50 reciba mensajes MIDI, podrá producir sonido, cambiar el uso del sonido o realizar otras operaciones.

- Conector MIDI OUT

Este conector transmite mensajes MIDI a dispositivos MIDI externos. El conector MIDI OUT de la unidad RS-50 se usa para enviar datos de interpretación de la sección controladora del teclado, así como los datos usados para guardar varios ajustes.

Canales MIDI y generadores de sonido multitímbricos

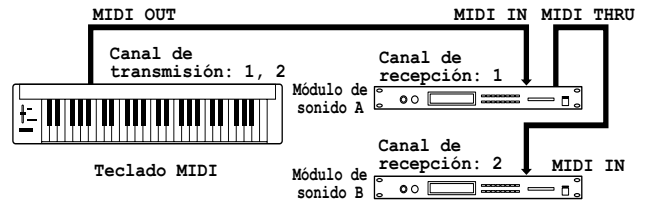
El MIDI transmite muchos tipos de datos por un solo cable MIDI. Esto es posible mediante canales MIDI. Los canales MIDI permiten que la unidad distinga los mensajes destinados a un instrumento determinado de los destinados a otro instrumento. De alguna forma, los canales MIDI son similares a los canales de televisión. Cambiando el canal en un receptor de TV, es posible visualizar los programas de distintas cadenas. Esto se debe a que el aparato de televisión está diseñado para mostrar selectivamente sólo la información transmitida por una cadena determinada. Del mismo modo, el protocolo MIDI permite que los dispositivos seleccionen la información destinada a ellos entre la gran variedad de información que se les transmite.



El lenguaje MIDI usa dieciséis canales numerados del 1 al 16. Normalmente los dispositivos MIDI se ajustan para recibir solamente los canales necesarios.

Ejemplo:

Ajuste la unidad RS-50 para enviar datos por los canales 1 y 2, luego ajuste el módulo de sonido A, para recibir sólo el canal 1, y el módulo de sonido B para recibir sólo el canal 2. Con esta configuración, puede conseguir una interpretación conjunta con por ejemplo un sonido de guitarra del módulo de sonido A y un sonido de bajo del módulo de sonido B.



Cuando use un módulo de sonido, la unidad RS-50 puede recibir hasta 16 canales MIDI. Los módulos de sonido como la unidad RS-50, que pueden recibir múltiples canales MIDI simultáneamente, e interpretar diferentes sonidos en cada canal se denominan "Módulos de sonido multi-tímbricos".

Mensajes MIDI usados por la unidad RS-50

El lenguaje MIDI usa varios tipos de mensajes para transmitir gran variedad de información. Los mensajes MIDI se dividen generalmente en dos categorías distintas, aquellos manipulados a través de canales MIDI individuales (Mensajes de Canal), y los mensajes que no están relacionados con canales separados (Mensajes de sistema).

La unidad RS-50 usa principalmente los siguientes mensajes MIDI.

Mensajes de canal

Se trata de mensajes usados para transmitir lo que ocurre en una interpretación. Comprenden el volcado de mensajes MIDI.

Mensajes Note On

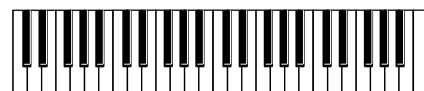
Estos mensajes se envían al pulsar una tecla. Un mensaje Note-on contiene los siguientes 3 tipos de información:

Note-on: Una tecla ha sido pulsada.

Note number: Qué tecla fue pulsada.

Velocity: La fuerza (Velocity) usada al interpretar una tecla.

Los números de nota abarcan el rango de 0-127, con la nota Do central (Do4) como número 60.



Nombre de la nota

Do-1 ← Do2 → Do3 → Do4 → Do5 → Do6 → Sol9

0 ← 36 → 48 → 60 → 72 → 84 → 127

Número de la nota

Mensaje Note Off

Este mensaje se envía cuando usted libera una tecla. Cuando recibe un mensaje Note-off, la nota pertinente se enmudecerá. Un mensaje Note-off contiene los siguientes 3 tipos de información:

Note-off: Liberación de una tecla

Note number: Qué tecla se libera

Velocity: La fuerza (Velocity) usada en la liberación de la tecla.

Mensaje Pitch Bend Change

Este mensaje transmite cualquier matiz realizado por la palanca Pitch Bend.

Mensaje Aftertouch

Este mensaje indica la intensidad con que se pulsó el teclado después de interpretar una nota. Existen dos tipos de mensajes Aftertouch: Aftertouch de Canal, que afectan a un canal entero; y Aftertouch polifónico, que afectan a notas individuales.

La unidad RS-50 no puede transmitir mensajes Aftertouch cuando haya teclas pulsadas. Como alternativa, realice esta operación transmitiendo el parámetro Aftertouch asignado al controlador D Beam, la palanca Modulation, un pedal o un conmutador.

Mensaje Program Change

Este mensaje cambia el sonido del instrumento. Es posible cambiar sonidos y Kits de Ritmo en la unidad RS-50 usando los números de programa del 1-128 (Pág. 95).

Mensajes Control Change

Estos son mensajes usados para aumentar la expresividad de la interpretación. Asignando la Modulación (CC# (Número de controlador) 1), Panorámico (CC#10), Expresión (CC#11), y otros mensajes de Cambio de Control a la palanca Modulation, pedales, y conmutadores, podrá posteriormente usar estos controles para cambiar sus interpretaciones (Pág. 89).

Los mensajes Bank Select (CC#0, CC#32) se usan en combinación con mensajes Program Change para cambiar entre Patches y Kits de Ritmo (Pág. 95).

Mensajes System

Esta categoría incluye mensajes exclusivos, mensajes usados para la sincronización, y mensajes que mantienen un sistema MIDI funcionando correctamente.

Mensajes Exclusive

Los mensajes Exclusive son mensajes usados para intercambiar Patches y otros tipos de datos entre dispositivos compatibles del mismo fabricante. Si los mensajes intercambiados usando MIDI se limitaran a los que cumplen las especificaciones universales de compatibilidad MIDI MIDI, no sería posible transmitir mensajes únicos de un fabricante, ni mensajes diseñados específicamente para un dispositivo determinado. Por este motivo, el lenguaje MIDI permite un formato exclusivo para cada fabricante, que puede usarse para cambiar entre gran variedad de mensajes.

En la unidad RS-50, es posible usar mensajes Exclusive para almacenar ajustes Patch y otros datos en secuenciadores (Pág. 98).

Sobre los mapas de implementación MIDI

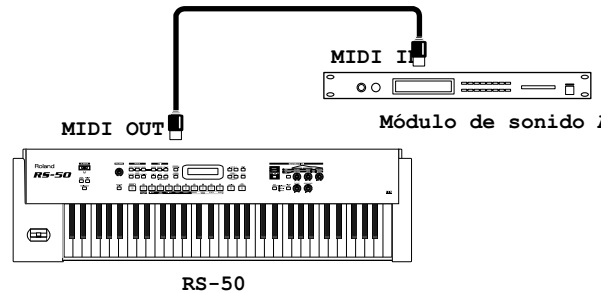
A pesar de que el lenguaje MIDI permite manipular una gran variedad de mensajes, según las funciones del dispositivo conectado, los mensajes que pueden enviarse y recibirse pueden diferir. Puede consultar los tipos de mensajes MIDI que pueden ser transmitidos y recibidos por un dispositivo MIDI en el mapa de Implementación MIDI incluido en el manual de cada dispositivo. Es posible transmitir los mensajes que estén marcados con un círculo en los mapas de implementación de los dos dispositivos entre los que usted desee realizar la comunicación MIDI.

Usar la unidad RS-50 para interpretar usando un módulo MIDI externo

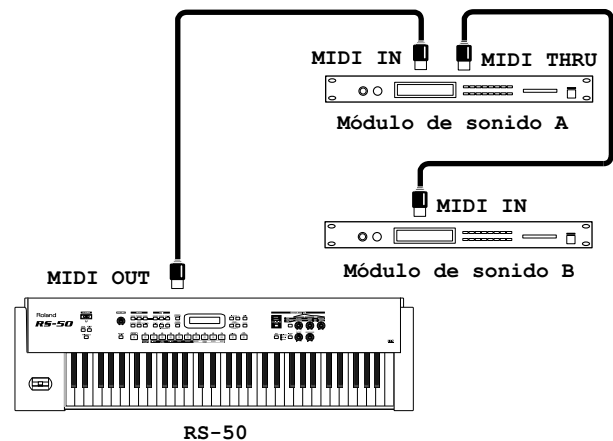
Si conecta la unidad RS-50 a un módulo de sonido MIDI externo mediante un cable MIDI y ajusta los canales, podrá usar el módulo de sonido MIDI externo para producir sonido cuando interprete en el teclado de la unidad RS-50.

Conectar la unidad con módulos de sonido MIDI externo

Ejemplo 1: Conexión con un módulo de sonido MIDI externo

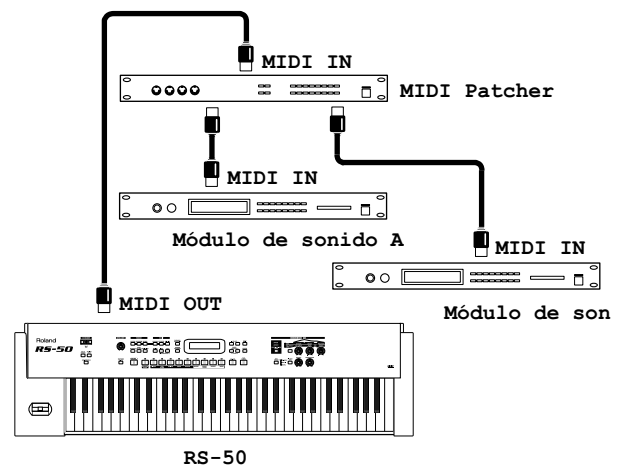


Example 2: Conexión con dos módulos de sonido MIDI externos



* Los Mensajes recibidos en el conector MIDI IN saldrán inalterados por el conector MIDI THRU.

Ejemplo 3: Conexión con tres o más módulos de sonido MIDI externos



* Si usted “encadena” tres o más dispositivos MIDI usando IN → THRU → IN → THRU ..., pueden producirse errores de datos en la señal MIDI. En estos casos, use un MIDI Patcher. Este tipo de dispositivos, permiten el envío de un solo haz de datos MIDI a gran número de dispositivos MIDI sin causar errores de datos.

1. Antes de iniciar el procedimiento de conexión, asegúrese de que todos los dispositivos están apagados.
2. Después de leer “Conectar la unidad RS-50 con dispositivos externos” (Pág. 14), conecte un dispositivo o un sistema de audio o auriculares.
3. Conecte el dispositivo MIDI externo con el cable MIDI tal como se muestra en la figura siguiente.
4. Encienda cada dispositivo tal como se describe en “Encendido de la unidad” (Pág. 15).

Ajuste el canal de transmisión del teclado

Cuando haya conectado el dispositivo MIDI externo, ajuste el canal de transmisión del teclado en el mismo canal que el canal de recepción para cada parte del generador de sonido MIDI externo. Esta sección explica los ajustes para usar la unidad RS-50 en modo Patch.

* Si está usando la unidad RS-50 en modo Pattern, los números de la parte y del canal serán los mismos a menos que cambie los ajustes.

1. Pulse [SYSTEM] para que se encienda.
2. Use PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para seleccionar “Patch Tx Ch”.

```
SYSTEM|MIDI
Patch Tx Ch:  RxCH
```

MEMO

Si mantiene pulsado [SHIFT] y usa PAGE/CURSOR [◀]/[▶] podrá seleccionar rápidamente el grupo “SYSTEM|MIDI&USB” (Pág. 124).

3. Use VALUE [-]/[+] para modificar el valor.

Valor

- 1-16:** Los datos de interpretación de la unidad RS-50 se transmitirán en el canal seleccionado.
- RxCH:** Los datos de interpretación se transmitirán en el mismo canal que el canal de recepción de la parte (Pág. 80).
- OFF:** Los datos de interpretación no se transmitirán. Normalmente usará el ajuste “RxCH”.

4. Pulse [WRITE] para guardar los ajustes.

Para más información, consulte “Cómo realizar ajustes System Function” (Pág. 88).

Pulse [EXIT] para cancelar la operación y volver a la página anterior.

Con los ajustes de la parte superior, cuando interprete en el teclado de la unidad RS-50, los sonidos serán generados simultáneamente por la unidad RS-50 y el generador de sonido MIDI externo.

