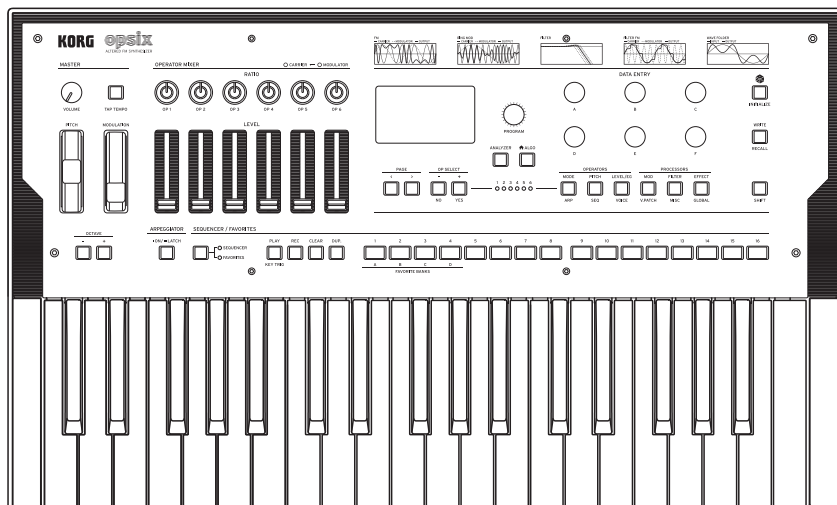


# KORG

# opsix

ALTERED FM SYNTHESIZER

## Manual del usuario



# Índice

<b>Introducción.....</b>	<b>6</b>
<b>1. Características generales .....</b>	<b>6</b>
<b>2. Acerca del generador de sonido del opsix .....</b>	<b>7</b>
Operador (modulador, transportador).....	7
Algoritmos.....	7
Modos de operador.....	7
<b>3. Diagrama de bloques .....</b>	<b>11</b>
<b>Descripción del panel y funciones .....</b>	<b>12</b>
<b>1. Panel frontal .....</b>	<b>12</b>
<b>2. Conexiones del panel posterior .....</b>	<b>15</b>
Conexión del adaptador de CA.....	15
Otras conexiones.....	15
<b>Guía de funcionamiento .....</b>	<b>17</b>
<b>1. Encendido/apagado de la alimentación.....</b>	<b>17</b>
Encendido del opsix.....	17
Apagado del opsix.....	17
Apagado automático.....	18
<b>2. Tocar el opsix .....</b>	<b>19</b>
Selección de un programa para tocar .....	19
Uso del analizador .....	20
Interpretación con el arpegiador .....	21
<b>3. Edición de programas .....</b>	<b>23</b>
Edición con el mezclador de operadores (OPERATOR MIXER).....	23
Edición fácil de programas .....	24
Edición aleatoria.....	24
Edición detallada.....	25
Guardar un programa.....	26
Inicializar un programa .....	28
Cancelar las ediciones de un programa.....	28

<b>4. Utilización del secuenciador por pasos .....</b>	<b>29</b>
Cómo funciona el secuenciador .....	29
Reproducción y grabación en el secuenciador por pasos .....	30
Grabación por pasos .....	30
Grabación de movimientos en el secuenciador de movimientos con los mandos y deslizantes .....	31
Edición de los datos de secuencia .....	31
<b>Guía de parámetros .....</b>	<b>34</b>
<b>Lista de parámetros .....</b>	<b>34</b>
<b>HOME/ALGO (Inicio/Algoritmo) .....</b>	<b>40</b>
HOME/ALGO (Inicio/Algoritmo).....	40
<b>OPERADORES: MODE (Modo) .....</b>	<b>41</b>
MODE: OP1...6 (Modo de operador) .....	41
<b>OPERADORES: PITCH (Tono de afinación).....</b>	<b>44</b>
PITCH: OP1...6 (Tono de afinación del operador).....	44
P MOD: OP1...6 (Modulación del tono de afinación del operador) .....	45
<b>OPERADORES: LEVEL/EG (Nivel/EG) .....</b>	<b>46</b>
EG: OP1...6 (Nivel/EG del operador).....	46
KTRK: OP1...6 (Seguimiento en el teclado del nivel del operador).....	47
L MOD: OP1...6 (Modulación del nivel del operador).....	48
<b>MOD (Modulación).....</b>	<b>49</b>
EG1 PITCH (Tono de afinación), EG2 FLTR (Filtro), EG3 (Asignable).....	49
LFO1 OP (Operadores), LFO2 FLTR (Filtro), LFO3 (Asignable).....	49
<b>FILTER (Filtro) .....</b>	<b>52</b>
FILTER.....	52
FLTR MOD (Modulación del filtro) .....	54
<b>EFFECT (Efecto) .....</b>	<b>55</b>
FX 1, 2, 3 (Efecto 1, 2, 3).....	55
<b>ARP (Arpegiador) .....</b>	<b>56</b>
ARPEGGIATOR (Arpegiador).....	56
<b>SEQ (Sequencer).....</b>	<b>58</b>
SEQUENCER (Secuenciador).....	58
SEQ NOTE (Nota de secuenciador) .....	59
MOTION (Movimiento).....	60
SEQ UTIL (Utilidades del secuenciador).....	60
<b>VOICE (Voz).....</b>	<b>63</b>
VOICE (Asignación de voz).....	63

<b>V.PATCH (Patch virtual)</b> .....	<b>65</b>
V.PATCH 1...12 (Patch virtual 1...12) .....	65
<b>MISC (Miscelánea)</b> .....	<b>66</b>
PROG PITCH (Tono de afinación del programa).....	66
PROG MISC (Miscelánea de programa) .....	67
USER ALG (Algoritmo de usuario) .....	67
OP UTIL (Utilidades de operador).....	69
<b>GLOBAL</b> .....	<b>70</b>
TUNE (Afinación) .....	70
MIDI .....	70
CTRL (Controlador) .....	73
SEQ (Secuenciador) .....	74
SYS (Sistema) .....	75
<b>Lista de algoritmos</b> .....	<b>76</b>
<b>Lista de formas de onda</b> .....	<b>77</b>
<b>Lista de fuentes de control</b> .....	<b>78</b>
<b>Lista de destinos de movimientos</b> .....	<b>79</b>
<b>Lista de fuentes de patch virtual (V.Patch)</b> .....	<b>81</b>
<b>Lista de destinos de patch virtual (V.Patch)</b> .....	<b>82</b>
<b>Lista de parámetros de efectos</b> .....	<b>84</b>
<b>Apéndice</b> .....	<b>88</b>
<b>Conexión del opsix a un dispositivo MIDI o un ordenador</b> .....	<b>88</b>
Conexión de un ordenador o dispositivo MIDI .....	88
Ajustes relacionados con MIDI .....	90
Software Librarian (Biblioteca).....	91
<b>Cargar sonidos del DX7</b> .....	<b>92</b>
Mensajes exclusivos del sistema que pueden cargarse .....	92
Recibir mensajes exclusivos del sistema del DX7 .....	92
<b>Restaurar el opsix a los ajustes predeterminados de fábrica</b> .....	<b>94</b>
<b>Solución de problemas</b> .....	<b>96</b>
<b>Lista de nombres de programas</b> .....	<b>98</b>
<b>Lista de favoritos</b> .....	<b>101</b>
<b>Especificaciones</b> .....	<b>102</b>
<b>MIDI Implementation Chart</b> .....	<b>104</b>

# Acerca de este manual

## Manuales del usuario y cómo utilizarlos

El opsix viene con los siguientes manuales:

- Guía de inicio rápido (impresa y en PDF)
- Manual del usuario (este documento, en PDF)

Solo se incluye copia impresa de la “Guía de inicio rápido”.

Puede descargar estos manuales en PDF desde el sitio web de Korg ([www.korg.com](http://www.korg.com)).

- Símbolos, , **Nota**, **Consejo**

Estos símbolos indican respectivamente una precaución, una nota suplementaria o un consejo.

- Pantallas de ejemplo

Los valores de los parámetros mostrados en las pantallas de ejemplo de este manual solo tienen fines explicativos y no tienen por qué coincidir necesariamente con los valores que aparecen en la pantalla LCD del instrumento.

- Explicaciones relacionadas con MIDI

CC# es la abreviatura de número de cambio de control. En las explicaciones de mensajes MIDI, los números entre corchetes [ ] siempre indican números hexadecimales.

## ADVERTENCIA SOBRE LOS DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL (COPYRIGHT)

- Este dispositivo profesional está destinado a ser utilizado solo para obras de las que usted posea los derechos de propiedad intelectual, obras para las que haya recibido permiso de interpretación en público, grabación, reproducción, retransmisión, venta y duplicación por parte del titular de los derechos, o para actividades que constituyan un uso admitido por la legislación sobre propiedad intelectual. Si usted no es el titular de los derechos de propiedad intelectual, no ha recibido permiso del titular de los derechos o no se compromete a hacer un uso correcto de las obras, puede estar infringiendo la legislación de propiedad intelectual e incurriendo en responsabilidades por daños y perjuicios con las consiguientes sanciones derivadas. **KORG NO SE RESPONSABILIZA DE NINGUNA INFRACCIÓN COMETIDA A TRAVÉS DEL USO DE PRODUCTOS KORG.**
- El contenido interno de este producto o incluido con él no puede ser extraído, grabado o almacenado de forma similar a su estado original, ni tampoco distribuido o puesto a disposición del público en Internet. El contenido de este producto (programas de sonido, datos de estilos, patrones de acompañamiento, datos MIDI, datos de muestras PCM, datos de audio, sistema operativo, etc.) es propiedad de KORG Inc. con copyright, o es material con copyright de terceros que KORG Inc. utiliza bajo licencia. No es necesario el permiso de KORG Inc. para utilizar el contenido anteriormente mencionado para producir o interpretar obras musicales, ni tampoco para grabar y distribuir dichas obras.

\* Todos los nombres de productos y compañías son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios.

# Introducción

Gracias por adquirir el sintetizador de FM modificado **opsix** de Korg. Para ayudarle a obtener el máximo provecho de su nuevo instrumento, lea atentamente este manual.

---

## 1. Características generales

- El opsix cuenta con un generador de sonido FM que produce armónicos complejos modulando rápidamente las formas de onda básicas de sus osciladores mediante otros osciladores.
- Además de la síntesis FM, el opsix también cuenta con diversos modos de operador como un modulador en anillo, wavefolder, etc. Los seis operadores pueden combinarse para crear una gran variedad de sonidos.
- Se puede utilizar el mezclador de operadores (OPERATOR MIXER) (con deslizantes y mandos) para controlar directamente los parámetros de cada operador. Esto es útil para una edición intuitiva y para hacer cambios de sonido dinámicos cuando se está tocando.
- El opsix dispone de una generosa selección de filtros, entre los que se incluyen los modelos Polysix y MS-20, que cubren las bases para hacer sonidos como los generados con síntesis sustractiva.
- Hay disponibles tres multiefectos de alta definición, y puede seleccionar entre 30 tipos para cada uno.
- 500 programas (250 programas predefinidos y 250 programas de usuario cuando sale de fábrica) que pueden recuperarse y guardarse en un instante.
- Potente secuenciador polifónico de 16 pasos.
- Un analizador de espectro y un osciloscopio permiten visualizar el sonido.

## 2. Acerca del generador de sonido del opsix

Los principios de la generación de sonido FM fueron descubiertos y establecidos por el doctor John Chowning de la Universidad de Stanford en la década de los 70 cuando estaba experimentando con el vibrato. La generación de sonido FM fue luego empaquetada en un chip LSI y llevada a la práctica por Yamaha Corporation. Desde principios de los años 80, la generación de tonos FM se utilizó como fuente de sonido interna en la serie DX, ordenadores personales, máquinas de juegos y teléfonos móviles o celulares.

### Operador (modulador, transportador)

El generador de sonido FM (modulación de frecuencia) se basa en elementos de síntesis llamados “operadores”. Los operadores se modulan utilizando formas de onda (WAVE) de entrada sencillas, como por ejemplo ondas senoidales, para producir sonidos con armónicos complejos. Los operadores pueden actuar como modulador o como transportador. El sonido que sale de un modulador se envía a otro operador y modifica la salida de dicho operador. Los transportadores reciben el sonido que sale de los moduladores y emiten el resultado modulado en forma de audio.

### Algoritmos

En el generador de sonido FM, la combinación de funciones y conexiones de los operadores se denomina “algoritmo”. La selección de un algoritmo es un buen punto de partida para la creación de sonido. El generador de sonido del opsix incluye seis operadores, y hay disponibles más de 40 algoritmos predefinidos. También se puede utilizar la función de algoritmos de usuario para crear nuevas combinaciones.

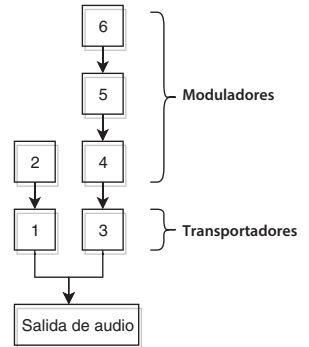
### Modos de operador

Aunque la base del opsix es el generador de sonido FM, se puede cambiar el modo de operador para realizar diferentes tipos de modulación además de FM. La combinación de modulador en anillo, filtro y wavefolder posibilita la creación de nuevos tipos de sonidos que superan el alcance de los típicos sonidos FM.

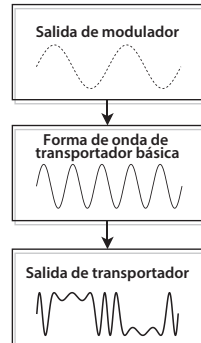
Un operador incluye una entrada, una salida y un oscilador. El modo de operador del transportador determina cómo es modulado el oscilador utilizando la señal de entrada procedente del modulador. Esta modulación da al sonido su carácter. Además de los modos de operador “FM”, “Ring Mod” (Modulador en anillo), “Filter” (Filtro), “Filter FM” (Filtro FM) y “Wave Folder”, el opsix dispone de los modos “Mute” (Silenciar) y “Bypass” (Evitar), que resultan útiles al editar.

#### Ejemplo de algoritmo

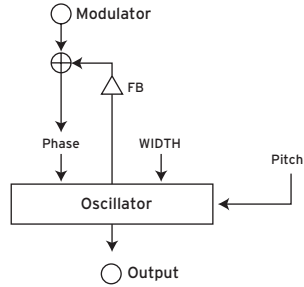
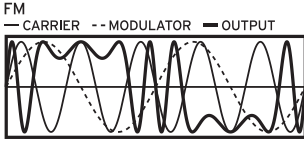
(algoritmo predeterminado 1)



#### Lo que ocurre cuando los moduladores modulan a los transportadores



# FM



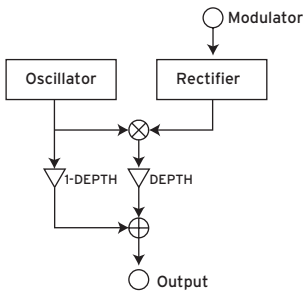
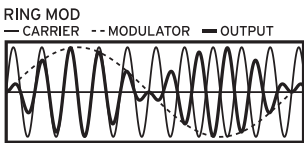
A modo de ejemplo, cuando se utiliza el LFO para subir y bajar el tono de afinación, se escucha un efecto de tipo vibrato. FM (modulación de frecuencia) es un vibrato de velocidad ultraalta. La fase de un oscilador se modula utilizando la señal de entrada procedente del modulador, que sube y baja su tono de afinación rápidamente. (Esto funciona igual que un generador de tonos VPM de Korg y que los típicos sintetizadores de FM).

Como la modulación es increíblemente rápida, no escuchamos el resultado como vibrato, sino como un cambio tonal.

En este modo de operador, podemos utilizar los parámetros FB y WIDTH para controlar la cantidad de autoretroalimentación y la amplitud de la forma de onda del oscilador.

- Programa típico: 053: Strum Down, 232: [TMP] 2OP FM

# Ring Mod. (Modulador en anillo)



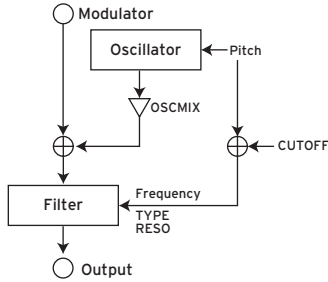
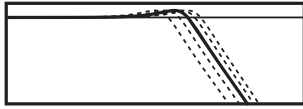
Si se modula la amplitud de una señal, se crea trémolo. La modulación en anillo (o “Ring Mod” según su abreviatura en inglés) es un trémolo ultrarrápido. Históricamente se ha llamado así debido a la forma del circuito eléctrico utilizado originalmente para crear el efecto. La señal de entrada procedente de los moduladores se multiplica con el oscilador transportador para cambiar rápidamente la amplitud de la señal. Al igual que con “FM”, la modulación extremadamente rápida se percibe como un cambio en el carácter tonal. La entrada procedente del modulador o moduladores puede ser procesada por un rectificador, donde el parámetro SHAPE controla la cantidad de rectificación. Cuanto más grande el valor, más sobretonos se añadirán.

- Programa típico: 069: Ring It On, 236: [TMP] Ring Mod



# Filter (Filtro)

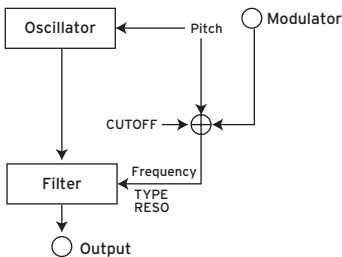
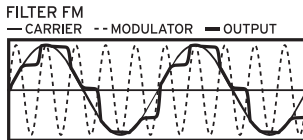
FILTER



Este es un filtro con una función de seguimiento de teclado (“key tracking”). Las señales de entrada procedentes del oscilador y el modulador o moduladores se introducen en el filtro. El parámetro OSCMIX controla la cantidad de señal del oscilador enviada al filtro. La frecuencia de corte se sincroniza al tono de afinación del oscilador y el parámetro CUTOFF añade un desplazamiento.

- Programa típico: 100: Formant Pad, 229: [TMP] Reso Noise

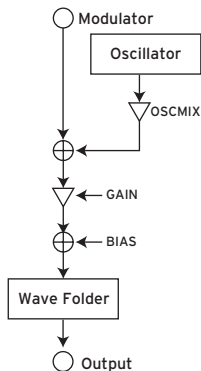
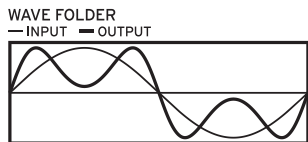
# Filter FM (Filtro FM)



Si se modula la frecuencia de corte de un filtro con un LFO, se crea un efecto como el de un pedal de wah-wah. “Filter FM” crea un efecto de wah-wah de velocidad ultraalta. La frecuencia de corte se modula utilizando las señales de entrada procedentes del modulador o moduladores, y la señal del oscilador se usa como entrada de audio para el filtro. Al igual que con el modo “Filter”, la frecuencia central de la modulación se sincroniza con el tono de afinación del oscilador, y se puede utilizar el parámetro “CUTOFF” para añadir un desplazamiento.

- Programa típico: 86: FilterFM Pad, 239: [TMP] Filter FM

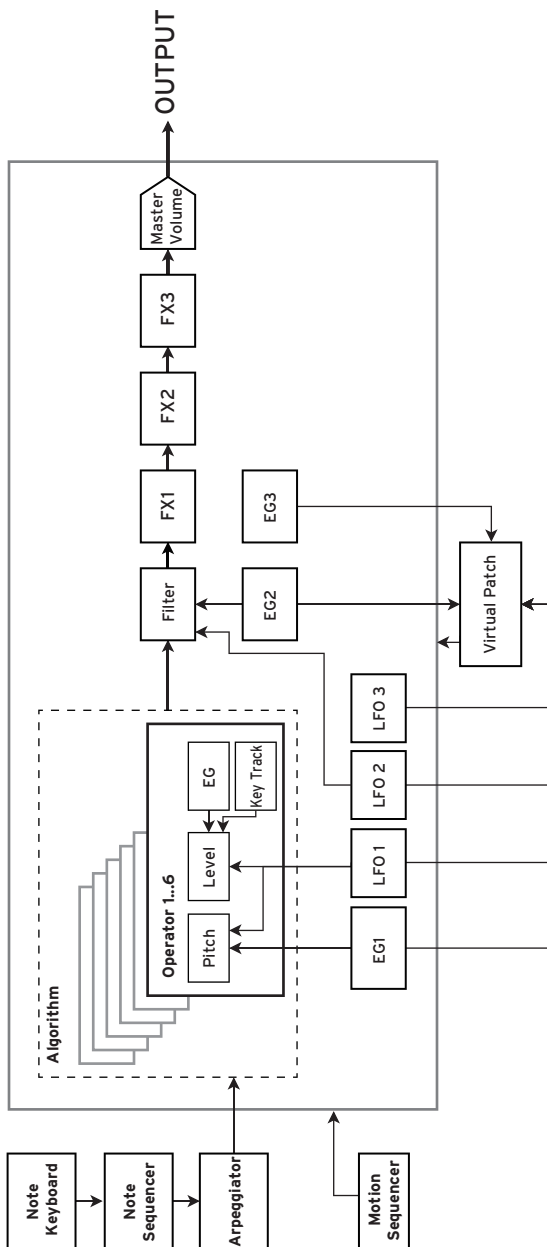
## Wave Folder



Este es un efecto conformador de ondas. El circuito “Wave Folder” genera armónicos invirtiendo la forma de onda de las señales de entrada procedentes del oscilador y el modulador con un umbral fijo. El parámetro OSCMIX controla la cantidad de señal del oscilador enviada al circuito “Wave Folder”.

