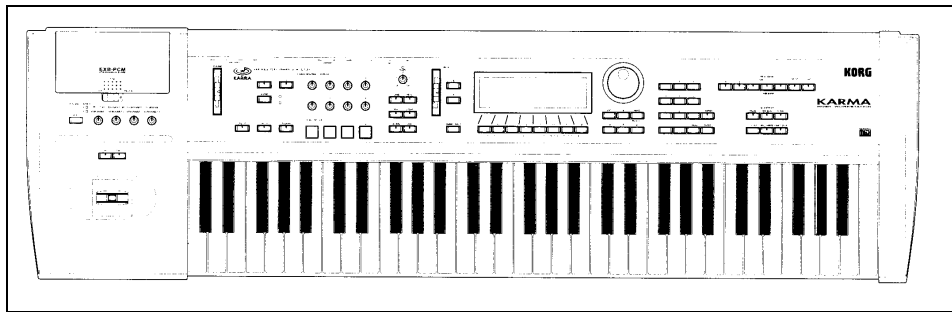


# KARMA

MUSIC WORKSTATION

## Guía de Parámetros



# KORG

---

## Acerca de este Manual

Esta Guía de Parámetros es la segunda parte del Manual de Usuario del KARMA.

**Por favor, lea primero la Guía Básica.**

**GUÍA BÁSICA:** es el primer manual y describe las funciones básicas del KARMA, así como las conexiones principales y configuración.

**GUÍA DE PARÁMETROS:** es el manual principal que describe todos y cada uno de los Parámetros del KARMA. Incorpora una Guía de Efectos, Apéndices, etc.

---

## Organización de este Manual

- Los controles y Parámetros de pantalla se representan, generalmente, con letras mayúsculas.
- Las representaciones de pantallas, figuras, Parámetros y valores son meros ejemplos y no tienen por qué coincidir con los que aparecen en su instrumento.

<b>PROG 5.3: Ed - LFOs (<i>nombre de modo y número de página</i>)</b>
---

*Explicación:*

Parámetros de LFO.

### **5.3-1: OSC1 LFO1 (*número de página, lengüeta y nombre de página*)**

*Explicación:*

Parámetros de LFO 1 para oscilador 1.

En las figuras de página aparecen unas llamadas (por ejemplo 5.3-1a) que se corresponden con los Parámetros y explicaciones que se dan a continuación de dicha figura.

- Especificaciones y apariencia sujetas a cambios sin previo aviso como consecuencia de mejoras en el producto.

---

## Nomenclatura utilizada

### **5.3-1a: OSC 1 LFO 1 (*número y nombre de Parámetro*)**

#### **Waveform (*Parámetro*)**

*Explicación de las opciones posibles:*

WAVEFORM: selecciona la forma de onda del LFO: TRIANGULAR, DIENTE DE SIERRA, etc.

Random: aleatoria.

### **5.3-1d Comando de menú de Utilidad (UTILITY)**

**El comando de menú de Utilidad se selecciona pulsando la tecla de función correspondiente a UTILITY (F8).**

### **Swap LFO 1&2 (*nombre de comando de menú de Utilidad*)**

*Explicación:*

Este comando intercambia los ajustes de los LFO 1 y 2.

### **5.3-2: OSC1 LFO2 (*otra lengüeta*)**

Parámetros de LFO 2 para oscilador 1.

# ÍNDICE

<b>1. Modo de Programa .....</b>	<b>1</b>	Prog 5.1: Ed - Amp 1.....	23
PROGRAM 1.1: PLAY .....	2	5.1-1: AMP 1 LVL/PAN.....	23
1.1-1: Program.....	2	5.1-2: AMP 1 MOD.....	24
1.1-2: P. Edit.....	3	5.1-3: AMP 1 EG.....	26
1.1-3: KARMA .....	5	5.2: Ed - Amp 2 .....	28
1.1-4: KARMA RTC .....	6	Prog 5.3: Ed - LFOs .....	28
1.1-5: Note .....	7	5.3-1: OSC1 LFO1.....	28
Program 2.1-1: Prog - Basic.....	7	5.3-2: OSC1 LFO2.....	29
2.1-1: Prog Basic.....	7	5.3-3: OSC2 LFO1.....	29
2.1-2: OSC 1 .....	9	5.3-4: OSC2 LFO2.....	29
2.1-3: OSC 2 .....	11	Prog 6.1: Ed-KARMA .....	30
2.1-4: V. Zone .....	11	6.1-1: Setup .....	30
2.2-1: Ed-Ctrl.....	12	6.1-2: KEY Z/T .....	31
Prog 3.1: Ed-Pitch.....	13	6.1-3: Rx Filter.....	31
3.1-1: OSC1 Ed-Pitch.....	13	6.1-4: Tx Filter.....	31
3.1-2: OS1 LFO .....	14	Prog 6.2.: Ed-KARMA MDL.....	32
3.1-3: OSC 2 .....	14	6.2-1: Param 1 .....	32
3.1-4: OSC 2 LFO .....	14	6.2-2: Param 2 .....	33
3.1-5: Pitch EG .....	15	Prog 6.3: Ed-KARMA GE .....	35
Prog 4.1: Ed - Filter 1 .....	17	Prog 6.4: Ed-KARMA RT .....	36
4.1-1: Filter 1 .....	17	6.4-1: RTP.....	36
4.1-2: Filter 1 Mod.....	18	6.4-2: RTP.....	36
4.1-3: Mod 2.....	19	6.4-3: Dynamic MIDI .....	40
4.1-4: Filter 1 LFO Mod.....	20	6.4-4: Name 1.....	40
4.1-5: Filter 1 EG .....	21	6.4-5: Name 2.....	40
4.2: Ed-Filter 2 .....	23	Prog 7.1: Ed-Bus .....	41
		Prog 7.2: Ed-Insert FX .....	43
		Prog 7.3: Ed - Master FX.....	44

**2. Modo de Combinación..... 47**

Combi 1.1: PLAY .....47

Combi 2.1: Ed-Prog/Mixer..... 51

Combi 2.2: Ed-Ctrl .....51

Combi 3.1: Ed-Param1 .....52

Combi 3.2: Ed-Param2 ..... 54

Combi 3.3: Ed-Key Zone .....55

Combi 3.4: Ed-Vel Zone .....56

Combi 4.1: ED-MIDI FILTER 1 .....58

Combi 4.2: ED-MIDI FILTER 2 .....59

Combi 4.3: ED-MIDI FILTER 3 ..... 59

Combi 4.4: ED-MIDI FILTER 4 .....60

Combi 6.1: Ed - KARMA.....61

Combi 6.2: Ed - KARMA MDL ..... 64

Combi 6.3: Ed - KARMA GE .....67

Combi 6.4: Ed - KARMA RT .....68

Combi 7.1: Ed-BUS .....74

Combi 7.2: Ed-Insert FX.....76

Combi 7.3: Ed-Master FX.....77

**3. Modo de Secuenciador ..... 45**

Seq 1.1: Play / Rec .....45

Seq 1.2: Loop .....86

Seq 2.1: Cue List.....86

Seq 2.2: Controller .....89

Seq 3.1: Param 1 .....90

Seq 3.2: Param 2 .....92

Seq 3.3: Key Zone .....93

Seq 3.4: Vel Zone .....95

Seq 4.1: MIDI FILTER 1 .....96

Seq 4.2: MIDI FILTER 2 .....97

Seq 4.3: MIDI FILTER 3 .....97

Seq 4.4: MIDI FILTER 4 .....98

Seq 5.1: RPPR .....98

Seq 5.2: Track Edit..... 103

Seq 6.1: Ed - KARMA..... 110

Seq 6.2: Ed - KARMA MDL ..... 113

Seq 6.3: Ed - KARMA GE ..... 116

Seq 6.4: Ed - KARMA RT ..... 116

Seq 7.1: Ed-Bus ..... 122

Seq 7.2: Ed-Insert FX..... 123

Seq 7.3: Ed-Master FX..... 125

**4. Modo de Reproducción de Canción ..... 127**

Song Play 1.1: Play ..... 127

S.Play 2.2: Controller..... 131

S.Play 3.1: Param ..... 132

S.Play 4-1: Select Directory ..... 133

S.Play 4-2: Jukebox ..... 133

S.Play 6.1: Ed - KARMA..... 135

S.Play 6.2: Ed - KARMA MDL..... 138

S.Play 6.3: Ed - KARMA GE ..... 141

S.Play 6.4: Ed - KARMA RT ..... 142

S.Play 7.1: Ed-Bus..... 148

S.Play 7.2: Ed-Insert FX..... 150

S.Play 7.3: Ed-Master FX..... 151

**5. Modo Global ..... 153**

Global 1.1: System ..... 153

Global 2.1: MIDI..... 158

Global 3.1: User Scale ..... 162

Global 4.1: Category Name ..... 163

Global 5.1: Drum Kit ..... 164

Global 6.1: Controller ..... 167

**6. Modo de Disco ..... 169**

1.1-1: Load ..... 170

1.1-2: Save ..... 175

1.1-3: Utility..... 178

1.1-4: Media Information ..... 180

**7. Guía de Efectos ..... 181**

Los Efectos en cada Modo..... 181

Modulación Dinámica: DMOD ..... 181

Cómo Usar la Guía de Efectos..... 182

Filtro/Dinámica..... 183

000: No Effect..... 183

001: St.AmpSimulat (Simulador de Amplificador Estéreo)..... 183

002: StereoCompressor (Compresor Estéreo)..... 183

003: Stereo Limiter (Limitador Estéreo) 184

004: MultiBand Limiter (Limitador Multibanda) ..... 186

005: Stereo Gate (Puerta Estéreo) ..... 186

006: OD/Hi-Gain Wah (Saturación y Ganancia de Agudos con Wah)..... 188

007: St.Para.4EQ (Ecualizador Paramétrico de 4-bandas Estéreo)..... 189

008: St.Graphic7EQ (Ecualizador Gráfico de 7-bandas Estéreo)..... 190

009: St. Wah/Auto Wah ..... 191

010: St.Random Filter (Filtro Aleatorio Estéreo)..... 192

011: St.Exciter/Enhncr ..... 193

012: St. SubOscillator ..... 194

013: Talking Mod. .... 195

014: St.Decimator ..... 196

015: St. Analog Record..... 197

Tono/Modulación de Fase (Pitch / Phase Mod.) ..... 198

016: St.Chorus (Chorus Estéreo)..... 198

017: St.HarmonicChorus ..... 199

018: MltTap ChoDly (Chorus/Retardo Multi pinchazo)..... 200

019: Ensemble..... 201

020: Stereo Flanger ..... 202

021: St.Random Flang (Flanger Aleatorio Estéreo)..... 203

022: St. Env.Flanger ..... 204

023: Stereo Phaser ..... 205

024: St. Random Phaser..... 206

025: St. Env.Phaser..... 207

026: St. Biphase Mod ..... 208

027: Stereo Vibrato ..... 209

028: St. Auto Fade Mod. .... 210

029: 2-Voice Resonator..... 211

030: Doppler ..... 212

031: Scratch..... 213

Modulación/Cambio de Tono (Mod. / P.Shift)..... 214

032: Stereo Tremolo ..... 214

033: St. Env. Tremolo ..... 215

034: Stereo Auto Pan ..... 216

035: St. Phaser+Trml..... 217

036: St. Ring Modulator (Modulador en Anillo)..... 218

037: Detune..... 219

038: Pitch Shifter ..... 220

039: Pitch Shift Mod..... 221

---

040: RotarySpeaker (Altavoz Rotatorio).....	222	062: P4EQ - Mt. Delay.....	240
Primeras Reflexiones/Retardo (ER / Delay) .....	223	063: Comp - Wah.....	241
041: Early Reflections (Primeras Reflexiones).....	223	064: Comp - Amp Sim.....	242
042: Auto Reverse.....	224	065: Comp - OD/HiGain.....	242
043: L/C/R Delay.....	225	066: Comp - Param4EQ.....	243
044: Stereo/Cross Delay.....	226	067: Comp - Cho/FIng.....	244
045: St. MultitapDelay (Retardo Multipinchazo Estéreo).....	227	068: Comp - Phaser.....	245
046: St. Modulation Delay.....	228	069: Comp - Mt. Delay.....	246
047: St. Dynamic Delay.....	229	070: Limiter - P4EQ.....	247
048: St. Auto Panning Delay.....	230	071: Limiter - Cho/FIng.....	248
049: L/C/R BPM Delay.....	231	072: Limiter - Phaser.....	249
050: St. BPM Delay.....	232	073: Limiter - Mt. Delay.....	250
051: Sequence Delay.....	233	074: Exciter - Comp.....	251
Reverb.....	234	075: Exciter - Limiter.....	252
052: Reverb Hall.....	234	076: Exciter - Cho/FIng.....	253
053: Reverb SmothHall.....	234	077: Exciter - Phaser.....	254
054: Reverb Wet Plate.....	234	078: Exciter - Mt. Delay.....	255
055: Reverb Dry Plate.....	234	079: OD/HG - Amp Sim.....	256
056: Reverb Room.....	235	080: OD/HG - Cho/FIng.....	257
057: Reverb BrightRoom.....	235	081: OD/HG - Phaser.....	258
Mono - Mono Chain.....	236	082: OD/HG - Mt. Delay.....	259
058: P4EQ - Exciter.....	236	083: Wah - Amp Sim.....	260
059: P4EQ - Wah.....	237	084: Decimator - Amp.....	261
060: P4EQ - Cho/FIng.....	238	085: Decimator - Comp.....	261
061: P4EQ - Phaser.....	239	086: Amp Sim - Tremolo.....	262
		087: Cho/FIng - Mt. Dly.....	262
		088: Phaser - Cho/FIng.....	263
		089: Reverb - Gate.....	264



Tamaño Doble.....	265
090: Piano Body .....	265
091: St.MltBand Limiter.....	266
092: OD/HyperGain Wah (Saturación y Ganancia de Agudos con Wah).....	266
093: Vocoder .....	267
094: MultiTap Cho/Dly (Chorus/Retardo Multi pinchazo) .....	268
095: St.Pitch Shifter .....	269
096: RotarySP OD .....	270
097: Early Reflections (Primeras Reflexiones).....	271
098: LCR Long Delay.....	272
100: L/C/R BPM Long Dly .....	273
101: St. BPM Long Delay .....	274
102: Hold Delay .....	274
Master EQ .....	276

**8. Apéndices..... 277**

Instalación de Tarjetas Opcionales .....	284
--	-----

**\* KARMA TM (Kay Algorithmic  
Realttime Music Architecture) es  
una marca registrada de la  
tecnología patentada y con licencia  
de Stephen Kay, Karma Lab LLC,  
[www.karma-lab.com](http://www.karma-lab.com)**

# 1. Modo de Programa

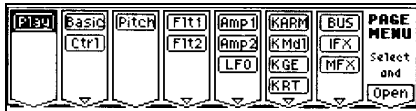
## Menú de páginas

Use la tecla MENU para seleccionar páginas de pantalla.

Aparecerá una lista de páginas.

Use las teclas del cursor para seleccionar una página, y use F8 para ir a la página seleccionada.

Mantenga pulsada MENU y use las teclas </> para navegar por las distintas páginas.



Si pulsa EXIT irá a la página 1.1.

## Páginas del modo de Programa

- 1.1: Play: selección e interpretación de Programas.
- 2.1: ED-BASIC: Parámetros de oscilador.
- 2.2: ED-CTRL: Permite realizar ajustes para las teclas SW1, SW2, y para los REALTIME CONTROLLERS en modo B.
- 2.3: sólo disponible si ha instalado la opción EXB-MOSS.
- 3.1: ED-PITCH: Parámetros de tono.
- 4.1: EDIT FILTER 1/4.2: EDIT FILTER 2: Parámetros de Filtro.
- 5.1: ED-AMP 1/5.2: ED-AMP 2: Parámetros de Amplificador.
- 5.3: ED- LFOs: Parámetros de LFO.
- 6.1 -6.4: ED-ARP: Parámetros de la función KARMA.
- 7.1: ED-BUS: Parámetros de Bus.
- 7.2: ED-INSERT FX Parámetros de Efectos de Inserción.
- 7.3: ED- MASTER FX Parámetros de Efectos Principales.

## PROG 1.1: PLAY

Aquí puede seleccionar y escuchar Programas.

También puede realizar una Edición sencilla con el editor de performance.

**MIDI** Todos los datos MIDI se reciben en el canal MIDI Global en este modo.

### 1.1-1: Program



#### 1.1-1a: BANK : Selección de Banco BANK

Seleccionan bancos de Programas.  
 F está disponible con la opción EXB-MOSS.  
 G: permite seleccionar bancos de variación GM2.

Cada banco contiene 128 Programas.

A-B	Programas precargados en fábrica
C-D	Tarjetas opcionales EXB-PCM
E	Programas de usuario
F	opción EXB-MOSS
G	Banco principal GM2
g(1)-g(9)	bancos de variación GM2
g(d)	banco de batería GM2

La tecla 10 HOLD bloquea las decenas.

En la pantalla aparecerá el símbolo 10's HOLD.

**También puede seleccionar Programa s por categoría.**

Pulse F8, UTILITY.

Pulse F7, SELECT BY CATEGORY.

Pulse F8, OK.



Elija CAT, y use INC/DEC para seleccionar la categoría.

Cuando esté satisfecho con el Programa elegido Pulse F8, OK.

**Tempo** **040-240, EXT**  
 Ajusta el tempo de la función KARMA.

EXT: sincronización externa.

**1.1-1b: Información de Programa**

**1.1-1c UTILITY**

WRITE PROGRAM: Guardar Programa.  
 SELECT BY CATEGORY: Seleccionar Programa por categoría.



**GUARDAR PROGRAMA**

**1.** Seleccione el comando de utilidad WRITE PROGRAM.  
 Aparecerá un cuadro de diálogo.



- 2.** En CATEGORY especifique la categoría del Programa o Combinación. Esto le permitirá elegir Programas o Combinaciones por categoría.
- 3.** En TO especifique el banco y nº de Programa que será el destino de guardado.
- 4.** Si desea modificar el nombre, pulse F5, NAME. Una vez que haya modificado el nombre pulse F8, OK.
- 5.** Para guardar los datos pulse F8: OK. Para cancelar pulse F7: CANCEL.

Al pulsar OK la pantalla preguntará ARE YOU SURE?. Pulse F8: OK para guardar los datos.

**1.1-2: P.Edit (Editor de Performance)**

Puede usar la función Edición de performance para realizar una Edición sencilla.



**1.1-2a: Selección de Programa**

Permite seleccionar el Programa.

**1.1-2b: Editor de Performance**

Puede usar la función Edición de performance para realizar una Edición sencilla.

**Octave** **-03...00...+03**

Ajusta la octava.

**Stretch (Pitch Stretch)** **-12...00...+12**

Ajusta simultáneamente la transposición y afinación del oscilador.

No se puede usar con el banco F.

**OSC Balance** **-10...00...+10**

Ajusta el balance de los osciladores.

**Amp Level** -10...0...+10

Ajusta el nivel del amplificador.  
Valores positivos aumentan el nivel.  
Valores negativos tienen el Efecto contrario.

**Attack Time** -10...0...+10

Ajusta el Tiempo de Ataque del amplificador y del filtro.  
Valores positivos aumentan el tiempo.  
Valores negativos tienen el Efecto contrario.

**Decay Time** -10...0...+10

Ajusta el Tiempo de Caída y de Pendiente del amplificador y del filtro.  
Valores positivos aumentan el tiempo.  
Valores negativos tienen el Efecto contrario.

**IFX Balance** -10...0...+10

Ajusta el Balance Seco/Efecto de los 5 Efectos de inserción.  
Valores positivos aumentan el nivel de Efectos.  
Valores negativos tienen el Efecto contrario.

**MFX Balance** -10...0...+10

Ajusta los retornos de los Efectos principales.  
Valores positivos aumentan el nivel de Retorno.  
Valores negativos tienen el Efecto contrario.

**1.1-2c: UTILITY**

Consulte las anteriores explicaciones.

## 1.1-3: KARMA

Aquí puede modificar Parámetros de la función KARMA.

Consulte el Capítulo KARMA de la Guía Básica.



### Módulo KARMA

Por cada módulo se puede seleccionar un Efecto Generado: GE, que a su vez generará una frase o Patrón.

En modo de Programa puede usar un GE.

 En el modo de Programa los mensajes MIDI KARMA se reciben y transmiten en el canal MIDI GLOBAL.

### GE (Efecto Generado)

Las frases y patrones generadas por la función KARMA son producidas por un GE.

Basándose en la interpretación del teclado, el GE usa diversos Parámetros internos para controlar la forma en que serán desarrollados los datos de nota, y la forma en que el ritmo, la estructura de acordes, velocidad, etc., serán controlados para generar una frase o Patrón.

### 1.1-3a. KARMA GE SETUP

#### Parámetros GE

Cada GE tiene unos 400 Parámetros internos.

De estos Parámetros cada GE proporciona hasta 16 Parámetros preset con los que podrá controlar la frase o Patrón.

Estos Parámetros reciben el nombre de Parámetros GE.

1. Use CURSOR para seleccionar GE SELECT.

2. Use los controles VALUE para seleccionar un GE.

También puede usar el menú de utilidad SELECT BY CATEGORY, para seleccionar GE por categoría.

**Tempo** **040-240, EXT**  
Ajusta el tempo de la función KARMA.

EXT: sincronización externa.

#### Parámetro INIT. K.RTC

Si está activada esta casilla escuchará la frase o Patrón generada por GE en su estado original.

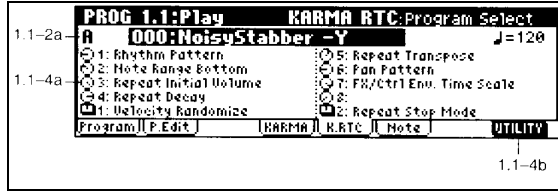
Normalmente debe activarla.

### 1.1-3b: UTILITY

WRITE PROGRAM: Guardar Programa.

SELECT BY CATEGORY: Seleccionar Programa por categoría.

## 1.1-4: KARMA RTC



### 1.1-4a: RT KNOB/SW NAME

Muestra los nombres de los controles KARMA en tiempo real.

1. En PROG 1.1 PLAY Pulse F5 para acceder a la página KARMA RTC.
2. Al operar los controles y botones KARMA el Patrón o frase cambiará tal como indican los nombres y funciones que aparecen en pantalla. También cambiará la posición del botón en pantalla al moverlo físicamente.

### 3. Al pulsar SCENE:

Se pueden memorizar dos conjuntos de controles KARMA como escenas. Cada vez que Pulse esta tecla alternará entre las dos Escenas.

▲ Los controles no cambiarán físicamente al seleccionar escenas.

### Para Restaurar el estado de los controles y botones

#### Restaurar todo el Programa

Pulse COMPARE.

### Restaurar solamente los ajustes SCENE

1. Al mover los controles el LED SCENE correspondiente parpadea.

2. Mantenga pulsado ENTER y Pulse SCENE para que todos los controles vuelvan a su estado original.

▲ Los controles no cambiarán físicamente al seleccionar escenas.

3. De nuevo: Mantenga pulsado ENTER y Pulse SCENE para que todos los controles vuelvan al estado del paso 1.

### Restaurar el valor de un control

1. Al mover los controles el nuevo valor aparecerá en la pantalla.

2. Mantenga pulsado ENTER y mueva el control que desee y su valor será restaurado.

### 1.1-4b: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.



## 1.1-5 NOTE



**1.1-5a:** pantalla de actividad de notas y nombre de acorde

### Comprobación de notas y zonas

**1.** En PROG 1.1 PLAY Pulse F6 para acceder a la página de actividad de notas KARMA.

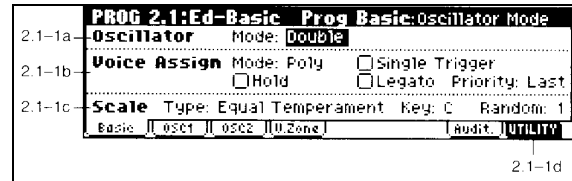
### 1.1-5b: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

## Prog 2.1: Ed - Basic

El KARMA dispone de 2 osciladores y podrá realizar ajustes para cada uno de ellos.

## 2.1-1: Prog Basic



### 2.1-1a: Oscillator Mode

Ajusta el modo de oscilador.

**SINGLE:** sólo se utiliza un oscilador.

**DOUBLE:** se utilizan 2 osciladores.

**DRUMS:** modo de batería.

### 2.1-1b: VOICE ASSIGN MODE

**(Mode)** **Poly/Mono**

**POLY:** sonido polifónico.

**MONO:** sonido monofónico.

**Hold** **On, Off**

Si está activada la nota se mantendrá al retirar la mano. Esto resulta ideal para el modo de oscilador DRUMS.

### Single Trigger

Disponible cuando Poly/Mono está en Poly.

Activada: Las notas no se superponen al tocar la misma nota repetidamente.

### **Legato**

Disponible cuando Poly/Mono está en Mono.

Activada: al pulsarse varias notas sólo será disparada la primera, y no lo serán las siguientes.

### **Priority**

**Low, High, Last**

Disponible cuando Poly/Mono está en Mono.

### **2.1-1c: Scale**

#### **Type**

Selecciona la escala que será usada por la Combinación.

**Equal Temperament:** La escala más usada. Los temas pueden ser interpretados en distintas claves.

**Pure Major:** Los intervalos de tercera y quinta están perfectamente afinados. Otros intervalos estarán desafinados. Debe especificar una clave.

**Pure Minor:** Como la anterior pero en menor.

**Arabic:** Escalas de cuartos de tono utilizadas en la música árabe.

**Pythagorean:** Afinación griega clásica, útil para melodía.

**Werkmeister:** Estilo de igual temperamento usado al final del barroco.

**Kirnberger:** Desarrollada en el siglo XVIII, usada para clavicordio.

**Slendro:** Afinación gamelan indonesia, con 5 notas por octava. Cuando la clave es C, se usan las notas Do, Re, Fa, Sol, la. Las demás notas se ajustan a igual temperamento.

**Pelog:** Como la Slendro pero con 7 notas por octava. Cuando la clave es C, se usan Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Si.

**Stretch:** Afinación para piano acústico.

**USER OCTAVE 00-15:** son las escalas de usuario de octava.

**USER ALL NOTES:** es la escala de usuario de teclado completo.

#### **Key**

**C-B**

Especifica la Clave de la Escala.

#### **Random**

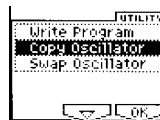
**0-7**

Crea un cierto grado de aleatoriedad en el tono de cada nota.

Es útil para simular instrumentos acústicos.

Normalmente, debe estar en 0.

### **2.1-1d: UTILITY**



**WRITE PROGRAM:** Guardar Programa

## Copy Oscillator

Este comando copia los ajustes de oscilador.

### 1. Seleccione COPY OSCILLATOR.



2. En FROM especifique el origen de copia. en PROGRAM especifique el banco y número de Programa origen.

3. En TO especifique el destino de copia.

4. Para ejecutar el comando pulse F8:OK. Para cancelar pulse F7:CANCEL.

## Swap Oscillator

Este comando intercambia los ajustes de los osciladores 1 y 2.

### 1. Seleccione SWAP OSCILLATOR.



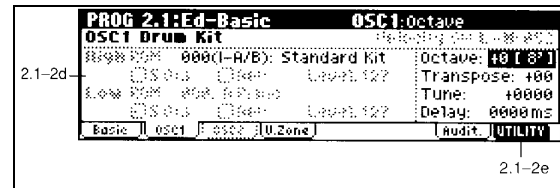
2. Para ejecutar el comando pulse F8: OK. Para cancelar pulse F7: CANCEL.

## 2.1-2: OSC1

En esta página puede seleccionar la multimuestra (multisample) que será el sonido básico del oscilador.



Cuando OSCILLATOR MODE = DRUMS aparece lo siguiente:



### 2.1-2a: OSC 1 Multisample

Permite seleccionar una multimuestra para el oscilador 1.

**Velocity SW L->H** 001-127

Selección de muestras por velocidad.

La muestra cambiará de L a H según la velocidad que especifique aquí.

### 2.1-2b: High, Low

Permite seleccionar una multimuestra.

**HIGH:**


**BANK** ROM, EXB

**Selección de Multimuestra**

La multimuestra que seleccione aquí sonará cuando la velocidad de teclado exceda la especificada en el Parámetro VELOCITY SW L ->H.

ROM: multimuestras en ROM.

EXB: multimuestras de tarjetas opcionales si están instaladas.

 Las muestras tienen un límite superior de Reproducción y es posible que no suenen superado dicho límite.

**S. Ofs: punto inicial**

Especifica el punto inicial de Reproducción de la muestra.

Si la muestra es RAM es posible que el punto inicial sea el punto inicial de bucle.

**Rev: reverso**

Cuando está activada la multimuestra sonará al revés.

**Lvl** 0-127

Especifica el nivel de la multimuestra.

**LOW:**

**BANK** ROM, RAM, EXB

**Selección de Multimuestra**

La multimuestra que seleccione aquí sonará cuando la velocidad de teclado sea inferior a la especificada en el Parámetro VELOCITY SW L ->H.

Los Parámetros son iguales que los explicados anteriormente para HIGH.

**2.1-2c: Octave, Transpose, Tune, Delay**

**Octave**

Ajusta la octava.

**Transpose** -12...+12

Ajusta la transposición en semitonos.

**Tune** -1200...+1200

Ajusta la afinación en centésimas.

**Delay** 0-5000, KeyOff

Ajusta el retardo.

KeyOff: el sonido empezará al soltar la tecla.

**2.1-2d: OSC 1 Drum Kit**

Selecciona un conjunto de batería.

**Octave**

Ajusta la octava.

**Transpose** -12...+12

Ajusta la transposición en semitonos.

**Tune** -1200...+1200

Ajusta la afinación en centésimas.

**Delay** 0-5000, KeyOff

Ajusta el retardo.

KeyOff: el sonido empezará al soltar la tecla.

### 2.1-2e UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

### 2.1-4b: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

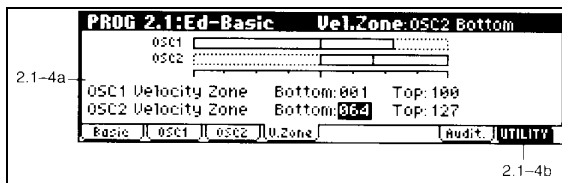
### 2.1-3: OSC 2

Parámetros de oscilador 2.

Para las explicaciones, consulte los Parámetros de oscilador 1.

### 2.1-4: V. Zone

Realiza ajustes para la Zona de Velocidad.



#### 2.1-4a: OSC 1/2 Velocity Zone

##### OSC1 Top 001-127

Ajusta la velocidad superior para el oscilador 1.

##### OSC1 Bottom 001-127

Ajusta la velocidad inferior para el oscilador 1.

##### OSC2 Top 001-127

Ajusta la velocidad superior para el oscilador 2.

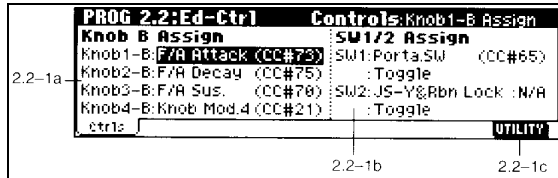
##### OSC2 Bottom 001-127

Ajusta la velocidad inferior para el oscilador 2.

## PROG 2.2: Ed-Ctrl

Aquí puede programar Parámetros para las funciones de REALTIME CONTROLLERS en modo B.

### 2.1-1: Controls



#### 2.2-1a: Realtime Control Knobs B-Assign

Asigna funciones a los controles REALTIME CONTROL del panel frontal en modo B.

Knob 1-B	AMSource	Off, MIDI CC95
Knob 2-B	AMSource	Off, MIDI CC95
Knob 3-B	AMSource	Off, MIDI CC95
Knob 4-B	AMSource	Off, MIDI CC95

#### 2.2-1b: SW1/SW2 Assign

Afectan a las teclas SW1/SW2.

#### SW1 Assign AMSource

Asigna una función a la tecla SW1.

#### Toggle/Momentary

Toggle: alternará entre activada y desactivada cada vez que pulse la tecla.

Momentary: la función está activada mientras mantenga pulsada la tecla.

#### SW2 Assign AMSource

Asigna una función a la tecla SW2.

#### Toggle/Momentary

Toggle: alternará entre activada y desactivada cada vez que pulse la tecla.

Momentary: la función está activada mientras mantenga pulsada la tecla.

Para mantener compatibilidad con los modelos de teclado TRITON, puede ajustar algunos parámetros estos Parámetros que no serán válidos en el KARMA.

## PROG 2.3: Ed-OSC

Aparece cuando está instalada la opción EXB-MOSS.

**Prog 3.1: Ed-Pitch**

Aquí puede realizar ajustes de Modulación de Tono para los osciladores 1 y 2.

**3.1-1: OSC1 Ed-Pitch**



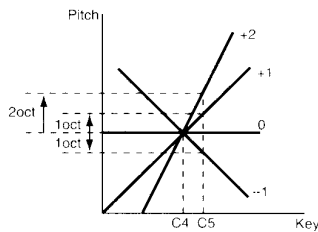
**3.1-1a: Pitch**

**Pitch Slope** -1.0...+2

Valor normal: +1.0.

Valores positivos hacen que el tono suba al tocar notas más agudas.

Valores negativos tienen el Efecto contrario.



**Ribbon** -12...+12

Especifica el cambio de tono al desplazar el dedo por el Ribbon (CC#16).

Valores positivos hacen que el tono suba al desplazar el dedo desde el centro a la derecha.

Valores negativos tienen el Efecto contrario.

**JS +X** -60...+12

Especifica el cambio de tono al desplazar el Joystick hacia la derecha.

**JS -X** -60...+12

Especifica el cambio de tono al desplazar el Joystick hacia la izquierda.

**AMS**

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa.

Off: no hay Modulación.

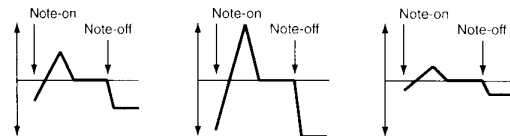
**Intensity** -12.00...+12.00

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS.

**3.1-1b: Pitch EG**

**Intensity (Pitch EG)** -12.00...+12.00

Especifica la intensidad y dirección de la Modulación especificada en 2-3 Pitch EG.



**AMS**

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa.

Off: no hay Modulación.

**Intensity** -12.00...+12.00

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS.

### 3.1-1c: Portamento

Ajusta el Efecto de Portamento.

#### ENABLE

Si está activada se aplicará portamento.

#### Fingered

Disponible si Enable está activada.

Activada: el portamento se aplica si continua pulsando la nota anterior y pulsa la siguiente.

Desactivada: siempre se aplicará portamento.

#### TIME

Especifica el Parámetro de tiempo.

### 3.1-1c: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

### 3.1-2: OS1lfo

LFO 1/2 del oscilador 1.

3.1-2a	<b>PROG 3.1:Ed-Pitch OSC1 LFO:LFO1 Intensity</b>	
	<b>Pitch LFO1/2 Modulation</b>	
	<b>LFO1</b> Intensity: +00.00	AMS: AfterT
	JS+Y Int: +01.00	Intensity: +00.25
	<b>LFO2</b> Intensity: +00.00	AMS: Off
	JS+Y Int: +00.00	Intensity: +00.00
	OSC1 [OSC1+] OSC2 [OSC2+] EG	<b>UTILITY</b>
		3.1-2b

### 3.1-2a: Pitch LFO1/2 Modulation

**LFO1 Intensity** -12.00...+12.00

Especifica la intensidad y dirección de la Modulación especificada en 5-1 OSC1 LFO1.

**JS +Y** -12.00...+12.00

Especifica la intensidad y dirección de la Modulación producida en OSC1 LFO1 cuando el Joystick se mueve hacia adelante.

#### AMS

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa.

Off: no hay Modulación.

**Intensity** -12.00...+12.00

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS.

**LFO2 Intensity** -12.00...+12.00

**JS +Y** -12.00...+12.00

#### AMS

**Intensity** -12.00...+12.00

Consulte las explicaciones anteriores para LFO1.

### 3.1-2b: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

### 3.1-3: OSC2

Consulte 3.1-1: OSC 1.

### 3.1-4: OS2lfo

Consulte las explicaciones anteriores para LFO1.

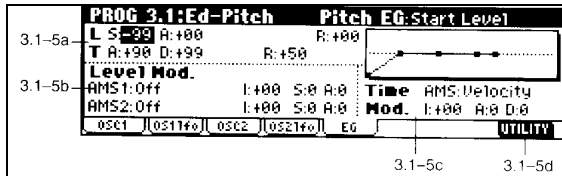


### 3.1-5: Pitch EG AMSource

Parámetros de Envoltente de Tono.

Aquí se programa el envoltente de tono.

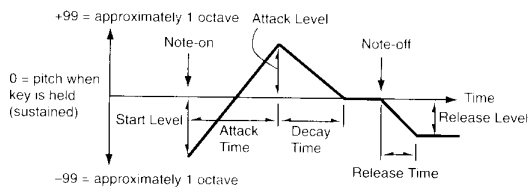
Puede simular el ligero cambio de tono que se produce en ciertos instrumentos acústicos a lo largo de la nota.



#### 3.1-5a: Pitch EG

**L: LEVEL:**

Ajusta los niveles del envoltente de tono.



Los Parámetros son los siguientes:

**S: Start** -99...+99

Nivel de tono al pulsar la nota.

**A: Attack** -99...+99

Nivel de tono cuando ha pasado el ataque.

**R: Release** -99...+99

Nivel de tono cuando ha pasado la relajación.

**T: TIME:**

Ajusta los tiempos del envoltente de tono.

Los Parámetros son los siguientes:

**A: Attack Time** 0...99

Tiempo de Ataque. Especifica el tiempo desde tecla pulsada hasta que el nivel de ataque. Con 0 el valor cambiará instantáneamente. Con 99 el valor cambiará lentamente.

**D: Decay Time** 0...99

Tiempo de Caída. Es el tiempo desde que acaba el ataque hasta el tono normal.

**R: Release Time** 0...99

Tiempo de Relajación. El cual transcurre desde nota soltada.

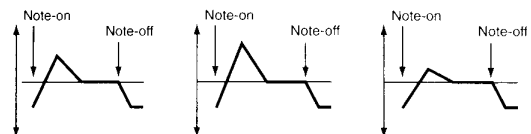
#### 3.1-5b: Level Modulation

Permiten controlar el EG de tono mediante Modulación alternativa.

#### AMS 1

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa 1.

Off: no hay Modulación.



**I: Intensity** -99...+99

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS 1.

**S** -, 0, +

Especifica la dirección del cambio en el Parámetro START causado por AMS 1.

**A** -, 0, +  
 Especifica la dirección del cambio en el Parámetro ATTACK LEVEL causado por AMS 1.

**AMS 2**

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa 2.

Off: no hay Modulación.

**I** -99...+99  
 Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS 2.

**S** -, 0, +  
 Especifica la dirección del cambio en el Parámetro START causado por AMS 2.

**A** -, 0, +  
 Especifica la dirección del cambio en el Parámetro ATTACK LEVEL causado por AMS 2.

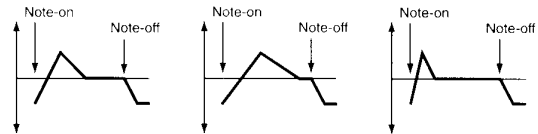
**3.1-5c: Time Modulation**

Permite modular los tiempos de EG de tono mediante Modulación alternativa.

**AMS**

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa.

Off: no hay Modulación.



**I: Intensity** -99...+99

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS.

**A** -, 0, +

Especifica la dirección del cambio en el Parámetro ATTACK TIME causado por AMS.

**D** -, 0, +

Especifica la dirección del cambio en el Parámetro DECAY TIME causado por AMS.

**3.1-5d: UTILITY**

Consulte las explicaciones anteriores.

**Prog 4.1: Ed - Filter 1**

Aquí puede programar los filtros.

Cuando OSCILLATOR MODE está en SINGLE o DRUMS no podrá acceder al Filtro 2.

**4.1-1: Filter 1 Basic**

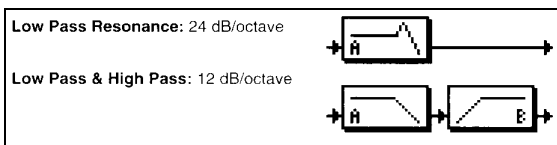
Parámetros del Filtro 1.



**4.1-1a: Filter Type**


LOW PASS RESONANCE: Filtro pasa-bajos 24 dB/octava con resonancia.


LOW PASS & HIGH PASS: Filtros pasa-bajos y pasa-altos 12 dB/octava.



**Trim**

Nivel de entrada del filtro.

 Ajústelo de manera que no se produzca distorsión.

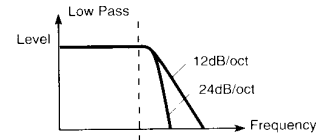
 Si sube excesivamente este Parámetro se puede producir distorsión si la resonancia es alta, etc.

**4.1-1b: Filter A**

**Frequency**

**00-99**

Ajusta la frecuencia de corte.



**Resonance**

**00-99**

Ajusta la resonancia.

Enfatiza los armónicos en la región de Frecuencia de corte para añadir carácter al sonido.

Valores altos producen un Efecto más fuerte. Si se produce distorsión, reduzca Input Trim.

**Reso. AMS**

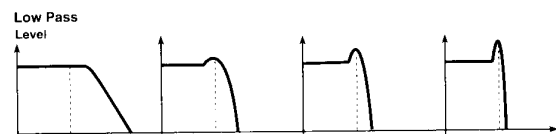
Selecciona una fuente de Modulación alternativa que modulará la resonancia.

**Intensity**

**-99...+99**

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS.

Efecto de la resonancia:

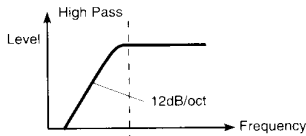


### 4.1-1c: Filter B

**Frequency** 00-99

Ajusta la frecuencia de corte del filtro 1B.

Aparece cuando el tipo de filtro es LOW PASS & HIGH PASS.

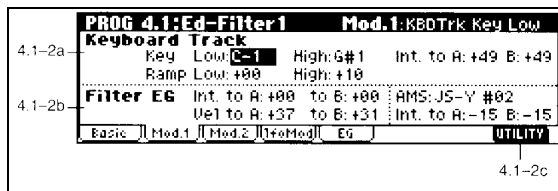


### 4.1-1d: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

### 4.1-2: Filter 1 Mod.1

Estos Parámetros permiten aplicar Modulación a la frecuencia de corte del filtro.



#### 4.1-2a: Keyboard Track

o Especifica cómo afectará el teclado a la brillantez del sonido

**Low Key** C-1...G9

Especifica la tecla en la que empezará el seguimiento de teclado inferior.

**High Key** C-1...G9

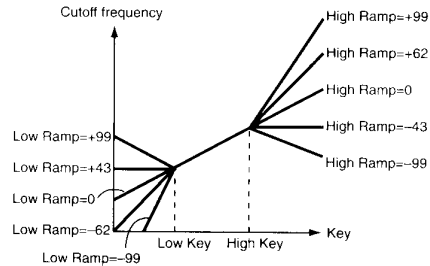
Especifica la tecla en la que empezará el seguimiento de teclado superior.

### RAMP:

**Ramp Low** -99...+99

**Ramp High** -99...+99

Especifican el ángulo del seguimiento de teclado.



**Int. to A** -99...+99

Especifica la profundidad y dirección del Efecto que tendrán los Parámetros de seguimiento de teclado en el filtro 1A.

**Int. to B** -99...+99

Especifica la profundidad y dirección del Efecto que tendrán los Parámetros de seguimiento de teclado en el filtro 1B.

#### 4.1-2b: Filter EG

Parámetros de envolvente de filtro.

**Vel. to A** -99...+99

Especifica la intensidad y dirección del Efecto que tendrá la velocidad en el EG de Filtro 1A.

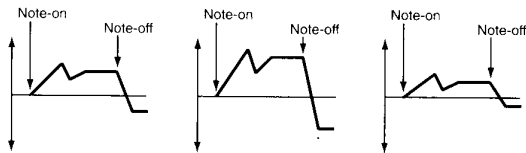
Valores positivos hacen que las notas agudas sean más brillantes. Los valores negativos producen el efecto contrario.

**Vel. to B** **-99...+99**

Especifica la intensidad y dirección del Efecto que tendrá la velocidad en el EG de Filtro 1B.

Valores positivos hacen que las notas agudas sean más brillantes. Los valores negativos producen el efecto contrario.

Cambios en la frecuencia de corte:



**Int. to A** **-99...+99**

Especifica la intensidad y dirección del Efecto que tendrá el EG de Filtro 1 en la frecuencia de corte del Filtro 1A.

**Int. to B** **-99...+99**

Especifica la intensidad y dirección del Efecto que tendrá el EG de Filtro 1 en la frecuencia de corte del Filtro 1B.

**AMS**

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa.

Off: no hay Modulación.

**Int to A** **-99...+99**

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS en el filtro 1A.

**Int to B** **-99...+99**

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS en el filtro 1B.

**4.1-3b: UTILITY**

Consulte las explicaciones anteriores.

**4.1-3: Mod.2**

PROG 4.1:Ed-Filter1		Mod.2:Filter A AMS1	
<b>Filter Modulation</b>			
4.1-3a	<b>Filter-A</b>	AMS1: Velocity	Intensity: +55
		AMS2: Ribbon #16	Intensity: +49
	<b>Filter-B</b>	AMS1: JS X	Intensity: +00
		AMS2: AfterT	Intensity: +00
Basic		Mod.1	Mod.2
		InfoMod	Eg
			UTILITY
			4.1-3b

**4.1-3a: Filter Modulation**

**FILTER A:**

**AMS 1**

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa 1.

Off: no hay Modulación.

**Intensity** **-99...+99**

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS 1.

**AMS 2**

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa 2.

Off: no hay Modulación.

**Intensity** **-99...+99**

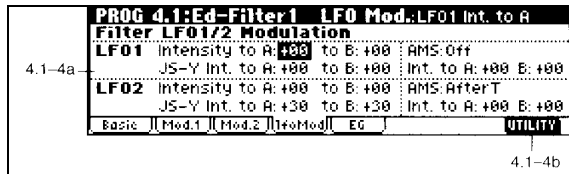
Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS 2.

**FILTER B:**

Aparece cuando el tipo de filtro es LOW PASS & HIGH PASS.

## 4.1-4: lfoMod

Parámetros de LFO de Filtro.



### 4.1.4a: Filter LFO 1/2 Modulation

Parámetros de LFO 1/2.

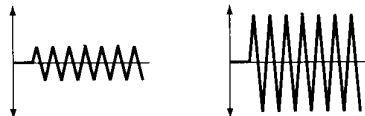
**Intensity to A** -99...+99

Especifica la profundidad y dirección de la Modulación que tendrá OSC1 LFO1 sobre el filtro 1A.

**Intensity to B** -99...+99

Especifica la profundidad y dirección de la Modulación que tendrá OSC1 LFO1 sobre el filtro 1B.

Cambio en la frecuencia de corte:



**JS-Y Intensity to A** -99...+99

Especifica la profundidad y dirección de la Modulación que tendrá OSC1 LFO1 sobre el filtro 1A al mover el Joystick hacia usted.

**JS-Y Intensity to B** -99...+99

Especifica la profundidad y dirección de la Modulación que tendrá OSC1 LFO1 sobre el filtro 1B al mover el Joystick hacia usted.

### AMS

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa.

Off: no hay Modulación.

**Int to A** -99...+99

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS en el filtro 1A.

**Int to B** -99...+99

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS en el filtro 1B.

### LFO 2:

Parámetros de LFO 2.

**Intensity to A** -99...+99

**Intensity to B** -99...+99

**JS-Y Intensity to A** -99...+99

**JS-Y Intensity to B** -99...+99

### AMS

**Int to A** -99...+99

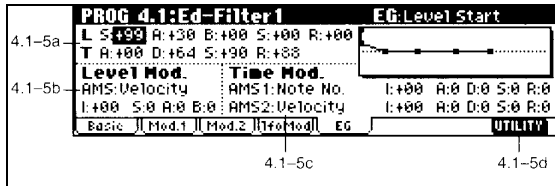
**Int to B** -99...+99

### 4.1-4b: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

## 4.1-5: Filter 1 EG AMSource

Parámetros de Envoltorio de filtro 1A y 1B.



### 4.1-5a: Filter 1 EG

Parámetros de envoltorio de filtro 1.

#### L: LEVEL:

Ajusta los niveles del envoltorio de filtro.

Los Parámetros son los siguientes:

**S: Start** -99...+99

Nivel de frecuencia de corte al pulsar la nota.

**A: Attack** -99...+99

Nivel de frecuencia de corte cuando ha pasado el ataque.

**B: Break** -99...+99

Nivel de frecuencia de corte cuando ha pasado la caída.

**S: Sustain** -99...+99

Nivel de sostenido.

**R: Release** -99...+99

Nivel de frecuencia de corte cuando ha pasado la relajación.

#### T: TIME:

Ajusta los tiempos del envoltorio de filtro.

Los Parámetros son los siguientes:

**A: Attack Time** 0...99

Tiempo de Ataque. Especifica el tiempo desde tecla pulsada hasta que el nivel de ataque. Con 0 el valor cambiará instantáneamente. Con 99 el valor cambiará lentamente.

**D: Decay Time** 0...99

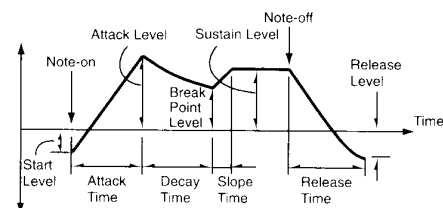
Tiempo de Caída. Es el tiempo desde que acaba el ataque hasta la frecuencia de corte normal.

**S: Slope** 0...99

Nivel de pendiente al cual se llega al transcurrir el tiempo de caída.

**R: Release Time** 0...99

Tiempo de Relajación. El cual transcurre desde nota soltada.



### 4.1-5b: Level Modulation

Permiten controlar el EG de filtro mediante Modulación alternativa.

#### AMS

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa.

Off: no hay Modulación.

**I: Intensity** -99...+99

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS.

**S** -, 0, +

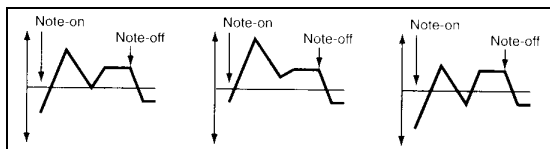
Especifica la dirección del cambio en el Parámetro START causado por AMS.

**A** -, 0, +

Especifica la dirección del cambio en el Parámetro ATTACK LEVEL causado por AMS.

**B** -, 0, +

Especifica la dirección del cambio en el Parámetro BREAK causado por AMS.



### 4.1-5c: Time Modulation

Permite modular los tiempos de EG de filtro mediante Modulación alternativa.

#### AMS 1

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa 1.

Off: no hay Modulación.

**I: Intensity** -99...+99

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS 1.

**A** -, 0, +

Especifica la dirección del cambio en el Parámetro ATTACK TIME causado por AMS.

**D** -, 0, +

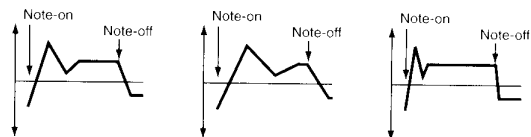
Especifica la dirección del cambio en el Parámetro DECAY TIME causado por AMS.

**S** -, 0, +

Especifica la dirección del cambio en el Parámetro SLOPE TIME causado por AMS.

**R** -, 0, +

Especifica la dirección del cambio en el Parámetro RELEASE TIME causado por AMS.





<b>AMS 2</b>	
Intensity	-99...+99
At	-, 0, +
Dc	-, 0, +
Sl	-, 0, +
RI	-, 0, +

#### 4.1-5d: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.



#### Sync Both EGs

Cuando está activado se pueden editar simultáneamente los envolventes del filtro 1 y 2.

### Prog 4.2: Ed-Filter 2

#### 4.2-1: Filter 2 Basic

#### 4.2-2: Filter 2 Mod.

#### 4.2-3: Filter 2 LFO Mod.

#### 4.2-5: Filter 2 EG

Parámetros de Filtro 2.

Aparecen si OSCILLATOR MODE es DOUBLE.

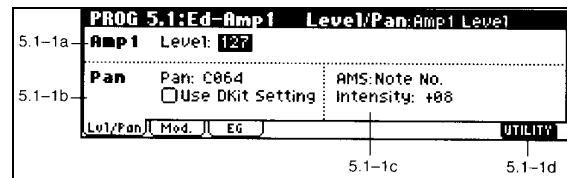
### Prog 5.1: Ed - Amp 1

#### Amplificador: especifica los cambios de volumen

Estos Parámetros determinan la forma en que cambia el volumen a lo largo del tiempo.

Por ejemplo, una nota tocada en un piano comienza con un volumen fuerte y luego se atenúa gradualmente. Por otro lado, una nota tocada en un órgano mantiene el mismo volumen mientras está pulsada la tecla, y una nota tocada en un violín puede cambiar durante la nota tal como desee el interprete.

#### 5.1-1: AMP 1 LVL/PAN



#### 5.1-1a: AMP LEVEL

0-127

Ajusta el volumen del sonido.

MIDI: se puede controlar con mensajes CC07.

#### 5.1-1b: PAN

Ajusta el panorama.

C064: sonido en el centro.

L000: totalmente a la izquierda.

R127: totalmente a la derecha.

RND: posición aleatoria.

MIDI: se puede controlar con mensajes CC10.

### Casilla USE DKIT SETTING

Válida cuando el tipo de oscilador es DRUMS.

Si está seleccionada se usará el panorama programado con la batería.

### 5.1-1c: AMS, INTENSITY

#### AMS

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa.

Off: no hay Modulación.

#### INTENSITY

Ajusta la intensidad de la fuente de Modulación sobre el panorama.

NOTE NUMBER: el panorama será regulado por el nº de nota.

LFO 1/2: será regulado por el LFO seleccionado.

### 5.1-1d: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

## 5.1-2: AMP 1 MOD

Modulación de amplificador.

5.1-2a	<b>PROG 5.1:Ed-amp1</b>	<b>Mod. KBDTrk Key Low</b>
	<b>Keyboard Track</b>	Key Low: F#4 High: F#4
		Ramp Low: +95 High: +08
5.1-2b	<b>Amp Mod.</b>	Velocity Int: +48 AMS: Ribbon #16 Int: -02
	<b>LF01 Mod.</b>	Intensity: +08 AMS: Off Int: +08
	<b>LF02 Mod.</b>	Intensity: +08 AMS: JS+Y #01 Int: +42
	LU1/Pan Mod. EG	UTILITY
		5.1-2c 5.1-2d

### 5.1-2a: SEGUIMIENTO DE TECLADO: KEYBOARD TRACK

Varía el volumen dependiendo de la nota que toque.

#### Low Key

C-1...G9

Especifica la tecla en la que empezará el seguimiento de teclado inferior.

#### High Key

C-1...G9

Especifica la tecla en la que empezará el seguimiento de teclado superior.

#### RAMP:

#### Ramp Low

-99...+99

#### Ramp High

-99...+99

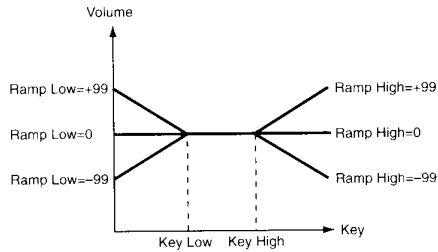
Especifican el ángulo del seguimiento de teclado.

RAMP LOW + el volumen sube al tocar una nota más grave.

RAMP LOW - el volumen baja al tocar una nota más grave.

RAMP HIGH + el volumen sube al tocar una nota más aguda.

RAMP HIGH - el volumen baja al tocar una nota más aguda.



**5.1-2b: AMP MODULATION, LFO1/2 Mod.**

Permite usar la velocidad para controlar el volumen.

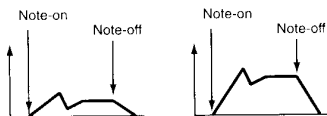
**Amp Mod.**

Modulación de amplificador.

**Velocity Int.** **-99...+99**

Valores positivos: el volumen subirá al tocar más fuerte.

Valores negativos: el volumen bajará al tocar más fuerte.



**5.1-2c: AMS, INT**

**AMS**

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa.

Off: no hay Modulación.

**Intensity** **-99...+99**

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS.

**LFO 1**

El LFO aplica una Modulación cíclica, creando un Efecto de Trémolo.

**LFO 1 Intensity** **-99...+99**

LFO INTENSITY: intensidad de Trémolo.

**AMS**

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa.

Off: no hay Modulación.

**Int.** **-99...+99**

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS.

AMS INTENSITY: intensidad de trémolo mediante una fuente de Modulación alternativa.

**LFO 2 Intensity** **-99...+99**

LFO INTENSITY: intensidad de Trémolo.

**AMS**

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa.

Off: no hay Modulación.

**Int.** **-99...+99**

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS.

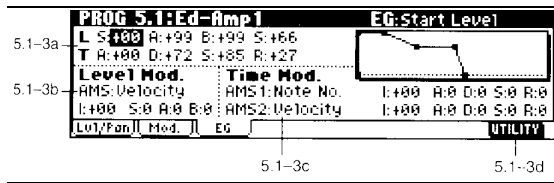
AMS INTENSITY: intensidad de trémolo mediante una fuente de Modulación alternativa.

**5.1-2d: UTILITY**

Consulte las explicaciones anteriores.

### 5.1-3: AMP 1 EG

Aquí se programan los envolventes de volumen.



#### 5.1-3a: Amp 1 EG

Parámetros de envolvente de amplificador 1.

#### L: LEVEL:

Ajusta los niveles del envolvente de amplificador.

Los Parámetros son los siguientes:

**S: Start** -99...+99

Nivel de volumen al pulsar la nota.

**A: Attack** -99...+99

Nivel de volumen cuando ha pasado el ataque.

**B: Break** -99...+99

Nivel de volumen cuando ha pasado la caída.

**S: Sustain** -99...+99

Nivel de sostenido.

#### T: TIME:

Ajusta los tiempos del envolvente de volumen.

Los Parámetros son los siguientes:

**A: Attack Time** 0...99

Tiempo de Ataque. Especifica el tiempo desde tecla pulsada hasta que el nivel de ataque. Con 0 el valor cambiará instantáneamente. Con 99 el valor cambiará lentamente.

**D: Decay Time** 0...99

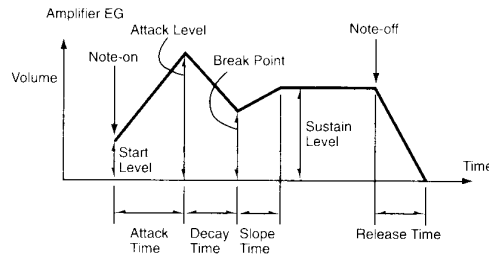
Tiempo de Caída. Es el tiempo desde que acaba el ataque hasta el volumen normal.

**S: Slope** 0...99

Nivel de pendiente al cual se llega a l transcurrir el tiempo de caída.

**R: Release Time** 0...99

Tiempo de Relajación. El cual transcurre desde nota soltada.



#### 5.1-3b: Level Modulation

Permiten controlar el EG de volumen mediante Modulación alternativa.

#### AMS

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa.

Off: no hay Modulación.

**I: Intensity** -99...+99

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS.

**S** -, 0, +

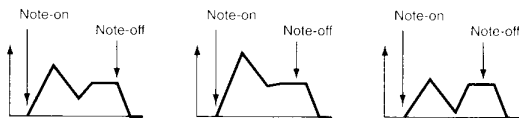
Especifica la dirección del cambio en el Parámetro START causado por AMS.

**A** -, 0, +

Especifica la dirección del cambio en el Parámetro ATTACK LEVEL causado por AMS.

**B** -, 0, +

Especifica la dirección del cambio en el Parámetro BREAK causado por AMS.



### 5.1-3c: Time Modulation

Permite modular los tiempos de EG de volumen mediante Modulación alternativa.

#### AMS 1

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa 1.

Off: no hay Modulación.

**I: Intensity** -99...+99

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS 1.

**A** -, 0, +

Especifica la dirección del cambio en el Parámetro ATTACK TIME causado por AMS.

**D** -, 0, +

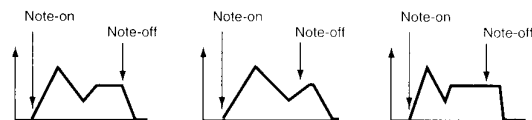
Especifica la dirección del cambio en el Parámetro DECAY TIME causado por AMS.

**S** -, 0, +

Especifica la dirección del cambio en el Parámetro SLOPE TIME causado por AMS.

**R** -, 0, +

Especifica la dirección del cambio en el Parámetro RELEASE TIME causado por AMS.



#### AMS 2

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa 2.

Off: no hay Modulación.

**I: Intensity** -99...+99

**A** -, 0, +

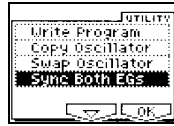
**D** -, 0, +

**S** -, 0, +

**R** -, 0, +

### 5.1-3d: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.



#### Sync Both EGs

Cuando está activado se pueden editar simultáneamente los envolventes 1 y 2.

### Prog 5.1: Ed-Amp

Sólo aparece si se ha instalado la opción EXB-MOSS.

### Prog 5.2: Ed-Amp 2

#### 5.2-1: Amp 2 Lvl/Pan

#### 5.2-2: Amp 2 Mod.

#### 5.2-3: Amp 2 EG

Parámetros de amplificador 2.

Aparecen si OSCILLATOR MODE es DOUBLE.

### Prog 5.2: Ed-EGs

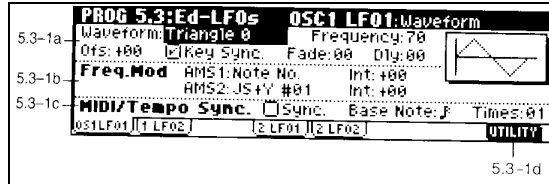
Sólo aparece si se ha instalado la opción EXB-MOSS.

## Prog 5.3: Ed - LFOs

Parámetros de LFO.

### 5.3-1: OSC1 LFO1

Parámetros de LFO 1 para oscilador 1.

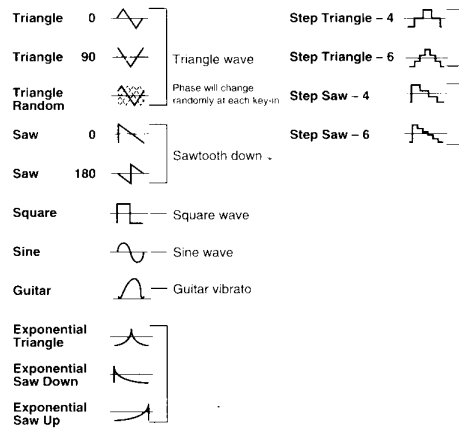


#### 5.3-1a: OSC 1 LFO 1

#### Waveform

WAVEFORM: selecciona la forma de onda del LFO: TRIANGULAR, DIENTE DE SIERRA, etc.

Random: aleatoria.



#### Frecuency

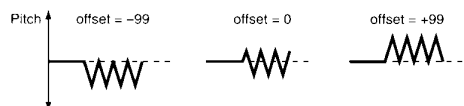
0...99

Especifica la frecuencia del LFO.

#### Ofs

-99...+99

Especifica el valor central de la forma de onda del LFO.



**Key Sync**

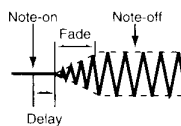
Especifica cómo se comportará la sincronización de tecla (inicialización de la fase del LFO al pulsar una tecla).

Desactivada: El LFO no tendrá en cuenta las pulsaciones de teclado.

Activada: La sincronización se producirá a la primera pulsación de una tecla con un LFO independiente para cada nota.

**Fade** **0...99**

Especifica el tiempo de entrada gradual del LFO.

**Dly** **0...99**

Especifica el retardo desde nota pulsada hasta que se inicia el Efecto producido por el LFO.

**5.3-1b: FREQUENCY MODULATION**

Se puede usar un AMS (fuente de Modulación alternativa) para variar la velocidad del LFO.

**AMS 1**

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa 1.

Off: no hay Modulación.

**Int: Intensity** **-99...+99**

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS 1.

**AMS 2**

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa 2.

Off: no hay Modulación.

**Int: Intensity** **-99...+99**

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS 2.

**5.3-1c: FREQUENCY MIDI / TEMPO SYNC****Sync** **On, Off**

Si SYNC está seleccionada se ignorará el Parámetro FREQUENCY y el LFO se sincroniza con el tempo de una unidad MIDI externa.

**Base Note Times** **01-16**

Cuando MIDI/TEMPO SYNC está seleccionada estos Parámetros ajustan una nota base y el nº de veces que se aplicará.

**5-1 UTILITY**

Consulte las explicaciones anteriores.

**Swap LFO 1&2**

Este comando intercambia los ajustes de los LFO 1 y 2.

**5.3-2: OSC1 LFO2**

Parámetros de LFO 2 para oscilador 1.

**5.3-3: OSC2 LFO1**

Parámetros de LFO 1 para oscilador 2.

**5.3-4: OSC2 LFO2**

Parámetros de LFO 2 para oscilador 2.

## Prog 6.1: Ed-KARMA

Aquí podrá programar Parámetros de la función KARMA en modo de Programa.

▲ Para que estos Ajustes sean válidos el Parámetro AUTO KARMA Program debe estar en ON. Este Parámetro está en el modo GLOBAL 1.1-1c.

### 6.1-1: SETUP

Aquí puede seleccionar el GE que usará el Módulo KARMA.



#### Tempo

TEMPO para ajustar el tempo de la función KARMA.

Este ajuste se guardará al guardar el Programa.

El rango es 40 -240.

Este Parámetro se guarda junto con el Programa.

#### 6.1-1b: GE SETUP

##### Selección de un Efecto Generado: GE

El módulo GE es el que genera las frases o patrones de la función KARMA.

El KORG KARMA contiene unos mil Efectos GE que cubren una variedad de estilos interpretativos, musicales, etc.

Si cambia el GE cambiará radicalmente la frase o Patrón.

#### GE SELECT

Use los controles VALUE para seleccionar un GE.

También puede usar el menú de utilidad SELECT BY CATEGORY, para seleccionar GE por categoría.

#### Parámetro INIT. K.RTC

Si está activada esta casilla escuchará la frase o Patrón generada por GE en su estado original.

Normalmente debe activarla.

#### 6.1-1c: UTILITY

#### COPY KARMA MODULE

Este comando copia los ajustes del Módulo KARMA a otro Programa, Combinación, etc.

▲ los Parámetros INPUT y OUTPUT CHANNEL no serán copiados en Combinación o canción.

1. Seleccione COPY KARMA MODULE.
2. En FROM seleccione el origen de copia.
3. Si el origen es Combinación o canción puede seleccionar el Módulo.
4. Si desea copiar los Parámetros KARMA RT y CONTROLS seleccione la casilla KARMA RT & PANEL SETTING.
5. Para ejecutar Pulse F8 OK.  
Para cancelar Pulse F7 CANCEL.

#### Parámetro INIT. KARMA MODULE

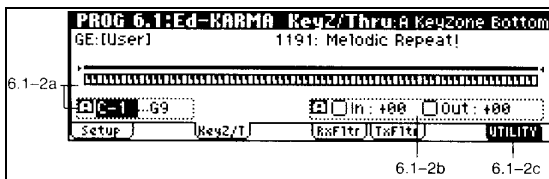
Si está activada esta casilla escuchará la frase o Patrón generada por GE en su estado original.

Normalmente debe activarla.



## 6.1-2 Key Z/T

Ajustes de zona de teclado.



### 6.1-2a Zone, Map...

#### Zone Map

Muestra la zona de escaneado.

#### Top Key

C-1...G9

#### Btm: Bottom Key

C-1...G9

Especifican el rango de teclado.

Top es la nota superior.

Bottom es la nota inferior.

### 6.1-2b: Thru, Transpose

#### THRU IN ZONE

Activada: los datos de esta zona entrarán en el Módulo KARMA y en el generador de tono.

#### TRANPOSE IN Z

Transposición del Parámetro anterior.

#### THRU OUT ZONE

Activada: los datos de esta zona entrarán en el generador de tono directamente, sin pasar por la función KARMA.

#### TRANPOSE OUT Z

Transposición del Parámetro anterior.

#### UTILITY

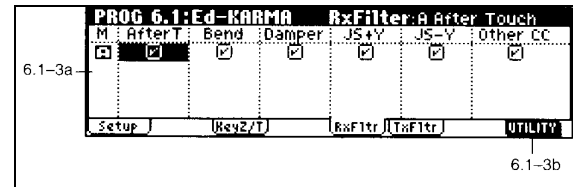
Consulte las explicaciones anteriores.

## 6.1-3 RxFilter

Especifica el FILTRO de recepción MIDI de la función KARMA.

Casilla seleccionada: el mensaje correspondiente será enviado al generador de tono.

Casilla no seleccionada: el mensaje correspondiente NO será enviado al generador de tono.



#### UTILITY

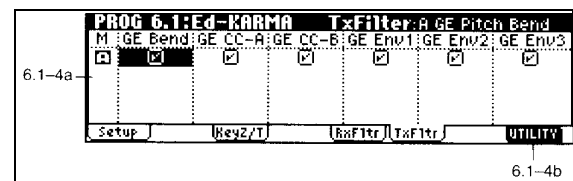
Consulte las explicaciones anteriores.

## 6.1-3 TxFilter

Especifica el FILTRO de Transmisión MIDI de la función KARMA.

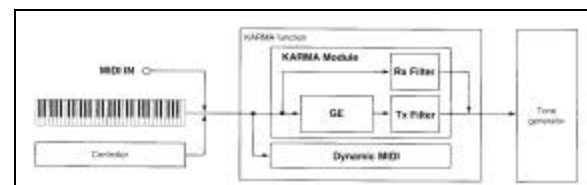
Casilla seleccionada: el mensaje correspondiente será transmitido desde el Módulo KARMA.

Casilla NO seleccionada: el mensaje correspondiente será NO transmitido desde el Módulo KARMA.



#### UTILITY

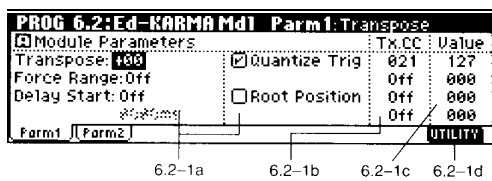
Consulte las explicaciones anteriores.



## PROG 6.2 ED-KARMA MDL

Parámetros del Módulo KARMA.

### 6.2-1: PARAM 1



#### 6.2-1a: MODULE PARAMETERS

##### TRANSPOSE

Transposición de las notas que entran en el Módulo KARMA.

##### FORCE RANGE

**OFF, LOWEST, HIGHEST, C3-B3[1], C3-B3[2]**

Controla el rango de tono del Módulo KARMA.

OFF: desactivado.

LOWEST: las notas de entrada son forzadas a una octava desde la nota más grave.

HIGHEST: las notas de entrada son forzadas a una octava desde la nota más aguda.

C3-B3[1]: las notas de entrada son forzadas a permanecer cerca de la octava central.

C3-B3[2]: las notas de entrada son forzadas a la octava central.

##### Delay Start

Especifica un retardo desde que entra la primera nota hasta que se dispara el Módulo KARMA.

##### Delay Start Fixed

Válido si el Parámetro anterior se ajusta a FIXED.

##### QUANTIZE TRIG

Cuantización de las notas.

##### Root Position

Activada: se tendrá en cuenta la nota tónica de la serie armónica.

Desactivada: no se tendrá en cuenta la nota tónica de la serie armónica.