Para instrucciones sobre el ajuste del canal de recepción para cada una de las partes del generador de sonido MIDI externo, consulte el Manual del Propietario incluido con el dispositivo.

* Si desea que los sonidos se reproduzcan sólo mediante el generador de sonido MIDI externo, ajuste Local control en OFF (Pág. 96).

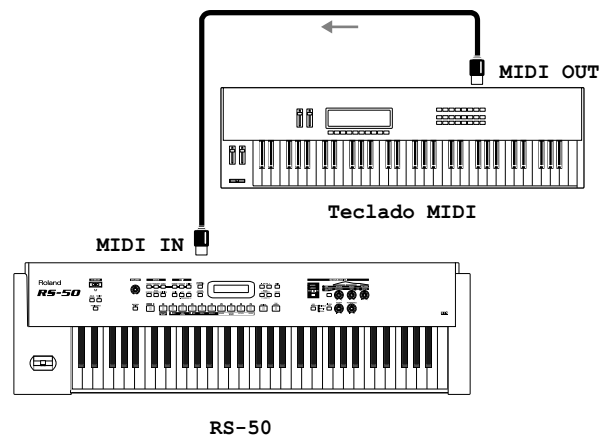
NOTE

Cuando seleccione un Patch o Kit de Ritmo en la unidad RS-50, un número de banco y un número de programa se transmitirá al módulo de sonido MIDI externo, como se describe en “Tabla de correspondencias de Número de Banco/Programa” (Pág. 95). Este ajuste cambiará los sonidos del módulo de sonido MIDI externo, pero si el módulo de sonido MIDI externo recibe un número de banco para el que no hay sonidos, puede elegir un sonido sustituto o puede no producir sonido. Para seleccionar un sonido adecuadamente, puede ser necesario primero seleccionar el grupo de sonidos en su módulo de sonidos MIDI externo, y posteriormente transmitir sólo un número de programa. Esto le permitirá cambiar sonidos en el mismo grupo. Si desea transmitir sólo el número de programa, desactive “TX Bank Sel (Interruptor de Selección de Banco)” (Pág. 90).

Interpretar el generador de sonido de la unidad RS-50 desde un dispositivo MIDI externo

A continuación, intente interpretar en la unidad RS-50 desde un dispositivo MIDI externo.

Conexión de un dispositivo MIDI externo



1. Antes de iniciar el procedimiento de conexión, asegúrese de haber apagado todos los dispositivos.
2. Después de leer “Conectar la unidad RS-50 a dispositivos externos” (Pág. 14), conecte un dispositivo/sistema de audio o unos auriculares.
3. Conecte el dispositivo MIDI externo mediante el cable MIDI tal como se muestra en la figura anterior.
4. Como se describe en “Encendido de la unidad” (Pág. 15), apague todos los dispositivos.

Ajuste del canal de recepción de Patches

Cuando haya conectado el dispositivo MIDI externo, ajuste el canal de recepción de la unidad RS-50 con el canal de transmisión del dispositivo MIDI externo. Esta sección ofrece una explicación sobre los ajustes para usar la unidad RS-50 en modo Patch.

* Si está usando la unidad RS-50 en modo Pattern, los números de canal y de las partes, serán los mismos a menos que cambie los ajustes.

1. Pulse [SYSTEM] para que este se encienda.
2. Use PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para seleccionar "Patch Rx Ch" (Canal de recepción de patches).

```
SYSTEM|MIDI
Patch Rx Ch: 1
```

MEMO

Manteniendo pulsado [SHIFT] y usando PAGE/CURSOR [◀]/[▶] usted podrá seleccionar rápidamente el grupo "SYSTEM|MIDI&USB" (Pág. 90).

3. Use VALUE [-]/[+] para modificar el valor. VALOR

1-16: Los datos de interpretación de cada parte se recibirán en el canal seleccionado.

Ajustar el interruptor de recepción de cambios de programa

A continuación, para habilitar la activación de los sonidos desde el dispositivo MIDI externo, ajuste el interruptor de Recepción de Cambios de Programa y de Selección de Banco en la posición: ON. Este parámetro está ajustado de fábrica en la posición ON.

1. Pulse [SYSTEM] para que este se encienda.
2. Use PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para seleccionar "Rx Prog Chg" (Interruptor de Recepción de cambios de programa) y "Rx Bank Sel" (Interruptor de selección de Banco).
3. Use VALUE [-]/[+] para ajustar ambos parámetros en "ON".
4. Pulse [WRITE] para guardar los ajustes.

Para más información, consulte "Cómo realizar ajustes System Function" (Pág. 88).

Pulse [EXIT] para cancelar la operación y volver a la página anterior.

* Para instrucciones sobre el ajuste del canal de transmisión del dispositivo MIDI externo, consulte el Manual del Propietario del dispositivo en cuestión.

* Si está usando el Modo Pattern, también necesitará ajustar "Receive Sw", "Receive Prg Chg", y "Receive Bank Sel" para cada parte además de los ajustes descritos anteriormente (Pág. 57).

Seleccionar sonidos de la unidad RS-50 desde un dispositivo MIDI externo

La transmisión de mensajes de Selección de Banco (Bank Select) (Números de controladores 0 y 32) y Cambio de Programa (Program Change) desde el dispositivo MIDI externo a la unidad MIDI RS-50 le permitirá cambiar entre Patches y Kits de Ritmo.

1. Transmita un valor para el mensaje Bank Select MSB (número de controlador 0) (BnH 00H mmH) a la unidad RS-50.
2. Transmita un valor para el mensaje Bank Select LSB (número de controlador 32) (BnH 20H mmH) a la unidad RS-50.
3. Transmita un Cambio de Programa (CnH ppH) a la unidad RS-50.
 - n: Número de canal MIDI
 - mm, ll: Número de banco
 - pp: Número de Programa

MEMO

El ajuste "Perform Ctrl Ch" (Canal de control de interpretaciones) le permite cambiar entre patrones en modo Performance. Con los ajustes de fábrica, este parámetro se ajusta en la posición "OFF"; Las interpretaciones no cambiarán.

Tabla de correspondencias Bank number/program number

Los mensajes MIDI transmitidos por el dispositivo MIDI externo corresponden a Patches/Kits de Ritmo en la unidad RS-50 como se muestra en la siguiente tabla.

* Si los números de programa de su dispositivo MIDI externo tienen la referencia de valores del 0 al 127, encuentre el número adecuado subrayando 1 del número en la siguiente tabla de correspondencias.

* Cuando la unidad RS-50 recibe un mensajes de Cambio de programa, sin recibir el mensaje Bank Select, cambia al Patch o Kit de Ritmo ajustado con el mismo número de Banco que el Patch o Kit de Ritmo seleccionado.



Para detalles sobre la correspondencia de los números en la tabla con el sonido de la unidad RS-50, consulte "Lista Patch" (Pág. 111).

Performance

Grupo	Número	Número de banco		Número de Programa
		MSB	LSB	
User	001-008	085	000	001-008
Preset	001-032	085	064	001-032

Patch

Grupo	Número	Número de banco		Número de Programa
		MSB	LSB	
User	001-128	087	000	001-128
Preset	001-128	087	064	001-128
	129-256	087	065	001-128
	257-384	087	066	001-128
	385-512	087	067	001-128
	513-640	087	068	001-128
GM Patch	001-256	121	000-	001-128

Kit de Ritmo

Grupo	Número	Número de Banco		Número de Programa
		MSB	LSB	
User	001-002	086	000	001-002
Preset	001-020	086	064	001-020
GM Rhythm	001-009	120	000	001-057

Usar un controlador MIDI externo para cambiar los sonidos de la unidad RS-50

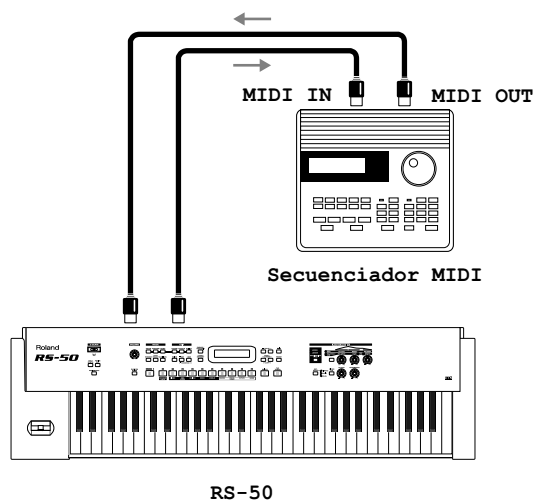
El uso de la palanca Modulation, pedales, y los conmutadores de control para realizar ajustes a los sonidos de la unidad RS-50 a tiempo real, se explica en "Ajustes relacionados con los controladores (CONTROLLER)" (Pág. 89).

El ajuste de los números de transmisión de los controladores realizado mediante Modulation Assign (Pág. 126), Pedal Control Assign (Pág. 90), y Knob Assign (Pág. 90) en la unidad RS-50 causará los mismos efectos que trabajar con la palanca Modulation, los pedales y conmutadores.

Grabar en un secuenciador externo

Ahora, intente usar un secuenciador externo para grabar sus múltiples pistas y luego reproduzca la interpretación que haya grabado.

Conexión a un secuenciador externo



1. Antes de iniciar el procedimiento de conexión, asegúrese de que todos los dispositivos están apagados.
2. Después de leer "Conectar la unidad RS-50 con dispositivos externos" (Pág. 14), conecte un dispositivo o un sistema de audio o auriculares.
3. Conecte el dispositivo MIDI externo con el cable MIDI tal como se muestra en la figura siguiente.
4. Encienda cada dispositivo tal como se describe en "Encendido de la unidad" (Pág. 15).

Ajustes previos a la grabación

Cuando se disponga a grabar a un secuenciador externo, debe seguir los siguientes pasos.

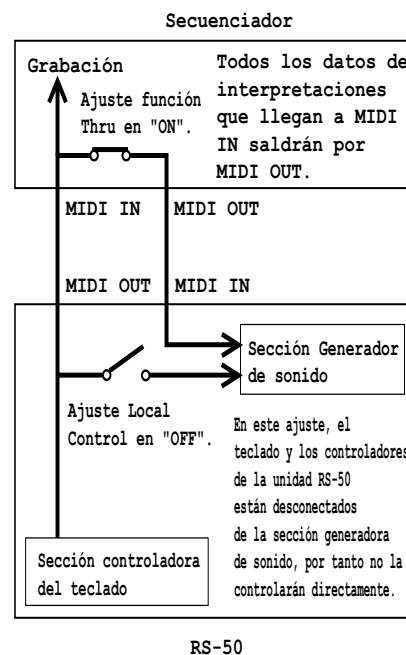
- Ajuste el parámetro Local Control de RS-50 en: OFF (consulte la siguiente sección).
- Active la función Thru del secuenciador externo (Pág. 97).
- Ajuste el patrón (Pág. 97).

Ajuste el parámetro local control de la unidad RS-50 en OFF

El ajuste que determina si la sección controladora del teclado (Pág. 40) y la sección del Generador de Sonido están separados se denomina "Local Control".

Cuando Local Control esté en la posición: ON, la interpretación en el teclado producirá sonido, y la manipulación de la palanca Pitch Bend controlará la afinación.

Cuando el parámetro Local Control esté en la posición: OFF, la interpretación en el teclado no producirá sonido, y interpretar en el teclado no producirá sonido, y manipular la palanca Pitch Bend no controlará la afinación. El Generador de sonido de la unidad RS-50 producirá sonido sólo en respuesta a mensajes recibidos desde un dispositivo MIDI externo.

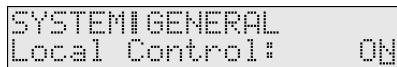


Los datos de interpretación de la sección controladora del teclado de la unidad RS-50 saldrán a través del conector MIDI OUT y se grabarán mediante el secuenciador. Estos datos de interpretación saldrán de nuevo desde el conector MIDI OUT del secuenciador de la unidad RS-50, y serán reproducidos por el Generador de sonido de la unidad RS-50. Si el parámetro Local Control estuviera en: ON, cada nota sonaría dos veces; una vez por los datos musicales de la sección controladora del teclado, y una segunda vez por los datos enviados desde el secuenciador. Para evitar este efecto de disparo doble, el ajuste Local Control se ajusta en la posición: Off para separar la sección controladora del teclado de la sección generadora de sonido.

* Si su secuenciador no consta de una función Thru, ajuste el parámetro Local Control de la unidad RS-50 en ON.