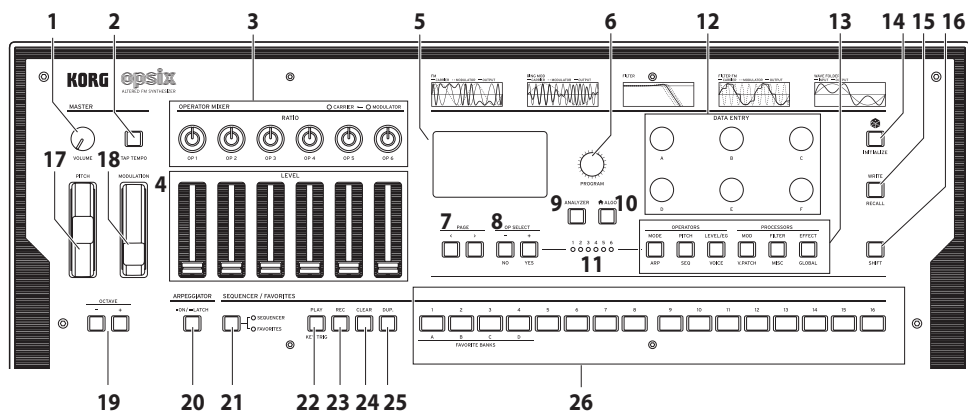
- Programa típico: 024: Dynamik, 237: [TMP] Wavefolder

### 3. Diagrama de bloques



# Descripción del panel y funciones

## 1. Panel frontal



### 1. Mando VOLUME

Este mando ajusta el volumen de las salidas AUDIO OUTPUT (L/MONO, R) así como el volumen del jack para auriculares.

### 2. Botón TAP TEMPO

Durante la reproducción, se puede introducir un valor de tempo manualmente pulsando suavemente este botón unas cuantas veces al tempo deseado (tempo por pulsación).

### 3. Mandos RATIO OP 1-6

Estos mandos cambian el tono de afinación de cada operador. Utilice estos mandos mientras mantiene pulsado el botón SHIFT para cambiar los modos de operador. Consulte “Edición con el mezclador de operadores (OPERATOR MIXER)”, pág.23.

### 4. Deslizantes LEVEL OP 1-6

Estos deslizantes cambian el nivel de salida de cada operador. Utilice estos mandos mientras mantiene pulsado el botón SHIFT para cambiar las formas de onda del oscilador. Consulte “Edición con el mezclador de operadores (OPERATOR MIXER)”, pág.23.

### 5. Pantalla

Muestra información variada como datos de programas y valores de parámetros.

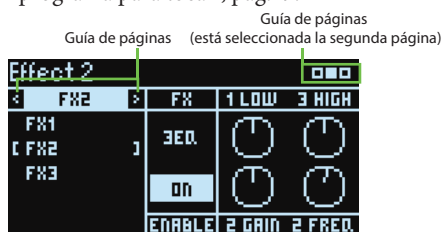
### 6. Mando PROGRAM

Selecciona los programas. Consulte “Selección de un programa para tocar”, pág.19.

### 7. Botones PAGE < y >

Utilice los botones < y > para cambiar entre páginas de edición.

Estos botones están habilitados cuando se muestra la guía de páginas en la pantalla.



## 8. Botones OP SELECT +/- y botones YES/NO

Utilice estos botones para seleccionar el oscilador que se va a editar. También se utilizan para seleccionar (YES) o cancelar (NO) elementos de una lista o al guardar programas.

## 9. Botón ANALYZER

Cambia la pantalla para que aparezcan el analizador de espectro y el osciloscopio. Consulte “Uso del analizador”, pág.20.

## 10. Botón 🏠 (ALGO)

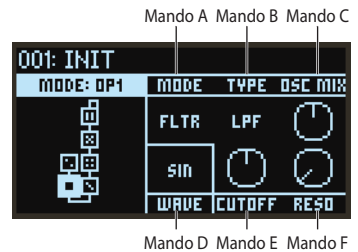
Muestra en pantalla la página HOME/ALGO.

## 11. Indicadores LED de selección de operador

El operador seleccionado se iluminará cuando se muestre en pantalla la página de edición (MODE, PITCH, LEVEL) del operador.

## 12. Mandos DATA ENTRY A-F

Estos mandos cambian los valores de los parámetros mostrados en la pantalla. Mantenga pulsado el botón SHIFT mientras gira un mando para hacer cambios precisos en el valor. Consulte “Edición fácil de programas”, pág.24.



## 13. Botones EDIT SELECT

Estos botones cambian la página de edición que se muestra en la pantalla. Púselos mientras mantiene pulsado el botón SHIFT para que en la pantalla aparezca la página que se muestra debajo de cada botón.

## 14. Botón 🎲 (Aleatorizar)

Con este botón se comienza una edición aleatoria. Mantenga pulsado el botón SHIFT mientras pulsa este botón para inicializar el programa. Consulte “Edición aleatoria”, pág.24.

## 15. Botón WRITE

Guarda los ajustes del programa editado. Mantenga pulsado el botón SHIFT mientras pulsa este botón para revertir los ajustes del programa que esté editando y recuperar el estado previamente guardado. Consulte “Guardar un programa”, pág.26.

## 16. Botón SHIFT

Este botón permite acceder a funciones ampliadas de los mandos y botones. Así mismo, el valor actual de cada parámetro mostrado se indicará en la pantalla durante unos momentos después de pulsar SHIFT. Haga doble clic en el botón SHIFT para mantener la funcionalidad ampliada que corresponda al estado “SHIFT” en cada mando o botón. Pulse SHIFT otra vez para cancelar dicho estado de funcionalidad.

## 17. Rueda PITCH

Controla el tono de afinación del sonido.

## **18. Rueda MODULATION**

Esta rueda se utiliza generalmente para controlar la frecuencia de corte o la profundidad del vibrato. También puede cambiar qué parámetros son controlados por la rueda.

## **19. Botones OCTAVE**

Permiten cambiar el rango de notas asignado al teclado hacia arriba o hacia abajo en pasos de una octava sobre un rango de dos octavas.

## **20. Botón ARPEGGIATOR**

Activa/desactiva el arpegiador. Manténgalo pulsado para activar/desactivar la función de bloqueo del arpegiador. Consulte “Interpretación con el arpegiador”, pág.21.

## **21. Botón SEQUENCER/FAVORITES**

Selecciona la función que utilizarán los botones STEP 1–16. Cuando esté seleccionado SEQUENCER, los botones actuarán como botones de paso para el secuenciador por pasos. Consulte “Reproducción y grabación en el secuenciador por pasos”, pág.30. Cuando esté seleccionado FAVORITE, podrá asignar los programas que desee a los botones STEP 1–16 y recuperarlos instantáneamente. Consulte “Función FAVORITES (Favoritos)”, pág.20.

## **22. Botón PLAY**

Comienza y detiene la reproducción del secuenciador por pasos. Cuando se activa la reproducción, el secuenciador siempre se reinicia desde el primer paso. Con el botón SHIFT pulsado, pulse el botón PLAY para establecer el modo de disparador de tecla.

## **23. Botón REC**

Con este botón se entra en el modo de grabación del secuenciador por pasos. Cuando el secuenciador está parado, con este botón se comienza la grabación por pasos, y cuando el secuenciador está reproduciendo, con este botón se comienza la grabación en tiempo real.

## **24. Botón CLEAR**

Cuando el secuenciador está reproduciendo, la secuencia se silencia mientras este botón está pulsado. Si pulsa este botón en la grabación en tiempo real, se eliminarán las notas que se reproduzcan durante ese tiempo. En cualquier otro momento, puede eliminar los pasos que desee manteniendo pulsado este botón y pulsando los botones STEP 1–16 que correspondan a dichos pasos. Consulte “Seleccionar pasos para silenciarlos”, pág.32.

## **25. Botón DUP.**

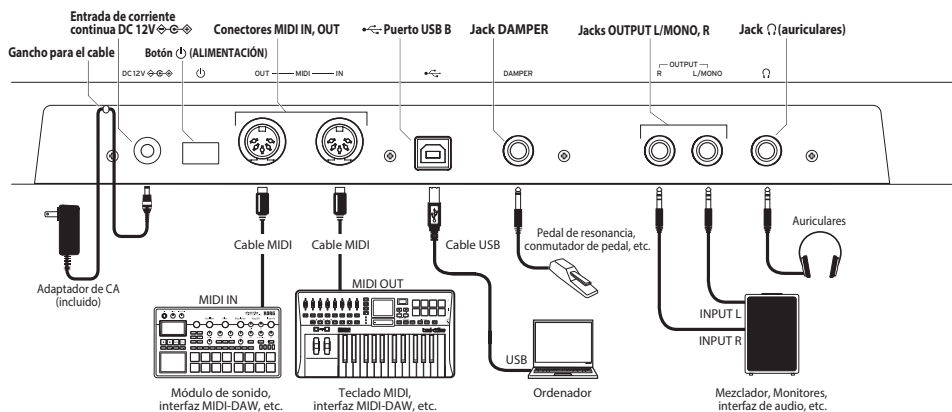
Para copiar un paso seleccionado en otro paso, mantenga pulsado este botón y pulse los pasos fuente y destino de la copia utilizando los botones STEP 1–16. Consulte “Borrar información de los pasos”, pág.31.

## **26. Botones STEP 1–16**

Si pulsa el botón SEQUENCER/FAVORITES mientras está seleccionado SEQUENCER, puede activar/desactivar pasos en el secuenciador por pasos, editar los datos de secuencia o seleccionar los pasos que se muestran en pantalla. Consulte “4. Utilización del secuenciador por pasos”, pág.29.

Si está seleccionado FAVORITES, puede utilizar los botones STEP 1–16 para recuperar programas que haya registrado previamente. Consulte “Función FAVORITES (Favoritos)”, pág.20.

## 2. Conexiones del panel posterior



### Conexión del adaptador de CA

1. Conecte el conector de CC (corriente continua) del adaptador de CA al jack DC 12V del panel posterior del opsix.
  - ⚠ Asegúrese de utilizar únicamente el adaptador de CA incluido. Si utiliza otro adaptador de CA diferente, puede causar una avería.
2. Después de conectar el conector de CC, enrolle el cable del adaptador de CA en el gancho que hay para el cable.
  - ⚠ No utilice excesiva fuerza al desenrollar el cable del gancho, ya que podría dañar el conector.
3. Conecte el enchufe del adaptador de CA a una toma de corriente eléctrica (corriente alterna).
  - ⚠ Asegúrese de utilizar una toma de corriente alterna (CA) con el voltaje correcto para el adaptador.

### Otras conexiones

Conecte los dispositivos que vaya a utilizar según corresponda.

- ⚠ Asegúrese de que todos los demás dispositivos del sistema de sonido están apagados antes de hacer las conexiones. Si alguno está encendido al hacer las conexiones, pueden producirse averías o daños en los altavoces y en los demás componentes.

### Equipo de audio

**Jacks OUTPUT L/MONO, R** (jacks TRS de 6,3 mm con impedancia balanceada): conecte estos jacks TRS a un mezclador, una interfaz de audio, un sistema de monitores, etc. Ajuste el nivel de volumen con el mando VOLUME.

**Jack de auriculares** (jack estéreo de 6,3 mm): conecte aquí los auriculares. Este jack emite la misma señal que los jacks OUTPUT L/MONO y R.

## Pedal

**Jack DAMPER** (jack de 6,3 mm, “half-damper” – medio recorrido del apagador– no admitido): conecte aquí un pedal de resonancia Korg DS-1H o un pedal conmutador Korg PS-1/PS-3 (se venden por separado) para controlar la función de resonancia (apagador). La polaridad del pedal se detecta automáticamente; para ello, asegúrese de que el pedal no esté pisado al conectarlo o al encender la alimentación.

## Dispositivo MIDI

**Conectores MIDI IN, OUT:** utilice estos conectores para conectar el opsix a un dispositivo MIDI externo para intercambiar mensajes MIDI. Asegúrese de que los canales MIDI están correctamente configurados. (Consulte “Conexión de un ordenador o dispositivo MIDI”, pág.88).

## Ordenador

**Puerto USB B:** conecte este puerto a un ordenador para intercambiar datos y mensajes MIDI. (Consulte “Conectar el opsix a un ordenador a través de USB”, pág.88).



# Guía de funcionamiento

## 1. Encendido/apagado de la alimentación

### Encendido del opsix



Asegúrese de que tanto el opsix como cualquier dispositivo de amplificación conectado, por ejemplo unos altavoces monitores autoamplificados, están apagados y con el volumen completamente bajado.

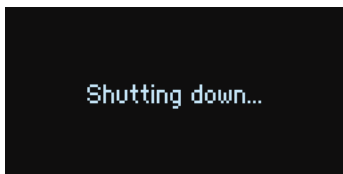
1. Pulse el botón  (alimentación) del panel posterior. Una vez que aparezca el logo “opsix” en la pantalla, suelte el botón  (alimentación).



2. Encienda cualquier dispositivo de amplificación conectado, por ejemplo unos altavoces monitores autoamplificados, y a continuación ajuste su volumen. Ajuste el volumen del opsix con el mando VOLUME.

### Apagado del opsix

1. Baje el volumen de los monitores amplificados o de cualquier otro dispositivo de amplificación, y luego apáguelos.
2. Pulse el botón  (alimentación) del opsix hasta que la pantalla muestre “Shutting Down” (Apagando), y entonces suelte el botón  (alimentación).



## Apagado automático

De manera predeterminada, el opsix se apagará automáticamente después de que hayan transcurrido aproximadamente cuatro horas sin utilizar el panel frontal, el teclado o la entrada MIDI.

### Desactivación de la función de apagado automático

1. Mantenga pulsado el botón SHIFT y pulse el botón EFFECT/GLOBAL.

Global Parameters		
Cat.	Param.	Val.
TUNE	Master Tune	0ct
MIDI	Transpose	0
CTRL		
SEQ		

2. Utilice el mando DATA ENTRY A para seleccionar "SYS".
3. Utilice el mando DATA ENTRY B para seleccionar "Auto Power-Off" (Apagado automático).

Global Parameters		
Cat.	Param.	Val.
SYS	Auto Power Off	4H
	Screen Bright	10
	LED Bright	10
	System ID	1

4. Utilice el mando DATA ENTRY C para seleccionar "Off" (Desactivado).

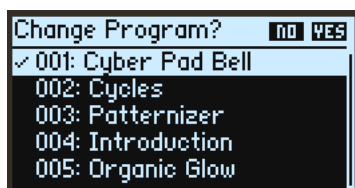
Global Parameters		
Cat.	Param.	Val.
SYS	Auto Power Off	Off
	Screen Bright	10
	LED Bright	10
	System ID	1

## 2. Tocar el opsix

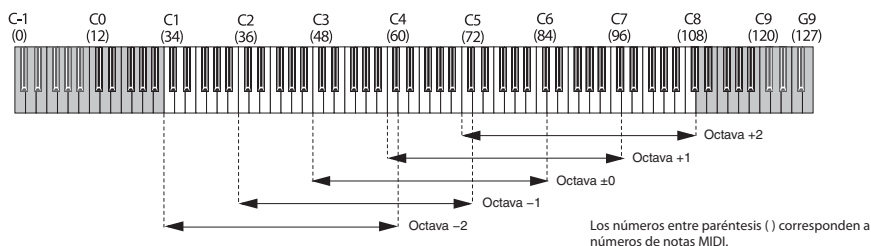
### Selección de un programa para tocar



1. Gire el mando PROGRAM para seleccionar un programa.



2. Toque el teclado para comprobar el sonido.  
Ajuste el volumen utilizando el mando VOLUME.
3. Para confirmar que este es el programa que desea seleccionar, pulse el botón YES.  
Para cancelar la selección y volver al programa anterior, pulse el botón NO.  
**Consejo:** Pulse los botones PAGE < y > que se muestran en la lista de programas para cambiar los sonidos de uno en uno.
4. Para cambiar el rango tonal del teclado, pulse el botón OCTAVE. Puede cambiar la octava dentro de un rango de  $\pm 2$  octavas.



5. Utilice la rueda PITCH para cambiar el tono de afinación. La rueda MOD modifica cualquier parámetro que se le haya asignado. Se suele utilizar para cambiar la frecuencia de corte o la intensidad del vibrato. También es posible cambiar cuáles son los parámetros controlados por la rueda MOD.

## Función FAVORITES (Favoritos)

Utilice la función FAVORITES para registrar programas y después poder cambiarlos rápidamente con los botones STEP 1–16.

1. Pulse el botón SEQUENCER/FAVORITES para seleccionar FAVORITES.
2. Pulse uno de los botones STEP 1–16 para cambiar al sonido registrado en dicho botón.
3. Mientras mantiene pulsado el botón SHIFT, pulse uno de los botones STEP 1–4 (FAVORITE BANK A–D) para cambiar de banco de favoritos. Hay cuatro bancos de favoritos, del A al D, y en cada banco se pueden registrar 16 programas, que se corresponden con los botones STEP 1–16.

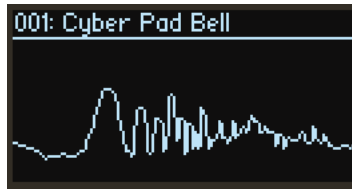


### • Registro de favoritos

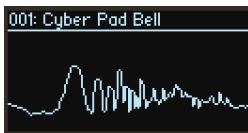
Pulse el botón SEQUENCER/FAVORITES para seleccionar FAVORITES. Después de seleccionar un programa para registrarlo en un botón STEP, mantenga pulsado el botón WRITE y pulse el botón STEP en el que lo quiera registrar.

## Uso del analizador

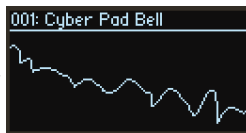
Se puede mostrar en tiempo real el análisis de la salida de audio del sintetizador en la pantalla pulsando el botón ANALYZER.



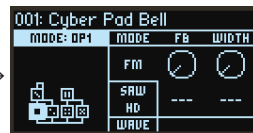
Este botón cambia entre analizador de espectro, osciloscopio y la página mostrada anteriormente.



Analizador de espectro



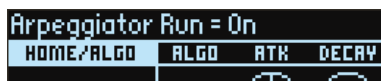
Osciloscopio



Página mostrada anteriormente  
(página de inicio)

# Interpretación con el arpegiador

1. Pulse el botón ARPEGGIATOR. En la pantalla aparecerá “Arpeggiator Run=On” (Operativa del arpegiador=activado).



2. Cuando toque el teclado, se utilizará el patrón establecido para el programa.



(Tipo de arpeggio: UP [ascendente])

Para más información sobre los patrones, consulte “PTRN (Patrón del arpegiador)” (→ pág. 56)

3. Si mantiene pulsado el botón ARPEGGIATOR, en la pantalla aparecerá “Arpeggiator Run=Latch” (Operativa del arpegiador=bloqueo) y se activará la función de bloqueo.



El arpegiador seguirá sonando aunque levante las manos del teclado.

Mantenga pulsado el botón ARPEGGIATOR otra vez para desactivar la función de bloqueo.

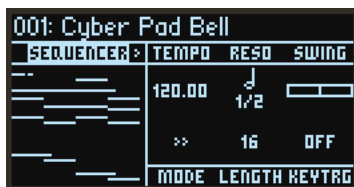
4. Pulse el botón ARPEGGIATOR otra vez para desactivar el arpegiador. En la pantalla aparecerá “Arpeggiator Run=Off” (Operativa del arpegiador=desactivado).



## Cambio del tiempo del arpegiador

Para cambiar el tiempo, pulse el botón TAP TEMPO varias veces con la cadencia rítmica del tiempo que desee establecer.

También puede establecer el valor de tiempo con el parámetro TEMPO (Mando A) en la página SEQ (Secuenciador).




001: Cyber Pad Bell

SEQUENCER	TEMPO	RESO	SWING
---	120.00	↓	---
---		1/2	
---	>>	16	OFF
---	MODE	LENGTH	KEYTRG

## Cambio del patrón del arpegio

1. Pulse el botón MODE/ARP mientras mantiene pulsado el botón SHIFT y seleccione la página ARP.



001: Cyber Pad Bell

ARPEGGIATOR	RUN	PTRN
---	OFF	MANUAL ---
---	↓	---
---	1/8	1
---	RESO	GATE OCT

2. Para seleccionar un patrón de arpegio, cambie el parámetro PTRN (Patrón) con el mando B.



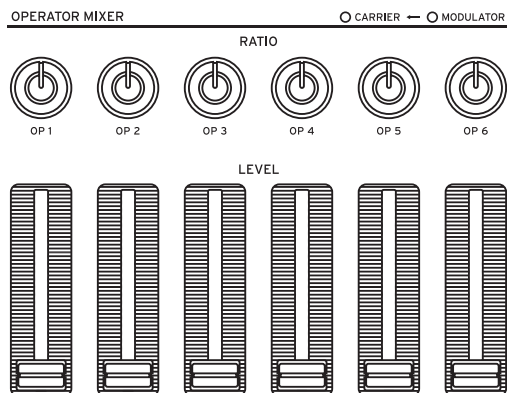
001: Cyber Pad Bell

ARPEGGIATOR	RUN	PTRN
---	OFF	UP ---
---	↓	---
---	1/8	1
---	RESO	GATE OCT

## 3. Edición de programas

### Edición con el mezclador de operadores (OPERATOR MIXER)

Puede utilizar los mandos RATIO OP 1–6 de la sección OPERATOR MIXER para editar los parámetros de tono de afinación (RATIO) de cada operador, y los deslizantes LEVEL OP 1–6 para editar los niveles de salida.