#### 6.2-1b: Tx CC

<b>Tx CC1</b>	<b>Off, 00-95</b>
<b>Tx CC2</b>	<b>Off, 00-95</b>
<b>Tx CC3</b>	<b>Off, 00-95</b>
<b>Tx CC4</b>	<b>Off, 00-95</b>

Selecciona el nº de cambio de control MIDI CC que será transmitido por la función KARMA.

#### 6.2-1c: VALUE Tx CC

<b>VALUE Tx CC1</b>	<b>Off, 00-95</b>
<b>VALUE Tx CC2</b>	<b>Off, 00-95</b>
<b>VALUE Tx CC3</b>	<b>Off, 00-95</b>
<b>VALUE Tx CC4</b>	<b>Off, 00-95</b>

Selecciona el VALOR de nº de cambio de control MIDI CC que será transmitido por la función KARMA.

## 6.2-2 PARAM 2

PROG 6.2:EG-KARMA Md1 Parm2:Note Trigger			
6.2-2a	Trigger/Latch	Clock Advance	
	Note: <b>ANY</b> / On	Mode:Auto+DYN2	
	ENV1: Any / Off	Size:Event	
	ENV2: Any / Off	ChdMode:Off	
	ENV3: Any / Off	VelSensBtm:127	
	Parm1    Parm2		UTILITY

6.2-2b                      6.2-2c

### 6.2-2: TRIGGER/LATCH

Parámetro para el Módulo GE.

#### NOTE

Especifica las condiciones de disparo de la frase generada por GE.

#### **NOTE TRIGGER                      any, AKR, 1<sup>st</sup>, dyn**

ANY: cualquier nota producirá el disparo.

AKR: la primera nota producirá el disparo desde un estado en que no haya notas pulsadas anteriormente.

1<sup>st</sup>: sólo causará el disparo la primera nota.

DYN: el disparo lo producirá el controlador especificado en DYNAMIC MIDI 6.4 -3.

#### **NOTE LATCH    OFF, ON**

Desactivada: bloqueo desactivado.

Activada: el bloqueo lo controlará el estado de la tecla LATCH.

### ENV 1, ENV 2, ENV 3

Cada GE dispone de tres envolventes.

Puede especificar las condiciones de disparo de cada una de las 3 envolventes del GE.

#### **ENV 1, 2, 3 TRIGGER any, AKR, 1<sup>st</sup>, dyn**

ANY: cualquier nota producirá el disparo.

AKR: la primera nota producirá el disparo desde un estado en que no haya notas pulsadas anteriormente.

1<sup>st</sup>: sólo causará el disparo la primera nota.

DYN: el disparo lo producirá el controlador especificado en DYNAMIC MIDI 6.4 -3.

#### **ENV 1, 2, 3 LATCH**

OFF: sin bloqueo de envolvente.

SUS1: el envolvente producirá las etapas de ataque, caída, sostenido y relajación.

REL1: el envolvente producirá las etapas de ataque, caída, sostenido y relajación independientemente de cuándo se produzca la nota soltada.

SUS2: el envolvente ignora el mensaje de nota soltada y producirá las fases de ataque, caída y sostenido.

REL2: igual que REL1 pero ignorando las notas soltadas, ideal para bucles.

### 6.2-2b: CLOCK ADVANCE

Parámetros de reloj que controla el Módulo KARMA.

#### Mode

AUTO: el Módulo KARMA utiliza el Parámetro TEMPO.

Si MIDI CLOCK está en EXTERNAL se sincronizará con una unidad MIDI externa o secuenciador, etc.

DYN: puede disparar el Módulo KARMA mediante un controlador definido en DYNAMIC MIDI.

AUTO+DYN1: el Módulo KARMA opera con los modos AUTO y DYNAMIC MIDI.

AUTO+DYN2: igual que el anterior pero un disparo de DYNAMIC MIDI parará momentáneamente el reloj hasta que el Módulo KARMA sea reiniciado.

#### SIZE

Válido cuando el Parámetro anterior es DYN, AUTO+DYN1/2.

DYN2: especifica la unidad de avance de la frase.

Notas musicales: valor de nota especificado.

EVENT: avanzará por una nota o un acorde, ignorando el ritmo de la frase.

### CHD MODE

Válido cuando el Parámetro MODE es DYN, AUTO+DYN1/2.

DYN2: especifica cómo sonará el acorde al tocar un acorde en el teclado.

OFF: no habrá sonido al tocar un acorde.

1<sup>st</sup>: al tocar un acorde sonará el primer paso de la frase.

CHRD1: sonarán los pasos de acuerdo con el número de notas que toque en el acorde.

CHRD2: igual que el anterior pero con inicialización al operar el controlador.

CHRD3: igual que CHRD1 pero con inicialización desde el segundo paso al operar el controlador.

### VEL SENS BTM

Válido cuando el Parámetro MODE es DYN, AUTO+DYN1/2.

Si DYNAMIC MIDI es NOTE o VELOCITY:

Este Parámetro especifica el valor inferior de la escala mediante la cual se ajusta la velocidad antes de ser aplicada.

Con un valor de 1 no se producirá modificación de velocidad.

## PROG 6.3 ED KARMA GE

Parámetros del GE (Efecto Generado) del Módulo KARMA.

**6.3-1 GE P...4**

**6.3-1 GE P...8**

**6.3-1 GE P...12**

**6.3-1 GE P...16**

PROG 6.3:Ed-KARMA GE				Parm:Parm01	Value		
GE Parameter	Value	Asgn	Pol				
01.Rhythm: Swing %	10000						+
02.Rhythm: Template [B]	+0007	1					+
03.Velocity: Pools-Random Factor [E]	+0050	1					-
04.Repeat: Decay	-0006	4					+
GE P..4	GE P..8	GE P..12	GE P..16				UTILITY

6.3-1a

6.3-1b

**6.3-1/2/3/4:**

### GE PARAMETER

Muestra los Parámetros GE.

Cada GE tiene hasta 16 Parámetros que dependen del GE seleccionado.

### VALUE

Ajusta el valor de cada Parámetro.

### ASGN: ASIGNACIÓN

Aquí podrá asignar el controlador para el Parámetro GE.

Asignando Parámetros GE a KARMA REALTIME CONTROLS podrá controlar dichos Parámetros en tiempo real.

---: sin asignación.

1-8: botones CONTROLS 1-8.

1-2: teclas 1/2.

DYN1-4: corresponde a DYNAMIC MIDI 1-4.

### POL: POLARIDAD

+/-

Polaridad que se usará al operar los controles en tiempo real KARMA CONTROLS, que ha seleccionado en el Parámetro anterior.

## PROG 6.4: ED KARMA RT

### 6.4-1: RTP...4

### 6.4-2: RTP...8

Aquí podrá asignar controladores a 29 Parámetros KARMA que son los Parámetros RT.

▲ En RT PARAM 1 -8, si selecciona un Parámetro por GRP y PARAMETER y activa MODULE A, dicho Parámetro ya no podrá ser editado como Parámetro de Zona KARMA, ni como Parámetro de Módulo KARMA.

PROG 6.4: ED KARMA RT						
GRP	Parameter	Min	Max	Val	A	Assign
6.4-1a	1: MIX Transpose	-0036	+0036	+0000	<input checked="" type="checkbox"/>	⊙1
6.4-1b	2: CTRL Quantize Trig	+0000	+0001	+0000	<input checked="" type="checkbox"/>	⊙2
6.4-1c	3: Trig Dly Start	+0000	+0025	+0025	<input checked="" type="checkbox"/>	⊙3
6.4-1d	4: Off	+0000	+0000	+0000	<input type="checkbox"/>	---

### 6.4 1/2 a/b/c/d RTPARAM 1-4, 5-8

#### GRP

Indica el grupo de Parámetros que desea asignar.

Los 29 Parámetros KARMA están divididos en 4 grupos.

#### PARAMETER

Indica el Parámetro que desea asignar.

Los Parámetros que pueden ser seleccionados difieren dependiendo del grupo seleccionado en GRP.

▲ En RT PARAM 1 -8, si selecciona un Parámetro por GRP y PARAMETER y activa MODULE A, dicho Parámetro ya no podrá ser editado como Parámetro de Zona KARMA, ni como Parámetro de Módulo KARMA.

#### GROUP: MIX

#### Transpose

Asigna la transposición en semitonos.

#### Transpose Oct

Asigna la transposición en octavas.

#### Transpose Oct

Asigna la transposición en pasos de una octava y una quinta.

#### GROUP: CTRL

#### QUANTIZE TRIG 0, +1

Asigna la función: Cuantización de las notas.

#### Root Position

Asigna la función:

1: Activada: se tendrá en cuenta la nota tónica de la serie armónica.

0: Desactivada: no se tendrá en cuenta la nota tónica de la serie armónica.

**FORCE RANGE**

Asigna la función FORCE RANGE.

Controla el rango de tono del Módulo KARMA.

0: OFF: desactivado.

1: LOWEST: las notas de entrada son forzadas a una octava desde la nota más grave.

2: HIGHEST: las notas de entrada son forzadas a una octava desde la nota más aguda.

3: C3-B3[1]: las notas de entrada son forzadas a permanecer cerca de la octava central.

4: C3-B3[2]: las notas de entrada son forzadas a la octava central.

**CLOCK ADVANCE Mode**

Asigna la función CLK ADV MODE.

0: AUTO: el Módulo KARMA utiliza el Parámetro TEMPO.

Si MIDI CLOCK está en EXTERNAL se sincronizará con una unidad MIDI externa o secuenciador, etc.

1: DYN: puede disparar el Módulo KARMA mediante un controlador definido en DYNAMIC MIDI.

2: AUTO+DYN1: el Módulo KARMA opera con los modos AUTO y DYNAMIC MIDI.

3: AUTO+DYN2: igual que el anterior pero un disparo de DYNAMIC MIDI parará momentáneamente el reloj hasta que el Módulo KARMA sea reiniciado.

**CLOCK ADVANCE SIZE**

Asigna la función CLK ADV SIZE.

0-10: Notas musicales: valor de nota especificado.

11: EVENT: avanzará por una nota o un acorde, ignorando el ritmo de la frase.

**Clk Adv Vel**

Asigna la función: VEL SENS BTM

Si DYNAMIC MIDI es NOTE o VELOCITY:

Este Parámetro especifica el valor inferior de la escala mediante la cual se ajusta la velocidad antes de ser aplicada.

Con un valor de 1 no se producirá modificación de velocidad.

**Clk Adv Chord**

Asigna la función: CHD MODE

DYN2: especifica cómo sonará el acorde al tocar un acorde en el teclado.

0: OFF: no habrá sonido al tocar un acorde.

1: 1<sup>st</sup>: al tocar un acorde sonará el primer paso de la frase.

2: CHR1: sonarán los pasos de acuerdo con el número de notas que toque en el acorde.

3: CHR2: igual que el anterior pero con inicialización al operar el controlador.

4: CHR3: igual que CHR1 pero con inicialización desde el segundo paso al operar el controlador.

## **GROUP: TRIG**

### **Dly Start**

Asigna la función: Delay Start

Especifica un retardo desde que entra la primera nota hasta que se dispara el Módulo KARMA.

### **Dly Start ms**

Asigna la función: Delay Start Fixed

Válido si el Parámetro anterior se ajusta a FIXED.

## **NOTE TRIGGER**

0: ANY: cualquier nota producirá el disparo.

1: AKR: la primera nota producirá el disparo desde un estado en que no haya notas pulsadas anteriormente.

2: 1<sup>st</sup>: sólo causará el disparo la primera nota.

3: DYN: el disparo lo producirá el controlador especificado en DYNAMIC MIDI 6.4-3.

## **NOTE LATCH**

0: Desactivada: bloqueo desactivado.

1: Activada: el bloqueo lo controlará el estado de la tecla LATCH.

## **ENV 1, 2, 3 TRIGGER**

0: ANY: cualquier nota producirá el disparo.

1: AKR: la primera nota producirá el disparo desde un estado en que no haya notas pulsadas anteriormente.

2: 1<sup>st</sup>: sólo causará el disparo la primera nota.

3: DYN: el disparo lo producirá el controlador especificado en DYNAMIC MIDI 6.4-3.

## **ENV 1, 2, 3 LATCH**

0: OFF: sin bloqueo de envolvente.

1: SUS1: el envolvente producirá las etapas de ataque, caída, sostenido y relajación.

2: REL1: el envolvente producirá las etapas de ataque, caída, sostenido y relajación independientemente de cuándo se produzca la nota soltada.

3: SUS2: el envolvente ignora el mensaje de nota soltada y producirá las fases de ataque, caída y sostenido.

4: REL2: igual que REL1 pero ignorando las notas soltadas, ideal para bucles.



**GROUP: ZONE****THRU IN ZONE**

1: Activada: los datos de esta zona entrarán en el Módulo KARMA y en el generador de tono.

**TRANSDPOSE IN Z**

Transposición del Parámetro anterior.

**THRU OUT ZONE**

1: Activada: los datos de esta zona entrarán en el generador de tono directamente, sin pasar por la función KARMA.

**TRANSDPOSE OUT Z**

Transposición del Parámetro anterior.

**Top Key****Btm: Bottom Key**

Especifican el rango de teclado.

Top es la nota superior.

Bottom es la nota inferior.

0-127: corresponden a números de notas musicales MIDI.

**Min**

Especifica el valor mínimo que será obtenido con el controlador.

Los valores dependen del Parámetro.

**Max**

Especifica el valor máximo que será obtenido con el controlador.

Los valores dependen del Parámetro.

**Val**

Especifica el valor del Parámetro KARMA.

Este valor será el valor central cuando use ASGN para controlar el Parámetro con los controladores KARMA.

**Parm Module A**

Especifica el Módulo al cual se aplicarán los ajustes de RT PARAM 1-8.

ON: ACTIVADA: los ajustes RT PARAM serán válidos.

**ASGN**

Asigna el Parámetro seleccionado a un controlador.

### 6.4-3: DYNAMIC MIDI

DYNAMIC MIDI es una función que permite usar los controladores del KARMA y mensajes de control MIDI para controlar funciones específicas KARMA.

PROG 6.4:Ed-KARMA RT DynMIDI: Dyn1 Source					
Input/Source	Btm/Top	Act	Destination	Pol	
6.4-3a	A/ Note	000/127	C Smart Scan		+
6.4-3b	A/ JS-Y #02	000/127	M Repeat Stop		+
6.4-3c	A/ Off	000/127	C Off		+
6.4-3d	A/ Off	000/127	C Off		+

6.4-3e

#### 6.4-3a/b/c/d DYN MIDI 1-4

#### INPUT

En modo de Programa está fijado a A.

#### Source

Indica el Controlador que se usará como FUENTE de DYNAMIC MIDI.

**BTM** **0-127**

Valor inferior del rango.

**TOP** **0-127**

Valor superior del rango.

**ACT** **M, T, C**

Modo de operación de DYNAMIC MIDI.

M: el Parámetro será controlado como un conmutador.

T: el Parámetro alternará entre dos valores (activado o desactivado).

C: el Parámetro será controlado de forma continua.

#### Destination

Selecciona el DESTINO de la función DYNAMIC MIDI.

#### POL

Especifica la POLARIDAD de la función DYNAMIC MIDI.

### 6.4-4: NAME 1

### 6.4-5: NAME 2

PROG 6.4:Ed-KARMA RT Name1:Knob 1	
6.4-4a	1:058: Rhythm Pattern
	2:008: Note Range Bottom
	3:194: Repeat Initial Volume
	4:195: Repeat Decay
	5:197: Repeat Transpose

6.4-4b

#### 6.4-4/5

#### Knob 1-8

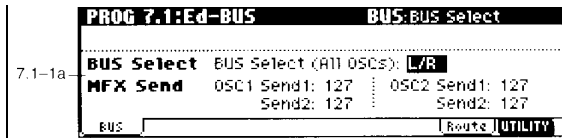
#### Switch 1-2

Indica el NOMBRE del Controlador KARMA en tiempo real.

**Prog 7.1: Ed-BUS**

**7.1-1: BUS**

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



**7.1-1a: BUS**

Muestra la configuración y ruta de Efectos.

**BUS select**

Use BUS SELECT IFX INDIV.OUT ASSIGN para especificar el bus de Efecto de inserción a cual será enviado cada oscilador.

L/R: no se enviará a los Efectos de inserción.

IFX 1-5 se enviará al Efecto de inserción seleccionado.

1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4: se enviará a la salida de audio seleccionada.

Off: no se enviará a las salidas de audio. Seleccione este valor cuando desee conectar las salidas de los Efectos principales en serie con los niveles especificados por SEND 1 y SEND 2.

**MFX Send:**

**OSC 1:**

**Send 1 000-127**

Especifica en nivel de envío de cada oscilador a los Efectos principales 1.

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

**Send 2 000-127**

Especifica en nivel de envío de cada oscilador a los Efectos principales 2.

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

**OSC 2:**

**Send 1 000-127**

Especifica en nivel de envío de cada oscilador a los Efectos principales 1.

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

**Send 2 000-127**

Especifica en nivel de envío de cada oscilador a los Efectos principales 2.

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

**MIDI:**

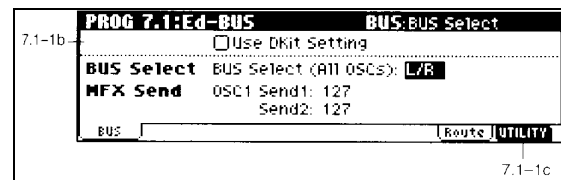
CC93 controla SEND 1.

CC91 controla SEND 2.

**7.1-1b: USE DKIT SETTING**

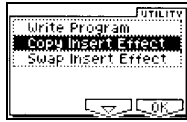
Válida cuando el tipo de oscilador es DRUMS.

Puede usarla si desea aplicar un Efecto a un solo instrumento de batería o para enviar un instrumento a una salida individual.



### 7.1-1c: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.



#### Copy Insert Effect

Este comando copia los ajustes de Efecto de inserción en los distintos modos.

1. Seleccione este comando.



2. En FROM especifique el origen de copia.

3. Seleccione el Efecto que desea copiar.

4. Seleccione el destino de copia.

Si selecciona POST IFX MIXER SETTINGS se copiarán los Parámetros de cadena, envíos, etc., junto con el Efecto.

5. Para ejecutar el comando pulse F8: OK.

Para cancelar pulse F7: CANCEL.

#### Swap Insert Effect

Este comando intercambia los ajustes de Efecto de inserción.

1. Seleccione este comando.

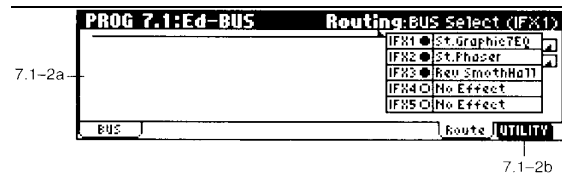


2. En SOURCE 1 y SOURCE 2 especifique los Efectos de inserción que desea intercambiar.

3. Para ejecutar el comando pulse F8: OK.

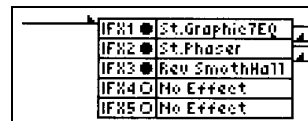
Para cancelar pulse CANCEL.

### 7.1-2: Route



#### 7.1-2a: Routing

Muestra la configuración de los Efectos de inserción.



#### 7.1-2b: UTILITY

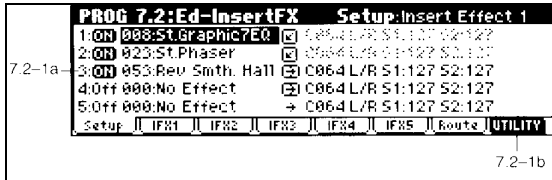
Consulte las explicaciones anteriores.

## Prog 7.2: Ed-Insert FX

Parámetros de Efectos de inserción.

### 7.2-1: Setup

Aquí puede seleccionar cada uno de los Efectos de inserción.



#### 7.2-1a: IFX 1, 2, 3, 4

**Insert Effect (IFX 1, 5) 000-089**

**Insert Effect (IFX 2, 3, 4) 000-102**

Para IFX 1-5 seleccione el tipo de Efecto de cada Efecto de inserción.

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

#### ON/OFF

Si selecciona OFF, no se aplicará el Efecto.

#### Chain

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

#### Pan (CC#8) post IFX panpot

Ajusta el panorama post-Efectos.

Sólo se puede ajustar si el Parámetro BUS SELECT es L/R.

MIDI: CC8 controla este Parámetro.

#### Bus Sel

BUS SEL: selecciona el bus de salida.

Si desea enviar el sonido a un bus individual seleccione 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4.

**Send 1 000-127**

**Send 2 000-127**

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

MIDI:

CC93 controla SEND 1.

CC91 controla SEND 2.

#### 7.2-1b: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.



#### 7.2-2: IFX 1

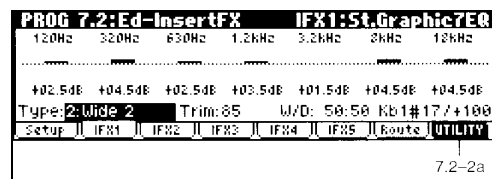
#### 7.2-3: IFX 2

#### 7.2-4: IFX 3

#### 7.2-5: IFX 4

#### 7.2-6: IFX 5

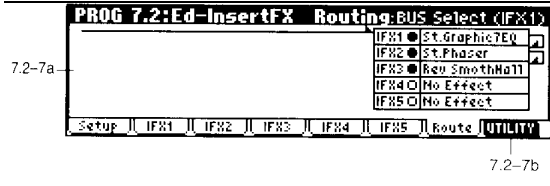
Aquí puede seleccionar los Parámetros para IFX 1/2/3/4 que ha seleccionado en la página SETUP.



### 7.2-2(...6)a: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

### 7.2-7: Routing



#### 7.2-7a: Routing

Muestra la configuración de los Efectos de inserción.

#### 7.2-1b: UTILITY

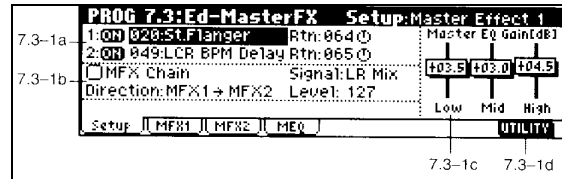
Consulte las explicaciones anteriores.

## Prog 7.3: Ed - Master FX


Parámetros de Efectos principales.

### 7.3-1: Master FX Setup

Aquí puede seleccionar cada uno de los Efectos principales.



#### 7.3-1a: Master FX Setup

 Los Efectos principales tienen entrada mono y salida estéreo.

#### MFX1 Effect Select

000-089

Seleccione el tipo de Efecto principal 1.

#### ON/OFF

Si selecciona OFF, no se aplicará el Efecto.

#### MFX2 Effect Select

000-089

Seleccione el tipo de Efecto principal 2.

#### ON/OFF

Si selecciona OFF, no se aplicará el Efecto.

#### 7.3-1b: Chain

##### MFX Chain

Si está seleccionado los Efectos principales serán conectados en serie.

### Chain Direction

Especifica la dirección de la conexión en serie.

### Chain Signal

Especifica cómo se conecta la señal estéreo.

L/R MIX: la señal estéreo del primer Efecto será mezclada antes de entrar en el segundo Efecto.

L ONLY, R ONLY: sólo entrará en el segundo Efecto la señal izquierda (L) o derecha (R).

### Chain Level 000-127

Ajusta el nivel de señal del Efecto 1 que entra en el Efecto 2.

### 9-1c: Return Level

**Return 1** 000-127

**Return 2** 000-127

Ajustan los niveles de retorno desde los Efectos principales al bus L/R.

### 7.3-1c: Master EQ Gain dB

Ajusta la ganancia de las tres bandas de Ecuador.

**Low** -18.0...+18.0

**Mid** -18.0...+18.0

**High** -18.0...+18.0

Ajusta la ganancia de las tres bandas de Ecuador.

### 7.3-1d: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.



### Copy Master Effect

Este comando copia los ajustes de Efecto principales en los distintos modos.

1. Seleccione este comando.



2. En FROM especifique el origen de copia.

3. Seleccione el Efecto que desea copiar.

4. Seleccione el destino de copia.

5. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

### Swap Master Effect

Este comando intercambia los ajustes de Efectos principales.

1. Seleccione este comando.

2. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

### Select by Category

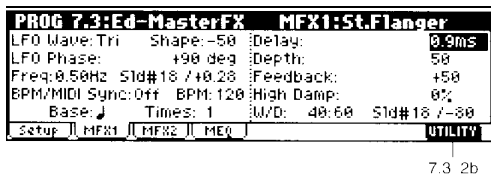
Selecciona los Efectos principales por categoría.



### 7.3-2: MFX 1

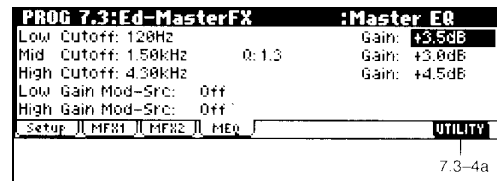
### 7.3-3: MFX 2

Aquí puede ajustar los Parámetros de cada uno de los Efectos principales que ha seleccionado en la página SETUP.



### 7.3-4: Master EQ

Se trata de un Ecuador estéreo de tres bandas.



### 7.3-4a: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

### 7.3-2(3)a: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.



## 2. Modo de Combinación

### Páginas del modo de Combinación

- 1.1: Play: selección e interpretación de Combinaciones.
- 2.1: ED-PROG/MIX: Selección de Programa para cada Timbre y mezcla.
- 2.2: ED-CTRL: Permite realizar ajustes para los controladores.
- 2.3: ED-MOSS: para la opción EXB-MOSS si está instalada.
- 3.1: PARAM 1: Parámetros 1.
- 3.2: PARAM 2: Parámetros 2.
- 3.3: KEY ZONE: zona de teclado.
- 3.4: ED-VEL ZONE: zona de velocidad.
- 4.1: ED-MIDI FILTER 1: Parámetros de filtro MIDI 1.
- 4.2: ED-MIDI FILTER 2: Parámetros de filtro MIDI 2.
- 4.3: ED-MIDI FILTER 3: Parámetros de filtro MIDI 3.
- 4.4: ED-MIDI FILTER 4: Parámetros de filtro MIDI 4.
- 6.1 -6.4: ED-ARP: Parámetros de la función KARMA.
- 7.1: ED-BUS: Parámetros de Bus.
- 7.2: ED-INSERT FX Parámetros de Efectos de Inserción.
- 7.3: ED- MASTER FX Parámetros de Efectos Principales.

### Combi 1.1: PLAY

#### 1.1-1: Combi



#### 1.1-1a: Bank, 10's Hold, Category, nº de Combinación

##### Bank

Indica el banco de Combinación.

Use las teclas del panel frontal BANK.

##### 10's Hold

La tecla 10 HOLD bloquea las decenas.

##### Category

00-15

Permite seleccionar Combinaciones por categoría.

##### Nombre y nº de Combinación


Seleccione este Parámetro y use VALUE, etc., para seleccionar la Combinación.

### Tempo de la función KARMA

Ajusta el tempo de la función KARMA.

El rango es 40-240.

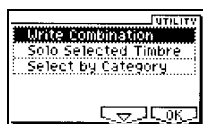
También puede usar el control VALUE.

 Si MIDI CLOCK está en EXT la pantalla indicará EXT y el TEMPO será controlado por la unidad externa conectada.

### 1.1-1b: Información de Combinación

Muestra información de la Combinación seleccionada.

### 1.1-1d: UTILITY



### Write Combination

Use este comando para guardar la Combinación.

1. Pulse este comando.

Aparecerá un cuadro de diálogo.

Para el procedimiento consulte WRITE PROGRAM en el modo de Programa.

2. En el campo CATEGORY especifique la categoría de la Combinación.

3. Use TO para especificar el destino de guardado.

4. Para guardar los datos pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

### Solo Selected Timbre

Permite hacer solista el Timbre seleccionado.

Puede seleccionar otros Timbres manteniendo pulsada la tecla TIMBRE y pulsando una de las teclas de función.

### Select by Category

Selecciona una Combinación por categoría.

### 1.1-2: Prog



### 1.1-2a: Bank, 10's Hold, Category, nº de Combinación

Bank	A-F
10's Hold	
Category	00-15
Tempo	

### 1.1-2a: Nº de Timbre y Categoría

#### Nº de Timbre Categoría

Muestra el nº de Timbre y su categoría.

### 1.1-2c: Program Select, Program Name

Selecciona el Programa que será usado para cada Timbre.

**MIDI:**

Al seleccionar una Combinación en el KARMA éste transmite el correspondiente mensaje mediante el MIDI OUT.

Al mismo tiempo se transmiten mensajes de selección de Programa en los timbres cuyo Parámetro STATUS esté en EXT o EX2.

No obstante no se transmitirán mensajes de selección de banco en los timbres que estén en el canal MIDI Global.

**Nombre de Programa**

Muestra el nombre de Programa.

**1.1-2d: Información de Timbre**

Muestra información sobre el Timbre seleccionado.

**Timbre**

Muestra el nº de timbre y banco.

**Ch** **01-16, Gch**

Canal MIDI del timbre seleccionado.

**STATUS** **INT, OFF, EXT, EX2**

INT: sonará el generador de tono del KARMA.

EXT y EX2: el timbre controla un generador de tono externo.

OFF: timbre desactivado.

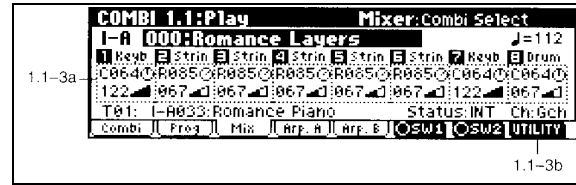
EX2 se diferencia de EXT en que serán transmitidos los números de banco seleccionados en el Parámetro BANK SELECT (2 -1a).

**1.1-2e: UTILITY**

Consulte las explicaciones anteriores.

**1.1-3: MIX**

Aquí puede seleccionar un Programa para cada TIMBRE 1-8 y ajustar ciertos Parámetros.



**1.1-3a: PAN**

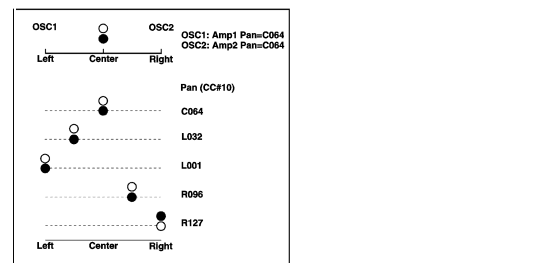
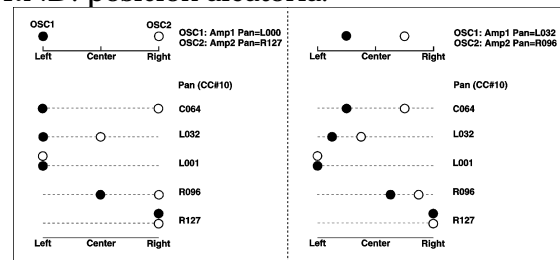
Ajusta el panorama.

C064: sonido en el centro.

L000: totalmente a la izquierda.

R127: totalmente a la derecha.

RND: posición aleatoria.



**VOLUME**

Ajusta el volumen de cada timbre.

**1.1-3b: UTILITY**

Consulte las explicaciones anteriores.



**Hold Balance**

Si está activada se mantendrá el balance general de todos los timbres al modificar el volumen de uno de ellos.

## 1.1-4: KARMA

Aquí puede realizar ajustes de la función KARMA para la Combinación.

Estos Parámetros se guardan con la Combinación.

Para guardar la Combinación ejecute el comando UTILITY WRITE COMBINATION.



### 1.1-4a: GE

#### Selección de un Efecto Generado: GE

El módulo GE es el que genera las frases o patrones de la función KARMA.

El KORG KARMA contiene unos mil Efectos GE que cubren una variedad de estilos interpretativos, musicales, etc.

Si cambia el GE cambiará radicalmente la frase o Patrón.

### GE SELECT

Use los controles VALUE para seleccionar un GE.

También puede usar el menú de utilidad SELECT BY CATEGORY, para seleccionar GE por categoría.

### 1.1-4b: Name, Run

#### GE NAME

Nombre del GE.

#### Run

Funcionarán los Módulos KARMA cuya casilla RUN esté activada.

#### Solo

Active esta casilla cuando desee escuchar un Módulo solamente.

### 1.1-4c:

#### GE NAME

Nombre y nº del GE.

#### MIDI IN/OUT CH

Muestra los canales MIDI de entrada y salida del Módulo KARMA.

#### Parámetro INIT. K.RTC

Si está activada esta casilla escuchará la frase o Patrón generada por GE en su estado original.

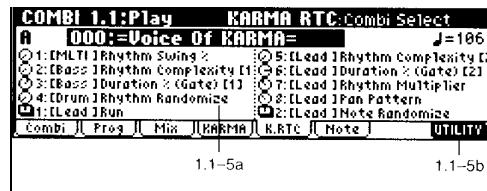
Normalmente debe activarla.

### UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

## 1.1-5 K.RTC

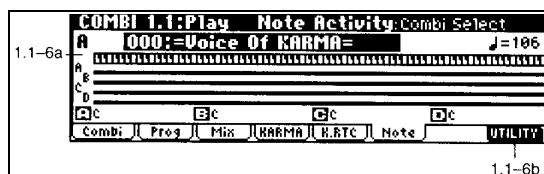
Muestra los nombres de los controles KARMA en tiempo real.



## 1.1-6: Comprobación de notas y zonas

En COMBI 1.1 PLAY Pulse F6 para acceder a la página de actividad de notas KARMA.

También aparecen los acordes detectados.



### UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

## Combi 2.1: Ed - Prog/Mixer

### 2.1-1: Prog

Para cada Timbre 1-8 ajuste el banco, Programa, panorama y volumen.  
Estos Parámetros están vinculados con los de igual nombre en 1.1: Play, Prog.



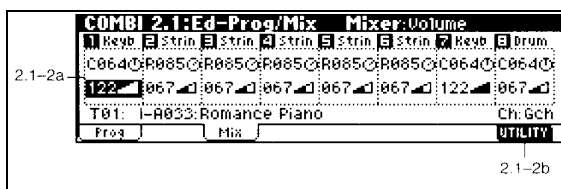
#### 2.1-1a: N° Banco, n° Programa, nombre Programa

Muestra información sobre Banco, n° Programa, nombre Programa.

#### 2.1-1b: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

### 2.1-2: Mix



#### 2.1-2a: Pan

Vinculado con PAN 1.1-3a.

#### Volumen

Vinculado con VOLUMEN 1.1-3a.

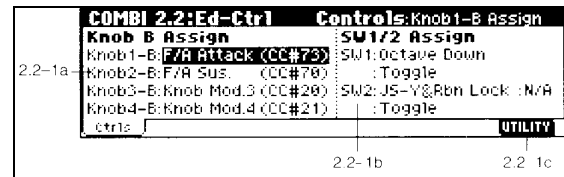
#### 2.1-1b: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

## Combi 2.2: Ed-Ctrl

Aquí puede programar Parámetros para las funciones de REALTIME CONTROLLERS en modo B.

### 2.2-1: Ctrls



#### 2.2-1a: Realtime Control Knobs B-Assign

Asigna funciones a los controles REALTIME CONTROL del panel frontal en modo B.

Knob 1-B	<u>AMSource</u>	Off, MIDI CC95
Knob 2-B	<u>AMSource</u>	Off, MIDI CC95
Knob 3-B	<u>AMSource</u>	Off, MIDI CC95
Knob 4-B	<u>AMSource</u>	Off, MIDI CC95

#### 2.2-1b: SW1/SW2 Assign

Afectan a las teclas SW1/SW2.

#### SW1 Assign AMSource

Asigna una función a la tecla SW1.

#### Toggle/Momentary

Toggle: alternará entre activada y desactivada cada vez que pulse la tecla.  
Momentary: la función está activada mientras mantenga pulsada la tecla.

#### SW2 Assign AMSource

Asigna una función a la tecla SW2.

#### Toggle/Momentary

Toggle: alternará entre activada y desactivada cada vez que pulse la tecla.  
Momentary: la función está activa da mientras mantenga pulsada la tecla.

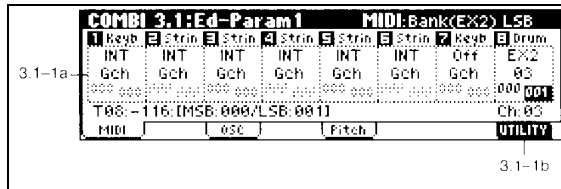
## Combi 2.3: Ed-MOSS

Disponible si está instalada la opción EXB-MOSS.

## Combi 3.1: Ed - Param 1

### 3.1-1: MIDI

Aquí puede ajustar Parámetros MIDI para cada timbre.



#### 3.1-1a: Status, MIDI Channel, Bank Select

#### STATUS

INT: sonará el generador de tono del KARMA.

EXT y EX2: el timbre controla un generador de tono externo.

OFF: timbre desactivado.

#### MIDI CHANNEL 01-16, Gch

Selecciona el canal MIDI.

GCh: canal MIDI global. Seleccione este canal cuando desee que el timbre suene al tocar el teclado del KARMA.

#### BANK SELECT (cuando STATUS = EX2)

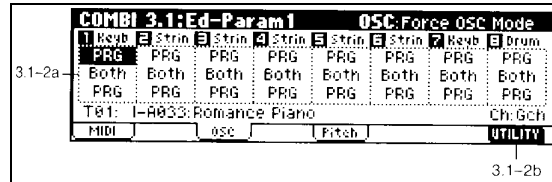
Especifica el mensaje de selección de banco que será transmitido por el KARMA.

#### 3.1-1b: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

### 3.1-2: OSC

Especifican cómo sonará cada timbre.



#### 3.1-2a: Force OSC Mode, OSC Select, Portamento

#### FORCE OSC MODE

PRG, Poly, MN, LGT

Normalmente seleccione PRG.

Si desea forzar un Programa para que suene monofónico seleccione MN (mono) o LGT (legato).

POLY: un Programa mono sonará polifónico.

#### OSC SELECT

BoTH, OS1, OS2

BoTH: ambos (modo normal).

Si el Programa es DOUBLE y desea que suene sólo un oscilador seleccione OSC1 u OSC2.

#### PORTAMENTO

PRG, off, 001-127

PRG: programado a nivel de Programa (modo normal).

OFF: desactivado.

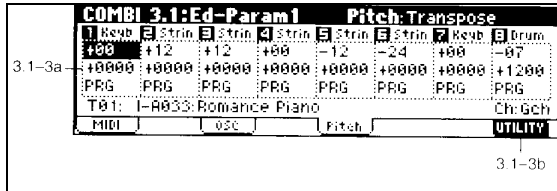
001-127: valor de portamento.

#### 3.1-2b: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

### 3.1-3: Pitch

Aquí puede ajustar Parámetros de tono para cada timbre.



#### 3.1-3a: TRANSPOSE, DETUNE, Bend Range

Ajustan el tono del timbre.

**Transpose** -24...+24

TRANSPOSE: transposición en semitonos.

Tenga en cuenta que afectará de forma distinta a los timbres INT y EXT.

**Detune** -1200...+1200

DETUNE: Desafinación en centésimas.

Puede usar el UTILITY DETUNE BPM ADJUST que se describe más adelante.

**Bend Range** PRG, -24...+24

Especifica el desplazamiento de tono en semitonos.

PRG: se usará el valor especificado en el Programa.

### 3.1-3b: UTILITY



#### Detune BPM Adjust

Este comando modifica el valor BPM (tiempos por minuto) modificando el tono.

Al ejecutar el comando se modificará el Parámetro DETUNE.

1. Seleccione este comando.



2. En FROM especifique el valor BPM original.

En TO especifique el valor BPM que desee.

Se calculará el valor DETUNE apropiado.

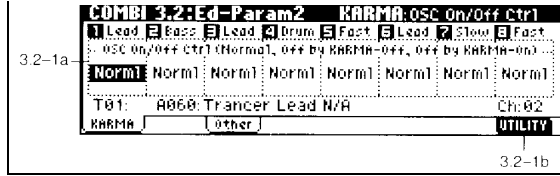
3. Para ejecutar pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

Sólo es válido cuando se selecciona DETUNE.

## Combi 3.2: Ed - Param 2

### 3.2-1: KARMA



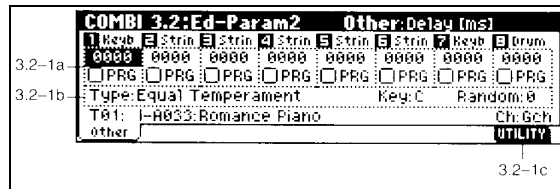
#### 3.2-1/2a: OSC ON/OFF CTRL

**NORMAL:** la tecla KARMA ON/OFF no controlará el sonido de la Pista.

**BY OFF:** cuando la tecla KARMA ON/OFF está activada, la Pista sonará. Si está desactivada la Pista no sonará.

**BY ON:** cuando la tecla KARMA ON/OFF está activada, la Pista NO sonará. Si está desactivada la Pista sonará.

### 3.2-1: OTHER



#### 3.2-1a: Delay, Use Prog's Scale

**DELAY ms** **0-5000, KeyOff**

Especifica un retardo antes de que suene el timbre.

**KEYOFF:** el timbre sonará al soltar la tecla.

Normalmente debe estar en 0.

#### Use Prog's Scale

**Seleccionada:** se usará la escala del Programa.

**NO Seleccionada:** No se usará la escala del Programa.

#### 3.2-1c: Scale, Key, Random

##### Type

Selecciona el tipo de escala.

Consulte el Parámetro SCALE en el modo de Programa.

##### Key

**C-B**

Especifica la Clave de la Escala.

##### Random

**0-7**

Crea un cierto grado de aleatoriedad en el tono de cada nota.

Es útil para simular instrumentos acústicos.

Normalmente, debe estar en 0.

#### 3.2-1c: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.



**Combi 3.3: Ed - Key Zone**

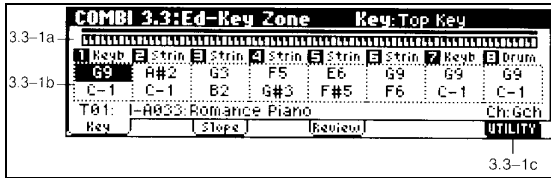
**3.3-1: KEY**

Realiza ajustes en la ZONA DE NOTAS.

**Acerca del Rango de Teclado**

Ajustando las notas superior en inferior puede definir un rango de teclado en el que sonará el Timbre. Si dos o más Timbres superponen sus rangos, obtendrá una Superposición.

Si los Timbres no se superponen, puede obtener teclados divididos.



**3.3-1a: Zone Map**

Muestra el mapa de notas y velocidades en el cual sonará el timbre.

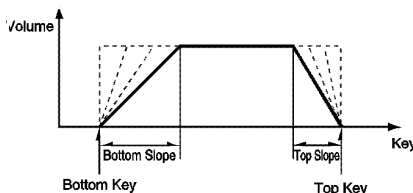
**3.3-1a:**

**Top Key** **C-1...G9**

Ajusta la nota superior de la ventana de notas.

**Bottom Key** **C-1...G9**

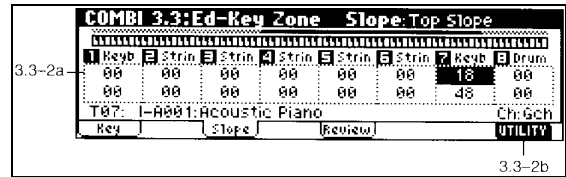
Ajusta la nota inferior de la ventana de notas.



**3.3-1c: UTILITY**

Consulte las explicaciones anteriores.

**3.3-2: Slope**



**3.3-2a:**

**Top Slope** **00-72**

Especifica el rango de notas en las cuales cambiará el volumen desde la nota superior.

0: el volumen estará en el valor original desde la nota superior.

12: el volumen aumentará gradualmente al tocar hacia abajo y llegará al valor original una octava por debajo de la nota superior.

**Bottom Slope** **00-72**

Especifica el rango de notas en las cuales cambiará el volumen desde la nota inferior.

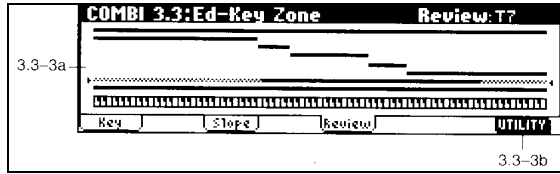
0: el volumen estará en el valor original desde la nota inferior.

12: el volumen aumentará gradualmente al tocar hacia arriba y llegará al valor original una octava por encima de la nota inferior.

**3.3-2b: UTILITY**

Consulte las explicaciones anteriores.

### 3.3-3: Review



#### 3.3-3a: Key Zone Map

Muestra los rangos de nota de cada uno de los Timbres.

#### 3.3-3b: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

## Combi 3.4: Ed - Vel Zone

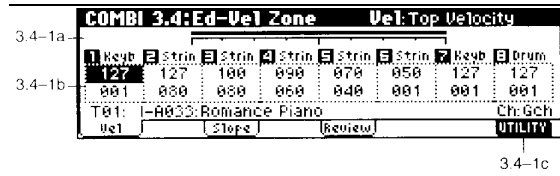
### 3.4-1: VEL ZONE

Realiza ajustes en la ZONA DE VELOCIDAD.

#### Acerca del Rango de Velocidad

Puede crear teclados con conmutación por velocidad.

Los valores de notas se pueden introducir sujetando ENTER y pulsando dicha nota. Si el Parámetro Slope se superpone podrá hacer que los sonidos se atenúen gradualmente.



#### 3.4-1: Velocity Zone Map

Muestra las zonas de velocidad.

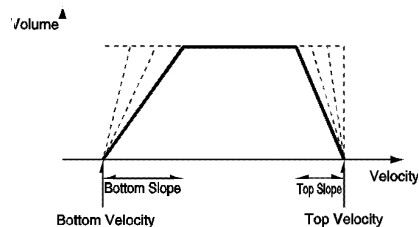
#### 3.4-1b:

#### Top Velocity 1-127

Ajusta la velocidad superior de la ventana de velocidad.

#### Bottom Velocity 1-127

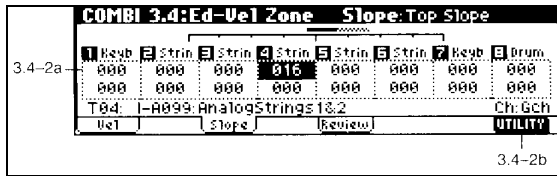
Ajusta la velocidad inferior de la ventana de velocidad.



#### 3.4-1c: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

### 3.4-2: Slope



#### 3.4-2a:

#### Top Slope 00-120

Especifica el número de pasos de velocidad en los que cambiará el volumen desde la velocidad superior.

0: el volumen estará en el valor original desde la velocidad superior.

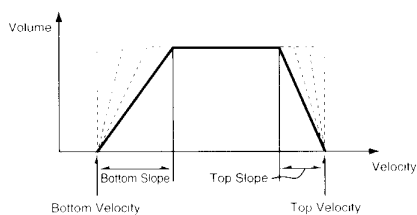
12: el volumen disminuirá gradualmente a medida que la velocidad se acerca al valor de velocidad superior.

#### Bottom Slope 00-120

Especifica el número de pasos de velocidad en los que cambiará el volumen desde la velocidad inferior.

0: el volumen estará en el valor original desde la velocidad inferior.

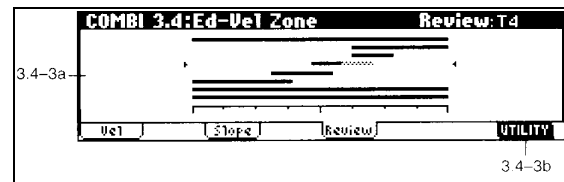
12: el volumen disminuirá gradualmente a medida que la velocidad se acerca al valor de velocidad inferior.



#### 3.4-2b: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

### 3.4-3: Review



#### 3.4-3a: Key Zone Map

Muestra los rangos de velocidad de cada uno de los Timbres.

#### 3.4-3b: UTILITY

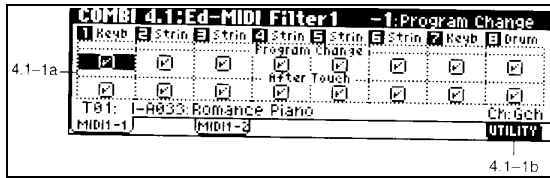
Consulte las explicaciones anteriores.

## Combi 4.1: ED - MIDI FILTER 1

Para cada elemento puede seleccionar los mensajes que serán transmitidos y recibidos.

Los elementos con marca de verificación serán transmitidos y recibidos.

### 4.1-1: MIDI 1-1



#### 4.1-1a:

#### Program Change

Especifica si serán transmitidos y recibidos mensajes de Cambio de Programa.

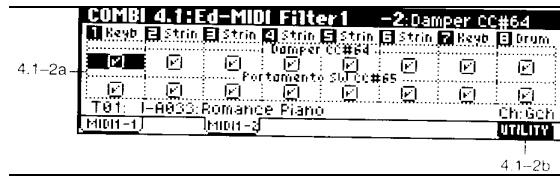
#### After Touch

Especifica si serán transmitidos y recibidos mensajes de After Touch.

#### 4.1-1b: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

### 4.1-2: MIDI 1-2



#### 4.1-2a:

#### Damper

Especifica si serán transmitidos y recibidos mensajes de Pedal de sostenido.

#### Portamento SW

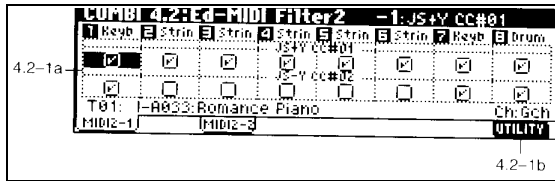
Especifica si serán transmitidos y recibidos mensajes de Portamento activado/desactivado.

#### 4.1-2b: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

## Combi 4.2: ED - MIDI FILTER 2

### 4.2-1: MIDI 2-1



#### 4.2-1a:

##### JS +Y

Especifica si serán transmitidos y recibidos mensajes de Joystick +Y CC1.

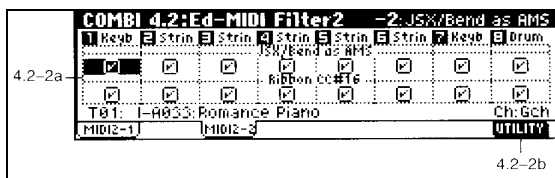
##### JS -Y

Especifica si serán transmitidos y recibidos mensajes de Joystick -Y CC2.

#### 4.2-1b: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

### 4.2-2: MIDI 2-2



#### 4.2-2a:

##### JS X as AMS

Especifica si serán transmitidos mensajes de Joystick X para controlar AMS.

##### Enable Ribbon

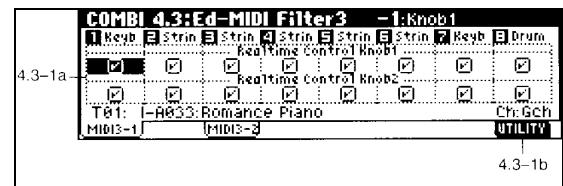
Especifica si serán transmitidos y recibidos mensajes de Ribbon +Y CC16.

## Combi 4.3: ED - MIDI FILTER 3

### 4.3-1: MIDI 3-1

### 4.3-2: MIDI 3-2

Especifica si serán transmitidos y recibidos los mensajes en modo A y modo B asignados a los controladores REALTIME CONTROLLERS 1-4.



#### 4.3-1a: Realtime Control Knob 1, 2

##### Knob 1

Especifica si serán transmitidos y recibidos los mensajes en modo A del controlador 1 que corresponde a CC 74.

Especifica si serán transmitidos y recibidos los mensajes asignados al modo B del controlador 1.

##### Knob 2

Especifica si serán transmitidos y recibidos los mensajes en modo A del controlador 2 que corresponde a CC 71.

Especifica si serán transmitidos y recibidos los mensajes asignados al modo B del controlador 2.

### 4.3-2a: Realtime Control Knob 3, 4

#### Knob 3

Especifica si serán transmitidos y recibidos los mensajes en modo A del controlador 3 que corresponde a CC 79.

Especifica si serán transmitidos y recibidos los mensajes asignados al modo B del controlador 3.

#### Knob 4

Especifica si serán transmitidos y recibidos los mensajes en modo A del controlador 4 que corresponde a CC 72.

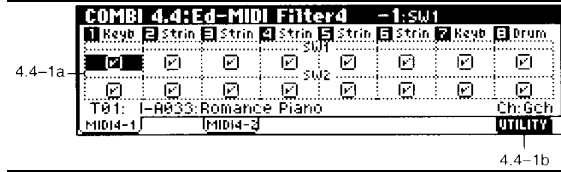
Especifica si serán transmitidos y recibidos los mensajes asignados al modo B del controlador 4.

#### 4.3-1(2)b: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

## Combi 4.4: ED - MIDI FILTER 4

### 4.4-1: MIDI 4-1



#### 4.4-1a:

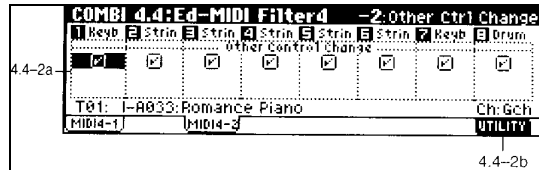
#### SW1, SW2

Especifica si serán transmitidos y recibidos mensajes de SW1, SW2.

#### 4.4-1b: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

### 4.4-2: MIDI 4-2



#### 4.4-2a: Other Control Change

Especifica si serán transmitidos y recibidos mensajes de otros controladores no descritos anteriormente.

#### 4.4-2b: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

## Combi 6.1: Ed - KARMA

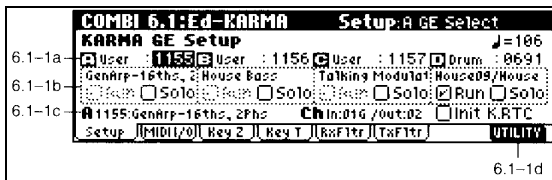
▲ Estos Parámetros son válidos si AUTO KARMA COMBI está en ON. Este Parámetro se encuentra en el modo Global.

Aquí podrá programar Parámetros de la función KARMA en modo de Combinación.

En modo de Combinación dispone de 4 Módulos KARMA A, B, C, D.

### 6.1-1: SETUP

Aquí puede seleccionar el GE que usará el Módulo KARMA.



#### 6.1-1b: GE SETUP

##### Selección de un Efecto Generado: GE

El módulo GE es el que genera las frases o patrones de la función KARMA.

El KORG KARMA contiene unos mil Efectos GE que cubren una variedad de estilos interpretativos, musicales, etc.

Si cambia el GE cambiará radicalmente la frase o Patrón.

#### GE SELECT

Use los controles VALUE para seleccionar un GE.

También puede usar el menú de utilidad SELECT BY CATEGORY, para seleccionar GE por categoría.

#### Parámetro INIT. K.RTC

Si está activada esta casilla escuchará la frase o Patrón generada por GE en su estado original.

Normalmente debe activarla.

### 6.1-1c: UTILITY

#### COPY KARMA MODULE

Este comando copia los ajustes del Módulo KARMA a otro Programa, Combinación, etc.

▲ los Parámetros INPUT y OUTPUT CHANNEL no serán copiados en Combinación o canción.

1. Seleccione COPY KARMA MODULE.

2. En FROM seleccione el origen de copia.

3. Si el origen es Combinación o canción puede seleccionar el Módulo.

4. Si desea copiar los Parámetros KARMA RT y CONTROLS seleccione la casilla KARMA RT & PANEL SETTING.

5. Para ejecutar Pulse F8 OK.

Para cancelar Pulse F7 CANCEL.

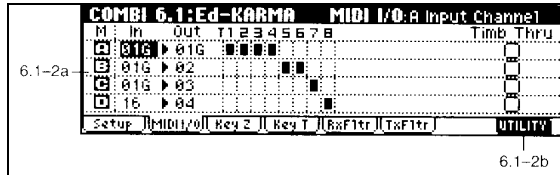
#### Parámetro INIT. KARMA MODULE

Si está activada esta casilla escuchará la frase o Patrón generada por GE en su estado original.

Normalmente debe activarla.

## 6.1-2: MIDI I/O

Especifica los canales de ENTRADA y SALIDA MIDI para los cuatro Módulos KARMA de la Combinación.



6.1-2a:

### A/B/C/D INPUT CHANNEL 1-16, Gch

Especifica el canal de entrada MIDI que controlará el Módulo KARMA.

Gch: canal MIDI GLOBAL.

### A/B/C/D OUTPUT CHANNEL 1-16, Gch

Especifica el canal de salida MIDI de cada Módulo KARMA.

Gch: canal MIDI GLOBAL.

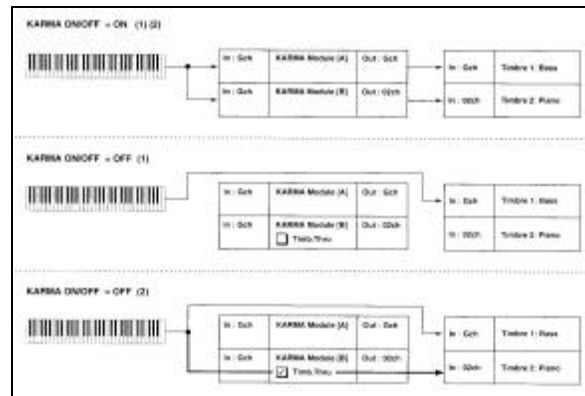
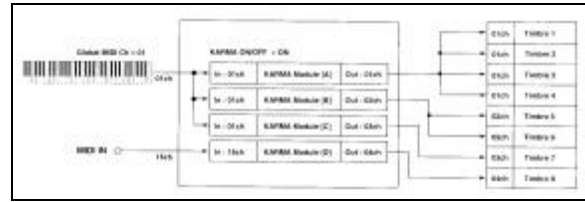
### KARMA ROUTING MAP

Muestra los Timbres que sonarán con cada Módulo KARMA de acuerdo con los canales MIDI.

#### Timb Thru OFF, ON

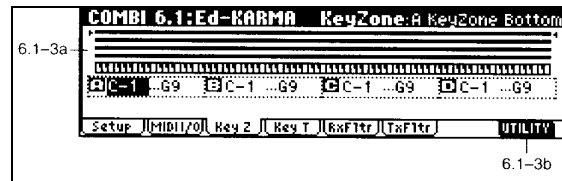
ON: seleccionada: cuando la tecla KARMA ON/OFF esté en OFF, los datos MIDI que lleguen al Módulo KARMA serán retransmitidos mediante OUTPUT CHANNEL a los Timbres.

OFF: no seleccionada: cuando la tecla KARMA ON/OFF esté en OFF, los datos MIDI que lleguen al Módulo KARMA NO serán retransmitidos a los Timbres.



## 6.1-3 Key Z/T

Ajustes de zona de teclado.



### 6.1-2a Zone, Map...

#### Zone Map

Muestra la zona de escaneo.

#### A/B/C/D:

Top Key C-1...G9

Btm: Bottom Key C-1...G9

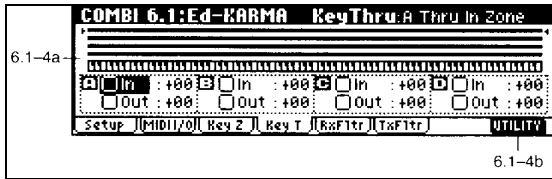
Especifican el rango de teclado.

Top es la nota superior.

Bottom es la nota inferior.



## 6.1-4: KEY T



### 6.1-4a: Thru, Transpose

#### A/B/C/D:

#### THRU IN ZONE

Activada: los datos de esta zona entrarán en el Módulo KARMA y en el generador de tono.

#### TRANPOSE IN Z

Transposición del Parámetro anterior.

#### THRU OUT ZONE

Activada: los datos de esta zona entrarán en el generador de tono directamente, sin pasar por la función KARMA.

#### TRANPOSE OUT Z

Transposición del Parámetro anterior.

#### UTILITY

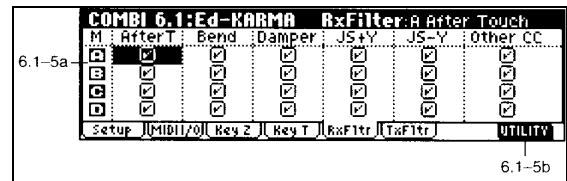
Consulte las explicaciones anteriores.

## 6.1-5 RxFilter

Especifica el FILTRO de recepción MIDI de la función KARMA.

Casilla seleccionada: el mensaje correspondiente será enviado al generador de tono.

Casilla no seleccionada: el mensaje correspondiente NO será enviado al generador de tono.



#### UTILITY

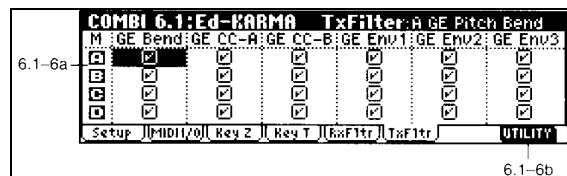
Consulte las explicaciones anteriores.

## 6.1-6 TxFilter

Especifica el FILTRO de Transmisión MIDI de la función KARMA.

Casilla seleccionada: el mensaje correspondiente será transmitido desde el Módulo KARMA.

Casilla NO seleccionada: el mensaje correspondiente será NO transmitido desde el Módulo KARMA.



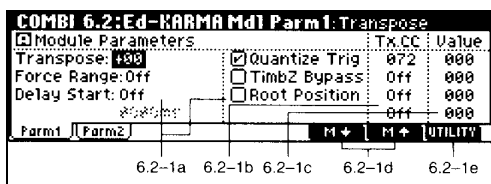
#### UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

## COMBI 6.2 ED-KARMA MDL

Parámetros de cada Módulo KARMA.

### 6.2-1: PARAM 1



#### 6.2-1a: MODULE PARAMETERS

##### TRANSCOPE

Transposición de las notas que entran en el Módulo KARMA.

##### FORCE RANGE

OFF, LOWEST, HIGHEST, C3-B3[1], C3-B3[2]

Controla el rango de tono del Módulo KARMA.

OFF: desactivado.

LOWEST: las notas de entrada son forzadas a una octava desde la nota más grave.

HIGHEST: las notas de entrada son forzadas a una octava desde la nota más aguda.

C3-B3[1]: las notas de entrada son forzadas a permanecer cerca de la octava central.

C3-B3[2]: las notas de entrada son forzadas a la octava central.

##### Delay Start

Especifica un retardo desde que entra la primera nota hasta que se dispara el Módulo KARMA.

##### Delay Start Fixed

Válido si el Parámetro anterior se ajusta a FIXED.

##### QUANTIZE TRIG

Cuantización de las notas.

##### TimbZ Bypass

off, on

ON: SELECCIONADO: los ajustes de zona del Timbre no serán tenidos en cuenta para el Patrón generado por el Módulo KARMA.

##### Root Position

Activada: se tendrá en cuenta la nota tónica de la serie armónica.

Desactivada: no se tendrá en cuenta la nota tónica de la serie armónica.

#### 6.2-1b: Tx CC

Tx CC1	Off, 00-95
Tx CC2	Off, 00-95
Tx CC3	Off, 00-95
Tx CC4	Off, 00-95

Selecciona el nº de cambio de control MIDI CC que será transmitido por la función KARMA.

### 6.2-1c: VALUE Tx CC

<b>VALUE Tx CC1</b>	<b>Off, 00-95</b>
<b>VALUE Tx CC2</b>	<b>Off, 00-95</b>
<b>VALUE Tx CC3</b>	<b>Off, 00-95</b>
<b>VALUE Tx CC4</b>	<b>Off, 00-95</b>

Selecciona el VALOR de nº de cambio de control MIDI CC que será transmitido por la función KARMA.

### NOTE LATCH OFF, ON

Desactivada: bloqueo desactivado.

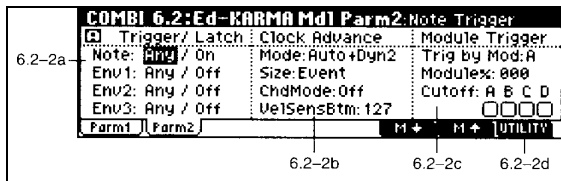
Activada: el bloqueo lo controlará el estado de la tecla LATCH.

### ENV 1, ENV 2, ENV 3

Cada GE dispone de tres envolventes.

Puede especificar las condiciones de disparo de cada una de las 3 envolventes del GE.

## 6.2-2 PARAM 2



### ENV 1, 2, 3 TRIGGER any, AKR, 1<sup>st</sup>, dyn

ANY: cualquier nota producirá el disparo.

AKR: la primera nota producirá el disparo desde un estado en que no haya notas pulsadas anteriormente.

1<sup>st</sup>: sólo causará el disparo la primera nota.

DYN: el disparo lo producirá el controlador especificado en DYNAMIC MIDI 6.4-3.

### 6.2-2: TRIGGER/LATCH

Parámetro para el Módulo GE.

#### NOTE

Especifica las condiciones de disparo de la frase generada por GE.

### NOTE TRIGGER any, AKR, 1<sup>st</sup>, dyn

ANY: cualquier nota producirá el disparo.

AKR: la primera nota producirá el disparo desde un estado en que no haya notas pulsadas anteriormente.

1<sup>st</sup>: sólo causará el disparo la primera nota.

DYN: el disparo lo producirá el controlador especificado en DYNAMIC MIDI 6.4-3.

### ENV 1, 2, 3 LATCH

OFF: sin bloqueo de envolvente.

SUS1: el envolvente producirá las etapas de ataque, caída, sostenido y relajación.

REL1: el envolvente producirá las etapas de ataque, caída, sostenido y relajación independientemente de cuándo se produzca la nota soltada.

SUS2: el envolvente ignora el mensaje de nota soltada y producirá las fases de ataque, caída y sostenido.

REL2: igual que REL1 pero ignorando las notas soltadas, ideal para bucles.

## 6.2-2b: CLOCK ADVANCE

Parámetros de reloj que controla el Módulo KARMA.

### Mode

AUTO: el Módulo KARMA utiliza el Parámetro TEMPO.

Si MIDI CLOCK está en EXTERNAL se sincronizará con una unidad MIDI externa o secuenciador, etc.

DYN: puede disparar el Módulo KARMA mediante un controlador definido en DYNAMIC MIDI.

AUTO+DYN1: el Módulo KARMA opera con los modos AUTO y DYNAMIC MIDI.

AUTO+DYN2: igual que el anterior pero un disparo de DYNAMIC MIDI parará momentáneamente el reloj hasta que el Módulo KARMA sea reiniciado.

### SIZE

Válido cuando el Parámetro anterior es DYN, AUTO+DYN1/2.

DYN2: especifica la unidad de avance de la frase.

Notas musicales: valor de nota especificado.

EVENT: avanzará por una nota o un acorde, ignorando el ritmo de la frase.

### CHD MODE

Válido cuando el Parámetro MODE es DYN, AUTO+DYN1/2.

DYN2: especifica cómo sonará el acorde al tocar un acorde en el teclado.

OFF: no habrá sonido al tocar un acorde.

1<sup>st</sup>: al tocar un acorde sonará el primer paso de la frase.

CHRD1: sonarán los pasos de acuerdo con el número de notas que toque en el acorde.

CHRD2: igual que el anterior pero con inicialización al operar el controlador.

CHRD3: igual que CHRD1 pero con inicialización desde el segundo paso al operar el controlador.

## VEL SENS BTM

Válido cuando el Parámetro MODE es DYN, AUTO+DYN1/2.

Si DYNAMIC MIDI es NOTE o VELOCITY:

Este Parámetro especifica el valor inferior de la escala mediante la cual se ajusta la velocidad antes de ser aplicada.

Con un valor de 1 no se producirá modificación de velocidad.

## 6.2-2c MODULE TRIGGER

### TRIGGER

Los disparos de nota y envolvente de un Módulo KARMA pueden ser controlados por la operación de otro Módulo KARMA.

OFF: desactivado.

### Module%

Válido si el Parámetro anterior NO es OFF.

### CUTOFF

Especifica si la frase generada por otros Módulos KARMA se parará automáticamente al disparar un Módulo KARMA.

**COMBI 6.3 ED KARMA GE**

Parámetros del GE (Efecto Generado) del Módulo KARMA.

**6.3-1 GE P...4**

**6.3-1 GE P...8**

**6.3-1 GE P...12**

**6.3-1 GE P...16**

COMBI 6.3:Ed-KARMA GE			
GE Parameter	Value	Asgn	Pol
01.Rhythm: Swing %	+0050	01	+
02.CCs: Fixed/On [B1 010	+0128	---	+
03.Index: Template [1]	+0020	---	+
04.Index: Template [2]	+0020	---	+
GE P...4   GE P...8   GE P...12   GE P...16	M +	M +	UTILITY

6.3-1a

6.3-1b

**6.3-1/2/3/4:**

**GE PARAMETER**

Muestra los Parámetros GE.

Cada GE tiene hasta 16 Parámetros que dependen del GE seleccionado.

**VALUE**

Ajusta el valor de cada Parámetro.

**ASGN: ASIGNACIÓN**

Aquí podrá asignar el controlador para el Parámetro GE.

Asignando Parámetros GE a KARMA REALTIME CONTROLS podrá controlar dichos Parámetros en tiempo real.

---: sin asignación.

1-8: botones CONTROLS 1-8.

1-2: teclas 1/2.

DYN1-4: corresponde a DYNAMIC MIDI 1-4.

**POL: POLARIDAD**

**+/-**

Polaridad que se usará al operar los controles en tiempo real KARMA CONTROLS, que ha seleccionado en el Parámetro anterior.

**COMBI 6.4: ED KARMA RT**

**6.4-1: RTP...4**

**6.4-2: RTP...8**

Aquí podrá asignar controladores a 29 Parámetros KARMA que son los Parámetros RT.

▲ En RT PARAM 1 -8, si selecciona un Parámetro por GRP y PARAMETER y activa MODULE A, dicho Parámetro ya no podrá ser editado como Parámetro de Zona KARMA, ni como Parámetro de Módulo KARMA.

Grp	Parameter	Min	Max	Val	A	B	C	D	Assign
6.4-1a	1 Mix Run	+0001	+0000	+0000	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Dyn2
6.4-1b	2 Mix Run	+0001	+0000	+0000	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Dyn3
6.4-1c	3 Mix Run	+0000	+0001	+0001	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
6.4-1d	4 Off	----	----	----	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	----

**6.4 1/2 a/b/c/d RT PARAM 1-4, 5-8**

**GRP**

Indica el grupo de Parámetros que desea asignar.

Los 29 Parámetros KARMA están divididos en 4 grupos.

**PARAMETER**

Indica el Parámetro que desea asignar.

Los Parámetros que pueden ser seleccionados difieren dependiendo del grupo seleccionado en GRP.

▲ En RT PARAM 1 -8, si selecciona un Parámetro por GRP y PARAMETER y activa MODULE A, dicho Parámetro ya no podrá ser editado como Parámetro de Zona KARMA, ni como Parámetro de Módulo KARMA.

**GROUP: MIX**

**RUN**

Asigna la función: RUN.

0: desactivado.

1: activado.

**Transpose**

Asigna la transposición en semitonos.

**Transpose Oct**

Asigna la transposición en octavas.

**Transpose Oct**

Asigna la transposición en pasos de una octava y una quinta.

**GROUP: CTRL**

**QUANTIZE TRIG**

**0, +1**

Asigna la función: Cuantización de las notas.

**Root Position**

Asigna la función:

1: Activada: se tendrá en cuenta la nota tónica de la serie armónica.

0: Desactivada: no se tendrá en cuenta la nota tónica de la serie armónica.

**FORCE RANGE**

Asigna la función FORCE RANGE.

Controla el rango de tono del Módulo KARMA.