1. Pulse [SYSTEM] para que se encienda.

2. Use PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para seleccionar "Local Control".



MEMO

Manteniendo pulsado [SHIFT] y usando PAGE/CURSOR [◀]/[▶] es posible seleccionar rápidamente el grupo "SYSTEM GENERAL" (Pág. 90).

3. Use VALUE [-]/[+] para ajustar el parámetro en "OFF".

4. Pulse [WRITE] para guardar los ajustes.

Para más información, consulte "Cómo realizar los ajustes System Function" (Pág. 88).

Pulse [EXIT] para cancelar la operación y volver a la página anterior.

* Independientemente del ajuste Local Control, los datos musicales de un dispositivo MIDI externo siempre se reciben y reproducen el sonido del generador de sonido interno.

Activar la función Thru del secuenciador de sonido externo

Active la función Thru del secuenciador (ON). El secuenciador coge los datos de interpretación recibidos en el conector MIDI IN y efectúa la salida de los datos inalterados mediante el conector MIDI OUT (consulte la sección previa).

Para determinar si su secuenciador incluye una función MIDI Thru o no y para instrucciones para el ajuste de la función Thru consulte el manual del propietario de su secuenciador.

* Si su secuenciador no incluye una función Thru, ajuste el parámetro Local Control de la unidad RS-50 en ON.

Ajustar la interpretación

Antes del inicio de la grabación, primero seleccione los ajustes de la interpretación (Performance) (seleccione los Patches y el modo del Teclado (Key Mode), realice ajustes del Multi-efectos, chorus, y reverb, ajuste los conmutadores, etc.).

NOTE

También ajuste el canal de recepción y el interruptor de recepción para cada parte (Pág. 57).

Grabación

Grabe los ajustes de la interpretación al principio de la canción

Primero grabe los ajustes de la interpretación al principio de la canción. Si ha realizado esto, la reproducción de la canción desde el principio configurará automáticamente la unidad RS-50 en los ajustes de las interpretaciones que se usaron durante la grabación (independientemente de la interpretación seleccionada cuando se inició la reproducción), asegurando que la reproducción usará los sonidos y ajustes correctos.

* Grabe la canción en el Tempo en que pretenda reproducirla. Si el Tempo usado para la reproducción de la canción cambia debido al Tempo seleccionado para la grabación, la unidad RS-50 puede no ser capaz de recibir los ajustes para la interpretación grabada, dificultando la correcta reproducción de los datos de interpretación.

1. En modo Performance, pulse [UTILITY] para que este se encienda.

2. Use PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para seleccionar "XFER to MIDI".

3. Pulse [ENTER].

Realice ajustes "XFER to MIDI" como se describe en "Transmitir ajustes Patch o de Ritmo a través del conector MIDI OUT (XFER to MIDI)" (Pág. 61).

Seleccione "CUR PERFORM" para "What".

4. Active el modo de grabación en su secuenciador externo antes de ejecutar "XFER to MIDI".

5. Pulse [ENTER] para transmitir los ajustes.

No pulse ninguna tecla en el teclado durante la transmisión.

Pulsar una tecla envía mensajes de nota desde el conector MIDI OUT. Para cancelar la transmisión, pulse [EXIT].

6. Una vez finalizada la transmisión, la pantalla indicará "COMPLETED".

7. Detenga el secuenciador externo.

Grabe cada parte por separado

A continuación grabe los datos musicales para cada parte en pistas separadas. La grabación de la canción se iniciará desde el compás siguiente al compás en que se grabaron los ajustes del patrón.

Las pistas se grabarán en el orden de batería → bajo →

acompañamiento → melodía, mientras realiza la escucha de las pistas grabadas en los pasos previos.

Por ejemplo, asigne sonidos a cada parte tal como se muestra a continuación.

Batería:	Parte 10
Bajo:	Parte 9
Acompañamiento:	Parte 6
Melodía:	Parte 3

* Los cambios de tono, y las acciones de la palanca Pitch Bend, Modulation, conmutadores, y otros controles también se grabarán.

* No es necesario grabar la canción en el Tempo en que vaya a reproducirse. Debe grabar la canción en un Tempo que le resulte cómodo para la interpretación.

Escucha de la interpretación grabada

Cuando finalice la grabación de todas las partes, reproduzcalas y escuche el resultado. Tenga en cuenta lo siguiente cuando reproduzca una canción.

* Si usted modifica los ajustes de cada parte (volumen, panorámico, etc.), necesitará regrabar los ajustes del patrón modificado al principio de la canción

Ajuste "Rx Sys Exc" (Interruptor de recepción de mensajes System Exclusive) en ON (Pág. 90)

Cuando lo ajuste en OFF, no podrá recibir los ajustes del patrón grabados al principio de la canción. Este ajuste estará de fábrica en la posición "ON".

Ajuste el mismo número de ID del dispositivo usado para la grabación (Pág. 91)

Si no ajusta este dispositivo en el mismo número de ID, no podrá recibir los ajustes del patrón grabados al principio de la canción.

Asegúrese de iniciar la reproducción al principio de la canción

Cuando la reproducción de una canción se inicie en un punto distinto al del principio, los ajustes del patrón en el momento de la grabación no se usarán, y la canción no se reproducirá correctamente.

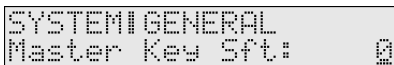
Reproducción conjunta con una interpretación grabada

Es posible interpretar en el teclado de la unidad RS-50 mientras escucha una interpretación previa de datos que haya grabado. En este caso, seleccione una parte que no se grabara para su interpretación en el teclado.

Transposición de reproducción de interpretaciones (Master Key Shift)

Si usted desea realizar una transposición de la reproducción de una canción, use el ajuste Master Key Shift. Este ajuste transpondrá todas las partes excepto la parte de la batería. Es posible especificar una transposición de hasta +/-2 octavas en pasos de semitono.

1. Pulse [SYSTEM] para que este se encienda.
2. Use PAGE/CURSOR [◀ | ▶] para seleccionar "Master Key Sft".



SYSTEM GENERAL
Master Key Sft: 0

3. Use VALUE [-]/[+] para especificar el valor (-24- +24).

Valor: -24- +24

4. Pulse [WRITE] para guardar los ajustes.

Para más información consulte: "Cómo realizar ajustes System Function" (Pág. 88).

Pulse [EXIT] para cancelar la operación y volver a la página anterior.

Realizar una copia de seguridad de todos los ajustes de la unidad RS-50 en su secuenciador MIDI externo

Ejecutando la orden "XFER to MIDI" de Performance o Patch Utility (Pág. 51, Pág. 61) con DUMP ALL seleccionado como el contenido a ser transmitido (What), es posible transmitir todos los datos del área de usuario (patches, performances, system, etc.) desde el conector MIDI OUT. Grabando estos mensajes en su secuenciador MIDI externo, MIDI y guardándolos, es posible realizar una copia de seguridad de todos los datos de la unidad RS-50. Si desea recuperar los datos en la unidad RS-50 de nuevo, envíelos al conector MIDI IN. No manipule la unidad RS-50 durante la recepción de estos datos.

Usar la unidad RS-50 como un módulo de sonido compatible General MIDI/General MIDI 2

Es posible reproducir datos musicales diseñados para generadores de sonido General MIDI y General MIDI 2, conectando un secuenciador externo y usando la unidad RS-50 como un módulo de sonido.



Para instrucciones sobre la conexión del secuenciador externo, consulte la Pág. 96.

Reproducción de datos musicales General MIDI/General MIDI 2

Durante la reproducción de datos musicales General MIDI o General MIDI 2, asegúrese de lo siguiente:

Ajuste el interruptor System Exclusive Receive en la posición ON (Pág. 90).

Cuando esté ajustado en OFF, los mensajes MIDI "GM System On" y "GM 2 System On" no se recibirán. Este ajuste estará en la posición "ON", en su estado de fábrica.

Asegúrese de iniciar la reproducción de la canción desde el principio

Cuando se inicia la reproducción de una canción desde un punto distinto al inicio, los ajustes del Generador de Sonido no volverán a su estado de fábrica para General MIDI y General MIDI 2, por tanto, la canción no se reproducirá correctamente.

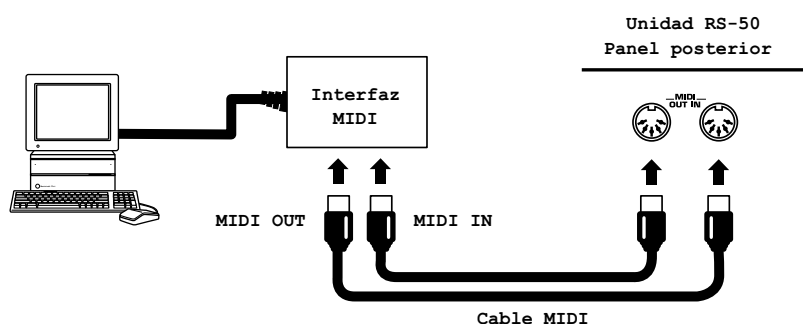
Interpretar usando un ordenador

Si usted está usando programas musicales en un ordenador, podrá usarlo para manipular los controles de la unidad RS-50. No solamente le permitirá crear y reproducir datos de canciones, también será posible cambiar los sonidos automáticamente.

Además, puede usar el software de edición RS Editor incluido, para crear sonidos mediante el ordenador.

Conexión de Cables MIDI

Para realizar conexiones con un ordenador, es necesario un interfaz MIDI. El interfaz MIDI se conecta con el ordenador y dos cables MIDI unen los conectores MIDI del interfaz MIDI con los conectores MIDI de la unidad RS-50.



Instalación del software de edición incluido

Para ayudarle a obtener un mejor rendimiento de la unidad RS-50, esta incluye el programa de edición RS Editor. Úselo para crear libremente sus propios sonidos originales.

Encontrará instrucciones detalladas sobre la instalación del programa en el Manual On-line incluido en el CD-ROM de RS Editor.

- **Usuarios de Windows**

En el CD-ROM de RS Editor, abrir a el archivo Readme_E.txt.

- **Usuarios de Macintosh**

En el CD-ROM de RS Editor, abrir el archivo Readme (Inglés).

Memo

Apéndice

Solución de Problemas

Si su sistema no está funcionando de un modo normal, primero compruebe los siguientes puntos. Si después de comprobar estos puntos, el problema persiste, consulte con su distribuidor o con el Servicio Técnico Roland más próximo.

* Si durante el funcionamiento aparece en pantalla cualquier tipo de mensaje, consulte "Mensajes de Error / Mensajes" (Pág. 105).

La unidad no se enciende

Está el adaptador de corriente enchufado correctamente a la toma de corriente y a la unidad?

No se produce sonido

Están encendidos los altavoces y el amplificador? (Pág. 15)

Está bajado el volumen?

Compruebe los ajustes de volumen para la unidad RS-50 y cualquier amplificador o mezclador conectados (Pág. 15).

Están conectados correctamente los componentes? (Pág. 14)

Si puede escuchar sonido a través de los auriculares, la ausencia de sonido del sistema puede deberse a un corte en el cable o un mal funcionamiento del amplificador o del mezclador. Compruebe de nuevo los cables de los conectores y el equipo conectado.

Si la unidad está en Modo Performance, han bajado los ajustes Part Level? (Pág. 56)

Ha activado el modo RS-50 para que le permita escuchar la canción demostración?

Pulse [EXIT] para volver al modo de interpretación normal (Pág. 18)

Está [SOLO SYNTH] ajustado en ON?

La unidad RS-50 no suena simplemente activando [SOLO SYNTH]. Es necesario mantener pulsadas las teclas y posteriormente mover su mano por encima del controlador D Beam (Pág. 32)..

Son correctos los ajustes de efectos?

Compruebe el parámetro ON/OFF (Pág. 65), los niveles del Multi-efectos (Pág. 46, Pág. 56), y otros ajustes relacionados.

La afinación del Patch ha excedido el rango en que puede sonar normalmente?

Use "Octave Shift" para bajar (aumentar) el rango de notas interpretadas (Pág. 30).

Si cuando usted pulsa las teclas el teclado no produce sonido, está Local Control ajustado en OFF?

Ajuste Local Control en ON (Pág. 89).

Coinciden el canal de transmisión y de recepción?

- Si usa la unidad RS-50 para dar sonido a un generador de sonido MIDI, asegúrese de que los canales usados para la transmisión mediante el teclado coinciden con los canales de recepción de las partes relevantes en el Generador de sonido MIDI externo (Pág. 93)

- Si usa un dispositivo MIDI externo para dar sonido a la unidad RS-50, es imprescindible que cada canal de recepción de partes esté ajustado en el canal usado para la transmisión con el dispositivo MIDI externo (pág. 94).