1. Gire el mando PROGRAM para seleccionar el programa que desee editar.
2. Mueva los mandos RATIO OP 1–6 y los deslizantes LEVEL OP 1–6 de la sección OPERATOR MIXER.

El efecto cambiará dependiendo de si el operador que esté editando es un transportador (el LED del mando RATIO se iluminará en rojo) o un modulador (el LED del mando RATIO se iluminará en azul).

**Mando RATIO:** cambia el tono de afinación de cada operador. Principalmente, cambia el tono de afinación para los transportadores, y cambia el brillo del sonido o la posición de los armónicos para los moduladores. Si se sube el tono de afinación de un modulador, se enfatizarán los armónicos brillantes que son característicos de los generadores de tonos FM.


**Deslizante LEVEL:** cambia el nivel de salida de cada operador. Cambia el volumen para los transportadores y cambia el brillo del sonido o la intensidad de los armónicos para los moduladores. Cuando el transportador está en modo FM y se sube el nivel de salida del modulador, se puede obtener un sonido muy distorsionado similar al de una guitarra distorsionada.

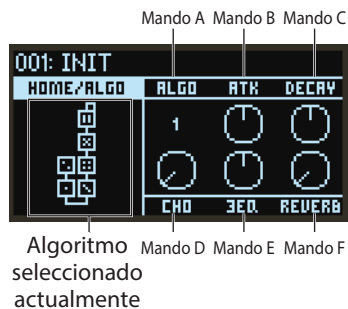
**Consejo:** En los sonidos que utilizan algoritmos de usuario, un solo operador puede actuar como transportador y como modulador. Si este es el caso, el LED del mando RATIO se iluminará en morado.

**Nota:** Los efectos de V.PATCH (→ p. 65) y MOTION SEQ (→ p. 31) todavía pueden escucharse aunque el deslizante LEVEL esté en “0”.

## Edición fácil de programas

Se pueden editar los parámetros principales además de los de los operadores en la página HOME/ALGO.

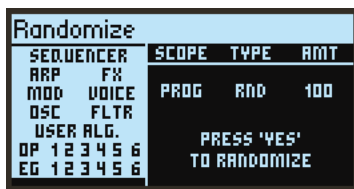
1. Pulse el botón  (ALGO) para que se muestre en pantalla la página HOME/ALGO.
2. Utilice los mandos DATA ENTRY A–F para cambiar los valores de los parámetros que se muestran en la pantalla.  
**ALGO:** selecciona el algoritmo que determina la estructura de los operadores 1–6 de los algoritmos predefinidos o de usuario.  
**ATK:** establece el tiempo de ataque (con qué rapidez comienza la nota) para todos los operadores.  
**DECAY:** establece el tiempo de caída/liberación (con qué rapidez se extingue la nota) para todos los operadores.  
**FX1–3:** aunque la forma en que funciona depende del tipo de efecto seleccionado, fundamentalmente cambia la profundidad del efecto.



## Edición aleatoria

Aquí se ajustan a valores aleatorios los parámetros del ámbito seleccionado en el programa actual. Puede utilizar esta función para encontrar nueva inspiración cuando esté creando sonidos.

1. Pulse el botón  para que se muestre en pantalla la página de aleatorización (Randomize).



2. Seleccione el ámbito de parámetros que desee aleatorizar.  
Cambie el parámetro SCOPE (Ámbito) con el mando DATA ENTRY A. De manera predeterminada se selecciona "PROGRAM", y se ajustarán aleatoriamente todos los parámetros del programa. Con el parámetro TYPE puede establecer cómo se hará la aleatorización.  
**RND:** cambia el rango de parámetros seleccionado creando aleatoriamente valores para cada uno.  
**SHFFL:** mezcla aleatoriamente (intercambia) los valores del rango de parámetros seleccionado.  
**NOISE:** añade un valor de ruido aleatorio al rango de parámetros seleccionado.  
Utilice "AMT" para ajustar la intensidad de la aleatorización.



3. Pulse el botón YES para mostrar un mensaje de confirmación.

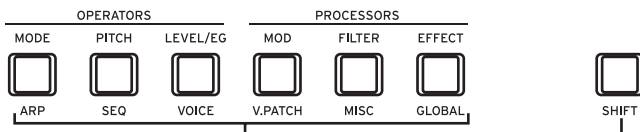


4. Vuelva a pulsar el botón YES para aleatorizar.

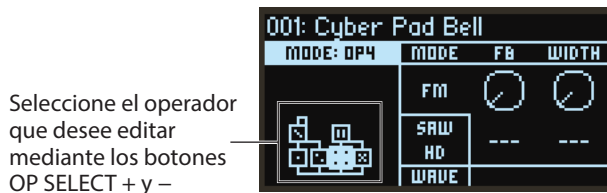
## Edición detallada

Las ediciones detalladas se pueden hacer como se indica a continuación.

1. Pulse el botón PAGE SELECT que desee entre los botones que van de MODE a EFFECT para que aparezca en la pantalla la página correspondiente. Para mostrar en la pantalla una de las páginas secundarias que figuran debajo de los botones, mantenga pulsado el botón SHIFT y seleccione la página deseada.



2. Algunas veces, en la parte izquierda de la pantalla se indicará que hay varias subpáginas disponibles. Puede utilizar los botones PAGE < y > para recorrerlas cíclicamente.
3. En las páginas MODE, PITCH y LEVEL se pueden editar los parámetros para cada operador. Utilice los botones OP SELECT + y - para seleccionar el operador que desee editar.



4. Utilice los mandos DATA ENTRY A-F para cambiar los parámetros.

A continuación se muestran los parámetros editables de cada página:

**MODE:** cambia el modo de operador y las formas de onda de salida para OP 1-6.

**PITCH:** cambia el tono de afinación de OP 1-6, así como también la modulación del tono de afinación del LFO/EG.

**LEVEL/EG:** ajusta los niveles de salida, el EG y la función "key tracking" (seguimiento de teclado) para OP 1-6.

**MOD:** configura LFO 1-3 y EG 1-3.

**FILTER:** ajusta el filtro global utilizado para OP 1-6.

**EFFECT:** se utiliza para seleccionar tipos de efectos o hacer ediciones detalladas en los efectos.

**ARP:** configura el arpegiador.

**SEQ:** se utiliza para ajustar cómo opera el secuenciador y para hacer ediciones detalladas en los datos de secuencia.

**VOICE:** establece si un sonido suena en modo monofónico, polifónico o unísono.

**V.PATCH:** especifica el destino y la profundidad del efecto producido por el LFO, EG y otras fuentes de modulación.

**MISC:** se utiliza para cambiar otros parámetros de programa. Los operadores se pueden copiar en la página OP UTIL.

**GLOBAL:** se utiliza para configurar el instrumento a nivel general. Los ajustes que se hagan en este modo no se guardan en un programa, sino que se aplican a todos los programas. Cualquier cambio que haga se guardará automáticamente.

**Consejo:** Para más información sobre cada parámetro, consulte la “Guía de parámetros”, y para más información sobre los parámetros de los efectos, consulte “Lista de parámetros de efectos” (→ pág. 84).

## Guardar un programa

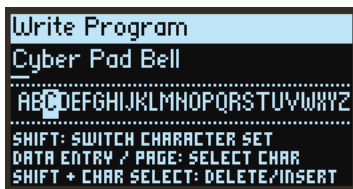
Guarde cualquier programa que haya editado en el opsix.

Cualquier edición que haga se perderá si apaga la alimentación del opsix o si selecciona un programa diferente antes de guardar los datos.

**1.** Pulse el botón WRITE.

El opsix entrará en el modo de espera para guardar programas y parpadearán los botones YES y NO.

**2.** Cambie el nombre del programa como sea necesario.



**Mando PROGRAM:** cambia el carácter en la posición del cursor.

**Botón SHIFT:** cambia el tipo de carácter que se va a introducir.

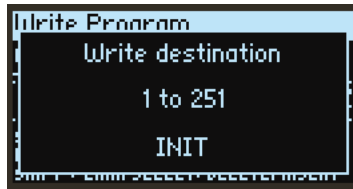
**Botones PAGE < y >:** mueven el cursor. Mantenga pulsado el botón SHIFT mientras pulsa el botón PAGE < para eliminar el carácter en la posición del cursor. Mantenga pulsado el botón SHIFT mientras pulsa el botón PAGE > para insertar un espacio en blanco en la posición del cursor.

**Mandos DATA ENTRY A–F:** girar estos mandos hacia la izquierda o la derecha es lo mismo que pulsar los botones PAGE < y > en sucesión.

**3.** Puse el botón YES para confirmar el nombre del programa.

4. Gire el mando PROGRAM para seleccionar la ubicación de programa donde vaya a guardar el sonido editado.

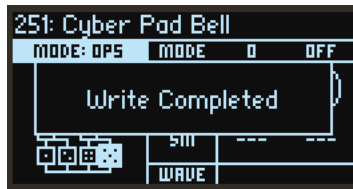
Seleccione un programa diferente si desea conservar el programa original.



**Consejo:** Pulse el botón NO para cancelar.

5. Puse el botón YES para guardar el programa.


El programa se guardará, y en la pantalla se mostrará el mensaje "Write Completed" (Escritura completada).



- ⚠ Nunca apague el equipo mientras se está guardando un programa. Si lo hace, se pueden dañar los datos internos.

# Inicializar un programa

Es posible reiniciar todos los parámetros a los valores predeterminados del programa INIT.

- 1.** Pulse el botón  INITIALIZE mientras mantiene pulsado el botón SHIFT.  
En la pantalla aparecerá el mensaje “Initialize all param values?” (¿Inicializar los valores de todos los parámetros?), y parpadearán los botones YES y NO.
- 2.** Puse el botón YES para inicializar el programa.  
El programa se inicializará y en la pantalla se mostrará el mensaje “Program Initialized” (Programa inicializado).  
**Consejo:** Pulse el botón NO para cancelar.
- 3.** Guarde su ediciones o el programa entero según sea necesario.

# Cancelar las ediciones de un programa

Se pueden cancelar todas las ediciones hechas en un programa y revertir los ajustes del programa al estado previamente guardado.

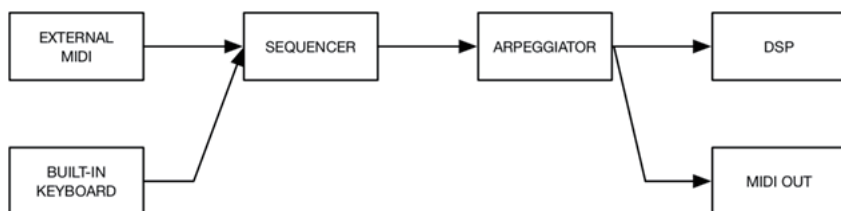
- 1.** Pulse el botón WRITE/RECALL mientras mantiene pulsado el botón SHIFT.  
En la pantalla aparecerá “Revert current changes?” (¿Revertir los cambios actuales?), y parpadearán los botones YES y NO.
- 2.** Pulse el botón YES para cancelar las ediciones.  
Las ediciones se cancelarán y en la pantalla se mostrará el mensaje “Program Recalled” (Programa recuperado).  
**Consejo:** Pulse el botón NO para cancelar.

## 4. Utilización del secuenciador por pasos

El opsix tiene un secuenciador polifónico que dispone de hasta 16 pasos. Los datos de secuencia del secuenciador por pasos se pueden guardar en cada programa. Además de los datos de nota, también se pueden grabar y reproducir secuencias de movimientos (es decir, los cambios que se hacen en el sonido mediante los mandos o deslizantes del opsix).

### Cómo funciona el secuenciador

#### Flujo de la señal MIDI



Cuando se reciba un mensaje MIDI, será procesado en el secuenciador y enviado al siguiente bloque. Por ejemplo, las notas MIDI recibidas durante la grabación se graban en el secuenciador y se transmiten al DSP (generador de sonido) para que emita el sonido.

Como se muestra en el diagrama, los mensajes MIDI solo se envían a los módulos que están más adelante. Por esta razón, el arpegiador se puede utilizar para reproducir el secuenciador, pero las notas del arpegiador no se pueden grabar con el secuenciador.

El modo de disparador de tecla es una función que reinicia la secuencia cada vez que se pulsa una tecla, y transpone las notas de acuerdo con la nota que se toque.

Las notas se pueden grabar en tiempo real o por pasos. Se pueden grabar movimientos en tiempo real, y los valores de cada paso de movimiento se pueden editar en la página SEQUENCER.

#### Secuenciador de notas

El secuenciador de notas dispone de 16 pasos. Se pueden grabar hasta seis notas (de C-1 [Do -1] a G9 [Sol 9]) en un solo paso, y es posible ajustar los parámetros de cada nota. Cuando el efecto SWING está desactivado, duración de todos los pasos es la misma. Utilice RESO para establecer la duración de un paso con respecto al tiempo.

#### Secuenciación de movimientos

El secuenciador de movimientos dispone de 16 pasos. Se pueden grabar y reproducir los movimientos de hasta seis parámetros. Estos datos de movimiento se graban en "pistas". El secuenciador de movimientos del opsix funciona básicamente como la función de automatización que tienen las aplicaciones de software DAW. La duración de cada paso es también la misma en el secuenciador de movimientos. Para asignar un parámetro a una pista, utilice un mando o un deslizador en tiempo real para grabar los cambios hechos al parámetro, o seleccione "DEST".

# Reproducción y grabación en el secuenciador por pasos

Aquí vamos a ver cómo se reproducen los datos de secuencia grabados para cada programa.

## 1. Pulse el botón PLAY.

Se reproducirán los datos de secuencia grabados para el programa seleccionado actualmente.

## 2. Pulse el botón REC cuando desee grabar lo que toque en el teclado.

El botón REC se iluminará, y todas las notas que toque después se grabarán como datos de secuencia. Pulse otra vez el botón REC para terminar de grabar.

## 3. Para detener la reproducción de datos de secuencia, pulse otra vez el botón PLAY.

⚠ Cualquier dato que grabe se perderá si apaga la alimentación del opsix o si selecciona un programa diferente antes de guardar los datos. Consulte “Guardar un programa”, pág.26.

## Grabación por pasos

### 1. Pulse el botón SEQUENCER/FAVORITES para seleccionar SEQUENCER.

### 2. Seleccione un programa, y a continuación pulse el botón REC.

El botón STEP 1 parpadeará.



### 3. Utilice los botones STEP 1–16 para seleccionar los pasos que desee introducir.

Los botones STEP que seleccione parpadearán.

### 4. Pulse una o más teclas en el teclado al mismo tiempo para grabar una o más notas en el paso actual.

Pulse uno de los botones STEP 1–16 mientras mantiene pulsada una tecla para grabar una ligadura. La ligadura conectará la nota al paso que haya presionado.

### 5. Cuando se haya terminado de grabar el número de pasos establecido, la grabación por pasos finalizará automáticamente (el botón REC se apagará).

Pulse el botón REC durante la grabación para pararla en cualquier momento.

### 6. Cuando haya terminado de grabar, guarde el programa.

Si selecciona otro programa antes de guardar el programa editado, se recuperarán los datos de secuencia del programa de nueva selección, y los datos de secuencia que haya grabado se perderán.

⚠ Al guardar un programa se sobrescribirán los datos de secuencia que haya en esa ubicación de programa.

**Consejo:** Cuando comience la grabación por pasos, la pantalla cambiará a la página SEQ NOTE. También se pueden editar los parámetros de cada paso en la página SEQ NOTE durante la grabación por pasos.

# Grabación de movimientos en el secuenciador de movimientos con los mandos y deslizantes

La secuenciación de movimientos permite grabar los cambios hechos en los sonidos como resultado de las operaciones realizadas con los mandos y deslizantes, y después recrear estos movimientos durante la reproducción.

En el opsis se pueden grabar hasta seis movimientos efectuados con los mandos y deslizantes (secuencias de movimientos).

**Consejo:** Los mandos y deslizantes que se pueden utilizar para grabar en el secuenciador de movimientos son los siguientes:  
mandos DATA ENTRY A-F, mandos RATIO OP 1-6, deslizantes LEVEL OP 1-6, rueda PITCH, rueda MODULATION.

**1.** Pulse el botón PLAY para reproducir el secuenciador por pasos.

**2.** Pulse el botón REC.

La grabación en tiempo real comenzará.

**3.** Mueva los mandos y deslizantes.

Se pueden grabar hasta seis secuencias de movimientos de los mandos y deslizantes.

**Nota:** Cuando intente grabar la séptima secuencia de cambios hechos con los mandos y deslizantes, en la pantalla se mostrará el mensaje “Motion Full” (Movimientos llenos). Elimine las secuencias de movimientos que no necesite para grabar nuevos movimientos. Para más información, remítase a la función CLEAR en “SEQ UTIL (Utilidades del secuenciador)” (→ pág. 60).

**Nota:** Cuando grabe secuencias de movimientos de mandos y deslizantes que ya estuviesen grabadas, los datos grabados previamente se borrarán.

**4.** Cuando se termine de grabar el número de pasos establecido, la secuencia de movimientos también terminará de grabarse automáticamente.

Siga el paso 1 y posteriores para grabar secuencias de movimientos para otros mandos y conmutadores.

El número de pasos se determina para cada programa. También se puede cambiar el número de pasos utilizando la función LENGTH de la página SEQUENCER “LENGTH (Duración)” (→ pág. 58).

## Edición de los datos de secuencia

### Borrar información de los pasos

La información de notas grabada en el secuenciador por pasos puede borrarse.

**1.** Mantenga pulsado el botón CLEAR y pulse el correspondiente botón STEP para borrar.

**2.** Suelte el botón CLEAR.

La información del paso seleccionado en el punto 1 se borrará.

## Copiar información de los pasos

1. Mantenga pulsado el botón DUP y pulse el paso que desee copiar (fuente de la copia).  
Para copiar un solo paso, pulse solo el paso que desee copiar.  
Para copiar una serie de pasos, mantenga pulsado el paso inicial y después pulse el paso final.
2. Mientras mantiene pulsado el botón DUP, pulse el paso en el que desee copiar (destino de la copia; se puede copiar en múltiples destinos).
3. Suelte el botón DUP.  
La información del paso seleccionado en el punto 1 se copiará en el paso o pasos seleccionados en el punto 2.

## Seleccionar pasos para silenciarlos

Puede silenciar los pasos que no desee escuchar durante la reproducción (cuando el botón REC está apagado) o cuando la página SEQUENCER no esté en pantalla. Pulse los botones STEP 1–16 que desee silenciar para desactivarlos. Aunque las notas de los pasos desactivados no se reproducirán, el secuenciador de movimientos reproducirá y la duración de la secuencia no cambiará.

**Consejo:** Si pulsa los botones STEP 1–16 mientras se muestra en pantalla la página SEQUENCER, los botones funcionarán como selectores de pasos.

### • Salto de paso

Mientras mantiene pulsado el botón SHIFT, pulse un botón STEP para hacer que la secuencia salte a ese paso. Esto hará la secuencia más corta.

## Edición de la información de notas de un paso

Si pulsa los botones STEP 1–16 mientras el botón REC está iluminado o mientras se muestra en pantalla la página SEQUENCER, se seleccionará el paso correspondiente al botón que pulse, y aparecerá en pantalla la página SEQ NOTE. Consulte “SEQ NOTE (Nota de secuenciador)” en la página 59.

**Consejo:** Cada vez que pulse un botón STEP que haya seleccionado mientras mantiene pulsado el botón SHIFT, el valor de GATE (Puerta) se incrementará un 25 %.

Siga los puntos indicados a continuación para editar el número de nota o el valor de velocidad de pulsación (velocity) de cada nota.

1. Mantenga pulsado el botón SHIFT y pulse el botón PITCH/SEQ.
2. Pulse los botones PAGE < y > para que se muestre en pantalla la página SEQ NOTE.

SEQ NOTE	LANE	NOTE	START
STEP 1	1	E5	
3:A4	4:E4	TIE	
5:F3	6:--	GATE	

3. Pulse uno de los botones STEP 1–16 para seleccionar el paso que desee editar.  
El botón STEP que seleccione parpadeará.



4. Utilice el mando DATA ENTRY A para seleccionar la nota que desee editar.  
La nota seleccionada se mostrará en texto resaltado en el lado izquierdo de la pantalla.
5. Utilice los mandos DATA ENTRY B–F para cambiar los parámetros.  
**Consejo:** “ACTIVE” (Activo) se configura para cada paso y no se puede cambiar para cada nota.  
Cuando desee eliminar solo una cierta nota, mantenga pulsado el botón SHIFT y gire el mando DATA ENTRY B para configurar NOTE (Nota) como “---”.