0: OFF: desactivado.

1: LOWEST: las notas de entrada son forzadas a una octava desde la nota más grave.

2: HIGHEST: las notas de entrada son forzadas a una octava desde la nota más aguda.

3: C3-B3[1]: las notas de entrada son forzadas a permanecer cerca de la octava central.

4: C3-B3[2]: las notas de entrada son forzadas a la octava central.

**CLOCK ADVANCE Mode**

Asigna la función CLK ADV MODE.

0: AUTO: el Módulo KARMA utiliza el Parámetro TEMPO.

Si MIDI CLOCK está en EXTERNAL se sincronizará con una unidad MIDI externa o secuenciador, etc.

1: DYN: puede disparar el Módulo KARMA mediante un controlador definido en DYNAMIC MIDI.

2: AUTO+DYN1: el Módulo KARMA opera con los modos AUTO y DYNAMIC MIDI.

3: AUTO+DYN2: igual que el anterior pero un disparo de DYNAMIC MIDI parará momentáneamente el reloj hasta que el Módulo KARMA sea reiniciado.

**CLOCK ADVANCE SIZE**

Asigna la función CLK ADV SIZE.

0-10: Notas musicales: valor de nota especificado.

11: EVENT: avanzará por una nota o un acorde, ignorando el ritmo de la frase.

**Clk Adv Vel**

Asigna la función: VEL SENS BTM

Si DYNAMIC MIDI es NOTE o VELOCITY:

Este Parámetro especifica el valor inferior de la escala mediante la cual se ajusta la velocidad antes de ser aplicada.

Con un valor de 1 no se producirá modificación de velocidad.

**Clk Adv Chord**

Asigna la función: CHD MODE

DYN2: especifica cómo sonará el acorde al tocar un acorde en el teclado.

0: OFF: no habrá sonido al tocar un acorde.

1: 1<sup>st</sup>: al tocar un acorde sonará el primer paso de la frase.

2: CHR1: sonarán los pasos de acuerdo con el número de notas que toque en el acorde.

3: CHR2: igual que el anterior pero con inicialización al operar el controlador.

4: CHR3: igual que CHR1 pero con inicialización desde el segundo paso al operar el controlador.

## **GROUP: TRIG**

### **TRIG BY MOD**

Asigna la función: TRIGGER BY MODULE.

0: desactivado.

1: A

2: B

3: C

4: D

### **MODULE%**

Asigna la función: MODULE%

### **Dly Start**

Asigna la función: Delay Start

Especifica un retardo desde que entra la primera nota hasta que se dispara el Módulo KARMA.

### **Dly Start ms**

Asigna la función: Delay Start Fixed

Válido si el Parámetro anterior se ajusta a FIXED.

### **NOTE TRIGGER**

0: ANY: cualquier nota producirá el disparo.

1: AKR: la primera nota producirá el disparo desde un estado en que no haya notas pulsadas anteriormente.

2: 1<sup>st</sup>: sólo causará el disparo la primera nota.

3: DYN: el disparo lo producirá el controlador especificado en DYNAMIC MIDI 6.4-3.

### **NOTE LATCH**

0: Desactivada: bloqueo desactivado.

1: Activada: el bloqueo lo controlará el estado de la tecla LATCH.

### **ENV 1, 2, 3 TRIGGER**

0: ANY: cualquier nota producirá el disparo.

1: AKR: la primera nota producirá el disparo desde un estado en que no haya notas pulsadas anteriormente.

2: 1<sup>st</sup>: sólo causará el disparo la primera nota.

3: DYN: el disparo lo producirá el controlador especificado en DYNAMIC MIDI 6.4-3.

### **ENV 1, 2, 3 LATCH**

0: OFF: sin bloqueo de envolvente.

1: SUS1: el envolvente producirá las etapas de ataque, caída, sostenido y relajación.

2: REL1: el envolvente producirá las etapas de ataque, caída, sostenido y relajación independientemente de cuándo se produzca la nota soltada.

3: SUS2: el envolvente ignora el mensaje de nota soltada y producirá las fases de ataque, caída y sostenido.

4: REL2: igual que REL1 pero ignorando las notas soltadas, ideal para bucles.



**GROUP: ZONE****THRU IN ZONE**

1: Activada: los datos de esta zona entrarán en el Módulo KARMA y en el generador de tono.

**TRANSPOSE IN Z**

Transposición del Parámetro anterior.

**THRU OUT ZONE**

1: Activada: los datos de esta zona entrarán en el generador de tono directamente, sin pasar por la función KARMA.

**TRANSPOSE OUT Z**

Transposición del Parámetro anterior.

**Top Key****Btm: Bottom Key**

Especifican el rango de teclado.

Top es la nota superior.

Bottom es la nota inferior.

0-127: corresponden a números de notas musicales MIDI.

**A/B/C/D:****Min**

Especifica el valor mínimo que será obtenido con el controlador.

Los valores dependen del Parámetro.

**Max**

Especifica el valor máximo que será obtenido con el controlador.

Los valores dependen del Parámetro.

**Val**

Especifica el valor del Parámetro KARMA.

Este valor será el valor central cuando use ASGN para controlar el Parámetro con los controladores KARMA.

**Parm Module A**

Especifica el Módulo al cual se aplicarán los ajustes de RT PARAM 1-8.

ON: ACTIVADA: los ajustes RT PARAM serán válidos.

**ASGN**

Asigna el Parámetro seleccionado a un controlador.

### 6.4-3: DYNAMIC MIDI

DYNAMIC MIDI es una función que permite usar los controladores del KARMA y mensajes de control MIDI para controlar funciones específicas KARMA.

COMBI 6.4:Ed-KARMA RT DynMIDI Dyn1 Input Module									
Input/Source	Btm/Top	Act	Destination	A	B	C	D	L	Pol
6.4-3a	Off	000/127	C	Off					
6.4-3b	A/ JS X	000/002	T	RTParm Ctr1					
6.4-3c	A/ JS X	125/127	T	RTParm Ctr1					
6.4-3d	A/ JS-Y #02	000/127	M	Trig Nt&Env					
. RTP..4 .J RTP..8 .J DynMIDI1 Name1 Name2 Endm1 Endm2 UTILITY									

6.4-3e

#### 6.4-3a/b/c/d DYN MIDI 1-4

#### INPUT

A-D

Indica el Módulo KARMA que será la FUENTE de entrada de la función DYNAMIC MIDI.

#### Source

Indica el Controlador que se usará como FUENTE de DYNAMIC MIDI.

#### BTM

0-127

Valor inferior del rango.

#### TOP

0-127

Valor superior del rango.

#### ACT

M, T, C

Modo de operación de DYNAMIC MIDI.

M: el Parámetro será controlado como un conmutador.

T: el Parámetro alternará entre dos valores (activado o desactivado).

C: el Parámetro será controlado de forma continua.

#### Destination

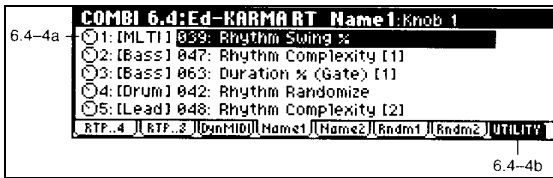
Selecciona el DESTINO de la función DYNAMIC MIDI.

#### POL

Especifica la POLARIDAD de la función DYNAMIC MIDI.

### 6.4-4: NAME 1

### 6.4-5: NAME 2



### 6.4-4/5

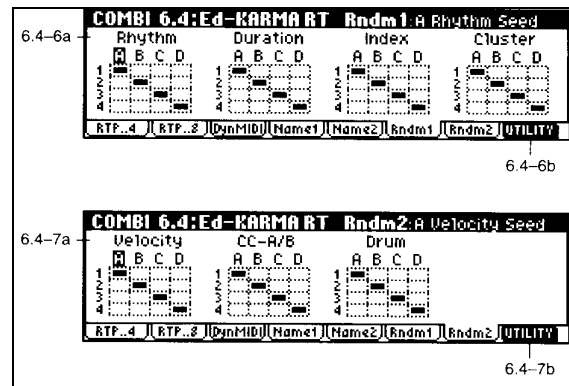
#### Knob 1-8

#### Switch 1-2

Indica el NOMBRE del Controlador KARMA en tiempo real.

### 6.4-6: RNDM 1


### 6.4-7: RNDM 2



### 6.4-6/7: RYTHM, DURATION, INDEX, CLUSTER, VELOCITY, CC-A/B, DRUM

1-4

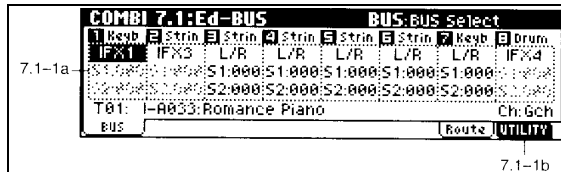
Para el GE seleccionado para cada Módulo KARMA, a menudo podrá controlar el grado de aleatoriedad para varios grupos de Parámetros como ritmo, duración, etc.

 Estos ajustes no tendrán valor en algunos GE que no estén programados para aceptar control de aleatoriedad.

## Combi 7.1: Ed-BUS

### 7.1-1: BUS

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



#### 7.1-1a: BUS

Muestra la configuración y ruta de Efectos.

#### BUS select

Use BUS SELECT IFX INDIV.OUT ASSIGN para especificar el bus de Efecto de inserción a cual será enviado cada oscilador.

L/R: no se enviará a los Efectos de inserción.

IFX 1-5 se enviará al Efecto de inserción seleccionado.

1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4: se enviará a la salida de audio seleccionada.

Off: no se enviará a las salidas de audio. Seleccione este valor cuando desee conectar las salidas de los Efectos principales en serie con los niveles especificados por SEND 1 y SEND 2.

#### S1: Send 1

000-127

Especifica en nivel de envío de cada oscilador a los Efectos principales 1.

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

#### S2: Send 2

000-127

Especifica en nivel de envío de cada oscilador a los Efectos principales 2.

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

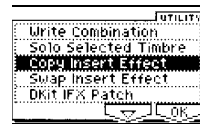
MIDI:

CC93 controla SEND 1.

CC91 controla SEND 2.

#### 7.1-1b: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.



#### Copy Insert Effect

Este comando copia los ajustes de Efecto de inserción en los distintos modos.

1. Seleccione este comando.
2. En FROM especifique el origen de copia.
3. Seleccione el Efecto que desea copiar.
4. Seleccione el destino de copia.  
Si selecciona POST IFX MIXER SETTINGS se copiarán los Parámetros de cadena, envíos, etc., junto con el Efecto.
5. Para ejecutar el comando pulse F8: OK.  
Para cancelar pulse F7: CANCEL.

## Swap Insert Effect

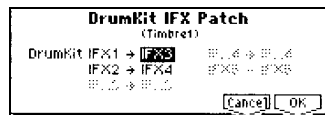
Este comando intercambia los ajustes de Efecto de inserción.

1. Seleccione este comando.
  2. En SOURCE 1 y SOURCE 2 especifique los Efectos de inserción que desea intercambiar.
  3. Para ejecutar el comando pulse F8: OK.
- Para cancelar pulse CANCEL.

## Dkit IFX Patch

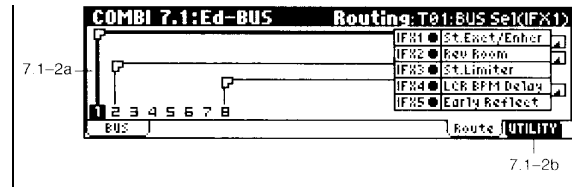
Este comando aplica un determinado Efecto a los ajustes BUS SELECT de cada tecla del conjunto de batería.

1. Seleccione este comando.



2. A la derecha de DrumKit IFX 1->5 seleccione el Efecto que desee.
3. Para ejecutar el comando pulse F8: OK. Para cancelar pulse CANCEL.

## 7.1-2: Route



## 7.1-2a: Routing

Muestra la configuración de los Efectos de inserción.

## T1-8: BUS Sel

Puede especificar el Bus al cual será enviado cada oscilador de cada Timbre 1-8.

## 7.1-2b: UTILITY

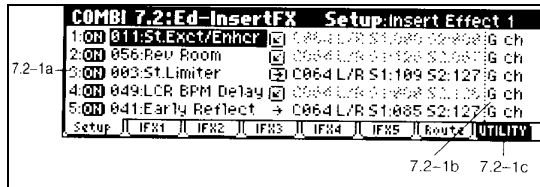
Consulte las explicaciones anteriores.

## Combi 7.2: Ed-Insert FX

Parámetros de Efectos de inserción.

### 7.2-1: Setup

Aquí puede seleccionar cada uno de los Efectos de inserción.



#### 7.2-1a: IFX 1, 2, 3, 4

**Insert Effect (IFX 1, 5) 000-089**

**Insert Effect (IFX 2, 3, 4) 000-102**

Para IFX 1-5 seleccione el tipo de Efecto de cada Efecto de inserción.

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

#### ON/OFF

Si selecciona OFF, no se aplicará el Efecto.

#### Chain

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

#### Pan (CC#8) post IFX panpot

Ajusta el panorama post-Efectos.

Sólo se puede ajustar si el Parámetro BUS SELECT es L/R.

MIDI: CC8 controla este Parámetro.

#### Bus Sel

BUS SEL: selecciona el bus de salida.

Si desea enviar el sonido a un bus individual seleccione 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4.

**Send 1 000-127**

**Send 2 000-127**

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

MIDI:

CC93 controla SEND 1.

CC91 controla SEND 2.

#### 7.2-1b: Control Channel

**Ch 01-16, Gch, All Routed**

Este Parámetro especifica el canal MIDI que se usará para controlar la Modulación dinámica de Efectos DMOD, panorama, con el Efecto de inserción CC8, SEND 1 CC93, SEND 2 CC91.

Gch: se usará el canal MIDI Global.

All Routed: el canal de cualquier timbre enviado a este Efecto se puede usar para controlar el Efecto.

#### 7.2-1c: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

**7.2-2: IFX 1**

**7.2-3: IFX 2**

**7.2-4: IFX 3**

**7.2-5: IFX 4**

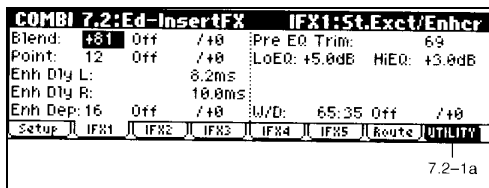
**7.2-6: IFX 5**

Aquí puede seleccionar los Parámetros para IFX 1/2/3/4 que ha seleccionado en la página SETUP.

**7.2-2(...6)a: UTILITY**

Consulte las explicaciones anteriores.

**7.1-7: Routing**



**7.2-7a: Routing**

Muestra la configuración de los Efectos de inserción.

**7.2-7b: UTILITY**

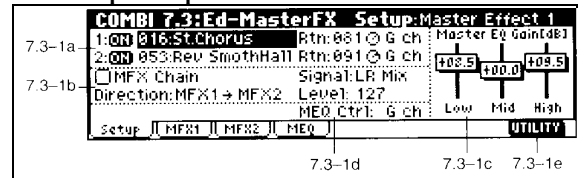
Consulte las explicaciones anteriores.

**Combi 7.3: Ed - Master FX**

Parámetros de Efectos principales.

**7.3-1: Master FX Setup**

Aquí puede seleccionar cada uno de los Efectos principales.



**7.3-1a: Master FX Setup**

Los Efectos principales tienen entrada mono y salida estéreo.

**MFx1 Effect Select 000-089**

Seleccione el tipo de Efecto principal 1.

**ON/OFF**

Si selecciona OFF, no se aplicará el Efecto.

**MFx2 Effect Select 000-089**

Seleccione el tipo de Efecto principal 2.

**ON/OFF**

Si selecciona OFF, no se aplicará el Efecto.

**7.3-1b: Chain**

**MFx Chain**

Si está seleccionado los Efectos principales serán conectados en serie.

**Chain Direction**

Especifica la dirección de la conexión en serie.

**Chain Signal**

Especifica cómo se conecta la señal estéreo. L/R MIX: la señal estéreo del primer Efecto será mezclada antes de entrar en el segundo Efecto.

L ONLY, R ONLY: sólo entrará en el segundo Efecto la señal izquierda (L) o derecha (R).

**Chain Level 000-127**

Ajusta el nivel de señal del Efecto 1 que entra en el Efecto 2.

**7.3-1c: Master EQ Gain dB**

Ajusta la ganancia de las tres bandas de Ecuador.

<b>Low</b>	<b>-18.0...+18.0</b>
<b>Mid</b>	<b>-18.0...+18.0</b>
<b>High</b>	<b>-18.0...+18.0</b>

Ajusta la ganancia de las tres bandas de Ecuador.

**7.3-1d: MEQ Ctrl Ch Ch 01-16, Gch**

Este Parámetro especifica el canal MIDI que se usará para controlar la Modulación dinámica de Efectos DMOD

Gch: se usará el canal MIDI Global.

**7.3-1e: UTILITY**

Consulte las explicaciones anteriores.

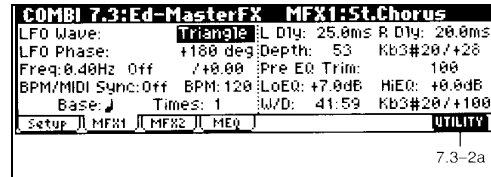
**Copy Master Effect:** Este comando copia los ajustes de Efecto principales en los distintos modos.

**Swap Master Effect:** Este comando intercambia los ajustes de Efectos principales.

**7.3-2: MFX 1**

**7.3-3: MFX 2**

Aquí puede ajustar los Parámetros de cada uno de los Efectos principales que ha seleccionado en la página SETUP.

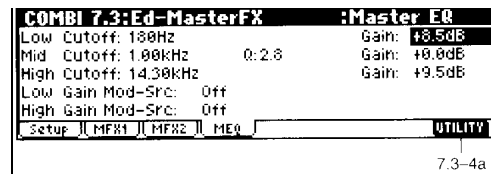


**7.3-2(3)a: UTILITY**

Consulte las explicaciones anteriores.

**7.3-4: Master EQ**

Se trata de un Ecuador estéreo de tres bandas.




**7.3-4a: UTILITY**

Consulte las explicaciones anteriores.



## 3. Modo de Secuenciador

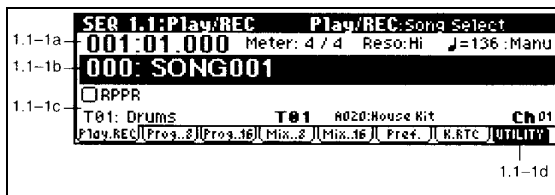
El KARMA dispone de un secuenciador de 16 pistas.

 Los datos deben guardarse en dispositivos externos antes de apagar la unidad. Puede guardarlos en disquete.

### Seq 1.1: Play / Rec

#### 1-1-1: Play/Rec

Aquí puede realizar ajustes básicos de Grabación y Reproducción para cada pista.



#### 1.1-1a: Localización

Indica la localización actual en forma de compás, tiempo y valor de reloj.

Si modifica estos valores cambiará la posición actual.

#### Meter

Una vez que se ha grabado un compás, se utilizará el mismo compás para todos los siguientes. Un valor de \*\*/\*\* significa que se está usando el valor de compás anterior.

Si desea cambiar el compás, cambie el valor \*\*/\*\*. Una vez que ha grabado en un compás diferente, el compás de otros compases que se produzcan simultáneamente cambiará. Por ejemplo, si graba el segundo compás de la pista 2 utilizando un tiempo de 7/8, todos los compases n°2 de otras pistas cambiarán también a 7/8.

Asignando diferentes compases a lo largo de la canción, puede cambiar el compás en cualquier punto de la canción. No obstante, los compases que se produzcan al mismo tiempo no pueden tener distinta asignación de compás.

Si cambia un compás grabando o editando, cambiará la asignación de compás de todos los compases que se produzcan al mismo tiempo. Por ejemplo, si cambia el quinto compás de la pista 6 a 3/4, todos los quintos compases de las demás pistas se cambiarán a 3/4.

Los compases que se conviertan en más largos tendrán silencios al final de los mismos, y los compases que sean más cortos no reproducirán los datos que excedan de la nueva longitud.

No obstante, estos datos no se perderán, y si vuelve a cambiar el compás a su estado original, los datos sonarán de nuevo.

**Tempo 040-240, EXT**

Este Parámetro determina el tempo de la canción.

Cuando el Parámetro MIDI Clock Source está en EXT, aparecerá EXT. En este caso el tempo está determinado por el tempo del aparato MIDI externo.

**Modo de Tempo**

**Auto, Manu, REC**

Este Parámetro determina la forma en que se comporta la pista de tempo durante la Reproducción. Pueden seleccionarse tres opciones durante la grabación: MAN, AUT y REC.

Se pueden seleccionar dos opciones durante la Reproducción: MAN y AUT.

Si ajusta el modo de tempo a MAN podrá ajustar el tempo. Si selecciona AUT, el tempo cambia de acuerdo a los datos de tempo de la pista de tempo, y no podrá cambiar manualmente el tempo.

**1.1-b:**

**Nº y nombre de canción**

Utilice el botón de selección para seleccionar la canción que desee.

MIDI: Si MIDI CLOCK es INTERNAL al seleccionar una canción se enviarán los mensajes MIDI correspondientes.

**1.1-1c:**

**RPPR ON/OFF**

Activa / desactiva la función RPPR.

**Selección de pista**

Este Parámetro le permite seleccionar una pista para grabación y Reproducción : la pista actual.


Cuando toque el teclado, sonará el Programa asignado a esa pista.

MASTER TRACK: pista maestra o pista de tempo.

**Reso**

La cuantización en tiempo real determina la forma en que es corregido el tiempo de su interpretación durante la grabación.

Con un valor HI, el valor de cuantización está determinado por la resolución base de la canción sin corrección de tiempo.

Con un valor de , todo lo que toque se grabará como notas negras.

La grabación de datos variables como Presión o joystick utiliza mucha memoria. Puede reducir la memoria usada ajustando la cuantización a un valor distinto de HI.

No obstante, antes de grabar debe comprobar este vabr para asegurarse de que la cuantización no es demasiado baja.

Si lo es, los datos continuos pueden sonar a saltos o poco naturales.

**Ch 01-16**

Canal MIDI de la pista seleccionada.

## 1.1-1d: UTILITY

### Memory Status

Muestra la memoria de secuenciador disponible.

### Solo Selected Track

La función SOLO se activará / desactivará cada vez que ejecute este comando.

### Rename Song

Aquí puede asignar un nombre a la canción.

### Delete Song

Este comando ELIMINA la canción actual.

1. Seleccione este comando.
2. Si desea eliminar la canción pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

### Copy From Song

Este comando copia los datos musicales y ajustes desde la canción especificada a la canción actual.

1. Seleccione este comando.
2. En FROM seleccione el origen de copia.
3. Seleccione los datos que desea copiar.

ALL: se copiarán todos los datos.

4. Para ejecutar el comando pulse OK.

Tenga en cuenta que los datos existentes en la canción actual serán reemplazados con los nuevos.

Para cancelar pulse CANCEL.

### Copy From Combi

Este comando copia los Parámetros de la Combinación seleccionada como ajustes de la canción actual.

1. Seleccione este comando.
2. En COMBINATION seleccione el origen de copia.
3. Si selecciona WITH EFFECTS también se copiarán los Efectos.
4. En TO seleccione las pistas destino de copia.
5. Para ejecutar el comando pulse OK.

Tenga en cuenta que los datos existentes en la canción actual serán reemplazados con los nuevos.

Para cancelar pulse CANCEL.

### Load Template Song

Este comando carga una de las 16 plantillas de canción existentes.

1. Seleccione este comando.
2. En FROM seleccione la plantilla de canción que desee.
4. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

## Save Template Song

Este comando guarda los Parámetros de canción en forma de plantilla de usuario.

1. Seleccione este comando.
2. En TO especifique la plantilla de usuario en la que desee guardar U00-15.
3. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

## FF/REW Speed

Este comando permite ajustar la velocidad de avance rápido y rebobinado de las teclas FF y REW.

1. Seleccione este comando.
2. En SPEED especifique la velocidad que desee.
3. Si activa IGNORE TEMPO el tempo de la canción será ignorado.
4. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

## Set Location

Al pulsar la tecla LOCATE irá a la posición especificada aquí.

1. Seleccione este comando.
2. En LOCATION especifique la posición que desee.
3. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

## 1.1-2: Prog...8

## 1.1-3: Prog...16

Selecciona el Programa que usará cada pista.



### 1.1-2/3a:

#### Selección de Programa

Selecciona el Programa que usará cada pista.

Puede seleccionar el Programa que usará la pista por categoría.

#### Banco/Programa

Selecciona el Programa que usará cada pista.

#### Nombre de Programa

Muestra el nombre de Programa.

**1.1-2/3b: PLAY/MUTE/REC, SOLO ON/OFF****PLAY/MUTE/REC**

Este Parámetro determina es estado de la pista de grabación.

Si se selecciona PLAY, los datos serán reproducidos.

Si se selecciona MUTE, los datos no serán reproducidos y desaparecerá el número de pista de la pantalla.

Cuando se selecciona REC, la pista está preparada para grabar.

En la grabación multipista, use este Parámetro para seleccionar las pistas en las que desea grabar.

**SOLO ON/OFF**

Activa / desactiva la función solista.

Solamente sonará la pista cuyo Parámetro SOLO esté en ON.

**1.1-4: Mix...8****1.1-5: Mix...16**

Aquí puede ajustar Parámetros de Mezcla para las distintas pistas.

Tenga en cuenta que los cambios de Parámetro grabados inicializarán estos Parámetros durante la reproducción.

Por ejemplo, si al principio de una canción ajusta el volumen, pero después se reproduce otro cambio de volumen que estuviera grabado previamente, el volumen cambiará al valor de volumen grabado.

**Pan**

Este Parámetro se usa para establecer el panorama de las pistas entre los buses A y B.

RND: panorama aleatorio.

**Volume****0-127**

Ajusta el volumen de las pistas.

## 1.1-6 Preference

Aquí puede seleccionar el método de Grabación en tiempo real y ajustar el metrónomo.



### Recording Setup

Aquí puede seleccionar el método de Grabación en tiempo real.

Consulte el modo de secuenciador en la Guía Rápida.

### Reemplazar: OVERWRITE

En el modo de grabación OVERWRITE, los datos existentes en la pista seleccionada son reemplazados a partir del compás en el que empieza la grabación.

### Regrabación: OVERDUB

En el modo de grabación OVERDUB, los datos existentes en la pista seleccionada serán combinados con los nuevos datos.

### Grabación por Pinchazo Manual: MANUAL PUNCH IN

Este Modo de Grabación es similar a la grabación por pinchazo, salvo que se utiliza el botón [REC] o un interruptor de pedal para iniciar y finalizar el pinchazo.

### Grabación por Pinchazo: AUTO PUNCH IN

En este modo de Grabación, puede regrabar un compás (o compases) específico en una pista que ya contiene datos. Los datos anteriores serán borrados.

### M-M

1-999

Especifica el primer y último compás que serán grabados.

### Grabación continua: LOOP ALL TRACKS

Los datos se graban en varias pasadas.

### START/END M-M

1-999

Especifica el primer y último compás que serán grabados.

### Remove Data

Está disponible en el tipo LOOP ALL TRACKS.

Activada: puede borrar datos musicales no deseados. Pulse la nota o controlador que desee borrar.

### Multi REC

Grabación multipista en el que se graban varias pistas en diferentes canales.

Este modo también puede usarse para grabar una serie de pistas directamente desde un Secuenciador MIDI externo. En este caso, los datos grabados recibidos en el MIDI In se grabarán en las pistas cuyos canales MIDI correspondan a los canales MIDI de los datos recibidos.

**Metronome**

Parámetros de metrónomo.

**Sound**

ONLY REC: sólo sonará durante la Grabación.

REC & PLAY: sonará durante la Grabación y Reproducción.

OFF: no sonará.

Aunque el metrónomo esté en OFF, sonará durante la cuenta atrás.

**BUS Select**

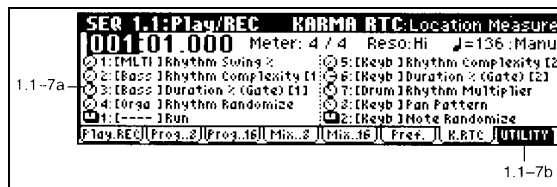
Selecciona el bus de salida del metrónomo.

**Level**


Ajusta el nivel del metrónomo.

**Precount****0-2**

Ajusta los compases de cuenta atrás.

**1.1-7 K.RTC**

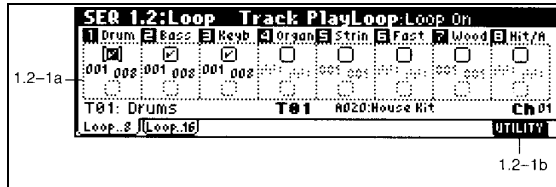
Esta pantalla muestra los nombres de los controles KARMA en tiempo real.

 Para más información consulte las explicaciones de modo de Programa y Combinación.

## SEQ 1.2: LOOP

### 1.2-1: Loop...8

### 1.2-2: Loop...16



Ajusta la Reproducción continua de las pistas de forma independiente.

### Play Loop

### Track Play Loop

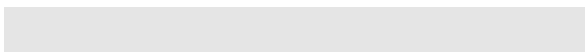
Activada: la Reproducción será continua entre START MEASURE y END MEASURE.

### Loop Start Measure 1-999

Punto inicial del bucle de Reproducción.

### Loop End Measure 1-999

Punto final del bucle de Reproducción.



## Seq 2.1: Cue List

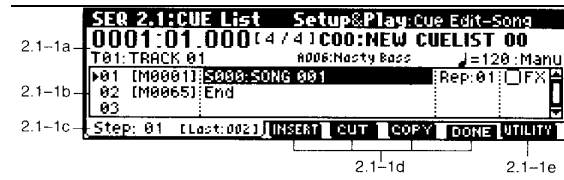
### 2.1-1: Cue List

Lista de Reproducción: CUE LIST.

Le permite la Reproducción de varias canciones de forma sucesiva.

También puede seleccionar repeticiones de ciertas canciones.

El Parámetro de menú de página CONVERT TO SONG le permite convertir una lista de Reproducción en una canción.



### 2.1-1a: Localización

Indica la localización actual en forma de compás, tiempo y valor de reloj.

Si modifica estos valores cambiará la posición actual.

### Meter

Indica el compás de la canción actual.

### Tempo 040-240

Este Parámetro determina el tempo de la canción.

Consulte el Parámetro 0-1c: Tempo .



**Modo de Tempo****Auto, Manu**

Este Parámetro determina la forma en que se comporta la pista de tempo durante la Reproducción.

Se pueden seleccionar dos opciones durante la Reproducción: MAN y AUT.

Si ajusta el modo de tempo a MAN podrá ajustar el tempo. Si selecciona AUT, el tempo cambia de acuerdo a los datos de tempo de la pista de tempo, y no podrá cambiar manualmente el tempo.

**Nº y nombre de lista de Reproducción**

Seleccione la lista de Reproducción que desee.

MIDI: Si MIDI CLOCK es INTERNAL al seleccionar una lista se enviarán los mensajes MIDI correspondientes.

**Selección de pista**

Este Parámetro le permite seleccionar una pista para tocar en el teclado mientras suenan las demás pistas.

Cuando toque el teclado, sonará el Programa asignado a esa pista.

**Información de pista**

Muestra información sobre la pista seleccionada.

**2.1-1b:****Información de paso seleccionado, Step, Song, Repeat, Load FX?**

Crea una lista de Reproducción.

Al encender el KARMA se crean dos pasos STEP 01 inicial, y STEP 02 final.

**Información de paso seleccionado**

Muestra información sobre el paso: STEP.

STEP: paso actual / pasos totales.

SONG: nº y nombre de canción actual.

LENGTH: compases de la canción actual.

**Step**

Muestra el nº de paso actual y el compás inicial.

MEASURE: compás inicial de cada paso (no se puede editar).

**Song****S000-S999**

Selecciona la canción para el paso.

**Rep****01-64, FS**

Especifica el número de veces que se repetirá la canción del paso actual.

FS: puede usar un interruptor de pedal para especificar el punto en el que la canción dejará de repetirse.

Consulte el Parámetro GLOBAL CUE REPEAT CONTROL.

## **FX**

Esto especifica si se cambiarán los Efectos cuando se cambie de paso.



Es posible que según el tipo de Efectos se produzca un ligero retraso. Si ocurre esto no active LOAD FX.

De cualquier modo siempre es una buena idea dejar el primer compás de una canción sin datos musicales.

De esta forma podrá usar este compás para seleccionar Programas, Efectos, etc., minimizando el riesgo de que se produzcan retrasos o saltos de Reproducción.

## **2.1-1c/d: Insert, Cut, Copy, Current Step**

### **Insert**

Pulse INSERT para insertar el paso copiado en el bufer.

Para insertar un paso en el bufer utilice el botón COPY.

### **Cut**

Al pulsar CUT el paso actual es cortado y se copia temporalmente en el bufer.

Puede insertarlo en otro lugar pulsando INSERT.

### **Copy**

Para insertar un paso en el bufer utilice el botón COPY.

Puede insertarlo en otro lugar pulsando INSERT.

## **Current Step**

**01-100**

Selecciona el paso actual que será copiado, cortado, insertado.

## **2.1-1e: UTILITY**

### **Rename Cue List**

Aquí puede asignar un nombre a la lista de Reproducción.

### **Delete Cue List**

Este comando ELIMINA la lista de Reproducción actual.

1. Seleccione este comando.
2. Si desea eliminar la lista de Reproducción pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

### **Copy Cue List**

Este comando COPIA la lista de Reproducción actual.

1. Seleccione este comando.
2. En FROM seleccione el origen de copia.
3. Para ejecutar este comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

## Convert to Song

El Parámetro de menú de página CONVERT TO SONG le permite convertir una lista de Reproducción en una canción.

1. Seleccione la lista de Reproducción C00-C19 que desea convertir en una canción.
2. Seleccione este comando.
3. En TO SONG seleccione la canción destino.

Tenga en cuenta que los datos existentes en la canción actual serán reemplazados con los nuevos.

4. Para ejecutar este comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

Puede usar COMPARE para volver al estado anterior.

## Copy Song

Este comando crea una canción a partir de una parte específica de canción en una lista de Reproducción.

1. En CURRENT STEP seleccione el paso actual.
2. Seleccione este comando.
3. En FROM MEASURE seleccione el primer compás.

En TO MEASURE seleccione el último compás.

4. En TO SONG seleccione la canción destino.

Tenga en cuenta que los datos existentes en la canción actual serán reemplazados con los nuevos.

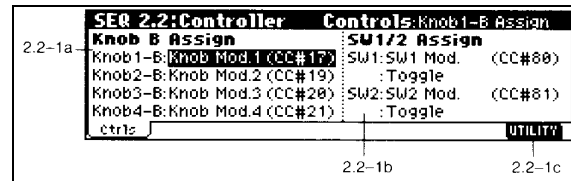
5. Si selecciona REPLACE TO ORIGINAL SONG IN CUE LIST la canción del paso actual será reemplazada con la nueva.

6. Para ejecutar este comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

## SEQ 2.2: Controller

Permite realizar ajustes para las teclas SW1, SW2, y para los REALTIME CONTROLLERS en modo B.



### SW1/2 Assign

Afectan a las teclas SW1/SW2.

#### SW1

Asigna una función a la tecla SW1.

#### Toggle/Momentary

Toggle: alternará entre activada y desactivada cada vez que pulse la tecla.

Momentary: la función está activada mientras mantenga pulsada la tecla.

#### SW2

Asigna una función a la tecla SW2.

#### Toggle/Momentary

Toggle: alternará entre activada y desactivada cada vez que pulse la tecla.

Momentary: la función está activada mientras mantenga pulsada la tecla.

### Knobs B-Assign

Asigna funciones a los controles REALTIME CONTROL del panel frontal en modo B.

- Knob 1-B AMSource Off, MIDI CC95
- Knob 2-B AMSource Off, MIDI CC95
- Knob 3-B AMSource Off, MIDI CC95
- Knob 4-B AMSource Off, MIDI CC95

### SEQ 2.3: MOSS

Esta página aparece cuando está instalada la opción EXB-MOSS que se vende p or separado.

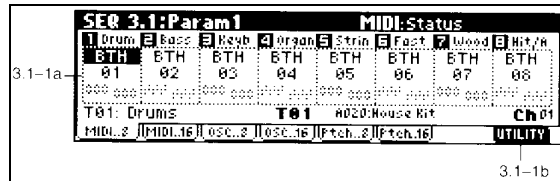
Consulte el manual de dicha opción.

### Seq 3.1: Param1

#### 3.1-1: MIDI...8

#### 3.1-1: MIDI...16

Aquí puede ajustar Parámetros para cada pista.



#### 3.1-1(2)a: Status, MIDI Channel, Bank Select

#### STATUS

Ajusta el estado MIDI y generador de tono interno para cada pista.

INT: sonará el generador de tono del KARMA.

EXT y EX2: el timbre controla un generador de tono externo.

BTH: funcionará como INT y EXT simultáneamente.

OFF: timbre desactivado.

#### MIDI CHANNEL

01-16

Selecciona el canal MIDI.

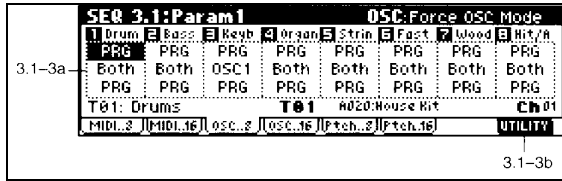
#### BANK SELECT (cuando STATUS = EX2)

Especifica el mensaje de selección de banco que será transmitido por el KARMA.

### 3.1-3: OSC...8

### 3.1-4: OSC...16

Especifican cómo sonará cada pista.



#### 3.1-3(4)a: Force OSC Mode, OSC Select, Portamento

##### FORCE OSC MODE

**PRG, Poly, MN, LGT**

Normalmente seleccione PRG.

Si desea forzar un Programa para que suene monofónico seleccione MN (mono) o LGT (legato).

POLY: un Programa mono sonará polifónico.

##### OSC SELECT **BTH, OS1, OS2**

BTH: ambos (modo normal).

Si el Programa es DOUBLE y desea que suene sólo un oscilador seleccione OSC1 u OSC2.

##### PORTAMENTO **PRG, off, 001-127**

PRG: programado a nivel de Programa (modo normal).

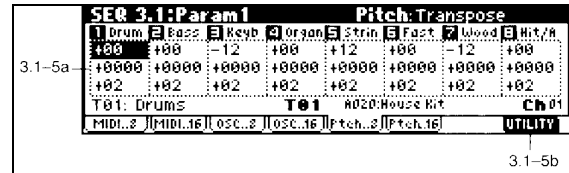
OFF: desactivado.

001-127: valor de portamento.

### 3.1-5: Pitch...8

### 3.1-6: Pitch...16

Aquí puede ajustar Parámetros de tono para cada pista.



#### 3-5(6)a: TRANSPOSE, DETUNE, Bend Range

Ajustan el tono de la pista.

##### Transpose **-24...+24**

TRANSPOSE: transposición en semitonos.

##### Detune **-1200...+1200**

DETUNE: Desafinación en centésimas.

Puede usar el comando de menú de página DETUNE BPM ADJUST que se describe más adelante en el menú de página.

##### Bend Range **PRG, -24...+24**

Especifica el desplazamiento de tono en semitonos.

PRG: se usará el valor especificado en el Programa.

**SEQ 3.2 PARAM2**

**3.15/6b: UTILITY**

**Detune BPM Adjust**

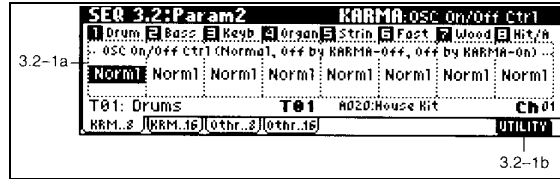
Este comando modifica el valor BPM (tiempos por minuto) modificando el tono.

Al ejecutar el comando se modificará el Parámetro DETUNE.

1. Seleccione este comando.
  2. En FROM especifique el valor BPM original.  
En TO especifique el valor BPM que desee.  
Se calculará el valor DETUNE apropiado.
  3. Para ejecutar pulse OK.
- Para cancelar pulse CANCEL.

**3.2-1: KRM...8**

**3.2-2: KRM...16**



**3.2-1/2a: OSC ON/OFF CTRL**

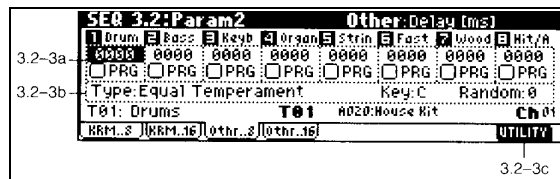
**NORMAL:** la tecla KARMA ON/OFF no controlará el sonido de la Pista.

**BY OFF:** cuando la tecla KARMA ON/OFF está activada, la Pista sonará. Si está desactivada la Pista no sonará.

**BY ON:** cuando la tecla KARMA ON/OFF está activada, la Pista NO sonará. Si está desactivada la Pista sonará.

**3.2-3: OTHR...8**

**3.2-4: OTHR...16**



**3.2-3/4a: DELAY ms      0-5000, KeyOff**

Especifica un retardo antes de que suene el timbre.

**KEYOFF:** el timbre sonará al soltar la tecla. Normalmente debe estar en 0.

### Use Program's Scale

Seleccionada: se usará la escala del Programa.

NO Seleccionada: No se usará la escala del Programa.

### 3.2-3/4b: Scale

#### Type

Selecciona el tipo de escala.

Consulte el Parámetro SCALE en el modo de Programa.

#### Key

**C-B**

Especifica la Clave de la Escala.

#### Random

**0-7**

Crea un cierto grado de aleatoriedad en el tono de cada nota.

Es útil para simular instrumentos acústicos.

Normalmente, debe estar en 0.

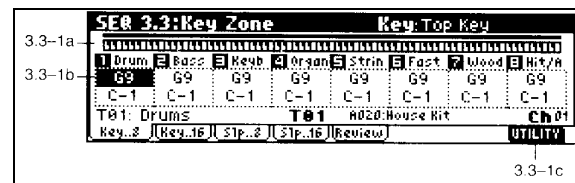
## Seq 3.3: Key Zone

### 3.3-1: KEY...8

### 3.3-2: KEY...16

Realiza ajustes en la ZONA DE NOTAS.

Estos ajustes no afectan a la transmisión / recepción MIDI.



### 3.3-1/2a: Zone Map

Muestra el mapa de notas y velocidades en el cual sonará el timbre.

### 3.3-1/2b: Top Key

**C-1...G9**

Ajusta la nota superior de la ventana de notas.

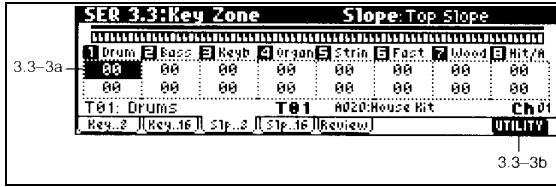
### 3.3-1/2b: Bottom Key

**C-1...G9**

Ajusta la nota inferior de la ventana de notas.

### 3.3-3: Slp...8

### 3.3-4: Slp...16



#### Top Slope

00-72

Especifica el rango de notas en las cuales cambiará el volumen desde la nota superior.

0: el volumen estará en el valor original desde la nota superior.

12: el volumen aumentará gradualmente al tocar hacia abajo y llegará al valor original una octava por debajo de la nota superior.

#### Bottom Slope

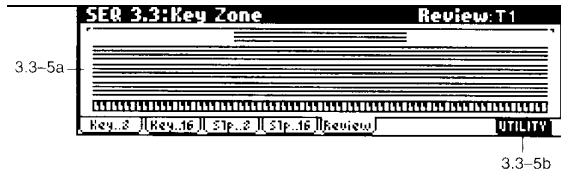
00-72

Especifica el rango de notas en las cuales cambiará el volumen desde la nota inferior.

0: el volumen estará en el valor original desde la nota inferior.

12: el volumen aumentará gradualmente al tocar hacia arriba y llegará al valor original una octava por encima de la nota inferior.

### 3.3-5 Review



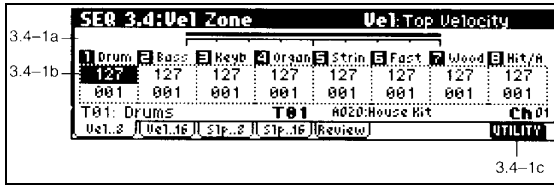
Muestra el rango de notas que sonará para las Pistas 1-16.



**SEQ 3.4 VEL ZONE**

**3.4-1: VEL...8**

**3.4-2: VEL...16**



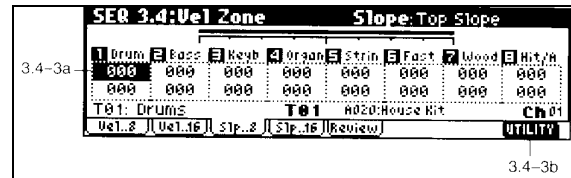
Realiza ajustes en la ZONA DE VELOCIDAD.

**3.4-1(2)b: Top Velocity 1-127**  
Ajusta la velocidad superior de la ventana de velocidad.

**Bottom Velocity 1-127**  
Ajusta la velocidad inferior de la ventana de velocidad.

**3.4-3:Slp...8**

**3.4-4:Slp...16**



**Top Slope 00-120**

Especifica el número de pasos de velocidad en los que cambiará el volumen desde la velocidad superior.

0: el volumen estará en el valor original desde la velocidad superior.

12: el volumen disminuirá gradualmente a medida que la velocidad se acerca al valor de velocidad superior.

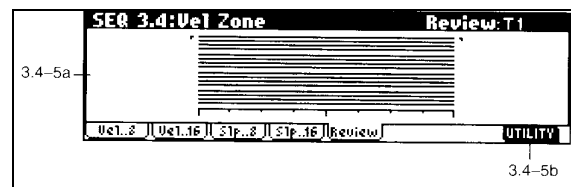
**Bottom Slope 00-120**

Especifica el número de pasos de velocidad en los que cambiará el volumen desde la velocidad inferior.

0: el volumen estará en el valor original desde la velocidad inferior.

12: el volumen disminuirá gradualmente a medida que la velocidad se acerca al valor de velocidad inferior.

**3.4-5 Review**



Muestra el rango de velocidad que sonará para las Pistas 1-16.

## Seq 4.1: MIDI FILTER 1

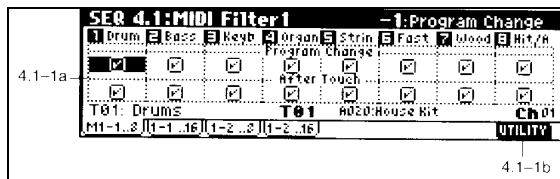
Para cada elemento puede seleccionar los mensajes que serán transmitidos y recibidos.

Los elementos con marca de verificación serán transmitidos y recibidos.

Por ejemplo puede seleccionar ENABLE DAMPER para el timbre 1 y no seleccionarlo en el 2. Así los timbres responderán de forma diferente a un pedal.

### 4.1-1: M1.1...8

### 4.1-2: M1.1...16



#### Program Change

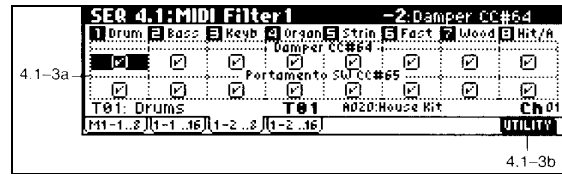
Especifica si serán recibidos mensajes de Cambio de Programa.

#### After Touch

Especifica si serán recibidos mensajes de After Touch.

### 4.1-3: M1.2...8

### 4.1-4: M1.2...16



#### Damper

Especifica si serán recibidos mensajes de Pedal de sostenido.

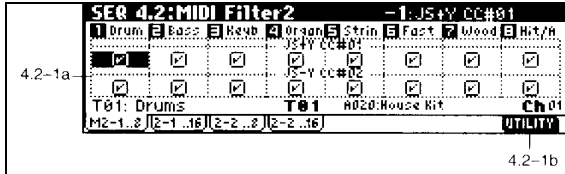
#### Portamento SW

Especifica si serán recibidos mensajes de Portamento activado/desactivado.

## Seq 4.2: MIDI FILTER 2

### 4.2-1: M2.1...8

### 4.2-2: M2.1...16



### JS +Y

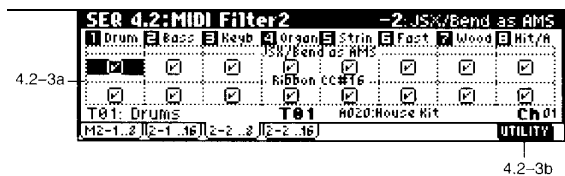
Especifica si serán recibidos mensajes de Joystick +Y CC1.

### JS -Y

Especifica si serán recibidos mensajes de Joystick -Y CC2.

### 4.2-3: 2-2...8

### 4.2-4: 2-2...16



### JS X as AMS

Especifica si serán recibidos mensajes de Joystick X para controlar AMS.

### Ribbon

Especifica si serán recibidos mensajes de Ribbon +Y CC16.

## SEQ 4.3 MIDI FILTER 3

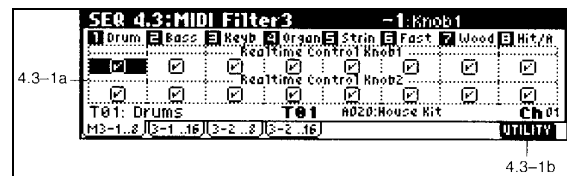
Especifica si serán transmitidos y recibidos los mensajes en modo A y modo B asignados a los controladores REALTIME CONTROLLERS 1-4.

### 4.3-1: M3-1...8

### 4.3-2: M3-1...16

### 4.3-3: M3-2...8

### 4.3-4: M3-1...16



### Realtime Control Knob-1

Especifica si serán recibidos los mensajes en modo A del controlador 1 que corresponde a CC 74.

Especifica si serán recibidos los mensajes asignados al modo B del controlador 1.

### Realtime Control Knob-2

Especifica si serán recibidos los mensajes en modo A del controlador 2 que corresponde a CC 71.

Especifica si serán recibidos los mensajes asignados al modo B del controlador 2.

### Realtime Control Knob-3

Especifica si serán recibidos los mensajes en modo A del controlador 3 que corresponde a CC 79.

Especifica si serán recibidos los mensajes asignados al modo B del controlador 3.

### Enable Realtime Control Knob -4

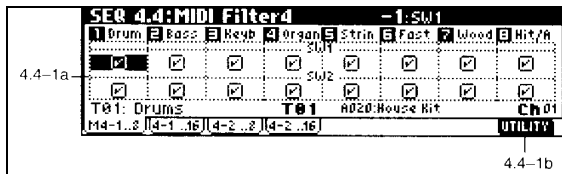
Especifica si serán recibidos los mensajes en modo A del controlador 4 que corresponde a CC 72.

Especifica si serán recibidos los mensajes asignados al modo B del controlador 4.

## SEQ 4.4 MIDI FILTER 4

### 4.4-1: M4-1...8

### 4.4-1: M4-2...16

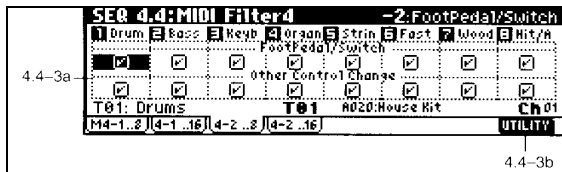


### SW1, SW2

Especifica si serán recibidos mensajes de SW1, SW2.

### 4.4-3: M4-2...8

### 4.4-4: M4-2...16



### Foot Pedal/Switch

Especifica si serán recibidos mensajes de ASSIGNABLE PEDAL/SWITCH.

### Other Control Change

Especifica si serán recibidos mensajes de otros controladores no descritos anteriormente.

## Seq 5.1: RPPR

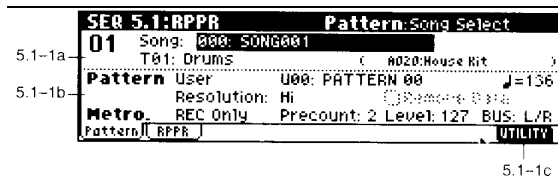
### Función de Grabación/Reproducción de Patrones en Tiempo Real: RPPR

Este modo le permite asignar un Patrón a cada nota del teclado, para reproducir los patrones asignados en tiempo real, simplemente pulsando la nota apropiada del teclado, y también puede grabar la reproducción resultante. A cada una de las teclas se le puede asignar un Patrón distinto.

Puede pulsar teclas diferentes para reproducir patrones distintos, o pulsar simultáneamente dos o más teclas para reproducir varios patrones a la vez.

### 5.1-1: Pattern

Parámetros de Edición de Patrón.



### 5.1-1a:

#### Localización

Muestra la localización del Patrón seleccionado, en forma de compases.

#### Selección de Patrón

Seleccione el Patrón que desee.

#### Selección de Pista

Seleccione la Pista de Grabación/Reproducción RPPR.

**5.1-1b: Edición de Patrón****Pattern** **Preset, User**

Seleccione el tipo de Patrón

USER: Patrón de usuario.

**Sonido de metrónomo**

ONLY REC: sólo sonará durante la Grabación.

REC & PLAY: sonará durante la Grabación y Reproducción.

OFF: no sonará.

Aunque el metrónomo esté en OFF, sonará durante la cuenta atrás.

**Tempo** **040-240, EXT**


Este Parámetro determina el tempo de la canción.

Cuando el Parámetro MIDI Clock Source está en EXT, aparecerá EXT. En este caso el tempo está determinado por el tempo del aparato MIDI externo.

**Reso**

La cuantización en tiempo real determina la forma en que es corregido el tiempo de su interpretación durante la grabación.

Con un valor HI, el valor de cuantización está determinado por la resolución base de la canción sin corrección de tiempo.

Con un valor de , todo lo que toque se grabará como notas negras.

**Remove Data**

Activada: puede borrar datos musicales no deseados. Pulse la nota o controlador que desee borrar.

**5.1-1c: UTILITY****Rename Pattern**

Asigna un nombre al Patrón.

**Step Recording (Loop Type)**

Aquí puede realizar una Grabación paso a paso en un Patrón.

Está disponible si se ha seleccionado un Patrón de usuario.

1. En PATTERN y PATTERN SELECT especifique el Patrón.
2. Lleve a cabo el procedimiento STEP RECORDING 5-2-1b.

**Event Edit**

En PATTERN y PATTERN SELECT especifique el Patrón.

Lleve a cabo el procedimiento EVENT EDIT 5-1B.

### **Pattern Parameter**

Este comando especifica Parámetros del Patrón.

- 1.** En PATTERN y PATTERN SELECT especifique el Patrón.
- 2.** Seleccione este comando.
- 3.** LENGTH: especifique el nº de compases del Patrón.
- 4.** METER: especifique el tipo de compás. Tenga en cuenta que al poner el Patrón en la canción éste adoptará el tipo de compás de la canción.
- 5.** Para ejecutar el comando pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

### **Erase Pattern**

Este comando borra datos musicales del Patrón seleccionado.

- 1.** En PATTERN y PATTERN SELECT especifique el Patrón.
- 2.** Seleccione este comando.
- 3.** Si selecciona ALL PATTERNS se borrarán todos los patrones de usuario.
- 4.** Para ejecutar el comando pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

### **Copy Pattern**

Este comando copia datos musicales del Patrón origen al Patrón destino.

Los datos del Patrón destino serán reemplazados por los nuevos.

- 1.** Seleccione este comando.
- 2.** FROM PATTERN seleccione el Patrón origen.
- 3.** TO SONG y PATTERN: seleccione la canción y Patrón destino.
- 4.** Para ejecutar el comando pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

### **Bounce Pattern**

Este comando combina los datos musicales del Patrón origen y Patrón destino en el Patrón destino.

Los datos del Patrón destino serán reemplazados por los nuevos.

- 1.** En PATTERN y PATTERN SELECT especifique el Patrón.
- 2.** Seleccione este comando.
- 3.** FROM PATTERN seleccione el Patrón origen.
- 4.** TO SONG y PATTERN: seleccione la canción y Patrón destino.
- 5.** Para ejecutar el comando pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

## Get From Track

Este comando carga datos musicales desde una pista en un Patrón.

1. En PATTERN y PATTERN SELECT especifique el Patrón.
2. En el Parámetro de Patrón 6-1C especifique la longitud del Patrón destino.
3. Seleccione este comando.
4. SONG seleccione la canción origen.
5. TRACK seleccione la pista origen.
6. MEASURE especifique el primer compás origen.
7. Para ejecutar el comando pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

## Put To Track

Esta Función le permite asignar Patrones a pistas.

A diferencia de la Función Copiar a Pista, la pista no contiene los datos de Patrón, sólo el número. En terminología de ordenador, esto recibe el nombre de vincular.

Le permite compartir patrones comunes en distintas pistas y canciones sin tener que duplicar (copiar) sus datos, lo cual requeriría más memoria de Secuenciador.

Esto puede usarse, por ejemplo, con un Patrón de batería que se utiliza varias veces.

Puede copiar los datos, hacer un Patrón, y poner ese Patrón en la pista en los tiempos que sea necesario.

Cualquier cambio que realice en el Patrón será reflejado en todas las pistas en las cuales haya sido puesto.

1. Seleccione este comando.
2. En PATTERN y PATTERN SELECT especifique el Patrón.
3. TO TRACK seleccione la pista destino.
6. MEASURE especifique el primer compás destino.
7. Para ejecutar el comando pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

## Copy To Track

Esta Función le permite copiar Patrones a pistas.

El procedimiento es el mismo que PUT TO TRACK.

## Rename Track

Asigna un nombre a la Pista.

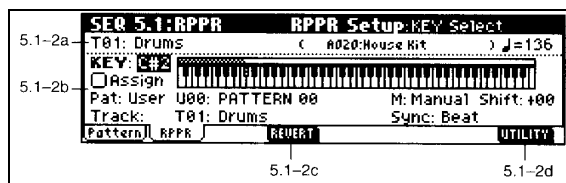
## 5.1-2: RPPR Setup

Los ajustes RPPR se realizan de forma independiente para cada canción.

Utilice la casilla RPPR.

Si está activada la función RPPR estará activa.

 La función KARMA no es operativa cuando RPPR está activado.



### 5.1-2a: Track

Selecciona la pista que se usará para el Patrón RPPR seleccionado.

### Tempo

Ajusta el TEMPO de Reproducción RPPR.

### 5.1-2b: Keyboard & Assigned drawing

Muestra la asignación de Patrón.

### KEY

Use KEY para seleccionar la nota a la cual desea asignar un Patrón.

Los valores de notas se pueden introducir sujetando ENTER y pulsando dicha nota.

### Assign

Activada: al tocar la nota especificada en KEY el Patrón empezará a sonar.

Desactivada: la nota sonará de forma normal.

### Pattern

#### Pattern Select

Selecciona el Patrón RPPR para la nota seleccionada en KEY.

### Mode

ONCE: el Patrón sonará una vez.

MANUAL: el Patrón sonará mientras mantenga pulsada la nota.

ENDLESS: el Patrón seguirá sonando después de soltar la nota.

### Shift

Ajusta la transposición en semitonos del Patrón.

### Sync

Especifica la sincronización del Patrón.

Off: el Patrón sonará al pulsar la nota.

BEAT: el Patrón se sincronizará con el tiempo de la primera nota. Se utiliza para tocar varios Patrones en sincronización.

MEASURE: el Patrón se sincronizará con el compás de la primera nota.

SEQ: el Patrón se sincroniza con los compases de la canción de secuenciador.

### 5.1-2c: REVERT

Copia los ajustes de Patrón de la Edición anterior a los ajustes de Parámetro de la Edición actual cuya casilla ASSIGN esté activada.

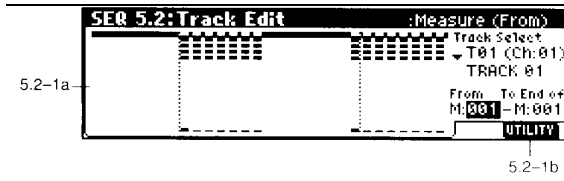


**Seq 5.2: Track Edit**

**5.2-1: Track Edit**

En esta página puede realizar distintas funciones de Edición de Pista.

También podrá grabar paso a paso.



**5.2-1a: Track Select**

Seleccione la pista que desee editar.

Master Track: podrá editar la pista maestra = tempo y compás.

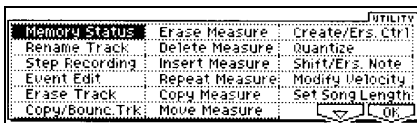
**From Measure 001-999**

Especifique el compás inicial.

**To End of Measure 001-999**


Especifique el compás final.

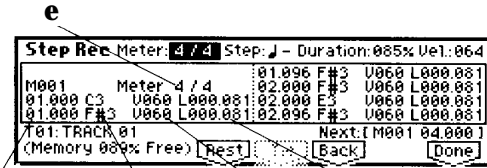
**5.2-1b: UTILITY**





















**Step Recording**

Permite usar Grabación Paso a Paso.

 Tenga en cuenta que los datos existentes serán reemplazados por los nuevos.



- a: localización en el compás
- b: nº de nota
- c: velocidad
- d: longitud
- e: compás

 (0:24)	 (0:48)	 (0:96)	 (1:00)	 (2:00)	 (4:00)
 (0:36)	 (0:72)	 (0:144)	 (1:96)	 (3:00)	 (6:00)
 (0:16)	 (0:32)	 (0:64)	 (0:128)	 (1:64)	 (2:128)

Use TRACK SELECT para seleccionar la pista en la que desea grabar.

Seleccione el comando TRACK SELECT y aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:

METER: ajuste el compás.

Si cambia el compás aquí, éste será cambiado en las otras pistas también.

STEP TIME: especifique el valor de nota. La siguiente tabla muestra la forma en que son afectadas las notas normales por tresillos o puntillos.

NOTE DURATION: Especifique la duración de la nota de 1 a 100%.

Una duración de 80% es lo normal.

Una duración de 50% hace que una nota sea staccato.

Una duración del 100% hace que sea tenuto.

NOTE VELOCITY: Especifique la velocidad de la nota.

Introduzca las notas tal como se describe a continuación.

Pulse una tecla, o toque un acorde para insertar las notas correspondientes. Cuando toque un acorde, no es necesario poner atención al tiempo, ya que mientras una nota permanezca pulsada, todas las notas siguientes serán insertadas en el paso actual. Cuando se sueltan todas las teclas, se selecciona el siguiente paso automáticamente.

### INTRODUCCIÓN DE SILENCIOS

Para introducir un silencio en el paso actual, especifique el tipo de nota y la longitud, y pulse el botón REST. La posición actual se moverá hacia adelante en la cantidad especificada en STEP TIME.

### INTRODUCCIÓN DE LIGADURAS

Para ligar la nota anterior, pulse el botón TIE. La longitud de nota será aumentada en la cantidad especificada en STEP TIME. Para introducir una nota más larga que el tipo de nota especificado, puede cambiar el tipo de nota, o utilizar una ligadura. Las ligaduras también pueden ser introducidas mientras se introducen notas. Pulse y sujete una tecla, y pulse el botón TIE. La duración de nota aumentará tal como especifique en el tipo de nota.

### BORRAR NOTAS

Pulse el botón BACK, para borrar datos en el paso actual y retroceder un paso.

### Escuchar la nota antes de introducirla

Pulse PAUSE podrá escuchar la nota sin introducirla.

Cuando haya terminado la Grabación Paso a Paso pulse el botón F8 DONE.

### Event Edit

Aquí puede llevar a cabo Edición de Eventos ya grabados.

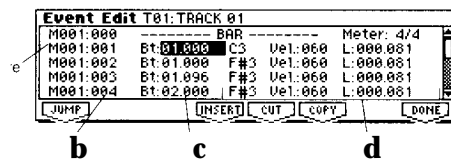
1. Use TRACK SELECT para seleccionar la pista.

Use FROM MEASURE para especificar el compás inicia l

2. Si selecciona TRACK01-16 en TRACK SELECT aparece el cuadro de dialogo SET EVENT FILTERS. Aquí puede seleccionar el tipo de eventos a editar.

En NOTE puede especificar las notas superior e inferior.

3. Pulse el botón OK para abrir el cuadro de dialogo.



e: compás

b: n° de índice

c: localización en el compás

d: datos de evento

4. MEASURE e INDEX muestran el compás e índice.

5. Seleccione el evento y use VALUE etc., para modificar su valor.

6. Utilice los siguientes botones en el cuadro de diálogo.

### Insertar Evento

Seleccione la posición BT y pulse INSERT para insertar el evento.

### Eliminar un Evento

Seleccione el evento y pulse CUT.

### Mover un Evento

Utilice CUT e INSERT.

**Copiar un Evento**

Utilice COPY e INSERT.

Cuando haya terminado la Edición pulse el botón DONE.

**Erase Track / Borrar Pista**

Esta Función permite borrar una pista.

1. En TRACK SELECT seleccione la pista que desea borrar.
2. Seleccione este comando para abrir el cuadro de diálogo.

Si selecciona ALL TRACKS se borrarán todas las pistas.

3. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

**Copy Track**

Esta Función permite COPIAR una pista.

1. Seleccione este comando para abrir el cuadro de diálogo.
2. En FROM seleccione la pista origen.  
En TO seleccione la pista destino.

3. Para ejecutar el comando pulse OK.  
Para cancelar pulse CANCEL.

**Bounce Track**

Esta Función permite combinar datos de dos pistas (origen y destino) en una pista (destino).

**Nota:** Si las pistas origen y destino contienen ambas datos de Controlador MIDI, los datos de controlador resultantes probablemente no serán utilizables. En este caso, utilice la Función Borrar Compás para borrar los datos de Controlador MIDI antes de llevar a cabo la combinación.

1. Seleccione este comando para abrir el cuadro de diálogo.

2. En FROM seleccione la pista origen.  
En TO seleccione la pista destino.

3. Para ejecutar el comando pulse OK.  
Para cancelar pulse CANCEL.

**Erase Measure**

Este comando borra el tipo especificado de datos musicales dentro de un intervalo de compases.

1. Use TRACK SELECT para seleccionar la pista.

2. Seleccione este comando.

3. Use FROM MEASURE para especificar el compás inicial.  
En TO MEASURE especifique el compás final.

4. En KIND especifique el tipo de eventos que desea borrar.

5. Si selecciona ALL TRACKS se borrarán todas las pistas.

6. Para ejecutar el comando pulse OK.  
Para cancelar pulse CANCEL.

### Delete Measure

Esta Función le permite eliminar compases.

Esta Función elimina los compases y mueve los compases siguientes hacia adelante.

1. Use TRACK SELECT para seleccionar la pista.
2. Seleccione este comando.
3. Use FROM MEASURE para especificar el compás inicial.  
En TO MEASURE especifique el compás final.
5. Si selecciona ALL TRACKS se eliminarán todas las pistas.
6. Para ejecutar el comando pulse OK.  
Para cancelar pulse CANCEL.

### Insert Measure

Este comando borra inserta los compases especificados en la pista seleccionada.

1. Use TRACK SELECT para seleccionar la pista.
2. Seleccione este comando.
3. En AT MEASURE especifique el lugar en el que serán insertados los compases.
4. LENGHT especifique el número de compases que serán insertados.
5. En METER especifique el tipo de compás.  
Si desea que se adapten al compás existente seleccione \*\*/\*\*.

Si el Parámetro de compás está en \*\*/\*\*, los nuevos compases usarán el compás de los compases correspondientes de otras pistas.

Si se ha ajustado un valor de compás, los nuevos compases y todos los compases de otras pistas utilizarán dicho valor.

6. Si selecciona ALL TRACKS los compases se insertan en todas las pistas.

7. Para ejecutar el comando pulse OK.  
Para cancelar pulse CANCEL.

### Repeat Measure

Este comando inserta el compás un número de veces especificado.

1. Seleccione este comando.
2. Use FROM MEASURE para especificar el compás inicial.  
  
En TO MEASURE especifique el compás final.
4. En TIMES especifique el número repeticiones.
5. Si selecciona ALL TRACKS se repetirán los datos musicales en todas las pistas.
6. Para ejecutar el comando pulse OK.  
Para cancelar pulse CANCEL.

**Copy Measure**

Este comando copia compases desde el origen al destino.

1. Seleccione la canción origen.
2. Seleccione este comando.
3. En FROM TRACK seleccione la pista origen.

Si selecciona ALL TRACKS se copiarán los datos musicales de todas las pistas.

4. Use FROM MEASURE para especificar el compás inicial.  
En TO MEASURE especifique el compás final.

5. En TO SONG especifique la canción destino.

En TRACK especifique la pista destino.

En MEASURE especifique el primer compás en el que serán insertados los datos copiados.

6. Para ejecutar el comando pulse OK.  
Para cancelar pulse CANCEL.

**Move Measure**

Este comando mueve compases desde el origen al destino.

1. Seleccione este comando.
2. En FROM TRACK seleccione la pista origen.  
Si selecciona ALL TRACKS se moverán los datos musicales de todas las pistas.
3. Use FROM MEASURE para especificar el compás inicial.

En TO MEASURE especifique el compás final.

4. En TO TRACK especifique la pista destino.  
En MEASURE especifique el primer compás destino.

5. Para ejecutar el comando pulse OK.  
Para cancelar pulse CANCEL.

**Create Ctrl Data**

Esta Función le permite crear datos de Controlador como Desplazamiento de Tono, Presión, etc.

1. En TRACK SELECT seleccione la pista que desee.

2. Seleccione este comando.

3. Use FROM MEASURE para especificar el compás inicial.

En TO MEASURE especifique el compás final.

4. En KIND especifique el tipo de datos de control que desea crear.

5. En START VALUE seleccione el valor inicial.

En END VALUE seleccione el valor final.

6. Para ejecutar el comando pulse OK.  
Para cancelar pulse CANCEL.

### **Erase Ctrl Data**

Este comando borra datos de control como presión, desplazamiento de tono, etc.

- 1.** En TRACK SELECT seleccione la pista que desee.
- 2.** Seleccione este comando.
- 3.** Use FROM MEASURE para especificar el compás inicial.  
En TO MEASURE especifique el compás final.
- 4.** En KIND especifique el tipo de datos de control que desea borrar.
- 5.** Para ejecutar el comando pulse OK.  
Para cancelar pulse CANCEL.

### **Quantize**

Esta Función le permite mejorar el tiempo de los datos grabados en una pista.

Esta Función de cuantización no afecta a la duración de las notas.

Si la resolución de cuantización es HI, los datos serán cuantizados con la misma resolución que se ha seleccionado para la canción. En este caso, los datos de nota no serán afectados. Esto le permite descargar datos de Controlador y liberar memoria de Secuenciador.

La grabación de datos de control que varían continuamente como la Presión y el joystick requieren mucha memoria.

Puede reducir la cantidad de memoria requerida cuantizando.

No obstante, compruebe que la resolución de cuantización no es demasiado baja, de lo contrario los datos de control podrían ir a saltos o resultar poco naturales.

**1.** En TRACK SELECT seleccione la pista que desee.

**2.** Seleccione este comando.

**3.** Use FROM MEASURE para especificar el compás inicial.  
En TO MEASURE especifique el compás final.

**4.** En KIND especifique el tipo de datos o eventos que desea cuantizar.

BOTTOM: especifique la nota inferior si lo desea.

TOP: especifique la nota superior si lo desea.

**5.** RESOLUTION: especifique la resolución de corrección.

**6.** OFFSET: especifique el desplazamiento de la corrección.

**7.** INTENSITY: especifique la intensidad de la corrección.

**8.** Para ejecutar el comando pulse OK.  
Para cancelar pulse CANCEL.

**Shift/Erase Note**

Este comando transpone o borra las notas especificadas.