Se produce una disminución de los niveles de volumen al accionar el pedal o al recibir mensajes MIDI (mensajes de expresión) desde un dispositivo MIDI externo?

Está ajustado en "OFF" el interruptor de recepción MIDI Rx de la parte correspondiente?

Si usa la unidad RS-50 con un dispositivo MIDI externo, actívelo (Pág. 95).

Es posible que los valores de los mensajes de Selección de Banco y de Cambio de Programa transmitidos mediante un dispositivo externo sean incorrectos?

Si usa la unidad RS-50 con un dispositivo MIDI externo, asegúrese de que se transmiten los mensajes correctos de Selección de Banco y de Cambio de Programa (Pág. 95).

Está ajustado el parámetro Clock Source en MIDI?

Si ajusta el parámetro Clock Source en "MIDI", algunos de los efectos sincronizados con el secuenciador Quick o con el Tempo, no funcionarán. Ajuste el parámetro Clock Source en "INT" excepto cuando desee sincronizar la unidad RS-50 con un dispositivo MIDI externo (Pág. 89).

La afinación es incorrecta

El ajuste Transpose está activado (On)? (Pág. 31)

Son correctos los ajustes Octave Shift? (Pág. 30)

Son correctos los ajustes Scale Tune? (Pág. 91, Pág. 58)

Son correctos los ajustes Master Key Shift? (Pág. 89)

Son correctos los ajustes Master Tune? (Pág. 89)

Faltan sonidos

El interruptor Solo está ajustado en ON?

Cuando un interruptor Solo (Pág. 46) está ajustado en on, sólo sonará un sonido a pesar de que pulse más de una tecla. Si desea que suenen simultáneamente múltiples sonidos, ajuste el interruptor Solo en: OFF.

Intenta interpretar más de 64 voces a la vez?

- Reduzca el número de notas interpretadas simultáneamente.
- Reduzca el número de notas simultáneas en el patrón.
- Ajuste Voice Reserve en un valor más alto para una parte importante, para asegurarse de que siempre sonará (Pág. 56).

Los efectos no funcionan

Están los interruptores Master Effect ajustados en OFF? (Pág. 65)

Son correctos los ajustes del Chorus?

Compruebe los ajustes de los parámetros Chorus Level (Pág. 86), Chorus Depth (Pág. 87), y Chorus Send Level (Pág. 46, Pág. 58).

Son correctos los ajustes de la Reverb?

Compruebe los ajustes de los parámetros Reverb Level (Pág. 87) y Reverb Send Level (Pág. 46, Pág. 58).

Son correctos los ajustes de Chorus Reverb para el Kit de Ritmo?

Compruebe los ajustes Chorus Send Level (Pág. 53) y Reverb Send Level (Pág. 53) para cada nota del Kit de Ritmo.

Está algún interruptor del Multi-Efectos ajustado en "BYPASS?"

Ajuste el interruptor del Multi-Effects de la parte usada en la posición ON (Pág. 46, Pág. 58).

Are the Multi-Effects Source setting correct? (p. 56)

Está el parámetro Clock Source ajustado en "MIDI?"

Si ajusta el parámetro Clock Source (Pág. 89) en "MIDI", algunos de los efectos que se sincronizan con el secuenciador Quick o con el Tempo, no funcionarán. Ajuste el parámetro Clock source en "INT" excepto cuando desee sincronizar la unidad RS-50 con un dispositivo MIDI externo.

Es correcto el ajuste Tone Delay time value?

Existe un límite máximo para el valor del parámetro Delay Time en sonidos como 17: St DELAY. Por tanto, si el ajuste Time se especifica entérminos de un valor de nota y el Tempo se ralentiza, este valor máximo permisible se habrá alcanzado, y no podrá aumentar.

El tiempo límite superior para cada valor máximo es el valor máximo ajustable distinto al valor numérico del tiempo (beat).

Effect Control no funciona

Si está usando los conmutadores [C1]/[C2]/[C3] en modo Pattern para controlar los ajustes de los parámetros del Multi-efectos (MFX PARAMETER), el ajuste "MFX Source" (Pág. 56) determinará la parte cuyo efecto será controlado.

Si ajusta el parámetro MFX en la posición "Part1--16", este controlará el efecto de esta parte.

Si el parámetro MFX está ajustado en "PTN/PERF", el ajuste de sistema "Ptn/Perf Ctrl CH (Canal de control del Patrón)" (Pág. 90) determinará la parte cuyo efecto será controlado. Si este ajuste está en la posición "OFF", no controlará ningún efecto.

La reproducción de las notas se retrasa o es irregular durante la reproducción de una canción desde un secuenciador externo

La unidad RS-50 contiene algunos patches concebidos para la interpretación en directo en modo Patch. Estos incluyen sonidos que usan cuatro voces para cada nota, o patches que usan la función Dual para producir sonidos de mayor riqueza. Si usted está usando un secuenciador, la reproducción puede ser más suave si evita usar dichos sonidos o los sustituye por sonidos que usen menor cantidad de voces.

- Consulte la "Lista Patch" (Pág. 111), y sustituya los Patches por otros que usen menos voces.
- Seleccione Patches cuyo parámetro KEY MODE no sea: "DUAL".
- Si el número de notas que intenta interpretar simultáneamente es significativamente superior a la polifonía máxima, reduzca el número de mensajes de nota en los datos.
- En algunos casos, es posible aligerar la carga de múltiples notas disminuyendo el tiempo de recuperación de los patches usados en las secciones que tengan una densidad de datos mayor.

Si reproduce un patrón que contiene una cantidad de datos extremadamente alta. O si aplica una cantidad excesiva de datos de los conmutadores, las notas pueden retrasarse o su reproducción resultar irregular. Este problema también puede ocurrir si el Tempo se acelera en exceso

- Elimine datos innecesarios de las notas o de los conmutadores.
- Desplace las notas introducidas en la misma posición que los acordes, para escalonarlas ligeramente.
- Desplace los datos de las partes distintas a la parte de ritmo ligeramente en avance o retroceso.

La reproducción de los datos de canciones no es correcta

Inició la reproducción en un punto distinto al inicio de la canción?

Las canciones concebidas para su reproducción mediante los generadores de sonido del sistema General MIDI y General MIDI2 incluyen un mensaje GM/GM2 System On, grabado al inicio de la canción. Si la unidad no recibe este mensaje, la reproducción de los datos puede ser incorrecta.

Está reproduciendo datos cuyo formato es distinto a General MIDI2 o General MIDI?

El Generador de Sonido de la unidad RS-50 cumple los requisitos de Sistema de General MIDI 2. No es compatible con los datos de canciones que usan formatos distintos a General MIDI2 o General MIDI.

No es posible reproducir frases/arpeggios

Se recibe MIDI clock cuando Clock Source (Pág. 89) está ajustado en MIDI?

Ajuste el sistema para que los datos MIDI clock se reciban desde el dispositivo MIDI externo. Algunos dispositivos MIDI conectados pueden no enviar la señal MIDI clock a la unidad RS-50 excepto durante la grabación o reproducción.

El sonido no se detiene al pulsar una tecla

Está invertida la polaridad del Pedal Hold (Pág. 89)

Los mensajes MIDI no se reciben correctamente

Son correctos los ajustes de canal Patch Receive? (Pág. 90)

Está ajustado correctamente cada interruptor Receive?

Compruebe los ajustes del parámetro Pattern Control Channel (Pág. 90), Interruptor Receive Program Change (Pág. 90), Interruptor Receive Bank Select (Pág. 90), Interruptor Receive System Exclusive switch (Pág. 90).

Son correctos los ajustes Device ID number?

Ajuste el número ID del dispositivo (Pág. 91) usado cuando los mensajes Exclusive se grabaron en el secuenciador.

Es correcto el Tempo de reproducción del Secuenciador?

Reproduzca los datos en el secuenciador en el Tempo usado cuando el mensajes Exclusive se grabó en el secuenciador.

Los mensajes MIDI no se transmiten correctamente

Son correctos los ajustes Patch transmission channel? (Pág. 95)

Cada interruptor de Transmisión está ajustado correctamente?

Compruebe los ajustes del Interruptor Transmit Program Change (Pág. 90), Interruptor Transmit Bank Select (Pág. 90), Interruptor Transmit Edit Data (Pág. 90), Interruptor Transmit Active Sensing (Pág. 90).

El uso del software del secuenciador, la palanca Modulation y la manipulación de los conmutadores no produce ningún efecto en el sonido

Algunos tipos de software de secuenciación pueden no permitir Soft Thru (P. ej., los datos recibidos en el conector MIDI IN no se envían desde el conector MIDI OUT) para mensajes Exclusive. Cuando grave mensajes Exclusive mediante este software del secuenciador, ajuste Local Control en ON (Pág. 89).

Mensajes de Error/Mensajes

Mensaje	Significado	Medidas de solución
Checksum Error	El checksum de un mensaje System Exclusive recibido fue incorrecto.	Ajuste el valor checksum correcto.
MIDI Buffer Full	Debido a una descoordinación de mensajes MIDI recibidos, la unidad RS-50 no ha podido procesarlos correctamente.	Reduzca la cantidad de mensajes MIDI a ser transmitidos.
MIDI Communication Error	Ha ocurrido un problema con las conexiones del cable MIDI.	Compruebe que los cables MIDI no estén dañados o desconectados.
Receive Data Error	Un mensaje MIDI se ha recibido incorrectamente.	Si aparece en pantalla el mismo mensaje de error repetidamente, el problema está en los mensajes MIDI que se están transmitiendo a la unidad RS-50.
User Memory Damaged	The data in user memory has been lost.	Use la función Factory Reset para inicializar la memoria a sus valores de fábrica.
CANCELED	El procesamiento se ha cancelado. (No se trata de un mensaje error).	—

Lista de parámetros

Parámetros Patch

Patches

Parámetros Patch Common (Pág. 45)

Parámetros		Valor
Nombre	Nombre del Patch	Espacio, A-Z, a-z, 0-9, ! " # \$ % & ' () * + , - . / : ; < = > ? @ [\] ^ _ ` { }`
Category		* Consulte "Seleccionar un Patch por categorías" (Pág. 20).
Key Mode		SINGLE, SPLIT, DUAL
Patch Level		0-127
Tone Balance		-64 (LOWER) - +63 (UPPER)
Split Point		A0-C8
Split Arp	Arpegio dividido	UPPER, LOWER, BOTH
Solo Switch		OFF, ON, UPPER, LOWER
ModulationDst	Destino de la Modulation	UPPER, LOWER, BOTH
PitchBend Dst	Destino del Cambio de Anfinación	UPPER, LOWER, BOTH
Modify Dest	Destino de Modify	UPPER, LOWER, BOTH * Este parámetro está vinculado con el ajuste [DESTINATION TONE].
ExpressionDst	Destino de la expresión	UPPER, LOWER, BOTH
Active Exp Sw	Interruptor Active Expression	OFF, ON

Parámetros Patch Tone (Pág. 46)

Parámetros		Valor
No.	Número del sonido Original	0001-0640
Tone Pan		L64-63R
MFX Switch	Interruptor de Multi-efectos	BYPASS, ON
Chorus Send Lvl	Nivel de envío de Chorus	0-127
Reverb Send Lvl	Nivel de envío de Reverb	0-127
Coarse Tune		-48- +48
Fine Tune		-50- +50
Portamento Sw	Interruptor Portamento	OFF, ON
Portamento Time		0-127
Velo Sens Depth	Profundidad Velocity Sensitivity	-64- +63
Velo Sens Ofs	Ajuste por defecto Velocity Sensitivity	-64- +63
Pitch Bend Range		0-24
Filter LFO	Interruptor del Filtro LFO	OFF(PCH), ON(FLT)
LFO Rate		-64- +63
LFO Depth		-64- +63
LFO Delay		-64- +63
Cutoff Freq	Frecuencia de corte	-64- +63
Resonance		-64- +63
Attack Time		-64- +63
Decay Time		-64- +63
Release Time		-64- +63

Parámetros Patch Effects

* Los mismos parámetros también son válidos para los Kitys de Ritmo.