## Edición detallada con el secuenciación de movimientos

Siga los puntos indicados a continuación para editar cada paso de las secuencias de movimientos.

1. Mantenga pulsado el botón SHIFT y pulse el botón PITCH/SEQ.
2. Pulse los botones PAGE < y > para que se muestre en pantalla la página MOTION.

MOTION	LANE	DEST	VALUE
STEP 1	1	OFF	⌚
---	---	---	Sep
---			CURVE

3. Utilice el mando DATA ENTRY A para seleccionar la pista que desee editar.  
La pista seleccionada se mostrará en texto resaltado en el lado izquierdo de la pantalla.
4. Pulse uno de los botones STEP 1–16 para seleccionar el paso que desee editar.  
El botón STEP que seleccione parpadeará.
5. Utilice los mandos DATA ENTRY B– E para cambiar los parámetros.

# Guía de parámetros

## Lista de parámetros

Grupo de páginas	Nombre de página	Mando	Pantalla	Nombre completo	Rango	→		
HOME/ALGO	HOME/ALGO	A	ALGO	Algorithm	1–40, User	p. 40		
		B	ATK	Attack	–100.0 – +100.0 [%]	p. 40		
		C	DECAY	Decay/Release	–100.0 – +100.0 [%]	p. 40		
		D	FX1	(1 <sup>er</sup> parámetro de FX1)		p. 40		
		E	FX2	(1 <sup>er</sup> parámetro de FX2)				
		F	FX3	(1 <sup>er</sup> parámetro de FX3)				
MODE	MODE	A	MODE	Operator Mode	FM, Ring Mod., Filter, Filter FM, Wave Folder, Bypass, Mute	p. 41		
		D	WAVE	Wave	*“Lista de formas de onda”	p. 41		
		FM	B	FB	Feedback	0–100 [%]	p. 41	
			C	WIDTH	Wave Width	Off, 1–99 [%]	p. 41	
		Ring Mod.	B	DEPTH	Ring Depth	0–100 [%]	p. 42	
			C	SHAPE	Shape	0–100 [%]	p. 42	
		Filter/FilterFM	B	TYPE	Filter Type	LPF, HPF, BPF, BRF, MG LPF12, MG LPF24, MG HPF12, MG HPF24, MG BPF6, MG BPF12, MS-20 LPF, MS-20 HPF	p. 42	
			E	CUTOFF	Cutoff	–50.0 – +50.0 [semi]	p. 42	
			F	RESO	Resonance	0–100 [%]	p. 42	
		Filter	C	OSC MIX	OSC Mix Level	0–100 [%]	p. 42	
			B	GAIN	Gain	0–100 [%]	p. 43	
		Wave Folder	C	OSC MIX	OSC Mix Level	0–100 [%]	p. 43	
			E	BIAS	Bias	–100 – +100 [%]	p. 43	
		PITCH	PITCH	A	FREQ	Frequency Mode	FIXED, RATIO	p. 44
C	TRANS			Transpose	–12 – +12 [semi]	p. 44		
RATIO	D			COARSE	Coarse Ratio	1/128–32	p. 44	
	E			FINE	Fine Ratio	0.50–2.00	p. 45	
	F			DETUNE	Detune	–50.0 – +50.0 [cents]	p. 45	
FIXED	D			x100	Fixed Frequency	0.01–9999.99 [Hz]	p. 44	
	E			x1	Fixed Frequency	0.01–9999.99 [Hz]		
	F			x0.01	Fixed Frequency	0.01–9999.99 [Hz]		
P MOD	P MOD			A	EG1	EG1 Int	–144.00 – +144.00 [semi]	p. 45
				B	LFO1	LFO1 Int	–144.00 – +144.00 [semi]	p. 45
		C	VEL	Velocity Sens	0–100 [%]	p. 45		
		D	CTRL	EG1 Ctrl Src	*“Lista de fuentes de control”	p. 45		
		E	CTRL	LFO1 Ctrl Src	*“Lista de fuentes de control”	p. 45		
		F	DEST	Velocity Mod. Dest.	Fine, Coarse	p. 45		

Grupo de páginas	Nombre de página	Mando	Pantalla	Nombre completo	Rango	→
LEVEL/EG	EG	A	ATK	Attack Time	0 [msec] – 90.000 [sec]	p. 46
		B	DECAY	Decay Time	0 [msec] – 90.000 [sec]	p. 49
		C	REL	Release Time	0 [msec] – 90.000 [sec]	p. 46
		D	LEVEL	OP Level	0–100 [%]	p. 46
		E	SUS	Sustain Level	0–100	p. 46
		F	CURVE	Curve	0(LIN), 1–9, 10(EXP)	p. 46
	KTRK	A	LOW	Low Slope	–100 – +100 [%]	p. 47
		B	CENTER	Center Key	A0–C9	p. 47
		C	HIGH	High Slope	–100 – +100 [%]	p. 47
		D	L CRV	Low Curve	LIN, EXP	p. 47
		F	H CRV	High Curve	LIN, EXP	p. 47
		LMOD	B	LFO1	LFO1 Int	–100 – +100 [%]
	C		VEL	Velocity Sens	0–100 [%]	p. 48
	E		CTRL	LFO1 Ctrl Src	* “Lista de fuentes de control”	p. 48
	MOD	EG1 PITCH	A	ATK	Attack Time	0 [msec] – 90.000 [sec]
B			DECAY	Decay Time	0 [msec] – 90.000 [sec]	p. 49
C			REL	Release Time	0 [msec] – 90.000 [sec]	p. 49
E			SUS	Sustain Level	0–100	p. 49
F			CURVE	Curve	0(LIN), 1–9, 10(EXP)	p. 49
EG2 FLTR			A	ATK	Attack Time	0 [msec] – 90.000 [sec]
		B	DECAY	Decay Time	0 [msec] – 90.000 [sec]	p. 49
		C	REL	Release Time	0 [msec] – 90.000 [sec]	p. 49
		E	SUS	Sustain Level	0–100	p. 49
		F	CURVE	Curve	0(LIN), 1–9, 10(EXP)	p. 49
		EG3	A	ATK	Attack Time	0 [msec] – 90.000 [sec]
B			DECAY	Decay Time	0 [msec] – 90.000 [sec]	p. 49
C			REL	Release Time	0 [msec] – 90.000 [sec]	p. 49
E			SUS	Sustain Level	0–100	p. 49
F			CURVE	Curve	0(LIN), 1–9, 10(EXP)	p. 49
LFO1 OP			A	WAVE	Wave	* “Lista de ondas del LFO”
		B	SPEED	Speed	0.01–100.00[Hz], 1/48–4/1	p. 50
		C	KSYNC	Key Sync	Off, Common, Voice	p. 50
		D	PHASE	Phase	Random, –180 – +180	p. 51
		E	TEMPO	Tempo Sync	Off, On	p. 51
		F	FADE	Fade	0 [msec] – 5.000 [sec]	p. 51
LFO2 FLTR		A	WAVE	Wave	* “Lista de ondas del LFO”	p. 49
		B	SPEED	Speed	0.01–100.00[Hz], 1/48–4/1	p. 50
		C	KSYNC	Key Sync	Off, Common, Voice	p. 50
		D	PHASE	Phase	Random, –180 – +180	p. 51
		E	TEMPO	Tempo Sync	Off, On	p. 51
		F	FADE	Fade	0 [msec] – 5.000 [sec]	p. 51
LFO3		A	WAVE	Wave	* “Lista de ondas del LFO”	p. 49
		B	SPEED	Speed	0.01–100.00[Hz], 1/48–4/1	p. 50
		C	KSYNC	Key Sync	Off, Common, Voice	p. 50
	D	PHASE	Phase	Random, –180 – +180	p. 51	
	E	TEMPO	Tempo Sync	Off, On	p. 51	
	F	FADE	Fade	0 [msec] – 5.000 [sec]	p. 51	

Grupo de páginas	Nombre de página	Mando	Pantalla	Nombre completo	Rango	→	
FILTER	FILTER	A	TYPE	Filter Type	LPF 12, LPF 24, LPF MS-20, LPF POLY6, HPF 12, HPF 24, HPF MS-20, BPF 6, BPF 12, BRF 6, BRF 12	p. 52	
		D	ENABLE	Enable	Off, On	p. 52	
		B	CUTOFF	Cutoff	(TYPE = MS-20, Poly6) 12.98Hz – +21.10kHz (Otros) 6.489Hz–23.68kHz	p. 53	
		E	RESO	Resonance	0.00–100.00[%]	p. 53	
		C	EG2	EG2 Int	–142.00 – +142.00	p. 53	
		F	CTRL	EG2 Ctrl Src	*"Lista de fuentes de control"	p. 53	
	FLTR MOD	A	LOW	KeyTrk Low Slope	–Inf – +Inf	p. 54	
		D	CENTER	KeyTrk Center Key	C-1–G9	p. 54	
		B	HIGH	KeyTrk High Slope	–Inf – +Inf	p. 54	
		C	LFO2	LFO2 Int	–142.00 – +142.00	p. 54	
		F	CTRL	LFO2 Ctrl Src	*"Lista de fuentes de control"	p. 54	
		EFFECT	FX 1...3	A	FX	Effect Type	*"Lista de parámetros de efectos"
	D			ENABLE	Enable	Off, On	p. 55
	B			FX EDIT 1	---	*"Lista de parámetros de efectos"	p. 55
C	FX EDIT 2			---	*"Lista de parámetros de efectos"		
E	FX EDIT 3			---	*"Lista de parámetros de efectos"		
F	FX EDIT 4			---	*"Lista de parámetros de efectos"		
ARP	ARPEGGIATOR	A	RUN	Arpeggiator Run	Off, On, Latch	p. 56	
		B	PTRN	Arp Pattern	Manual, Up, Down, Alt1, Alt2, Random, Trigger	p. 56	
		---	---	---	---	---	
		D	RESO	Resolution	1/32triplet – 1/4	p. 57	
		E	GATE	Gate Time	0–100[%]	p. 57	
		F	OCT	Octave	1–4[oct]	p. 57	
SEQ	SEQUENCER	A	TEMPO	Tempo	40.00–300.00 [bpm]	p. 58	
		B	RESO	Step Resolution	1/64–4/1	p. 58	
		C	SWING	Swing	–100 – +100 [%]	p. 58	
		D	MODE	Step Mode	Forward, Backward, Bounce, Center, Even/Odd, Random	p. 58	
		E	LENGTH	Length	1–16	p. 58	
		F	KEYTRG	Key Trigger	Off, On, Latch	p. 58	
	SEQ NOTE	A	LANE	Lane	1–6	p. 59	
		B	NOTE	Lane Note	---, C-1–G9	p. 59	
		C	START	Start Offset	0–100[%]	p. 59	
		D	ACTIVE	Active	Off, On	p. 59	
		E	VEL	Velocity	1–127	p. 59	
		F	GATE	Gate Time	0–100[%], Tie	p. 59	

Grupo de páginas	Nombre de página	Mando	Pantalla	Nombre completo	Rango	→	
SEQ	MOTION	A	LANE	Lane	1-6	p. 60	
		B	DEST	Dest Scope	OFF, PROG, OP1-6, EG1-3, LFO1-3, FILTER, FX1-3, ARP, SEQ, ALG R1-6, MIDI	p. 60	
		C	VALUE	Value	0-100 [%]	p. 60	
		E	DEST	Destination	* "Lista de destinos de movimientos"	p. 60	
	SEQ UTIL	F	CURVE	Curve	Step, Exp, Lin, Log	p. 60	
		A	TRAGET	Traget	NOTE, MTN LANE1-6	p. 60	
	TRAGET = NOTE	B	FUNC	Function	TRANS, VEL, NUDGE, COPY, INVERT	p. 61	
		TRANS	---	TRANS	Transpose	---	p. 61
		VEL	---	VEL	Velocity	---	p. 61
		NUDGE	---	NUDGE	Nudge	---	p. 61
		COPY	---	COPY	Copy	---	p. 61
		INVERT	---	INVERT	Invert Sequence	---	p. 61
		B	FUNC	Function	CLEAR, DUP, COPY VALUE, COPY CURVE, SET VALUE, SET CURVE, ASSIGN RAMP, ASSIGN SAW, ASSIGN TRI, ASSIGN TRI+, ASSIGN SINE, ASSIGN SQR, ASSIGN RAND	p. 61	
	TRAGET = MTN LANE1-6	CLEAR	---	CLEAR	Clear lane	---	p. 61
		DUP	C	REPEAT	Repeat	1-16	p. 61
			D	START	Start step	1-16	
			E	END	End step	1-16	
			F	DEST	Destination	1-16	
		COPY VALUE	C	REPEAT	Repeat	1-16	p. 62
			D	START	Start step	1-16	
			E	END	End step	1-16	
		COPY CURVE	F	DEST	Destination	1-16	p. 62
			C	REPEAT	Repeat	1-16	
			D	START	Start step	1-16	
			E	END	End step	1-16	
		SET VALUE	F	DEST	Destination	1-16	p. 62
			C	VALUE	Value	0.00-100.00	
			D	START	Start step	1-16	
		SET CURVE	E	END	End step	1-16	p. 62
	C		VALUE	Value	STEP, EXP, LIN, LOG		
	D		START	Start step	1-16		
	ASSIGN RAMP, ASSIGN SAW, ASSIGN TRI, ASSIGN TRI+, ASSIGN SINE, ASSIGN SQR, ASSIGN RAND	E	END	End step	1-16	p. 62	
C		SCALE	Scale	-100.00 - 100.00			
D		START	Start step	1-16			
F		OFFSET	Offset	-100.00 - 100.00			

Grupo de páginas	Nombre de página	Mando	Pantalla	Nombre completo	Rango	→	
VOICE	VOICE	A	ASSIGN	Voice Assign	Poly, Mono, Mono Legato	p. 63	
		B	GLIDE	Glide Mode	Off, On, Legato	p. 63	
		C	TIME	Glide Time	0[msec]–50.000[sec]	p. 63	
		D	UNISON	Unison Voices	Off, 2–8	p. 63	
		E	DETUNE	Unison Detune	0–200[cents]	p. 63	
		F	SPREAD	Unison Spread	0–100[%]	p. 64	
V.PATCH	V.PATCH 1...12	A	SRC	Source Scope	*“Lista de fuentes de patch virtual (V.Patch)”	p. 65	
		D	SRC	Source			
		B	INT	Mod Int	Depende del destino	p. 65	
		E	CTRL	Mod Ctrl Src	*“Lista de fuentes de control”	p. 65	
		C	DEST	Dest Scope	*“Lista de fuentes de patch virtual (V.Patch)”	p. 65	
		F	DEST	Destination	*“Lista de destinos de patch virtual (V.Patch)”		
MISC	PROG PITCH	A	TRANS	Transpose	–12 – +12 [semi]	p. 66	
		B	BEND	Pitch Bend Up	–60 – +60 [semi]	p. 66	
		C	LFO1	LFO1 Int	–144.00 – +144.00[semi]	p. 66	
		D	OCT	Octave	–2 – +2 [oct]	p. 66	
		E		Pitch Bend Down	–60 – +60 [semi]	p. 66	
		F	CTRL	LFO1 Ctrl Src	*“Lista de fuentes de control”	p. 66	
	PROG MISC		A	LEVEL	Program Level	–Inf – +6.0 [dB]	p. 67
			B	ALG FB	Algorithm FB	0–100 [%]	p. 67
			C	PHASE	OSC Phase	Sync, Free, Random	p. 67
			D	LOFI	LoFi	Off, On	p. 67
	USER ALG	FM MATRIX	B-F	x->y	OPx -> OPy	0–100 [%]	p. 68
			A	SELF	OPx Self Feedback	0–100 [%]	p. 68
		DIRECT OUT	A-F	OPx	OPx Direct Out	Off, On	p. 68
	OP UTIL		A	FUNC	Function	COPY OP, COPY EG, COPY KTRK	p. 69
			B	FROM	From	1–6	p. 69
C			TO	To	1–6	p. 69	

Grupo de páginas	Nombre de página	Mando	Pantalla	Nombre completo	Rango	→
GLOBAL	TUNE	---	---	Master Tune	-50 – +50 [ct]	p. 70
		---	---	Transpose	-12 – +12	p. 70
	MIDI	---	---	Global Channel	1–16	p. 70
		---	---	Local Control	Off, On	p. 71
		---	---	Clock	Off, Inter, Exter, Auto	p. 71
		---	---	Convert Position	Pre, Post	p. 71
		---	---	Rx Transport	Off, On	p. 72
		---	---	Rx Prog Chg	Off, On	p. 72
		---	---	Rx CC	Off, On	p. 72
		---	---	Rx Pitch Bend	Off, On	p. 72
		---	---	Tx Transport	Off, On	p. 72
		---	---	Tx Prog Chg	Off, On	p. 72
		---	---	Tx CC	Off, On	p. 72
		---	---	Tx Pitch Bend	Off, On	p. 72
	CTRL	---	---	Velocity Curve	1–9	p. 73
		---	---	Prog Chg Lock	Off, Shift, Home	p. 73
		---	---	Knob Mode	Scale, Jump	p. 73
		---	---	SST Hold Time	0.0–60.0 [s]	p. 74
	SEQ	---	---	Trigger Quantize	Off, 1, 2, 4	p. 74
		---	---	Record Quantize	Off, Start, All	p. 74
		---	---	Metronome	Off, On	p. 74
		---	---	Metronome Level	0–10	p. 75
		---	---	High Click	Off, On	p. 75
	SYS	---	---	Auto Power Off	Off, 4H	p. 75
		---	---	Screen Bright	0–10	p. 75
		---	---	LED Bright	0–10	p. 75
		---	---	System ID	1–254	p. 75

---

# HOME/ALGO (Inicio/Algoritmo)

## HOME/ALGO (Inicio/Algoritmo)



### ALGO (Algoritmo)

Selecciona el algoritmo.

Los algoritmos de usuario se pueden editar en la página USER ALG (Algoritmo de usuario).

### ATK (Ataque)

Establece el tiempo de ataque (con qué rapidez comienza la nota) para todos los operadores.

### DECAY (Caída/Liberación)

Establece el tiempo de caída/liberación (con qué rapidez se extingue la nota) para todos los operadores.

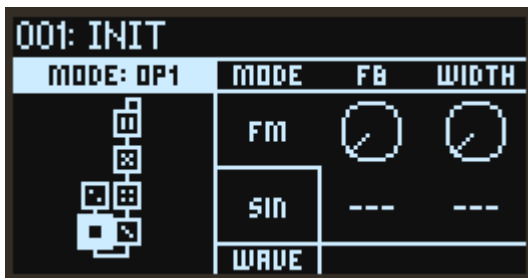
### FX1, 2, 3

Ajustan los parámetros más importantes de cada efecto. Aunque la forma en que funciona depende del tipo de efecto seleccionado, fundamentalmente cambia la profundidad del efecto. Se pueden editar los ajustes detallados para cada efecto con el grupo de páginas EFFECT.



# OPERADORES: MODE (Modo)

## MODE: OP1...6 (Modo de operador)



### MODE

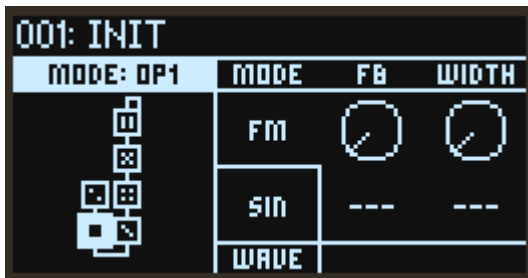
Selecciona el modo de operador. (Consulte “Modos de operador”, pág.7).

### WAVE

Selecciona la forma de onda del oscilador. (Consulte “Lista de formas de onda”, pág.77).

## Cuando MODE está configurado como “FM” (Modulación de frecuencia)

El tono de afinación de un oscilador se puede cambiar utilizando la señal de entrada procedente del modulador.



### FB (Retroalimentación)

Ajusta la cantidad de autoretroalimentación procedente del operador. Cuando WAVE está configurado como “SIN”, el sonido se hace más brillante cuanto más se acerca el valor de retroalimentación al 75 %, sonando más como una onda de dientes de sierra. Cuando el valor excede del 75 %, el sonido se convierte en una especie de ruido que se hace más complejo a medida que el valor aumenta.

### WIDTH (Amplitud de onda)

Este parámetro establece la amplitud de la forma de onda seleccionada con el parámetro WAVE. Se puede controlar el valor utilizando “V.Patch” para conseguir sonidos distintivos como los utilizados en la música dance.

OFF



50%

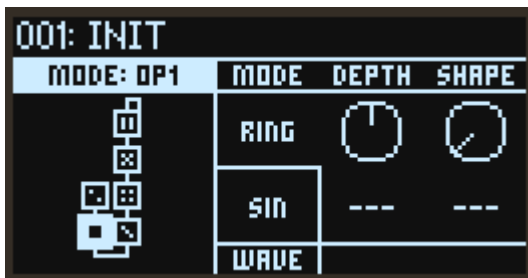


25%



## Cuando MODE está configurado como "RING" (Modulación en anillo)

Este modo utiliza AM (modulación de la amplitud) para multiplicar la señal de entrada procedente del modulador con el oscilador.