1. En TRACK SELECT seleccione la pista que desee.
2. Seleccione este comando.
3. Use FROM MEASURE para especificar el compás inicial.  
En TO MEASURE especifique el compás final.  
BEAT.TICK: tiempo y tick de reloj.
4. NOTE RANGE BOTTOM: especifique la nota inferior.  
NOTE RANGE TOP: especifique la nota superior.

**TRANSPOSICIÓN DE NOTAS**

5. SHIFT NOTE: especifique la transposición en semitonos.
6. REPLACE: se cambiarán los números de nota.  
CREATE: se crearán nuevas notas.
7. Para ejecutar el comando pulse OK.  
Para cancelar pulse CANCEL.

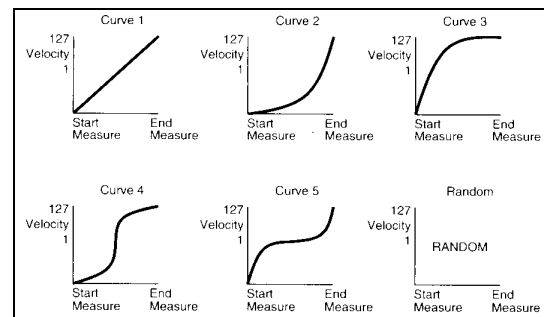
**BORRAR NOTAS**

5. Active ERASE NOTE.
6. Para ejecutar el comando pulse OK.  
Para cancelar pulse CANCEL.

**Modify Velocity**

Esta Función le permite modificar la velocidad de nota dentro de unos determinados compases. Esto resulta útil para crear efectos de crescendo.

1. En TRACK SELECT seleccione la pista que desee.
2. Seleccione este comando.
3. Use FROM MEASURE para especificar el compás inicial.  
En TO MEASURE especifique el compás final.  
BEAT.TICK: tiempo y tick de reloj.
4. NOTE RANGE BOTTOM: especifique la nota inferior.  
NOTE RANGE TOP: especifique la nota superior.
5. En VELOCITY START VALUE especifique el valor inicial de velocidad.  
En VELOCITY END VALUE especifique el valor final de velocidad.
6. INTENSITY: especifique la intensidad del ajuste.  
0% la velocidad no cambiará.
7. CURVE: seleccione la curva de velocidad.



8. Para ejecutar el comando pulse OK.  
Para cancelar pulse CANCEL.

## SEQ 6.1: Ed - KARMA

▲ Los datos del secuenciador no entran en los Módulos KARMA.

▲ Las notas del secuenciador no se pueden usar para disparar la función KARMA.

Aquí podrá programar Parámetros de la función KARMA en modo de secuenciador.

En modo de secuenciador dispone de 4 Módulos KARMA A, B, C, D.

### 6.1-1: SETUP

Aquí puede seleccionar el GE que usará el Módulo KARMA.



### 6.1-1b: GE SETUP

#### Selección de un Efecto Generado: GE

El módulo GE es el que genera las frases o patrones de la función KARMA.

El KORG KARMA contiene unos mil Efectos GE que cubren una variedad de estilos interpretativos, musicales, etc.

Si cambia el GE cambiará radicalmente la frase o Patrón.

#### GE SELECT

Use los controles VALUE para seleccionar un GE.

También puede usar el menú de utilidad SELECT BY CATEGORY, para seleccionar GE por categoría.

### Parámetro INIT. K.RTC

Si está activada esta casilla escuchará la frase o Patrón generada por GE en su estado original.

Normalmente debe activarla.

### 6.1-1c: UTILITY

Consulte las explicaciones en modo de Programa y Combinación.

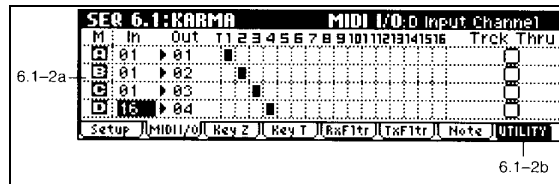
### Parámetro INIT. KARMA MODULE

Si está activada esta casilla escuchará la frase o Patrón generada por GE en su estado original.

Normalmente debe activarla.

### 6.1-2: MIDI I/O

Especifica los canales de ENTRADA y SALIDA MIDI para los cuatro Módulos KARMA.



### 6.1-2a:

#### A/B/C/D INPUT CHANNEL 1-16, Gch

Especifica el canal de entrada MIDI que controlará el Módulo KARMA.

Gch: canal MIDI GLOBAL.

#### A/B/C/D OUTPUT CHANNEL 1-16, Gch

Especifica el canal de salida MIDI de cada Módulo KARMA.

Gch: canal MIDI GLOBAL.



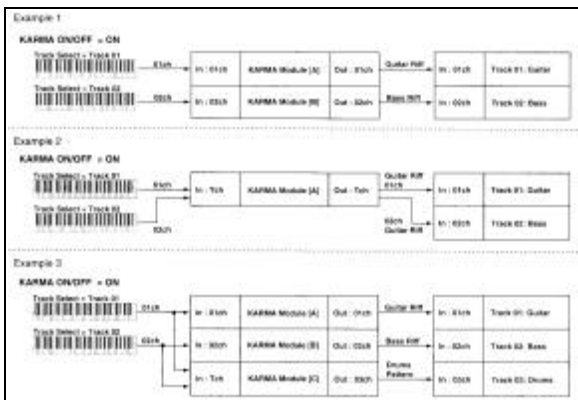
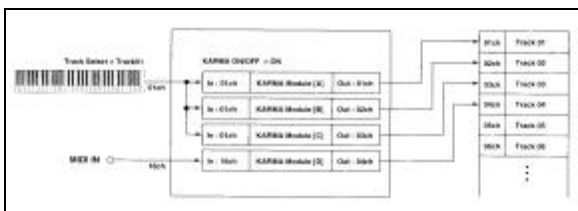
## KARMA ROUTING MAP

Muestra los Timbres que sonarán con cada Módulo KARMA de acuerdo con los canales MIDI.

### Timb Thru OFF, ON

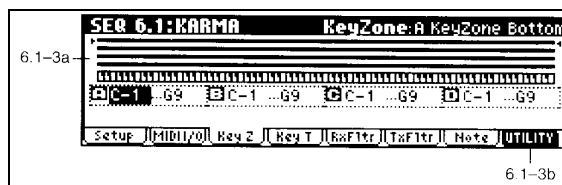
ON: seleccionada: cuando la tecla KARMA ON/OFF esté en OFF, los datos MIDI que lleguen al Módulo KARMA serán retransmitidos mediante OUTPUT CHANNEL a los Timbres.

OFF: no seleccionada: cuando la tecla KARMA ON/OFF esté en OFF, los datos MIDI que lleguen al Módulo KARMA NO serán retransmitidos a los Timbres.



## 6.1-3 Key Z/T

Ajustes de zona de teclado.



### 6.1-2a Zone, Map...

#### Zone Map

Muestra la zona de escaneo.

**A/B/C/D:**  
**Top Key** C-1...G9

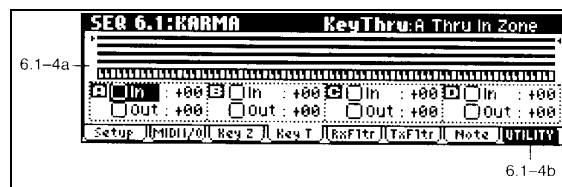
**Btm: Bottom Key** C-1...G9

Especifican el rango de teclado.

Top es la nota superior.

Bottom es la nota inferior.

## 6.1-4: KEY T



### 6.1-4a: Thru, Transpose

#### A/B/C/D:

#### THRU IN ZONE

Activada: los datos de esta zona entrarán en el Módulo KARMA y en el generador de tono.

#### TRANSCOPE IN Z

Transposición del Parámetro anterior.

### THRU OUT ZONE

Activada: los datos de esta zona entrarán en el generador de tono directamente, sin pasar por la función KARMA.

### TRANSPOSE OUT Z

Transposición del Parámetro anterior.

### UTILITY

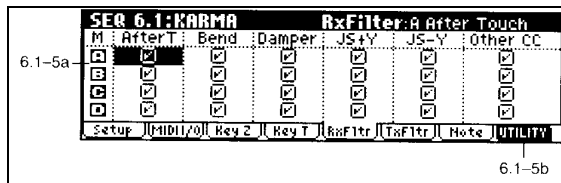
Consulte las explicaciones anteriores.

## 6.1-5 RxFilter

Especifica el FILTRO de recepción MIDI de la función KARMA.

Casilla seleccionada: el mensaje correspondiente será enviado al generador de tono.

Casilla no seleccionada: el mensaje correspondiente NO será enviado al generador de tono.



### UTILITY

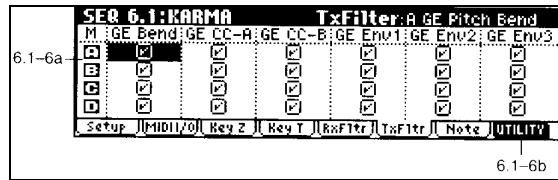
Consulte las explicaciones anteriores.

## 6.1-6 TxFilter

Especifica el FILTRO de Transmisión MIDI de la función KARMA.

Casilla seleccionada: el mensaje correspondiente será transmitido desde el Módulo KARMA.

Casilla NO seleccionada: el mensaje correspondiente será NO transmitido desde el Módulo KARMA.



### UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

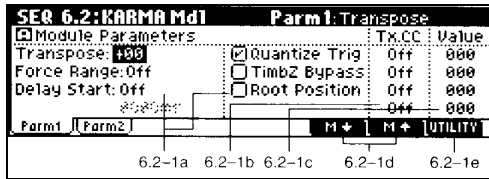
## SEQ 6.2 KARMA MDL

Parámetros de cada Módulo KARMA.



Use las teclas de función correspondientes a M↑ y M↓ para seleccionar los Módulos KARMA.

### 6.2-1: PARAM 1



#### 6.2-1a: MODULE PARAMETERS

##### TRANSCOPE

Transposición de las notas que entran en el Módulo KARMA.

##### FORCE RANGE

OFF, LOWEST, HIGHEST, C3-B3[1], C3-B3[2]

Controla el rango de tono del Módulo KARMA.

OFF: desactivado.

LOWEST: las notas de entrada son forzadas a una octava desde la nota más grave.

HIGHEST: las notas de entrada son forzadas a una octava desde la nota más aguda.

C3-B3[1]: las notas de entrada son forzadas a permanecer cerca de la octava central.

C3-B3[2]: las notas de entrada son forzadas a la octava central.

##### Delay Start

Especifica un retardo desde que entra la primera nota hasta que se dispara el Módulo KARMA.

##### Delay Start Fixed

Válido si el Parámetro anterior se ajusta a FIXED.

##### QUANTIZE TRIG

Cuantización de las notas.

##### TimbZ Bypass

off, on

ON: SELECCIONADO: los ajustes de zona del Timbre no serán tenidos en cuenta para el Patrón generado por el Módulo KARMA.

##### Root Position

Activada: se tendrá en cuenta la nota tónica de la serie armónica.

Desactivada: no se tendrá en cuenta la nota tónica de la serie armónica.

#### 6.2-1b: Tx CC

Tx CC1	Off, 00-95
Tx CC2	Off, 00-95
Tx CC3	Off, 00-95
Tx CC4	Off, 00-95

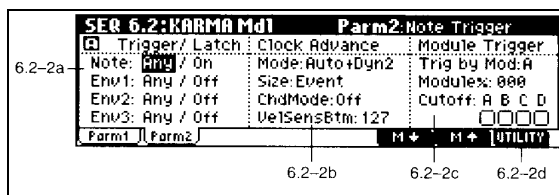
Selecciona el nº de cambio de control MIDI CC que será transmitido por la función KARMA.

#### 6.2-1c: VALUE Tx CC

VALUE Tx CC1	Off, 00-95
VALUE Tx CC2	Off, 00-95
VALUE Tx CC3	Off, 00-95
VALUE Tx CC4	Off, 00-95

Selecciona el VALOR de nº de cambio de control MIDI CC que será transmitido por la función KARMA.

## 6.2-2 PARAM 2



### 6.2-2: TRIGGER/LATCH

Parámetro para el Módulo GE.

#### **NOTE**

Especifica las condiciones de disparo de la frase generada por GE.

#### **NOTE TRIGGER any, AKR, 1<sup>st</sup>, dyn**

ANY: cualquier nota producirá el disparo.

AKR: la primera nota producirá el disparo desde un estado en que no haya notas pulsadas anteriormente.

1<sup>st</sup>: sólo causará el disparo la primera nota.

DYN: el disparo lo producirá el controlador especificado en DYNAMIC MIDI 6.4-3.

#### **NOTE LATCH OFF, ON**

Desactivada: bloqueo desactivado.

Activada: el bloqueo lo controlará el estado de la tecla LATCH.

### **ENV 1, ENV 2, ENV 3**

Cada GE dispone de tres envolventes.

Puede especificar las condiciones de disparo de cada una de las 3 envolventes del GE.

#### **ENV 1, 2, 3 TRIGGER any, AKR, 1<sup>st</sup>, dyn**

ANY: cualquier nota producirá el disparo.

AKR: la primera nota producirá el disparo desde un estado en que no haya notas pulsadas anteriormente.

1<sup>st</sup>: sólo causará el disparo la primera nota.

DYN: el disparo lo producirá el controlador especificado en DYNAMIC MIDI 6.4-3.

#### **ENV 1, 2, 3 LATCH**

OFF: sin bloqueo de envoltente.

SUS1: el envoltente producirá las etapas de ataque, caída, sostenido y relajación.

REL1: el envoltente producirá las etapas de ataque, caída, sostenido y relajación independientemente de cuándo se produzca la nota soltada.

SUS2: el envoltente ignora el mensaje de nota soltada y producirá las fases de ataque, caída y sostenido.

REL2: igual que REL1 pero ignorando las notas soltadas, ideal para bucles.

**6.2-2b: CLOCK ADVANCE**

Parámetros de reloj que controla el Módulo KARMA.

**Mode**

AUTO: el Módulo KARMA utiliza el Parámetro TEMPO.

Si MIDI CLOCK está en EXTERNAL se sincronizará con una unidad MIDI externa o secuenciador, etc.

DYN: puede disparar el Módulo KARMA mediante un controlador definido en DYNAMIC MIDI.

AUTO+DYN1: el Módulo KARMA opera con los modos AUTO y DYNAMIC MIDI.

AUTO+DYN2: igual que el anterior pero un disparo de DYNAMIC MIDI parará momentáneamente el reloj hasta que el Módulo KARMA sea reiniciado.

**SIZE**

Válido cuando el Parámetro anterior es DYN, AUTO+DYN1/2.

DYN2: especifica la unidad de avance de la frase.

Notas musicales: valor de nota especificado.

EVENT: avanzará por una nota o un acorde, ignorando el ritmo de la frase.

**CHD MODE**

Válido cuando el Parámetro MODE es DYN, AUTO+DYN1/2.

DYN2: especifica cómo sonará el acorde al tocar un acorde en el teclado.

OFF: no habrá sonido al tocar un acorde.

1<sup>st</sup>: al tocar un acorde sonará el primer paso de la frase.

CHRD1: sonarán los pasos de acuerdo con el número de notas que toque en el acorde.

CHRD2: igual que el anterior pero con inicialización al operar el controlador.

CHRD3: igual que CHRD1 pero con inicialización desde el segundo paso al operar el controlador.

**VEL SENS BTM**

Válido cuando el Parámetro MODE es DYN, AUTO+DYN1/2.

Si DYNAMIC MIDI es NOTE o VELOCITY:

Este Parámetro especifica el valor inferior de la escala mediante la cual se ajusta la velocidad antes de ser aplicada.

Con un valor de 1 no se producirá modificación de velocidad.

**6.2-2c MODULE TRIGGER****TRIGGER**

Los disparos de nota y envolvente de un Módulo KARMA pueden ser controlados por la operación de otro Módulo KARMA.

OFF: desactivado.

**Module%**

Válido si el Parámetro anterior NO es OFF.

**CUTOFF**

Especifica si la frase generada por otros Módulos KARMA se parará automáticamente al disparar un Módulo KARMA.

## SEQ 6.3 ED KARMA GE

Parámetros del GE (Efecto Generado) del Módulo KARMA.

### 6.3-1 GE P...4

### 6.3-1 GE P...8

### 6.3-1 GE P...12

### 6.3-1 GE P...16

SEQ 6.3: KARMA GE		Parm: Parm01	Value	Asgn	Pol
[G] GE Parameter					
01. Rhythm: Swings %			+0030	01	+
02. Rhythm: Ties-Random Factor [1]			+0099	---	+
03. Velocity: Pools-Random Factor [1]			+0099	---	+
04. Cluster: Pools-Random Factor [1]			-0099	---	+
GE P..4   GE P..8   GE P..12   GE P..16					

### 6.3-1/2/3/4:

### GE PARAMETER

Muestra los Parámetros GE.

Cada GE tiene hasta 16 Parámetros que dependen del GE seleccionado.

### VALUE

Ajusta el valor de cada Parámetro.

### ASGN: ASIGNACIÓN

Aquí podrá asignar el controlador para el Parámetro GE.

Asignando Parámetros GE a KARMA REALTIME CONTROLS podrá controlar dichos Parámetros en tiempo real.

---: sin asignación.

1-8: botones CONTROLS 1-8.

1-2: teclas 1/2.

DYN1-4: corresponde a DYNAMIC MIDI 1-4.

### POL: POLARIDAD

+/-

Polaridad que se usará al operar los controles en tiempo real KARMA CONTROLS, que ha seleccionado en el Parámetro anterior.

## SEQ 6.4: ED KARMA RT

### 6.4-1: RTP...4

### 6.4-2: RTP...8

Aquí podrá asignar controladores a 29 Parámetros KARMA que son los Parámetros RT.

En RT PARAM 1-8, si selecciona un Parámetro por GRP y PARAMETER y activa MODULE A, dicho Parámetro ya no podrá ser editado como Parámetro de Zona KARMA, ni como Parámetro de Módulo KARMA.

SEQ 6.4: KARMA RT		RTPrm: Parm3	Module A						
GRP	Parameter	Min	Max	Val	A	B	C	D	ASGN
6.4-1a	1: Mix Run	+0000	+0001	+0001	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Dyn2
6.4-1b	2: Mix Run	+0000	+0001	+0001	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Dyn3
6.4-1c	3: Mix Run	+0000	+0001	+0001	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1
6.4-1d	4: Off	+0000	+0000	+0000	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	---
RTP..4   RTP..8   DynMIDI   Name1   Name2   Endm1   Endm2   UTILITY									

### 6.4 1/2 a/b/c/d RT PARAM 1-4, 5-8

### GRP

Indica el grupo de Parámetros que desea asignar.

Los 29 Parámetros KARMA están divididos en 4 grupos.

### PARAMETER

Indica el Parámetro que desea asignar.

Los Parámetros que pueden ser seleccionados difieren dependiendo del grupo seleccionado en GRP.

En RT PARAM 1-8, si selecciona un Parámetro por GRP y PARAMETER y activa MODULE A, dicho Parámetro ya no podrá ser editado como Parámetro de Zona KARMA, ni como Parámetro de Módulo KARMA.

**GROUP: MIX****RUN**

Asigna la función: RUN.

0: desactivado.

1: activado.

**Transpose**

Asigna la transposición en semitonos.

**Transpose Oct**

Asigna la transposición en octavas.

**Transpose Oct**

Asigna la transposición en pasos de una octava y una quinta.

**GROUP: CTRL****QUANTIZE TRIG****0, +1**

Asigna la función: Cuantización de las notas.

**Root Position**

Asigna la función:

1: Activada: se tendrá en cuenta la nota tónica de la serie armónica.

0: Desactivada: no se tendrá en cuenta la nota tónica de la serie armónica.

**FORCE RANGE**

Asigna la función FORCE RANGE.

Controla el rango de tono del Módulo KARMA.

0: OFF: desactivado.

1: LOWEST: las notas de entrada son forzadas a una octava desde la nota más grave.

2: HIGHEST: las notas de entrada son forzadas a una octava desde la nota más aguda.

3: C3-B3[1]: las notas de entrada son forzadas a permanecer cerca de la octava central.

4: C3-B3[2]: las notas de entrada son forzadas a la octava central.

**CLOCK ADVANCE Mode**

Asigna la función CLK ADV MODE.

0: AUTO: el Módulo KARMA utiliza el Parámetro TEMPO.

Si MIDI CLOCK está en EXTERNAL se sincronizará con una unidad MIDI externa o secuenciador, etc.

1: DYN: puede disparar el Módulo KARMA mediante un controlador definido en DYNAMIC MIDI.

2: AUTO+DYN1: el Módulo KARMA opera con los modos AUTO y DYNAMIC MIDI.

3: AUTO+DYN2: igual que el anterior pero un disparo de DYNAMIC MIDI parará momentáneamente el reloj hasta que el Módulo KARMA sea reiniciado.

### **CLOCK ADVANCE SIZE**

Asigna la función CLK ADV SIZE.

0-10: Notas musicales: valor de nota especificado.

11: EVENT: avanzará por una nota o un acorde, ignorando el ritmo de la frase.

### **Clk Adv Vel**

Asigna la función: VEL SENS BTM

Si DYNAMIC MIDI es NOTE o VELOCITY:

Este Parámetro especifica el valor inferior de la escala mediante la cual se ajusta la velocidad antes de ser aplicada.

Con un valor de 1 no se producirá modificación de velocidad.

### **Clk Adv Chord**

Asigna la función: CHD MODE

DYN2: especifica cómo sonará el acorde al tocar un acorde en el teclado.

0: OFF: no habrá sonido al tocar un acorde.

1: 1<sup>st</sup>: al tocar un acorde sonará el primer paso de la frase.

2: CHRD1: sonarán los pasos de acuerdo con el número de notas que toque en el acorde.

3: CHRD2: igual que el anterior pero con inicialización al operar el controlador.

4: CHRD3: igual que CHRD1 pero con inicialización desde el segundo paso al operar el controlador.

### **GROUP: TRIG**

#### **TRIG BY MOD**

Asigna la función: TRIGGER BY MODULE.

0: desactivado.

1: A

2: B

3: C

4: D

#### **MODULE%**

Asigna la función: MODULE%

#### **Dly Start**

Asigna la función: Delay Start

Especifica un retardo desde que entra la primera nota hasta que se dispara el Módulo KARMA.

#### **Dly Start ms**

Asigna la función: Delay Start Fixed

Válido si el Parámetro anterior se ajusta a FIXED.

#### **NOTE TRIGGER**

0: ANY: cualquier nota producirá el disparo.

1: AKR: la primera nota producirá el disparo desde un estado en que no haya notas pulsadas anteriormente.

2: 1<sup>st</sup>: sólo causará el disparo la primera nota.

3: DYN: el disparo lo producirá el controlador especificado en DYNAMIC MIDI 6.4 -3.



**NOTE LATCH**

0: Desactivada: bloqueo desactivado.

1: Activada: el bloqueo lo controlará el estado de la tecla LATCH.

**ENV 1, 2, 3 TRIGGER**

0: ANY: cualquier nota producirá el disparo.

1: AKR: la primera nota producirá el disparo desde un estado en que no haya notas pulsadas anteriormente.

2: 1<sup>st</sup>: sólo causará el disparo la primera nota.

3: DYN: el disparo lo producirá el controlador especificado en DYNAMIC MIDI 6.4 -3.

**ENV 1, 2, 3 LATCH**

0: OFF: sin bloqueo de envolvente.

1: SUS1: el envolvente producirá las etapas de ataque, caída, sostenido y relajación.

2: REL1: el envolvente producirá las etapas de ataque, caída, sostenido y relajación independientemente de cuándo se produzca la nota soltada.

3: SUS2: el envolvente ignora el mensaje de nota soltada y producirá las fases de ataque, caída y sostenido.

4: REL2: igual que REL1 pero ignorando las notas soltadas, ideal para bucles.

**GROUP: ZONE****THRU IN ZONE**

1: Activada: los datos de esta zona entrarán en el Módulo KARMA y en el generador de tono.

**TRANSCOPE IN Z**

Transposición del Parámetro anterior.

**THRU OUT ZONE**

1: Activada: los datos de esta zona entrarán en el generador de tono directamente, sin pasar por la función KARMA.

**TRANSCOPE OUT Z**

Transposición del Parámetro anterior.

**Top Key****Btm: Bottom Key**

Especifican el rango de teclado.

Top es la nota superior.

Bottom es la nota inferior.

0-127: corresponden a números de notas musicales MIDI.

**A/B/C/D:**

**Min**

Especifica el valor mínimo que será obtenido con el controlador.

Los valores dependen del Parámetro.

**Max**

Especifica el valor máximo que será obtenido con el controlador.

Los valores dependen del Parámetro.

**Val**

Especifica el valor del Parámetro KARMA.

Este valor será el valor central cuando use ASGN para controlar el Parámetro con los controladores KARMA.

**Parm Module A**

Especifica el Módulo al cual se aplicarán los ajustes de RT PARAM 1 -8.

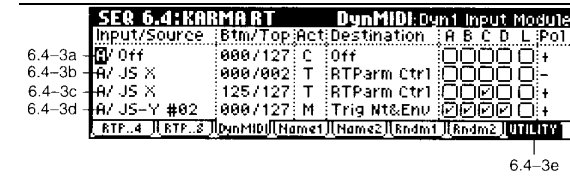
ON: ACTIVADA: los ajustes RT PARAM serán válidos.

**ASGN**

Asigna el Parámetro seleccionado a un controlador.

**6.4-3: DYNAMIC MIDI**

DYNAMIC MIDI es una función que permite usar los controladores del KARMA y mensajes de control MIDI para controlar funciones específicas KARMA.



**6.4-3a/b/c/d DYN MIDI 1 -4**

**INPUT**

**A-D**

Indica el Módulo KARMA que será la FUENTE de entrada de la función DYNAMIC MIDI.

**Source**

Indica el Controlador que se usará como FUENTE de DYNAMIC MIDI.

**BTM**

**0-127**

Valor inferior del rango.

**TOP**

**0-127**

Valor superior del rango.

**ACT**

**M, T, C**

Modo de operación de DYNAMIC MIDI.

M: el Parámetro será controlado como un conmutador.

T: el Parámetro alternará entre dos valores (activado o desactivado).

C: el Parámetro será controlado de forma continua.

**Destination**

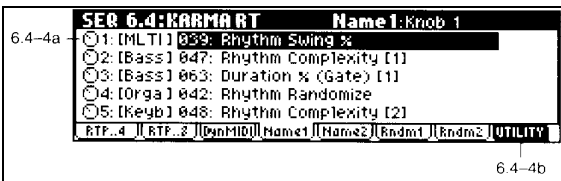
Selecciona el DESTINO de la función DYNAMIC MIDI.

**POL**

Especifica la POLARIDAD de la función DYNAMIC MIDI.

**6.4-4: NAME 1**

**6.4-5: NAME 2**



**6.4-4/5**

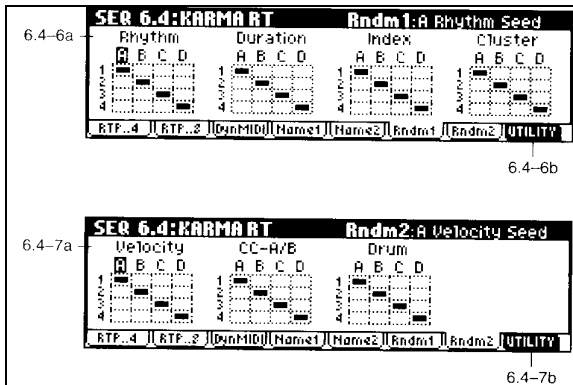
**Knob 1-8**

**Switch 1-2**

Indica el NOMBRE del Controlador KARMA en tiempo real.

**6.4-6: RNDM 1**

**6.4-7: RNDM 2**



**6.4-6/7: RYTHM, DURATION, INDEX, CLUSTER, VELOCITY, CC-A/B, DRUM**

**1-4**

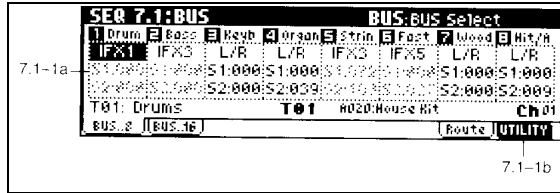
Para el GE seleccionado para cada Módulo KARMA, a menudo podrá controlar el grado de aleatoriedad para varios grupos de Parámetros como ritmo, duración, etc.

**⚠** Estos ajustes no tendrán valor en algunos GE que no estén programados para aceptar control de aleatoriedad.

## SEQ 7.1: Ed-BUS

### 7.1-1/2: BUS

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



#### 7.1-1a: BUS

Muestra la configuración y ruta de Efectos.

#### BUS select

Use BUS SELECT IFX INDIV.OUT ASSIGN para especificar el bus de Efecto de inserción a cual será enviado cada oscilador.

L/R: no se enviará a los Efectos de inserción.

IFX 1-5 se enviará al Efecto de inserción seleccionado.

1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4: se enviará a la salida de audio seleccionada.

Off: no se enviará a las salidas de audio. Seleccione este valor cuando desee conectar las salidas de los Efectos principales en serie con los niveles especificados por SEND 1 y SEND 2.

#### S1: Send 1

000-127

Especifica en nivel de envío de cada oscilador a los Efectos principales 1.

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

#### S2: Send 2

000-127

Especifica en nivel de envío de cada oscilador a los Efectos principales 2.

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

MIDI:

CC93 controla SEND 1.

CC91 controla SEND 2.

#### 7.1-1b: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.



#### Copy Insert Effect

Este comando copia los ajustes de Efecto de inserción en los distintos modos.

1. Seleccione este comando.
2. En FROM especifique el origen de copia.
3. Seleccione el Efecto que desea copiar.
4. Seleccione el destino de copia.  
Si selecciona POST IFX MIXER SETTINGS se copiarán los Parámetros de cadena, envíos, etc., junto con el Efecto.
5. Para ejecutar el comando pulse F8: OK.  
Para cancelar pulse F7: CANCEL.

### Swap Insert Effect

Este comando intercambia los ajustes de Efecto de inserción.

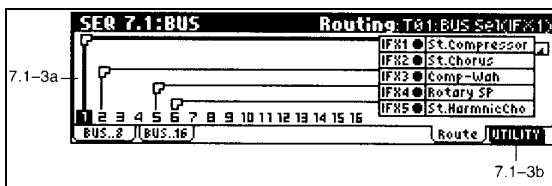
1. Seleccione este comando.
  2. En SOURCE 1 y SOURCE 2 especifique los Efectos de inserción que desea intercambiar.
  3. Para ejecutar el comando pulse F8: OK.
- Para cancelar pulse CANCEL.

### Dkit IFX Patch

Este comando aplica un determinado Efecto a los ajustes BUS SELECT de cada tecla del conjunto de batería.

1. Seleccione este comando.
  2. A la derecha de DrumKit IFX 1->5 seleccione el Efecto que desee.
  3. Para ejecutar el comando pulse F8: OK.
- Para cancelar pulse CANCEL.

### 7.1-2: Route



#### 7.1-2a: Routing

Muestra la configuración de los Efectos de inserción.

#### T1-8: BUS Sel

Puede especificar el Bus al cual será enviado cada oscilador de cada Timbre 1-8.

#### 7.1-2b: UTILITY

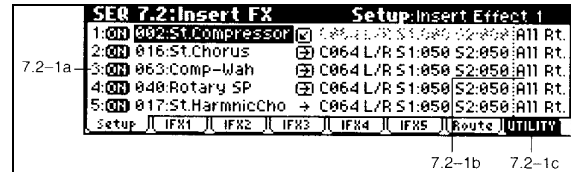
Consulte las explicaciones anteriores.

## SEQ 7.2: Ed-Insert FX

Parámetros de Efectos de inserción.

### 7.2-1: Setup

Aquí puede seleccionar cada uno de los Efectos de inserción.



#### 7.2-1a: IFX 1, 2, 3, 4

Insert Effect (IFX 1, 5)                    000-089

Insert Effect (IFX 2, 3, 4)                000-102

Para IFX 1-5 seleccione el tipo de Efecto de cada Efecto de inserción.

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

#### ON/OFF

Si selecciona OFF, no se aplicará el Efecto.

#### Chain

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

#### Pan (CC#8) post IFX panpot

Ajusta el panorama post-Efectos.

Sólo se puede ajustar si el Parámetro BUS SELECT es L/R.

MIDI: CC8 controla este Parámetro.

## Bus Sel

BUS SEL: selecciona el bus de salida.

Si desea enviar el sonido a un bus individual seleccione 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4.

**Send 1** **000-127**

**Send 2** **000-127**

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

MIDI:

CC93 controla SEND 1.

CC91 controla SEND 2.

### 7.2-1b: Control Channel Ch 01-16, Gch, All Routed

Este Parámetro especifica el canal MIDI que se usará para controlar la Modulación dinámica de Efectos DMOD, panorama, con el Efecto de inserción CC8, SEND 1 CC93, SEND 2 CC91.

Gch: se usará el canal MIDI Global.

All Routed: el canal de cualquier timbre enviado a este Efecto se puede usar para controlar el Efecto.

### 7.2-1c: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

## 7.2-2: IFX 1

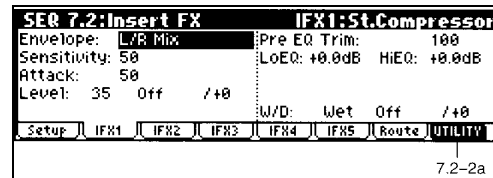
## 7.2-3: IFX 2

## 7.2-4: IFX 3

## 7.2-5: IFX 4

## 7.2-6: IFX 5

Aquí puede seleccionar los Parámetros para IFX 1/2/3/4 que ha seleccionado en la página SETUP.



### 7.2-2(...6)a: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

## 7.1-7: Routing

### 7.2-7a: Routing

Muestra la configuración de los Efectos de inserción.

### 7.2-7b: UTILITY

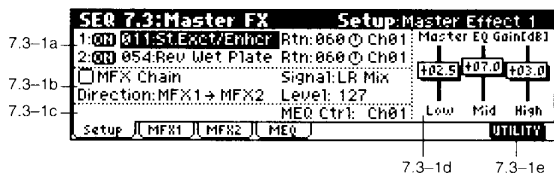
Consulte las explicaciones anteriores.

## SEQ 7.3: Ed - Master FX

Parámetros de Efectos principales.

### 7.3-1: Master FX Setup

Aquí puede seleccionar cada uno de los Efectos principales.



#### 7.3-1a: Master FX Setup

Los Efectos principales tienen entrada mono y salida estéreo.

**MFX1 Effect Select** **000-089**

Seleccione el tipo de Efecto principal 1.

**ON/OFF**

Si selecciona OFF, no se aplicará el Efecto.

**MFX2 Effect Select** **000-089**

Seleccione el tipo de Efecto principal 2.

**ON/OFF**

Si selecciona OFF, no se aplicará el Efecto.

#### 7.3-1b: Chain

**MFX Chain**

Si está seleccionado los Efectos principales serán conectados en serie.

#### Chain Direction

Especifica la dirección de la conexión en serie.

#### Chain Signal

Especifica cómo se conecta la señal estéreo.

L/R MIX: la señal estéreo del primer Efecto será mezclada antes de entrar en el segundo Efecto.

L ONLY, R ONLY: sólo entrará en el segundo Efecto la señal izquierda (L) o derecha (R).

**Chain Level** **000-127**

Ajusta el nivel de señal del Efecto 1 que entra en el Efecto 2.

#### 7.3-1c: Master EQ Gain dB

Ajusta la ganancia de las tres bandas de Ecuilizador.

**Low** **-18.0...+18.0**

**Mid** **-18.0...+18.0**

**High** **-18.0...+18.0**

Ajusta la ganancia de las tres bandas de Ecuilizador.

**7.3-1d: MEQ Ctrl Ch** **Ch 01-16, Gch**

Este Parámetro especifica el canal MIDI que se usará para controlar la Modulación dinámica de Efectos DMOD

Gch: se usará el canal MIDI Global.

### 7.3-1e: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

**Copy Master Effect:** Este comando copia los ajustes de Efecto principales en los distintos modos.

**Swap Master Effect:** Este comando intercambia los ajustes de Efectos principales.

### 7.3-2: MFX 1

### 7.3-3: MFX 2

Aquí puede ajustar los Parámetros de cada uno de los Efectos principales que ha seleccionado en la página SETUP.

### 7.3-2(3)a: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

### 7.3-4: Master EQ

Se trata de un Ecuador estéreo de tres bandas.

### 7.3-4a: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.



## 4. Modo de Reproducción de Canción

Los Archivos MIDI Estándar (SMF) le permiten intercambiar datos de canción entre distintos sistemas de secuenciador.

Es un formato estándar para datos de secuencia. La mayoría de secuenciadores de software y hardware soportan SMF.

### Song Play 1.1: Play



#### 1.1-1a: Localización

Indica la localización actual en forma de compás, tiempo y valor de reloj.

Si modifica estos valores cambiará la posición actual.

#### Meter

Compás del archivo SMF.

#### Tempo

040-240

Este Parámetro determina el tempo de la canción.

#### Jukebox

Activa o desactiva la función de gramola.

#### Name

Muestra el nombre de canción.

#### Play Track Select

01-16

Selecciona la pista que sonará al tocar el teclado.

#### Información de pista

##### t, banco, Programa

Muestra el nº de pista, banco, nº y nombre de Programa de la pista seleccionada.

**Ch**

**01-16**

Canal MIDI de la pista seleccionada.

### **1.1-1b: UTILITY**

#### **GM Initialize**

Este comando transmite un mensaje de inicialización GM, para inicializar todas las pistas a sus valores por defecto.

#### **Solo Selected Track**

La función SOLO se activará / desactivará cada vez que ejecute este comando.

#### **Load Template Song**

Este comando carga una de las 16 plantillas de canción existentes.

- 1.** Seleccione este comando.
- 2.** En FROM seleccione la plantilla de canción que desee.
- 4.** Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

#### **Save Template Song**

Este comando guarda los Parámetros de canción en forma de plantilla de usuario.

- 1.** Seleccione este comando.
- 2.** En TO especifique la plantilla de usuario en la que desee guardar U00-15.
- 3.** Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

#### **Set Location**

Al pulsar la tecla LOCATE irá a la posición especificada aquí.

- 1.** Seleccione este comando.
- 2.** En LOCATION especifique la posición que desee.
- 3.** Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

**1.1-2: Prog...8**  
**1.1-3: Prog...16**



**1.1-2/3a: Programa de pista**

Selecciona el Programa que usará cada pista.

**PLAY/MUTE/REC, SOLO ON/OFF**

**PLAY/MUTE**

Este Parámetro determina es estado de la pista de grabación.

Si se selecciona PLAY, los datos serán reproducidos.

Si se selecciona MUTE, los datos no serán reproducidos y desaparecerá el número de pista de la pantalla.

**SOLO ON/OFF**

Activa / desactiva la función solista.

Solamente sonará la pista cuyo Parámetro SOLO esté en ON.

**UTILITY**

**Category**

Puede seleccionar el Programa que usará la pista por categoría.

**1.1-4: Mix...8**  
**1.1-5: Mix...16**



Aquí puede ajustar Parámetros de Mezcla para las distintas pistas.

**1.1-4/5a:**

**Pan**

Este Parámetro se usa para establecer el panorama de las pistas entre los buses A y B.

RND: panorama aleatorio.

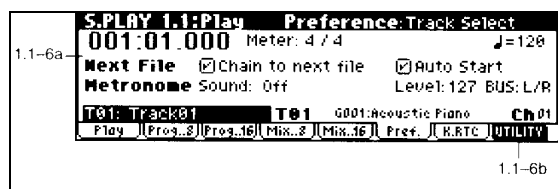
**Volume**

**0-127**

Ajusta el volumen de las pistas.

## 1.1-6 Preference

Parámetros de preferencias.



### Chain to next file

Activada: al terminar la Reproducción actual se iniciará el archivo siguiente.

### Auto Start

Activada: la Reproducción del archivo siguiente se iniciará de forma automática.

Válido si el Parámetro anterior está activado.

### Metronome

Parámetros de metrónomo.

### Sound

ON: sonará durante la Reproducción.

OFF: no sonará.

### BUS Select

Selecciona el bus de salida del metrónomo.


### Level

Ajusta el nivel del metrónomo.

## 1.1-7 K.RTC



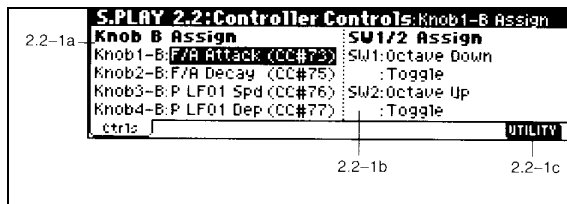
Esta pantalla muestra los nombres de los controles KARMA en tiempo real.

 Para más información consulte las explicaciones de modo de Programa y Combinación.

## S.Play 2.2: Controller

### 2.2-1: Ctrl's

Permite realizar ajustes para las teclas SW1, SW2, y para los REALTIME CONTROLLERS en modo B.



#### 2.2-1a: Panel Switch Assign

Afectan a las teclas SW1/SW2.

#### SW1 AMSource

Asigna una función a la tecla SW1.

#### Toggle/Momentary

Toggle: alternará entre activada y desactivada cada vez que pulse la tecla.

Momentary: la función está activada mientras mantenga pulsada la tecla.

#### SW2 AMSource

Asigna una función a la tecla SW2.

#### Toggle/Momentary

Toggle: alternará entre activada y desactivada cada vez que pulse la tecla.

Momentary: la función está activada mientras mantenga pulsada la tecla.

#### 2.2-1b: Realtime Control Knobs B-Assign

Asigna funciones a los controles REALTIME CONTROL del panel frontal en modo B.

Knob 1-B AMSource Off, MIDI CC95

Knob 2-B AMSource Off, MIDI CC95

Knob 3-B AMSource Off, MIDI CC95

Knob 4-B AMSource Off, MIDI CC95

## S.PLAY 2.3: MOSS

Esta página aparece cuando está instalada la opción EXB-MOSS que se vende por separado.

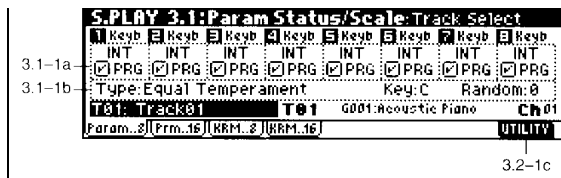
Consulte el manual de dicha opción.

## S.Play 3.1: Param

### 3.1-1: Param... 8

### 3.1-2: Param... 16

Aquí puede ajustar Parámetros para cada pista.



#### 3.1-1(2)a: Status

#### STATUS

Ajusta el estado MIDI y generador de tono interno para cada pista.

INT: sonará el generador de tono del KARMA.

EXT: el timbre controla un generador de tono externo.

BTH: funcionará como INT y EXT simultáneamente.

OFF: timbre desactivado.

#### Use Program's Scale

Seleccionada: se usará la escala del Programa.

NO Seleccionada: No se usará la escala del Programa.

### 3.1-1(2)b: Scale

#### Type

Selecciona el tipo de escala.

Consulte el Parámetro SCALE en el modo de Programa.

#### Key

C-B

Especifica la Clave de la Escala.

#### Random

0-7

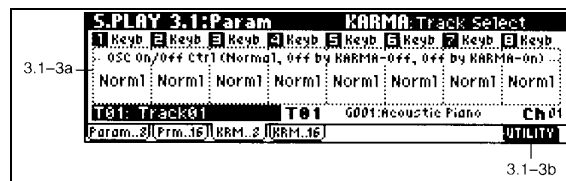
Crea un cierto grado de aleatoriedad en el tono de cada nota.


Es útil para simular instrumentos acústicos.

Normalmente, debe estar en 0.

### 3.1-3: KRM...8

### 3.1-4: KRM...16



 Para más información consulte las explicaciones de modo de Combinación.

## S.Play 4.1: Select Directory

El contenido que aparecerá depende del Parámetro JUKEBOX.

Desactivado: aparece SELECT DIRECTORY.

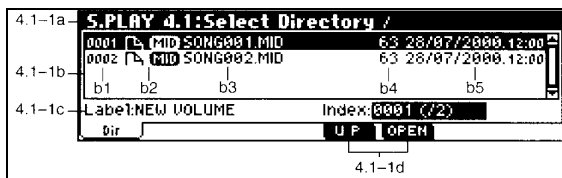
Activado: Aparece JUKEBOX.

### 4.1-1: Select Directory

Selecciona el Directorio del disquete.

Pulse OPEN para abrir el directorio.

Pulse UP para moverse al directorio superior.



#### 4.1-1a: Current Directory

Muestra el directorio actual.

Pulse OPEN para abrir el directorio.

Pulse UP para moverse al directorio superior.

#### 4.1-1b: ventana de directorio

archivos e iconos

nombre de archivo

tamaño

fecha

#### 4.1-1d: Open, Up

Pulse OPEN para abrir el directorio.

Pulse UP para moverse al directorio superior.

## S.Play 4.2: Jukebox


El contenido que aparecerá depende del Parámetro JUKEBOX.

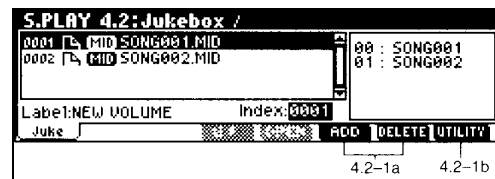
Desactivado: aparece SELECT DIRECTORY.

Activado: Aparece JUKEBOX.

### 4.2-1: Jukebox

El KARMA tiene una función Gramola (JUKEBOX) que le permite especificar una lista de Reproducción de canciones.

 Tenga en cuenta que la lista se perderá al apagar la unidad. Guárdela con el procedimiento SAVE JUKEBOX LIST.



#### 4.2-1a: Add, Delete

Para añadir un archivo, pulse ADD.

Añada archivos de este modo hasta un máximo de 100.

Para eliminar un archivo de la lista pulse DELETE.

#### **4.2-1b: UTILITY**

##### **Load Jukebox list**

Este comando carga una lista de gramola.

**1.** En la ventana de directorio seleccione una lista de gramola con extensión .JKB y seleccione este comando.

**2.** Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

##### **Save Jukebox list**

Este comando guarda la lista de gramola.

**1.** Cree una lista de gramola y seleccione este comando.

**2.** Pulse el botón de texto para dar un nombre de archivo.

**3.** Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.



## S.PLAY: KARMA

▲ Los datos SMF no entran en los Módulos KARMA.

▲ Las notas SMF no se pueden usar para disparar la función KARMA.

Aquí podrá programar Parámetros de la función KARMA en modo de Reproducción de canción.

En este modo dispone de 4 Módulos KARMA A, B, C, D.

### 6.1-1: SETUP

Aquí puede seleccionar el GE que usará el Módulo KARMA.



#### 6.1-1b: GE SETUP

##### Selección de un Efecto Generado: GE

El módulo GE es el que genera las frases o patrones de la función KARMA.

El KORG KARMA contiene unos mil Efectos GE que cubren una variedad de estilos interpretativos, musicales, etc.

Si cambia el GE cambiará radicalmente la frase o Patrón.

### GE SELECT

Use los controles VALUE para seleccionar un GE.

También puede usar el menú de utilidad SELECT BY CATEGORY, para seleccionar GE por categoría.

#### Parámetro INIT. K.RTC

Si está activada esta casilla escuchará la frase o Patrón generada por GE en su estado original.

Normalmente debe activarla.

#### 6.1-1c: UTILITY

Consulte las explicaciones en modo de Programa y Combinación.

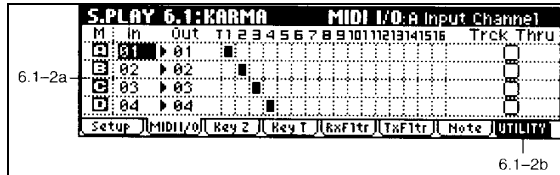
#### Parámetro INIT. KARMA MODULE

Si está activada esta casilla escuchará la frase o Patrón generada por GE en su estado original.

Normalmente debe activarla.

## 6.1-2: MIDI I/O

Especifica los canales de ENTRADA y SALIDA MIDI para los cuatro Módulos KARMA.



6.1-2a:

### A/B/C/D INPUT CHANNEL 1-16, Gch

Especifica el canal de entrada MIDI que controlará el Módulo KARMA.

Gch: canal MIDI GLOBAL.

### A/B/C/D OUTPUT CHANNEL 1-16, Gch

Especifica el canal de salida MIDI de cada Módulo KARMA.

Gch: canal MIDI GLOBAL.

### KARMA ROUTING MAP

Muestra los Timbres que sonarán con cada Módulo KARMA de acuerdo con los canales MIDI.

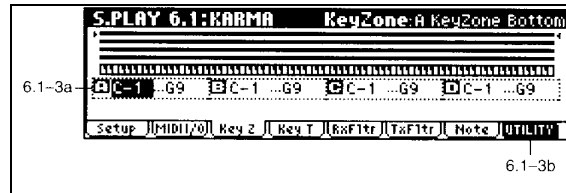
### Timb Thru OFF, ON

ON: seleccionada: cuando la tecla KARMA ON/OFF esté en OFF, los datos MIDI que lleguen al Módulo KARMA serán retransmitidos mediante OUTPUT CHANNEL a los Timbres.

OFF: no seleccionada: cuando la tecla KARMA ON/OFF esté en OFF, los datos MIDI que lleguen al Módulo KARMA NO serán retransmitidos a los Timbres.

## 6.1-3 Key Z/T

Ajustes de zona de teclado.



6.1-2a Zone, Map...

### Zone Map

Muestra la zona de escaneado.

A/B/C/D:

Top Key C-1...G9

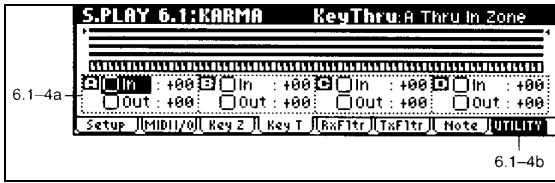
Btm: Bottom Key C-1...G9

Especifican el rango de teclado.

Top es la nota superior.

Bottom es la nota inferior.

### 6.1-4: KEY T



#### 6.1-4a: Thru, Transpose

#### A/B/C/D:

#### THRU IN ZONE

Activada: los datos de esta zona entrarán en el Módulo KARMA y en el generador de tono.

#### TRANPOSE IN Z

Transposición del Parámetro anterior.

#### THRU OUT ZONE

Activada: los datos de esta zona entrarán en el generador de tono directamente, sin pasar por la función KARMA.

#### TRANPOSE OUT Z

Transposición del Parámetro anterior.

#### UTILITY

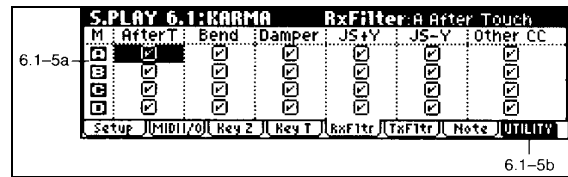
Consulte las explicaciones anteriores.

### 6.1-5 RxFilter

Especifica el FILTRO de recepción MIDI de la función KARMA.

Casilla seleccionada: el mensaje correspondiente será enviado al generador de tono.

Casilla no seleccionada: el mensaje correspondiente NO será enviado al generador de tono.



#### UTILITY

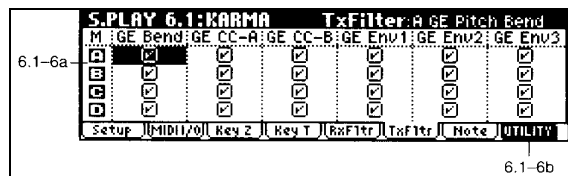
Consulte las explicaciones anteriores.

### 6.1-6 TxFilter

Especifica el FILTRO de Transmisión MIDI de la función KARMA.

Casilla seleccionada: el mensaje correspondiente será transmitido desde el Módulo KARMA.

Casilla NO seleccionada: el mensaje correspondiente será NO transmitido desde el Módulo KARMA.



#### UTILITY

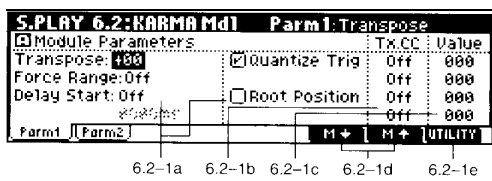
Consulte las explicaciones anteriores.

## S.PLAY 6.2 KARMA MDL

Parámetros de cada Módulo KARMA.

Use las teclas de función correspondientes a M↑ y M↓ para seleccionar los Módulos KARMA.

### 6.2-1: PARAM 1



#### 6.2-1a: MODULE PARAMETERS

##### TRANSCOPE

Transposición de las notas que entran en el Módulo KARMA.

##### FORCE RANGE

OFF, LOWEST, HIGHEST, C3-B3[1], C3-B3[2]

Controla el rango de tono del Módulo KARMA.

OFF: desactivado.

LOWEST: las notas de entrada son forzadas a una octava desde la nota más grave.

HIGHEST: las notas de entrada son forzadas a una octava desde la nota más aguda.

C3-B3[1]: las notas de entrada son forzadas a permanecer cerca de la octava central.

C3-B3[2]: las notas de entrada son forzadas a la octava central.

##### Delay Start

Especifica un retardo desde que entra la primera nota hasta que se dispara el Módulo KARMA.

##### Delay Start Fixed

Válido si el Parámetro anterior se ajusta a FIXED.

##### QUANTIZE TRIG

Cuantización de las notas.

##### TimbZ Bypass

off, on

ON: SELECCIONADO: los ajustes de zona del Timbre no serán tenidos en cuenta para el Patrón generado por el Módulo KARMA.

##### Root Position

Activada: se tendrá en cuenta la nota tónica de la serie armónica.

Desactivada: no se tendrá en cuenta la nota tónica de la serie armónica.

#### 6.2-1b: Tx CC

Tx CC1 Off, 00-95

Tx CC2 Off, 00-95

Tx CC3 Off, 00-95

Tx CC4 Off, 00-95

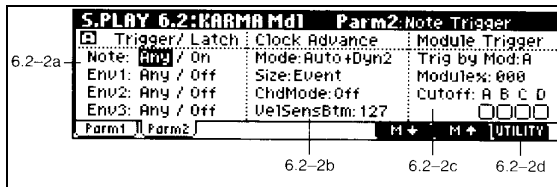
Selecciona el nº de cambio de control MIDI CC que será transmitido por la función KARMA.

### 6.2-1c: VALUE Tx CC

<b>VALUE Tx CC1</b>	<b>Off, 00-95</b>
<b>VALUE Tx CC2</b>	<b>Off, 00-95</b>
<b>VALUE Tx CC3</b>	<b>Off, 00-95</b>
<b>VALUE Tx CC4</b>	<b>Off, 00-95</b>

Selecciona el VALOR de nº de cambio de control MIDI CC que será transmitido por la función KARMA.

### 6.2-2 PARAM 2



### 6.2-2: TRIGGER/LATCH

Parámetro para el Módulo GE.

#### **NOTE**

Especifica las condiciones de disparo de la frase generada por GE.

#### **NOTE TRIGGER any, AKR, 1<sup>st</sup>, dyn**

ANY: cualquier nota producirá el disparo.

AKR: la primera nota producirá el disparo desde un estado en que no haya notas pulsadas anteriormente.

1<sup>st</sup>: sólo causará el disparo la primera nota.

DYN: el disparo lo producirá el controlador especificado en DYNAMIC MIDI 6.4 -3.

#### **NOTE LATCH OFF, ON**

Desactivada: bloqueo desactivado.

Activada: el bloqueo lo controlará el estado de la tecla LATCH.

#### **ENV 1, ENV 2, ENV 3**

Cada GE dispone de tres envolventes.

Puede especificar las condiciones de disparo de cada una de las 3 envolventes del GE.

#### **ENV 1, 2, 3 TRIGGER any, AKR, 1<sup>st</sup>, dyn**

ANY: cualquier nota producirá el disparo.

AKR: la primera nota producirá el disparo desde un estado en que no haya notas pulsadas anteriormente.

1<sup>st</sup>: sólo causará el disparo la primera nota.

DYN: el disparo lo producirá el controlador especificado en DYNAMIC MIDI 6.4-3.

#### **ENV 1, 2, 3 LATCH**

OFF: sin bloqueo de envolvente.

SUS1: el envolvente producirá las etapas de ataque, caída, sostenido y relajación.

REL1: el envolvente producirá las etapas de ataque, caída, sostenido y relajación independientemente de cuándo se produzca la nota soltada.

SUS2: el envolvente ignora el mensaje de nota soltada y producirá las fases de ataque, caída y sostenido.

REL2: igual que REL1 pero ignorando las notas soltadas, ideal para bucles.

### 6.2-2b: CLOCK ADVANCE

Parámetros de reloj que controla el Módulo KARMA.

#### Mode

AUTO: el Módulo KARMA utiliza el Parámetro TEMPO.

Si MIDI CLOCK está en EXTERNAL se sincronizará con una unidad MIDI externa o secuenciador, etc.

DYN: puede disparar el Módulo KARMA mediante un controlador definido en DYNAMIC MIDI.

AUTO+DYN1: el Módulo KARMA opera con los modos AUTO y DYNAMIC MIDI.

AUTO+DYN2: igual que el anterior pero un disparo de DYNAMIC MIDI parará momentáneamente el reloj hasta que el Módulo KARMA sea reiniciado.

#### SIZE

Válido cuando el Parámetro anterior es DYN, AUTO+DYN1/2.

DYN2: especifica la unidad de avance de la frase.

Notas musicales: valor de nota especificado.

EVENT: avanzará por una nota o un acorde, ignorando el ritmo de la frase.

### CHD MODE

Válido cuando el Parámetro MODE es DYN, AUTO+DYN1/2.

DYN2: especifica cómo sonará el acorde al tocar un acorde en el teclado.

OFF: no habrá sonido al tocar un acorde.

1<sup>st</sup>: al tocar un acorde sonará el primer paso de la frase.

CHRD1: sonarán los pasos de acuerdo con el número de notas que toque en el acorde.

CHRD2: igual que el anterior pero con inicialización al operar el controlador.

CHRD3: igual que CHRD1 pero con inicialización desde el segundo paso al operar el controlador.

### VEL SENS BTM

Válido cuando el Parámetro MODE es DYN, AUTO+DYN1/2.

Si DYNAMIC MIDI es NOTE o VELOCITY:

Este Parámetro especifica el valor inferior de la escala mediante la cual se ajusta la velocidad antes de ser aplicada.

Con un valor de 1 no se producirá modificación de velocidad.

### 6.2-2c MODULE TRIGGER

#### TRIGGER

Los disparos de nota y envolvente de un Módulo KARMA pueden ser controlados por la operación de otro Módulo KARMA.

OFF: desactivado.

#### Module%

Válido si el Parámetro anterior NO es OFF.

## CUTOFF

Especifica si la frase generada por otros Módulos KARMA se parará automáticamente al disparar un Módulo KARMA.

## S.PLAY 6.3 ED KARMA GE

Parámetros del GE (Efecto Generado) del Módulo KARMA.

### 6.3-1 GE P...4

### 6.3-1 GE P...8

### 6.3-1 GE P...12

### 6.3-1 GE P...16

GE Parameter	Value	Asgn	Pol
01.Repeat: Duration Mode (RT)	+0001	---	+
02.Repeat: Duration Value (RT)	+0500	1	+
03.Env: Env On/Off [1] 074	+0001	1	-
04.Repeat: Initial Volume	-0020	4	+

6.3-1a 6.3-1b

### 6.3-1/2/3/4:

### GE PARAMETER

Muestra los Parámetros GE.

Cada GE tiene hasta 16 Parámetros que dependen del GE seleccionado.

### VALUE

Ajusta el valor de cada Parámetro.

### ASGN: ASIGNACIÓN

Aquí podrá asignar el controlador para el Parámetro GE.

Asignando Parámetros GE a KARMA REALTIME CONTROLS podrá controlar dichos Parámetros en tiempo real.

--: sin asignación.

1-8: botones CONTROLS 1-8.

1-2: teclas 1/2.

DYN1 -4: corresponde a DYNAMIC MIDI 1-4.

**S.PLAY 6.4: ED KARMA RT**

**POL: POLARIDAD +/-**

Polaridad que se usará al operar los controles en tiempo real KARMA CONTROLS, que ha seleccionado en el Parámetro anterior.



**6.4-1: RTP...4**

**6.4-2: RTP...8**

Aquí podrá asignar controladores a 29 Parámetros KARMA que son los Parámetros RT.

En RT PARAM 1-8, si selecciona un Parámetro por GRP y PARAMETER y activa MODULE A, dicho Parámetro ya no podrá ser editado como Parámetro de Zona KARMA, ni como Parámetro de Módulo KARMA.

S.PLAY 6.4: KARMA RT		RTPrm:Parm1 Assign							
Grp	Parameter	Min	Max	Val	A	B	C	D	Asgn
6.4-1a	1: Mix Run	+0000	+0001	+0001	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0000
6.4-1b	2: Off	+0000	+0000	+0000	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0000
6.4-1c	3: Off	+0000	+0000	+0000	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0000
6.4-1d	4: Off	+0000	+0000	+0000	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0000

6.4-1e

**6.4 1/2 a/b/c/d RT PARAM 1-4, 5-8**

**GRP**

Indica el grupo de Parámetros que desea asignar.

Los 29 Parámetros KARMA están divididos en 4 grupos.

**PARAMETER**

Indica el Parámetro que desea asignar.

Los Parámetros que pueden ser seleccionados difieren dependiendo del grupo seleccionado en GRP.

En RT PARAM 1-8, si selecciona un Parámetro por GRP y PARAMETER y activa MODULE A, dicho Parámetro ya no podrá ser editado como Parámetro de Zona KARMA, ni como Parámetro de Módulo KARMA.



**GROUP: MIX**

**RUN**

Asigna la función: RUN.

0: desactivado.

1: activado.

**Transpose**

Asigna la transposición en semitonos.

**Transpose Oct**

Asigna la transposición en octavas.

**Transpose Oct**

Asigna la transposición en pasos de una octava y una quinta.

**GROUP: CTRL**

**QUANTIZE TRIG**

**0, +1**

Asigna la función: Cuantización de las notas.

**Root Position**

Asigna la función:

1: Activada: se tendrá en cuenta la nota tónica de la serie armónica.

0: Desactivada: no se tendrá en cuenta la nota tónica de la serie armónica.

**FORCE RANGE**

Asigna la función FORCE RANGE.

Controla el rango de tono del Módulo KARMA.

0: OFF: desactivado.

1: LOWEST: las notas de entrada son forzadas a una octava desde la nota más grave.

2: HIGHEST: las notas de entrada son forzadas a una octava desde la nota más aguda.

3: C3-B3[1]: las notas de entrada son forzadas a permanecer cerca de la octava central.

4: C3-B3[2]: las notas de entrada son forzadas a la octava central.

**CLOCK ADVANCE Mode**

Asigna la función CLK ADV MODE.

0: AUTO: el Módulo KARMA utiliza el Parámetro TEMPO.

Si MIDI CLOCK está en EXTERNAL se sincronizará con una unidad MIDI externa o secuenciador, etc.

1: DYN: puede disparar el Módulo KARMA mediante un controlador definido en DYNAMIC MIDI.

2: AUTO+DYN1: el Módulo KARMA opera con los modos AUTO y DYNAMIC MIDI.

3: AUTO+DYN2: igual que el anterior pero un disparo de DYNAMIC MIDI parará momentáneamente el reloj hasta que el Módulo KARMA sea reiniciado.

### **CLOCK ADVANCE SIZE**

Asigna la función CLK ADV SIZE.

0-10: Notas musicales: valor de nota especificado.

11: EVENT: avanzará por una nota o un acorde, ignorando el ritmo de la frase.

### **Clk Adv Vel**

Asigna la función: VEL SENS BTM

Si DYNAMIC MIDI es NOTE o VELOCITY:

Este Parámetro especifica el valor inferior de la escala mediante la cual se ajusta la velocidad antes de ser aplicada.

Con un valor de 1 no se producirá modificación de velocidad.

### **Clk Adv Chord**

Asigna la función: CHD MODE

DYN2: especifica cómo sonará el acorde al tocar un acorde en el teclado.

0: OFF: no habrá sonido al tocar un acorde.

1: 1<sup>st</sup>: al tocar un acorde sonará el primer paso de la frase.

2: CHRD1: sonarán los pasos de acuerdo con el número de notas que toque en el acorde.

3: CHRD2: igual que el anterior pero con inicialización al operar el controlador.

4: CHRD3: igual que CHRD1 pero con inicialización desde el segundo paso al operar el controlador.

### **GROUP: TRIG**

#### **TRIG BY MOD**

Asigna la función: TRIGGER BY MODULE.

0: desactivado.

1: A

2: B

3: C

4: D

#### **MODULE%**

Asigna la función: MODULE%

#### **Dly Start**

Asigna la función: Delay Start

Especifica un retardo desde que entra la primera nota hasta que se dispara el Módulo KARMA.

#### **Dly Start ms**

Asigna la función: Delay Start Fixed

Válido si el Parámetro anterior se ajusta a FIXED.

#### **NOTE TRIGGER**

0: ANY: cualquier nota producirá el disparo.

1: AKR: la primera nota producirá el disparo desde un estado en que no haya notas pulsadas anteriormente.

2: 1<sup>st</sup>: sólo causará el disparo la primera nota.

3: DYN: el disparo lo producirá el controlador especificado en DYNAMIC MIDI 6.4 -3.

### **NOTE LATCH**

0: Desactivada: bloqueo desactivado.

1: Activada: el bloqueo lo controlará el estado de la tecla LATCH.

### **ENV 1, 2, 3 TRIGGER**

0: ANY: cualquier nota producirá el disparo.

1: AKR: la primera nota producirá el disparo desde un estado en que no haya notas pulsadas anteriormente.

2: 1<sup>st</sup>: sólo causará el disparo la primera nota.

3: DYN: el disparo lo producirá el controlador especificado en DYNAMIC MIDI 6.4 -3.

### **ENV 1, 2, 3 LATCH**

0: OFF: sin bloqueo de envolvente.

1: SUS1: el envolvente producirá las etapas de ataque, caída, sostenido y relajación.

2: REL1: el envolvente producirá las etapas de ataque, caída, sostenido y relajación independientemente de cuándo se produzca la nota soltada.

3: SUS2: el envolvente ignora el mensaje de nota soltada y producirá las fases de ataque, caída y sostenido.

4: REL2: igual que REL1 pero ignorando las notas soltadas, ideal para bucles.

### **GROUP: ZONE**

#### **THRU IN ZONE**

1: Activada: los datos de esta zona entrarán en el Módulo KARMA y en el generador de tono.

#### **TRANSCOPE IN Z**

Transposición del Parámetro anterior.

#### **THRU OUT ZONE**

1: Activada: los datos de esta zona entrarán en el generador de tono directamente, sin pasar por la función KARMA.

#### **TRANSCOPE OUT Z**

Transposición del Parámetro anterior.

#### **Top Key**

#### **Btm: Bottom Key**

Especifican el rango de teclado.

Top es la nota superior.

Bottom es la nota inferior.

0-127: corresponden a números de notas musicales MIDI.

**A/B/C/D:**

**Min**

Especifica el valor mínimo que será obtenido con el controlador.

Los valores dependen del Parámetro.

**Max**

Especifica el valor máximo que será obtenido con el controlador.

Los valores dependen del Parámetro.

**Val**

Especifica el valor del Parámetro KARMA.

Este valor será el valor central cuando use ASGN para controlar el Parámetro con los controladores KARMA.

**Parm Module A**

Especifica el Módulo al cual se aplicarán los ajustes de RT PARAM 1 -8.

ON: ACTIVADA: los ajustes RT PARAM serán válidos.

**ASGN**

Asigna el Parámetro seleccionado a un controlador.

**6.4-3: DYNAMIC MIDI**

DYNAMIC MIDI es una función que permite usar los controladores del KARMA y mensajes de control MIDI para controlar funciones específicas KARMA.

Input/Source	Btm/Top	Act	Destination	A	B	C	D	L	Pol
6.4-3a A/ Note	000 / 127	C	Smart Scan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+
6.4-3b A/ JS-Y #02	000 / 127	M	Repeat Stop	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+
6.4-3c A/ JS+Y #01	000 / 127	T	RTParm Ctrl	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+
6.4-3d A/ Off	000 / 127	C	Off	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+

RTP..4 | RTP..8 | DynMIDI | Name1 | Name2 | Rndm1 | Rndm2 | UTILITY

6.4-3e

**6.4-3a/b/c/d DYN MIDI 1 -4**

**INPUT**

**A-D**

Indica el Módulo KARMA que será la FUENTE de entrada de la función DYNAMIC MIDI.

**Source**

Indica el Controlador que se usará como FUENTE de DYNAMIC MIDI.

**BTM**

**0-127**

Valor inferior del rango.

**TOP**

**0-127**

Valor superior del rango.

**ACT**

**M, T, C**

Modo de operación de DYNAMIC MIDI.

M: el Parámetro será controlado como un conmutador.

T: el Parámetro alternará entre dos valores (activado o desactivado).

C: el Parámetro será controlado de forma continua.

**Destination**

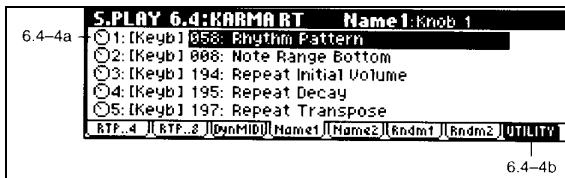
Selecciona el DESTINO de la función DYNAMIC MIDI.

**POL**

Especifica la POLARIDAD de la función DYNAMIC MIDI.

**6.4-4: NAME 1**

**6.4-5: NAME 2**



**6.4-4/5**

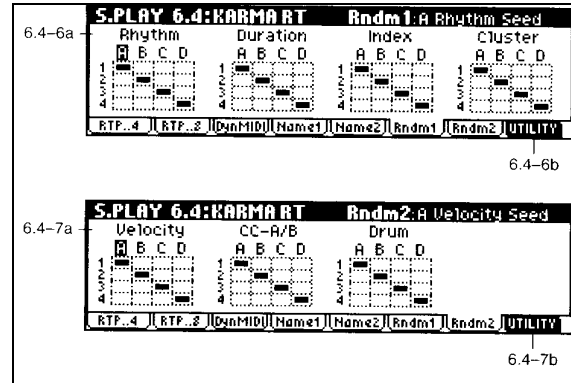
**Knob 1-8**

**Switch 1-2**

Indica el NOMBRE del Controlador KARMA en tiempo real.

**6.4-6: RNDM 1**


**6.4-7: RNDM 2**



**6.4-6/7: RYTHM, DURATION, INDEX, CLUSTER, VELOCITY, CC-A/B, DRUM**

**1-4**

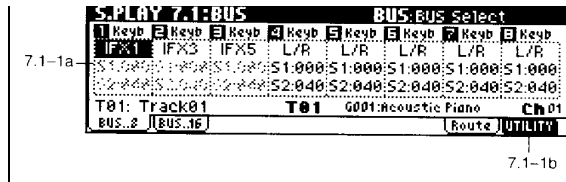
Para el GE seleccionado para cada Módulo KARMA, a menudo podrá controlar el grado de aleatoriedad para varios grupos de Parámetros como ritmo, duración, etc.

 Estos ajustes no tendrán valor en algunos GE que no estén programados para aceptar control de aleatoriedad.

## S.PLAY 7.1: BUS

### 7.1-1: BUS

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



#### 7.1-1a: BUS

Muestra la configuración y ruta de Efectos.