Parámetros		Valor
Grupo de Multi-efectos		
Type	Tipo de Multi-efectos	00 THROUGH-47 FBK RIPPER
---	Parámetros del Multi-efectos	El número de parámetros varía dependiendo del Tipo de Multi-efectos. Consulte "Ajuste los parámetros del multi-efectos" (Pág. 68).
Send Lvl to Cho	Nivel de envío del Multi-efectos al Chorus	0-127
Send Lvl to Rev	Nivel de envío del Multi-efectos a la Reverb	0-127
Ctrl 1	Multi-effects Control 1	Consulte "Ajuste de parámetros del Multi-efectos" (Pág. 68).
Ctrl 2	Multi-effects Control 2	Consulte "Ajuste de parámetros del Multi-efectos" (Pág. 68).
Grupo de efectos de Chorus		
Type	Tipo de Chorus	CHORUS1, CHORUS2, CHORUS3, CHORUS4, FEEDBACK CHORUS, FLANGER, SHORT DELAY, SHORT DELAY(FB)
Pre-LPF	Pre-filtro paso bajos del Chorus	0-7
Level	Nivel del Chorus	0-127

Parámetros		Valor
Feedback	Nivel de realimentación del Chorus	0-127
Delay	Tiempo de Delay del Chorus	0-127
Rate	Rango del Chorus	0-127
Depth	Profundidad del Chorus	0-127
Send Lvl to Rev	Nivel de envío del Chorus a la Reverb	0-127
Grupo de efectos de Reverb		
Type	Tipo de Reverb	ROOM1, ROOM2, ROOM3, HALL1, HALL2, PLATE, DELAY, PANNING DELAY
Character	Carácter de la Reverb	0-7
Pre-LPF	Pre-filtro pasa bajos de la Reverb	0-7
Level	Nivel de Reverb	0-127
Time	Tiempo de Reverb	0-127
Delay Feedback	Realimentación del Delay de la Reverb	0-127

Patches de Ritmo

Parámetros Rhythm Common (Pág. 52)

Parámetros		Valor
Nombre	Nombre del Kit de Ritmo	Espacio, A-Z, a-z, 0-9, ! " # \$ % & ' () * + , - . / : ; < = > ? @ [\] ^ _ ` { }

Parámetros Rhythm Tone (Pág. 52)

Parámetros		Valor
Pitch		-60- +67
Level		0-127
Pan		RND, L63-63R
Chorus Send Lvl	Nivel de envío del Chorus	0-127
Reverb Send Lvl	Nivel de envío de la Reverb	0-127

Parámetros de Interpretación

Parámetros Performance Common (Pág. 56)

Parámetros		Valor
Name	Nombre de la interpretación (Performance)	Espacio, A-Z, a-z, 0-9, ! " # \$ % & ' () * + , - . / : ; < = > ? @ [\] ^ _ ` { }
Voice Rsv 1-16	Ajuste Voice Reserve 1-16	0-32
Level	Nivel de la interpretación	0-127
MFX Source		PERFORM, PART1-PART16

Parámetros Performance Effects

Parámetros		Valor
Grupo de Multi-efectos		
Type	Tipo de Multi-efectos	00 THROUGH-47 FBK RIPPER
---	Parámetros del Multi-efectos	El número de parámetros varía dependiendo del Tipo de Multi. Consulte "Ajuste de parámetros del Multi-efectos" (Pág. 68).
Send Lvl to Cho	Nivel de envío del Multi-efectos al Chorus	0-127
Send Lvl to Rev	Nivel de envío del Multi-efectos a la Reverb	0-127
Ctrl 1	Multi-Effects Control 1	Consulte "Ajuste de parámetros del Multi-efectos" (Pág. 68).
Ctrl 2	Multi-Effects Control 2	Consulte "Ajuste de parámetros del Multi-efectos" (Pág. 68).
Grupo de efectos del Chorus		
Type	Tipo de Chorus	CHORUS1, CHORUS2, CHORUS3, CHORUS4, FEEDBACK CHORUS, FLANGER, SHORT DELAY, SHORT DELAY(FB)
Pre-LPF	Pre-filtro paso bajos del Chorus	0-7
Level	Nivel del Chorus	0-127
Feedback	Nivel de realimentación del Chorus	0-127
Delay	Tiempo de Delay del Chorus	0-127
Rate	Rango del Chorus	0-127
Depth	Profundidad del Chorus	0-127

Lista de parámetros

Parámetros		Valor
Send Lvl to Rev	Envío del Chorus a la Reverb	0-127
Grupo de efectos de Reverb		
Type	Tipo de Reverb	ROOM1, ROOM2, ROOM3, HALL1, HALL2, PLATE, DELAY, PANNING DELAY
Character	Carácter de la Reverb	0-7
Pre-LPF	Pre-filtro paso bajos de la Reverb	0-7
Level	Nivel de Reverb	0-127
Time	Tiempo de Reverb	0-127
Delay Feedback	Realimentación del Delay de la Reverb	0-127

Parámetros Performance Part Setup (Pág. 56)

Parámetros		Valor
Level	Nivel Part	0-127
Pan	Panorámico de la Parte	RND, L63-63R
Receive Ch	Canal de recepción	1-16
Receive Sw	Interruptor de recepción	OFF, ON
Receive Prg Chg	Interruptor de recepción de cambio de Programa	OFF, ON
Receive Bank Sel	Interruptor de recepción de Selección de Banco	OFF, ON
Grupo PART SCALE		
Type	Tipo de Afinación Part Scale	EQUAL, JUST(maj) in C, JUST(min) in C, ARABIC
Tune C-TuneB	Part Scale Tune C-B	-64-63

Parámetros de Sistema (Pág. 89)

Parámetros		Valor
Grupo GENERAL		
LCD Contrast		1-10
Master Tune		415.3-466.2
Master Key Sft	Interruptor Master Key Shift	-24- +24
Master Level		0-127
Hold Pedal	Polaridad del Pedal Hold	STANDARD, REVERSE
Local Control	Controlador Local	OFF, ON
Clock Source		INT, MIDI
Grupo CONTROLLER		
Mod	Asignación de Modulación	MODULATION, PORTA TIME, VOLUME, BALANCE, PAN, EXPRESSION, PORTAMENTO, SOSTENUTO, SOFT, RESONANCE, RELEASE TIME, ATTACK TIME, CUTOFF, DECAY TIME, LFO RATE, LFO DEPTH, LFO DELAY, CHO SEND LEVEL, REV SEND LEVEL, MFX PARAMETER1, MFX PARAMETER2, AFTERTOUCH
Pedal	Asignación del Pedal Control	Valores para la asignación de la modulación, TAP TEMPO
C1-C3	Asignación de conmutadores C1-C3	Valores para la asignación de la modulación, PATCH MODIFY
Grupo MIDI		
Patch Rx Ch	Canal de recepción de Patches	1-16
Patch Tx Ch	Canal de transmisión de Patches	1-16, RxCH, OFF
Perform Ctrl Ch	Canal de control de interpretaciones	1-16, OFF
Rx Prog Chg	Interruptor de recepción de cambio de programa	OFF, ON
Rx Bank Sel	Interruptor de recepción de selección de banco	OFF, ON
Rx Sys Exc	Interruptor de recepción System Exclusive	OFF, ON
Tx Prog Chg	Interruptor de Transmisión de Cambio de Programa	OFF, ON
Tx Bank Sel	Interruptor de transmisión de selección de banco	OFF, ON
Tx Edit Data	Interruptor de transmisión de edición de datos	OFF, ON
Tx Active Sens	Interruptor de transmisión de Active Sensing	OFF, ON
Device ID	Número de ID del dispositivo	17-32
Soft Thru	Interruptor Soft Through	OFF, ON
Grupo PATCH SCALE		
Type	Tipo de afinación Patch Scale Tune	EQUAL, JUST(maj) in C, JUST(min) in C, ARABIC
Tune C-Tune B	Patch Scale Tune C-B	-64- +63

Lista de Interpretaciones

Nº	Nombre
01	Pop 1
02	Pop 2
03	Pop 3
04	Pop 4
05	Pop 5
06	Rock 1
07	Rock 2
08	Contmporary1
09	Contmporary2
10	Funk 1

Nº	Nombre
11	Funk 2
12	Jazz 1
13	Jazz 2
14	Bossa
15	Orchestra
16	Techno 1
17	Techno 2
18	Trance 1
19	Trance 2
20	House 1

Nº	Nombre
21	House 2
22	Hip Hop 1
23	Hip Hop 2
24	R&B 1
25	R&B 2
26	Drum'n'Bass 1
27	Drum'n'Bass 2
28	BreakBeats 1
29	BreakBeats 2
30	Reggae 1

Nº	Nombre
31	Reggae 2
32	SEQ Template

Lista de Guías de ritmo

Nº	Nombre
01	Pop 1
02	Pop 2
03	Pop 3
04	Pop 4 (Bld)
05	Pop 5 (Shfl)
06	Pop 6 (Shfl)
07	Pop 7 (Vari)
08	Pop 8 (Vari)
09	Pop 9 (Vari)
10	Rock 1

Nº	Nombre
11	Rock 2
12	Rock 3
13	Contmporary1
14	Contmporary2
15	Funk 1
16	Funk 2
17	Jazz 1
18	Jazz 2
19	Bossa
20	Techno 1

Nº	Nombre
21	Techno 2
22	Trance 1
23	Trance 2
24	House 1
25	House 2
26	Hip Hop 1
27	Hip Hop 2
28	R&B 1
29	R&B 2
30	Drum'n'Bass

Nº	Nombre
31	Reggae 1
32	Reggae 2
---	Metronm 4 / 4
---	Metronm 2 / 4
---	Metronm 3 / 4

* Bld: Balada, Shfl: Shuffle, Vari: Variación

Lista de Plantillas de arpeggio

Categoría	Botón	Nombre
Ac.Piano	[1]	Piano Phr 1
	[2]	Piano Phr 2
	[3]	Piano Phr 3
	[4]	Piano Phr 4
	[5]	Piano Phr 5
	[6]	Piano Arp 1
	[7]	Piano Arp 2
	[8]	Piano Arp 3
	[9]	Piano Arp 4

Categoría	Botón	Nombre
Bell	[1]	Bell Phr 1
	[2]	Bell Phr 2
	[3]	Bell Phr 3
	[4]	Bell Phr 4
	[5]	Bell Phr 5
	[6]	Bell Arp 1
	[7]	Bell Arp 2
	[8]	Bell Arp 3
	[9]	Bell Arp 4

Categoría	Botón	Nombre
Accordion	[1]	ACD Phr 1
	[2]	ACD Phr 2
	[3]	ACD Phr 3
	[4]	ACD Phr 4
	[5]	ACD Arp 1
	[6]	ACD Arp 2
	[7]	ACD Arp 3
	[8]	ACD Arp 4
	[9]	ACD Arp 5

Categoría	Botón	Nombre
El.Guitar	[1]	E.Gt Phr 1
	[2]	E.Gt Phr 2
	[3]	E.Gt Phr 3
	[4]	E.Gt Phr 4
	[5]	E.Gt Phr 5
	[6]	E.Gt Arp 1
	[7]	E.Gt Arp 2
	[8]	E.Gt Arp 3
	[9]	E.Gt Arp 4

Categoría	Botón	Nombre
El.Piano	[1]	E.Piano Phr1
	[2]	E.Piano Phr2
	[3]	E.Piano Phr3
	[4]	E.Piano Phr4
	[5]	E.Piano Phr5
	[6]	E.Piano Arp1
	[7]	E.Piano Arp2
	[8]	E.Piano Arp3
	[9]	E.Piano Arp4

Categoría	Botón	Nombre
Mallet	[1]	Marimba Phr1
	[2]	Marimba Phr2
	[3]	Xylophne Phr
	[4]	Vibphne Phr
	[5]	Steel Dr Phr
	[6]	MLT Arp 1
	[7]	MLT Arp 2
	[8]	MLT Arp 3
	[9]	MLT Arp 4

Categoría	Botón	Nombre
Harmonica	[1]	HRM Phr 1
	[2]	HRM Phr 2
	[3]	HRM Phr 3
	[4]	HRM Phr 4
	[5]	HRM Phr 5
	[6]	HRM Arp 1
	[7]	HRM Arp 2
	[8]	HRM Arp 3
	[9]	HRM Arp 4

Categoría	Botón	Nombre
Dist.Guitar	[1]	D.Gt Phr 1
	[2]	D.Gt Phr 2
	[3]	D.Gt Phr 3
	[4]	D.Gt Phr 4
	[5]	D.Gt Phr 5
	[6]	D.Gt Arp 1
	[7]	D.Gt Arp 2
	[8]	D.Gt Arp 3
	[9]	D.Gt Arp 4