### DEPTH (Profundidad de anillo)

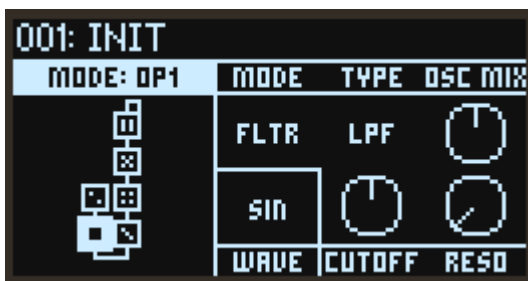
Establece el balance entre las señales del modulador en anillo y el oscilador. Un ajuste del 100 % solo emite la señal del modulador en anillo, y un ajuste del 0 % solo emite la señal del oscilador.

### SHAPE (Forma)

Se utiliza para rectificar la señal de entrada procedente del modulador. Un ajuste del 50 % rectifica la forma de onda hasta la mitad, y un ajuste del 100 % produce una forma de onda totalmente rectificad. Cuanto más alto sea el valor, más brillante sonará el timbre.

## Cuando MODE está configurado como "FLTR" (Filtro)

Filtra la señal de entrada para cortar y descartar un rango tonal especificado. También se puede introducir y mezclar el sonido del oscilador para que se emita en la salida. La frecuencia de corte funciona conjuntamente con el tono de afinación del oscilador.



### TYPE (Tipo de filtro)

Establece el tipo de filtro utilizado en el operador.

### OSCMIX (Nivel de mezcla de OSC)

Establece el nivel del oscilador que se introduce en el filtro.

### CUTOFF (Corte)

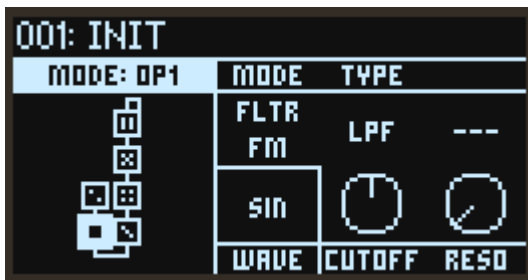
Aunque la frecuencia de corte del filtro funciona conjuntamente con el tono de afinación del oscilador, se puede utilizar este parámetro para añadir un desplazamiento. Se ajusta en semitonos.

### RESO (Resonancia)

Enfatiza las frecuencias alrededor de la frecuencia de corte.

## Cuando MODE está configurado como “FLTR FM” (Filtro FM)

En “FLTR FM”, la señal del oscilador se usa como entrada de audio para el filtro. La frecuencia de corte se modula utilizando las señales de entrada procedentes del modulador o moduladores. Dependiendo de los ajustes de corte y tipo de filtro, puede que esto no tenga ningún efecto, ya que el sonido emitido desde el oscilador podría no pasar a través del filtro. Las variaciones en el sonido son más fáciles de entender si se ajusta el parámetro WAVE en “SAW” y después se cambia el tipo de filtro.



### TYPE (Tipo de filtro)

Establece el tipo de filtro utilizado en el operador.

### CUTOFF (Corte)

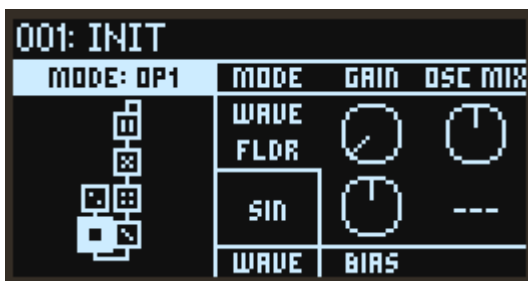
Aunque la frecuencia de corte del filtro cambia con la señal de entrada del modulador, la frecuencia central cambia junto con el tono de afinación del oscilador, por lo que puede utilizar este parámetro para añadir un desplazamiento. Se ajusta en semitonos.

### RESO (Resonancia)

Enfatiza las frecuencias alrededor de la frecuencia de corte.

## Cuando MODE está configurado como “WAVE FLDR” (Wave Folder)

Este modo “dobla” la forma de onda para crear un potente efecto de distorsión.



### GAIN (Ganancia)

Ajusta la intensidad del efecto “Wave Folder”. Si se aumenta este valor, se aumenta el número de veces que se dobla la forma de onda.

### OSC MIX (Nivel de mezcla de OSC)

Establece el nivel del oscilador que se introduce en el circuito “Wave Folder”.

### BIAS

Aplica un desplazamiento de CC (corriente continua) a la señal de entrada para cambiar los armónicos.

# OPERADORES: PITCH (Tono de afinación)

## PITCH: OP1...6 (Tono de afinación del operador)



### FREQ (Modo de frecuencia)

Se utiliza para seleccionar cómo se va a configurar el tono de afinación del oscilador.

**FIXED (Fijo):** con este ajuste, el tono de afinación del oscilador permanecerá en la misma frecuencia independientemente del número de nota.

**RATIO:** con este ajuste, la frecuencia del número de nota se multiplicará con los ratios establecidas en COARSE (Ratio aproximada) y FINE (Ratio precisa) para ajustar el tono de afinación del oscilador.

### TRANS (Transposición)

Cambia el tono de afinación del oscilador en semitonos sobre un rango de  $\pm 1$  octava. Este ajuste solo está habilitado cuando FREQ (Modo de frecuencia) está configurado en "RATIO".

## Cuando el ajuste de FREQ es "FIXED"

x100, x1, x0.01

Ajusta la frecuencia del oscilador sobre un rango de 0,01 a 9999,99 Hz.

## Cuando el ajuste de FREQ es "RATIO"



### COARSE (Ratio aproximada)

Se utiliza para hacer ajustes "gruesos" en el tono de afinación del oscilador. Cuando este ajuste es "1", la frecuencia es la misma que el número de nota. Cuando este ajuste es inferior a "1", el tono de afinación desciende en unidades de octava. Cuando este ajuste es superior a "1", el tono de afinación asciende en unidades de números enteros de acuerdo con la frecuencia del número de nota.

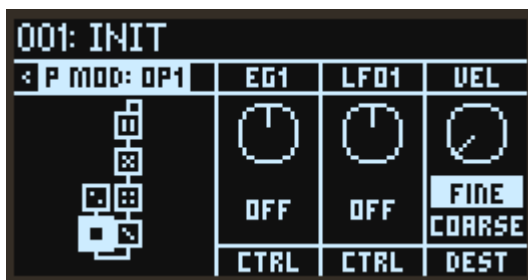
### FINE (Ratio precisa)

Se utiliza para hacer ajustes “finos” en el tono de afinación del oscilador. La frecuencia del oscilador es igual a los valores de frecuencia de COARSE (Ratio aproximada), FINE (Ratio precisa) y el número de nota, todos multiplicados juntos.

### DETUNE (Desafinación)

Desafina el tono de afinación del oscilador en pasos de una centésima.

## P MOD: OP1...6 (Modulación del tono de afinación del operador)



### EG1 (Intensidad del EG1)

Ajusta el efecto del EG1 aplicado al tono de afinación en pasos de semitono.

### LFO1 (Intensidad del LFO1)

Ajusta cuánto afectará el LFO1 al tono de afinación en pasos de semitono.

### VEL (Sensibilidad de la velocidad de pulsación)

Ajusta cuánto afectará la velocidad de pulsación al tono de afinación.

### CTRL (Fuente de control de EG1)

Selecciona la fuente de modulación que controla la intensidad del EG1. El valor seleccionado aquí se multiplica con EG1 (Intensidad del EG1) para determinar la cantidad de modulación del tono de afinación. (Consulte “Lista de fuentes de control”, pág.78)

### CTRL (Fuente de control del LFO1)

Selecciona la fuente de modulación que controla la intensidad del LFO1. El valor seleccionado aquí se multiplica con LFO1 (Intensidad del LFO1) para determinar la cantidad de modulación del tono de afinación. (Consulte “Lista de fuentes de control”, pág.78)

### DEST (Destino de la modulación de la velocidad de pulsación)

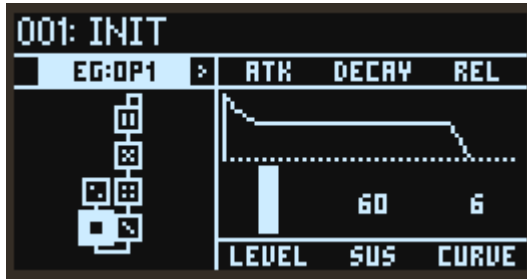
Establece a qué parámetro afectará el efecto de la velocidad de pulsación sobre el tono de afinación. Esto solo está habilitado cuando FREQ (Modo de frecuencia) está configurado en “RATIO”.

**Fine (Precisa):** el efecto se aplicará a FINE (Ratio precisa). Los cambios en la velocidad de pulsación cambiarán continuamente el tono de afinación.

**Coarse (Aproximada):** el efecto se aplicará a COARSE (Ratio aproximada). Los cambios en el tono de afinación se harán por etapas, permaneciendo la ratio (cociente o relación) entre el número de nota y el tono de afinación como un número entero. Usar esto en operadores que son moduladores permite cambiar los armónicos sin enturbiar el sonido.

# OPERADORES: LEVEL/EG (Nivel/EG)

## EG: OP1...6 (Nivel/EG del operador)



### ATK (Tiempo de ataque)

Especifica el tiempo desde el inicio de nota hasta que se alcanza el máximo nivel.

### DECAY (Tiempo de caída)

Determina cuánto tarda en asentarse desde el pico hasta el nivel de sustain.

### REL (Tiempo de liberación)

Determina cuánto tarda el envolvente en caer a "0" después de soltar una nota.

### LEVEL (Nivel de OP)

Establece el nivel de salida del operador. Este es el mismo parámetro que el controlado por el deslizador del mezclador de operadores (OPERATOR MIXER).

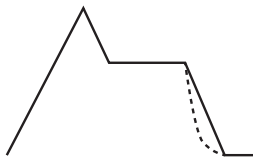
### SUS (Nivel de sustain)

Determina el nivel al final del tiempo de caída.

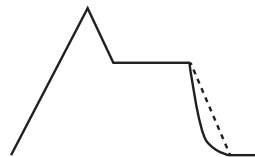
Cuando se alcanza el nivel de sustain, este nivel se mantiene hasta que se desactiva la nota.

### CURVE (Curva)

Establece las curvas de caída y liberación.

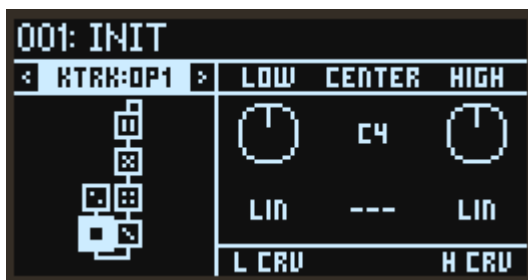


Curve=0 (LIN)



Curve=10 (EXP)

# KTRK: OP1...6 (Seguimiento en el teclado del nivel del operador)



## CENTER (Tecla central)

Establece la nota del teclado que se va a utilizar como referencia para el seguimiento de teclado. La profundidad del efecto cambiará dependiendo de lo lejos que esté la nota que toque de la tecla central (CENTER).

## LOW (Pendiente hacia abajo)

Establece la profundidad del seguimiento de teclado para las notas que están por debajo (más graves) de la tecla central (CENTER). Cuando se ajusta en un valor positivo, cuanto más grave es la nota con respecto a la tecla central (CENTER), mayor es el nivel de salida del operador.

Cuando se ajusta en un valor negativo, las notas más graves producen correspondientemente niveles de salida más bajos.

## HIGH (Pendiente hacia arriba)

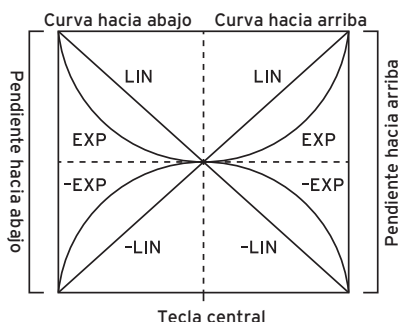
Establece la profundidad del seguimiento de teclado para las notas que están por encima (más agudas) de la tecla central (CENTER). Cuando se ajusta en un valor positivo, cuanto más aguda es la nota con respecto a la tecla central (CENTER), mayor es el nivel de salida del operador. Cuando se ajusta en un valor negativo, las notas más agudas producen correspondientemente niveles de salida más bajos.

## L CRV (Curva hacia abajo)

Establece cómo cambiará el efecto a medida que toque notas más graves con respecto a la tecla central (CENTER). El ajuste en "LIN" hará el efecto más fuerte progresivamente con una ratio fija. El ajuste en "EXP" hará el efecto más profundo gradualmente alrededor de la tecla central (CENTER), pero el efecto se hará exponencialmente más fuerte para las notas que se toquen alejándose de la tecla central (CENTER).

## H CRV (Curva hacia arriba)

Establece cómo cambiará el efecto a medida que toque notas más agudas con respecto a la tecla central (CENTER). El ajuste en "LIN" hará el efecto más fuerte progresivamente con una ratio fija. El ajuste en "EXP" hará el efecto más profundo gradualmente alrededor de la tecla central (CENTER), pero el efecto se hará exponencialmente más fuerte para las notas que se toquen alejándose de la tecla central (CENTER).



## L MOD: OP1...6 (Modulación del nivel del operador)



LMOD:OP1	LFO1	VEL
---	▮	▮
---	OFF	---
	CTRL	

### LFO1 (Intensidad del LFO1)

Establece cómo cambiará con el LFO1 el efecto aplicado al nivel de salida del operador.

### VEL (Sensibilidad de la velocidad de pulsación)

Establece cómo cambiará con la velocidad de pulsación el efecto aplicado al nivel de salida del operador.

### CTRL (Fuente de control del LFO1)

Selecciona la fuente de modulación que controla la intensidad del LFO1. El valor seleccionado aquí se multiplica con LFO1 (Intensidad del LFO1) para determinar la cantidad de modulación del nivel de salida. (Consulte "Lista de fuentes de control", pág.78)



# MOD (Modulación)

## EG1 PITCH (Tono de afinación), EG2 FLTR (Filtro), EG3 (Asignable)

El opsix cuenta con tres EG además de los EG que controlan los niveles de cada operador. De manera predeterminada, el EG1 está conectado al tono de afinación del operador y el EG2 está conectado al filtro. El EG3 no está conectado a nada, pero se puede conectar con V.Patch.

ATK (Tiempo de ataque)

DECAY (Tiempo de caída)

REL (Tiempo de liberación)

SUS LV (Nivel de sustain)

CURVE (Curva)

Consulte “EG: OP1...6 (Nivel/EG del operador)”, pág.46.

## LFO1 OP (Operadores), LFO2 FLTR (Filtro), LFO3 (Asignable)

El opsix cuenta con tres LFO. De manera predeterminada, el LFO1 está conectado al tono de afinación y al nivel del operador, y el LFO2 está conectado al filtro. El LFO3 no está conectado a nada, pero se puede conectar con V.Patch, p. 65.

< LFO1 OP >	WAVE	SPEED	RSYNC
EG1 PITCH EG2 FLTR EG3	TRI		CMA
[ LFO1 OP ] LFO2 FLTR LFO3	0	SYNC OFF	
	PHASE	TEMPO	FADE

WAVE (Onda)

Este parámetro selecciona la forma de onda del LFO.

## • Lista de ondas del LFO

TRI (Triangle)



SAW DOWN (Saw Down)



SAW UP (Saw Up)



SQR (Square)



SIN (Sine)



S/H (Sample&Hold)



GTR (Guitar)



X.TRI (Exp. Triangle)



X.SAW DOWN (Exp. Saw Down)



X.SAW UP (Exp. Saw Up)



TRI4 (Step4 Triangle)



TRI6 (Step6 Triangle)



SAW4 DOWN (Step4 Saw Down)



SAW6 DOWN (Step6 Saw Down)



S.RND TIME (StepRnd: Time)



S.RND LVTIME (StepRnd: Lvl&Time)



RND LEVEL (Random: Level)



RND TIME (Random:Time)



RND LVTIME (Random:Lvl&Time)



TRI+ (Triangle +)

SAW DOWN+ (Saw Down +)

SAW UP+ (Saw Up +)

SQR+ (Square +)

Eche un vistazo a los comentarios que se incluyen a continuación sobre algunas de las formas de onda.

**GTR (Guitarra):** es para conseguir un vibrato de guitarra. El valor es solo positivo, y cuando se ajusta utilizando el tono de afinación, solo produce un efecto de inflexión del tono de afinación hacia arriba.

**S/H (Sample & Hold):** es una típica forma de onda “sample/hold” (muestreo y retención), en la que el nivel cambia aleatoriamente en intervalos fijos.

**S.RND LVTIME (Aleatorio por pasos: nivel y tiempo):** cambia aleatoriamente el nivel y el tiempo.

**S.RND TIME (Aleatorio por pasos: tiempo):** genera una onda de impulsos con tiempos aleatorios.

**RND LEVEL (Aleatorio: nivel), RND TIME (Aleatorio: tiempo): RND LVTIME (Aleatorio: nivel y tiempo):** diferentes de los cambios basados en pasos, estas son versiones suavizadas de S/H, S.RND TIME y S.RND LVTIME que crean cambios no lineales. Utilícelas para cambios aleatorios graduales.

**Triangle (Triángulo) + ... Square (Cuadrado) +:** estas formas de onda producen solo valores positivos en oposición a las formas de onda triangulares (Triangle) y cuadradas (Square) que producen valores de salida de  $-1$  a  $+1$ . Son útiles cuando se quiere un efecto cíclico de tono de afinación hacia arriba o hacia abajo.

## SPEED (Velocidad)

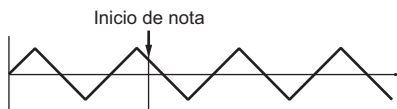
Cuando TEMPO (Sincronización de tiempo) está activado, este parámetro ajusta la velocidad del LFO base como la duración de una nota.

Cuando TEMPO (Sincronización de tiempo) está desactivado, este parámetro ajusta la velocidad del LFO en Hz.

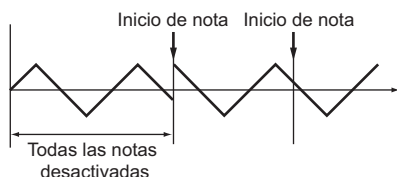
## KSYNC (Sincronización de tecla)

Especifica cómo se aplicará el LFO a una voz cuando ocurra el inicio de nota.

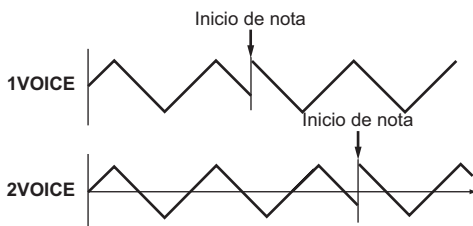
**Off (Desactivado):** la fase del LFO no se reiniciará cuando ocurra el inicio de nota. Solo se reiniciará al seleccionar un programa o al comenzar la reproducción del secuenciador por pasos.



**CMN (Común):** la fase del LFO se reiniciará con el primer inicio de nota que ocurra a partir de un estado en el que no haya ninguna nota pulsada; no se reiniciará para las voces reproducidas posteriormente.



**VOICE (Voz):** la fase del LFO se reiniciará con cada inicio de nota, y se aplicará modulación en fases diferentes a cada voz.



## PHASE (Fase)

Determina la fase cuando se reinicia el LFO. Cuando se ajusta en "RND", el LFO comienza con una fase diferente para cada mensaje de inicio de nota.

## TEMPO (Sincronización de tiempo)

**On (Activado):** la duración de la nota se establecerá usando SPEED (Velocidad). La frecuencia del LFO se sincronizará al tempo del sistema, ya que se controla mediante esta velocidad.

**Off (Desactivado):** la velocidad del LFO se controla mediante el parámetro SPEED, en Hz.

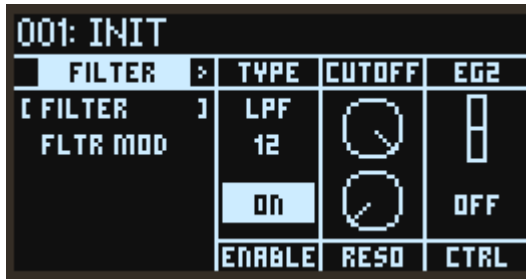
## FADE (Gradual)

El LFO puede ir entrando gradualmente en lugar de empezar inmediatamente con plena intensidad. Este parámetro establece el tiempo desde el inicio de nota hasta que el LFO alcanza su máxima amplitud.

**Nota:** Esto no tendrá efecto cuando KSYNC está desactivado ("Off").

# FILTER (Filtro)

## FILTER



### TYPE (Tipo de filtro)

Se utiliza para seleccionar el tipo de filtro. El sonido resultante será diferente dependiendo del tipo de filtro seleccionado. Para LPF, HPF, BPF y BRF, los dígitos al final del nombre del filtro (6, 12, 24) indican las características del filtro (dB/octava). Cuanto más grande sea el valor, el filtro cortará más abruptamente el sonido en la frecuencia de corte.