#### BUS select

Use BUS SELECT IFX INDIV.OUT ASSIGN para especificar el bus de Efecto de inserción a cual será enviado cada oscilador.

L/R: no se enviará a los Efectos de inserción.

IFX 1-5 se enviará al Efecto de inserción seleccionado.

1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4: se enviará a la salida de audio seleccionada.

Off: no se enviará a las salidas de audio. Seleccione este valor cuando desee conectar las salidas de los Efectos principales en serie con los niveles especificados por SEND 1 y SEND 2.

#### S1: Send 1

000-127

Especifica en nivel de envío de cada oscilador a los Efectos principales 1.

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

#### S2: Send 2

000-127

Especifica en nivel de envío de cada oscilador a los Efectos principales 2.

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

MIDI:

CC93 controla SEND 1.

CC91 controla SEND 2.

**7.1-1b: UTILITY**

Consulte las explicaciones anteriores.

**Copy Insert Effect**

Este comando copia los ajustes de Efecto de inserción en los distintos modos.

1. Seleccione este comando.
2. En FROM especifique el origen de copia.
3. Seleccione el Efecto que desea copiar.
4. Seleccione el destino de copia.

Si selecciona POST IFX MIXER SETTINGS se copiarán los Parámetros de cadena, envíos, etc., junto con el Efecto.

5. Para ejecutar el comando pulse F8: OK.  
Para cancelar pulse F7: CANCEL.

**Swap Insert Effect**

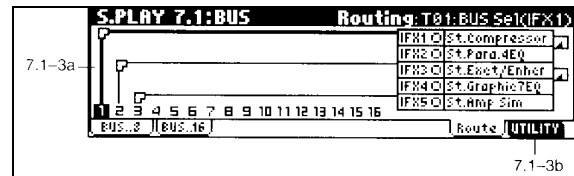
Este comando intercambia los ajustes de Efecto de inserción.

1. Seleccione este comando.
2. En SOURCE 1 y SOURCE 2 especifique los Efectos de inserción que desea intercambiar.
3. Para ejecutar el comando pulse F8: OK.  
Para cancelar pulse CANCEL.

**Dkit IFX Patch**

Este comando aplica un determinado Efecto a los ajustes BUS SELECT de cada tecla del conjunto de batería.

1. Seleccione este comando.
2. A la derecha de DrumKit IFX 1->5 seleccione el Efecto que desee.
3. Para ejecutar el comando pulse F8: OK.  
Para cancelar pulse CANCEL.

**7.1-2: Route****7.1-2a: Routing**

Muestra la configuración de los Efectos de inserción.

**T1-8: BUS Sel**

Puede especificar el Bus al cual será enviado cada oscilador de cada Timbre 1-8.

**7.1-2b: UTILITY**

Consulte las explicaciones anteriores.

## S.PLAY 7.2: Insert FX

Parámetros de Efectos de inserción.

### 7.2-1: Setup

Aquí puede seleccionar cada uno de los Efectos de inserción.



#### 7.2-1a: IFX 1, 2, 3, 4

**Insert Effect (IFX 1, 5) 000-089**

**Insert Effect (IFX 2, 3, 4) 000-102**

Para IFX 1-5 seleccione el tipo de Efecto de cada Efecto de inserción.

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

#### ON/OFF

Si selecciona OFF, no se aplicará el Efecto.

#### Chain

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

#### Pan (CC#8) post IFX panpot

Ajusta el panorama post-Efectos.

Sólo se puede ajustar si el Parámetro BUS SELECT es L/R.

MIDI: CC8 controla este Parámetro.

#### Bus Sel

BUS SEL: selecciona el bus de salida.

Si desea enviar el sonido a un bus individual seleccione 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4.

**Send 1 000-127**

**Send 2 000-127**

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

MIDI:

CC93 controla SEND 1.

CC91 controla SEND 2.

#### 7.2-1b: Control Channel

**Ch 01-16, Gch, All Routed**

Este Parámetro especifica el canal MIDI que se usará para controlar la Modulación dinámica de Efectos DMOD, panorama, con el Efecto de inserción CC8, SEND 1 CC93, SEND 2 CC91.

Gch: se usará el canal MIDI Global.

All Routed: el canal de cualquier timbre enviado a este Efecto se puede usar para controlar el Efecto.

#### 7.2-1c: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.



**7.2-2: IFX 1**

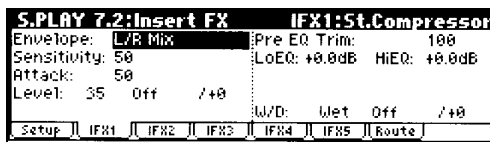
**7.2-3: IFX 2**

**7.2-4: IFX 3**

**7.2-5: IFX 4**

**7.2-6: IFX 5**

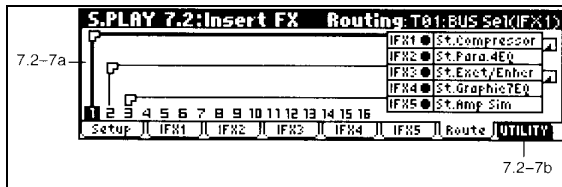
Aquí puede seleccionar los Parámetros para IFX 1/2/3/4 que ha seleccionado en la página SETUP.



**7.2-2(...6)a: UTILITY**

Consulte las explicaciones anteriores.

**7.1-7: Routing**



**7.2-7a: Routing**

Muestra la configuración de los Efectos de inserción.

**7.2-7b: UTILITY**

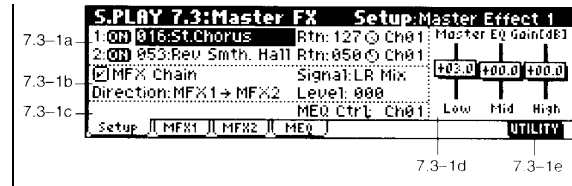
Consulte las explicaciones anteriores.

**S.PLAY 7.3: Master FX**

Parámetros de Efectos principales.

**7.3-1: Master FX Setup**

Aquí puede seleccionar cada uno de los Efectos principales.



**7.3-1a: Master FX Setup**

Los Efectos principales tienen entrada mono y salida estéreo.

**MFX1 Effect Select**

**000-089**

Seleccione el tipo de Efecto principal 1.

**ON/OFF**

Si selecciona OFF, no se aplicará el Efecto.

**MFX2 Effect Select**

**000-089**

Seleccione el tipo de Efecto principal 2.

**ON/OFF**

Si selecciona OFF, no se aplicará el Efecto.

### 7.3-1b: Chain

#### MX Chain

Si está seleccionado los Efectos principales serán conectados en serie.

#### Chain Direction

Especifica la dirección de la conexión en serie.

#### Chain Signal

Especifica cómo se conecta la señal estéreo.

L/R MIX: la señal estéreo del primer Efecto será mezclada antes de entrar en el segundo Efecto.

L ONLY, R ONLY: sólo entrará en el segundo Efecto la señal izquierda (L) o derecha (R).

#### Chain Level 000-127

Ajusta el nivel de señal del Efecto 1 que entra en el Efecto 2.

### 7.3-1c: Master EQ Gain dB

Ajusta la ganancia de las tres bandas de Ecuador.

<b>Low</b>	<b>-18.0...+18.0</b>
<b>Mid</b>	<b>-18.0...+18.0</b>
<b>High</b>	<b>-18.0...+18.0</b>

Ajusta la ganancia de las tres bandas de Ecuador.

### 7.3-1d: MEQ Ctrl Ch Ch 01-16, Gch

Este Parámetro especifica el canal MIDI que se usará para controlar la Modulación dinámica de Efectos DMOD

Gch: se usará el canal MIDI Global.

### 7.3-1e: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

**Copy Master Effect:** Este comando copia los ajustes de Efecto principales en los distintos modos.

**Swap Master Effect:** Este comando intercambia los ajustes de Efectos principales.

### 7.3-2: MFX 1

### 7.3-3: MFX 2

Aquí puede ajustar los Parámetros de cada uno de los Efectos principales que ha seleccionado en la página SETUP.

### 7.3-2(3)a: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

### 7.3-4: Master EQ

Se trata de un Ecuador estéreo de tres bandas.


### 7.3-4a: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

## 5. Modo Global

### Modo Global

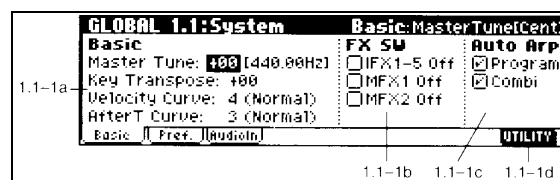
El modo Global le permite realizar los siguientes ajustes y operaciones que afectan a la funcionalidad de todo el KARMA.

 Los ajustes del modo Global se perderán al apagar la unidad. Asegúrese de guardar los datos tal como se describe en este capítulo.

 El modo Global no tiene función de Comparación.

### Global 1.1: System

#### 1.1-1: Basic



**1.1-1a: Master Tune** **-50...+50**  
Ajuste este Parámetro cuando necesite afinar el KARMA con otro instrumento.

El tono estándar es La=440Hz.

Valores positivos (+) subirán el tono.

Valores negativos (-) bajarán el tono.

0 = Afinación estándar La=440Hz.

**MIDI** Este Parámetro se puede modificar de forma remota mediante mensajes RPN Fine Tune recibido en el canal MIDI Global. No obstante, en el modo de secuenciador, se recibirá en el canal de cada pista y modificará el Parámetro de Desafinación de la pista.

**Key Transpose** **-12...+12**  
Ajuste este Parámetro cuando desee transponer el tono de una canción.

Puede transponer en pasos de 1 semitono.

Valores positivos (+) subirán el tono.

Valores negativos (-) bajarán el tono.

## Velocity Curve

1-8

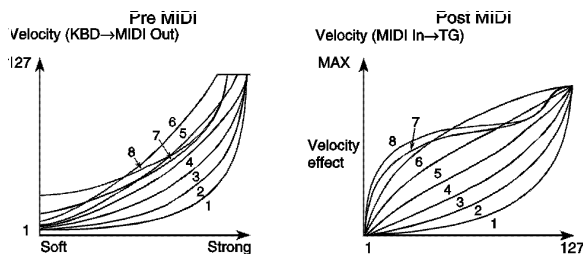
Este Parámetro le permite ajustar la respuesta de velocidad.

Con un valor bajo, es necesario tocar fuerte para alcanzar el valor máximo.

Con un valor alto, el valor máximo será alcanzado con un toque suave (sensible).

Seleccione una de las ocho curvas para que se adapte a su estilo de tocar.

Esta Función afecta a los datos reproducidos por el generador de tono, a los datos MIDI Out y a los datos reproducidos por el Secuenciador. No afecta a los datos MIDI In ni a los reproducidos por el Secuenciador.



Las curvas 7 y 8 están indicadas cuando no necesite velocidad, o cuando desea que la intensidad del sonido sea uniforme, ya que los cambios no resultan evidentes al tocar moderadamente. No obstante, resultan difíciles de controlar, ya que al tocar suavemente se producen cambios significativos.

Las curvas 1 y 2, producen un efecto claro al tocar fuerte. Las curvas 3, 4 y 5 son curvas estándar.

La curva 6 produce un efecto evidente al tocar moderadamente.

La curva 8 es similar a la 7, pero ligeramente más plana.

## AfterT Curve

1-8

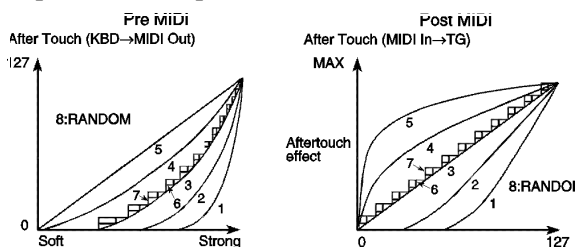
Este Parámetro le permite ajustar la respuesta de Presión.

Con un ajuste bajo, el teclado debe presionarse fuertemente para activar la Presión (insensible).

Con un valor alto, una presión suave activará la Presión (sensible).

Seleccione una de las ocho curvas que mejor se adapte a su estilo.

Esta Función afecta a los datos reproducidos por el generador de tono, a los datos MIDI Out y a los datos reproducidos por el Secuenciador. No afecta a los datos MIDI In ni a los reproducidos por el Secuenciador.



Con las curvas 1 y 2, producen un efecto claro al tocar fuerte. Las curvas 3, y 4 son curvas estándar.

Con la curva 5, un toque moderado produce un efecto claro.

Las curvas 6 y 7 cambian en pasos de 24 y 12 respectivamente.

Para ahorrar memoria de Secuenciador cuando grabe, utilice las curvas 6 ó 7. No obstante, si nota que la Presión cambia abruptamente, utilice las curvas 1 a 5.

La curva 7 cambia en pasos de 12, y le permite cambiar el tono en semitonos cuando el cambio de tono por Presión está en una octava.

La curva 8 es aleatoria. Puede usarla cuando desee obtener un efecto especial o lograr un cambio de tono irregular por Presión.

**1.1-1b: FX Sw****IFX 1-5 Off .....OFF, ON**

Especifica si los Efectos de Inserción estarán desactivados.

Activada: todos los Efectos de inserción estarán desactivados.

Desactivada: los Efectos de inserción tendrán el estado definido en cada Modo.

**MFx1 Off**

Especifica si los Efectos Principales estarán desactivados.

Activada: Efecto desactivado.

Desactivada: Efecto activado.

**MFx2 Off**

Especifica si los Efectos Principales estarán desactivados.

Activada: Efecto desactivado.

Desactivada: Efecto activado.

**1.1-1c: Auto KARMA****Program**

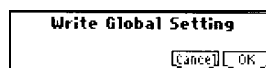
Activado: al seleccionar un Programa diferente se aplicarán los ajustes KARMA del nuevo Programa.

Desactivado: el estado de KARMA no cambiará al cambiar de Programa.

**Combi**

Activado: al seleccionar una Combinación diferente se aplicarán los ajustes KARMA de la nueva Combinación.

Desactivado: el estado de KARMA no cambiará al cambiar de Combinación.

**1.1-1d: UTILITY****Write Global Setting**

Este comando guarda los ajustes globales.

Seleccione este comando y pulse OK en el cuadro de diálogo para guardar los ajustes.

**Change all bank references**

Este comando cambia los bancos de Programa especificados para los timbres en Combinaciones o pistas de canciones.

**1.** Seleccione este comando.

**2.** Si desea cambiar las referencias de banco para Combinaciones active COMBINATION.

Si desea cambiar las referencias de banco para canciones active SONG.

**3.** En PROGRAM BANK especifique el reemplazo para cada banco.

**4.** Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

### Half Damper Calibration

Si está usando un pedal compatible con la función de media pulsación DS-1H, que se vende por separado, use este comando para ajustar la sensibilidad.

Calibración de pedal HALF DAMPER.

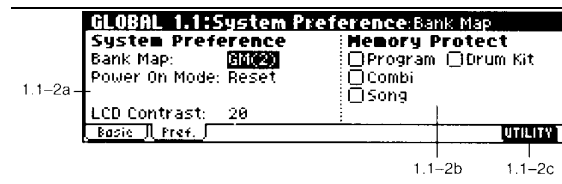
1. Conecte el Pedal HALF DAMPER en la toma DAMPER.
  2. Seleccione este comando.
  3. Pulse el pedal y suéltelo.
  4. Pulse DONE cuando haya terminado.
- ▲ Utilice solamente el KORG DS-1H que se vende por separado.

### After Touchr Calibration

Calibración de AFTER TOUCH.

1. Seleccione este comando.
  3. Pulse la tecla cuyo Efecto AFTER TOUCH no es correcto, y suéltela.
  4. Pulse DONE cuando haya terminado.
- ▲ Este ajuste puede ser ligeramente diferente de una a otra tecla.

## 1.1-2: Pref: System Preference



### 1.1-2a: System Preference

**Bank Map** **KORG, GM(2)**

Selecciona el mapa de banco.

**Power On Mode** **Reset, Memorize**

Especifica la condición al encender el KARMA.

RESET: se seleccionará modo de Combinación P:0.

MEMORIZE: aparecerá el estado antes de apagar la unidad.

▲ Este comando no memoriza ningún tipo de Edición. Asegúrese de guardar los cambios antes de apagar el KARMA.

**LCD Contrast** **0-62**

Ajusta el CONTRASTE de la pantalla.

▲ Si debido a un ajuste extremo o bien a causa de temperaturas extremas, no puede visualizar la pantalla al encender la unidad lleve a cabo el siguiente procedimiento:

1. Pulse EXIT tres veces, y después pulse la tecla GLOBAL.
2. Mantenga pulsada EXIT y pulse WRITE.
3. Gire VALUE para ajustar el contraste.

**1.1-2b: Memory Protect****Program**

Este Parámetro protege el contenido de la memoria de Programa.

Activada: la memoria de Programa estará protegida y no se podrán guardar los siguientes datos:

Guardar Programa

Recibir volcados de Programas mediante MIDI

Cargar datos de Programa desde disco

Desactivada: se podrán guardar datos.

**Combination**

Este Parámetro protege el contenido de la memoria de Combinación.

Activada: la memoria de Combinación estará protegida y no se podrán guardar los siguientes datos:

Guardar Combinación

Recibir volcados de Combinación mediante MIDI

Cargar datos de Combinación desde disco

Desactivada: se podrán guardar datos.

**Song**

Este Parámetro protege el contenido de la memoria de canción.

Activada: la memoria de canción estará protegida y no se podrán guardar los siguientes datos:

Grabar en secuenciador

Recibir volcados de canción mediante MIDI

Cargar datos de canción desde disco

Desactivada: se podrán guardar datos.

**Drum Kit**

Este Parámetro protege el contenido de la memoria de batería.

Activada: la memoria de batería estará protegida y no se podrán guardar los siguientes datos:

Guardar batería

Recibir volcados de batería mediante MIDI

Cargar datos de batería desde disco

Desactivada: se podrán guardar datos.

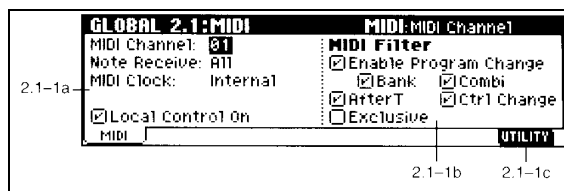
**1.1-2c: UTILITY**

Consulte las explicaciones anteriores.

## Global 2.1: MIDI

### 2.1-1: MIDI

Parámetros MIDI que afectan a todo el KARMA.



#### 2.1-1a: MIDI Setup

#### MIDI Channel 1-16

**MIDI** El canal MIDI Global se usa en el Modo de Interpretación de Programa para recibir datos musicales, en el Modo de Interpretación de Combinación para seleccionar Combinaciones, en todos los modos para controlar los Efectos principales, y es el canal en el que se reciben y transmiten los datos de Sistema Exclusivo.

#### Acerca de la Recepción MIDI

En el Modo de Interpretación de Programa, el **KARMA** produce sonido en respuesta a mensajes recibidos en el canal MIDI Global. En los modos de interpretación de Combinación, los mensajes MIDI recibidos en cada canal harán sonar el Timbre o la Pista correspondiente.

En el Modo de Interpretación de Combinación, los mensajes de cambio de Programa recibidos en el canal MIDI Global seleccionarán Combinaciones.

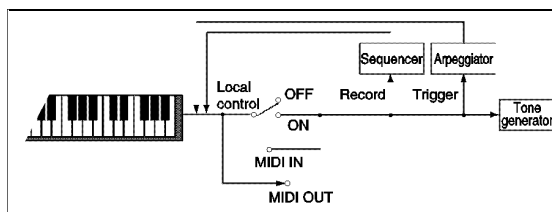
El canal MIDI Global también le permite controlar los Efectos principales.

Para controlar los Efectos de inserción, de una Combinación, transmita los mensajes en el canal MIDI del Timbre o Pista.

#### Local Control ON

Desactivado: el teclado y los controladores serán desconectados del generador de tono. Los datos de interpretación serán transmitidos por el MIDI Out.

Normalmente estará Activado, pero cuando se conecta un Secuenciador, se suele dejar desactivado para evitar que se dupliquen notas al recibirlas del Secuenciador y del teclado.



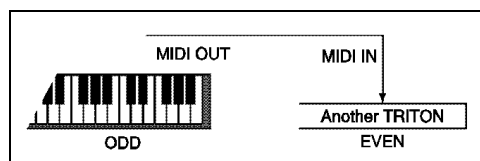
#### Note Receive

#### All, Even, Odd

**ALL:** serán recibidas todas las notas. Este es el ajuste normal.

**EVEN:** se recibirán notas de nº par.

**ODD:** se recibirán notas de nº impar.




#### MIDI Clock

Este Parámetro ajusta la fuente de reloj que se usa para la sincronización.

**INTERNAL:** se usará el reloj interno del KARMA.

**EXTERNAL:** se usará el reloj recibido de un aparato externo mediante el MIDI IN.

 En modo de Reproducción de canción de demostración el KARMA siempre se sincronizará con su reloj interno.

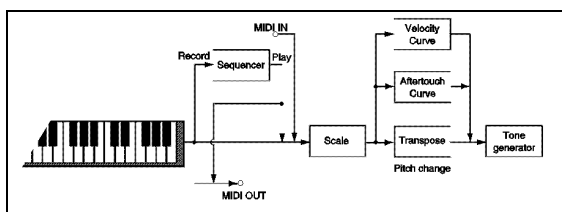


**Convert Position Pre MIDI, Post MIDI**

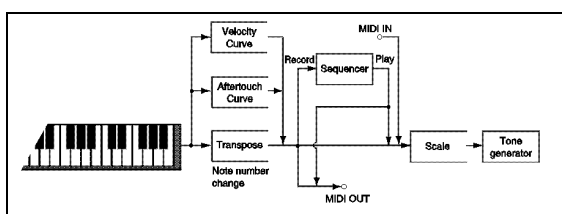
Especifique cómo serán aplicadas la transposición, curva de velocidad y presión de teclado.

Si está usando el teclado del KARMA para el propio KARMA, este Parámetro es indiferente.

Post MIDI: transposición, curva de velocidad y presión de teclado serán aplicadas justo después del teclado del KARMA y transmitidas por el MIDI Out.



Pre MIDI: transposición, curva de velocidad y presión de teclado serán aplicadas justo antes del generador de tono del KARMA y por tanto los datos transmitidos por el MIDI Out no se verán afectados.

**2.1-1b: MIDI Filter****Enable Program Change**

**MIDI** Especifica si se recibirán mensajes de cambio de Programa.

Activado: Se recibirán los mensajes. No obstante, debe tener en cuenta lo que seleccione en los siguientes Parámetros.

En el Modo de Interpretación de Programa, los mensajes de cambio de Programa recibidos en el canal MIDI Global seleccionarán Programas.

En el Modo de Interpretación de Combinación, los mensajes de cambio de Programa recibidos en el canal MIDI Global seleccionarán Combinaciones, pero el Parámetro ENABLE COMBINATION CHANGE se puede ajustar para que la Combinación no cambie.

En el Modo de secuenciador, los mensajes de cambio de Programa recibidos en un canal MIDI determinado seleccionarán el Programa de la pista correspondiente.

Desactivado: no se recibirán mensajes de cambio de Programa.

**Bank: Enable Bank Change**

**MIDI** Especifica si se recibirán mensajes de selección de Banco.

Este Parámetro es válido cuando el Parámetro anterior está Activado.

Activado: Se recibirán los mensajes de selección de banco.

Desactivado: no se recibirán mensajes de selección de Banco.

### **Combi: Enable Combination Change**

**MIDI** Este Parámetro afecta al Modo de Interpretación de Combinación.

Este Parámetro sólo es válido si el Parámetro ENABLE PROGRAM CHANGE está Activado.

Activado: Los mensajes de cambio de Programa recibidos en el canal MIDI Global seleccionarán combinaciones.

Desactivado: la Combinación no cambiará aunque se reciban mensajes de cambio de Programa.

Si se recibe un mensaje de cambio de Programa en un canal distinto del Global, se seleccionará el Programa del Timbre correspondiente a dicho canal.

### **After T: Enable After Touch**

**MIDI** Especifica si se recibirán y transmitirán mensajes de Presión.

Activado: los mensajes serán recibidos y transmitidos

Desactivado: los mensajes no serán recibidos ni transmitidos.

### **Ctrl: Enable Control Change**

**MIDI** Especifica si se recibirán y transmitirán mensajes de Control.

Activado: los mensajes serán recibidos y transmitidos

Desactivado: los mensajes no serán recibidos ni transmitidos.

### **Exclusive**

**MIDI** Especifica si se recibirán y transmitirán mensajes de Sistema Exclusivo.

Activado: los mensajes serán recibidos y transmitidos

Desactivado: los mensajes no serán recibidos ni transmitidos.

No obstante, estando con los comandos Data Dump, los mensajes de Sistema Exclusivo serán transmitidos y recibidos independientemente de este Parámetro.

### **2.1-1c: UTILITY**

#### **Dump Program**

#### **Dump Combination**

#### **Dump Drum Kit**

#### **Dump Global Setting**

#### **Dump Sequencer**

#### **Dump All**


Estos comandos realizan funciones de volcado de datos MIDI.

Program: Transmite todos los Programas, o los del banco especificado o 1 Programa.

Combination: Transmite todas las Combinaciones, o las del banco especificado o 1 Combinación.

Drum kit: Todos los conjuntos de batería, o 1 conjunto.

Global: Parámetros Globales.

 Mientras se está llevando a cabo un volcado, no toque los controles del **KARMA**.

## Procedimiento de transmisión

**⚠** Mientras se está llevando a cabo un volcado, no toque los controles del **KARMA**.

**1.** Conecte el KARMA al aparato que va a recibir el volcado.

Utilice las tomas MIDI.

**2.** Seleccione GLOBAL 2.1: MIDI.

**3.** De los comandos de menú de Utilidad seleccione el tipo de volcado que desea realizar.



**4.** Para ejecutar el comando pulse OK.  
Para cancelar pulse CANCEL.

## Procedimiento de Recepción

**⚠** Mientras se está llevando a cabo un volcado, no toque los controles del **KARMA**.

**1.** Conecte el KARMA al aparato que va a transmitir el volcado.

Utilice las tomas MIDI.

**2.** Ajuste los canales MIDI Globales de ambas unidades para que coincidan.

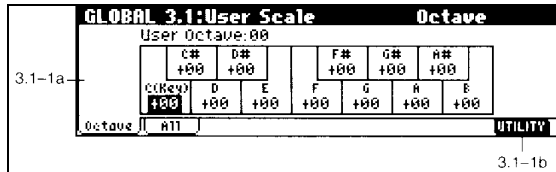
**3.** Active la casilla EXCLUSIVE.


**4.** Transmita el volcado de datos desde la unidad transmisora.

## Global 3.1: User Scale

### 3-1: Octave

Parámetros de Escala de usuario.



 Si desea guardar una escala editada utilice el Comando de Utilidad WRITE GLOBAL SETTING.

#### 3.1-1a: User Octave Scale 00-15

Le permite crear su propia escala especificando el tono de cada nota de la octava (C -B).

#### Tune -99...+99

Ajusta el tono en centésimas.

-99: bajará el tono un semitono.

+99: subirá el tono un semitono.

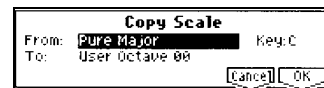
#### 3.1-1a: UTILITY



#### Copy Scale

Este comando copia los datos de una escala preset a una de usuario.

1. Seleccione este comando.



2. FROM: seleccione el origen.

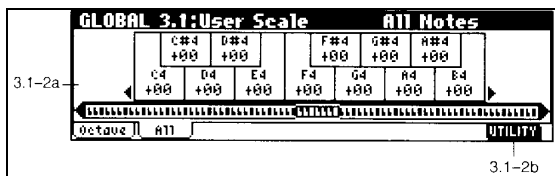
Seleccione la clave para las escalas PURE MAJOR y PURE MINOR.

STRETCH se puede copiar si el destino es USER ALL NOTES SCALE.

3. TO: seleccione el destino.

4. Para ejecutar el comando pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

### 3.1-2: All Notes



#### 3.1-2a: User All Note Scale

Le permite crear su propia escala especificando el tono de cada una de las 128 notas (C-1 a G9).

**Tune** -99...+99

Ajusta el tono en centésimas.

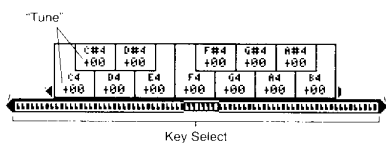
Puede ajustar cada una de las 128 notas.

-99: bajará el tono un semitono.

+99: subirá el tono un semitono.

#### Key Select

Indica la posición de la nota indicada en TUNE.



### Global 4.1: Category Name

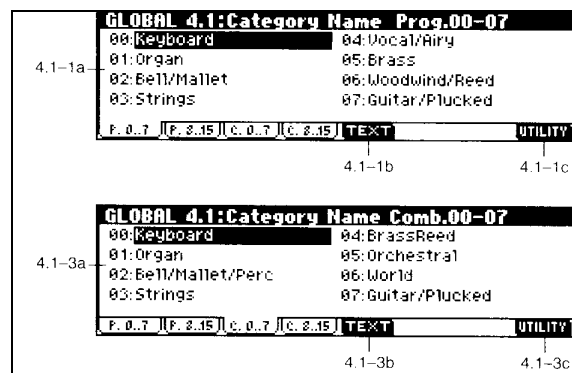
4.1-1: P.0...7


4.1-2: P.8...15

4.1-3: C.0...7

4.1-4: C.8...15

Aquí puede asignar nombres a categorías de Programas y Combinaciones.



 Si desea guardar los cambios utilice el Comando de UTILIDAD WRITE GLOBAL SETTING.

#### 4.1-1(4)c: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

## Global 5.1: Drum Kit

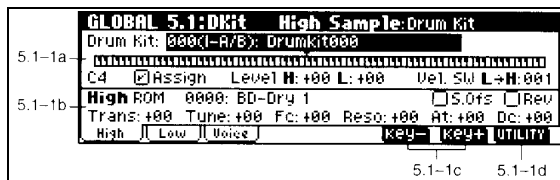
El KARMA dispone de conjuntos de batería.

Para usar un conjunto de batería el modo de oscilador debe estar en DRUMS.

Lo mejor es seleccionar un Programa de batería en modo de Programa y después editarlo en el modo Global.

### 5.1-1: High

Parámetros de configuración de muestra. Tiene posibilidad de seleccionar una muestra High y otra Low para cada nota.



#### 5.1-1a:

**Drum Kit** **00-143**

En DRUM KIT SELECT seleccione el conjunto de batería que desea editar.

#### Key

Seleccione el número de nota que desea editar.

Introducción de notas mediante el teclado: Mantenga pulsada ENTER y pulse la nota que desee en el teclado para introducir su valor en los campos que lo admitan.

### ASSIGN

Normalmente debe estar activada.

Si está desactivada los Parámetros de muestra de batería no estarán asignados a la tecla.

**Level H** **-99...+99**

**Level L** **-99...+99**

Especifica el volumen.

H: High.

L: Low.

### VELOCITY SW LO->HI

Puede especificar diferentes sonidos para velocidad baja (LOW DRUM SAMPLE) y alta (HIGH DRUM SAMPLE).

Se trata de una conmutación por velocidad.

Si no desea usar esta función ajuste este Parámetro a 001.

#### 5.1-1b: High Drumsample

#### Drumsample BANK

ROM: sonidos de batería en ROM.

EXB: sonidos de batería de tarjetas de expansión (si están presentes).

SONIDOS EN ROM: El KARMA contiene 413 sonidos de batería en memoria interna ROM.

**Drumsample** **000-3999**

Selecciona la muestra que sonará por encima del valor de velocidad del Parámetro VELOCITY SAMPLE SW LO->HI.

**S.Offset**

Activada: la Reproducción se iniciará en un punto retrasado con respecto al inicio de la muestra.

Desactivada: Reproducción normal.

**Rev**

Activada: Reproducción inversa.

Desactivada: Reproducción normal.

**Trans: Transpose** -64..+63

Especifica la transposición.

**Tune**

Ajusta la afinación en centésimas de semitono.

**Fc: Cutoff** -64...+63

Ajusta la frecuencia de corte del filtro.

**Reso: Resonance** -64...+63

Ajusta la resonancia del filtro.

**At: Attack** -64...+63

Ajusta el ataque del amplificador.

**Dc: Decay** -64...+63

Ajusta la caída del amplificador.

**5.1-1c: Key, Key+**

Selecciona la nota a la que asignará la muestra de batería y sus ajustes.

**5-1: UTILITY: Comando de Utilidad****Write Drum Kits**

**Este comando guarda los conjuntos de batería de usuario.**

Para ejecutar el comando pulse OK.

**Rename Drum Kit**

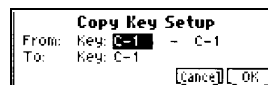
Este comando da un nombre al conjunto de batería.

**Copy Drum Kit**

Este comando copia un conjunto de batería al conjunto de batería actual.

FROM: seleccione el origen.

Para ejecutar el comando pulse OK.

**Copy Key Setup**

Este comando copia los ajustes de una nota individual a otra.

Puede copiar varias notas contiguas a la vez.

**1.** Seleccione este comando.

**2.** FROM KEY, seleccione el rango de notas que desea copiar.

**3.** TO KEY seleccione el destino.

Si ha seleccionado varias notas esta será la primera nota copiada.

**4.** Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

## 5.1-2: Low



### 5.1-2a: Low Drumsample

#### Drumsample BANK

ROM: sonidos de batería en ROM.

EXB: sonidos de batería de tarjetas de expansión (si están presentes).

SONIDOS EN ROM: El KARMA contiene 413 sonidos de batería en memoria interna ROM.

#### Drumsample **000-3999**

Selecciona la muestra que sonará por debajo del valor de velocidad del Parámetro VELOCITY SAMPLE SW LO->HI.

#### S.Offset

Rev	
Level	-99...+99
Transpose	-64..+63
Tune	
Cutoff	-64...+63
Resonance	-64...+63
Attack	-64...+63
Decay	-64...+63

Consulte los mismos Parámetros de High 5.1-1b.

### 5.1-2b: UTILITY

Consulte las explicaciones anteriores.

## 5-2: Voice: Voice/Mixer

Asignación de voz y Parámetros de mezcla.



### 5-2a: Voice Assign Mode

#### Single Trigger

Activada: Las notas no se superponen al tocar la misma nota repetidamente.

#### EXCLUSIVE GROUP

Este Parámetro permite agrupar sonidos de batería.

Por ejemplo si KEY está en el mismo grupo puede hacer que un sonido de platillos abiertos sea cancelado al pulsar los platillos cerrados.

#### Enable Note On Receive

Activada: se recibirán mensajes de nota pulsada. Este es el valor normal.

#### Enable Note Off Receive

Activada: se recibirán mensajes de nota soltada.

Este Parámetro es válido si HOLD (PROGRAM P1: 1-1b) está activado.



**Mixer**

 Estos ajustes son válidos si activa el Parámetro USE DKIT STTING en el modo de Programa.

**BUS SELECT**

El sonido de batería asignado a KEY puede ser enviado a un Efecto de inserción o a las salidas individuales 1-4.

Estos ajustes son válidos si USE DKIT SETTING en modo de Programa está activada.

**PAN**

Ajusta el panorama.

Estos ajustes son válidos si USE DKIT SETTING en modo de Programa está activada.

**S1 SEND 1 (MFX 1), S2 SEND 2 (MFX 2)**

Ajustan los envíos a los Efectos principales.

Estos ajustes son válidos si USE DKIT SETTING en modo de Programa está activada.

**5.1-3b: UTILITY**

Consulte las explicaciones anteriores.

**Global 6.1: Controller****6.1-1: Controller****6.1-1a:****Foot Switch Assign**

Selecciona la función que será controlada por un pedal opcional PS-1 que se vende por separado.

**Foot Pedal Assign**

Selecciona la función que será controlada por un pedal opcional XVP-10 o EXP-2 que se venden por separado.

**Damper Polarity**

+, -

Especifica la polaridad del pedal conectado a DAMPER.

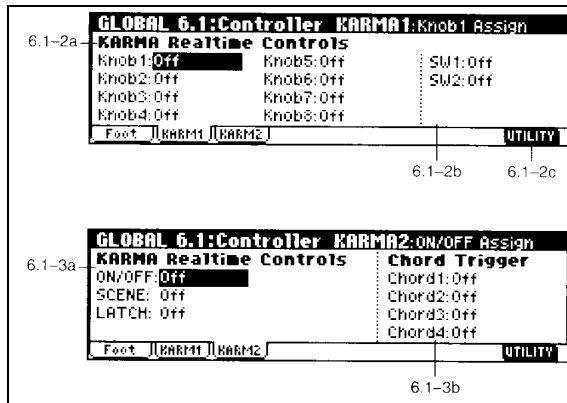
**Foot Switch Polarity**

+, -

Especifica la polaridad del pedal conectado a ASSIGNABLE SWITCH.

**6.1-2: KARMA 1**  
**6.1-3: KARMA 2**

Aquí puede asignar mensajes de Cambio de Control MIDI (CC) a los controladores KARMA, que serán transmitidos por MIDI OUT.



**6.1.2a: KARMA REALTIME CONTROLS**

**Knob1-8** **OFF...CC95**

Asigna mensajes CC a cada controlador KARMA.

**6.1.2b: SW**

**SW1-2** **OFF...CC95**

Asigna mensajes CC a cada tecla SW KARMA.

**UTILITY**

**RESET KARMA CTRLS ASSIGN**

Este comando inicializa los mensajes CC de los controladores KARMA a sus valores por defecto.

**6.1.3a: KARMA REALTIME CONTROLS**

**ON-OFF** **OFF...CC95**

Asigna mensajes CC a la tecla KARMA ON-OFF.

**SCENE** **OFF...CC95**

Asigna mensajes CC a la tecla KARMA SCENE.

**LATCH** **OFF...CC95**

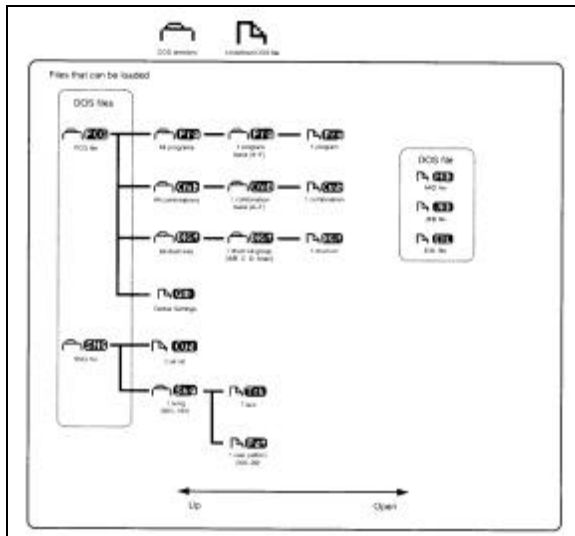
Asigna mensajes CC a la tecla KARMA LATCH.

**CHORD1-4** **OFF...CC95**

Asigna mensajes CC a la tecla KARMA CHORD 1-4.

## 6. Modo de Disco

En este modo podrá guardar datos del **KARMA** en un disquete.



### TIPOS DE DISCOS

#### Disquetes

Se pueden usar disquetes 2HD o 2DD.

Le recomendamos que use 2HD.

Formato MS-DOS.

#### Archivos, Directorios e Iconos

El KARMA maneja los datos en discos de forma jerárquica.

El KARMA admite archivos y discos en formato MS-DOS.

### TIPOS DE ARCHIVOS

.PCG: Contiene Programas, Combinaciones, y datos globales

.JKB: Lista de gramola formato KARMA.

▲ Para este tipo use el modo de Reproducción de canción.

.MID: Archivo MIDI estándar SMF.

.EXL: Datos de Sistema Exclusivo

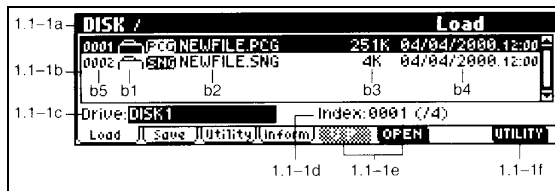
Estas extensiones se añaden automáticamente al guardar el archivo correspondiente.

## 1.1-1: Load

Estos comandos permiten cargar distintos tipos de archivos.

Pulse OPEN para abrir el directorio.

Pulse UP para moverse al directorio superior.



### 1.1-1a: Current Directory

Muestra el directorio actual.

Pulse OPEN para abrir el directorio.

Pulse UP para moverse al directorio superior.

### 1.1-1b: ventana de directorio

archivos e iconos

nombre de archivo

tamaño

fecha

b5: índice

### 1.1-1c: selección de unidad de disco

Seleccione el tipo de disco.

### 1.1-1d: selección de archivo

Use las teclas </> para ir a selección de archivo, y use el teclado numérico para seleccionar directamente el archivo.

### 1.1-1e: Open, Up

Pulse OPEN para abrir el directorio.

Pulse UP para moverse al directorio superior.

### UTILITY: Comando de Utilidad

#### Hide unknown files

Activado: no se muestran archivos no definidos.

Válido en directorios DOS.

### Load Selected

Este comando carga el archivo o directorio seleccionado en la ventana de directorio (1.1-1b).

El cuadro de diálogo depende del archivo seleccionado.

### 1) Load .PCG

Se cargarán todos los datos de un archivo .PCG.



1. Si el directorio contiene además un archivo SNG o KSC con el mismo nombre:

Si selecciona LOAD \*\*\*\*\*.SNG TOO se cargará el archivo SNG.

Si selecciona LOAD \*\*\*\*\*.KSC TOO se cargará el archivo KSC.

2. En PCG CONTENTS especifique los datos que se cargarán.

ALL: Todos.

BANK IA-IE, EA-EH: se cargará el banco especificado.



3. Si LOAD.SNG TOO está activado use SELECT SNG ALLOCATION para especificar cómo se cargarán los datos Multi.

4. Si LOAD \*\*\*.SNG TOO está activado use LOAD TRACK EVENTS?:

Activado: se cargarán los eventos de pista y eventos de patrón de usuario.

(Consulte el capítulo 7. Canciones de demostración).

5. El Parámetro SELECT KSC ALLOCATION es válido si se ha seleccionado LOAD \*\*\*\*\*.KSC TOO.

APPEND: las muestras se cargarán a partir del primer número libre.

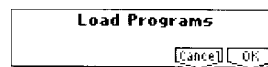
CLEAR: las muestras y multimuestras que estén en memoria serán borradas y las muestras serán cargadas con la misma configuración con la que fueron guardadas.

6. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

### 2) Load Programs

Se cargarán todos los datos de Programa de un archivo .PCG.



1. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

### 3) Load Program Bank

Se cargarán todos los datos de Programa del banco especificado.

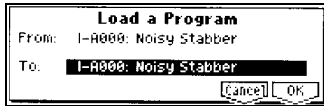


1. En TO seleccione el banco destino. (El banco IF sólo se puede cargar en el banco IF).

2. Para ejecutar el comando pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

#### 4) Load a Program

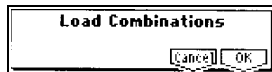
Los datos del Programa seleccionado serán cargados en el número de Programa que especifique.



1. Use PROGRAM para seleccionar el Programa que desea cargar.
2. TO PROGRAM: seleccione el Programa destino.
3. Para ejecutar el comando pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

#### 5) Load Combinations

Se cargarán todas las Combinaciones del archivo PCG.



1. Para ejecutar el comando pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

#### 6) Load Combination Bank

Se cargarán todas las combinaciones del banco seleccionado.



1. En TO especifique el banco destino.
2. Para ejecutar el comando pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

#### 7) Load a Combination

Se cargará la Combinación que seleccione.



1. Use COMBINATION para seleccionar la Combinación que desea cargar.
2. TO COMBINATION seleccione la Combinación destino.
3. Para ejecutar el comando pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

#### 8) Load Drum Kits

Se cargarán todas las baterías del archivo PCG.



1. Para ejecutar el comando pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

#### 9) Load Drum Kit

Se cargará el bloque de batería seleccionada.



1. En TO seleccione el bloque destino de copia.
2. Para ejecutar el comando pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

## 10) Load a Drum Kit

Se cargará la batería seleccionada.



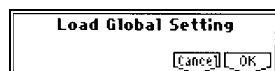
1. Use DRUM KIT para seleccionar el origen de copia.
2. En TO DRUM KIT seleccione el destino de copia.
3. Para ejecutar el comando pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

## 11) Load Global Setting

Se cargarán los ajustes globales del archivo PCG.



Incluye Parámetros Globales.

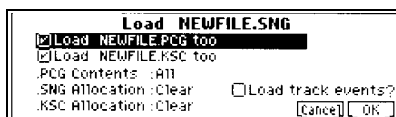


1. Para ejecutar el comando pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

## 12) Load .SNG

Se cargarán todos los datos de un archivo .SNG.

Consulte el procedimiento LOAD .PCG.



Para ejecutar el comando pulse OK.  
Para cancelar pulse CANCEL.

## 13) Load Cue Lists

Se cargará una lista de Reproducción del archivo SNG.

1. Para ejecutar el comando pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

## 14) Load a Song

Se cargará una canción.

1. Use SONG para seleccionar la canción origen.
2. TO SONG: seleccione el destino.
3. Para ejecutar el comando pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

## 15) Load Tracks

Se cargarán todas las pistas en una canción destino.

1. En SONG especifique la canción destino.
2. Para ejecutar el comando pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

## 16) Load Pattern Data

Se cargará el Patrón seleccionado.

1. Use PATTERN para especificar el Patrón.
2. TO SONG y PATTERN seleccione el destino.
3. Para ejecutar el comando pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

### **17) Load Standard MIDI File**

Se cargará el archivo MIDI estándar que desee.

- 1.** SONG seleccione la canción destino.
- 2.** Para ejecutar el comando pulse OK.  
Para cancelar pulse CANCEL.

### **18) Load and Transmit MIDI Exclusive Data**

Se cargarán los datos de un archivo EXL y serán transmitidos por MIDI OUT o TO HOST.

- 1.** En TO especifique el conector de salida de los datos que serán transmitidos: MIDI OUT o PCIF(TO HOST).
- 2.** En TRANSMIT INTERVAL TIME puede especificar un intervalo de tiempo entre los distintos paquetes de mensajes.
- 3.** Para ejecutar el comando pulse OK.  
Para cancelar pulse CANCEL.

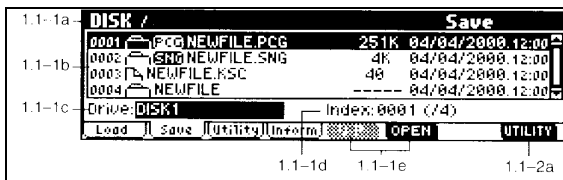


## 1.1-2: Save

Estos comandos permiten guardar distintos tipos de archivos.

Pulse OPEN para abrir el directorio.

Pulse UP para moverse al directorio superior.



### 1.1-2a: UTILITY: Comando de Utilidad



Quando guarde combinaciones es una buena idea guardar los Programas y baterías usados para cada timbre.

### Save All

Este comando guarda todos los Programas, Combinaciones, baterías, y datos globales como un archivo PCG, canciones y listas como un archivo SNG, , en el disco seleccionado.

Este comando sólo es válido si el directorio actual es un directorio DOS.

**1.** Seleccione este comando.

**2.** Use NAME para especificar un nombre de archivo.

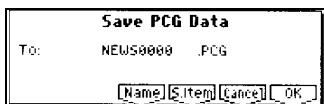
**3.** Utilice las casillas para seleccionar los datos que serán guardados.

**4.** Para ejecutar el comando pulse OK.  
Para cancelar pulse CANCEL.

### Save PCG

Este comando guarda todos los Programas, Combinaciones, baterías, y datos globales como un archivo PCG, en el disco seleccionado.

Este comando sólo es válido si el directorio actual es un directorio DOS.



1. Seleccione este comando.
2. Use NAME para especificar un nombre de archivo.
3. Utilice las casillas para seleccionar los datos que serán guardados.
4. Para ejecutar el comando pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

### Save SEQ

Este comando guarda datos de secuenciador como un archivo SNG, en el disco seleccionado.

Este comando sólo es válido si el directorio actual es un directorio DOS.

1. Seleccione este comando.
2. Use NAME para especificar un nombre de archivo.
3. Para ejecutar el comando pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

### Save to Std MIDI File

Este comando guarda la canción seleccionada como un archivo MIDI Estándar (MID) en el disco seleccionado.

Este comando sólo es válido si el directorio actual es un directorio DOS.

1. Seleccione este comando.
2. En SONG seleccione la canción que desea guardar.
3. Use NAME para especificar un nombre de archivo.
4. Use FORMAT para especificar el formato.  
FORMAT 0: las 16 pistas serán guardadas en una sola pista.  
FORMAT 1: se guardarán las pistas individualmente.
5. Para ejecutar el comando pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.  
Si va a usar los datos en el KARMA le recomendamos que use el comando SAVE MULTI.

## Save Exclusive

Este comando recibe datos exclusivos y los guarda como un archivo EXL.

Este comando sólo es válido si el directorio actual es un directorio DOS.

### 1. Seleccione este comando.

El KARMA esperará a recibir los datos.



### 2. Transmita los datos exclusivos.

RECEIVING MIDI DATA: recibiendo datos MIDI.

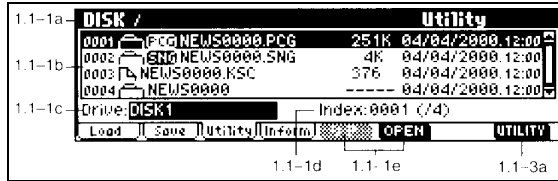
AWAITING MIDI DATA: esperando datos MIDI.

### 3. Use NAME para especificar un nombre de archivo.

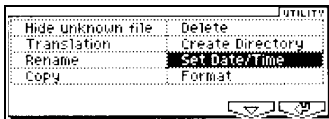
4. Para guardar los datos pulse OK.  
Para cancelar pulse CANCEL.

## 1.1-3: Utility

Parámetros de Utilidad.



### 1.1-3a: UTILITY: Comando de Utilidad

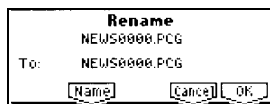


### Rename

Este comando cambia el nombre del archivo o directorio seleccionado.

Este comando sólo es válido si el directorio actual es un directorio DOS.

1. Seleccione este comando.



2. Use NAME para modificar el nombre.

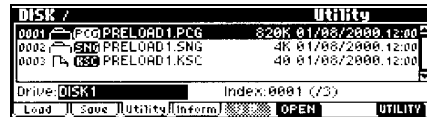
3. Para ejecutar el comando pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

### Copy

Este comando copia el archivo o directorio seleccionado.

Este comando sólo es válido si el directorio actual es un directorio DOS.

1. Seleccione este comando.



2. COPY muestra el archivo o directorio que será copiado.

Puede usar el signo de comodín \* para copiar varios archivos a la vez.

3. Use OPEN y UP para seleccionar el directorio destino de copia.

4. Si desea cambiar el nombre de archivo o directorio que será copiado use NAME.

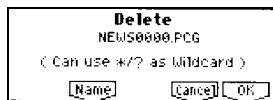
5. Para ejecutar el comando pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

## Delete

Este comando elimina el archivo o directorio seleccionado.

Este comando sólo es válido si el directorio actual es un directorio DOS.

1. Seleccione este comando.



2. DELETE muestra el archivo o directorio que será eliminado.

Puede usar el signo de comodín \* para eliminar varios archivos a la vez.

3. Para ejecutar el comando pulse OK.  
Para cancelar pulse CANCEL.

## Create Directory

Este comando crea un nuevo directorio dentro del directorio actual.

1. Seleccione este comando.



2. Use NAME para especificar el nombre.

3. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

### Set Date/Time

Este comando ajusta la Fecha y Hora que se usará para los archivos guardados.

1. Seleccione este comando.




2. Ajuste los Parámetros.

3. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

### Format

Este comando da formato al disco seleccionado: disquete.

 Todos los datos existentes en el disco serán borrados sin posibilidad de recuperación.

1. Para dar formato a un disquete, insértelo en la unidad del KARMA.

2. Seleccione este comando.



3. Use NAME para ir al siguiente cuadro de diálogo.

En VOLUME LABEL seleccione la etiqueta del disco.

4. QUICK FORMAT: seleccione este formato si el disco ya ha sido formateado anteriormente.

FULL FORMAT: seleccione este formato si el disco no ha sido formateado anteriormente.

5. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

## 1.1-4: Media Information

Muestra información sobre el disco seleccionado.

VOLUME LABEL: etiqueta del disco.

FORMAT TYPE: tipo de formato.

TOTAL SIZE: capacidad total.

FREE SIZE: capacidad libre.

WRITE PROTECT: estado de protección de escritura.

## 7. Guía de Efectos

Para información sobre procedimientos de configuración de Efectos en cada modo consulte la Guía Básica.

La sección de Efectos del KARMA consta de 5 Efectos de inserción, 2 Efectos principales, un Ecuador y un mezclador.

Efectos de inserción: 102 tipos.

Efectos principales: 89 tipos.

### Categorías de Efectos

001-015: Efectos de filtro y dinámica.

016-031: Efectos de Modulación.

032-040: Otros Efectos de Modulación.

041-051: Primeras reflexiones y retardos.

052-057: Reverberación.

058-089: Efectos mono en cadena.

090-102: Efectos de tamaño doble.

### Los Efectos en cada Modo

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

El Ecuador se suele situar al final de la cadena.

En modos de Combinación. secuenciador y Reproducción de canción los Efectos de inserción se suelen usar para dar personalidad a cada timbre o pista.

Después se aplican los Efectos principales, como Reverberación, para dar espacialidad al sonido.

El Ecuador se suele situar al final de la cadena.

### Modulación Dinámica: DMOD

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

### Cómo Usar la Guía de Efectos

El siguiente Ejemplo muestra la organización de la Guía de Efectos.


## 001: St. Amp Simulation (Nombre del Efecto)

### Explicación del Efecto:

Este Efecto simula la respuesta de frecuencia de amplificadores de guitarra.

Puede obtener un sonido real de amplificador de guitarra.

También es efectivo para sonidos de órgano.

	Nombre del Parámetro	Valores del Parámetro	Explicación del Parámetro
a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
b	Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	Tipo de amplificador

A continuación de la tabla puede existir una explicación más detallada de los Parámetros principales.

La abreviatura St. indica que el Efecto es estéreo.

W/D: Wet/Dry: Balance Efecto/Seco

 Este símbolo indica que el Parámetro admite Modulación Dinámica.



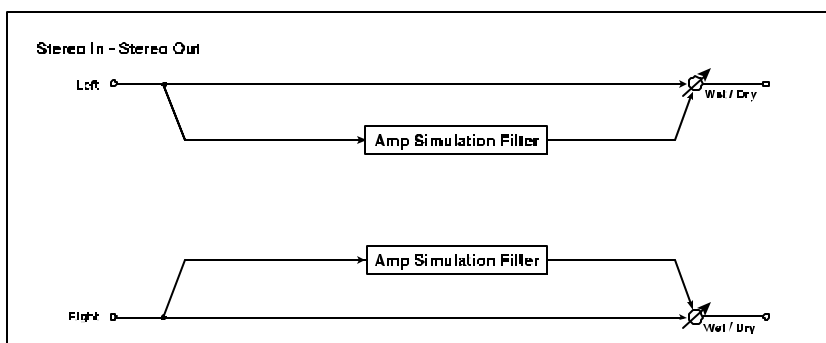
## Filtro/Dinámica

### 000: No Effect

Seleccione esta opción cuando no desee usar Efectos.

### 001: St.Amp Sim (Simulador de Amplificador Estéreo)

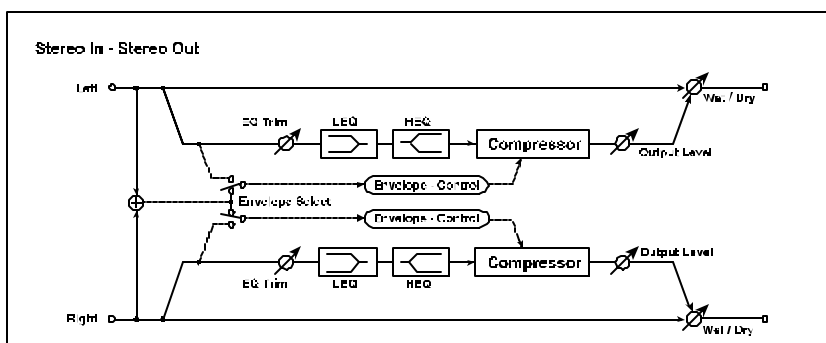
Este Efecto estéreo simula la respuesta de frecuencia de amplificadores de guitarra.



b	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
a	Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	Tipo de amplificador

### 002: StereoCompressor (Compresor Estéreo)

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



g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
b	Sensitivity	1-100	Sensibilidad
c	Attack	1-100	Ataque
e	LEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Graves
	HEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Agudos
d	EQ Trim	0-100	Entrada del Ecuilizador
f	Output Level	0-100	Nivel de Salida
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
a	Envelope	L/R Mix, L/R Indiv.	Determina si los canales izquierdo y derecho se usan de forma separada o conjuntamente

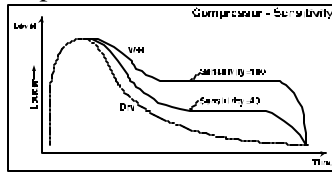
**a: Envelope**

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

**b: Sensitivity      f: Output Level**

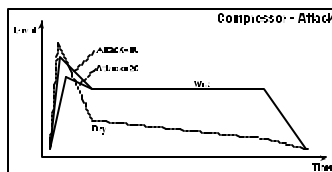
El Parámetro Sensitivity ajusta la sensibilidad. Si se ajusta a un valor alto, los niveles bajos del sonido serán aumentados. El volumen general será más alto.

Para ajustar el nivel de salida, ajuste Output Level.



**c: Attack**

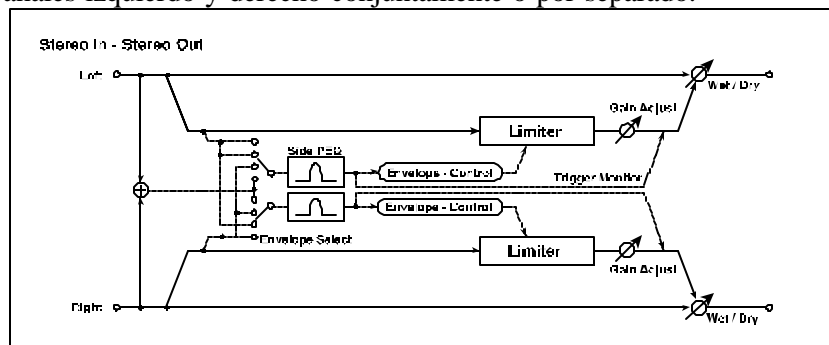
Controla el nivel de ataque.



**003: St. Limiter (Limitador Estéreo)**

Este Efecto es un Limitador Estéreo.

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



j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco $D_{mod}$
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
b	Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1	Ajusta la relación de compresión
c	Threshold	-40...0 dB	Nivel Umbral
d	Attack	1-100	Ataque
e	Release	1-100	Relajación
i	Gain Adjust	-16...+24 dB	Ganancia de Salida $D_{mod}$
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
	Envelope	L/R Mix, L Only, R Only, L/R Indiv.	Determina si los canales izquierdo y derecho se usan de forma separada o conjuntamente
f	Side PEQ Insert	Off, On	Activa/desactiva la señal de disparo
	Trigger Monitor	Off, On	Activa/desactiva el monitor de señal
h	Side PEQ Gain	-18.0...+18.0	Ganancia de la señal de disparo
	Side PEQ Cutoff	20...12.00 kHz	Frecuencia central
	Q	0.5...10.0	Ancho de banda del EQ

**a: Envelope select**

Cuando se selecciona L/R Mix, los canales izquierdo y derecho se controlan conjuntamente.

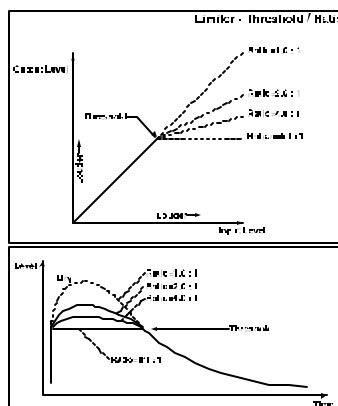
Si se selecciona L Only (o R Only) el limitador es controlado por el canal Izquierdo (o Derecho).

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

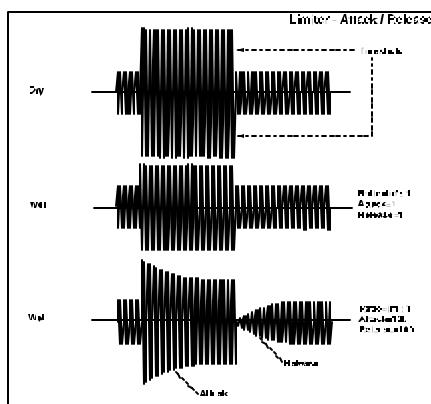
**b: Ratio:** Ajusta la relación de compresión.

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

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

**d: Attack    e: Release**

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

**Side PEQ Insert    Side PEQ Gain    Cutoff    Q**

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

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

**g: Trigger Monitor**

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

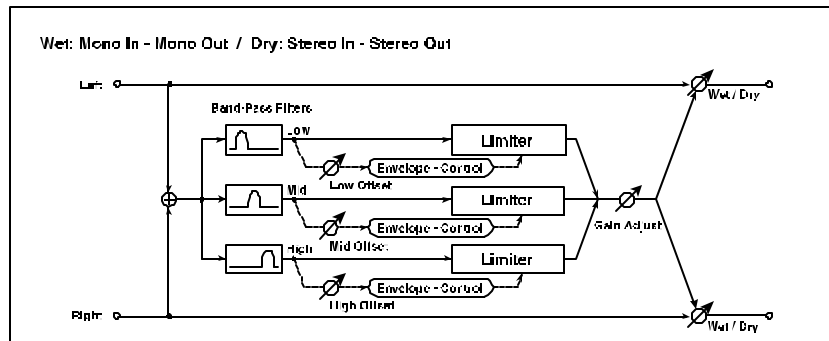
Use este Parámetro para controlar la señal de disparo.

Normalmente, debe estar en Off.

## 004: MltBand Limiter (Limitador Multibanda)

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

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



i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco $D^{mod}$
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
a	Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1	Ajusta la relación de compresión
b	Threshold	-40...0 dB	Nivel Umbral
c	Attack	1-100	Ataque
d	Release	1-100	Relajación
e	Low Offset dB	-40-0 dB	Ganancia de graves
f	Mid Offset dB	-40-0 dB	Ganancia de medios
g	High Offset dB	-40-0 dB	Ganancia de agudos
h	Gain Adjust	-16...+24 dB	Ganancia de Salida $D^{mod}$
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación

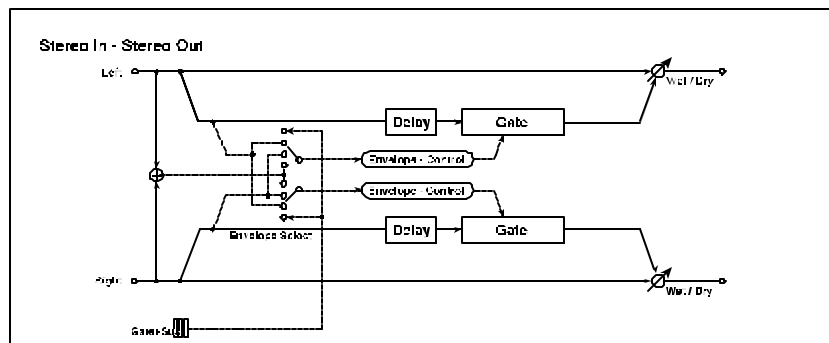
**e: Low Offset dB    f: Mid Offset dB    g: High Offset dB**



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

## 005: Stereo Gate (Puerta Estéreo)

Este es un Efecto de Puerta Estéreo.

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



h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
f	Polarity	+ -	Conmuta entre puerta normal e invertida
a	Envelope Sel	D-mod, Input	Selecciona fuente de Modulación o Señal de entrada 
b	Src	Off...Gate2S	Fuente de Modulación de la Puerta
c	Threshold	0-100	Nivel Umbral
g	Delay Time	0-100 ms	Tiempo de retardo de la puerta
d	Attack	1-100	Ataque
e	Release	1-100	Relajación

### Polarity

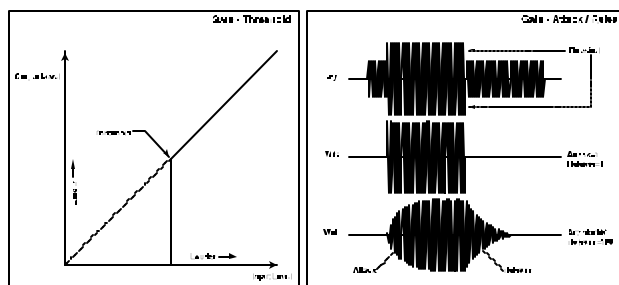
Este Parámetro determina la operación de la puerta. Con un valor negativo, la puerta se cierra cuando la señal sobrepasa el umbral. Ocurre lo mismo con la puerta controlada por una fuente de Modulación.

### Threshold

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

### Attack Release

Estos Parámetros ajustan el tiempo de ataque y relajación.



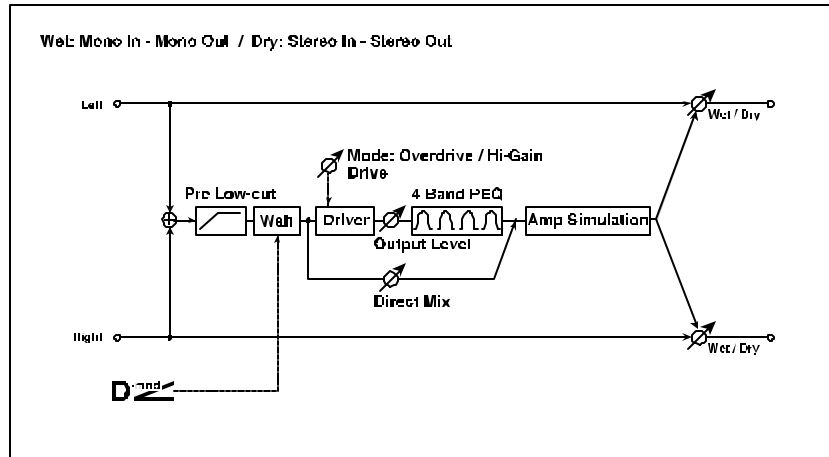
### Delay Time [ms]

Ajusta el retardo de la entrada de Puerta.

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

**006: OD/Hi-Gain Wah (Saturación y Ganancia de Agudos con Wah)**

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



j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco $D^{mod}$
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
a	Wah	-100...+100	Activa/desactiva el wah $D^{mod}$
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
b	Sw	Toggle, Moment	modo de conmutación
	Sweep Range	-10...+10	Rango del Wah $D^{mod}$
c	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Selecciona Saturación o Ganancia de Agudos
e	Drive	0-100	Nivel de Distorsión
	Output Level	0-50	Nivel de Salida $D^{mod}$
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
d	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
	Pre Low -cut	0-10	Corte de graves
f	Low Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central del Ecuador de graves
	Gain	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda
g	M1 Fc [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 1 EQ
	Gain	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 1
	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 1
h	M2 Fc [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 2 EQ
	Gain	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 2
	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 2
i	Direct Mix	0-50	Mezcla de señal con y sin Efecto
	Speaker Sim	Off, On	Activa/desactiva el simulador de altavoz

**a: Wah      a: Scr**

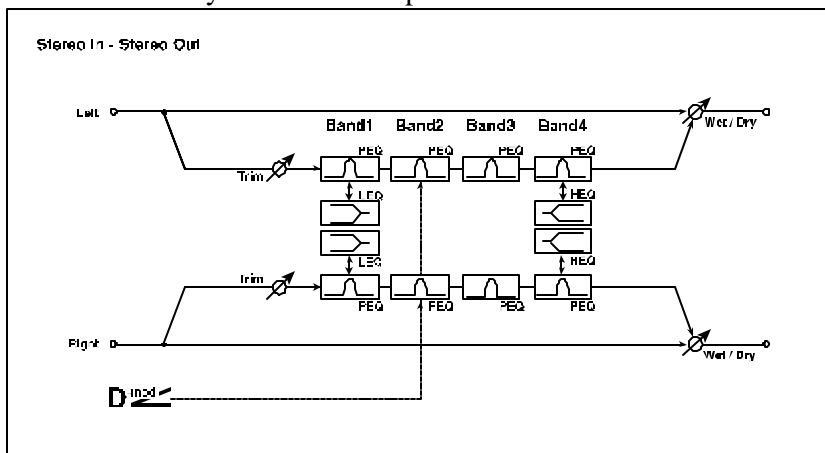
El Parámetro Wah Activa/Desactiva el Efecto Wah. La frecuencia central del Wah puede controlarse por la fuente de Modulación especificada en el Parámetro Scr.

**b: Sweep Range**

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

## 007: St.Para.4EQ (Ecuador Paramétrico de 4-bandas Estéreo)

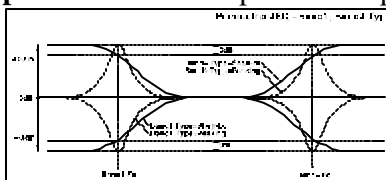
Este Efecto es un Ecuador Estéreo Paramétrico de 4-bandas. Puede seleccionar entre Pico y semiparamétrico en las Bandas 1 y 4. La Banda 2 permite utilizar modulación Dinámica.



a	Trim	0-100	Nivel de Entrada
b	Band 1 Type	Peaking, Shelf Lo	Tipo de Banda 1
c	Band 4 Type	Peaking, Shelf Hi	Tipo de Banda 4
e	Band 1 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 1 EQ
	G [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 1
	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 1
f	Band 2 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 2 EQ
	G [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 2
	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 2
g	Band 3 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 3 EQ
	G [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 3
	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 3
h	Band 4 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 4 EQ
	G [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 4
	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 4
d	Band 2 Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación de la Ganancia de Banda 2
	Gain Amt	-18...+18	Nivel de Modulación de ganancia de Banda 2
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance

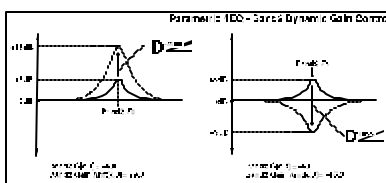
**b: Band 1 Type**

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



**d: G [dB] Band2 Src**  
una fuente de Modulación.

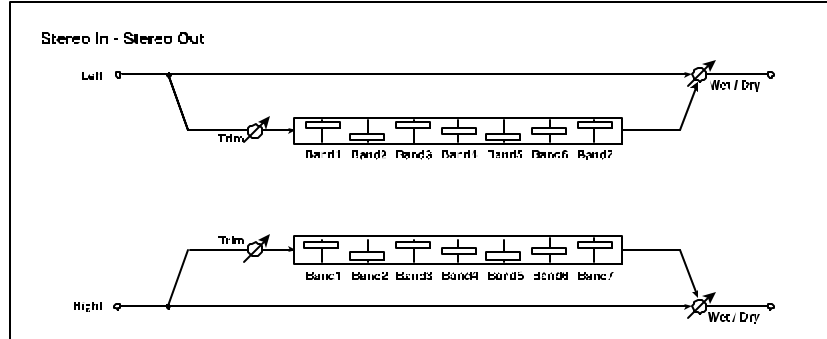
**d: Gain Amt [dB]:** Puede controlar la Ganancia de la Banda 2 usando



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

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

Puede seleccionar la frecuencia central entre 12 tipos.



j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco $D_{mod}$
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
a	Type	1: Wide 1 2: Wide 2 3: Wide 3 4: Hall Wide 1 5: Hall Wide 2 6: Hall Wide 3 7: Low 8: Wide Low 9: Mid 10: Wide Mid 11: High 12: Wide High	Selecciona una Combinación de frecuencias centrales para cada banda.
b	Trim	0-100	Nivel de Entrada
c	B1 [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 1
d	B2 [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 2
e	B3 [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 3
f	B4 [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 4
g	B5 [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 5
h	B6 [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 6
i	B7 [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 7

### b: Type

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

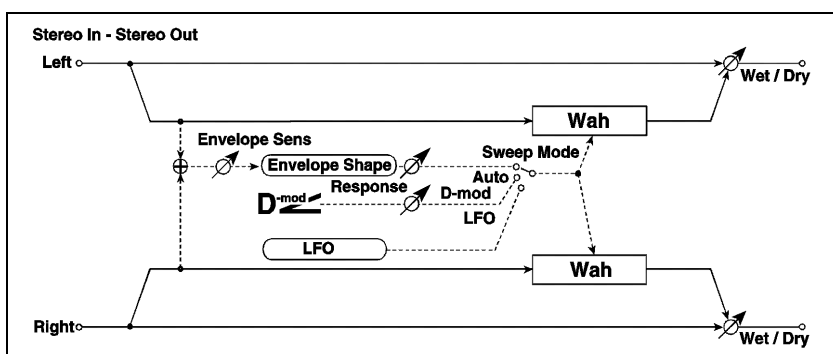
Cada frecuencia central aparece a la derecha de la pantalla.