Categoría	Botón	Nombre
Keyboard	[1]	Clavi Phr 1
	[2]	Clavi Phr 2
	[3]	Clavi Phr 3
	[4]	Clavi Phr 4
	[5]	Clavi Phr 5
	[6]	Harpsi Phr
	[7]	Clavi Arp1
	[8]	Clavi Arp2
	[9]	Clavi Arp3

Categoría	Botón	Nombre
Organ	[1]	Organ Phr 1
	[2]	Organ Phr 2
	[3]	Organ Phr 3
	[4]	Organ Phr 4
	[5]	Organ Phr 5
	[6]	Organ Arp 1
	[7]	Organ Arp 2
	[8]	Organ Arp 3
	[9]	Organ Arp 4

Categoría	Botón	Nombre
Ac.Guitar	[1]	A.Gt Phr 1
	[2]	A.Gt Phr 2
	[3]	A.Gt Phr 3
	[4]	A.Gt Phr 4
	[5]	A.Gt Phr 5
	[6]	A.Gt Arp 1
	[7]	A.Gt Arp 2
	[8]	A.Gt Arp 3
	[9]	A.Gt Arp 4

Categoría	Botón	Nombre
Strings	[1]	Strings Phr1
	[2]	Strings Phr2
	[3]	Strings Phr3
	[4]	Pizz Phr
	[5]	Violin Phr
	[6]	Strings Arp1
	[7]	Strings Arp2
	[8]	Strings Arp3
	[9]	Strings Arp4

Lista de plantillas de arpeggio

Categoría	Botón	Nombre
Orchestra	[1]	Orch Phr 1
	[2]	Orch Phr 2
	[3]	Orch Phr 3
	[4]	Orch Phr 4
	[5]	Orch Phr 5
	[6]	Orch Arp 1
	[7]	Orch Arp 2
	[8]	Orch Arp 3
	[9]	Orch Arp 4

Categoría	Botón	Nombre
Ac.Brass	[1]	Brass Phr 1
	[2]	Brass Phr 2
	[3]	Brass Phr 3
	[4]	Brass Phr 4
	[5]	MuteTp Phr
	[6]	TrombonePhr1
	[7]	TrombonePhr2
	[8]	Trumpet Phr1
	[9]	Trumpet Phr2

Categoría	Botón	Nombre
Soft Lead	[1]	Soft Ld Phr1
	[2]	Soft Ld Phr2
	[3]	Soft Ld Phr3
	[4]	Soft Ld Phr4
	[5]	Soft Ld Phr5
	[6]	Soft Ld Arp1
	[7]	Soft Ld Arp2
	[8]	Soft Ld Arp3
	[9]	Soft Ld Arp4

Category	Botón	Nombre
Drums	[1]	Fill Phr 1
	[2]	Fill Phr 2
	[3]	Fill Phr 3
	[4]	Fill Phr 4
	[5]	Fill Phr 5
	[6]	SnrRol Phr
	[7]	Tamb Phr
	[8]	Conga Phr
	[9]	Triangle Phr

Categoría	Botón	Nombre
Hit & Stab	[1]	Hit Phr 1
	[2]	Hit Phr 2
	[3]	Hit Phr 3
	[4]	Hit Phr 4
	[5]	Hit Phr 5
	[6]	Hit Arp 1
	[7]	Hit Arp 2
	[8]	Hit Arp 3
	[9]	Hit Arp 4

Categoría	Botón	Nombre
Synth Brass	[1]	SynBrassPhr1
	[2]	SynBrassPhr2
	[3]	SynBrassPhr3
	[4]	SynBrassPhr4
	[5]	SynBrassPhr5
	[6]	SynBrassArp1
	[7]	SynBrassArp2
	[8]	SynBrassArp3
	[9]	SynBrassArp4

Categoría	Botón	Nombre
Techno Synth	[1]	TekSyn Phr 1
	[2]	TekSyn Phr 2
	[3]	TekSyn Phr 3
	[4]	TekSyn Phr 4
	[5]	TekSyn Phr 5
	[6]	TekSyn Arp 1
	[7]	TekSyn Arp 2
	[8]	TekSyn Arp 3
	[9]	TekSyn Arp 4

Category	Botón	Nombre
Percussion	[1]	Timpani Phr
	[2]	Timpani Roll
	[3]	CastanetPhr
	[4]	Taiko Phr
	[5]	Perc Arp 1
	[6]	Perc Arp 2
	[7]	Perc Arp 3
	[8]	Perc Arp 4
	[9]	Perc Arp 5

Categoría	Botón	Nombre
Wind	[1]	ClarinetPhr1
	[2]	ClarinetPhr2
	[3]	Oboe Phr 1
	[4]	Oboe Phr 2
	[5]	Oboe Phr 3
	[6]	Wind Arp 1
	[7]	Wind Arp 2
	[8]	Wind Arp 3
	[9]	Wind Arp 4

Categoría	Botón	Nombre
Sax	[1]	Sax Phr 1
	[2]	Sax Phr 2
	[3]	Sax Phr 3
	[4]	Sax Phr 4
	[5]	Sax Phr 5
	[6]	Sax Arp 1
	[7]	Sax Arp 2
	[8]	Sax Arp 3
	[9]	Sax Arp 4

Categoría	Botón	Nombre
Pulsating	[1]	Plsatng Phr1
	[2]	Plsatng Phr2
	[3]	Plsatng Phr3
	[4]	Plsatng Phr4
	[5]	Plsatng Phr5
	[6]	Plsatng Arp1
	[7]	Plsatng Arp2
	[8]	Plsatng Arp3
	[9]	Plsatng Arp4

Category	Botón	Nombre
Sound FX	[1]	Car Pass Phr
	[2]	FootStep Phr
	[3]	Heart Bt Phr
	[4]	SFX Arp 1
	[5]	SFX Arp 2
	[6]	SFX Arp 3
	[7]	SFX Arp 4
	[8]	SFX Arp 5
	[9]	SFX Arp 6

Categoría	Botón	Nombre
Flute	[1]	Flute Phr 1
	[2]	Flute Phr 2
	[3]	Flute Phr 3
	[4]	Flute Phr 4
	[5]	Piccolo Phr
	[6]	Flute Arp 1
	[7]	Flute Arp 2
	[8]	Flute Arp 3
	[9]	Flute Arp 4

Categoría	Botón	Nombre
Bright Pad	[1]	BrghtPd Phr1
	[2]	BrghtPd Phr2
	[3]	BrghtPd Phr3
	[4]	BrghtPd Phr4
	[5]	BrghtPd Phr5
	[6]	BrghtPd Arp1
	[7]	BrghtPd Arp2
	[8]	BrghtPd Arp3
	[9]	BrghtPd Arp4

Categoría	Botón	Nombre
Synth FX	[1]	FX Phr 1
	[2]	FX Phr 2
	[3]	FX Phr 3
	[4]	FX Phr 4
	[5]	FX Phr 5
	[6]	FX Phr 6
	[7]	FX Arp 1
	[8]	FX Arp 2
	[9]	FX Arp 3

Category	Botón	Nombre
Beat & Groove	[1]	BTS Phr 1
	[2]	BTS Phr 2
	[3]	BTS Phr 3
	[4]	BTS Phr 4
	[5]	BTS Phr 5
	[6]	BTS Arp 1
	[7]	BTS Arp 2
	[8]	BTS Arp 3
	[9]	BTS Arp 4

Categoría	Botón	Nombre
Plucked	[1]	Harp Phr 1
	[2]	Harp Phr 2
	[3]	Harp Phr 3
	[4]	Kalimba Phr
	[5]	Koto Phr
	[6]	PLK Arp 1
	[7]	PLK Arp 2
	[8]	PLK Arp 3
	[9]	PLK Arp 4

Categoría	Botón	Nombre
Soft Pad	[1]	SoftPad Phr1
	[2]	SoftPad Phr2
	[3]	SoftPad Phr3
	[4]	SoftPad Phr4
	[5]	SoftPad Phr5
	[6]	SoftPad Arp1
	[7]	SoftPad Arp2
	[8]	SoftPad Arp3
	[9]	SoftPad Arp4

Categoría	Botón	Nombre
Other Synth	[1]	Synth Phr 1
	[2]	Synth Phr 2
	[3]	Synth Phr 3
	[4]	Synth Phr 4
	[5]	Synth Phr 5
	[6]	Synth Phr 6
	[7]	Synth Phr 7
	[8]	Synth Phr 8
	[9]	Synth Arp

Category	Botón	Nombre
Combina-tion	[1]	CMB Phr 1
	[2]	CMB Phr 2
	[3]	CMB Arp 1
	[4]	CMB Arp 2
	[5]	CMB Arp 3
	[6]	CMB Arp 4
	[7]	CMB Arp 5
	[8]	CMB Arp 6
	[9]	CMB Arp 7

Categoría	Botón	Nombre
Ethnic	[1]	Shamisen Phr
	[2]	SitarGls Phr
	[3]	Bug Pipe Phr
	[4]	ShakuhatiPhr
	[5]	Mizmar Phr
	[6]	Gamelan Phr
	[7]	Tabla Phr
	[8]	Ethnic Arp 1
	[9]	Ethnic Arp 2

Categoría	Botón	Nombre
Vox	[1]	Vox Phr 1
	[2]	Vox Phr 2
	[3]	Vox Phr 3
	[4]	Vox Phr 4
	[5]	Vox Phr 5
	[6]	Vox Arp 1
	[7]	Vox Arp 2
	[8]	Vox Arp 3
	[9]	Vox Arp 4

Categoría	Botón	Nombre
Bass	[1]	FngerBs Phr1
	[2]	FngerBs Phr2
	[3]	FngerBs Phr3
	[4]	FngerBs Phr4
	[5]	SlapBs Phr 1
	[6]	SlapBs Phr 2
	[7]	FretlsBs Phr
	[8]	AcBass Phr
	[9]	BsSlide Phr

Categoría	Botón	Nombre
Fretted	[1]	Banjo Phr 1
	[2]	Banjo Phr 2
	[3]	Banjo Phr 3
	[4]	Banjo Arp 1
	[5]	Banjo Arp 2
	[6]	Banjo Arp 3
	[7]	Fretted Arp1
	[8]	Fretted Arp2
	[9]	Fretted Arp3

Categoría	Botón	Nombre
Hard Lead	[1]	Hard Ld Phr1
	[2]	Hard Ld Phr2
	[3]	Hard Ld Phr3
	[4]	Hard Ld Phr4
	[5]	Hard Ld Phr5
	[6]	Hard Ld Arp1
	[7]	Hard Ld Arp2
	[8]	Hard Ld Arp3
	[9]	Hard Ld Arp4

Categoría	Botón	Nombre
Synth Bass	[1]	SynBass Phr1
	[2]	SynBass Phr2
	[3]	SynBass Phr3
	[4]	SynBass Phr4
	[5]	SynBass Phr5
	[6]	SynBass Phr6
	[7]	SynBass Phr7
	[8]	SynBass Phr8
	[9]	SynBass Phr9

Lista de estilos de arpeggio

Nº.	Nombre	Variación
01	Note Values *	12
02	1/8 Basic 1	5
03	1/8 Basic 2	5
04	1/8 Basic 3	5
05	1/8 Basic 4	5
06	1/8 Sync 1-1	5
07	1/8 Sync 1-2	5
08	1/8 Sync 1-3	5
09	1/8 Sync 1-4	5
10	1/8 Sync 2-1	5
11	1/8 Sync 2-2	5
12	1/8 Sync 2-3	5
13	1/8 Sync 2-4	5
14	1/8 Drive 1	5
15	1/8 Drive 2	5
16	1/8 Drive 3	5
17	1/8 Drive 4	5
18	1/8 Triplet1	5
19	1/8 Triplet2	5
20	1/16 Basic 1	5
21	1/16 Basic 2	5
22	1/16 Basic 3	5
23	1/16 Basic 4	5
24	1/16 Sync1-1	5
25	1/16 Sync1-2	5

Nº.	Nombre	Variación
26	1/16 Sync1-3	5
27	1/16 Sync1-4	5
28	1/16 Sync2-1	5
29	1/16 Sync2-2	5
30	1/16 Sync2-3	5
31	1/16 Sync2-4	5
32	1/16 Drive 1	5
33	1/16 Drive 2	5
34	1/16 Drive 3	5
35	1/16 Drive 4	5
36	Rhythmix 1	5
37	Rhythmix 2	5
38	Piano Phr	6
39	E.Piano Phr	6
40	Pno&EpBackng	9
41	Clavi Phr	6
42	Harpis Phr	1
43	Bell Phr	6
44	Mallet Phr	6
45	Organ Phr	8
46	Org Backing	4
47	AccordionPhr	5
48	ACD Backing	2
49	Harm Phr	6
50	A.Gt Phr	6