**LPF 12, LPF 24:** cortan y descartan las partes del sonido que están por encima de la frecuencia de corte. Estos filtros de paso bajo son el tipo más común, y se utilizan para hacer que timbres brillantes suenen más oscuros.

**HPF12, HPF24:** cortan y descartan las partes del sonido que están por debajo de la frecuencia de corte. Estos filtros de paso alto son efectivos cuando los graves son muy intensos o cuando se quiere un sonido más delgado, con menos cuerpo.

**BPF6, BPF12:** cortan y descartan todas las partes del sonido, tanto los agudos como los graves, excepto la región alrededor de la frecuencia de corte. A causa de esto, el sonido puede cambiar dramáticamente dependiendo del ajuste de corte y de los ajustes de sonido del operador. Con ajustes de baja resonancia, se pueden utilizar estos filtros de paso de banda para crear sonidos de teléfono o de fonógrafo antiguo. Con ajustes de resonancia más altos, se pueden crear timbres rumorosos o nasales.

**BRF6, BRF12:** estos filtros también se denominan filtros “notch” a causa de su caída en los niveles de medios. Solo se cortan y se descartan las partes del sonido que están en la frecuencia de corte o directamente a su alrededor. Pruebe a modular la frecuencia de corte con un LFO para crear efectos de tipo “phaser”. Este tipo de filtros (también llamados filtros “notch”) corta solo las partes de sonido que están directamente alrededor de la frecuencia de corte. Pruebe a modular la frecuencia de corte con un LFO para crear efectos de tipo “phaser”.

**LPF MS-20, HPF MS-20:** ambos son filtros de 12 dB/octava que pueden autooscilar y replicar el carácter tonal distintivo del Korg MS-20. Si el nivel de entrada es alto, al subir RESO (Resonancia) se incrementarán la cantidades de saturación y “overdrive”, y se creará un timbre más agresivo.

**LPF Poly6:** este es un filtro de 24 dB/octava que puede autooscilar y que replica el carácter tonal potente a la vez que dulce del Korg Polysix.

## ENABLE (Habilitar)

Activa/desactiva el efecto del filtro.

## CUTOFF (Corte)

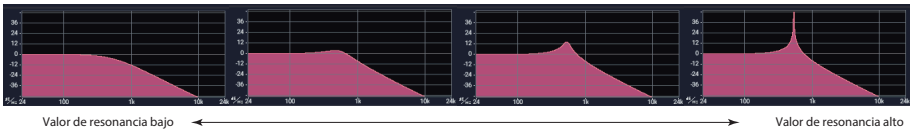
Establece la frecuencia de corte del filtro en Hz. Como se ha explicado antes, el efecto de la frecuencia de corte diferirá dependiendo del tipo que se seleccione. El rango de la mayoría de filtros va de 6,489 Hz a 23,68 kHz, pero el rango de los LPF/HPF MS-20 y el LPF Poly6 va de 12,98 Hz a +21,10 kHz.

## RESO (Resonancia)

La resonancia enfatiza las frecuencias alrededor de la frecuencia de corte, como se muestra en el diagrama a continuación.

No tendrá efecto con un ajuste de “0”.

Con ajustes intermedios, la resonancia alterará el timbre del filtro y hará el sonido más nasal o más exagerado.



**Nota:** Para algunos tipos de filtros, puede ocurrir oscilación dentro del filtro cuando RESO (Resonancia) se ajuste en un valor alto. Esto puede hacer que la oscilación continúe incluso después de desactivar la nota. Para evitar esta clase de oscilación, utilice V.Patch para controlar el valor de resonancia usando un EG o utilice un filtro en la parte del modo de operador.

## EG2 (Intensidad del EG2)




Ajusta cuánto el EG2 modula el parámetro de corte (CUTOFF).

## CTRL (Fuente de control del EG2)

Selecciona la fuente de modulación que controla la intensidad del EG2. La fuente seleccionada aquí se multiplica con EG2 (Intensidad del EG2) para determinar la cantidad de modulación del corte.

(Consulte “Lista de fuentes de control”, pág.78)

## FLTR MOD (Modulación del filtro)

001: INIT			
< FLTR MOD	LOW	HIGH	LFO2
FILTER [ FLTR MOD ]			
	C4	---	OFF
	CENTER		CTRL

### LOW (Pendiente hacia abajo del seguimiento de teclado)

Establece la profundidad del seguimiento de teclado para las notas que están por debajo (más graves) de la tecla central (CENTER). Cuando se ajusta en un valor positivo, la frecuencia de corte aumenta correlativamente para las notas más graves. Cuando se ajusta en un valor negativo, la frecuencia de corte disminuye correlativamente para las notas más graves. Un ajuste de “-1.00” hará que la frecuencia de corte cambie con la misma pendiente que la tecla pulsada en el teclado.

### HIGH (Pendiente hacia arriba del seguimiento de teclado)

Establece la profundidad del seguimiento de teclado para las notas que están por encima (más agudas) de la tecla central (CENTER). Cuando se ajusta en un valor positivo, la frecuencia de corte aumenta correlativamente para las notas más agudas. Cuando se ajusta en un valor negativo, la frecuencia de corte disminuye correlativamente para las notas más agudas. Un ajuste de “+1.00” hará que la frecuencia de corte cambie con la misma pendiente que la tecla pulsada en el teclado.

### CENTER (Tecla central del seguimiento de teclado)

Establece la nota usada como referencia para el seguimiento de teclado. La frecuencia de corte cambiará de acuerdo con la distancia entre la nota introducida y la nota de referencia. Cuando la nota que toque sea la misma que la nota de referencia, la frecuencia de corte será la misma que el ajuste de la página “Filter”.

### LFO2 (Intensidad del LFO2)

Ajusta cuánto el LFO2 modula el parámetro de corte (CUTOFF).

### CTRL (Fuente de control del LFO2)

Selecciona la fuente de modulación que controla la intensidad del LFO2. La fuente seleccionada aquí se multiplica con LFO2 (Intensidad del LFO2) para determinar la cantidad de modulación del corte. (Consulte “Lista de fuentes de control”, pág.78)

---

# EFFECT (Efecto)

## FX 1, 2, 3 (Efecto 1, 2, 3)

El opsix cuenta con tres unidades multiefectos. Estas tres unidades de efectos están conectadas en serie.



### FX (Tipo de efecto)

Selecciona el tipo de efecto.

### ENABLE (Habilitar)

Activa/desactiva el efecto. Puede escuchar y comparar cómo suenan los efectos activándolos y desactivándolos.

### Parámetros de efecto 1...4

Configura los parámetros de cada efecto.

Para más información sobre los parámetros, consulte “Lista de parámetros de efectos”, pág.84.

# ARP (Arpegiador)

## ARPEGGIATOR (Arpegiador)



### RUN (Operativa del arpegiador)

Cambia la operativa del arpegiador entre activado, desactivado y bloqueo.

**Off (Desactivado):** el arpegiador no está operativo.

**On (Activado):** el arpegiador solo operará cuando se toque una tecla.

**Latch (Bloqueo):** el arpegiador comenzará a operar cuando se toque una nota y seguirá funcionando incluso aunque se suelte la nota.

### PTRN (Patrón del arpegiador)

Este parámetro especifica el patrón de notas del arpegiador.

**MANUAL:** el arpeggio se reproduce en el orden en que se toquen las notas que se mantengan pulsadas juntas.

**UP (Ascendente):** el arpeggio se reproduce de la nota más baja (tono más grave) a la nota más alta.



**DOWN (Descendente):** el arpeggio se reproduce de la nota más alta (tono más agudo) a la nota más baja.

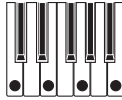


**ALT1:** el arpeggio se reproduce repetidamente de forma ascendente y descendente. (Las notas más alta y más baja se reproducirán una vez).

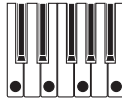




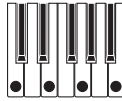
**ALT2:** el arpeggio se reproduce repetidamente de forma ascendente y descendente. (Las notas más alta y más baja se reproducirán dos veces).



**RANDOM (Aleatorio):** las notas se reproducen aleatoriamente.



**TRIGGER (Disparador):** las notas que mantenga pulsadas se reproducirán simultáneamente al tempo y valores de tiempo de “RESO”.



### **RESO (Resolución)**

Controla la velocidad del arpegiador.

### **GATE (Tiempo de puerta)**

Establece la duración de las notas arpegiadas como un porcentaje de la resolución.

### **OCT (Octava)**

Controla el rango de las notas arpegiadas.

# SEQ (Sequencer)

## SEQUENCER (Secuenciador)



### TEMPO

Especifica el tempo para el programa seleccionado. Este ajuste se aplica no solo al secuenciador, sino también al arpeggiador, LFO y efectos que se sincronicen con el tempo.

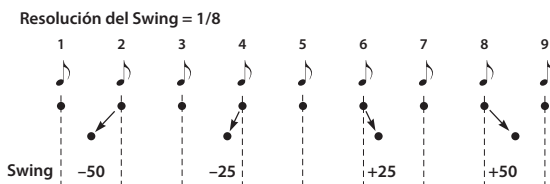
### RESO (Resolución de paso)

Establece la duración de un paso con respecto al tempo.

### SWING

Ajusta la intensidad del “swing”.

**CONSEJO:** Un ajuste de “+33%” proporciona casi una cadencia de shuffle completa.



### MODE (Modo de paso)

Especifica cómo avanzan los pasos durante la reproducción.

>> (Hacia delante): hace que el secuenciador reproduzca hacia delante.

<< (Hacia atrás): hace que el secuenciador reproduzca a la inversa.

>><< (Rebote): hace que el secuenciador reproduzca hacia delante y después a la inversa.

>< (Centro): la reproducción ocurrirá en el siguiente orden: 1, 16, 2, 15, 3, 14...

>>>> Par/Impar: el secuenciador reproduce solo pasos con número impar o par.

RND (Aleatorio): hace que el secuenciador reproduzca aleatoriamente.

### LENGTH (Duración)

Establece el número de pasos utilizados en la secuencia.

### KEY TRG (Disparador de tecla)

Si este parámetro está activado, el secuenciador comienza cuando se introduce un inicio de nota (se toca una nota) desde el teclado. El secuenciador reproducirá transpuesto al tono de afinación de la nota tocada. Se puede pensar en esta función como un arpeggiador personalizable.

## SEQ NOTE (Nota de secuenciador)



### LANE (Pista)

En el opsix se pueden utilizar hasta seis notas en cada paso. Seleccione la pista en la que irá la nota, de la 1 a la 6.

### NOTE (Nota de pista)

Establece el número de nota para el paso y la pista seleccionados.

### START (Desplazamiento de comienzo)

Establece el tiempo utilizado para disparar un paso como un porcentaje de la duración del paso. Incrementar el valor de RESO (Resolución) permite crear fácilmente los tiempos utilizados frecuentemente en la música hip-hop y neo-soul, así como sonidos rasgueados o apoyaturas (flams).

### ACTIVE (Activo)

Establece si este paso se dispara o no.

### VEL (Velocidad de pulsación)

Establece la velocidad de pulsación del paso y la pista seleccionados.

### GATE (Tiempo de puerta)

Establece la duración de nota del paso y la pista seleccionados. Cuando desee hacer que una nota suene durante más tiempo que el establecido por la duración del paso, utilice una ligadura para conectar la nota con el siguiente paso.

## MOTION (Movimiento)

< MOTION >	LANE	DEST	VALUE
STEP 1	1	OFF	
---	---	---	Lin
---			CURVE

### LANE (Pista)

El opsix utiliza seis pistas que “reproducen” automáticamente los parámetros (secuencias de movimientos). Seleccione una pista de secuencia de movimientos de la 1 a la 6.

### VALUE (Valor)

Especifica el valor de la pista y el paso seleccionados.

### CURVE (Curva)

Selecciona la curva que conecta los valores de los pasos seleccionados de la pista seleccionada en ese momento con el paso siguiente.

Puede seleccionar “Step” (paso) (sin curva), “Exponential” (exponencial), “Linear” (lineal) o “Logarithmic” (logarítmica). Para hacer cambios más suaves a los parámetros, seleccione “Exponential”, “Linear” o “Logarithmic”. Por otro lado, para parámetros como “WAVE” (onda) y “PTRN” (Patrón del arpegiador), seleccione “Step” para que el parámetro cambie al principio del paso en cuestión para producir el efecto deseado.

### DEST (Ámbito de destino, Destino)

Establece los parámetros y grupos que van a ser cambiados por la secuencia de movimientos. Consulte “Lista de destinos de movimientos” (→ pág. 79) para más información.

## SEQ UTIL (Utilidades del secuenciador)

Esta página ofrece una serie de funciones de utilidad para la edición y creación de datos de secuencia. Seleccione la función que desee ejecutar, el rango, etc., y pulse el botón YES para ejecutarla.

< SEQ UTIL	TARGET	FUNC	VALUE
NOTE TRANS +12			
---			
1 16			---
START END			

### TARGET (Destino)

Selecciona la secuencia de notas o uno de los seis secuenciadores de movimientos como el destino de la función de utilidad.

## FUNC (Función)

Selecciona la función que se va a ejecutar.

### Funciones de las secuencias de notas (cuando el ajuste de TARGET es "NOTE")

**TRANS (Transponer):** transpone la secuencia entre START (Comienzo) y END (Final) en el número de semitonos establecidos por el parámetro VALUE.

**VEL (Velocidad de pulsación):** permite ajustar la velocidad de pulsación de las notas entre START (Comienzo) y END (Final). El parámetro TYPE ofrece tres suboperaciones que aplicarán el parámetro VALUE de formas diferentes. ADD simplemente suma o resta a partir de la velocidad de pulsación existente, SET sobrescribe la velocidad de pulsación existente y SCALE multiplica la velocidad de pulsación existente por el parámetro VALUE.

**NUDGE (Desplazar):** desplaza la secuencia hacia delante o hacia atrás. El parámetro VALUE especifica cuántos pasos será desplazada la secuencia, y el parámetro DEST permite seleccionar si la operación va a afectar a la secuencia de notas, a las secuencias de movimientos, o a ambas.

**COPY (Copiar):** copia las notas entre START (Comienzo) y END (Final) en el paso especificado por DEST. El parámetro REPEAT permite copiar/pegar secuencialmente las notas seleccionadas varias veces.

**INVERT (Invertir):** invierte la secuencia de notas entre START (Comienzo) y END (Final) alrededor del eje del tono de afinación. El parámetro VALUE especifica si la inversión es en relación con todo el rango de notas MIDI (FULL) o con el rango de la propia secuencia de notas (REL). Se sabe que los compositores dan la vuelta a las partituras para obtener nuevas ideas, así que esta puede ser una divertida herramienta creativa.

### Funciones de las secuencias de movimientos (cuando el ajuste de TARGET es "MTN LANE 1...6")



**CLEAR (Borrar):** elimina las secuencias de movimientos de la pista seleccionada. Esto desactiva DEST, elimina el enrutamiento, reinicia el valor de VALUE para cada paso y cambia CURVE a "LIN".

**DUP (Duplicar):** copia el paso seleccionado. Utilice START (Comienzo) y END (Final) para seleccionar el rango de la fuente que se quiere copiar, y DEST para seleccionar el principio del destino de la copia. El parámetro REPEAT permite copiar/pegar secuencialmente el movimiento seleccionado varias veces.

**COPY VALUE (Copiar valor):** copia el valor de VALUE solo para el paso seleccionado. Utilice START (Comienzo) y END (Final) para seleccionar el rango de la fuente que se quiere copiar, y DEST para seleccionar el principio del destino de la copia. El parámetro REPEAT permite copiar/pegar secuencialmente el movimiento seleccionado varias veces.

**COPY CURVE (Copiar curva):** copia la curva (CURVE) solo para el paso seleccionado. Utilice START (Comienzo) y END (Final) para seleccionar el rango de la fuente que se quiere copiar, y DEST para seleccionar el principio del destino de la copia. El parámetro REPEAT permite copiar/pegar secuencialmente el movimiento seleccionado varias veces.

**SET VALUE (Establecer valor):** establece los valores para el rango que se ha seleccionado utilizando START (Comienzo) y END (Final) en el mismo valor (VALUE).

**SET CURVE (Establecer curva):** establece la curva para el rango que se ha seleccionado utilizando START (Comienzo) y END (Final) en la misma curva (CURVE).

**ASSIGN RAMP (Asignar onda de rampa):** cambia el valor (VALUE) para el rango que se ha seleccionado utilizando START (Comienzo) y END (Final) y crea una forma de onda. Utilice SCALE para establecer la ganancia y la polaridad, y OFFSET para determinar el desplazamiento hacia arriba/hacia abajo.

**ASSIGN SAW (Asignar onda de sierra):** cambia el valor (VALUE) para el rango que se ha seleccionado utilizando START (Comienzo) y END (Final) y crea una forma de onda. Utilice SCALE para establecer la ganancia y la polaridad, y OFFSET para determinar el desplazamiento hacia arriba/hacia abajo.

**ASSIGN TRI (Asignar onda triangular):** cambia el valor (VALUE) para el rango que se ha seleccionado utilizando START (Comienzo) y END (Final) y crea una forma de onda. Utilice SCALE para establecer la ganancia y la polaridad, y OFFSET para determinar el desplazamiento hacia arriba/hacia abajo.

**ASSIGN TRI+ (Asignar onda triangular +):** cambia el valor (VALUE) para el rango que se ha seleccionado utilizando START (Comienzo) y END (Final) y crea una forma de onda. Utilice SCALE para establecer la ganancia y la polaridad, y OFFSET para determinar el desplazamiento hacia arriba/hacia abajo.

**ASSIGN SINE (Asignar onda senoidal):** cambia el valor (VALUE) para el rango que se ha seleccionado utilizando START (Comienzo) y END (Final) y crea una forma de onda. Utilice SCALE para establecer la ganancia y la polaridad, y OFFSET para determinar el desplazamiento hacia arriba/hacia abajo.

**ASSIGN SQR (Asignar onda cuadrada):** cambia el valor (VALUE) para el rango que se ha seleccionado utilizando START (Comienzo) y END (Final) y crea una forma de onda. Utilice SCALE para establecer la ganancia y la polaridad, y OFFSET para determinar el desplazamiento hacia arriba/hacia abajo.

**ASSIGN RAND (Asignar onda aleatoria):** cambia el valor (VALUE) para el rango que se ha seleccionado utilizando START (Comienzo) y END (Final) y crea una forma de onda. Utilice SCALE para establecer la ganancia y la polaridad, y OFFSET para determinar el desplazamiento hacia arriba/hacia abajo.

---

# VOICE (Voz)

## VOICE (Asignación de voz)

VOICE	ASSIGN	GLIDE	TIME
	POLY	OFF	
	OFF		
UNISON DETUNE SPREAD			

### ASSIGN (Asignación de voz)

Selecciona el modo básico de distribución de voces.

**Poly:** el programa reproducirá polifónicamente, lo que le permitirá tocar acordes.

**Mono:** el programa reproducirá monofónicamente, produciendo solo una nota a la vez.

**Mono Legato:** el programa reproducirá monofónicamente. La primera nota de una frase de ligado sonará normalmente; las siguientes notas de la frase sonarán más suaves (por ejemplo, los envolventes continuarán en vez de reiniciarse).

### GLIDE (Modo de deslizamiento)

El modo de deslizamiento hace que el tono de afinación cambie suave y fluidamente entre notas diferentes.

**Off (Desactivado):** desactiva el efecto de deslizamiento, y las notas siempre se reproducirán con su tono de afinación correcto.

**On (Activado):** el tono de afinación cambiará suave y fluidamente entre notas.

**Legato:** el tono de afinación cambiará suave y fluidamente entre notas solo cuando se toquen ligados (estilo “legato”).

### TIME (Tiempo de deslizamiento)

Establece la cantidad de tiempo que se tarda en pasar de un tono de afinación al siguiente.

### UNISON (Voces al unísono)

**Off (Desactivado):** se desactiva el unísono y no se pueden aplicar “Stereo Spread” ni “Detune”.

**2...8:** especifica el número de voces que sonarán para cada nota que se toque. Cuando está desactivado (Off), las voces no suenan al unísono y no se pueden aplicar “Spread” ni “Detune”. Se puede hacer que suenen hasta ocho voces al unísono.

### DETUNE (Desafinación de unísono)

Este parámetro controla la sensación de coro de las voces al unísono. La amplitud del tono de afinación entre voces es ajustable en pasos de una centésima (1/100 de un semitono).

- **Voces = 3, Desafinación = 24**

Voces	Desafinación
1	-12
2	0
3	+12

- **Voces = 4, Desafinación = 24**

Voces	Desafinación
1	-12
2	-4
3	+4
4	+12

### SPREAD (Extensión de unísono)

SPREAD (Extensión de unísono) permite crear un campo estéreo más amplio cuando se usa el unísono.



---

# V.PATCH (Patch virtual)

## V.PATCH 1...12 (Patch virtual 1...12)

V.PATCH				SRC	INT	DEST
1	2	3	4	OFF	○	OFF
5	6	7	8	---	OFF	---
9	10	11	12	---	---	---
					CTRL	

### SRC (Ámbito de fuente), SRC (Fuente)

Selecciona la señal de la fuente de modulación (Consulte “Lista de fuentes de patch virtual (V.Patch)”, pág.81).