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



## 009: St. Wah/Auto Wah

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



i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
a	Freq. Top	0-100	Límite de frecuencia superior
	Freq. Bottom	0-100	Límite de frecuencia inferior
h	Resonance	0-100	Resonancia
	Filter	On, Off	filtro
b	Sweep Mode	Auto, D-mod	Control auto-wah o Modulación Dinámica
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación cuando el Parámetro anterior está en D-mod
	Respon	0-10	Respuesta a Modulación Dinámica
d	Envelope Sens	0-100	Sensibilidad de auto-wah
e	Envelope Shape	-100...+100	Curva de barrido de auto-wah
f	LFO FREQUENCY	20-20000	Frecuencia del LFO
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
g	BPM MIDI SYNC	ON, OFF	Frecuencia LFO o usar tempo y notas
	BPM		TEMPO
	BASE NOTE		nota base
	Times		nº de veces

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

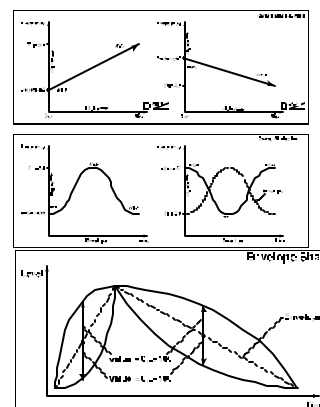
**Sweep Mode:** Este Parámetro determina el modo de control del wah.

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

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

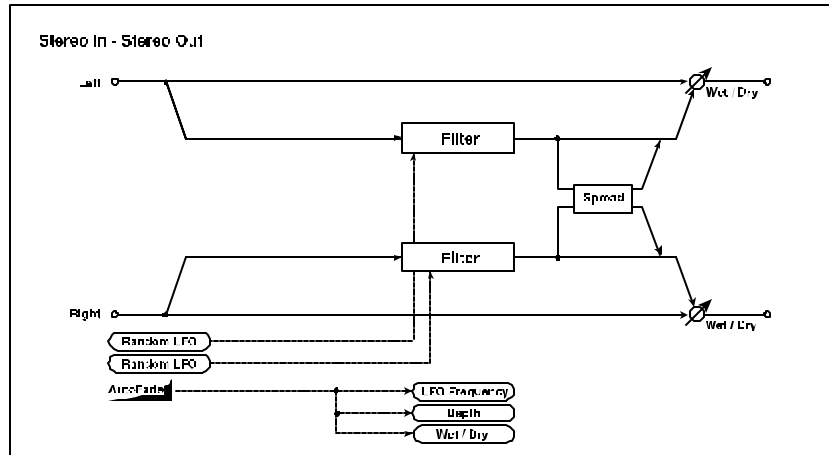
**Envelope Sens:** Este Parámetro ajusta la sensibilidad del auto-wah. Aumente el valor si la señal es demasiado débil.

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



## 010: St.Random Filter (Filtro Aleatorio Estéreo)

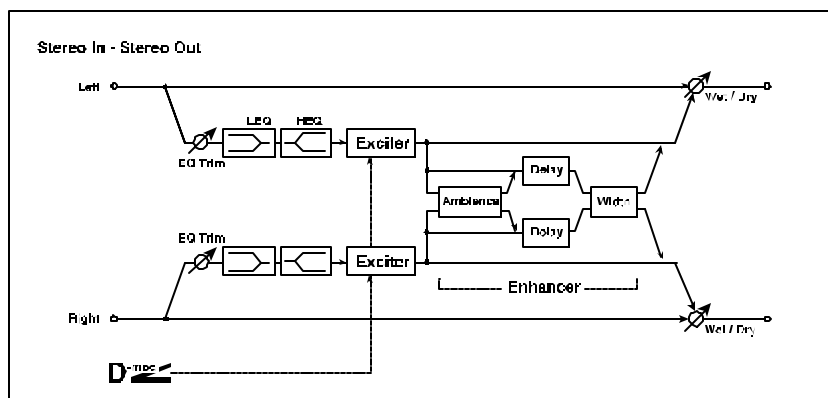
La frecuencia del Filtro cambia aleatoriamente.



i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
e	Resonance	0-100	Resonancia
c	LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO de filtro
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación de Velocidad de LFO
	Amt	-50.00...+50.00 Hz	Nivel de Modulación de velocidad de LFO
h	Depth	0-100	Profundidad de modulación de la frecuencia
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del filtro
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Filtro
a	LFO WAVEFORM		forma de onda del LFO
b	LFO PHASE		fase del LFO
d	LFO STEP FREQ		LFO que cambia en pasos
	Amt		intensidad
f	BPM MIDI SYNC	ON, OFF	Frecuencia LFO o usar tempo y notas
	BPM	MIDI, 40-240	TEMPO
	BASE NOTE		nota base
g	Times	1-16	nº de veces
	Step Base Note		tipo de notas
e	Times		nº de veces
	Manual	0-100	frecuencia central del filtro
h	Depht	0-100	Intensidad de Modulación de frecuencia central
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación

## 011: St.Exctr/Enhncr

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



h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
a	Exciter Blend	-100...+100	Intensidad del Efecto
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación de Intensidad
	Amt	-100...+100	Nivel de Modulación del Efecto
b	Emphatic Point	0-140	Frecuencia que será enfatizada
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación de la frecuencia
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación de la frecuencia
c	EnhancDlyL ms	0-50.0 ms	Retardo del canal izquierdo
d	EnhancDlyR ms	0-50.0 ms	Retardo del canal derecho
e	Enhancer Depth	-100...+100	Intensidad del Efecto
	Scr	Off...Tempo	Fuente de Modulación de Intensidad
	Amt	-100...+100	Nivel de Modulación del Efecto
f	EQ Trim	0-100	Entrada del Ecuilizador
g	LEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Graves
	HEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Agudos

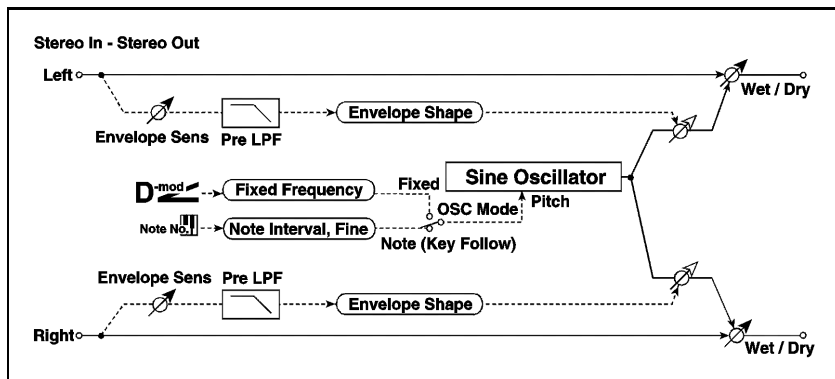
**a: Exciter Blend:** Este Parámetro ajusta la intensidad del Efecto Exciter. Valores positivos dan un patrón de frecuencias distinto a los negativos.

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

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

## 012: St. SubOsc

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



h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
a	OSC	Note, Fixed	Determina si seguirá la nota o estará fijo
b	Note Interval	-48...0	Cuando OSC=Note, este Parámetro ajusta el intervalo armónico
	Note fine	-100...+100	Afinación de frecuencia
d	FixedFreq[Hz]	10-80 Hz	Cuando OSC=Fixed, este Parámetro ajusta la frecuencia del Oscilador
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación de frecuencia cuando OSC=FIXED
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación de frecuencia cuando OSC=FIXED
e	Envelope PreLPF	1-100	Rango superior del rango de frecuencia al que se añadirán los armónicos
f	Envelope Sens	0-100	Sensibilidad
g	Envelope Shape	-100...+100	Curva de volumen del Oscilador

**OSC / b: Note Interval / b: Note Fine:** El Parámetro OSC selecciona el tipo de Oscilador.

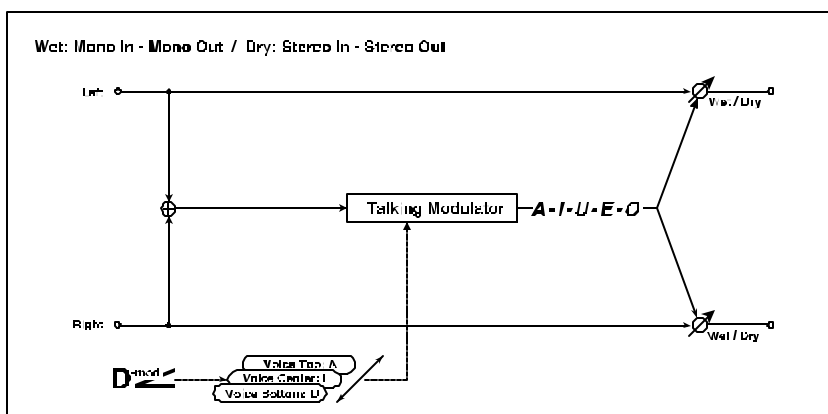
Cuando se selecciona Note, la frecuencia del Oscilador está determinada por el número de nota.

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

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

## 013: Talking Mod.

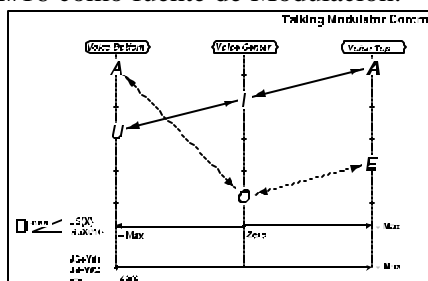
Este Efecto añade un carácter particular, como una voz humana. Si utiliza Modulación Dinámica puede conseguir un Efecto interesante como si el instrumento estuviera hablando.



i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco <b>D-mod</b>
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
b	Voice Manual Ctrl	Bottom, 1 -49, Center, 51-99, Top	Patrón de voz
c	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del patrón de voz
d	Voice Top	A, I, U, E, O	Vocal del rango superior
d	Voice Center	A, I, U, E, O	Vocal del rango central
d	Voice Bottom	A, I, U, E, O	Vocal del rango inferior
e	Formant Shift	-100...+100	Frecuencia a la que se aplica el Efecto
h	Resonance	0-100	Nivel de resonancia
a	Sweep mode		control por D-mod o por LFO
f	LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO de filtro <b>D-mod</b>
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación de Velocidad de LFO
	Amt	-50.00...+50.00 Hz	Nivel de Modulación de velocidad de LFO
g	BPM MIDI SYNC	ON, OFF	Frecuencia LFO o usar tempo y notas
	BPM		TEMPO
	BASE NOTE		nota base
	Times		nº de veces

### Voice Top      Voice Center      Voice Bottom

Estos Parámetros asignan los sonidos de vocales al rango superior, central e inferior del Controlador. Por ejemplo si se selecciona RbX#16 como fuente de Modulación:

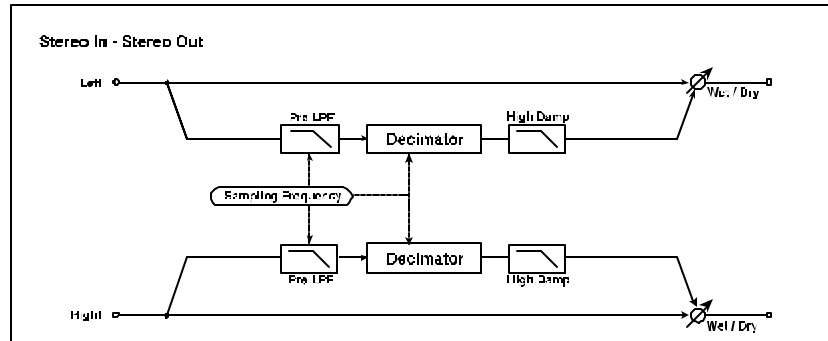


**Formant Shift:** Este Parámetro ajusta el nivel de la frecuencia a la cual será aplicado el Efecto.

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

## 014: St.Decimator

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

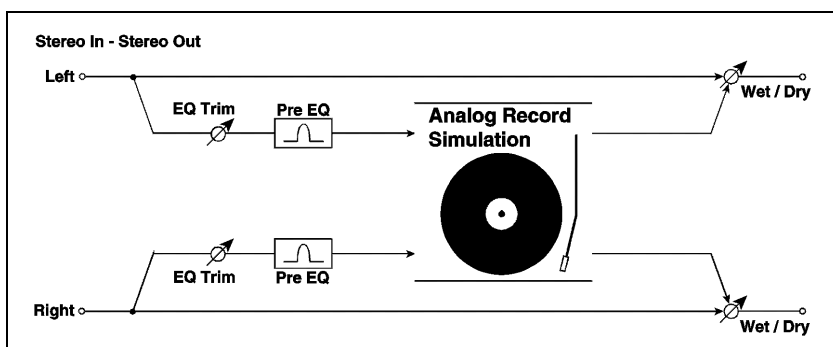





h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
c	SamplFrq [Hz]	1.00k...48.00kHz	Frecuencia de muestreo <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación de la frecuencia de muestreo
	A	-48k...+48 kHz	Intensidad de Modulación de la frecuencia de muestreo
a	Pre LPF	Off, On	Activa/desactiva el ruido
b	High Damp	0-100	Atenuación de agudos
f	LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO de filtro <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación de Velocidad de LFO
	Amt	-50.00...+50.00 Hz	Nivel de Modulación de velocidad de LFO
g	Depth	0-100	Intensidad <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Amt	-50.00...+50.00 Hz	Nivel de Modulación
d	Resolution		resolución en bits
e	Output Level	0-100	Nivel de salida <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Amt	-50.00...+50.00 Hz	Nivel de Modulación

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

## 015: St. Analog Record

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

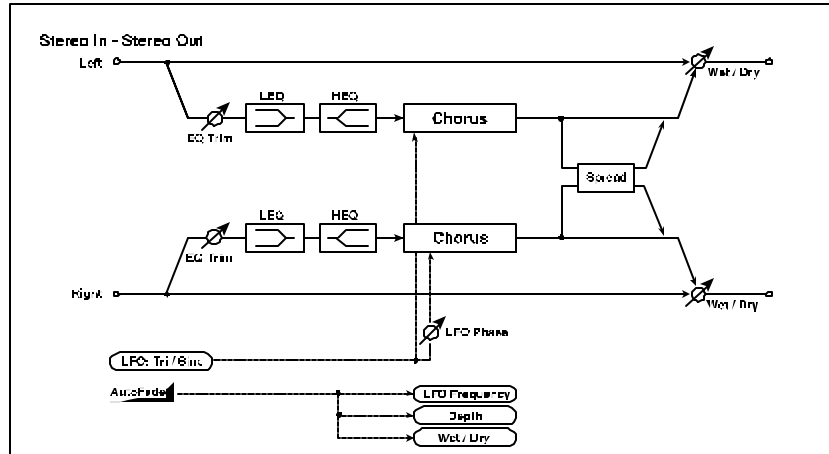


i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
a	Speed		velocidad del giradiscos
b	Flutter	0-100	intensidad de Modulación
e	Noise Density	0-100	densidad de ruido
f	Noise Tone	0-100	tono del ruido
g	Noise Level	0-100	Nivel de ruido 
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
h	Click Level	0-100	Nivel de clic 
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
c	Pre EQ Trim		nivel de entrada del Ecu alizador
d	EQ Cutoff		frecuencia central del Ecu alizador
	Q		ancho de banda del Ecu alizador
	Gain		ganancia del Ecu alizador

## Tono/Modulación de Fase (Pitch / Phase Mod.)

### 016: St.Chorus (Chorus Estéreo)

Este Efecto de Chorus Estéreo añade riqueza y profundidad al sonido modulando el tiempo de retardo. Puede añadir mayor dispersión estéreo cambiando la fase de los LFO izquierdo y derecho.



i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
e	L Pre Delay ms	0.0-50 ms	Retardo izquierdo
	R Pre Delay ms	0.0-50 ms	Retardo derecho
c	LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación de Velocidad de LFO
	A	-50.00...+50.00 Hz	Nivel de Modulación de velocidad de LFO
f	Depth	0-100	Profundidad de modulación de la frecuencia
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
a	LFO Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO
b	LFO Phase deg	-180...+180	Diferencia de fase de los LFO izquierdo y derecho
h	LEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Graves
	HEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Agudos
g	EQ Trim	0-100	Entrada del Ecuador
d	BPM MIDI SYNC	ON, OFF	Frecuencia LFO o usar tempo y notas
	BPM	MIDI, 40-240	TEMPO
	BASE NOTE		nota base
	Times	1-16	nº de veces

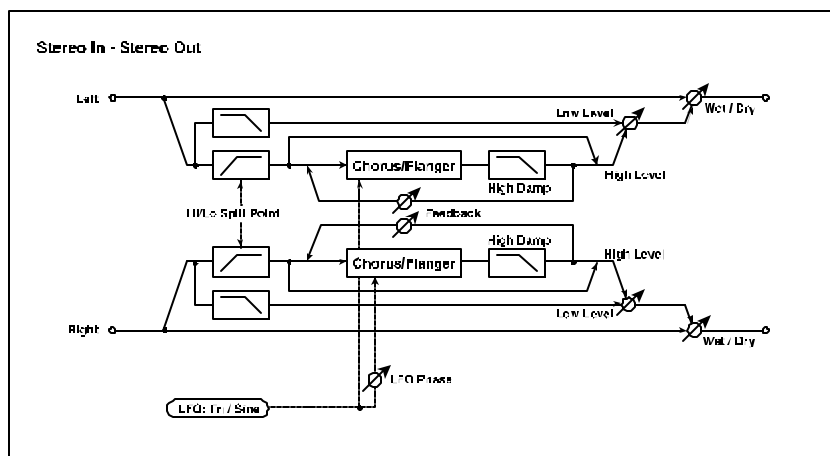
**L Pre Dly ms / f: R Pre Dly ms** : Estos Parámetros le permiten controlar la imagen estéreo.






## 017: St.HarmonicChorus

Este Efecto es un Chorus Armónico Estéreo.

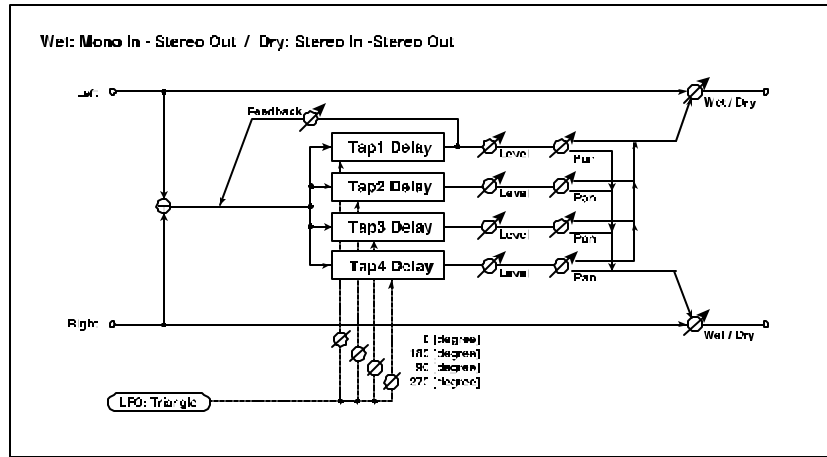
Puede añadir mayor dispersión estéreo cambiando la fase de los LFO izquierdo y derecho.



i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
e	Hi/LoSplitPoint	1-100	Punto de división de frecuencia
e	Pre Delay ms	0.0-50 ms	Retardo
h	Hi Level	0-100	Nivel de salida de agudos (chorus)
	Low Level	0-100	Nivel de salida de graves
c	LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO 
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación de Velocidad de LFO
	A	-50.00...+50.00 Hz	Nivel de Modulación de velocidad de LFO
f	Depth	0-100	Profundidad de modulación de la frecuencia 
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
g	Feedback	-100...+100	Regeneración
	High Damp %	0-100%	Atenuación de agudos
a	LFO Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO
b	LFO Phase	-180...+180	Diferencia de fase de los LFO izquierdo y derecho
d	BPM MIDI SYNC	ON, OFF	Frecuencia LFO o usar tempo y notas
	BPM	MIDI, 40-240	TEMPO
	BASE NOTE		nota base
	Times	1-16	nº de veces

## 018: MltTap ChoDly (Chorus/Retardo Multi pinchazo)

Este Efecto tiene cuatro bloques de Chorus con distinta fase de los LFO. Puede crear una compleja imagen estéreo ajustando los Parámetros de cada bloque y combinándolos con el retardo.

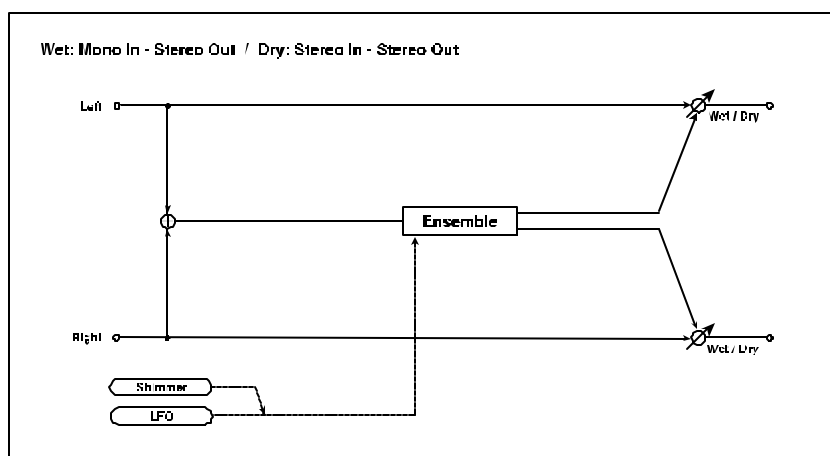


g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
a	LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO
b	Tap 1 ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 1
	Dep	0-30	Intensidad de chorus del pinchazo 1
	Lvl	0-30	Nivel de salida del pinchazo 1
	Pan	L6-L1, C, R1-R6	Panorama del pinchazo 1
c	Tap 2 ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 2
	Dep	0-30	Intensidad de chorus del pinchazo 2
	Lvl	0-30	Nivel de salida del pinchazo 2
	Pan	L6-L1, C, R1-R6	Panorama del pinchazo 2
d	Tap 3 ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 3
	Dep	0-30	Intensidad de chorus del pinchazo 3
	Lvl	0-30	Nivel de salida del pinchazo 3
	Pan	L6-L1, C, R1-R6	Panorama del pinchazo 3
e	Tap 4 ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 4
	Dep	0-30	Intensidad de chorus del pinchazo 4
	Lvl	0-30	Nivel de salida del pinchazo 4
	Pan	L6-L1, C, R1-R6	Panorama del pinchazo 4
f	Tap 1 Feedback	-100...+100	Regeneración del pinchazo 1
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación

## 019: Ensemble

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

Se consigue un sonido tridimensional.



d	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
a	Speed	1-100	Velocidad del LFO
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación de Velocidad de LFO
	A	-50.00...+50.00 Hz	Nivel de Modulación de velocidad de LFO
b	Depth	0-100	Profundidad de modulación de la frecuencia
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
c	Shimmer	0-100	Vibración del LFO

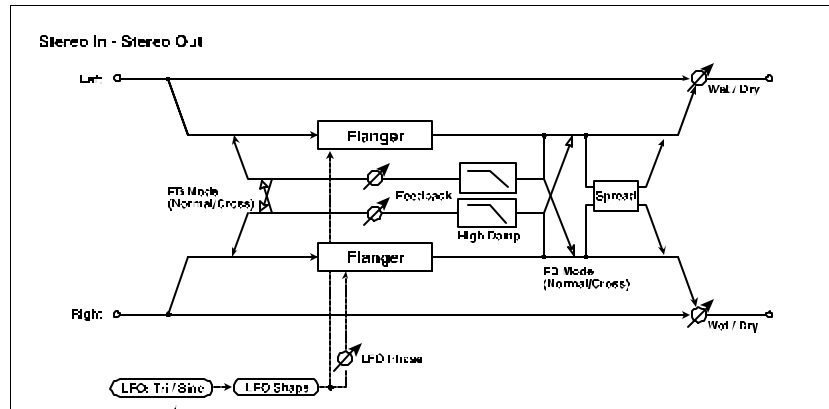
### Shimmer

Este Parámetro ajusta la cantidad de vibración de la forma de onda del LFO.

Aumentando este valor, el Efecto será más complejo y rico.

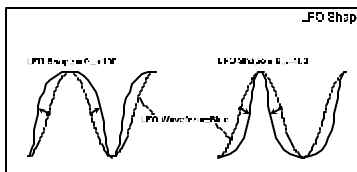
## 020: Stereo Flanger

Este Efecto Estéreo proporciona un barrido y movimiento de tono.



i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
e	Delay Time ms	0.0-50 ms	Retardo
f	Depth	0-100	Profundidad de Modulación
g	Feedback	-100...+100	Regeneración
h	High Damp %	0-100%	Atenuación de agudos
c	LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación de Velocidad de LFO
a	A	-50.00...+50.00 Hz	Nivel de Modulación de velocidad de LFO
	LFO Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO
	LFO Shape	-100...+100	Cambio de forma de onda
b	LFO Phase	-180...+180	Diferencia de fase de los LFO izquierdo y derecho
d	BPM MIDI SYNC	ON, OFF	Frecuencia LFO o usar tempo y notas
	BPM	MIDI, 40-240	TEMPO
	BASE NOTE		nota base
	Times	1-16	nº de veces

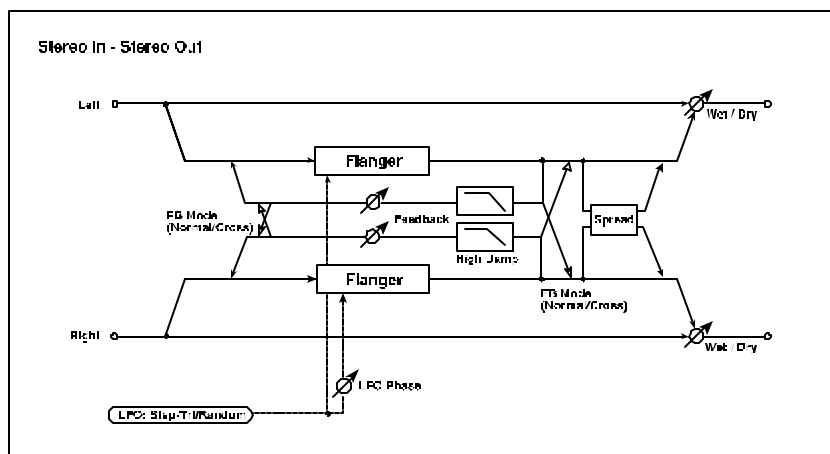
**LFO Shape** : Controla el cambio de forma de onda del LFO.





## 021: St.Rndm Flang (Flanger Aleatorio Estéreo)

Este Efecto es un Flanger Estéreo.

Utiliza un LFO aleatorio, lo que da al sonido una característica única.

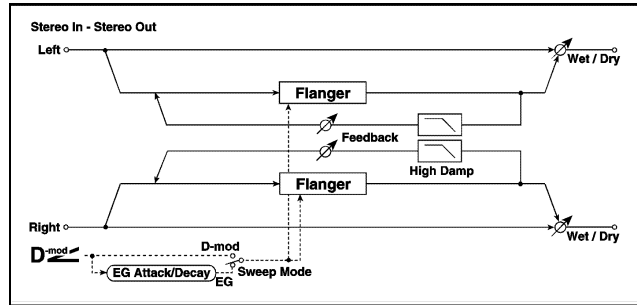


i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
e	Delay Time ms	0.0-50 ms	Retardo
	Depth	0-100	Profundidad de Modulación
h	Feedback	-100...+100	Regeneración
	High Damp %	0-100%	Atenuación de agudos
c	LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO 
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación de Velocidad de LFO
	A	-50.00...+50.00 Hz	Nivel de Modulación de velocidad de LFO
d	LFO Step Hz	0.05-50 Hz	Velocidad de cambio en escalera
	Amt	-50...+50 Hz	Nivel del cambio en escalera
a	LFO Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO
b	LFO Phase	-180...+180	Diferencia de fase de los LFO izquierdo y derecho
f	BPM MIDI SYNC	ON, OFF	Frecuencia LFO o usar tempo y notas
	BPM	MIDI, 40-240	TEMPO
	BASE NOTE		nota base
	Times	1-16	nº de veces
g	Step Base Note		tipo de notas
	Times		nº de veces

## 022: St. Env.Flanger

Este Flanger Estéreo usa un generador de envolvente para la Modulación.

Obtendrá el mismo patrón cada vez que toque. Puede controlar el Flanger directamente con la fuente de Modulación.



j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
h	Feedback	-100...+100	Regeneración
	High Damp %	0-100%	Atenuación de agudos
e	Sweep Mode	EG, D-mod	Control mediante EG o D-mod
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
g	EG Decay	1-100	Velocidad de caída de EG
f	EG Attack	1-100	Velocidad de ataque de EG
a	L Dly Bottom	0-50 ms	límite inferior de tiempo de retardo canal izquierdo
b	L Dly Top	0-50 ms	límite superior de tiempo de retardo canal izquierdo
c	R Dly Bottom	0-50 ms	límite inferior de tiempo de retardo canal derecho
d	R Dly Top	0-50 ms	límite superior de tiempo de retardo canal derecho

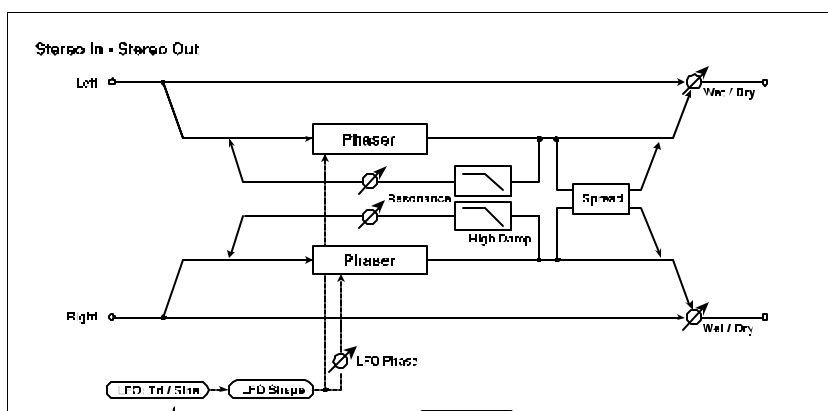
**Sweep Mode:** Determina el modo de Barrido. Si selecciona EG, usará el Generador de Envolvente. Este EG es independiente para el Flanger.

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

## 023: St. Phaser

Este Efecto es un Fásér Estéreo.

Puede añadir una mayor dispersión estéreo ajustando de forma diferente el canal izquierdo y el derecho.



i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off...A.Fade	Fuente de Modulación del Balance.
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
e	Manual	0-100	Frecuencia a la cual se aplicará el Efecto
f	Depth	0-100	Profundidad de Modulación
	Src	Off...A.Fade	Fuente de Modulación
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
g	Resonance	-100...+100	Resonancia
h	High Damp %	0-100%	Atenuación de agudos
c	LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación de Velocidad de LFO
	Amt	-50.00...+50.00 Hz	Nivel de Modulación de velocidad de LFO
a	LFO Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO
	LFO Shape	-100...+100	Cambio de forma de onda
b	LFO Phase	-180...+180	Diferencia de fase de los LFO izquierdo y derecho
d	BPM / MIDI SYNC	ON, OFF	Frecuencia LFO o usar tempo y notas
	BPM	MIDI, 40-240	TEMPO
	BASE NOTE		nota base
	Times	1-16	nº de veces

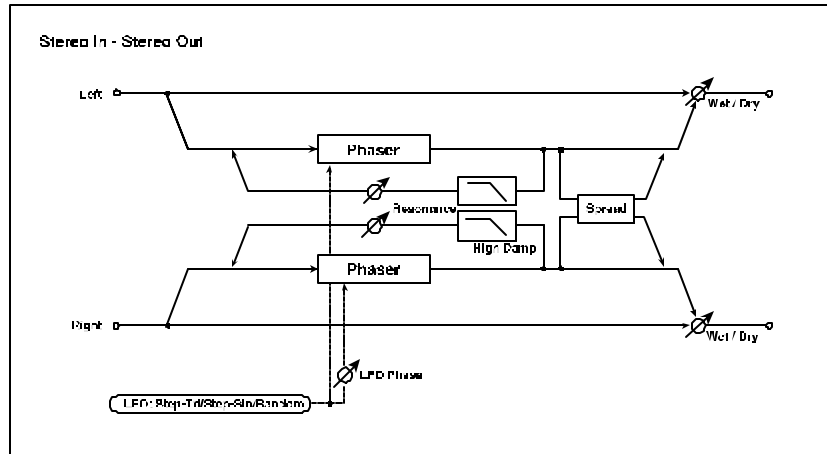
**Wet/Dry / Resonance** : La forma de pico de los valores positivos y negativos es diferente. Los armónicos aumentarán cuando el Efecto se mezcla con el sonido seco y ajusta al mismo signo (positivo o negativo) ambos Parámetros.

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

## 024: St. Rndm Phaser

Este Efecto es un Fásier Estéreo.

El Efecto usa un LFO aleatorio para dar un sonido único.



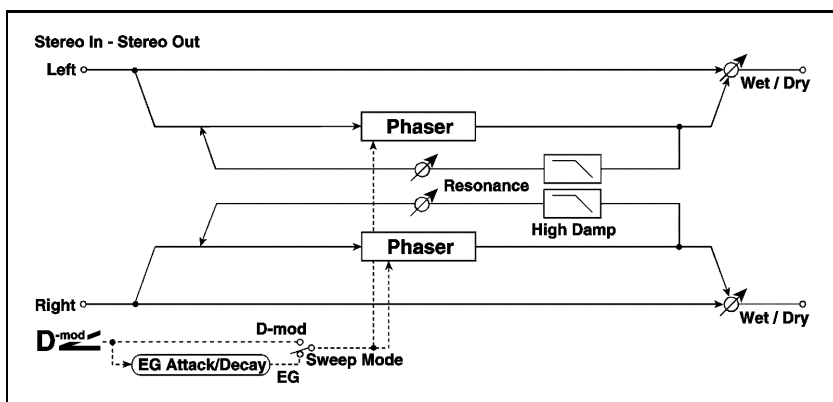
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance.
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
e	Manual	0-100	Frecuencia a la cual se aplicará el Efecto
	Depth	0-100	Profundidad de Modulación
h	Resonance	-100...+100	Resonancia
	High Damp %	0-100%	Atenuación de agudos
c	LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación de Velocidad de LFO
	Amt	-50.00...+50.00 Hz	Nivel de Modulación de velocidad de LFO
d	LFO Step Hz	0.05-50 Hz	Velocidad de cambio en escalera
	A	-50...+50 Hz	Nivel del cambio en escalera
a	LFO Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO
b	LFO Phase	-180...+180	Diferencia de fase de los LFO izquierdo y derecho
f	BPM / MIDI SYNC	ON, OFF	Frecuencia LFO o usar tempo y notas
	BPM	MIDI, 40-240	TEMPO
	BASE NOTE		nota base
	Times	1-16	nº de veces
g	Step Base Note		tipo de notas
	Times		nº de veces



## 025: St. Env.Phaser

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

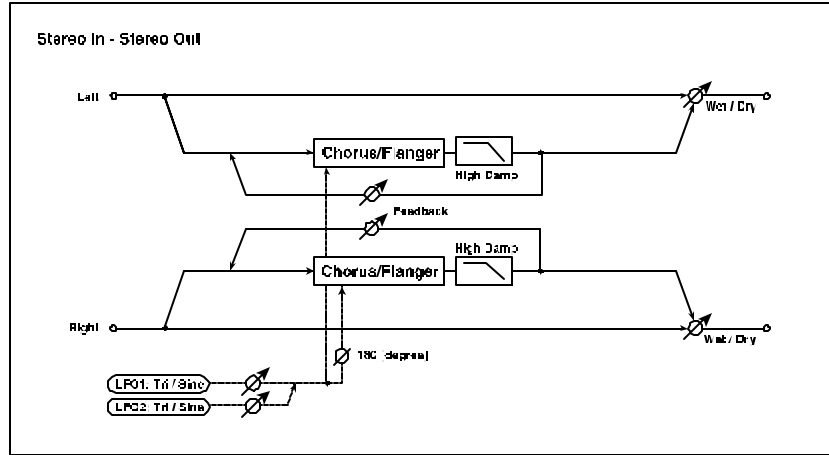
Puede controlar el Phaser directamente con la fuente de Modulación.



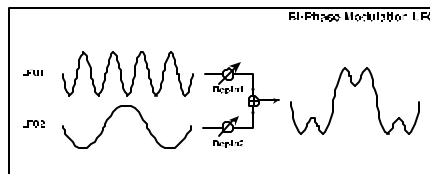
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
e	Feedback	-100...+100	Regeneración
i	High Damp %	0-100%	Atenuación de agudos
e	Sweep Mode	EG, D-mod	Control mediante EG o D-mod
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
g	EG Decay	1-100	Velocidad de caída de EG
f	EG Attack	1-100	Velocidad de ataque de EG
a	L Manu Bottom	0-50 ms	límite inferior del rango de frecuencia canal izquierdo
b	L Manu Top	0-50 ms	límite superior del rango de frecuencia canal izquierdo
c	R Manu Bottom	0-50 ms	límite inferior del rango de frecuencia canal derecho
d	R Manu Top	0-50 ms	límite superior del rango de frecuencia canal derecho
h	Resonance	-100...+100	Resonancia

## 026: St. Biphase Mod

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

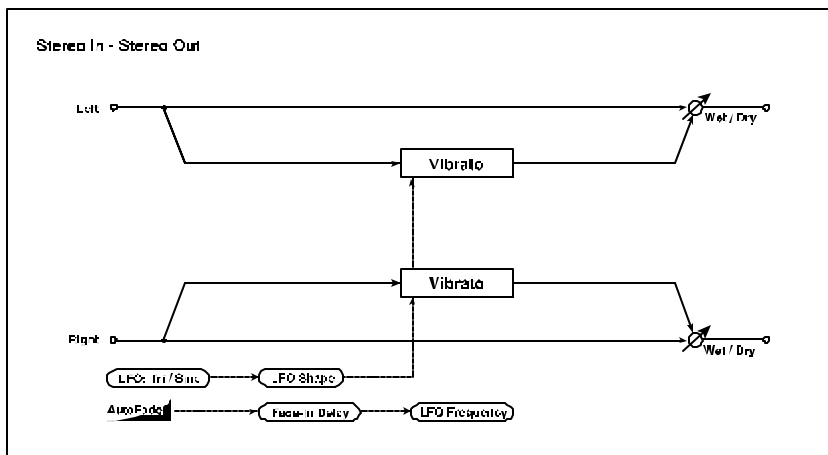


j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance.
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
f	L Pre Delay ms	0.0-50 ms	Retardo izquierdo
	R Pre Delay ms	0.0-50 ms	Retardo derecho
d	LFO 1 Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO 1
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación de Velocidad de LFO
	A	-50.00...+50.00 Hz	Nivel de Modulación de velocidad de LFO
e	LFO 2 Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO 2
	A	-50.00...+50.00 Hz	Nivel de Modulación de velocidad de LFO
g	Depth 1	0-100	Profundidad de Modulación del LFO 1
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance.
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
h	Depth 2	0-100	Profundidad de Modulación del LFO 2
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance.
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
i	Feedback	-100...+100	Regeneración
	High Damp %	0-100%	Atenuación de agudos
a	LFO 1 Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO 1
b	LFO 2 Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO 2
c	LFO PhaseSW	0deg, 180deg,	Ajusta la diferencia de fase de los canales



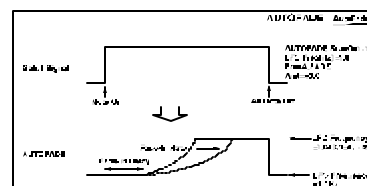
## 027: St. Vibrato

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



h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
f	LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación de Velocidad de LFO. Puede usar AutoFade.
	A	-50.00...+50.00 Hz	Nivel de Modulación de velocidad de LFO
e	Depth	0-100	Profundidad de modulación de la frecuencia
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
a	LFO Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO
	LFO Shape	-100...+100	Cambio de forma de onda
f	AUTOFADE Src	Off-Tempo	Fuente de Modulación de AutoFade
g	Fade-in Rate	1-100	Ajusta la velocidad de AutoFade
g	FadeIn Dly ms	00...2000 ms	Retardo de comienzo de AutoFade
d	BPM / MIDI SYNC	ON, OFF	Frecuencia LFO o usar tempo y notas
	BPM	MIDI, 40-240	TEMPO
	BASE NOTE		nota base
	Times	1-16	nº de veces
b	LFO Freq Mod		Selecciona Dmod o Autofade

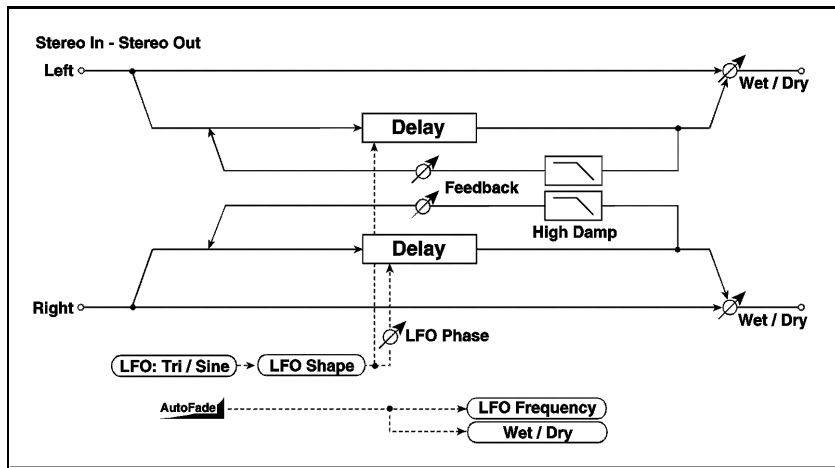
**AUTOFADE Src / Fade-In Rate / FadeIn ms** : Si selecciona A.FADE para la velocidad del LFO, puede usar la función AutoFade para aplicar Modulación. AUTOFADE Src selecciona la fuente de Modulación que dispara AutoFade. Fade-In selecciona la velocidad de entrada gradual. **[MIDI]** El Efecto será desactivado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



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

## 028: St. Auto Fd Mod.

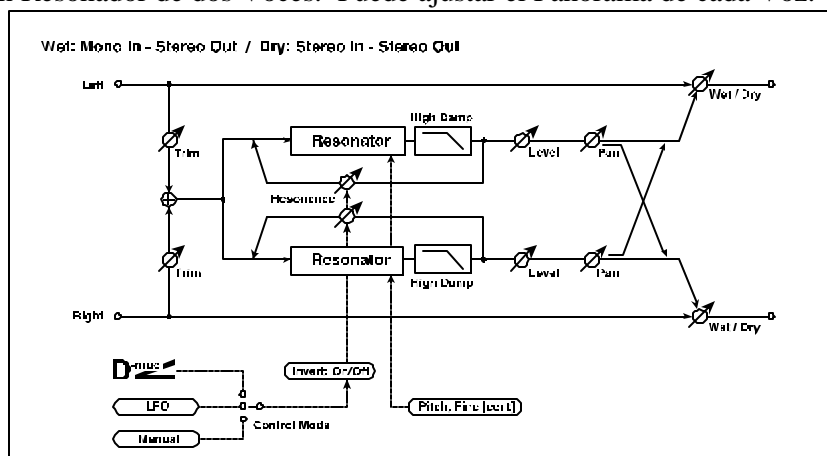
Este Efecto es un chorus/flanger que le permite controlar la velocidad con Auto Fade.



j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
c	LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación de Velocidad de LFO. Puede usar AutoFade.
e	A	-50.00...+50.00 Hz	Nivel de Modulación de velocidad de LFO
	Depth	0-100	Profundidad de modulación de la frecuencia
a	LFO Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO
	LFO Shape	-100...+100	Cambio de forma de onda
f	AUTOFADE Scr	Off-Tempo	Fuente de Modulación de AutoFade
g	Fade-in Rate	1-100	Ajusta la velocidad de AutoFade
g	FadeIn Dly ms	00...2000 ms	Retardo de comienzo de AutoFade
h	LFO Freq Mod		Modulación de frecuencia del LFO
d	L Delay Time		retardo izquierdo
	R Delay Time		retardo derecho
e	Feedback	-100...+100	Regeneración
	High Damp %	0-100%	Atenuación de agudos
i	Wet/Dry Mod		conmuta entre D-mod y autofade
b	LFO Phase	-180...+180	Ajusta la fase del LFO

## 029: 2Voice Reso

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



j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
d	Voice 1 Pitch	C0...B8	Tono de la Voz 1 para Resonancia
g	Voice 2 Pitch	C0...B8	Tono de la Voz 2 para Resonancia
d	V1 Fine cent	-50...+50	Ajuste fino de tono de la voz 1
g	V2 Fine cent	-50...+50	Ajuste fino de tono de la voz 2
a	Control Mode	Manual, LFO, D-mod	Selecciona la fuente de control
	Invert	Off, On	Invierte el control de Voz 1 y 2 cuando se selecciona LFO/D-mod
b	LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO
	D-mod Scr	Off-Tempo	Fuente de Modulación de intensidad de resonancia
c	Mod. Depth	0-100	Intensidad de resonancia
	Trim	0-100	Nivel de Entrada del Resonador
e	V1 Resonance	-100...+100	Intensidad de resonancia cuando Control Mode = Manual
h	V2 Resonance	-100...+100	Intensidad de resonancia cuando Control Mode = Manual
e	V1 High Damp	0-100	Atenuación de agudos
h	V2 High Damp	0-100	Atenuación de agudos
f	Voice 1 Level	0-100	Nivel de salida de la Voz 1
i	Voice 2 Level	0-100	Nivel de salida de la Voz 2
f	Voice 1 Pan	L6...R6	Panorama de la Voz 1
i	Voice 2 Pan	L6...R6	Panorama de la Voz 2

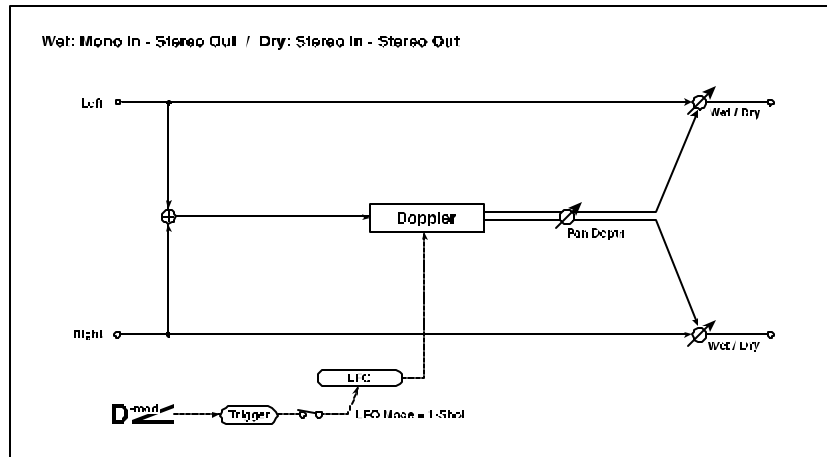
**Control Mode:** Este Parámetro determina si la intensidad de resonancia es o no controlada por el LFO.

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

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

## 030: Doppler

Este Efecto simula el Efecto Doppler similar, por ejemplo, a una sirena de ambulancia que pasa. Si mezcla la señal seca y con Efecto se puede conseguir un Efecto de Chorus especial.



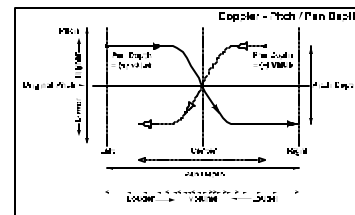
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
c	LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO de filtro
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación de Velocidad de LFO
	A	-50.00...+50.00 Hz	Nivel de Modulación de velocidad de LFO
a	LFO Mode	Loop, 1-Shot	Selecciona el funcionamiento del LFO
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del LFO cuando el Parámetro anterior está en 1-Shot
e	Pitch Depth	0-100	Profundidad de modulación del tono
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del filtro
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Filtro
	Pan Depth	0-100	Profundidad de modulación del Panorama
f	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del filtro
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Filtro
b	LFO Sync	On, off	cambia entre inicializar LFO y desactivado cuando LFO Mode se ajusta a LOOP
d	BPM / MIDI SYNC	ON, OFF	Frecuencia LFO o usar tempo y notas
	BPM	MIDI, 40-240	TEMPO
	BASE NOTE		nota base
	Times	1-16	nº de veces

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

**1-Shot Src:** Cuando LFO Mode = 1-Shot, el Efecto Doppler solamente se producirá cuando sea activado por la fuente de Modulación. **[MIDI]** El Efecto será desactivado si el valor de fuente de Modulación Dinámica es inferior a 64. Y será activado si dicho valor es de 64 o mayor.

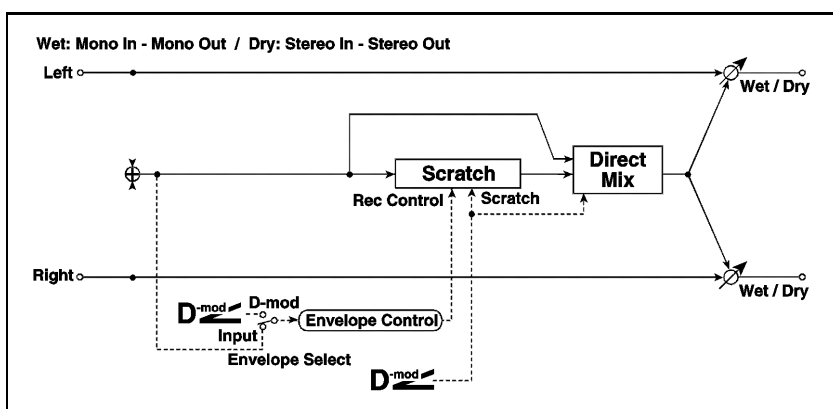
**Pan Depth:** Ajusta el Panorama estéreo del Efecto. Valores altos alejan el sonido.


Valores positivos mueven el sonido de izquierda a derecha. Valores negativos tienen el Efecto contrario.



## 031: Scratch

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



g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
a	Scratch Source	Off-Tempo	fuentes de Modulación
b	Response	0-100	respuesta a la fuente de Modulación
c	Envelope Select		Selección de envolvente
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
d	Threshold	0-100	Nivel umbral cuando envelope select se ajusta a INPUT
e	Response	0-100	ajusta la velocidad de respuesta al final de Grabación
f	Direct Mix		selecciona el modo de mezcla

### a: Scratch Source    b: Response

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

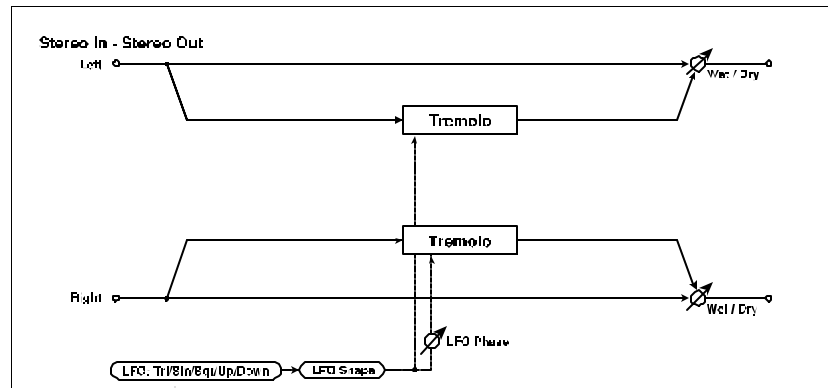
## Modulación/Cambio de Tono (Mod. / P.Shift)

Otros Efectos de Modulación y cambio de tono.

### 032: Stereo Tremolo

Este Efecto es un Trémolo Estéreo.

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



f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
c	LFO Freq Hz	0.02-20 Hz	Velocidad del LFO
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación de Velocidad de LFO
	A Depth	-50.00...+50.00 Hz 0-100	Nivel de Modulación de velocidad de LFO Profundidad de modulación de la frecuencia
e	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
a	LFO Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO
	LFO Shape	-100...+100	Cambio de forma de onda
b	LFO Phase	-180...+180	Diferencia de fase de los LFO izquierdo y derecho
d	BPM / MIDI SYNC	ON, OFF	Frecuencia LFO o usar tempo y notas
	BPM	MIDI, 40-240	TEMPO
	BASE NOTE		nota base
	Times	1-16	nº de veces

#### LFO Phase deg

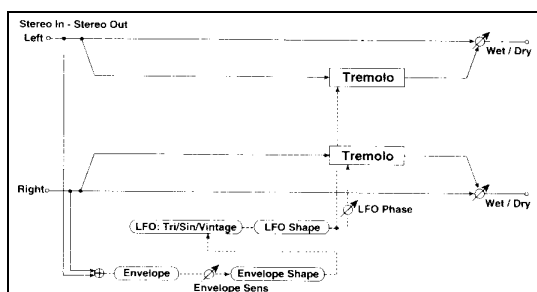
Determina la diferencia de fase entre los LFO izquierdo y derecho.




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



## 033: St. Env. Tremolo

Este Efecto es un Trémolo Estéreo con Envolvente.

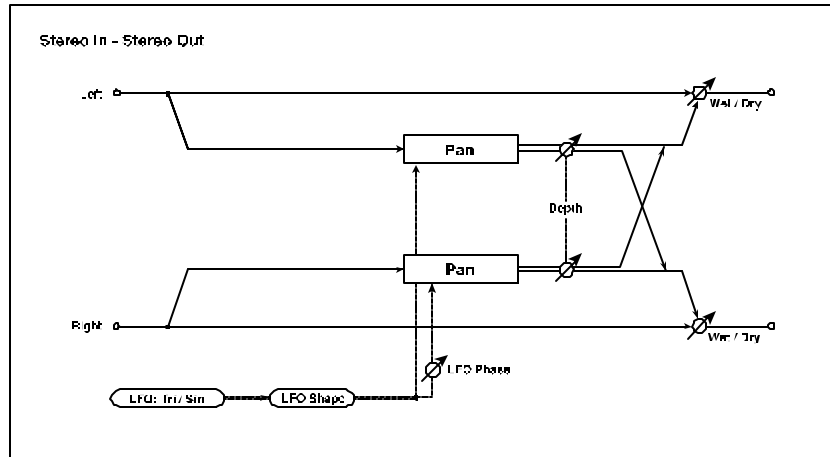


g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
d	LFO Freq Hz	0.02-20 Hz	Velocidad del LFO 
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación de Velocidad de LFO
	Amt	-50.00...+50.00 Hz	Nivel de Modulación de velocidad de LFO
f	Depth	0-100	Profundidad de modulación de la frecuencia 
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
b	LFO Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO
c	LFO Shape	-100...+100	Cambio de forma de onda
d	LFO Phase	-180...+180	Diferencia de fase de los LFO izquierdo y derecho
a	Envelope Sens	0-100	Sensibilidad de auto-wah
	Envelope Shape	-100...+100	Curva de barrido de auto-wah

## 034: Stereo Auto Pan

Este Efecto es un Auto-Panorama Estéreo.

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



f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
c	LFO Freq Hz	0.02-20 Hz	Velocidad del LFO
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación de Velocidad de LFO
	A	-50.00...+50.00 Hz	Nivel de Modulación de velocidad de LFO
e	Depth	0-100	Profundidad de modulación de la frecuencia
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
a	LFO Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO
	LFO Shape	-100...+100	Cambio de forma de onda
b	LFO Phase	-180...+180	Diferencia de fase de los LFO izquierdo y derecho
d	BPM / MIDI SYNC	ON, OFF	Frecuencia LFO o usar tempo y notas
	BPM	MIDI, 40-240	TEMPO
	BASE NOTE		nota base
	Times	1-16	nº de veces

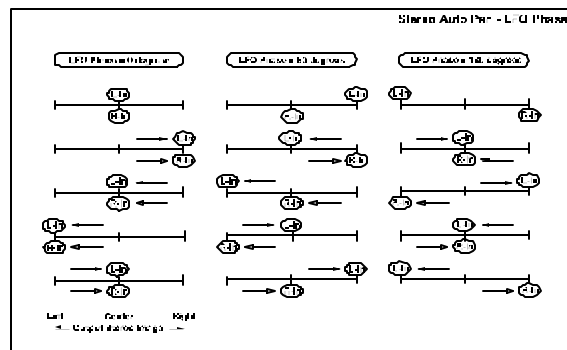
### LFO Shape

Controla la forma de onda del LFO.

### LFO Phase

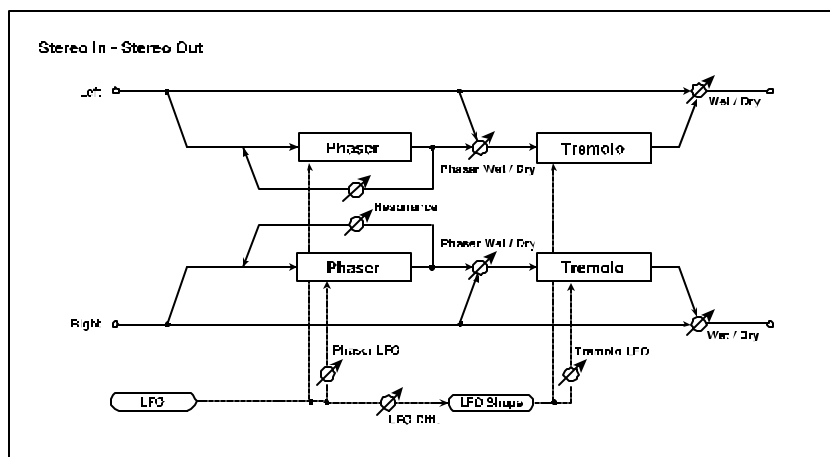
Determina la diferencia de fase entre la derecha y la izquierda.

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



## 035: St. Phasr+Trml

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



i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
b	LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación de Velocidad de LFO
	A	-50.00...+50.00 Hz	Nivel de Modulación de velocidad de LFO
d	Phaser Manual	0-100	Frecuencia a la cual se aplicará el Efecto
	Phaser Reso	-100...+100	Resonancia
e	Phaser Depth	0-100	Profundidad de Modulación
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación de la profundidad
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación de la profundidad
a	LFO Phase deg	-180...+180	Diferencia de fase de los LFO izquierdo y derecho
f	Phaser/Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	Balance del Phaser
h	Tremolo Depth	0-100	Profundidad de Modulación
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación de la profundidad
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación de la profundidad
c	BPM / MIDI SYNC	ON, OFF	Frecuencia LFO o usar tempo y notas
	BPM	MIDI, 40-240	TEMPO
	BASE NOTE		nota base
	Times	1-16	nº de veces

### Wet/Dry

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

### Phaser Wet/Dry

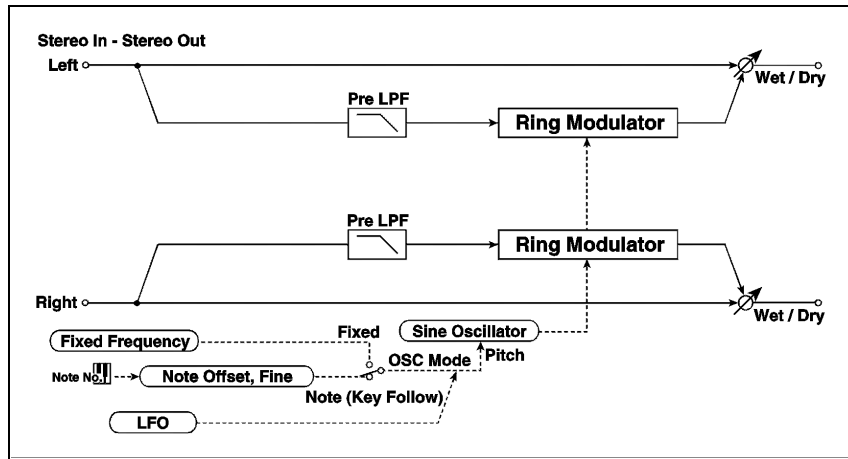
Ajusta el balance entre el Phaser y el sonido seco.

### LFO deg

Determinan la diferencia de fase izquierda y derecha respectivamente.

### 036: St. Ring Mod (Modulador en Anillo)

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



	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
h	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
b	OSC	Fixed, Note	Determina si la frecuencia del Oscilador será fija o seguirá las notas
c	FixedFreq Hz	0...12 kHz	Frecuencia del Oscilador cuando OSC = Fixed
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Amt	-50.00...+50.00 Hz	Nivel de Modulación
d	Note Offset	-48...+48	Diferencia de tono cuando OSC = Note
	Note Fine	-100...+100	Ajuste fino de frecuencia
e	LFO Freq Hz	0.02-20 Hz	Velocidad del LFO
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación de Velocidad de LFO
	A	-50.00...+50.00 Hz	Nivel de Modulación de velocidad de LFO
g	LFO Depth	0-100	Profundidad de modulación de la frecuencia
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
f	BPM / MIDI SYNC	ON, OFF	Frecuencia LFO o usar tempo y notas
	BPM	MIDI, 40-240	TEMPO
	BASE NOTE		nota base
	Times	1-16	nº de veces

**Pre LPF:** Atenuación de agudos. Si la señal de entrada contiene demasiados armónicos, baje este Parámetro.

**FixedFrq Hz**

Determina la frecuencia del Oscilador cuando OSC = Fixed.

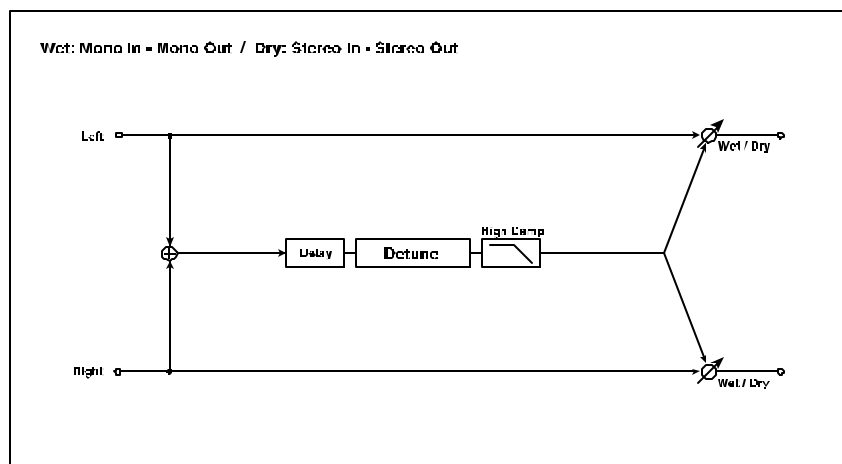
**Note Offset d: Note Fine**




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

## 037: Detune

Este Efecto es un Desafinador que cambia el tono de la señal.

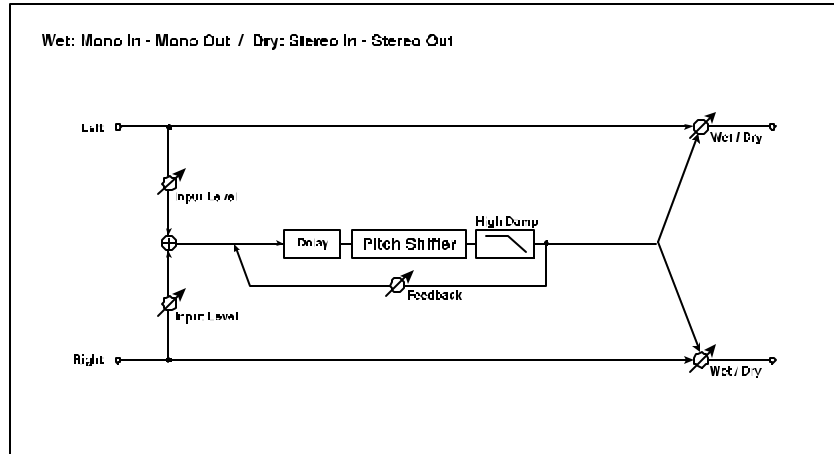
Resulta más natural que el chorus.



f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
a	Pitchsft [cent]	-100...+100	Diferencia de tono con la señal original 
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del cambio de tono
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del cambio de tono
b	Delay Time	0-100 ms	Tiempo de retardo
c	Feedback	-100...+100	Regeneración
d	High Damp	0-100	Atenuación de agudos
e	Input Level	0-100	Nivel de entrada 
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del nivel de entrada

## 038: Pitch Shifter

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



h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco $D^{mod}$
	Src	Off... Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
a	Mode	Slow, Medium, Fast	Modo de cambio de tono
d	Delay Time	0-1000 ms	Tiempo de retardo
b	Pitch	-24...+24	Cambio de tono en semitonos $D^{mod}$
	Src	Off... Tempo	Fuente de Modulación del cambio de tono
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del cambio de tono
c	Fine	-100...+100	Cambio de tono en centésimas $D^{mod}$
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del cambio de tono
f	Feedback	-100...+100	Regeneración
	High Damp %	0-100%	Atenuación de agudos
	Input Level	0-100	Nivel de entrada $D^{mod}$
f	Src	Off... Tempo	Fuente de Modulación del nivel de entrada
e	Feedback position	pre, post	cambia la posición de regeneración

### Mode

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

### Delay Time Feedback

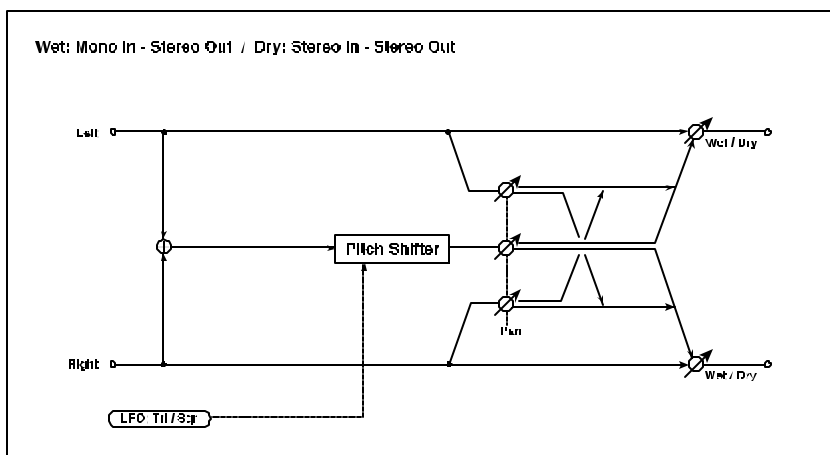
Ajustan el tiempo de retardo y la regeneración.

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

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

## 039: Pitch Shift Mod.

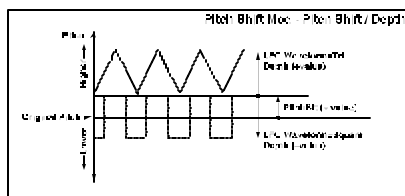
Este Efecto Modula el cambio de tono de la señal de entrada mediante un LFO. Se obtiene una gran dispersión estéreo. Resulta especialmente efectivo al mezclar el sonido seco y con efecto.



g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco $D^{mod}$
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
a	Pitchsft [cent]	-100...+100	Diferencia de tono con la señal original
b	LFO Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO
c	LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO $D^{mod}$
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación de Velocidad de LFO
	A Depth	-50.00...+50.00 Hz 0-100	Nivel de Modulación de velocidad de LFO Profundidad de modulación del cambio de tono $D^{mod}$
e	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del filtro
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Filtro
f	Pan	L; 1:99...99:1, R	Panorama
d	BPM / MIDI SYNC	ON, OFF	Frecuencia LFO o usar tempo y notas
	BPM	MIDI, 40-240	TEMPO
	BASE NOTE		nota base
	Times	1-16	nº de veces

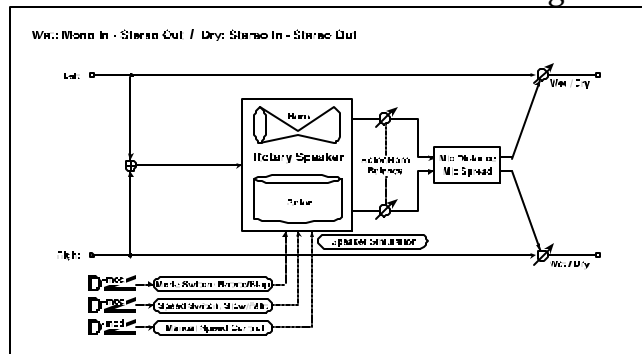
**Wet/Dry**      **Pan:** El panorama Pan envía el sonido seco y con efecto a distintas posiciones estéreo. Con L el sonido con Efecto se envía a la izquierda y el sonido seco a la derecha. Con Wet/Dry = Wet la proporción seco/efecto será 1:1.

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



## 040: Rotary Sp (Altavoz Rotatorio)

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



g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
b	SpeedSwitch	Slow, Fast	Cambia la rotación, entre despacio y deprisa
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Sw	Moment, Toggle	Selecciona la conmutación de las velocidades lenta y rápida
a	Mode Switch	Rotate, Stop	Giro o paro
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Sw	Moment, Toggle	Selecciona la conmutación de las velocidades lenta y rápida
c	Manu.Spd Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación cuando la velocidad es manual
	Rotor/Horn Bal	Rotor, 1-99, Horn	Balance entre el altavoz de graves (rotor) y el de agudos (horn)
e	Rotor Accel	0-100	Aceleración del altavoz de graves
	Rotor Ratio	Stop, 0.50-2	Velocidad de rotación del altavoz de graves
d	Horn Accel	0-100	Aceleración del altavoz de agudos
	Horn Ratio	Stop, 0.50-2	Velocidad de rotación del altavoz de agudos
f	Mic Distance	0-50	Distancia entre el micrófono y el altavoz
	Mic Spread	0-50	Ángulo de los micrófonos izquierdo y derecho

**Sw:** Este Parámetro determina la conmutación entre las velocidades lenta y rápida. Cuando Sw = Moment, la velocidad es normalmente lenta. Sólo será rápida si mantiene pulsado el pedal o mueve el joystick del teclado conectado mediante MIDI.