Nº.	Nombre	Variación
51	A.Gt Backing	8
52	E.Gt Phr	5
53	E.Gt Backing	5
54	D.Gt Phr	6
55	D.Gt Backing	4
56	Str&Orc Phr	12
57	Hit&Stab Phr	6
58	Wind Phr	6
59	Flute Phr	6
60	Plucked Phr	6
61	Ethnic Phr	8
62	Banjo Phr	4
63	BanjoBacking	3
64	Brass Phr	10
65	SynBrs Phr	6
66	Sax Phr	6
67	BrightPadPhr	6
68	SoftPad Phr	6
69	Vox Phr	6
70	Hard Ld Phr	6
71	Soft Ld Phr	6
72	TeknoSyn Phr	6
73	Pulse Phr	6
74	FX Phr	7
75	Synth Phr	9

Nº.	Nombre	Variación
76	Ac&E.Bass	12
77	Synth Bs	11
78	Drum Phr	10
79	Perc Phr	5
80	SFX Phr	4
81	BTS Phr	6
82	CMB Phr	3

* Variaciones basadas en valores de nota: 1/4, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32 (Simple s y dobles)

Lista de Kits Multi-acorde

1. Pop 1

Tonalidad asignada	Nombre del acorde	Notas del acorde
C	Cadd9	C3, G3, D4, E4
C#	C#maj9	C#3, C4, D#4, F4
D	D-7	D3, F4, A3, C4
D#	D#maj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Cadd9 (on E)	E3, C4, D4, G4
F	Fmaj9	F2, A3, E4, G4
F#	Dadd9 (on F#)	F#2, A3, D4, E4
G	Cadd9 (on G)	G2, D4, E4, G4
G#	F-6 (on Ab)	G#2, C4, D4, F4
A	F (on A)	A2, A3, C4, F4
A#	G- (on Bb)	A#2, A#3, D4, G4
B	G (on B)	B2, B3, D4, G4

3. Jazz 1

Tonalidad asignada	Nombre del acorde	Notas del acorde
C	C6 9	C3, E3, A3, D4
C#	C#7(#9)	C#3, F3, B3, E4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#7(#9)	D#3, G3, C#4, F#4
E	E7(#9)	E3, G#3, D4, G4
F	Fmaj9	F3, A3, E4, G4
F#	F#7(#9)	F#3, A#3, E4, A4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	G#7(13)	G#2, F#3, C4, F4
A	A-7(11)	A2, G3, C4, D4
A#	Bb9	A#2, G#3, C4, D4
B	B-7(11)	B2, A3, D4, E4

5. Blues

Tonalidad asignada	Nombre del acorde	Notas del acorde
C	C7(9)	C3, A#3, D4, E4
C#	C#7(9)	C#3, F3, B3, D#4
D	D7(9)	D3, F#3, C4, E4
D#	D#7(9)	D#3, G3, C#4, F4
E	E7(9)	E3, G#3, D4, G4
F	F7(9)	F2, A3, D#4, G4
F#	F#dim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	G#dim7	G#2, B3, D4, F4
A	A7(b13)	A2, G3, C#4, F4
A#	Bb7(13)	A#2, G#3, D4, G4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

2. Pop 2

Tonalidad asignada	Nombre del acorde	Notas del acorde
C	Cmaj9	C3, E3, B3, D4
C#	C#dim7	C#3, G3, A#3, E4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#dim7	D#3, A3, C4, F#4
E	E-7	E3, B3, D4, G4
F	Fmaj9	F3, A3, E4, G4
F#	F#-7 (b5)	F#3, A3, C4, E4
G	G7sus4 (9 13)	G2, A3, C4, F4
G#	G#dim7	G#2, B3, D4, F4
A	A-9	A2, B3, C4, G4
A#	C7(on Bb)	A#2, G3, C4, E4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

4. Jazz 2

Tonalidad asignada	Nombre del acorde	Notas del acorde
C	C6 9	C3, E3, A3, D4
C#	C#9	C#3, F3, B3, D#4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#9	D#3, G3, C#4, F4
E	E-9	E3, G3, D4, F#4
F	F-9	F2, G#3, D#4, G4
F#	F#-7(b5)	F#2, A3, C4, E4
G	G7(b13)	G2, F3, B3, D#4
G#	G#7(13)	G#2, F#3, C4, F4
A	A7(b13)	A2, G3, C#4, F4
A#	Bb7(13)	A#2, G#3, D4, G4
B	B-7(11)	B2, A3, D4, E4

6. Trad Maj

Tonalidad asignada	Nombre del acorde	Notas del acorde
C	C	C3, E4, G4, C5
C#	C#dim7	C#3, E4, G4, A#4
D	D-	D3, D4, F4, A4
D#	D#dim7	D#3, F#4, A4, C5
E	E-	E3, E4, G4, B4
F	F	F3, F4, A4, C5
F#	F#-7(b5)	F#3, E4, A4, C5
G	G	G3, D4, G4, B4
G#	G#dim7	G#3, D4, F4, B4
A	A-	A2, E4, A4, C5
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim	B2, D4, F4, B4

7. Trad Min 1

Tonalidad asignada	Nombre del acorde	Notas del acorde
C	C-	C3, D#4, G4, C5
C#	Db	C#3, C#4, F4, G#4
D	Ddim	D3, D4, F4, G#4
D#	Eb	D#3, D#4, G4, A#4
E	Edim7	E3, C#4, G4, A#4
F	F-	F2, C4, F4, G#4
F#	Gbdim7	F#2, C4, D#4, A4
G	G-	G2, A#3, D4, G4
G#	Ab	G#2, C4, D#4, G#4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim7	B2, D4, F4, G#4

8. Trad Min 2

Tonalidad asignada	Nombre del acorde	Notas del acorde
C	C-	C3, D#4, G4, C5
C#	Db	C#3, C#4, F4, G#4
D	Ddim	D3, D4, F4, G#4
D#	Eaug	D#3, D#4, G4, B4
E	E-	E3, E4, G4, B4
F	F-	F2, C4, F4, G#4
F#	Gbdim7	F#2, C4, D#4, A4
G	G	G2, B3, D4, G4
G#	Ab	G#2, G#4, D#4, C4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim	B2, D4, F4, B4

9. Pop Min 1

Tonalidad asignada	Nombre del acorde	Notas del acorde
C	C-add9	C3, D4, D#4, G4
C#	Dbmaj7	C#3, G#3, C4, F4
D	D-7(b5)	D3, C4, F4, G#4
D#	Ebmaj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Edim7	E3, A#3, C#4, G4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G-7	G2, A#3, D4, F4
G#	Abmaj7	G#2, C4, D#4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb7sus4(9 13)	A#2, G#3, C4, D#4
B	Bdim7	B2, G#3, D4, F4

10. Pop Min 2

Tonalidad asignada	Nombre del acorde	Notas del acorde
C	C-add9	C3, D4, D#4, G4
C#	Eb7(on Db)	C#3, A#3, D#4, G4
D	D-7(b5)	D3, G#3, C4, F4
D#	Ebmaj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Emaj7(9)	E3, G#3, D#4, F#4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(b13)	G2, F3, B3, D#4
G#	Abmaj7	G#2, C4, D#4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	C-7(on Bb)	A#2, C4, D#4, G4
B	C-maj7(B)	B2, D4, D#4, G4

11. Jazz Min 1

Tonalidad asignada	Nombre del acorde	Notas del acorde
C	C-7(11)	C3, A#3, D#4, F4
C#	Db7(#9)	C#3, F3, B3, E4
D	D-7(b5)	D3, C4, F4, G#4
D#	Ebaug maj7	D#3, B3, D4, G4
E	E7(9)	E2, G#3, D4, F#4
F	F7(9)	F2, A3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(#9)	G2, B3, F4, A#4
G#	Abmaj7(#11)	G#2, C4, D4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb-7	A#2, G#3, C#4, F4
B	Bdim7	B2, G#3, D4, F4

12. Jazz Min 2

Tonalidad asignada	Nombre del acorde	Notas del acorde
C	C-7(9)	C3, D#3, A#3, D4
C#	Db7(9)	C#3, F3, B3, D#4
D	D-7(9)	D3, F3, C4, E4
D#	Eb7(9)	D#3, G3, C#4, F4
E	Emaj7(9)	E2, G#3, D#4, F#4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	Ab-6	G#2, B3, D#4, F4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb-7	A#2, G#3, C#4, F4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

13. Oct Stack

Tonalidad asignada	Nombre del acorde	Notas del acorde
C	---	C4, C5
C#	---	C#4, C#5
D	---	D4, D5
D#	---	D#4, D#5
E	---	E4, E5
F	---	F4, F5
F#	---	F#4, F#5
G	---	G4, G5
G#	---	G#4, G#5
A	---	A4, A5
A#	---	A#4, A#5
B	---	B4, B5

14. 4th Stack

Tonalidad asignada	Nombre del acorde	Notas del acorde
C	---	C4, F4
C#	---	C#4, F#4
D	---	D4, G4
D#	---	D#4, G#4
E	---	E4, A4
F	---	F4, A#4
F#	---	F#4, B4
G	---	G4, C5
G#	---	G#4, C#5
A	---	A4, D5
A#	---	A#4, D#5
B	---	B4, E5

15. 5th Stack

Tonalidad asignada	Nombre del acorde	Notas del acorde
C	---	C4, G4
C#	---	C#4, G#4
D	---	D4, A4
D#	---	D#4, A#4
E	---	E4, B4
F	---	F4, C5
F#	---	F#4, C#5
G	---	G4, D5
G#	---	G#4, D#5
A	---	A4, E5
A#	---	A#4, F5
B	---	B4, F#5

16. Scale Set

Tonalidad asignada	Nombre del acorde	Notas del acorde
C	Major Scale	C4, D4, E4, F4, G4, A4, B4
C#	Major Pentatonic Scale	C4, D4, E4, G4, A4
D	Minor Scale	C4, D4, D#4, F4, G4, G#4, A#4
D#	Harmonic Minor Scale	C4, D4, D#4, F4, G4, G#4, B4
E	Melodic Minor Scale	C4, D4, D#4, F4, G4, A4, B4
F	Whole Tone Scale	C4, D4, E4, F#4, G#4, A#4
F#	Blue note Scale	C4, D#4, F4, F#4, G4, A#4
G	Japanese Minor	C4, C#4, F4, G4, A#4
G#	Ryukyuu Scale	C4, E4, F4, G4, B4
A	Bari Scale	C4, C#4, D#4, G4, G#4
A#	Spanish Scale	C4, C#4, E4, F4, G4, G#4, A#4
B	Gypsy Scale	C4, C#4, E4, F4, G4, G#4, B4

* Si desea modificar el tono de cada especie de acorde, use la Función Transpose.

Mapa de implementación MIDI

SINTETIZADOR

Fecha: 1 de Mayo, 2003

Modelo RS-50

Versión : 1.00

Función...	Transmitidos	Reconocidos	Comentarios
Canal Por defecto	1-16	1-16	
Básico Cambiado	1-16	1-16	
Mode Por defecto	Mode 3	Mode 3	
Mensajes	X	Mode 3, 4 (M = 1)	* 2
Alterado	*****		
Número de nota:	0-127	0-127	
True Voice	*****	0-127	
Velocity Note On	O	O	
Note Off	O	O	
After de teclado	X	O	*1
Touch de canal	O	O	*1
Cambio de Afinación	O	O	*1
0, 32	O *1	O *1	Selección de banco
1	O	O *1	Modulación
5	O	O *1	Tiempo de Portamento
6, 38	O	O *1	Entrada de datos
7	O	O *1	Volumen
8	O	O *1	Balance
10	O	O *1	Potenciómetro Panorámico
Cambio de Control	11 O	O *1	Expresión
12	O	O *1	Effect control 1
13	O	O *1	Effect control 2
64	O	O *1	Hold 1
65	O	O *1	Portamento
66	O	O *1	Sostenuto
67	O	O *1	Soft
71	O	O *1	Tiempo de recuperación
72	O	O *1	Tiempo de Ataque
73	O	O *1	Corte
74	O	O *1	Tiempo de atenuación
75	O	O *1	Rango de Vibrato
76	O	O *1	Profundidad del Vibrato
77	O	O *1	Delay del Vibrato
78	O	O *1	Portamento control
84	X	O	Efectos Generales 1
91	O	O (Reverb) *1	Efectos Generales 3
93	O	O (Chorus) *1	NRPN LSB, MSB
98, 99	X	O *1	RPN LSB, MSB
100, 101	X	O *1	
Cambio de Programa : True Number	O *****	O 0-127	*1 N° de Programa. 1-128
System Exclusive	O	O	*1
System : Song Position	X	X	
: Song Select	X	X	
Common : Tune Request	X	X	
System : Clock	X	O	*3
Real Time : Commands	X	X	
Mensajes : All Sound Off	X	O (120, 126, 127)	
: Reset All Controllers	X	O	
: Local On/Off	X	X	
Auxiliares : All Notes Off	X	O (123-127)	
: Active Sensing	O	O *1	
: System Reset	X	X	
Notas	* 1 O X Es seleccionable. * 2 Reconocido como M=1 incluso si M≠1. * 3 Reconocido como el parámetro Clock Source (SYSTEM) ajustado en "MIDI".		