### INT (Intensidad de modulación)

Especifica la profundidad del efecto producido por la fuente de modulación.

### CTRL (Fuente de control de la modulación)

Selecciona la fuente de modulación que controla la intensidad de modulación. El valor fuente seleccionado aquí se multiplica con INT (Intensidad de modulación) para determinar la profundidad del efecto de modulación. (Consulte “Lista de fuentes de control”, pág.78)

### DEST (Ámbito de destino, Destino)

Establece los parámetros y grupos que van a ser cambiados por la modulación. (Consulte “Lista de destinos de patch virtual (V.Patch)”, pág.82).

---

# MISC (Miscelánea)

## PROG PITCH (Tono de afinación del programa)

PROG PITCH :	TRANS	BEND	LFO1
[ PROG PITCH ]	0	+2	
PROG MISC			
USER ALG	0	-2	OFF
OP UTIL			
	OCT		CTRL

### TRANS (Transposición)

Ajusta el tono de afinación global en pasos de semitono sobre un rango de  $\pm 1$  octava para todo el programa.

### OCT (Octava)

Establece el tono de afinación básico en octavas. El ajuste predeterminado es "0".

### BEND (Inflexión de tono hacia arriba)

Establece la máxima cantidad de inflexión de tono (en semitonos) cuando se mueve la rueda por encima del punto central. Para una inflexión de tono normal, ajuste este parámetro en un valor positivo.

### BEND (Inflexión de tono hacia abajo)

Establece la máxima cantidad de inflexión de tono (en semitonos) cuando se mueve la rueda por debajo del punto central. Para una inflexión de tono normal, ajuste este parámetro en un valor negativo.

### LFO1 (Intensidad del LFO1)

Controla el efecto inicial del LFO1 sobre el tono de afinación (en semitonos).

### CTRL (Fuente de control del LFO1)

Selecciona la fuente de modulación que controla la intensidad del LFO1. El valor fuente seleccionado aquí se multiplica con LFO1 (Intensidad del LFO1) para determinar la profundidad del efecto de modulación. (Consulte "Lista de fuentes de control", pág.78)

## PROG MISC (Miscelánea de programa)



### LEVEL (Nivel de programa)

Establece el volumen para todo el programa. El resultado se aplicará a la salida del efecto.

### ALG FB (Retroalimentación de algoritmos)

Aparte de los algoritmos de usuario, los algoritmos de retroalimentación están conectados como un bucle de retroalimentación que envía señales hacia arriba a través del algoritmo (ALGO X, X, .. X). Este parámetro establece el nivel de señal que fluye a través del bucle de retroalimentación. El bucle de retroalimentación se forma siguiendo el nivel de programa (LEVEL) del operador, que permite utilizar los cambios efectuados en LEVEL (Nivel de programa) para afectar a la retroalimentación también, creando efectos complejos.

### PHASE (Fase del oscilador)

Este parámetro establece la fase del oscilador para cada nota como se indica a continuación.

**SYNC (Sincronizada):** establece la fase del oscilador en "0".

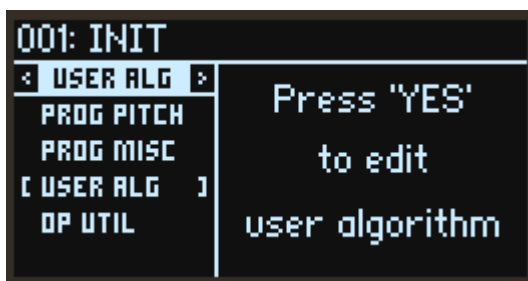
**FREE (Libre):** establece el valor de todos los osciladores en el mismo valor aleatorio.

**RANDOM (Aleatoria):** establece y cambia el valor de cada fase del oscilador aleatoriamente.

### LOFI (Baja fidelidad)

Cuando se activa, las señales de control de nivel y forma de onda del oscilador pierden precisión, creando un sonido ligeramente ruidoso que es como un sintetizador digital antiguo.

## USER ALG (Algoritmo de usuario)



Seleccione esta página y pulse el botón YES para editar los algoritmos de usuario. Vaya a una página diferente para terminar la edición.

## FM MATRIX (Matriz de FM)

Establece cómo se conectan los operadores unos con otros y con qué fuerza se conectan.

Las filas muestran cómo se alinean los operadores y las columnas muestran si envían sus señales a otros operadores. Por ejemplo, “op1” se muestra en la columna de más a la izquierda. Los seis puntos que aparecen de arriba a abajo muestran el nivel de las señales enviadas desde el operador 1 a los operadores 1–6. Los puntos se harán más grandes si se incrementa el envío de señal.

La fila inferior muestra si ese mismo operador saldrá o no hacia el filtro de la siguiente fila. “↓” indica que saldrá y “X” indica que no saldrá.



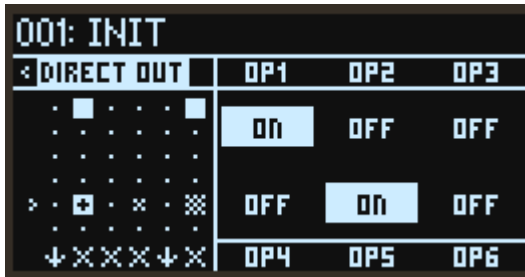
### x->y (OPx -> OPy)

Establece el nivel de la señal de modulación que se envía desde OPx a OPy. Un ajuste del 100 % establecerá el mismo nivel que cuando se conecta el algoritmo predeterminado.

### SELF (Autoretroalimentación de OPx)

Establece el tamaño de la señal de modulación que OPx se envía a sí mismo. Este parámetro tendrá el mismo efecto que el parámetro FB (Retroalimentación) cuando el modo de operador es FM, pero este se puede utilizar en otros modos además de FM.

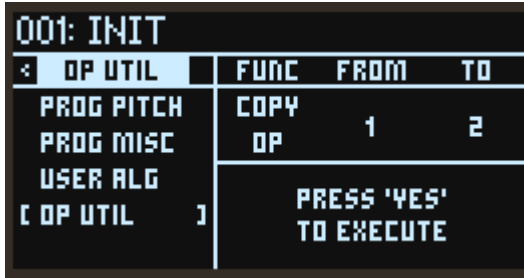
## DIRECT OUT (Salida directa)



### OPx (Salida directa de OPx)

Cuando este parámetro está activado (“ON”), la señal de salida de OPx se emite como audio.

## OP UTIL (Utilidades de operador)



001: INIT			
OP UTIL	FUNC	FROM	TO
PROG PITCH	COPY		
PROG MISC	OP	1	2
USER ALG			
[ OP UTIL ]	PRESS 'YES' TO EXECUTE		

Esta página proporciona funciones muy prácticas para la creación de sonidos, como por ejemplo copiar todos los parámetros del operador, etc. Seleccione la función y el operador, y después pulse el botón YES para ejecutarla.

### FUNC (Función)

Selecciona la función que se desea ejecutar.

**COPY OP:** copia todos los parámetros de un operador.

**COPY EG:** copia solo los parámetros del EG.

**COPY KTRK:** copia solo los parámetros del seguimiento de teclado.

### FROM (Desde)

Selecciona el operador fuente de la copia.

### TO (A)

Selecciona el operador destino de la copia.

---

# GLOBAL

Esta página se utiliza para configurar los ajustes generales del opsix. Use los botones PAGE < y > o los mandos DATA ENTRY A-D para cambiar la categoría. Los botones OP +/- o los mandos DATA ENTRY B/E cambian el parámetro, y los mandos DATA ENTRY C/F cambian el valor.

## TUNE (Afinación)

Global Parameters		
Cat.	Param.	Val.
TUNE	Master Tune	Oct
MIDI	Transpose	0
CTRL		
SEQ		

### Master Tune (Afinación general)

Este parámetro ajusta la afinación global de todo el opsix en unidades de una centésima (un semitono = 100 centésimas) sobre un rango de  $\pm 50$  centésimas.

Cuando el valor se ajusta en "0" centésimas, A4 (La 4) es igual a 440 Hz.

### Transpose (Transposición)

Ajusta el tono de afinación global de las notas tocadas en el teclado en semitonos sobre un rango de una octava arriba o abajo. Estos ajustes se aplican en la posición ("Pre" o "Post") determinada mediante el parámetro "Convert Position" (Posición de conversión).

## MIDI

Global Parameters		
Cat.	Param.	Val.
TUNE	Global Channel	1
MIDI	Local Control	On
CTRL	Clock	Off
SEQ	Convert Position	Pre

### Global Channel (Canal global)

Especifica el canal MIDI. Este canal MIDI se utilizará para transmitir y recibir mensajes de nota, mensajes de inflexión de tono y mensajes de cambio de control.

## Local Control (Control local)

Establece el ajuste de control local.

**On (Activado):** es como debe estar normalmente. Sin embargo, si utiliza el opsix con un secuenciador externo o similar, lo lógico es que quiera ajustar el control local en “Off” (Desactivado) para eliminar el doble disparo de las notas causado por el eco MIDI.

**Off (Desactivado):** el teclado del opsix se desconectará internamente del generador de tonos. Con este ajuste, el generador de tonos del opsix no sonará cuando toque el teclado del opsix.

## Clock (Reloj)

**Off (Desactivado):** el opsix utilizará los ajustes de tiempo del programa. No se transmitirán ni se recibirán mensajes de reloj MIDI.

**Internal (Interno):** el opsix utilizará el ajuste de tiempo de la interpretación. Utilice este ajuste cuando toque el opsix por sí mismo o cuando quiera que el opsix controle el tiempo de dispositivos MIDI externos como un secuenciador o una caja de ritmos.

**External (Externo):** el tiempo del opsix se sincronizará a los mensajes de reloj MIDI que entran tanto por el conector MIDI de 5 pines como por el puerto USB. Si no se están recibiendo relojes MIDI, las funciones relacionadas con el tempo no funcionarán.

**Auto:** combina la funcionalidad de “Internal” y “External”, por lo que no tendrá que cambiar manualmente entre ambas opciones:

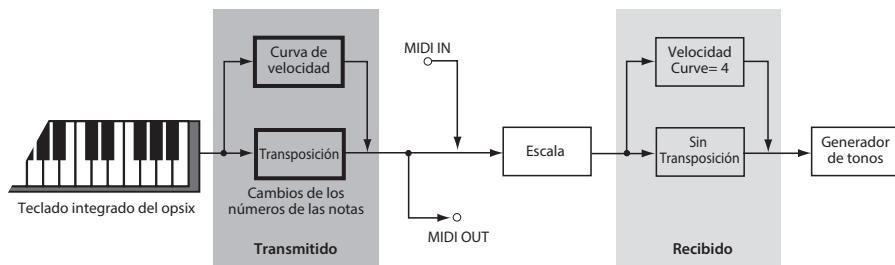
- Si no se están recibiendo relojes MIDI, el opsix utiliza su tempo interno.
- Si se están recibiendo relojes MIDI, son ellos los que controlan el tempo. Si la recepción de relojes se detiene durante más de 500 ms, el opsix vuelve a cambiar al tempo interno.

## Convert Position (Posición de conversión)

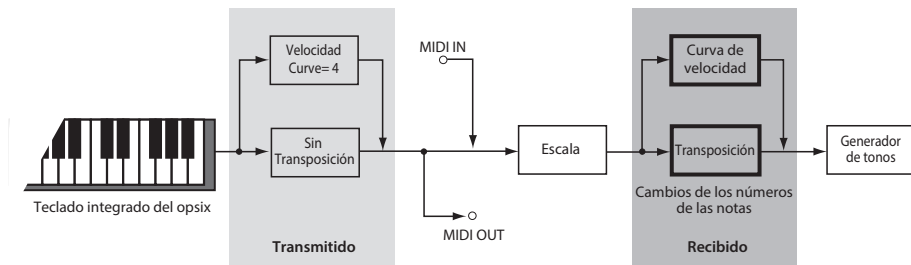
Determina cómo funcionarán los ajustes de curva de velocidad de pulsación y de transposición en respuesta a las señales de entrada/salida MIDI (MIDI IN/OUT).

Independientemente de la posición de conversión, la transposición y la curva de velocidad de pulsación siempre se aplicarán al tocar sonidos internos desde el teclado del opsix.

**Pre:** aplica los ajustes de curva de velocidad de pulsación y transposición a los datos emitidos desde el teclado del opsix. Los datos que se ven afectados por los ajustes (curva de velocidad de pulsación y transposición) son los datos transmitidos desde la salida MIDI OUT al tocar el teclado del opsix. Este ajuste no tiene ningún efecto sobre los datos MIDI recibidos a través de la entrada MIDI IN.



**Post:** aplica los ajustes de curva de velocidad de pulsación y transposición a los datos justo antes de ser enviados al generador de sonido. Los datos que se ven afectados por los ajustes (curva de velocidad de pulsación y transposición) son los datos tocados con el teclado del opsix antes de ser enviados al generador de sonido, así como los datos recibidos a través de la entrada MIDI IN. Este ajuste no tiene ningún efecto en los datos MIDI transmitidos desde la salida MIDI OUT al tocar el teclado del opsix.



### Rx Transport (Recepción de mensajes de transporte)

Establece si se recibirán mensajes de comienzo y parada (que son mensajes MIDI en tiempo real).

### Rx Prog Chg (Recepción de mensajes de cambio de programa)

Selecciona si se recibirán mensajes de cambio de programa MIDI.

### Rx CC (Recepción de mensajes de cambio de control)

Selecciona si se recibirán mensajes de cambio de control MIDI.

**CONSEJO:** CC#1 (Rueda de modulación), CC#64 (Pedal de resonancia) y de CC#120 en adelante no se pueden controlar utilizando este ajuste.

### Rx Pitch Bend (Recepción de mensajes de inflexión de tono)

Selecciona si se recibirán mensajes de inflexión de tono MIDI.

### Tx Transport (Transmisión de mensajes de transporte)

Establece si se transmitirán mensajes de comienzo y parada (que son mensajes MIDI en tiempo real).

### Tx Prog Chg (Transmisión de mensajes de cambio de programa)

Selecciona si se transmitirán mensajes de cambio de programa MIDI.

### Tx CC (Transmisión de mensajes de cambio de control)

Selecciona si se transmitirán mensajes de cambio de control MIDI.

### Tx Pitch Bend (Transmisión de mensajes de inflexión de tono)

Selecciona si se transmitirán mensajes de inflexión de tono MIDI.

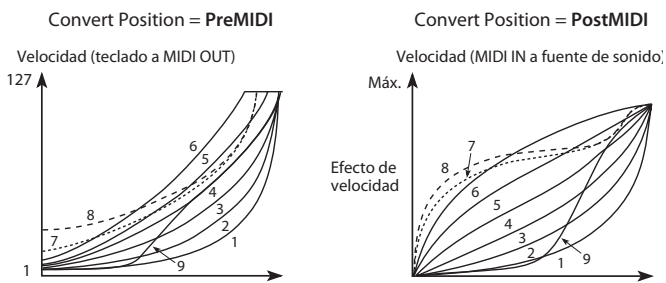


## CTRL (Controlador)

Global Parameters		
Cat.	Param.	Val.
TUNE	Velocity Curve	4
MIDI	Prog Chg Lock	Off
CTRL	Knob Mode	Scale
SEQ	SST Hold Time	7.5s

### Velocity Curve (Curva de velocidad de pulsación)

Controla cómo responden el volumen y el timbre a las variaciones de dinámica (velocidad de pulsación) al tocar el teclado. Elija la curva que sea más apropiada para su estilo y fuerza al tocar. Las curvas de velocidad de pulsación (velocity) funcionan siempre de la misma manera entre el teclado integrado del opsix y el motor de síntesis. Sin embargo, la forma en la que se relacionan con MIDI está ligada al ajuste del parámetro “Convert Position” (Posición de conversión) (vea la ilustración a continuación).



### Prog Chg Lock (Bloqueo de cambio de programa)

Normalmente, los programas siempre se pueden cambiar con el mando PROGRAM, pero este ajuste permite limitar esta función. Este parámetro evita que podamos cambiar accidentalmente el programa cuando estemos centrados en la edición o reproducción de un cierto sonido.

**Off (Desactivado):** los cambios de programa se permiten siempre.

**Shift:** los cambios de programa solo se permitirán cuando se mantenga pulsado el botón SHIFT y se gire el mando PROGRAM.

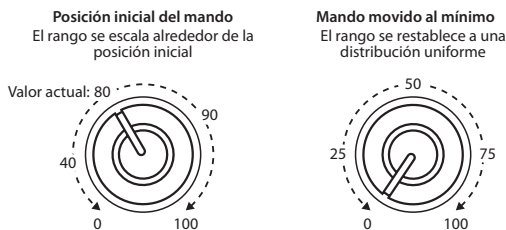
**Home:** los cambios de programa solo se permitirán en la página HOME/ALGO.

### Knob Mode (Modo de los mandos)

Cuando cambie a un nuevo programa, cambiarán los valores de los parámetros de los mandos del panel frontal, pero los mandos físicos no se moverán realmente de forma automática. “Knob Mode” controla qué ocurre cuando se mueve un mando.

**Scale (Escala):** es el modo predeterminado. La posición física del mando se asigna al valor del parámetro actual. Al mover el mando hacia la izquierda, se irá del valor actual hacia el mínimo, y al mover el mando hacia la derecha, se irá del valor actual hacia el máximo. Si se gira el mando por completo hacia la izquierda o hacia la derecha, se reiniciará el rango de valores.

Vea el gráfico a continuación.



**Jump (Salto):** cuando se mueva un mando, el valor del parámetro cambiará instantáneamente para coincidir con la posición del mando.

### SST Hold Time (Tiempo de mantenimiento de SST)

Controla la duración de las “transiciones de sonido uniformes” (SST o “Smooth Sound Transitions” en inglés). Establece cuánto tiempo continúan sonando las reverberaciones, retardos y liberaciones de notas después de que se haya seleccionado un nuevo sonido. El temporizador comienza después de que todas las notas del sonido previo hayan dejado de mantenerse pulsadas y se haya soltado el pedal de sostenido.

## SEQ (Secuenciador)

Global Parameters		
Cat.	Param.	Val.
TUNE	Trigger Quantize	Off
MIDI	Record Quantize	Start
CTRL	Metronome	On
SEQ	Metronome Level	5

### Trigger Quantize (Cuantización de disparador)

Evita que la secuencia se salga del ritmo alineando el tiempo de los pasos del secuenciador (cuantizando) cuando se utilizan las funciones de salto de paso o de disparador de tecla. La operación se reflejará inmediatamente cuando este parámetro esté desactivado (OFF), pero si se ajusta en 1, 2 o 4 pasos, se cuantizará el tiempo del intervalo de pasos que se establezca.

### Record Quantize (Cuantización de grabación)

Corrige automáticamente el tiempo de las notas que se toquen durante la grabación en tiempo real.

**Off (Desactivado):** el tiempo del inicio de nota y desactivación de nota se reflejará en los parámetros START (Inicio) y GATE (Puerta) tal cual es.

**Start (Inicio):** el tiempo del inicio de nota siempre estará al comienzo de cada paso. El tiempo de la desactivación de nota se reflejará en el parámetro GATE (Puerta).

**All (Todos):** el tiempo del inicio de nota siempre estará al comienzo de cada paso. El parámetro GATE se ajustará en 75 % o “TIE” de acuerdo con el tiempo de la desactivación de nota.

### Metronome (Metróno)

Determina si sonará o no el metrónomo durante la grabación en tiempo real.

### Metronome Level (Nivel del metrónomo)

Ajusta el volumen del metrónomo.

### High Click (Claqueta acentuada)

Establece si se acentuará el tono del metrónomo en el primer tiempo del compás.

## SYS (Sistema)

Global Parameters		
Cat.	Param.	Val.
SYS	Auto Power Off	Off
	Screen Bright	10
	LED Bright	10
	System ID	254

### Auto Power Off (Apagado automático)

De manera predeterminada, y para ahorrar energía, el opsix se apagará automáticamente después de que hayan transcurrido aproximadamente cuatro horas sin utilizar el panel frontal, el teclado o la entrada MIDI. Si lo desea, puede deshabilitar esta función.

- ⚠ Al apagarse la alimentación, se perderán todas las ediciones o ajustes que no se hayan guardado. Asegúrese de guardar los ajustes importantes antes de que esto ocurra.

### Screen Bright (Brillo de pantalla)

Controla la el brillo de la pantalla.