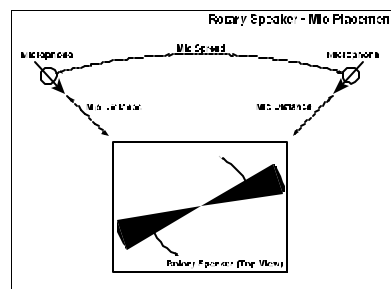
**MIDI:** Cuando la fuente de Modulación está por debajo de 64, se seleccionará la velocidad lenta, y con 64 o más la velocidad será rápida.

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

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

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

**g: Mic Distance**      **g: Mic Spread:** Simula la colocación de micrófonos estéreo.



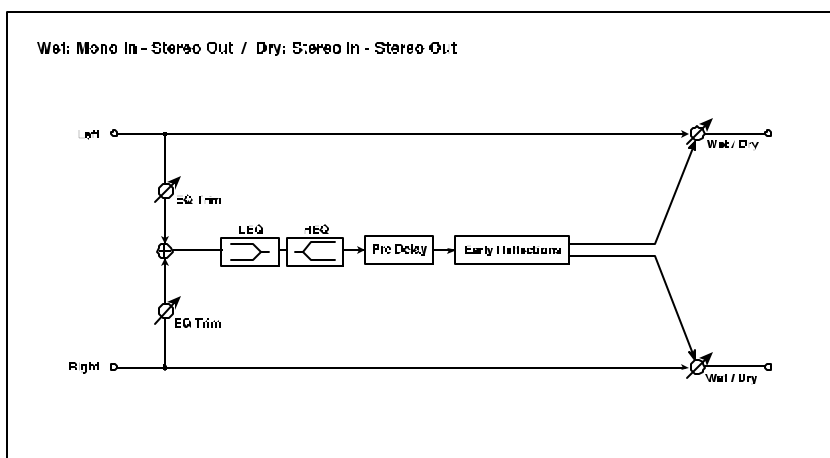


## Primeras Reflexiones/Retardo (ER / Delay)

Efectos de primeras reflexiones y retardo.

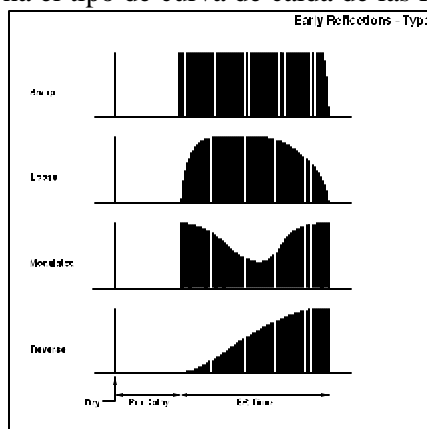
### 041: Early Reflections (Primeras Reflexiones)

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



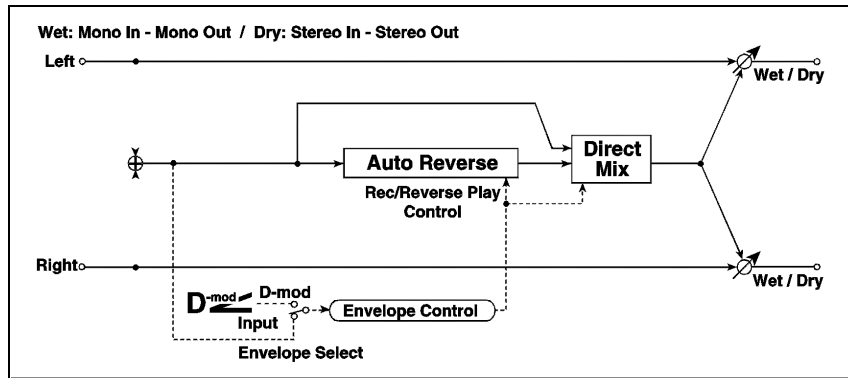
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	Selecciona la curva de caída
b	ER Time	10-800	Duración de las reflexiones
c	Pre Delay ms	0.0-200 ms	Retardo
d	EQ Trim	0-100	Entrada del Ecuador
e	LEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Graves
	HEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Agudos


**a: Type:** Este Parámetro selecciona el tipo de curva de caída de las Primeras Reflexiones.



## 042: Auto Reverse

Este Efecto graba la señal de entrada y la reproduce en sentido inverso.

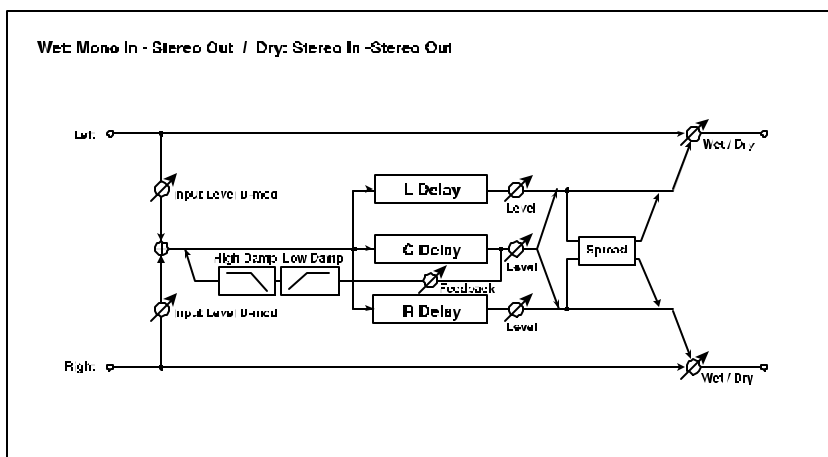


g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
a	Rec Mode	Single Multi	modo de Grabación
b	Reverse Time	20-1320	duración de Reproducción inversa
c	Envelope Select		Selección de envolvente
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
d	Threshold	0-100	Nivel umbral cuando envelope select se ajusta a INPUT
e	Response	0-100	ajusta la velocidad de respuesta al final de Grabación
f	Direct Mix		selecciona el modo de mezcla

**a: Rec Mode:** SINGLE: Si se produce una nueva Grabación durante la Reproducción ésta será interrumpida. MULTI: Puede realizar otra Grabación durante la Reproducción inversa.

## 043: L/C/R Delay

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

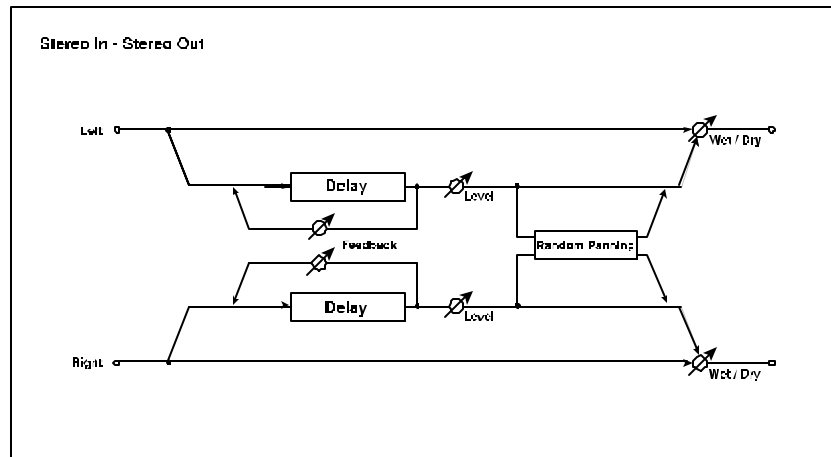




h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
a	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
	L Time	0-1360 ms	Tiempo de retardo de TapL
b	L Level	0-50	Nivel de salida de TapL
	C Time	0-1360 ms	Tiempo de retardo de TapC
c	C Level	0-50	Nivel de salida de TapC
	R Time	0-1360 ms	Tiempo de retardo de TapR
d	R Level	0-50	Nivel de salida de TapR
	Feedback	-100...+100	Regeneración
e	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
f	High Damp	0-100	Atenuación de agudos
	Low Damp	0-100	Atenuación de graves
g	In Level D -mod	Off...Tempo	Fuente de Modulación del nivel de entrada
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
	Spread	-100...+100	Dispersión estéreo

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

## 044: St/Cross Delay

Este Retardo Estéreo, crea un panorama cruzado.

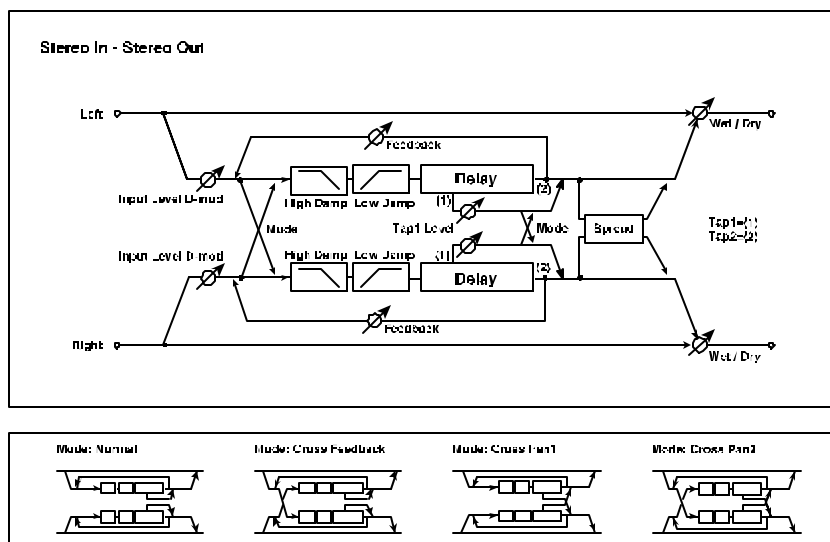


	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
j	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
b	L Time ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del canal izquierdo
c	R Time ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del canal derecho
d	L Feedback	-100...+100	Regeneración del canal izquierdo
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
e	R Feedback	-100...+100	Regeneración del canal derecho
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
f	High Damp	0-100	Atenuación de agudos
g	Low Damp	0-100	Atenuación de graves
h	In Level D-mod	Off...Tempo	Fuente de Modulación del nivel de entrada 
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
i	Spread	-100...+100	Dispersión estéreo

## 045: St. MultitapDelay (Retardo Multipinchazo Estéreo)

Este Efecto Estéreo retarda la señal con dos pinchazos por cada repetición.

Puede crear complejos patrones de retardo.



i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco $D^{mod}$
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
b	Tap 1 Time ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 1
c	Tap 2 Time ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 2
a	Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan 1, Cross Pan 2	Tipo de ruta de retardo
d	Tap 1 Level	+0...+100	Nivel de salida del pinchazo 1
e	Feedback	-100...+100	Regeneración $D^{mod}$
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
f	High Damp	0-100	Atenuación de agudos
	Low Damp	0-100	Atenuación de graves
g	In Level Dmod	Off...Tempo	Fuente de Modulación del nivel de entrada $D^{mod}$
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación $D^{mod}$
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación de la dispersión
h	Spread	-100...+100	Dispersión estéreo
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación de la dispersión
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación de la dispersión

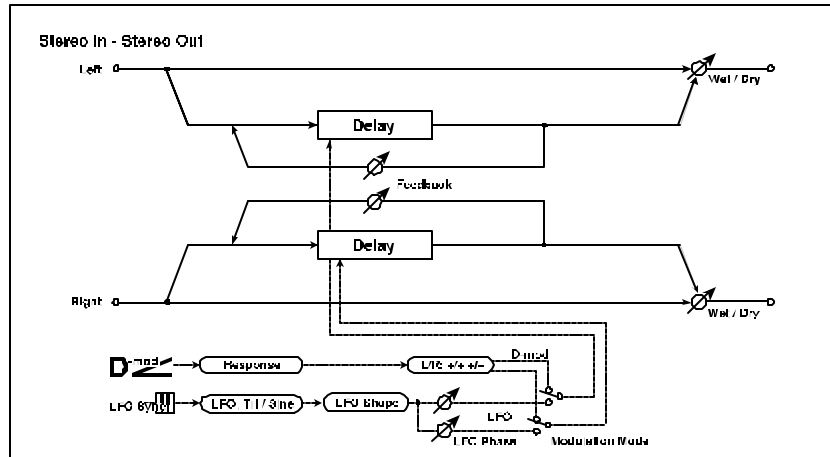
**Mode:** Puede cambiar la ruta tal como muestra la figura superior. Para que este Parámetro sea efectivo debe enviar sonidos distintos a cada canal.

**d: Tap 1 Level:** Este Parámetro ajusta el nivel de salida del pinchazo 1. Al crear una diferencia de nivel con el pinchazo 2 puede dar más animación al patrón de repeticiones.

## 046: St. Mod. Delay

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

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



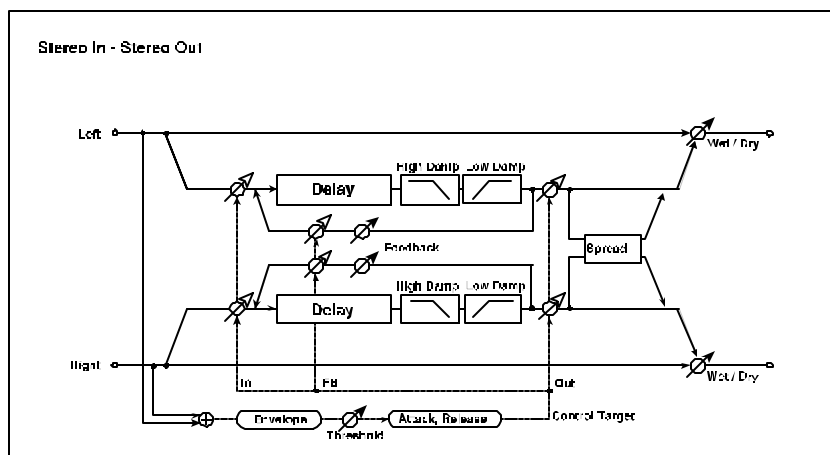
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
h	L Time ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del canal izquierdo
	R Time ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del canal derecho
g	L Depth	0-200	Intensidad de Modulación izquierda
	R Depth	0-200	Intensidad de Modulación derecha
i	L Feedback	-100...+100	Regeneración del canal izquierdo
	R Feedback	-100...+100	Regeneración del canal derecho
a	Mod. Mode	LFO, D-mod	Modulación por LFO o por fuente de Modulación
d	LFO Freq [Hz]	0.02-20.00 Hz	Velocidad del LFO
e	LFO Sync	Off, On	Inicializar LFO
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación de la inicialización de LFO
f	L LFO Phase deg	-180...+180	Fase al inicializarse el LFO izquierdo
	R LFO Phase deg	-180...+180	Fase al inicializarse el LFO derecho
b	D-mod	L/R: +/+ , L/R: +/-	Control inverso de L/R por fuente de Modulación
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del retardo
	Response	0-30	respuesta a la fuente de Modulación

**LFO Sync / Src / L LFOphas / R LFOphas:** El LFO puede ser inicializado con una fuente de Modulación.Src: fuente de Modulación de inicialización del LFO. L y R LFOphas ajustan la fase del LFO al ser inicializado. **MIDI** El Efecto será activado si el valor de fuente de Modulación Dinámica es inferior a 64. Y será desactivado si dicho valor es de 64 o mayor.

## 047: St. Dynamic Dly

Este Retardo Estéreo Dinámico controla el retardo de acuerdo con el nivel de la señal.

Puede aplicar retardo solamente cuando toque fuerte en el teclado, o crear otros efectos.

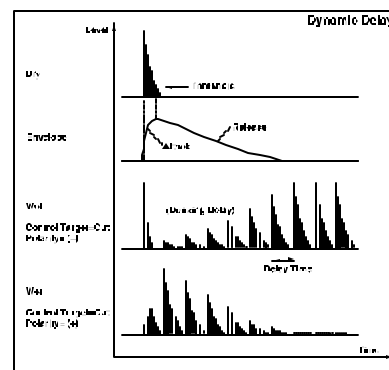


i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
d	L Time ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del canal izquierdo
	R Time ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del canal derecho
a	Control Target	Off, In, Out, FB	Selecciona la fuente de control
	Polarity	+, -	Polaridad del control
b	Threshold	0-100	Nivel Umbral
	Offset	0-100	compensación de control de nivel
c	Attack	1-100	Ataque
c	Release	1-100	Relajación
f	Feedback	0-100	Regeneración
g	High Damp %	0-100%	Atenuación de agudos
	Low Damp	0-100	Atenuación de graves
h	Spread	-100...+100	Dispersión estéreo

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

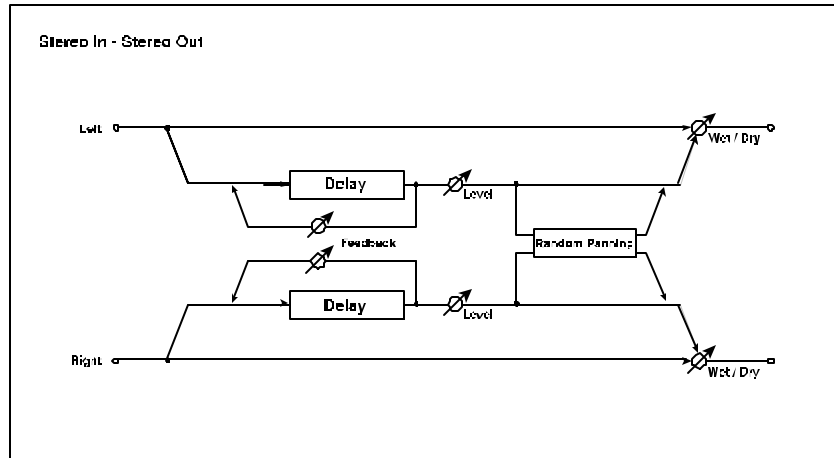
**Polarity / Threshold:** Cuando la polaridad es positiva el retardo se aplica cuando la señal excede el umbral. Cuando la polaridad es negativa el retardo se aplica cuando la señal está por debajo del umbral.


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



## 048: St. Auto Panning Delay

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

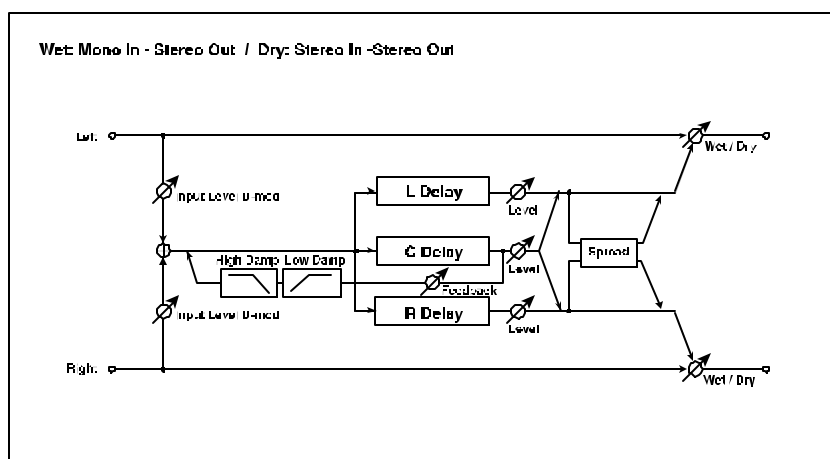





	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
j	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
a	L Time ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del canal izquierdo
b	R Time ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del canal derecho
c	L Feedback	-100...+100	Regeneración del canal izquierdo
d	R Feedback	-100...+100	Regeneración del canal derecho
h	Panning Frequency	0.02-20.00 Hz	Velocidad de cambio del panorama
i	Panning Depth	0-100	Separación estéreo
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
e	High Damp %	0-100%	Atenuación de agudos
	Low Damp	0-100	Atenuación de graves
f	LFO Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO
	LFO Shape	-100...+100	Cambio de forma de onda
g	LFO Phase	-180...+180	Diferencia de fase de los LFO izquierdo y derecho



## 049: L/C/R BPM Delay

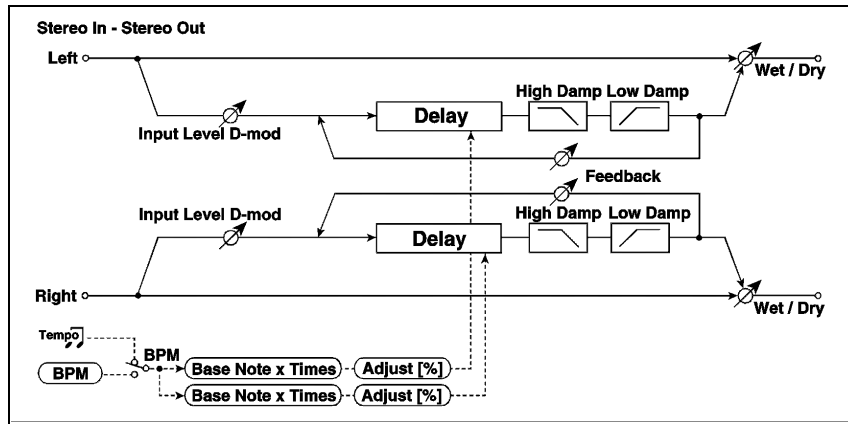
Este Retardo Multi Pinchazo le permite sincronizar el retardo con el tiempo de la canción.



	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
j	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
a	BPM	MIDI, 40-240	selección de reloj MIDI y asignación de tempo
f	Time Over?		muestra un mensaje de error si el tiempo de retardo supera el límite superior
b	L Delay Base Note		nota base para Tap L
	Times	1-16	repeticiones
	Level	0-50	nivel
c	C Delay Base Note		nota base para Tap C
	Times	1-16	repeticiones
	Level	0-50	nivel
d	R Delay Base Note		nota base para Tap R
	Times	1-16	repeticiones
	Level	0-50	nivel
e	Feedback	-100...+100	Regeneración 
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
g	High Damp	0-100	Atenuación de agudos
	Low Damp	0-100	Atenuación de graves
h	In Level D -mod	Off...Tempo	Fuente de Modulación del nivel de entrada 
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
i	Spread	-100...+100	Dispersión estéreo

## 050: St. BPM Delay

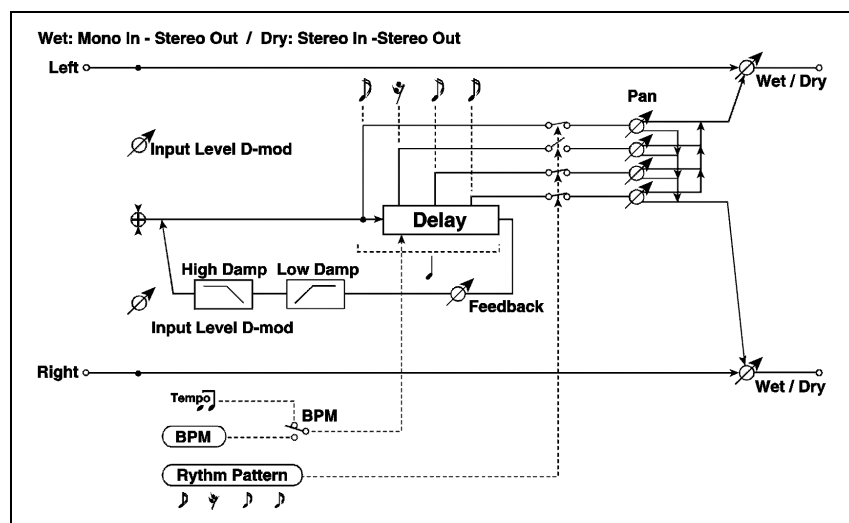
Este Retardo Multi Pinchazo le permite sincronizar el retardo con el tempo de la canción.



i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
a	BPM	MIDI, 40-240	selección de reloj MIDI y asignación de tempo
	Time Over? L>		muestra un mensaje de error si el tiempo de retardo supera el límite superior
	Time Over? R>		muestra un mensaje de error si el tiempo de retardo supera el límite superior
b	L Delay Base Note		nota base para Tap L
	Times	1-16	repeticiones
	Adjust	-2.50 +2.50	ajuste fino del tiempo de retardo
c	R Delay Base Note		nota base para Tap R
	Times	1-16	repeticiones
	Adjust	-2.50 +2.50	ajuste fino del tiempo de retardo
d	L Feedback	-100...+100	Regeneración izquierda
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
e	R Feedback	-100...+100	Regeneración derecha
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
f	High Damp	0-100	Atenuación de agudos
g	Low Damp	0-100	Atenuación de graves
h	In Level D-mod	Off...Tempo	Fuente de Modulación del nivel de entrada
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación

## 051: Sequence Delay

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



i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
a	BPM	MIDI, 40-240	selección de reloj MIDI y asignación de tempo
a	Rhythm Pattern		selección de Patrón rítmico
b	Tap 1 Pan	L...R	panorama de Tap 1
c	Tap 2 Pan	L...R	panorama de Tap 2
d	Tap 3 Pan	L...R	panorama de Tap 3
e	Tap 4 Pan	L...R	panorama de Tap 4
f	Feedback	-100...+100	Regeneración <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
g	High Damp	0-100	Atenuación de agudos
	Low Damp	0-100	Atenuación de graves
h	In Level D -mod	Off...Tempo	Fuente de Modulación del nivel de entrada <b>D<sup>mod</sup></b>
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación

## Reverb

Efectos de Reverberación.

### 052: Reverb Hall

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

### 053: Reverb SmothHall

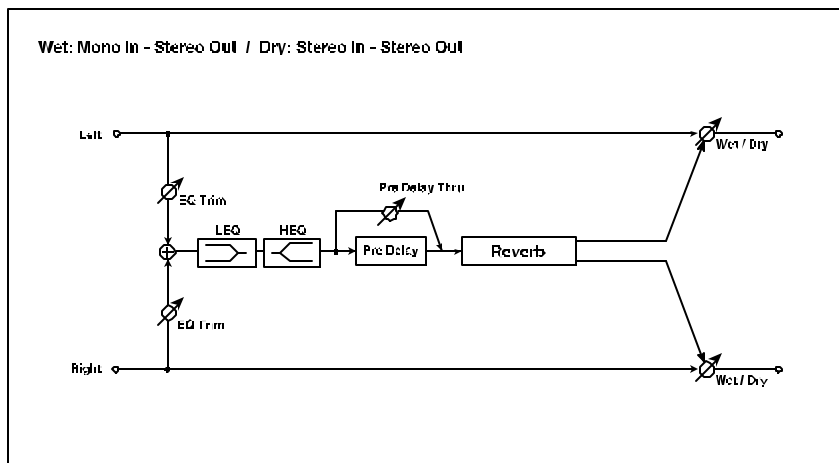
Esta Reverberación tiene una curva suave de relajación. Con tiempos de Reverberación largos, puede simular una gran sala o estadio.

### 054: Reverb Wet Plate

Este Efecto simula la Reverberación de una Placa Densa. Puede crear un sonido cálido de Reverberación.

### 055: Reverb Dry Plate

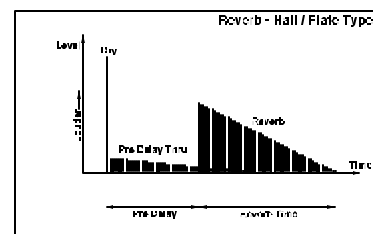
Esta Reverberación de Placa es más ligera. Puede crear un sonido de Reverberación seca.



g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off... Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
a	Reverb Time	0.1...10 s	Tiempo de Reverberación
b	High Damp %	0-100%	Atenuación de agudos
c	Pre Delay ms	0.0-200 ms	Retardo previo
d	PreDly Thru	0-100%	Mezcla con el sonido seco
f	LEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Graves
	HEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Agudos
e	EQ Trim	0-100	Nivel de Entrada del Ecuador

**Pre Delay [ms]:** Retardo Previo. Le permite controlar la espacialidad.

**PreDly Thru [%]:** Puede mezclar el sonido seco, enfatizando el ataque del sonido.

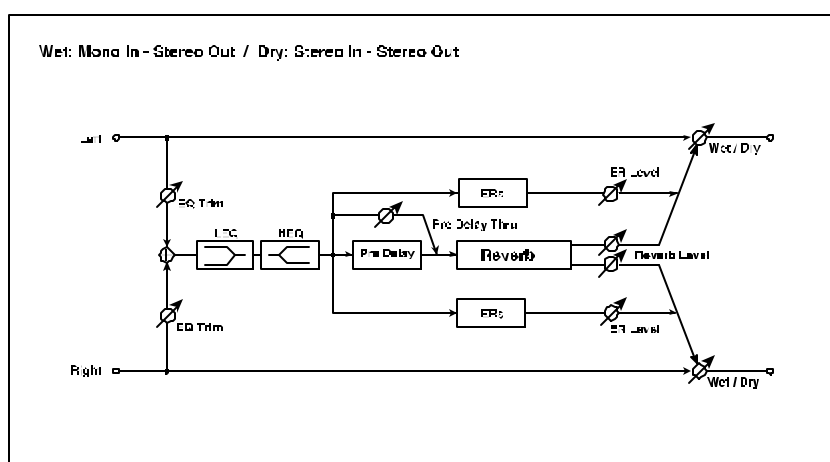


## 056: Reverb Room

Este Efecto simula la Reverberación de una habitación enfatizando las Primeras Reflexiones. Ajustando el balance entre primeras reflexiones y Reverberación puede simular el tipo de muros de la habitación.

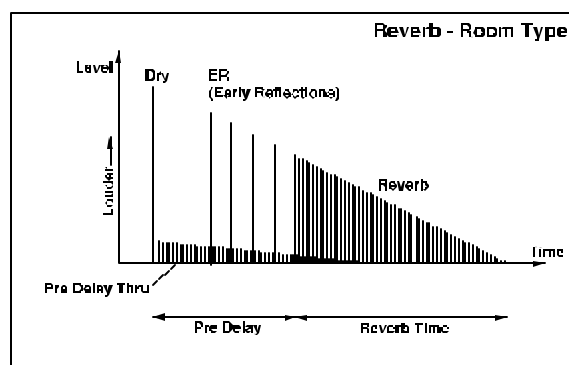
## 057: Reverb BrightRoom

Esta Reverberación crea un sonido de habitación brillante.



	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
g	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
a	Reverb Time	0.1...10 s	Tiempo de Reverberación
	High Damp %	0-100%	Atenuación de agudos
b	Pre Delay ms	0.0-200 ms	Retardo previo
	PreDly Thru	0-100%	Mezcla con el sonido seco
c	ER Level	0-100	Nivel de primeras reflexiones
d	Reverb Level	0-100	Nivel de Reverberación
f	LEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Graves
f	HEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Agudos
e	EQ Trim	0-100	Nivel de Entrada del Ecuador

**ER Level / Reverb Level:** Estos Parámetros ajustan el nivel de primeras reflexiones y de Reverberación. Cambiando estos Parámetros podrá definir el tipo de muros de la habitación. Un valor alto de ER simula paredes duras y sin materiales absorbentes.

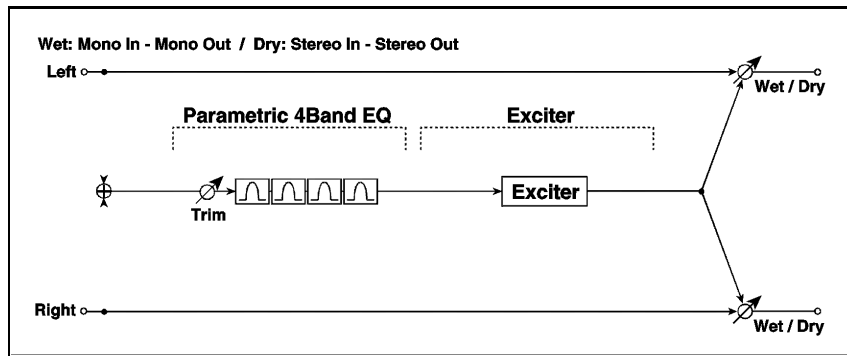


## Mono - Mono Chain

Efectos que combinan dos efectos mono conectados en serie.

### 058: P4EQ - Exciter

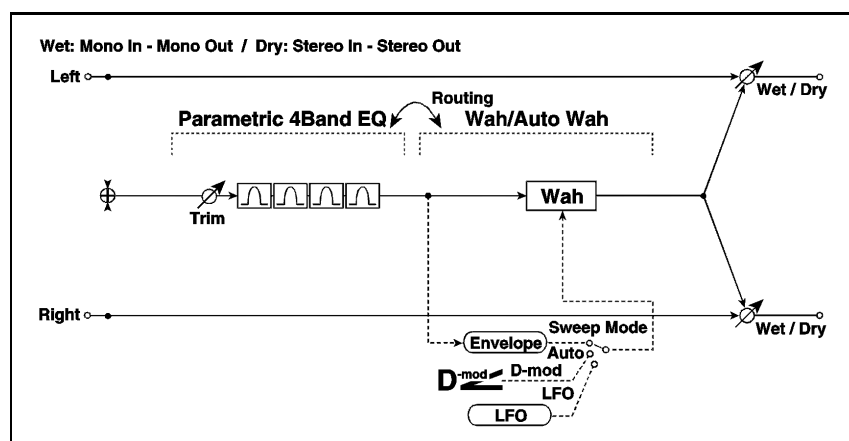
Este Efecto es un Ecuador Paramétrico de 4-bandas y un Exciter.





a	Trim	0-100	Nivel de Entrada
b	Band 1 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 1 EQ
	Gain [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 1
	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 1
c	Band 2 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 2 EQ
	Gain [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 2
	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 2
d	Band 3 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 3 EQ
	Gain [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 3
	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 3
e	Band 4 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 4 EQ
	Gain [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 4
	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 4
f	Exciter Blend	-100...+100	Intensidad del Efecto
g	Emphatic Point	0-140	Frecuencia que será enfatizada
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance

## 059: P4EQ - Wah

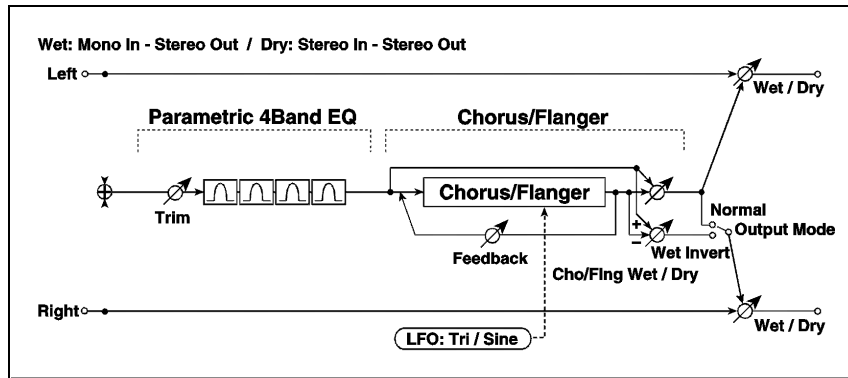
Este Efecto es un Ecualizador Paramétrico de 4-bandas y un Wah.




a	Trim	0-100	Nivel de Entrada
b	Band 1 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 1 EQ
	Gain [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 1
	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 1
c	Band 2 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 2 EQ
	Gain [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 2
	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 2
d	Band 3 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 3 EQ
	Gain [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 3
	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 3
e	Band4 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 4 EQ
	Gain [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 4
	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 4
f	Freq. Top	0-100	Límite de frecuencia superior
	Freq. Bottom	0-100	Límite de frecuencia inferior
g	Sweep Mode	Auto, D-mod	Control auto-wah o Modulación Dinámica 
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación cuando el Parámetro anterior está en D-mod
h	LFO FREQUENCY	20-20000	Frecuencia del LFO
	Resonance	0-100	Resonancia
	LPF	ON, OFF	activa/desactiva el filtro
i	Routing		cambia el orden de los Efectos
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance

## 060: P4EQ - Cho/Flng

Este Efecto es un Ecualizador Paramétrico de 4-bandas y un Chorus/Flanger.

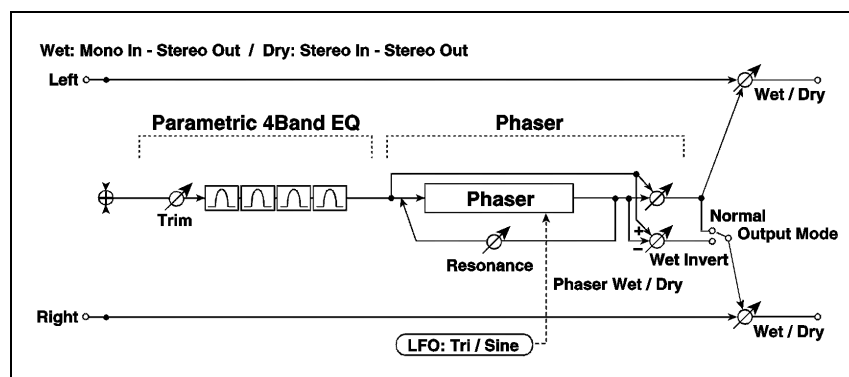



a	Trim	0-100	Nivel de Entrada
b	Band 1 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 1 EQ
	Gain [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 1
	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 1
c	Band 2 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 2 EQ
	Gain [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 2
	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 2
d	Band 3 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 3 EQ
	Gain [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 3
	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 3
e	Band 4 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 4 EQ
	Gain [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 4
	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 4
f	Delay ms	0.0-50 ms	Retardo
g	LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO
h	Depth	0-100	Profundidad de modulación de la frecuencia
g	LFO Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO
h	Feedback	-100...+100	Regeneración
i	Cho/Flg Wet/Dry	-Wet..Wet	balance del chorus/flanger
i	Output Mode	Normal, Wet invert	modo de salida
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance



## 061: P4EQ - Phaser

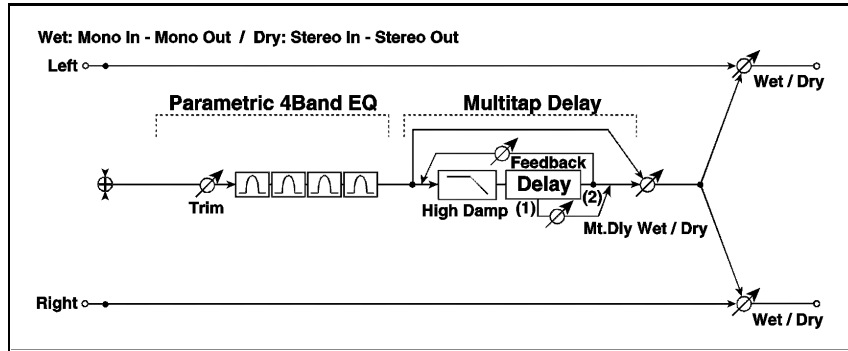
Este Efecto es un Ecualizador Paramétrico de 4-bandas y un Phaser.



a	Trim	0-100	Nivel de Entrada
b	Band 1 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 1 EQ
	Gain [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 1
	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 1
c	Band 2 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 2 EQ
	Gain [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 2
	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 2
d	Band 3 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 3 EQ
	Gain [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 3
	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 3
e	Band 4 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 4 EQ
	Gain [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 4
	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 4
f	LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO
h	Depth	0-100	Profundidad de modulación de la frecuencia
f	LFO Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO
g	Manual	0-100	Frecuencia a la cual se aplicará el Efecto
h	Resonance	-100...+100	Resonancia
i	Phaser Wet/Dry	-Wet...Wet	balance del phaser
	Output Mode	Normal, Wet invert	modo de salida
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance

## 062: P4EQ - Mt. Delay

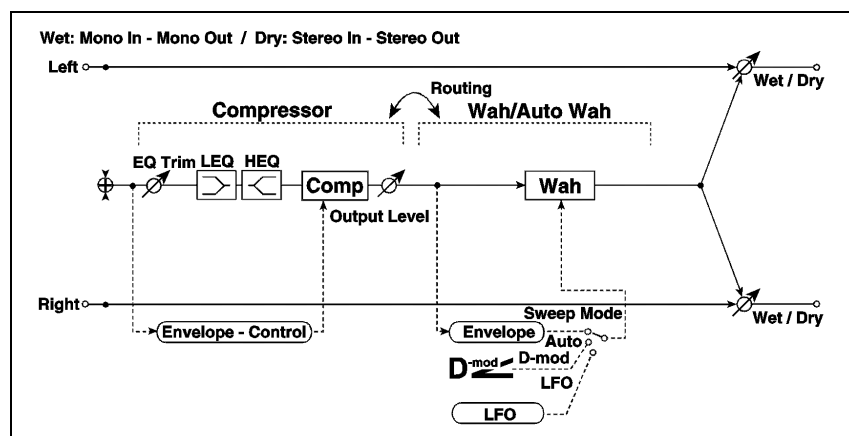
Este Efecto es un Ecuador Paramétrico de 4-bandas y un Retardo multi-pinchazo.



a	Trim	0-100	Nivel de Entrada
b	Band 1 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 1 EQ
	Gain [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 1
	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 1
c	Band 2 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 2 EQ
	Gain [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 2
	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 2
d	Band 3 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 3 EQ
	Gain [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 3
	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 3
e	Band 4 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 4 EQ
	Gain [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 4
	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 4
f	Tap 1 Time ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 1
	Tap 1 Level	+0...+100	Nivel de salida del pinchazo 1
g	Tap 2 Time ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 2
g	Feedback	-100...+100	Regeneración
h	Mt.Delay Wet/Dry	-Wet..Wet	balance del Mt. Delay
h	High Damp	0-100	Atenuación de agudos
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance

## 063: Comp - Wah

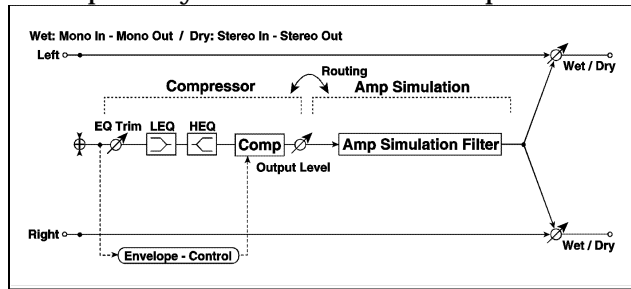
Este Efecto combina un Compresor y un Wah.



a	Sensitivity	1-100	Sensibilidad
b	Attack	1-100	Ataque
d	LEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Graves
	HEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Agudos
c	EQ Trim	0-100	Entrada del Ecuilizador
b	Output Level	0-100	Nivel de Salida
e	Freq. Top	0-100	Límite de frecuencia superior
e	Freq. Bottom	0-100	Límite de frecuencia inferior
f	Sweep Mode	Auto, D-mod	Control auto-wah o Modulación Dinámica $D_{mod}$
f	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación cuando el Parámetro anterior está en D-mod
g	LFO FREQUENCY	20-20000	Frecuencia del LFO
h	Resonance	0-100	Resonancia
h	LPF	ON, OFF	activa/desactiva el filtro
i	Routing		cambia el orden de los Efectos
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco $D_{mod}$
j	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
j	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance

## 064: Comp - Amp Sim

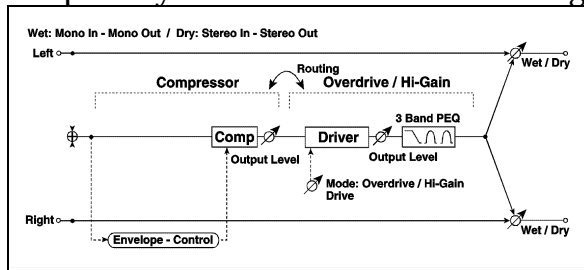
Este Efecto combina un Compresor y un Simulador de Amplificador.



a	Sensitivity	1-100	Sensibilidad
b	Attack	1-100	Ataque
b	Output Level	0-100	Nivel de Salida
d	LEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Graves
	HEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Agudos
c	EQ Trim	0-100	Entrada del Ecuador
e	Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	Tipo de amplificador
f	Routing		cambia el orden de los Efectos
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
g	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
g	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance

## 065: Comp - OD/HG

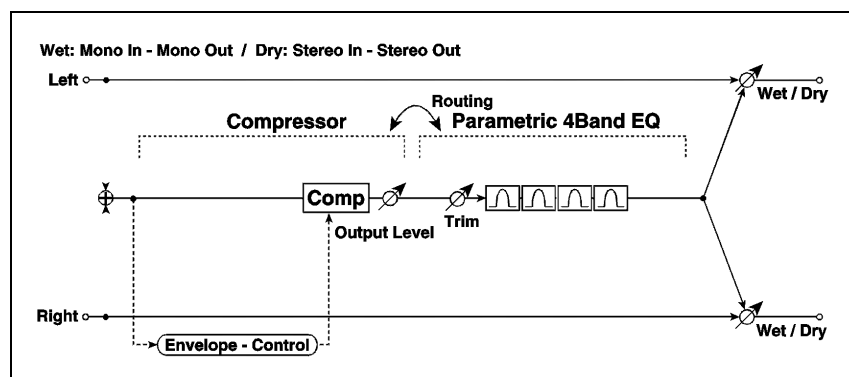
Este Efecto combina un Compresor y un Saturador/Ganancia de Agudos.




a	Sensitivity	1-100	Sensibilidad
b	Attack	1-100	Ataque
b	Output Level	0-100	Nivel de Salida
c	Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Selecciona Saturación o Ganancia de Agudos
c	Drive	0-100	Nivel de Distorsión
d	Output Level	0-50	Nivel de Salida
d	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
d	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
e	Low Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central del Ecuador de graves
e	Gain	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda
f	Mid1 Fc [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 1 EQ
f	Gain	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 1
f	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 1
g	Mid2 Fc [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 2 EQ
g	Gain	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 2
g	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 2
h	Routing		cambia el orden de los Efectos
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
i	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
i	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance

## 066: Comp - Param4EQ

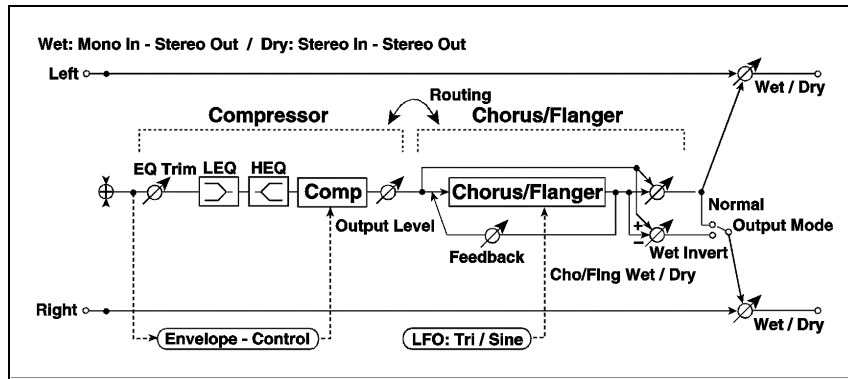
Este Efecto combina un Compresor y un Ecuador Paramétrico de 4 bandas.




a	Sensitivity	1-100	Sensibilidad
b	Attack	1-100	Ataque
b	Output Level	0-100	Nivel de Salida
c	Trim	0-100	Nivel de Entrada
d	Band 1 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 1 EQ
d	Gain [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 1
d	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 1
e	Band 2 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 2 EQ
e	Gain [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 2
e	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 2
f	Band 3 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 3 EQ
f	Gain [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 3
f	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 3
g	Band 4 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 4 EQ
g	Gain [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 4
g	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 4
h	Routing		cambia el orden de los Efectos
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
i	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
i	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance

## 067: Comp - Cho/FI

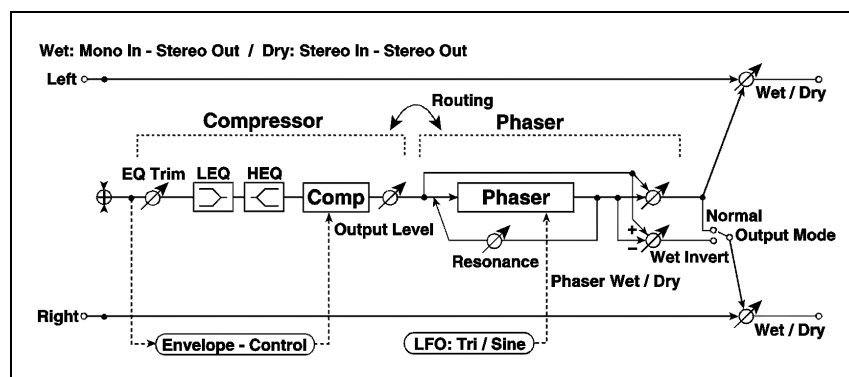
Este Efecto combina un Compresor y un Chorus/Flanger.




a	Sensitivity	1-100	Sensibilidad
b	Attack	1-100	Ataque
b	Output Level	0-100	Nivel de Salida
d	LEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Graves
d	HEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Agudos
c	EQ Trim	0-100	Entrada del Ecuilizador
e	Delay ms	0.0-50 ms	Retardo
f	LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO
g	Depth	0-100	Profundidad de modulación de la frecuencia
f	LFO Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO
g	Feedback	-100...+100	Regeneración
h	Cho/Flg Wet/Dry	-Wet...Wet	balance del chorus/flanger
h	Output Mode	Normal, Wet invert	modo de salida
i	Routing		cambia el orden de los Efectos
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
j	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
j	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance

## 068: Comp - Phaser

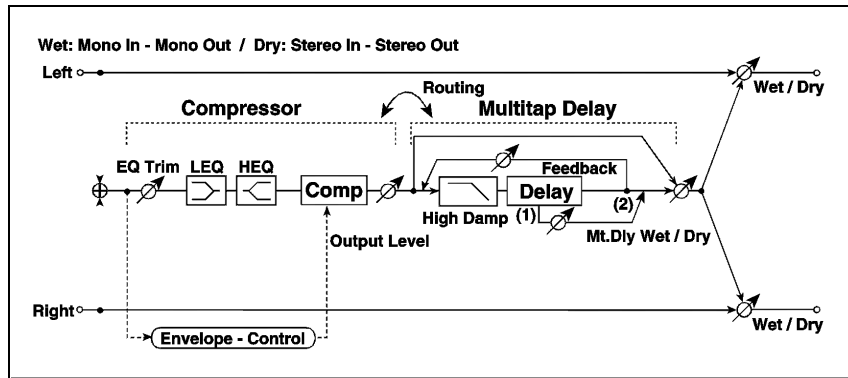
Este Efecto combina un Compresor y un Phaser.




a	Sensitivity	1-100	Sensibilidad
b	Attack	1-100	Ataque
b	Output Level	0-100	Nivel de Salida
d	LEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Graves
d	HEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Agudos
c	EQ Trim	0-100	Entrada del Ecuilizador
e	LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO
g	Depth	0-100	Profundidad de modulación de la frecuencia
e	LFO Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO
f	Manual	0-100	Frecuencia a la cual se aplicará el Efecto
g	Resonance	-100...+100	Resonancia
h	Phaser Wet/Dry	-Wet..Wet	balance del phaser
h	Output Mode	Normal, Wet invert	modo de salida
i	Routing		cambia el orden de los Efectos
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
j	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
j	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance

## 069: Comp - Mt. Delay

Este Efecto combina un Compresor y un Retardo multi-pinchazo.

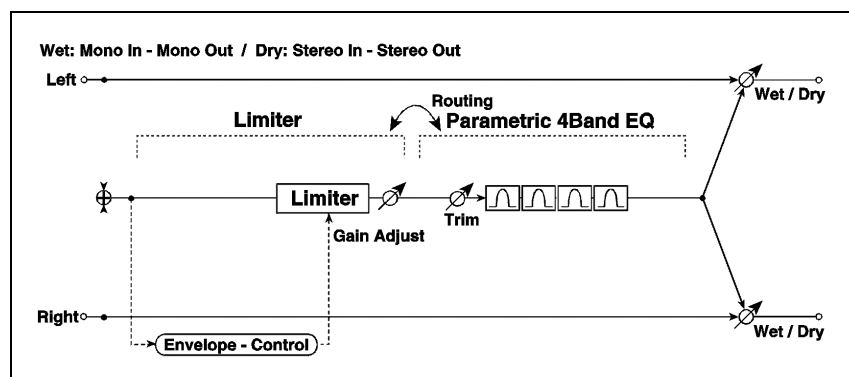




a	Sensitivity	1-100	Sensibilidad
b	Attack	1-100	Ataque
b	Output Level	0-100	Nivel de Salida
d	LEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Graves
d	HEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Agudos
c	EQ Trim	0-100	Entrada del Ecuador
e	Tap 1 Time ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 1
e	Tap 1 Level	+0...+100	Nivel de salida del pinchazo 1
f	Tap 2 Time ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardodel pinchazo 2
f	Feedback	-100...+100	Regeneración
h	Mt.Delay Wet/Dry	-Wet..Wet	balance del Mt. Delay
g	High Damp	0-100	Atenuación de agudos
i	Routing		cambia el orden de los Efectos
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
j	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
j	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance



## 070: Limiter - P4EQ

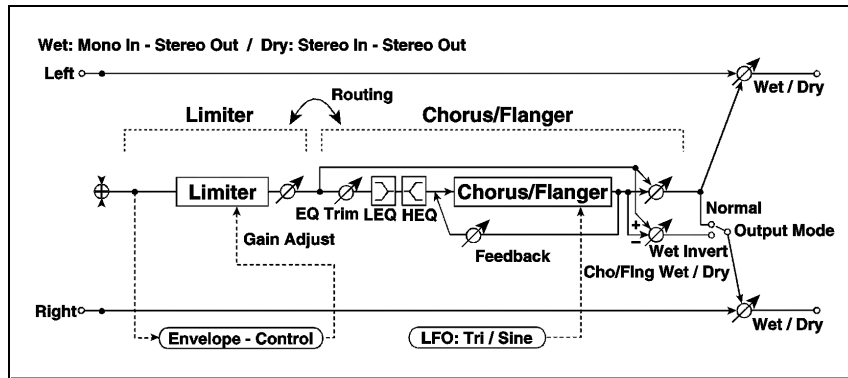
Este Efecto combina un Limitador y un Ecualizador Paramétrico de 4 bandas.



a	Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1	Ajusta la relación de compresión
a	Threshold	-40...0 dB	Nivel Umbral
b	Attack	1-100	Ataque
	Release	1-100	Relajación
c	Gain Adjust	-16...+24 dB	Ganancia de Salida 
d	Trim	0-100	Nivel de Entrada
e	Band 1 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 1 EQ
e	Gain [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 1
e	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 1
f	Band 2 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 2 EQ
f	Gain [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 2
f	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 2
g	Band 3 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 3 EQ
g	Gain [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 3
g	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 3
h	Band 4 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 4 EQ
h	Gain [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 4
h	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 4
i	Routing		cambia el orden de los Efectos
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
j	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
j	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance

## 071: Limiter - Cho/Flng

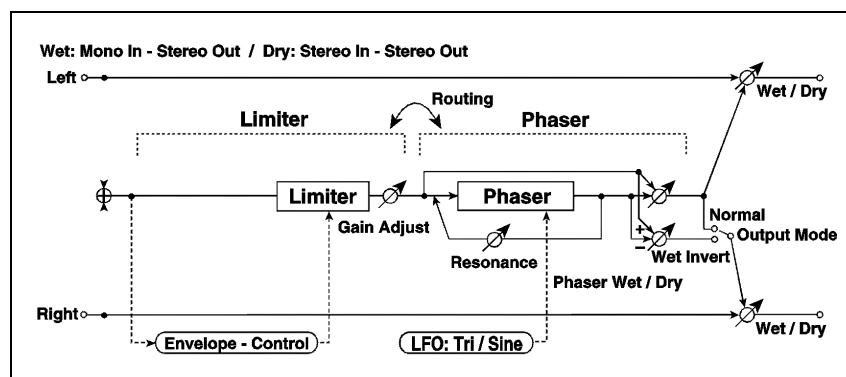
Este Efecto combina un Limitador y un Chorus/Flanger.




a	Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1	Ajusta la relación de compresión
a	Threshold	-40...0 dB	Nivel Umbral
b	Attack	1-100	Ataque
	Release	1-100	Relajación
c	Gain Adjust	-16...+24 dB	Ganancia de Salida 
e	Delay ms	0.0-50 ms	Retardo
d	LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO
e	Depth	0-100	Profundidad de modulación de la frecuencia
d	LFO Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO
e	Feedback	-100...+100	Regeneración
g	LEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Graves
g	HEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Agudos
f	EQ Trim	0-100	Entrada del Ecuador
h	Cho/Flg Wet/Dry	-Wet...Wet	balance del chorus/flanger
i	Output Mode	Normal, Wet invert	modo de salida
i	Routing		cambia el orden de los Efectos
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
j	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
j	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance

## 072: Limiter - Phaser

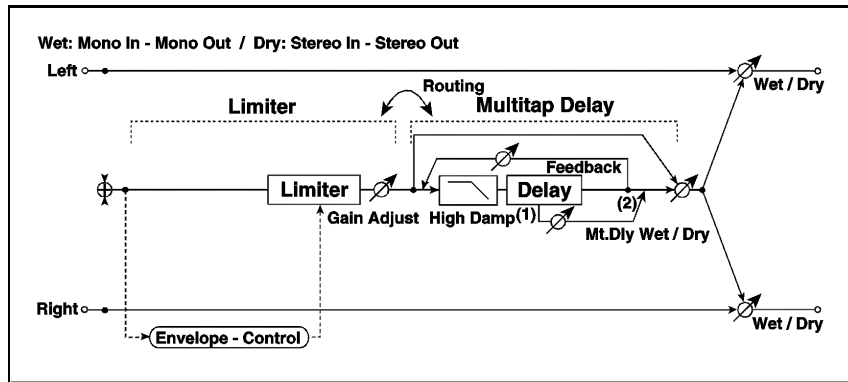
Este Efecto combina un Limitador y un Phaser.





a	Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1	Ajusta la relación de compresión
a	Threshold	-40...0 dB	Nivel Umbral
b	Attack	1-100	Ataque
	Release	1-100	Relajación
c	Gain Adjust	-16...+24 dB	Ganancia de Salida
d	LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO
f	Depth	0-100	Profundidad de modulación de la frecuencia
d	LFO Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO
e	Manual	0-100	Frecuencia a la cual se aplicará el Efecto
f	Resonance	-100...+100	Resonancia
g	Phaser Wet/Dry	-Wet..Wet	balance del phaser
g	Output Mode	Normal, Wet invert	modo de salida
h	Routing		cambia el orden de los Efectos
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
i	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
i	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance

## 073: Limiter - Mt. Delay

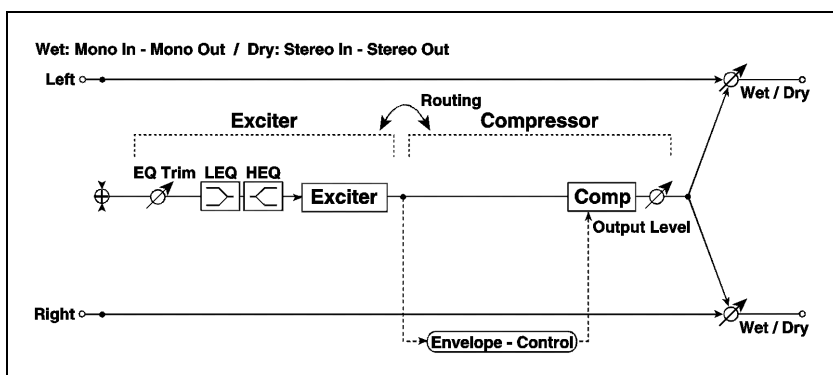
Este Efecto combina un Limitador y un Retardo multi-pinchazo.



a	Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1	Ajusta la relación de compresión
a	Threshold	-40...0 dB	Nivel Umbral
b	Attack	1-100	Ataque
	Release	1-100	Relajación
c	Gain Adjust	-16...+24 dB	Ganancia de Salida 
d	Tap 1 Time ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 1
d	Tap 1 Level	+0...+100	Nivel de salida del pinchazo 1
e	Tap 2 Time ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 2
e	Feedback	-100...+100	Regeneración
f	Mt.Delay Wet/Dry	-Wet..Wet	balance del Mt. Delay
f	High Damp	0-100	Atenuación de agudos
g	Routing		cambia el orden de los Efectos
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
h	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
h	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance

## 074: Exciter - Comp

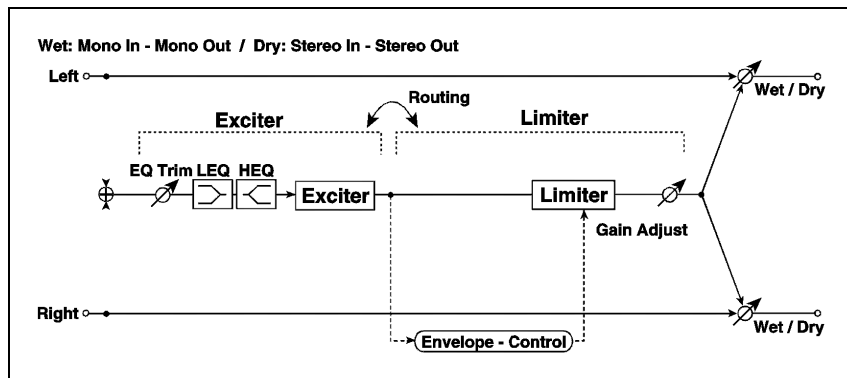
Este Efecto combina un Exciter y un Compresor.




a	Exciter Blend	-100...+100	Intensidad del Efecto
b	Emphatic Point	0-140	Frecuencia que será enfatizada
c	EQ Trim	0-100	Entrada del Ecuilizador
d	LEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Graves
d	HEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Agudos
e	Sensitivity	1-100	Sensibilidad
f	Attack	1-100	Ataque
f	Output Level	0-100	Nivel de Salida
g	Routing		cambia el orden de los Efectos
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
h	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
h	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance

## 075: Exct - Limiter

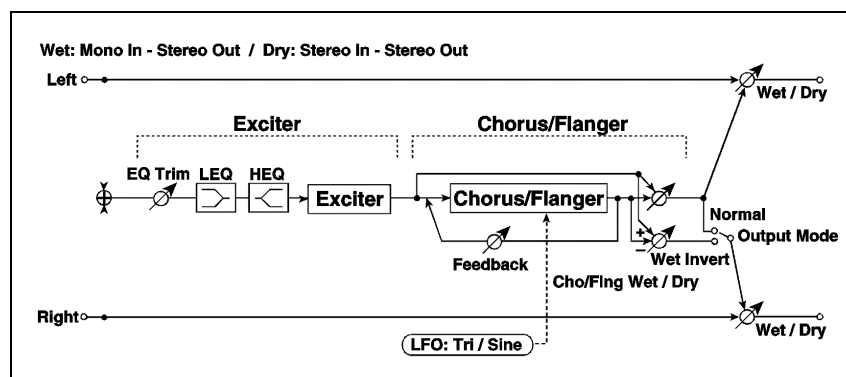
Este Efecto combina un Exciter y un Limitador.




a	Exciter Blend	-100...+100	Intensidad del Efecto
b	Emphatic Point	0-140	Frecuencia que será enfatizada
c	EQ Trim	0-100	Entrada del Ecuador
d	LEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Graves
d	HEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Agudos
e	Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1	Ajusta la relación de compresión
f	Threshold	-40...0 dB	Nivel Umbral
g	Attack	1-100	Ataque
g	Release	1-100	Relajación
h	Gain Adjust	-16...+24 dB	Ganancia de Salida
i	Routing		cambia el orden de los Efectos
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
j	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
j	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance

## 076: Exct - Cho/FI

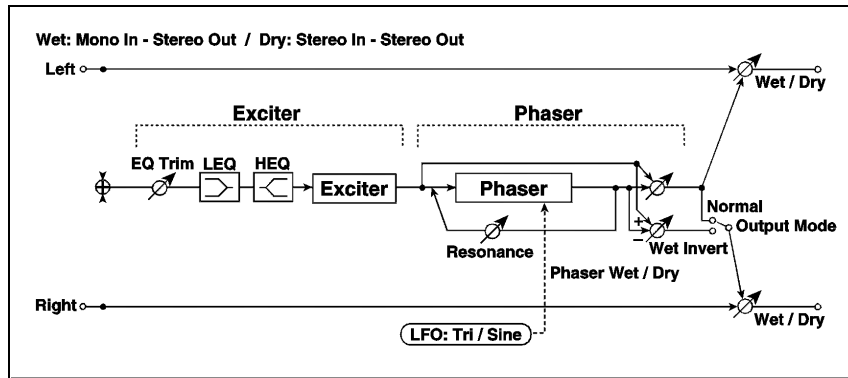
Este Efecto combina un Exciter y un Chorus/Flanger.




a	Exciter Blend	-100...+100	Intensidad del Efecto
b	Emphatic Point	0-140	Frecuencia que será enfatizada
c	EQ Trim	0-100	Entrada del Ecuilizador
d	LEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Graves
d	HEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Agudos
e	Delay ms	0.0-50 ms	Retardo
f	LFO Freq [Hz]	0.02-20000 Hz	Velocidad del LFO
g	Depth	0-100	Profundidad de modulación de la frecuencia
f	LFO Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO
g	Feedback	-100...+100	Regeneración
h	Cho/Flg Wet/Dry	-Wet..Wet	balance del chorus/flanger
h	Output Mode	Normal, Wet invert	modo de salida
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
i	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
i	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance

## 077: Exciter - Phaser

Este Efecto combina un Exciter y un Phaser.