Modo1 : OMNI ON, POLY
Modo3 : OMNI OFF, POLY

Modo2 : OMNI ON, MONO
Modo4 : OMNI OFF, MONO

O : Si
X : No

* También está disponible una publicación a parte, titulada "Implementación MIDI", que proporciona detalles concretos a cerca de la implementación MIDI de esta unidad. En caso de que necesite esta publicación, (P. Ej., si tiene intención de realizar programación binaria), por favor póngase en contacto con el Servicio Técnico Roland más próximo, o con un distribuidor autorizado Roland.

Especificaciones

RS-50: Teclado sintetizador (compatible con el sistema General MIDI 2)

Teclado

61 teclas (característica Velocity)

[Generador de Sonido]

Polifonía Máxima

64 voces

Partes

16

* Es posible asignar dos sonidos a cada parte (Patch), también divisibles o acumulables en capas.

Memoria Wave

32 M bytes (equivalente e 16-bits lineales)

Memoria Preset

Sonidos Originales: 640

Patches: 640 (RS-50 originales: 384, General MIDI 2: 256)

Kits de Ritmo: 20 (RS-50 originales: 11, General MIDI 2: 9)

Interpretaciones (Performances): 32

Memoria de Usuario

Patches: 128

* Es posible asignar dos sonidos a cada Patch.

Kits de Ritmo: 2

Interpretaciones: 8

Efectos

Multi-efectos: 47 tipos

Reverb: 8 tipos

Chorus: 8 tipos

Guías de Ritmo

Patrones de fábrica: 32

Tempo: 5–300 BPM (con la función Tap Tempo)

Memoria Multi-acorde

Especies de acorde de fábrica: 16

* Cada kit incluye 12 especies de acorde.

Especies de acorde de usuario: 8

* Es posible asignar 12 especies de acorde a cada kit.

Frasas / Arpeggios

Plantillas: 342

Plantillas de Usuario: 8

Estilos (Variaciones): 473

Controladores

Controlador D Beam: 1

Palanca Pitch Bend/Modulation: 1

Conmutadores de control: 5

Pantalla

20 caracteres, 2 líneas (Luz negra LCD)

Conectores

Jacks de Salida (L/MONO, R)

Jack Headphones

Conectores MIDI (IN, OUT)

Jack del Pedal Hold

Jack del Pedal de Control

Fuente de Alimentación

DC 9 V (Adaptador AC)

Corriente

1,000 mA

Dimensiones

1,033 (W) x 294 (D) x 103 (H) mm

40-11/16 (W) x 11-5/8 (D) x 4-1/16 (H) pulgadas

Peso

5.5 kg/12 lbs 3 oz (Adaptador AC no incluido)

Accesorios

Manual del Propietario

Adaptador AC (ACI Series or PSB-1U)

CD-ROM (Progama de edición para PC/Mac)

Opciones

Pedal de disparo: DP-2, DP-8

Pedalera de control: BOSS FS-5U

Pedal de expresión: EV-5

* Con el objetivo de mejoras en el producto, las especificaciones y/o apariencia de esta unidad están sujetas a cambios sin previo aviso.

Índice

A	
Accent Rate (Arpeggio Accent Rate)	63
Active Exp Sw (Active Expression Switch)	46
ACTIVE EXPRESS (Active Expression)	32
Aftertouch	93
Arpeggiator	23, 62
Arpeggio Accent Rate	63
Arpeggio Hold Switch	63
Arpeggio Key Trigger	63
Arpeggio Keyboard Velocity	63
Arpeggio Motif	62
Arpeggio Octave Range	63
Arpeggio Shuffle Rate	63
Arpeggio Shuffle Resolution	63
Arpeggio Style	62
Arpeggio Variation	62
Assign a name	43
Patch Name	45
Performance Name	56
Rhythm Set Name	52
ASSIGNABLE	33
Attack Time	28, 48
C	
C1–C3 (C1–C3 Knob Assign)	90
Category	45
Category groups	20
Channel messages	92
Character	87
Chord memory	64
Chorus	35
Chorus Delay Time	86
Chorus Depth	87
Chorus Feedback Level	86
Chorus Level	86
Chorus Parameters	86
Chorus pre-low pass filter	86
Chorus Rate	86
Chorus send level to reverb	87
Chorus Send Lvl (Chorus Send Level)	
Patch Tone Parameters	46
Performance Part Effects	58
Rhythm Tone Parameters	53
Chorus Type	86
Clock Source	89
Coarse Tune	46
Control Change	93
CONTROLLER	89
Ctrl 1, 2 (Multi-Effects Control 1, 2)	69
Current Part	40
cursor	42
CUTOFF	29
Cutoff Freq (Cutoff Frequency)	47
D	
D Beam Controller	31
D BEAM POLARITY	34
D BEAM SENS	34
Decay Time	28
Patch Tone Parameters	48
Delay	86
Delay Feedback	87
Demo songs	18
Depth	87
DESTINATION TONE	26
Device ID (Device ID Number)	91
E	
Edit	
Performance Settings	55
Effect Signal Path	66
Effects	41, 65
ENT	42
Envelope	48
Exclusive messages	93
ExpressionDst (Expression Destination)	46
F	
FACTORY RESET	17
Patch Utility	51
Performance Utility	61
Feedback	86
Filter	47
Filter LFO (Filter LFO Switch)	47
Fine Tune	47
G	
GENERAL	89
General MIDI	9
General MIDI 2	9
H	
Hold (Arpeggio Hold Switch)	63
Hold Pedal (Hold Pedal Polarity)	89
I	
Input	
Numbers and numerals	43
K	
Kbd Velocity (Arpeggio Keyboard Velocity)	63
Key Mode	44–45
Key Trigger (Arpeggio Key Trigger)	63
L	
LCD Contrast	16, 89
Level	
Chorus Level	86
Part Level	56
Performance Level	56
Reverb Level	87
Rhythm Tone	52
LFO	27, 47
LFO Delay	47
LFO Depth	47
LFO Rate	47
Local Control (Local Controller)	89

Lower tone	40	Patch Common Parameters	45
M		PATCH INITIALIZE	50
MASTER EFFECT SWITCH	65	Patch Level	45
Master Effects Switch	35, 58	Patch Mode	42, 44, 52
Master Key Sft (Master Key Shift)	89	Patch Modify	26
Master Level	89	Patch parameters	44
Master Tune	89	PATCH PRM COPY	49
Maximum Polyphony	41	PATCH REMOVE	50
Memory	41	Patch Rx Ch (Patch Receive Channel)	90
MFX Source	56	PATCH SCALE	91
MFX Switch		Patch Scale Tune C-B	91
Patch Tone Parameters	46	Patch Tone Parameters	46
Performance Part Effect	58	Patch Tx Ch (Patch Transmit Channel)	90
MIDI	90, 92	Patch Utility	49
Mod (Modulation Assign)	89	Patches	40
Mode	42	Pedal	30
Modify Dest (Modify Destination)	46	Pedal (Pedal Control Assign)	90
Modulation Lever	29	Perform Ctrl Ch (Performance Control Channel)	90
ModulationDst (Modulation Destination)	46	PERFORM INIT	60
Motif (Arpeggio Motif)	62	Performance Common Parameters	56
Multi-chord Memory	24	Performance Mode	42
Multi-effect send level to chorus	69	Performance Part Effect	58
Multi-effect send level to reverb	69	Performance Utility	59
Multi-Effects	35	Phrase templates	62
Multi-Effects Control 1, 2	69	Phrase / Arpeggio	23
Multi-Effects Parameters	68	Pitch	52
Multi-Effects Type	68	Pitch Bend Change	93
N		Pitch Bend Lever	29
Name	43	Pitch Bend Range	47
Patch Name	45	PitchBend Dst (Pitch Bend Destination)	46
Performance Name	56	Play	
Rhythm Set Name	52	GM/GM2 Music Data	98
No. (Original Tone Number)	46	Portament Sw (Portamento Switch)	47
Note Off	92	Portamento	47
Note On	92	Portamento Time	47
Numbers and numerals	43	Power	15
O		Pre-LPF	86-87
Octave Range (Arpeggio Octave Range)	63	Program Change	93
Octave Shift	30	PTN INIT	59
Original Tone Number	46	R	
P		Rate	86
pages	42	Receive Bank Sel (Receive Bank Select Switch)	57
Pan		Receive Ch (Receive Channel)	57
Part Pan	56	Receive Prg Chg (Receive Program Change Switch)	57
Rhythm Tone Parameter	52	Receive Sw (Receive Switch)	57
Parameters	42	Release Time	28
Part	40, 43	Patch Tone Parameters	48
Part Patch Edit	57	RESONANCE	29
Part Scale Tune C-B	58	Resonance	
Part Setup	56	Patch Tone Parameters	48
Part Setup Parameters	56	Reverb	35
Patch	20	Reverb Character	87
Patch Audition	22	Reverb Delay Feedback	87
Patch categories	49	Reverb Level	87
		Reverb Parameters	87
		Reverb pre-low pass filter	87
		Reverb Send Lvl (Reverb Send Level)	

Índice

Patch Tone Parameters	46	Multi-Effects Type	68
Performance Part Effects	58	Part Scale Tune Type	58
Rhythm Tone Parameters	53	Patch Scale Tune Type	91
Reverb Time	87	Reverb Type	87
Reverb Type	87	U	
RHY INITIALIZE	54	Upper tone	40
RHY PRM COPY	53	User Chord Set	64
RHY REMOVE	54	User Rhythm Set	53
Rhythm Common Parameters	52	User Template	62
Rhythm Set	22	User Template Parameters	62
Rhythm Set Parameters	52	V	
Rhythm Set Utility	53	Variation (Arpeggio Variation)	62
Rhythm Sets	40	Velo Sens Depth (Velocity Sensitivity Depth)	47
Rhythm Tone Parameters	52	Velo Sens Ofs (Velocity Sensitivity Offset)	47
RS Editor	99	Vibrato Effect	27
Rx Bank Sel (Receive Bank Select Switch)	90	Voice Rsv 1–16 (Voice Reserve 1–16)	56
Rx Prog Chg (Receive Program Change Switch)	90	Volume Balance	26
Rx Sys Exc (Receive System Exclusive Switch)	90	W	
S		Wah Effects	27
Save		X	
Patch	48	XFER to MIDI	
Performance	59	Patch Utility	51
SCALE TUNE	58	Performance Utility	61
Scale Tune			
Part Setup Parameters	57		
Send Lvl to Cho	69		
Send Lvl to Rev			
Chorus Parameters	87		
Multi-Effects Parameters	69		
Shuf Rate (Arpeggio Shuffle Rate)	63		
Shuf Resolution (Arpeggio Shuffle Resolution)	63		
Soft Thru (Soft Through Switch)	91		
Solo Switch	46		
SOLO SYNTH	32		
Split Arp	46		
Split Point	45		
Style (Arpeggio Style)	62		
Sustain level	28		
System Function	88		
System messages	93		
System Parameters	89		
T			
Tap Tempo	37		
Time	87		
Tone Balance	45		
Tone Pan	46		
Tones	40		
TRANSCOPE	31		
Tune C–B (Part Scale Tune C–B)	58		
Tune C–Tune B (Patch Scale Tune C–B)	91		
Tx Active Sens (Transmit Active Sensing Switch)	91		
Tx Bank Sel (Transmit Bank Select Switch)	90		
Tx Edit Data (Transmit Edit Data Switch)	91		
Tx Prog Chg (Transmit Program Change Switch) ...	90		
Type			
Chorus Type	86		

Memo