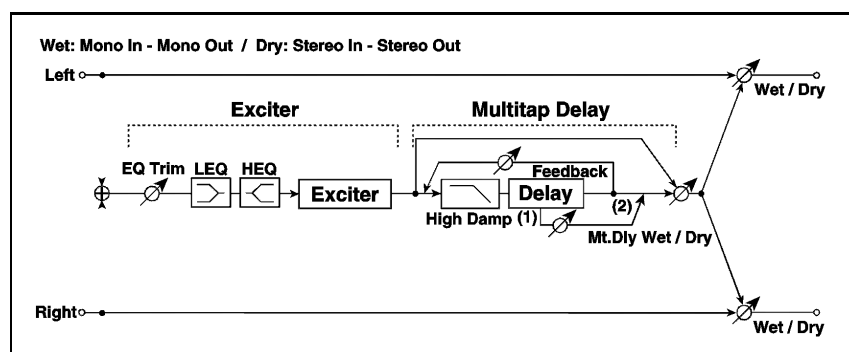



a	Exciter Blend	-100...+100	Intensidad del Efecto
b	Emphatic Point	0-140	Frecuencia que será enfatizada
c	EQ Trim	0-100	Entrada del Ecuador
d	LEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Graves
d	HEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Agudos
e	LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO
g	Depth	0-100	Profundidad de modulación de la frecuencia
e	LFO Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO
f	Manual	0-100	Frecuencia a la cual se aplicará el Efecto
g	Resonance	-100...+100	Resonancia
h	Phaser Wet/Dry	-Wet..Wet	balance del phaser
h	Output Mode	Normal, Wet invert	modo de salida
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
i	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
i	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance



## 078: Exciter - Mt. Delay

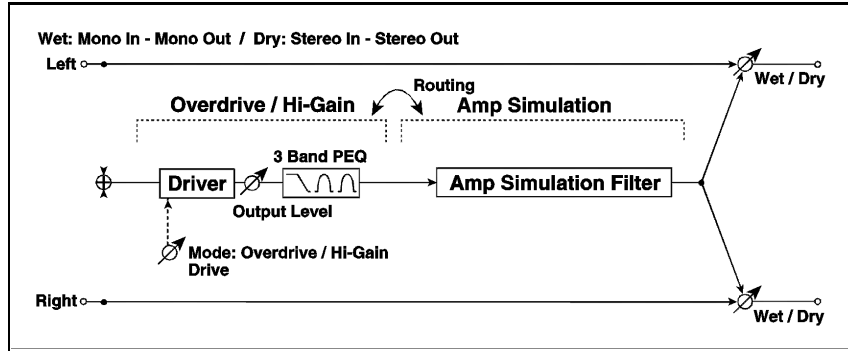
Este Efecto combina un Exciter y un Retardo multi-pinchazo.





a	Exciter Blend	-100...+100	Intensidad del Efecto
b	Emphatic Point	0-140	Frecuencia que será enfatizada
c	EQ Trim	0-100	Entrada del Ecuador
d	LEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Graves
d	HEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Agudos
e	Tap 1 Time ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 1
e	Tap 1 Level	+0...+100	Nivel de salida del pinchazo 1
f	Tap 2 Time ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 2
f	Feedback	-100...+100	Regeneración
h	Mt.Delay Wet/Dry	-Wet..Wet	balance del Mt. Delay
g	High Damp	0-100	Atenuación de agudos
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
i	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
i	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance

## 079: OD/HG - Amp Sim

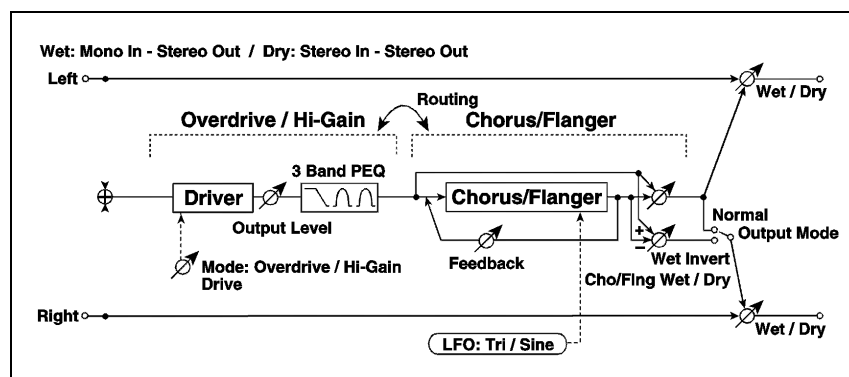
Este Efecto combina una Saturación/Ganancia de Agudos con un Simulador de Amplificador.





a	Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Selecciona Saturación o Ganancia de Agudos
a	Drive	0-100	Nivel de Distorsión
b	Ouput Level	0-50	Nivel de Salida 
b	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulaci ón
b	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulaci ón
c	Low Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central del Ecuizador de graves
c	Gain	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda
d	Mid1 Fc [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 1 EQ
d	Gain	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 1
d	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 1
e	Mid2 Fc [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 2 EQ
e	Gain	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 2
e	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 2
f	Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	Tipo de amplificador
g	Routing		cambia el orden de los Efectos
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
h	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulaci ón del Balance
h	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulaci ón del Balance

## 080: OD/HG - Cho/FI

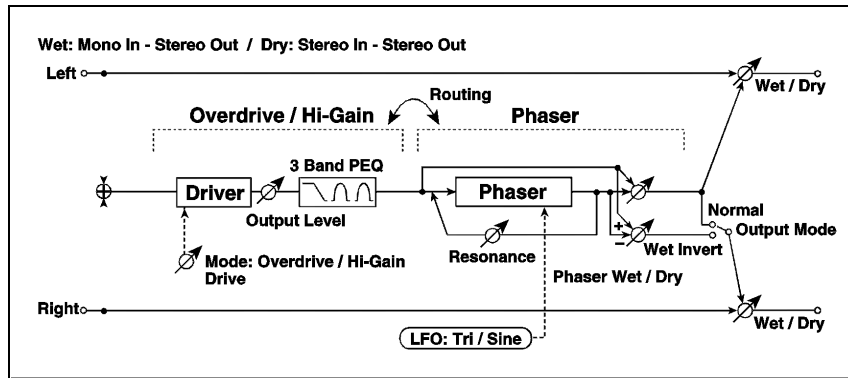
Este Efecto combina una Saturación/Ganancia de Agudos con un Chorus/Flanger.



a	Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Selecciona Saturación o Ganancia de Agudos
a	Drive	0-100	Nivel de Distorsión
b	Output Level	0-50	Nivel de Salida 
b	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
b	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
c	Low Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central del Ecuador de graves
c	Gain	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda
d	Mid1 Fc [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 1 EQ
d	Gain	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 1
d	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 1
e	Mid2 Fc [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 2 EQ
e	Gain	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 2
e	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 2
g	Delay ms	0.0-50 ms	Retardo
f	LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO
g	Depth	0-100	Profundidad de modulación de la frecuencia
f	LFO Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO
g	Feedback	-100...+100	Regeneración
h	Cho/Flg Wet/Dry	-Wet..Wet	balance del chorus/flanger
h	Output Mode	Normal, Wet invert	modo de salida
i	Routing		cambia el orden de los Efectos
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
j	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
j	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance

## 081: OD/HG - Phaser

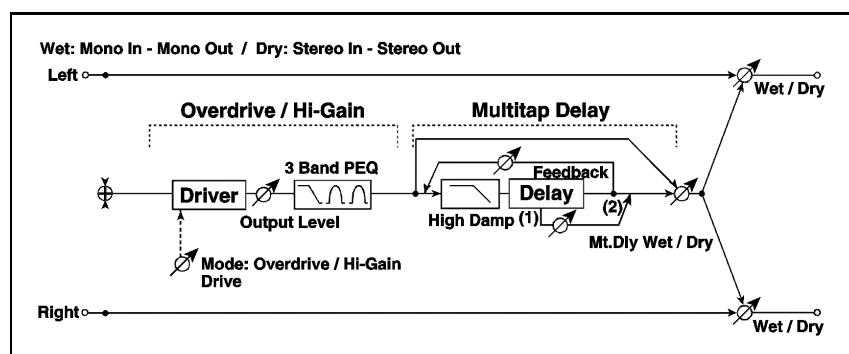
Este Efecto combina una Saturación/Ganancia de Agudos con un Phaser.





a	Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Selecciona Saturación o Ganancia de Agudos
a	Drive	0-100	Nivel de Distorsión
b	Output Level	0-50	Nivel de Salida
b	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
b	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
c	Low Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central del Ecuador de graves
c	Gain	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda
d	Mid1 Fc [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 1 EQ
d	Gain	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 1
d	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 1
e	Mid2 Fc [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 2 EQ
e	Gain	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 2
e	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 2
f	LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO
g	Depth	0-100	Profundidad de modulación de la frecuencia
f	LFO Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO
g	Manual	0-100	Frecuencia a la cual se aplicará el Efecto
g	Resonance	-100...+100	Resonancia
h	Phaser Wet/Dry	-Wet..Wet	balance del phaser
h	Output Mode	Normal, Wet invert	modo de salida
i	Routing		cambia el orden de los Efectos
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
j	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
j	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance

## 082: OD/HG - Mt. Dly

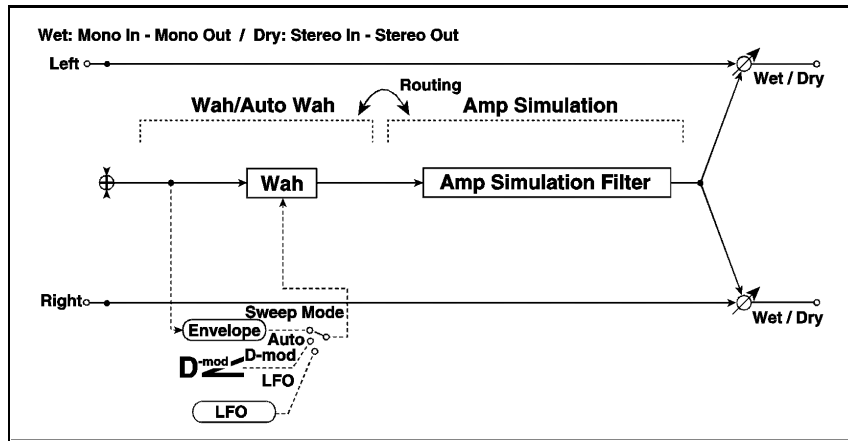
Este Efecto combina una Saturación/Ganancia de Agudos con un Retardo multi-pinchazo.





a	Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Selecciona Saturación o Ganancia de Agudos
a	Drive	0-100	Nivel de Distorsión
b	Output Level	0-50	Nivel de Salida 
b	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
b	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
c	Low Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central del Ecuador de graves
c	Gain	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda
d	Mid1 Fc [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 1 EQ
d	Gain	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 1
d	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 1
e	Mid2 Fc [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 2 EQ
e	Gain	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 2
e	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 2
f	Tap 1 Time ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 1
f	Tap 1 Level	+0...+100	Nivel de salida del pinchazo 1
g	Tap 2 Time ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 2
g	Feedback	-100...+100	Regeneración
h	Mt.Delay Wet/Dry	-Wet..Wet	balance del Mt. Delay
h	High Damp	0-100	Atenuación de agudos
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
i	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
i	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance

## 083: Wah - Amp Sim

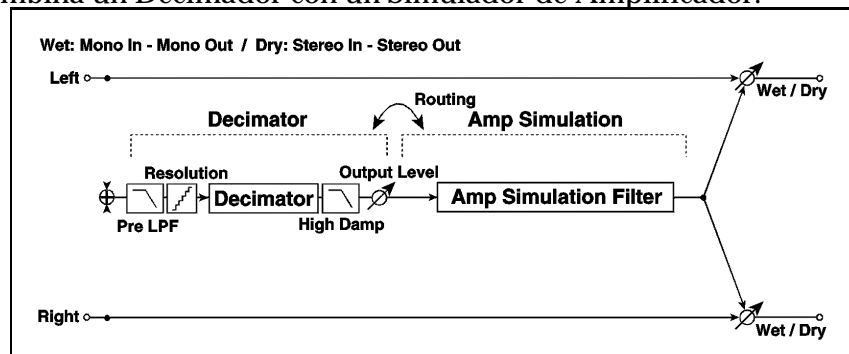
Este Efecto combina un Wah con un Simulador de Amplificador.



a	Freq. Top	0-100	Límite de frecuencia superior
	Freq. Bottom	0-100	Límite de frecuencia inferior
b	Sweep Mode	Auto, D -mod	Control auto-wah o Modulación Dinámica 
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación cuando el Parámetro anterior está en D-mod
c	LFO FREQUENCY	20-20000	Frecuencia del LFO
d	Resonance	0-100	Resonancia
d	LPF	ON, OFF	activa/desactiva el filtro
e	Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	Tipo de amplificador
f	Routing		cambia el orden de los Efectos
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
g	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance

## 084: Decimator - Amp

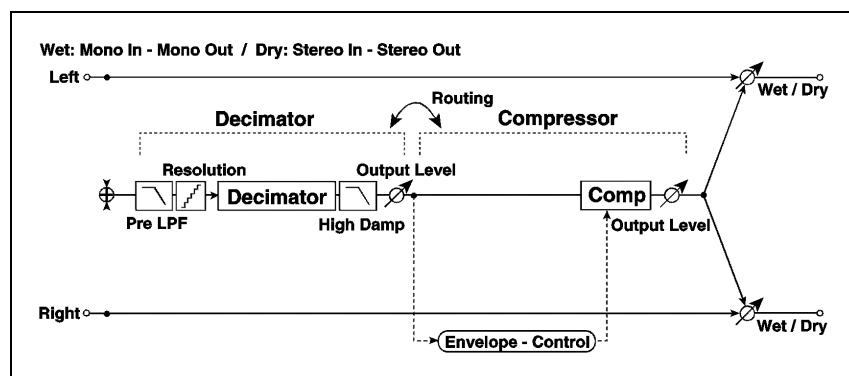
Este Efecto combina un Decimador con un Simulador de Amplificador.



a	Pre LPF	Off, On	Activa/desactiva el ruido
	High Damp	0-100	Atenuación de agudos
b	SamplFrq [Hz]	1.00k...48.00kHz	Frecuencia de muestreo
b	Resolution		resolución en bits
c	Output Level	0-100	Nivel de salida
d	Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	Tipo de amplificador
e	Routing		cambia el orden de los Efectos
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
f	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
f	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance

## 085: Deci - Comp

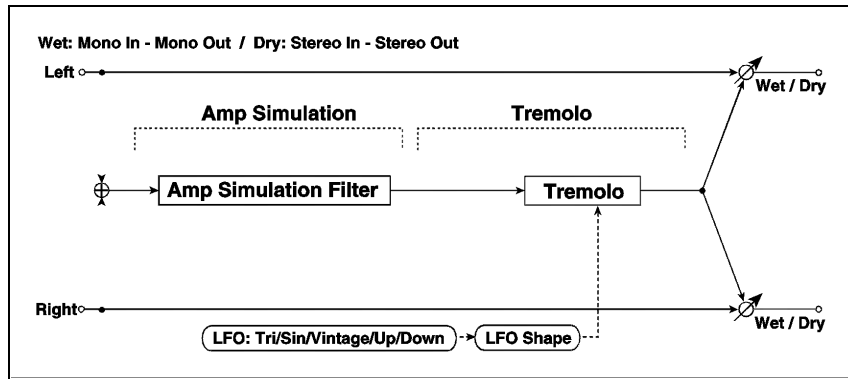
Este Efecto combina un Decimador con un Compresor.



a	Pre LPF	Off, On	Activa/desactiva el ruido
	High Damp	0-100	Atenuación de agudos
b	SamplFrq [Hz]	1.00k...48.00kHz	Frecuencia de muestreo
b	Resolution		resolución en bits
c	Output Level	0-100	Nivel de salida
d	Sensitivity	1-100	Sensibilidad
e	Attack	1-100	Ataque
e	Output Level	0-100	Nivel de Salida
f	Routing		cambia el orden de los Efectos
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
g	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
g	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance

## 086: Amp Sim - Trml

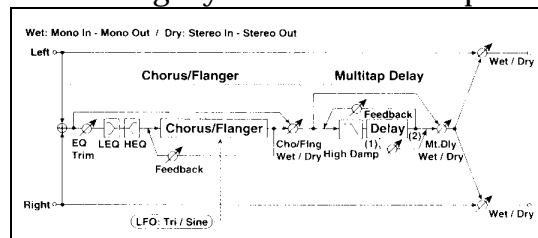
Este Efecto combina un Simulador de Amplificador con un Trémolo.



a	Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	Tipo de amplificador
b	LFO Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO
b	LFO Shape	-100...+100	Cambio de forma de onda
c	LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO
d	Depth	0-100	Profundidad de modulación de la frecuencia
e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
e	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
e	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance

## 087: Cho/FI - Mt. Dly

Este Efecto combina un Chorus/Flanger y un Retardo multi-pinchazo.

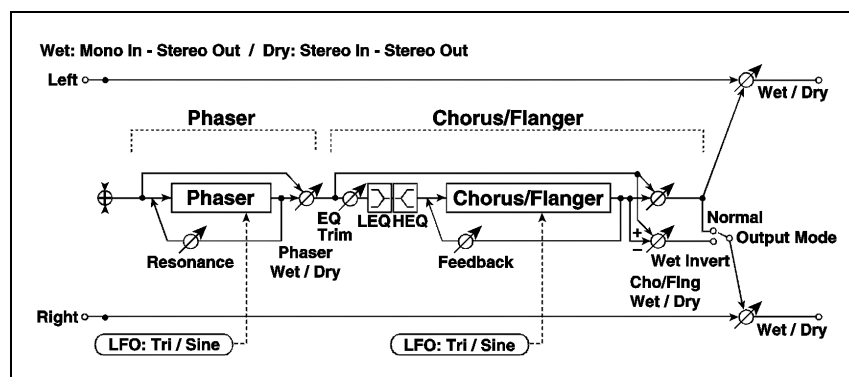


a	Delay ms	0.0-50 ms	Retardo
b	LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO
c	Depth	0-100	Profundidad de modulación de la frecuencia
b	LFO Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO
c	Feedback	-100...+100	Regeneración
f	Cho/Flg Wet/Dry	-Wet..Wet	balance del chorus/flanger
e	LEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Graves
e	HEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Agudos
d	EQ Trim	0-100	Entrada del Ecualizador
g	Tap 1 Time ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 1
g	Tap 1 Level	+0...+100	Nivel de salida del pinchazo 1
h	Tap 2 Time ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 2
h	Feedback	-100...+100	Regeneración
i	Mt.Delay Wet/Dry	-Wet..Wet	balance del Mt. Delay
i	High Damp	0-100	Atenuación de agudos
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
j	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
j	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance



## 088: Phaser - Cho/Fing

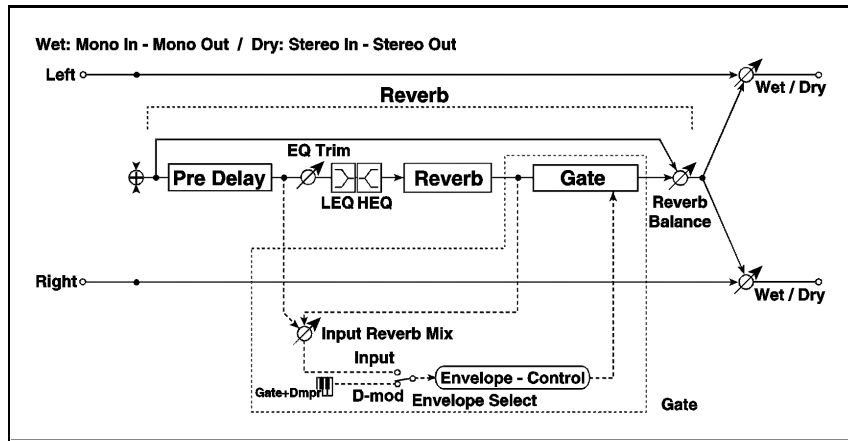
Este Efecto combina un Phaser con un Chorus/Flanger.



a	LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO
b	Depth	0-100	Profundidad de modulación de la frecuencia
a	LFO Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO
b	Manual	0-100	Frecuencia a la cual se aplicará el Efecto
b	Resonance	-100...+100	Resonancia
c	Phaser Wet/Dry	-Wet..Wet	balance del phaser
e	Delay ms	0.0-50 ms	Retardo
d	LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO
d	Depth	0-100	Profundidad de modulación de la frecuencia
d	LFO Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO
e	Feedback	-100...+100	Regeneración
g	LEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Graves
g	HEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Agudos
f	EQ Trim	0-100	Entrada del Ecuilizador
h	Cho/Flg Wet/Dry	-Wet..Wet	balance del chorus/flanger
h	Output Mode	Normal, Wet invert	modo de salida
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
i	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
i	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance

## 089: Reverb - Gate

Este Efecto combina una Reverberación con una Puerta.



a	Reverb Time	0.1...10 s	Tiempo de Reverberación
	High Damp %	0-100%	Atenuación de agudos
b	Pre Delay ms	0.0-200 ms	Retardo previo
d	LEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Graves
	HEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Agudos
c	EQ Trim	0-100	Nivel de Entrada del Ecuador
e	Reverb balance	Dry...Wet	balance de Reverberación
f	Envelope Sel	D-mod, Input	Selecciona fuente de Modulación o Señal de entrada <b>D<sup>mod</sup></b>
f	Src	Off...Gate2S	Fuente de Modulación
g	Input reverb mix	Dry...Wet	balance de entrada a la puerta
h	Polarity	+ -	Conmuta entre puerta normal e invertida
g	Threshold	0-100	Nivel Umbral
i	Attack	1-100	Ataque
j	Release	1-100	Relajación
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco <b>D<sup>mod</sup></b>
j	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
j	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance

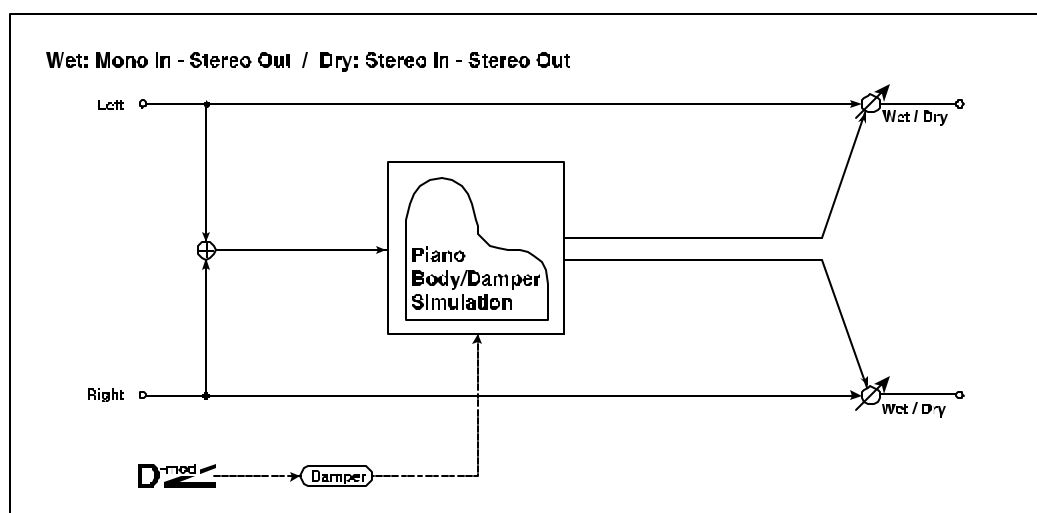
## Tamaño Doble

Efectos de tamaño doble disponibles para los Efectos de inserción 2, 3 y 4.

### 090: Piano Body

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

Resulta muy útil para sonidos de piano.



	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
f	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
	a	SoundBoard Depht	0-100
b	Damper Deph	0-100	Intensidad de resonancia de las cuerdas causada por el pedal de expresión
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Parámetro anterior
c	Tone	1-100	Calidad del sonido
d	Mid Shape	0-36	Calidad tonal de los medios
e	Tune	-50...+50	Afinación fina

#### a: SoundBoard Dep

Ajusta la intensidad de resonancia de la caja del piano.

#### b: Damper Depth    b: Scr

Este Parámetro ajusta la intensidad de resonancia de las cuerdas que no son pulsadas al pulsar el pedal de sostenido. El Parámetro Scr selecciona la fuente de Modulación. Seleccione normalmente el pedal de sostenido SusPdl.

**[MIDI]** El Efecto será desactivado si el valor de fuente de Modulación Dinámica es 63 o menor. Y será activado si dicho valor es de 64 o mayor.

#### c: Tone        d: Mid Shape

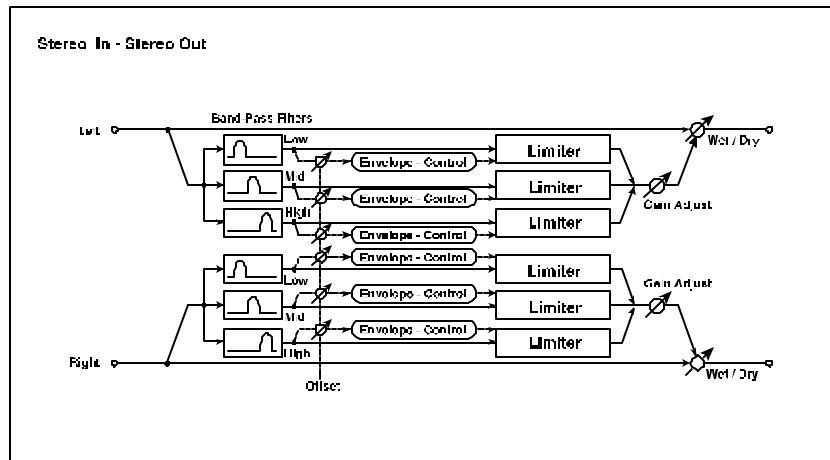
Estos Parámetros controlan la calidad tonal del Efecto.

#### e: Tune

El sonido varía dependiendo del tono. Ajuste este Parámetro junto con Master Tune.

## 091: St.MltBand Limiter

Este Efecto es un Limitador Estéreo Multi-Banda.

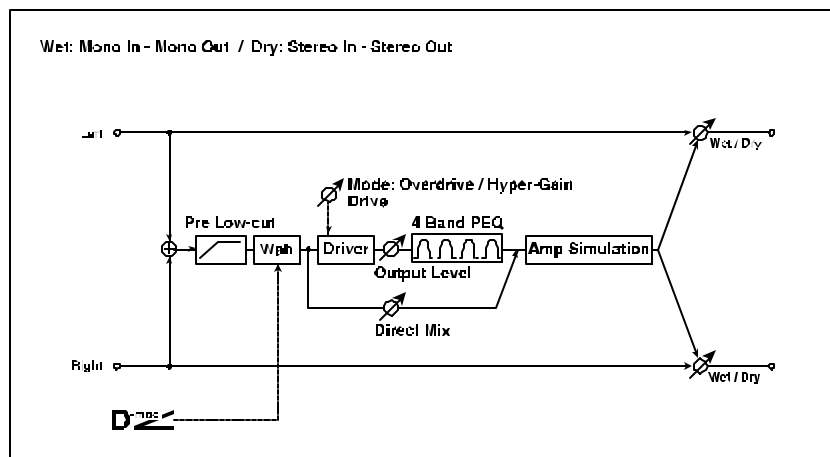




i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
a	Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1	Ajusta la relación de compresión
b	Threshold	-40...0 dB	Nivel Umbral
c	Attack	1-100	Ataque
d	Release	1-100	Relajación
e	Low Offset	-40...0dB	Ganancia de graves de la señal de disparo
f	Mid Offset	-40...0dB	Ganancia de medios de la señal de disparo
g	High Offset	-40...0dB	Ganancia de agudos de la señal de disparo
h	Gain Adjust	-16...+24 dB	Ganancia de Salida
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación

## 092: OD/HyperGain Wah (Saturación y Ganancia de Agudos con Wah)

Este Efecto es un simulador de amplificador con Ecuador de 4-bandas. Tiene dos modos Saturación e Hiper-Ganancia.

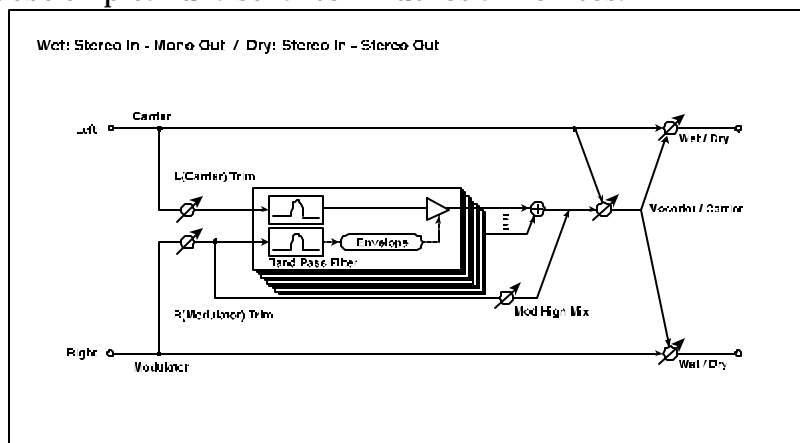
Este Efecto tiene un rango más amplio de ganancia.



j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
a	Wah	-100...+100	Activa/desactiva el wah 
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Sw	Toggle, Moment	modo de conmutación
b	Sweep Range	-10...+10	Rango del Wah
b	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
c	Mode	Overdrive, Hyper-Gain	Selecciona Saturación o Ganancia de Agudos
d	Drive	1-120	Nivel de Distorsión
e	Output Level	0-50	Nivel de Salida
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
d	Pre Low-cut	0-10	Corte de graves
e	Low cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 1 EQ
	Gain	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 1
	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 1
f	Mid 1 cutoff [Hz]	50-5.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 2 EQ
	Gain	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 2
	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 2
g	Mid 2 cutoff Fc [Hz]	300-10.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 3 EQ
	Gain	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 3
	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 3
i	Direct Mix	0-50	Mezcla de señal con y sin Efecto
	Speaker Sim	Off, On	Activa/desactiva el simulador de altavoz

### 093: Vocoder

Este Efecto añade las características de una señal (Modulator) a la señal de entrada (Carrier). El Carrier se envía al canal izquierdo y el Modulator al derecho. Para el Carrier debe emplear una señal con muchos armónicos.



i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
a	L Carrier Trim	0-100	Nivel del canal izquierdo (carrier)
b	R Modulator Trim	0-100	Nivel del canal derecho (modulator)
h	Vocoder/Carrier	0-100	Balance entre Vocoder y Carrier 
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Parámetro anterior
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance Vocoder/Carrier
f	Mod High Mix	0-100	Nivel de salida del componente agudo del canal derecho (Modulator)

c	Formant Shift	-2...+2	frecuencia de vocoder
	Response	0-100	respuesta
e	Noise level	0-100	nivel de ruido
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
g	Low gain	-12...+12	ganancia de graves
g	High gain	-12...+12	ganancia de agudos

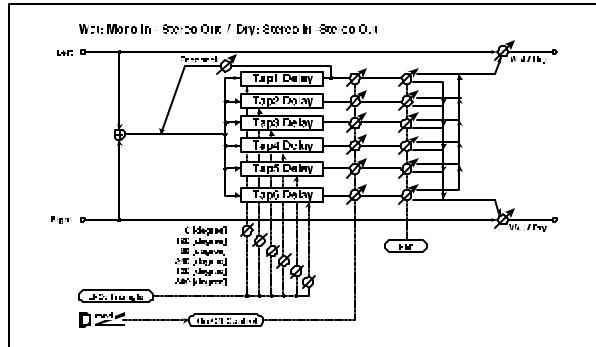
**Wet/Dry** **Vocoder/Carrier:** El Parámetro Vocoder/Carrier ajusta el Balance entre Vocoder y Carrier. Wet/Dry ajusta el balance Efecto/Seco. Si desea cambiar la intensidad del Vocoder, ajuste Wet/Dry a Wet, y ajuste el balance con el Parámetro Vocoder/Carrier.

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


### 094: MultiTap Cho/Dly (Chorus/Retardo Multi pinchazo)

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

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



j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
a	LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO
h	Pan	1, 2, 3, 4	Panorama de cada pinchazo
	Tap 1 ms	0.0...570 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 1
	Dep	0-30	Intensidad de chorus del pinchazo 1
b	Status	On, Off, On->Of, Of->On	Selecciona si la salida del pinchazo será controlada por fuente de Modulación
	Tap 2 ms	0.0...570 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 2
	Dep	0-30	Intensidad de chorus del pinchazo 2
c	Status	On, Off, On->Of, Of->On	Selecciona si la salida del pinchazo será controlada por fuente de Modulación
	Tap 3 ms	0.0...570 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 3
	Dep	0-30	Intensidad de chorus del pinchazo 3
d	Status	On, Off, On->Of, Of->On	Selecciona si la salida del pinchazo será controlada por fuente de Modulación
	Tap 4 ms	0.0...570 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 4
	Dep	0-30	Intensidad de chorus del pinchazo 4
e	Status	On, Off, On->Of, Of->On	Selecciona si la salida del pinchazo será controlada por fuente de Modulación
	Tap 5 ms	0.0...570 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 5
	Dep	0-30	Intensidad de chorus del pinchazo 5
f	Status	On, Off, On->Of, Of->On	Selecciona si la salida del pinchazo será controlada por fuente de Modulación
	Tap 6 ms	0.0...570 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 6
	Dep	0-30	Intensidad de chorus del pinchazo 6
g	Status	On, Off, On->Of, Of->On	Selecciona si la salida del pinchazo será controlada por fuente de Modulación

	Status	On, Off, On->Of, Of->On	Selecciona si la salida del pinchazo será controlada por fuente de Modulación
i	Tap 1 Feedback	-100...+100	Regeneración del pinchazo 1 
	Amt	-100...+100	Regeneración y Modulación del pinchazo 1
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación

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

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

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

On: No hay Modulación. Salida siempre activa.

Off: No hay Modulación. Salida siempre inactiva.

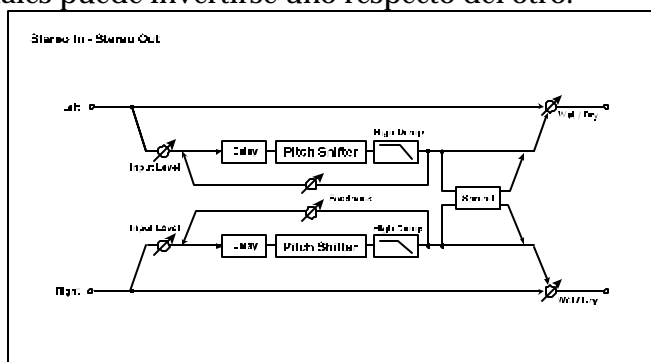
On->Of: La salida se conmuta de activa a inactiva mediante la fuente de Modulación.





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

## 095: St.Pitch Shifter

Este Efecto Estéreo cambia el tono de la señal de entrada.

El tono de ambos canales puede invertirse uno respecto del otro.

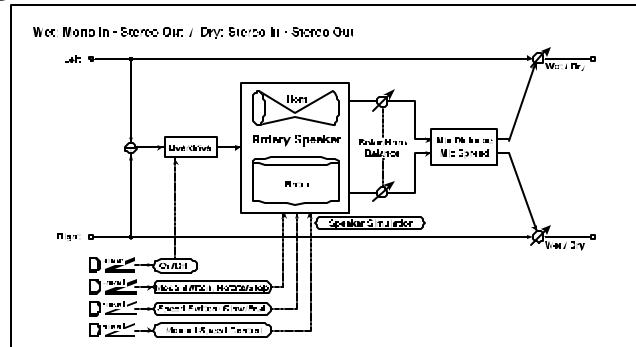


j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
a	Mode	Slow, Medium, Fast	Modo de cambio de tono
	L/R Pitch	Normal, Up/Down	Inversión de tono L/R
c	Pitch	-24...+24	Cambio de tono en semitonos 
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del cambio de tono
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del cambio de tono
d	Fine	-100...+100	Cambio de tono en centésimas 
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del cambio de tono
e	Lch Delay	0-1000	retardo canal izquierdo
	Rch Delay	0-1000	retardo canal derecho
f	Feedback position	pre, post	cambia la posición de regeneración
g	Feedback	-100...+100	Regeneración
g	High Damp %	0-100%	Atenuación de agudos
h	Input Level	0-100	Nivel de entrada 
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del nivel de entrada
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del nivel de entrada
i	Spread	-100...+100	Dispersión estéreo

**L/R Pitch:** Al seleccionar Up/Down, el tono del canal izquierdo será invertido con respecto al derecho.

## 096: RotarySP OD

Este Efecto simula el altavoz rotatorio que es típico en sonidos de órgano. También simula la Saturación típica de estos sistemas. Puede usar Modulación Dinámica. El Efecto también simula distintas configuraciones de micrófonos.



j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
e	Speed Switch	Slow, Fast	Cambia la rotación, entre despacio y deprisa
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Sw	Moment, Toggle	Selecciona la conmutación de las velocidades lenta y rápida
c	Mode Switch	Rotate, Stop	Giro o paro
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Sw	Moment, Toggle	Selecciona la conmutación de las velocidades lenta y rápida
a	Overdrive	Off, On	Activa o desactiva la saturación
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Sw	Moment, Toggle	Selecciona la conmutación de las velocidades lenta y rápida
f	Manu.Spd Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación cuando la velocidad es manual
f	Rotor/Horn Bal	Rotor, 1-99, Horn	Balance entre el altavoz de graves (rotor) y el de agudos (horn)
h	Rotor Accel	0-100	Aceleración del altavoz de graves
	Rotor Ratio	Stop, 0.50-2	Velocidad de rotación del altavoz de graves
g	Horn Accel	0-100	Aceleración del altavoz de agudos
	Horn Ratio	Stop, 0.50-2	Velocidad de rotación del altavoz de agudos
i	Mic Distance	0-50	Distancia entre el micrófono y el altavoz
	Mic Spread	0-50	Ángulo de los micrófonos izquierdo y derecho
b	Overdrive Gain	0-50	Grado de distorsión
	Overdrive Level	0-50	Nivel de salida de distorsión
c	Overdrive Tone	0-15	Timbre de la distorsión
	Speaker Sim	Off, On	Activa/desactiva el simulador de altavoz

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

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

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

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

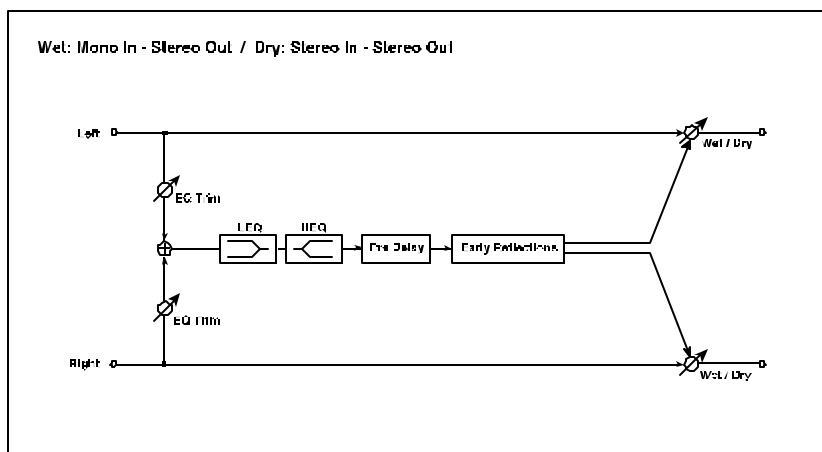
**MIDI** Cada vez que el valor de la fuente de Modulación exceda 64, la velocidad cambia entre despacio y deprisa.




## 097: Early Reflections (Primeras Reflexiones)

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

Este Efecto tiene el doble de reflexiones, creando un sonido más denso y suave.

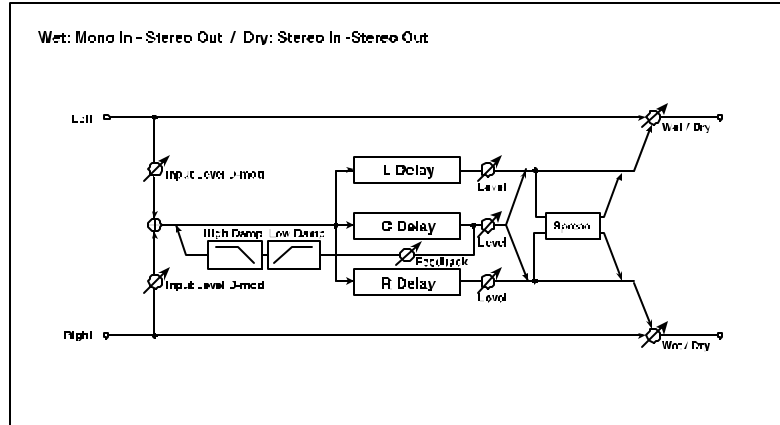


	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
f	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	Selecciona la curva de caída
b	ER Time	10-800	Duración de las reflexiones
c	Pre Delay ms	0.0-200 ms	Retardo
d	EQ Trim	0-100	Entrada del Ecuador
e	LEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Graves
	HEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Agudos

## 098: LCR Long Delay

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

El tiempo máximo de retardo es de 2730 ms.

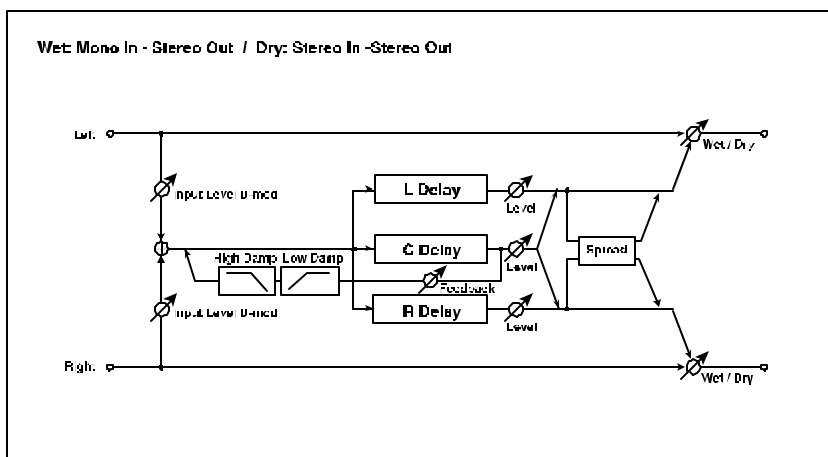


h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
a	L Time ms	0.0...2730 ms	Tiempo de retardo del canal izquierdo
	L Level	0-50	Nivel de salida de TapL
b	C Time	0-2730 ms	Tiempo de retardo de TapC
	C Level	0-50	Nivel de salida de TapC
c	R Time	0-2730 ms	Tiempo de retardo de TapR
	R Level	0-50	Nivel de salida de TapR
d	Feedback	-100...+100	Regeneración <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
e	High Damp	0-100	Atenuación de agudos
	Low Damp	0-100	Atenuación de graves
f	In Level Scr	Off...Tempo	Fuente de Modulación del nivel de entrada <b>D<sup>mod</sup></b>
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
g	Spread	-100...+100	Dispersión estéreo

## 100: L/C/R BPM Long Dly

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

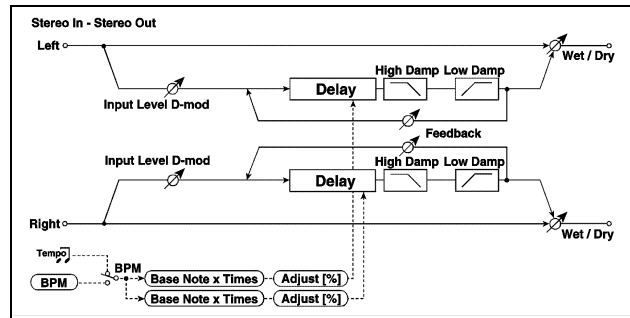
El tiempo máximo de retardo es de 2730 ms.



i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
a	BPM	MIDI, 40-240	selección de reloj MIDI y asignación de tempo
	Time Over?		muestra un mensaje de error si el tiempo de retardo supera el límite superior
b	L Delay Base Note		nota base para Tap L
	Times	1-16	repeticiones
	Level	0-50	nivel
c	C Delay Base Note		nota base para Tap C
	Times	1-16	repeticiones
	Level	0-50	nivel
b	R Delay Base Note		nota base para Tap R
	Times	1-16	repeticiones
	Level	0-50	nivel
e	Feedback	-100...+100	Regeneración
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
f	High Damp	0-100	Atenuación de agudos
	Low Damp	0-100	Atenuación de graves
g	In Level D -mod	Off...Tempo	Fuente de Modulación del nivel de entrada
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
h	Spread	-100...+100	Dispersión estéreo

## 101: St. BPM Long Delay

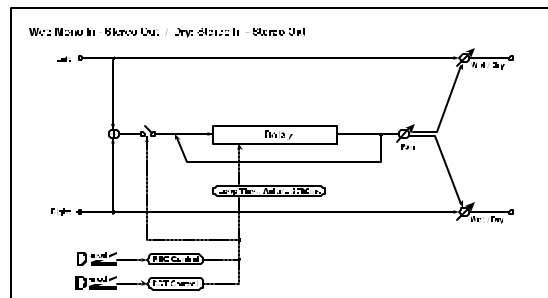
Este Retardo Multi Pinchazo le permite sincronizar el retardo con el tiempo de la canción. El tiempo máximo de retardo es de 2730 ms.




i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco $D^{mod}$
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
a	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
	BPM	MIDI, 40-240	selección de reloj MIDI y asignación de tiempo
	Time Over? L>		muestra un mensaje de error si el tiempo de retardo supera el límite superior
	Time Over? R>		muestra un mensaje de error si el tiempo de retardo supera el límite superior
b	L Delay Base Note		nota base para Tap L
	Times	1-16	repeticiones
	Adjust	-2.50 -+2.50	ajuste fino del tiempo de retardo
c	R Delay Base Note		nota base para Tap R
	Times	1-16	repeticiones
	Adjust	-2.50 -+2.50	ajuste fino del tiempo de retardo
d	L Feedback	-100...+100	Regeneración izquierda $D^{mod}$
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
e	R Feedback	-100...+100	Regeneración derecha $D^{mod}$
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación
f	High Damp	0-100	Atenuación de agudos
g	Low Damp	0-100	Atenuación de graves
h	In Level D-mod	Off...Tempo	Fuente de Modulación del nivel de entrada $D^{mod}$
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación

## 102: Hold Delay

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



g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco 
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
a	Loop Time	Auto, 1...2700 ms	Especifica bucle automático o manual
b	REC Ctrl Scr	Off...Tempo	Fuente de control de Grabación
c	RST Ctrl Scr	Off...Tempo	Fuente de control de Inicialización
d	Manual REC	REC Off, REC On	Conmutador de Grabación
e	Manual RST	Off, RESET	Conmutador de Inicialización
f	Pan	L100...L1, C, R1...R100	Panorama estéreo del Efecto
	Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Panorama
	Amt	-100...+100	Intensidad de Modulación del Panorama

**Loop Time [ms]**

Auto = el tiempo de bucle se ajusta automáticamente.

Otros valores ajustan el tiempo que desee.

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

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

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

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

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

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

**MIDI** El Efecto será desactivado si el valor de fuente de Modulación Dinámica es 63 o menor. Y será activado si dicho valor es de 64 o mayor.

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

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

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

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

**MIDI** El Efecto será desactivado si el valor de fuente de Modulación Dinámica es 63 o menor. Y será activado si dicho valor es de 64 o mayor.

Procedimiento 'Hold' cuando Loop Time = Auto

Seleccione las siguientes opciones para cada Parámetro.

Loop Time = Auto

REC Ctrl Src = JS+Y#1

RST Ctrl Src = JS-Y#2

Manual REC = REC Off

Manual RST = RESET

Las grabaciones se grabarán al producirse la inicialización.

Manual RST = Off

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

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

Con Auto, el tiempo de Grabación se ajusta automáticamente.

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

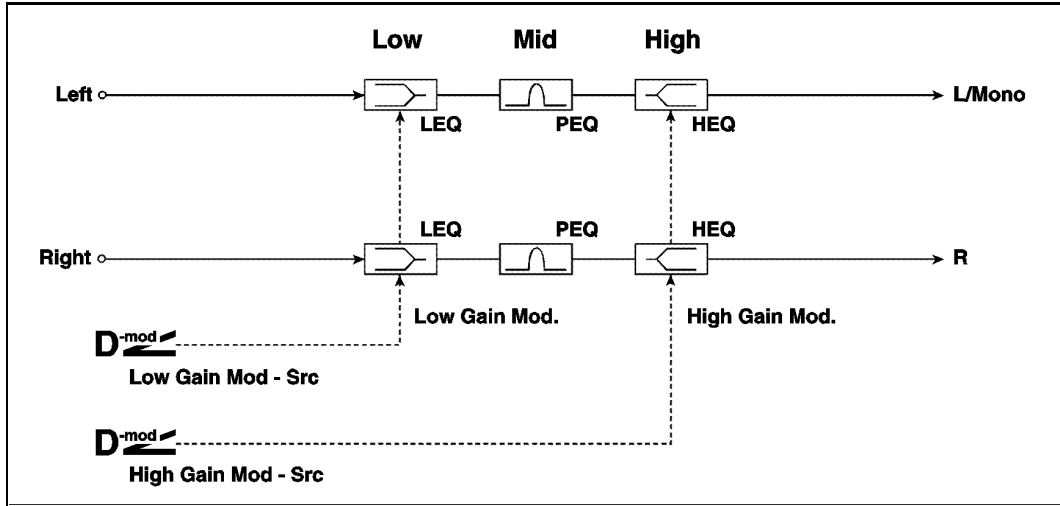
Si comete un error durante la Grabación, mueva el Joystick en la dirección -Y (hacia atrás) para inicializar.

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

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

## Master EQ

Use la página 7.3-4: Master EQ en los modos de Programa, Combinación, secuenciador y Reproducción de canción.



	Low Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia de corte de graves
a	Gain [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de graves
	Mid Cutoff [Hz]	300-10.0 kHz	Frecuencia de corte de medios
b	Gain [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de medios
	Q	0.5-10.0	Ancho de banda de medios
c	High Cutoff [Hz]	500-20kHz	Frecuencia de corte de agudos
	Gain [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de agudos
d	Low Gain Mod Scr	Off...Tempo	Fuente de Modulación de ganancia de graves
e	High Gain Mod Scr	Off...Tempo	Fuente de Modulación de ganancia de agudos

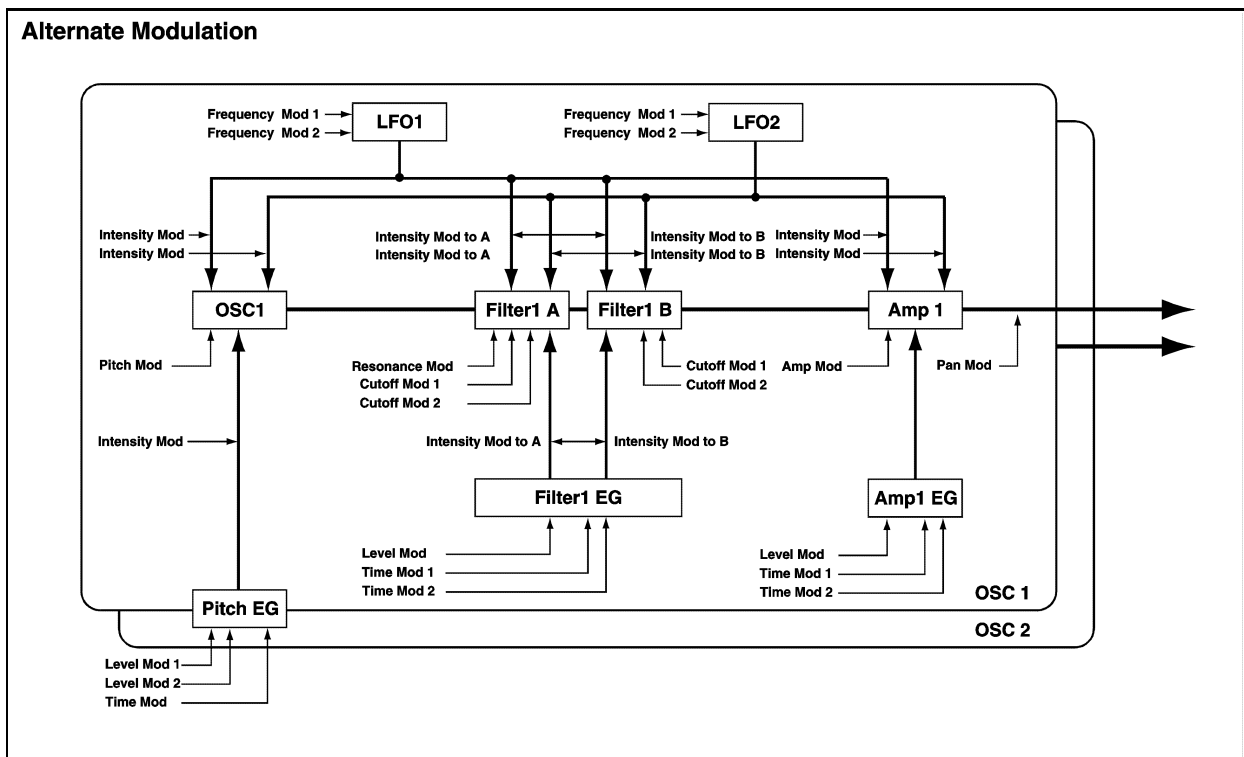
## 8. Apéndices

### Modulación Alternativa

La Modulación Alternativa le permite controlar aspectos del sonido en tiempo real.

### AMS (Fuente de Modulación Alternativa)

Son varios controladores que se pueden asignar a un Parámetro de Modulación Alternativa.



**Explicación sobre algunas fuentes de Modulación Alternativa;**

Fuente de Modulación Alternativa	
OSC EG	EG de Oscilador
Filter EG	EG de Filtro
Amplitude EG	EG de Amplificador
OSC LFO	LFO de Oscilador
Filter LFO	LFO de Filtro
Velocity	Velocidad
Note No	Al recibirse mensajes de nota
Poly After	Al recibirse mensajes de nota
Joystick X	Al recibirse mensajes de desplazamiento de tono
Joystick +Y	CC1
Joystick -Y	CC2
Ribbon X	CC16
Ribbon Z	CC17
Foot Pedal	CC04
Value Slider	CC18
MIDI CC19	CC19
SW1	CC80
SW2	CC81
Pedal SW	CC82
MIDI CC83	CC83
Tempo	Señal de sincronización
Filter 1 EG	EG del Filtro 1 para Oscilador 2
Amp 1 EG	EG del amplificador 1 para Oscilador 2
OSC 1 LFO	LFO
Filter 1 LFO	LFO de filtro 1 para Oscilador 2



### **Valores de Modulación Alternativa**

Moviendo un AMS, puede controlar el destino especificado.

### **Aplicaciones de la Modulación Alternativa**

- Si selecciona Tempo como fuente de Modulación, los Parámetros de tiempo de EG y LFO cambiarán de acuerdo con el tempo recibido en forma de mensajes MIDI Clock.
- Si selecciona Poly After como AMS, podrá aplicar una Modulación a notas específicas.
- Los Parámetros pueden ser controlados por distintos pedales, controles, joystick, etc.
- Puede controlar el panorama con el joystick o con un LFO a leatorio.
- Puede usar el EG de Filtro para controlar la frecuencia de corte y el tono, por ejemplo.
- Existen otras muchas aplicaciones de la Modulación Alternativa. Le recomendamos que primero se familiarice con los principales Parámetros del KARMA antes de explorar las múltiples rutas de Modulación.

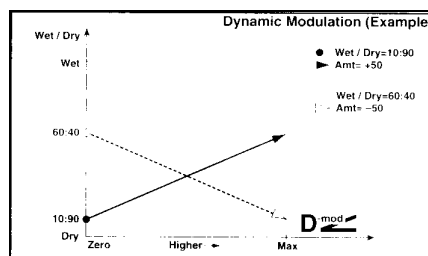
## Fuentes de Modulación Dinámica

Operando una Fuente de Modulación Dinámica, definida en cada Efecto, puede aplicar Modulación a los Parámetros.

Los Parámetros que pueden ser controlados dependerán del tipo de Efecto.

### ORIGEN DE MODULACIÓN Explicación

Off	dynamic modulation is not used
Gate1	note on/off
G1+Dmp (Gate1+Damper)	note on + damper on/off
Gate2	note on/off (retrigger)
G2+Dmp (Gate2+Damper)	note on + damper on/off (retrigger)
Note No. (Note Number)	note number
Vel (Velocity)	Velocity
AfterT (After Touch)	after touch (Channel After Touch)
JS X (Joy Stick X)	joystick X (horizontal) direction
JS+Y#1 (Joy Stick +Y: CC#01)	joystick +Y (away) direction (CC#01)
JS-Y#2 (Joy Stick -Y: CC#02)	joystick -Y (toward yourself) direction (CC#02)
Pdl#4 (Foot Pedal: CC#04)	assignable foot pedal (CC#04)
FX1#12 (FX Control1: CC#12)	MIDI effect control 1(CC#12)
FX2#13 (FX Control2: CC#13)	MIDI effect control 2(CC#13)
Rbn#16 (Ribbon: CC#16)	MIDI CC#16: controller (ribbon controller*)
Slid#18 (Value Slider: CC#18)	value slider (CC#18)
Kb1#17 (Knob Mod1: CC#17)	realtime control knob 1 in B mode (knob modulation 1 CC#17)
Kb2#19 (Knob Mod2: CC#19)	realtime control knob 2 in B mode (knob modulation 2 CC#19)
Kb3#20 (Knob Mod3: CC#20)	realtime control knob 3 in B mode (knob modulation 3 CC#20)
Kb4#21 (Knob Mod4: CC#21)	realtime control knob 4 in B mode (knob modulation 4 CC#21)
Kb1[+] (Knob Mod1: CC#17 [+])	realtime control knob 1 in B mode [+]
Kb2[+] (Knob Mod2: CC#19 [+])	realtime control knob 2 in B mode [+]
Kb3[+] (Knob Mod3: CC#20 [+])	realtime control knob 3 in B mode [+]
Kb4[+] (Knob Mod4: CC#21 [+])	realtime control knob 4 in B mode [+]
Dmp#64 (Damper: CC#64)	damper pedal (CC#64)
Prt#65 (Portamento Switch: CC#65)	portamento switch (CC#65)
Sos#66 (Sostenuto: CC#66)	sostenuto pedal (CC#66)
SW1#80 (SW1 Mod.: CC#80)	assignable panel switch 1 (SW1 modulation CC#80)
SW2#81 (SW2 Mod.: CC#81)	assignable panel switch 2 (SW2 modulation CC#81)
FSW#82 (Foot Switch: CC#82)	assignable foot switch (CC#82)
CC#83	MIDI Control Change (CC#83)
Tempo	tempo (internal clock or external MIDI clock tempo data)



## Aplicaciones MIDI

Tenga en cuenta que la mayoría de aplicaciones Software de secuenciador para ordenador ya gestionan los mensajes MIDI de Controlador Continuo (CC) por sus nombres junto con los números correspondientes (por ejemplo CC7 equivale al control MIDI de volumen).

Por tanto, la mayoría de tablas de compatibilidad MIDI van dirigidas especialmente a programadores de aplicaciones MIDI.

### Mensajes NRPN usados en datos musicales GS/XG

Vibrato Rate	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 08, Bn, 06, mm]
Vibrato Depth	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 09, Bn, 06, mm]
Vibrato Delay	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 0A, Bn, 06, mm]
Filter Cutoff	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 20, Bn, 06, mm]
Resonance	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 21, Bn, 06, mm]
EG Attack Time	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 63, Bn, 06, mm]
EG Decay Time	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 64, Bn, 06, mm]
EG Release Time	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 66, Bn, 06, mm]
Drum Filter Cutoff	[Bn, 63, 14, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Filter Resonance	[Bn, 63, 15, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum EG Attack Time	[Bn, 63, 16, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum EG Decay Time	[Bn, 63, 17, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Coarse Tune	[Bn, 63, 18, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Fine Tune	[Bn, 63, 19, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Volume	[Bn, 63, 1A, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Panpot	[Bn, 63, 1C, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]*
Drum Rev Send(Send2)	[Bn, 63, 1D, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Cho Send(Send1)	[Bn, 63, 1E, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]

## Mensajes

ARE YOU SURE?: le pide confirmación sobre un comando.

Para ejecutar pulse OK. Para cancelar, pulse CANCEL.

CAN'T COPY/SWAP DOUBLE SIZE EFFECT: un Efecto de doble tamaño no se puede colocar en IFX1 o IFX5.

CAN'T OPEN PATTERN: no hay suficiente memoria para abrir el Patrón.

COMPLETED: ejecución de un comando terminada.

DESTINATION AND SOURCE ARE IDENTICAL: el origen y el destino son idénticos.

DESTINATION FROM MEASURE WITHIN THE LIMITS OF SOURCE: al ejecutar el comando mover el compás destino está dentro del rango origen.

DESTINATION IS EMPTY: el destino no contiene datos.

DISK NOT FORMATED: el disco no tiene formato.

ERROR IN FORMATTING MEDIUM: se ha producido un error al dar formato al disco. Si el error persiste, use otro disco.

ERROR IN READING MEDIUM: se ha producido un error al leer datos de un disco. Si el error persiste es posible que el disco esté dañado.

ERROR IN WRITING TO MEDIUM: se ha producido un error al grabar datos en un disco. Si el error persiste es posible que el disco esté dañado.

FILE ALREADY EXISTS: el archivo ya existe.

FILE IS READ-ONLY PROTECTED: el archivo es de sólo lectura.

FILE UNAVAILABLE: el archivo no está disponible.

FILE/PATH NOT FOUND: el archivo/directorio no existe.

ILLEGAL FILE DESCRIPTION: el nombre de archivo o directorio que desea guardar contiene caracteres no válidos.

ILLEGAL SMF DATA: el archivo que intenta cargar no es SMF.

ILLEGAL SMF DIVISION: ha intentado cargar un SMF que está basado en código de tiempo.

ILLEGAL SMF FORMAT: ha intentado cargar un SMF en un formato distinto a 0 ó 1.

MEASURE SIZE OVER LIMIT: Al cargar un SMF se ha excedido el número de eventos por compás.

MEDIUM CHANGED: el disco ha sido cambiado.

MEDIUM WRITE PROTECTED: el disco está protegido contra Grabación.

MEMORY FULL: se ha excedido la capacidad disponible de memoria.

MEMORY OVERFLOW: los datos exclusivos han rebasado la capacidad disponible de memoria.

MEMORY PROTECTED: la memoria interna está protegida.

NO DATA: el archivo SMF no contiene datos.

NO MEDIUM: no hay disco en la unidad.

NO SPACE AVAILABLE ON MEDIUM: no hay espacio suficiente en el disco seleccionado.

NOT ENOUGH MEMORY: no hay suficiente memoria disponible.

NOT ENOUGH MEMORY TO LOAD: no hay suficiente memoria disponible para cargar.

NOT ENOUGH MEMORY TO OPEN PATTERN: no hay suficiente memoria para patrones.

PATTERN USED IN SONG: existe un Patrón en una pista.  
Para ejecutar pulse OK. Para cancelar, pulse CANCEL.

ROOT DIRECTORY IS FULL: el disco no puede contener más directorios.

SOURCE IS EMPTY: el origen está vacío.

THERE IS NO READABLE DATA: los datos del archivo no pueden ser cargados.

THIS FILE ALREADY LOADED: el archivo ya ha sido cargado.

UNABLE TO CREATE DIRECTORY: no se puede crear el directorio.

UNABLE TO SAVE FILE: el archivo no se puede guardar. Cambie el nombre de archivo.

YOU CAN'T UNDO LAST OPERATION: no se puede deshacer la última operación. Para ejecutar pulse OK. Para cancelar, pulse CANCEL.

YOU CAN'T UNDO THIS OPERATION: no se puede deshacer esta operación. Para ejecutar pulse OK. Para cancelar, pulse CANCEL.

## Instalación de Tarjetas Opcionales

**Por favor, lea esta sección antes de comenzar la instalación.**

**Estas opciones se venden por separado. Consulte con su distribuidor KORG sobre disponibilidad de las mismas.**

Por favor, lea también el Manual que se entrega con las distintas opciones.



Todas las opciones se venden por separado.

### Precauciones

- Lleve a cabo exclusivamente las operaciones que se describen en esta sección.
- No aplique una fuerza excesiva a los componentes electrónicos ni a los conectores.
- Asegúrese de desenchufar la unidad de la red eléctrica. De otro modo existe riesgo de electrocución y/o daños a la unidad.
- Evite la humedad y no coloque ningún objeto sobre la tarjeta.
- Antes de tocar la tarjeta debe descargar la electricidad estática que pueda contener su cuerpo, tocando una parte metálica conectada a tierra (por ejemplo una tubería).
- No use otros componentes (tornillos, tuercas, etc.) que no sean los que se incluyen en el paquete opcional.
- Compruebe el apriete final de los tornillos.
- No toque los conectores de la tarjeta.
- Tenga cuidado para no dañarse con las partes afiladas de la tarjeta.
- Tenga especial cuidado para que los tornillos u otras partes no caigan en la unidad en la cual está instalando la tarjeta. (Si ocurriera esto, y no pudiera sacarlos con facilidad, consulte con su distribuidor KORG).

KORG no puede aceptar ninguna responsabilidad por mal funcionamiento o daños que se produzcan como consecuencia de un uso impropio o modificación de este producto. KORG tampoco puede aceptar responsabilidad por pérdida o destrucción de datos.

## Comprobación de la Instalación

Después de instalar las tarjetas y terminar TODOS los pasos de la instalación, encienda el KARMA.

La pantalla inicial mostrará todas las tarjetas opcionales instaladas.

▲ Si tiene cualquier duda sobre la instalación, por favor póngase en contacto con su distribuidor KORG.



## Procedimiento de instalación de tarjetas EXB-PCM

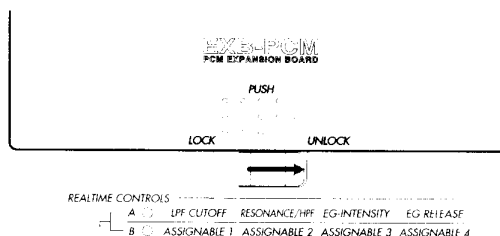
▲ Tenga en cuenta todas las precauciones descritas anteriormente.

### Instalación de la tarjeta opcional EXB-PCM

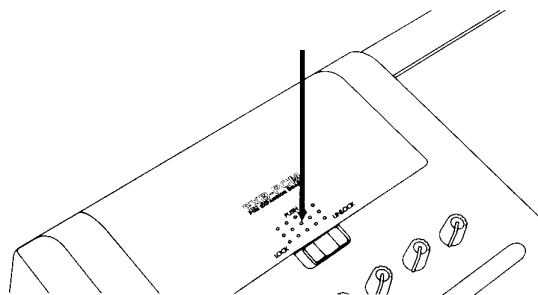
▲ Se pueden instalar un máximo de dos tarjetas EXB-PCM. Le recomendamos que utilice primero la ranura 2.

▲ Asegúrese de que el cable de alimentación permanece desconectado hasta que termine completamente la instalación y ponga la cubierta en su sitio.

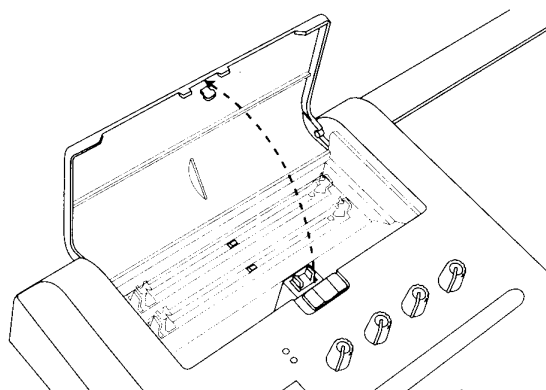
1. Ajuste la pestaña LOCK/UNLOCK a la posición UNLOCK.



**2.** Presione ligeramente el área que muestra la figura para que se abra la cubierta.



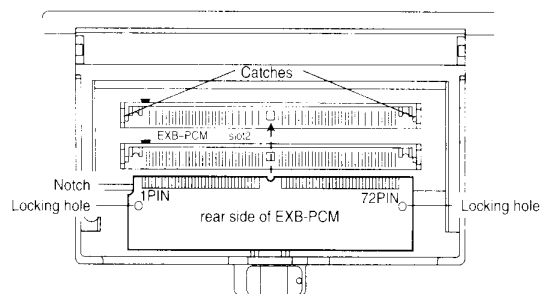
**▲** Cuando abra la cubierta tenga precaución para no abrirla demasiado hacia atrás. De lo contrario puede dañar la cubierta.



**3.** Saque la tarjeta EXB-PCM de su envoltorio.

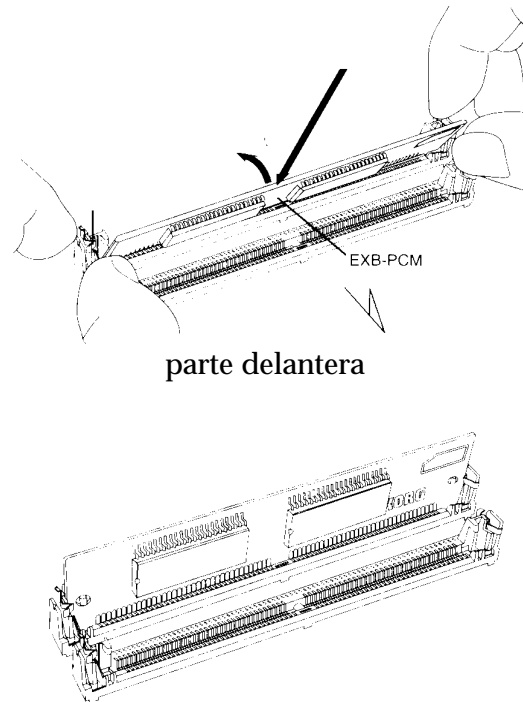
**4.** La muesca que existe en la tarjeta señala el PIN 1.

Instale la tarjeta con el PIN1 alineado con la marca PIN1 ─ de la ranura



**5.** Pulse la tarjeta firmemente en la ranura con un cierto ángulo, y a continuación colóquela verticalmente de forma que las sujeciones se introduzcan suavemente en la tarjeta.



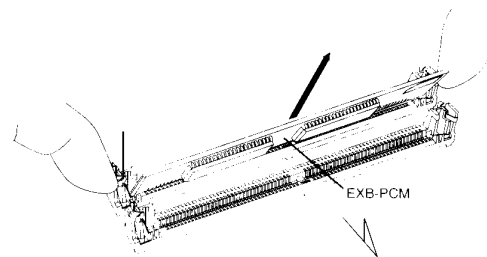



**6.** Cierre la cubierta EXB-PCM y sitúe la pestaña LOCK/UNLOCK a la posición LOCK.

**7.** Cuando haya terminado todos los pasos anteriores, encienda el KARMA y consulte el procedimiento “Comprobación de la instalación”.

### **Retirar una tarjeta EXB-PCM**

Retire las lengüetas de la derecha e izquierda y retire la tarjeta de la ranura.




 Al retirar las lengüetas tenga cuidado para que la tarjeta no salga violentamente de la ranura y caiga al interior del KARMA.

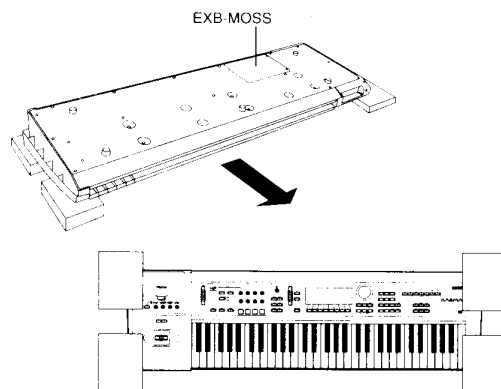
## Procedimiento de instalación de la opción EXB-MOSS

 Tenga en cuenta todas las precauciones descritas anteriormente.

### Instalación de la tarjeta opcional EXB-MOSS

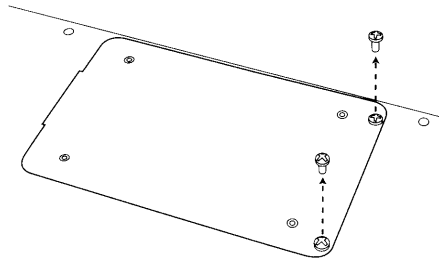
 Asegúrese de que el cable de alimentación permanece desconectado hasta que termine completamente la instalación y ponga la cubierta en su sitio.

1. Necesitará un destornillador de estrella, y material protector para evitar daños al joystick y controles al dar la vuelta al KARMA. Vea la figura.
2. Apague el KARMA y desconecte el cable de alimentación y cualquier otro cable que estuviera conectado.
3. Asegúrese de que la cubierta EXB-PCM está cerrada y que la pestaña LOCK/UNLOCK está en la posición LOCK.
4. Como muestra la figura utilice libros u otro tipo de material para colocarlas en las cuatro esquinas del KARMA de forma que el joystick y demás controles no toquen la superficie sobre la que se apoyará el KARMA. Coloque el KARMA con el panel frontal hacia abajo.

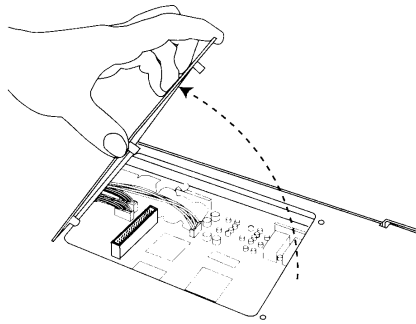


 Tenga precaución ya que si se apoya demasiado en el instrumento éste podría caerse.

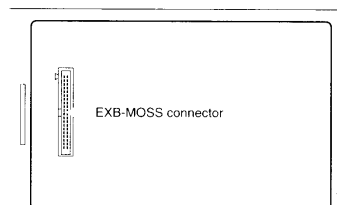
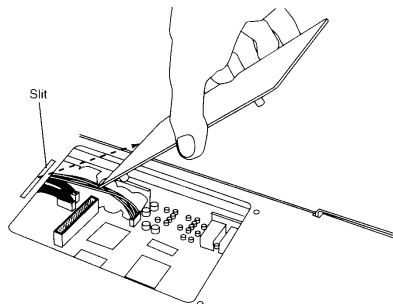
**5.** Use un destornillador para retirar la cubierta EXB-MOSS.



**6.** Levante la cubierta hasta la posición que muestra la figura.

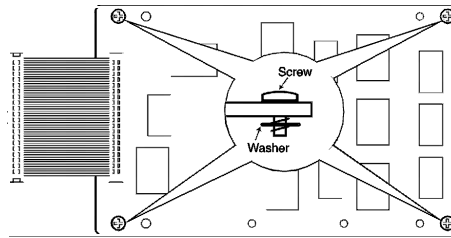


**7.** Retire la cubierta de la ranura de sujeción.



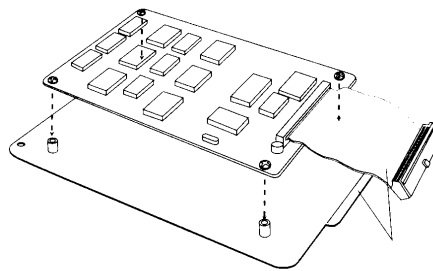
**8.** Saque la tarjeta EXB-MOSS de su envoltorio.

**9.** Vea los cuatro tornillos y arandelas en las cuatro esquinas.



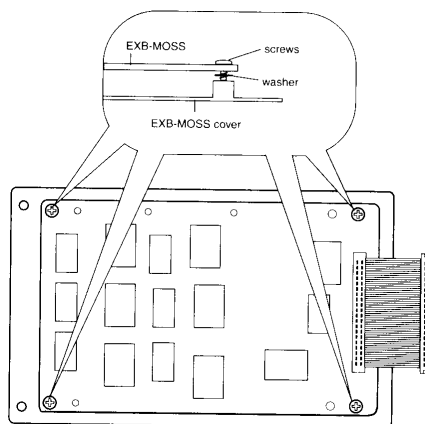
**10.** Use los cuatro tornillos para sujetar la tarjeta a la cubierta EXB-MOSS.

Consulte la figura.



Coloque los tornillos y arandelas tal como muestra la figura.

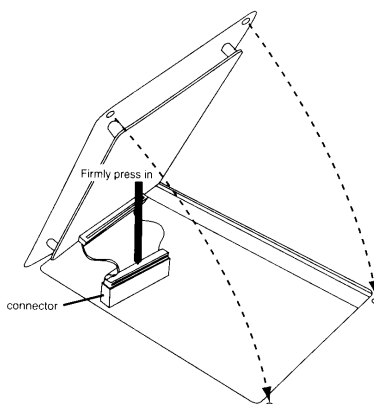
Apriete los tornillos convenientemente.



**11.** Inserte la cubierta EXB-MOSS en la ranura de sujeción, y conecte el cable en el conector tal como muestra la figura. Pulse el cable con firmeza hasta que llegue al tope.



No toque ninguna parte del circuito.



**12.** Cierre la cubierta EXB-MOSS y apriete los tornillos.

**13.** Cuando haya terminado todos los pasos anteriores, coloque el KARMA en su sitio, enciéndalo y consulte el procedimiento “Comprobación de la instalación”.

## Acerca de la Opción EXB-MOSS

### • EXB-MOSS DSP Synthesizer Board

Amplíe su potencial expresivo con la tarjeta de generador de tono EXB-MOSS DSP. El KARMA puede ampliarse con la instalación del generador de tono DSP más avanzado: el MOSS (Sistema de Síntesis Multi Oscilador) de 13 osciladores y 6 voces que incorpora el Z1. Esto le permite usar todos los métodos de síntesis: PCM, analógica, VPM (modulación de fase variable), y modelado físico, en un solo instrumento. Cuando se instala el generador de tono MOSS, se añaden 128 Programas MOSS. Podrá crear Combinaciones de Programas que usan varios timbres MOSS junto con sonidos HI.



Para el funcionamiento de la opción EXB-MOSS consulte el Manual que se entrega con dicha opción.