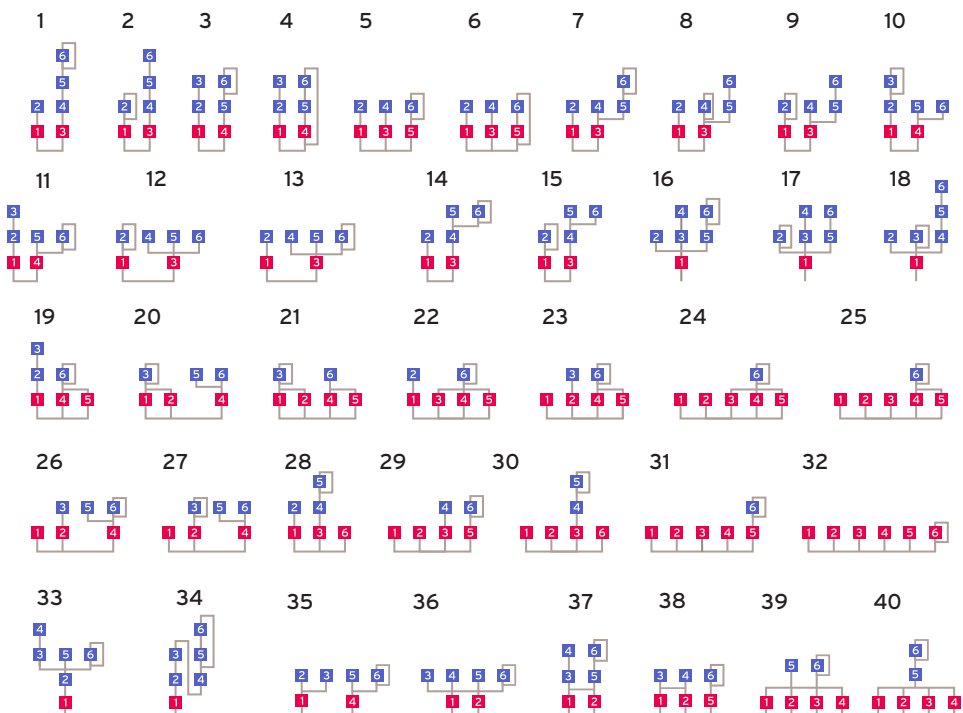
### LED Bright (Brillo de los LED)

Ajusta el brillo máximo de los LED.

### System ID (ID de sistema)

Es el número de identificación del opsix para ordenadores host. Si tiene varios opsix, establezca un número diferente para cada uno.

# Lista de algoritmos



# Lista de formas de onda

Pantalla	Nombre completo	Notas
<b>SIN</b>	Sine	Genera una onda senoidal. Esta es la forma de onda básica utilizada en los sintetizadores de FM, ya que contiene un tono fundamental pero no sobretonos.
<b>SIN 12BIT</b>	Sine 12bit	Genera una onda senoidal con baja resolución como las que se utilizaban en los sintetizadores digitales antiguos.
<b>SIN 8BIT</b>	Sine 8bit	Genera una onda senoidal con resolución incluso más baja. Es efectiva para crear sonidos con ruido.
<b>TRI</b>	Triangle	Genera una onda triangular. A diferencia de la onda senoidal, esta forma de onda contiene armónicos, pero también da una sensación más redondeada que la onda de dientes de sierra o cuadrada.
<b>SAW</b>	Saw	Genera una onda de dientes de sierra. Esta forma de onda se utiliza para crear sonidos típicos de sintetizadores analógicos, tales como metales y bajos sintetizados.
<b>SAW HD</b>	Saw HD	Genera una onda de dientes de sierra con sobretonos superiores más ricos que la onda de dientes de sierra normal utilizando una gran cantidad de energía de la CPU.
<b>SQR</b>	Square	Genera una onda cuadrada. Esta forma de onda se utiliza para sonidos electrónicos y de instrumentos de viento.
<b>SQR HD</b>	Square HD	Genera una onda cuadrada con sobretonos superiores más ricos que la onda cuadrada normal utilizando una gran cantidad de energía de la CPU.
<b>ADTV SAW3</b>	Additive Saw3	Genera los tres primeros armónicos de una onda de dientes de sierra.
<b>ADTV SQR3</b>	Additive Sqr3	Genera los tres primeros armónicos de una onda cuadrada.
<b>ADTV TRI3</b>	Additive Tri3	Genera los tres primeros armónicos de una onda triangular.
<b>ADTV 12345</b>	Additive 12345	Genera una amplitud igual a la primera a través de armónicos de quinta. Es como una onda de dientes de sierra filtrada.
<b>ADTV 1+2</b>	Additive 1+2	Genera una onda con una amplitud igual al tono fundamental y el segundo armónico. Es como las paradas 8' y 4' en un órgano.
<b>ADTV 1+3</b>	Additive 1+3	Genera una amplitud igual al tono fundamental y el tercer armónico. Es como las paradas 8' y +2 2/3' en un órgano.
<b>ADTV 1+4</b>	Additive 1+4	Genera una onda con una amplitud igual al tono fundamental y el cuarto armónico. Es como las paradas 8' y +2' en un órgano.
<b>ADTV 1+5</b>	Additive 1+5	Genera una amplitud igual al tono fundamental y el quinto armónico. Es como las paradas 8' y +1 3/5' en un órgano.
<b>ADTV 1+6</b>	Additive 1+6	Genera una onda con una amplitud igual al tono fundamental y el sexto armónico. Es como las paradas 8' y +1 1/3' en un órgano.
<b>ADTV 1+7</b>	Additive 1+7	Genera una amplitud igual al tono fundamental y el séptimo armónico.
<b>ADTV 1+8</b>	Additive 1+8	Genera una onda con una amplitud igual al tono fundamental y el octavo armónico. Es como las paradas 8' y +1' en un órgano.
<b>NOISE S/H</b>	Noise S/H	Genera ruido con un elemento musical por medio de un circuito de muestreo y retención.
<b>NOISE WHITE</b>	Noise White	Genera ruido blanco.

---

# Lista de fuentes de control

Nombre corto	Nombre completo
MOD WHEEL	Rueda de modulación
PITCH WHEEL	Rueda de tono de afinación
PITCH WHL+	Rueda de tono de afinación +
PITCH WHL-	Rueda de tono de afinación -
PEDAL	Pedal de resonancia
NOTE	Número de nota
VEL	Velocidad de pulsación
EXP VEL	Vel. de pulsación exponencial
REL VEL	Velocidad de liberación de la pulsación
EG1	EG1 (Tono de afinación)
EG2	EG2 (Filtro)
EG3	EG3 (Asignable)
LFO1	LFO1 (Operador)
LFO2	LFO2 (Filtro)
LFO3	LFO3 (Asignable)

# Lista de destinos de movimientos

Ámbito		Destino		Notas
Pantalla	Nombre completo	Pantalla	Nombre completo	
OFF	Off	---	---	---
PROG	Program	PITCH	Pitch	---
		OCT	Octave	---
		TRANS	Transpose	---
		LEVEL	Level	---
		PAN	Pan	Controla la posición de panoramización (PAN) fija izquierda-derecha.
		ATK TIME	Attack Time	Es el parámetro Attack (Ataque) de la página ALGO. Controla los respectivos tiempos de caída y liberación para todos los operadores.
		DECAY TIME	Decay Time	Controla los respectivos tiempos de caída para todos los operadores.
		REL TIME	Release Time	Controla los respectivos tiempos de liberación para todos los operadores.
		SUS LEVEL	Sustain Level	Controla los respectivos niveles de sustain para todos los operadores.
		DECAY/REL	Decay/Release	Es el parámetro Decay/Release (Caída/Liberación) de la página ALGO. Controla los respectivos tiempos de caída y liberación para todos los operadores.
		GLIDE MODE	Glide Mode	---
		GLIDE TIME	Glide Time	---
		UNISON VOICES	Unison Voices	---
		UNISON DETUNE	Unison Detune	---
		UNISON SPREAD	Unison Spread	---
		TEMPO	Tempo	---
ALGO	Algorithm	---		
ALGO FB	Algorithm FB	---		

Ámbito		Destino		Notas
Pantalla	Nombre completo	Pantalla	Nombre completo	
<b>OP1..6</b>	Operator1..6	PITCH	Pitch	---
		COARSE RATIO	Coarse Ratio	---
		FINE RATIO	Fine Ratio	---
		DETUNE	Detune	---
		TRANS	Transpose	---
		FIXED FREQ	Fixed Frequency	---
		LEVEL	Level	---
		ATK TIME	Attack Time	---
		DECAY TIME	Decay Time	---
		REL TIME	Release Time	---
		SUS LEVEL	Sustain Level	---
		FM FB	FM Feedback	---
		FM WIDTH	FM Wave Width	---
		RING DEPTH	Ring Mod. Depth	---
		RING SHAPE	Ring Mod. Shape	---
		FILTER CUTOFF	Filter Cutoff	---
		FILTER RESO	Filter Resonance	---
		FILTER OSCMIX	Filter OSC Mix	---
		FOLDER GAIN	Wave Folder Gain	---
		FOLDER BIAS	Wave Folder Bias	---
FOLDER OSCMIX	WaveFolder OSCMix	---		
KTRK LOW	Keytrack Low	---		
KTRK HIGH	Keytrack High	---		
LMOD VEL	Level Mod Velocity	---		
<b>EG1..3</b>	EG1..3	ATK TIME	Attack Time	---
		DECAY TIME	Decay Time	---
		REL TIME	Release Time	---
		SUS LEVEL	Sustain Level	---
<b>LFO1..3</b>	LFO1..3	WAVE	Wave	---
		SPEED	Speed	---
		SYNC SPEED	Sync Speed	---
		FADE	Fade	---
<b>FILTER</b>	Filter	CUTOFF	Cutoff	---
		RESO	Resonance	---
<b>FX1..3</b>	FX1..3	Effect parameters 1-4		Depende del tipo de efecto.
<b>ARP</b>	Arpeggiator	RUN	Run	---
		PTRN	Pattern	---
		RESO	Resolution	---
		GATE	Gate Time	---
		OCT	Octave	---
<b>SEQ</b>	Sequencer	SWING	Swing	---
<b>ALG R1..6</b>	User alg. row 1..6	x->y	x->y	---
		SELF	Self	---
<b>MIDI</b>	MIDI	PITCH WHEEL	Pitch Wheel	---
		MOD WHEEL	Mod Wheel	---
		CC 2..119	CC 2..119	---



# Lista de fuentes de patch virtual (V.Patch)




Ámbito		Fuente		Notas
Pantalla	Nombre completo	Pantalla	Nombre completo	
<b>OFF</b>	Off	---	---	---
<b>CTRL</b>	Controller	MOD WHEEL	Modulation Wheel	---
		PITCH WHEEL	Pitch Wheel	---
		PITCH WHL+	Pitch Wheel +	Este efecto se aplicará cuando la rueda PITCH se mueva en la dirección + (alejándose de usted).
		PITCH WHL-	Pitch Wheel -	Este efecto se aplicará cuando la rueda PITCH se mueva en la dirección - (hacia usted).
		PEDAL	Damper Pedal	---
<b>KBD</b>	Keyboard	NOTE	Note Number	El efecto se aplicará de acuerdo con el número de nota. La nota central es 60 (C4 [Do 4]).
		VEL	Velocity	---
		EXP VEL	Exp. Velocity	El efecto se aplicará exponencialmente en relación a la velocidad de pulsación. El efecto no será fácilmente evidente a valores de velocidad de pulsación bajos, pero se aplicará en una curva pronunciada con valores de velocidad de pulsación más altos.
		REL VEL	Release Velocity	El efecto se aplicará de acuerdo con la velocidad de liberación de la pulsación (cómo de rápido se suelta la tecla después de tocar una nota).
<b>EG LFO</b>	EG/LFO	EG1	EG1 (Pitch)	---
		EG2	EG2 (Filter)	---
		EG3	EG3 (Assignable)	---
		LFO1	LFO1 (Operator)	---
		LFO2	LFO2 (Filter)	---
		LFO3	LFO3 (Assignable)	---
<b>CC +</b>	CC Unipolar	1..119	CC 1..119 +	Cuando el valor de CC es "0", el efecto de V-Patch también es "0". Cuando la intensidad es un valor positivo, al incrementar el valor de CC se producirá solo un efecto positivo. (esto funciona al contrario con un valor negativo).
<b>CC +/-</b>	CC Bipolar	1..119	CC 1..119 +/-	Cuando el valor de CC es "64", el efecto de V.Patch es "0". Cuando la intensidad es un valor positivo, al incrementar el valor de CC por encima de 64 se producirá un efecto positivo, y al reducir el valor se producirá un efecto negativo. (esto funciona al contrario con un valor negativo).
<b>MIDI</b>	MIDI	AFTER TOUCH	After Touch	---
		POLY AFTER	Poly After Touch	---

# Lista de destinos de patch virtual (V.Patch)

Ámbito		Destino		Notas
Pantalla	Nombre completo	Pantalla	Nombre completo	
<b>OFF</b>	Off	---	---	---
<b>PROG</b>	Program	PITCH	Pitch	---
		OCT	Octave	---
		TRANS	Transpose	---
		LEVEL	Level	---
		PAN	Pan	Controla la posición izquierda-derecha en el campo estéreo.
		ATK TIME	Attack Time	Controla los respectivos tiempos de ataque para todos los operadores.
		DECAY TIME	Decay Time	Controla los respectivos tiempos de caída para todos los operadores.
		REL TIME	Release Time	Controla los respectivos tiempos de liberación para todos los operadores.
		SUS LEVEL	Sustain Level	Controla los respectivos niveles de sustain para todos los operadores.
		TEMPO	Tempo	---
		ALGO	Algorithm	---
		ALGO FB	Algorithm FB	---
		GLIDE TIME	Glide Time	---
		UNISON VOICES	Unison Voices	---
		UNISON DETUNE	Unison Detune	---
UNISON SPREAD	Unison Spread	---		
<b>OP1..6</b>	Operator1..6	PITCH	Pitch	---
		COARSE RATIO	Coarse Ratio	---
		OCT	Octave	---
		TRANS	Transpose	---
		LEVEL	Level	---
		ATK TIME	Attack Time	---
		DECAY TIME	Decay Time	---
		REL TIME	Release Time	---
		SUS LEVEL	Sustain Level	---
		FM FB	FM Feedback	---
		FM WIDTH	FM Wave Width	---
		RING DEPTH	Ring Mod. Depth	---
		RING SHAPE	Ring Mod. Shape	---
		FOLDER GAIN	Wave Folder Gain	---
		FOLDER BIAS	Wave Folder Bias	---
		FOLDER OSC MIX	Wave Folder OSCMix	---
		FILTER CUTOFF	Filter Cutoff	---
		FILTER RESO	Filter Resonance	---
FILTER OSC MIX	Filter OSC Mix	---		
<b>EG1..3</b>	EG1..3	ATK TIME	Attack Time	---
		DECAY TIME	Decay Time	---
		REL TIME	Release Time	---
		SUS LEVEL	Sustain Level	---
<b>LFO1..3</b>	LFO1..3	WAVE	Waveform	---
		SPEED	Speed	---
		PHASE	Phase	---
		FADE	Fade	---

Ámbito		Destino		Notas
Pantalla	Nombre completo	Pantalla	Nombre completo	
<b>FILTER</b>	Filter	CUTOFF	Cutoff	---
		RESO	Resonance	---
<b>FX1..3</b>	FX1..3	Effect parameters 1-4		Depende del tipo de efecto.
<b>ARP</b>	Arpeggiator	RESO	Resolution	---
		GATE	Gate Time	---
		OCT	Octave	---
<b>SEQ</b>	Sequencer	SWING	Swing	---

# Lista de parámetros de efectos

Nombre del efecto		Mando		Nombre del parámetro	Rango
Pantalla	Nombre completo	Pantalla	Nombre completo		
CHO	Chorus	B	MIX	Dry:Wet Mix	0–100
		C	DEPTH	Depth	0–100 [%]
		E	SPEED	Speed	0.020–20.000 [Hz]
		F	PHASE	LFO Phase	0.0–100.0 [%]
		Varía el tiempo de retardo de la señal de entrada para crear un sonido más cálido, con más cuerpo. Utilice el parámetro PHASE para cambiar los LFO izquierdo y derecho para controlar cómo se extiende el sonido.			
U.ENS	Unison Ensemble	B	MIX	Dry:Wet Mix	0–100
		C	DEPTH	Depth	0–100 [%]
		E	RATE	Rate	0–100 [%]
		F	VOICE	Voices	2–8
		Crea un sonido de gran riqueza y amplitud como si se tratase de varios osciladores reproduciendo al unísono. Los parámetros DEPTH y RATE simulan la desafinación de los osciladores, y el parámetro VOICE se utiliza para simular el número de osciladores.			
PHA/PHA 	Phaser/Phaser (BPM)	B	MIX	Dry:Wet Mix	0–100
		C	DEPTH	Depth	0–100 [%]
		E	SPEED	Speed	0.020–20.000 [Hz] / 1/48–4/1
		F	RESO	Resonance	0.0–100.0 [%]
		Altera la fase del sonido para dar al sonido un efecto de movimiento expansivo. Resulta efectivo para pianos eléctricos y sonidos similares. Utilice el parámetro PHASE para cambiar los LFO izquierdo y derecho para controlar cómo se extiende el sonido.			
PAN/PAN 	Auto Pan/Auto Pan (BPM)	B	DEPTH	Depth	0–100 [%]
		C	TYPE	Waveform Type	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down, Square
		E	SPEED	Speed	0.020–20.000 [Hz] / 1/48–4/1
		F	PHASE	LFO Phase	0.0–100.0 [%]
		Es un panoramizador automático que mueve el sonido a izquierda y derecha. Mover los LFO izquierdo y derecho produce efectos como si ambos canales se cruzasen o se siguiesen el uno al otro.			
FLNG/FLN 	Flanger/Flanger (BPM)	B	MIX	Dry:Wet Mix	0–100
		C	DEPTH	Depth	0–100 [%]
		E	SPEED	Speed	0.020–20.000 [Hz] / 1/48–4/1
		F	FDBK	Feedback	–100 – +100 [%]
		Un efecto que crea un sonido expansivo amplio y sensación de movimiento en el tono de afinación. Resulta efectivo para sonidos que contengan muchos sobretonos.			
RTRY	Rotary Speaker	B	BAL	Horn/Rotor Balance	R100:H0–R0:H100 [%]
		C	SPD SW	Speed Switch	Slow, Fast
		E	SPEED	Speed	–100.0 – +100.0 [%]
		F	SPKR	Speaker Type	Natural, Natural + Direct, Resonant, Resonant + Direct, Bright, Bright + Direct, Original CX-3
		Un efecto que simula un altavoz giratorio “vintage” de manera realista. Mediante la asignación de la rueda MODULATION en la página V.PATCH al parámetro SPD SW, puede utilizar la rueda para cambiar entre lento y rápido, que es efectivo para las interpretaciones.			

Nombre del efecto		Nombre del parámetro		Rango	
Pantalla	Nombre completo	Mando	Pantalla		Nombre completo
<b>A.WAH</b>	Auto Wah	B	MIX	Dry:Wet Mix	0–100
		C	SENS	Envelope Sens	0.0–100.0 [%]
		E	SHAPE	Envelope Shape	–100 – +100 [%]
		F	RESO	Resonance	0–100 [%]
		Este efecto simula un wah-wah automático. El efecto realiza un barrido de acuerdo con los cambios de intensidad de la señal de entrada (el envolvente). Este sonido se utiliza frecuentemente en la música funky para ritmos picados de guitarra, sonidos de clavinét, etc.			
<b>EXC</b>	Exciter	B	MIX	Dry:Wet Mix	0–100
		C	FREQ	Emphasis Frequency	3000–24000 [Hz]
		E	BLEND	Blend	–100–+100 [%]
		Este efecto añade dinámica al sonido y enfatiza su claridad. FREQ controla las frecuencias que se van a enfatizar, y BLEND controla la profundidad del efecto.			
<b>ENH</b>	Enhancer	B	MIX	Dry:Wet Mix	0–100
		C	DEPTH	Depth	0–100 [%]
		E	DELAY	Delay	0.0–100.0 [%]
		F	SPREAD	Spread	0.0–100.0 [%]
		Este efecto ensancha el sonido y le añade presencia.			
<b>FLTR</b>	LFO Filter	B	CUTOFF	Cutoff Frequency	0–100 [%]
		C	RESO	Resonance	0–100 [%]
		E	DEPTH	LFO Depth	0–100 [%]
		F	SPEED	LFO Speed	0.020–20.000 [Hz]
		Este efecto utiliza un LFO para cambiar la frecuencia de corte del filtro de paso bajo. Es efectivo para añadir sensación de movimiento a una frase.			
<b>3EQ</b>	3-Band EQ	B	1 LOW	Band1 Low Gain	–18.0 – +18.0 [dB]
		C	3 HIGH	Band3 High Gain	–18.0 – +18.0 [dB]
		E	2 GAIN	Band2 Mid Gain	–18.0 – +18.0 [dB]
		F	2 FREQ	Band2 Mid Frequency	20–20000 [Hz]
		Es un ecualizador de tres bandas. Se utiliza para ajustar el sonido en la etapa final.			
<b>DIST</b>	Distortion	B	DRIVE	Drive	0–100 [%]
		C	LEVEL	Level	–Inf, –84.9–0.0 [dB]
		E	EQFREQ	PEQ Frequency	20–20000 [Hz]
		F	EQGAIN	PEQ Gain	–18.0 – +18.0 [dB]
		Utilice el parámetro DRIVE para lograr efectos que van desde una suave distorsión de tipo válvulas hasta un sonido distorsionado potente y con ondulaciones. Al final de la serie se sitúa un ecualizador paramétrico que permite crear una gran diversidad de sonidos.			
<b>G.AMP</b>	Guitar Amp	B	DRIVE	Drive	0.0–100.0 [%]
		C	TYPE	Amp Type	VOX AC15, VOX AC15TB, VOX AC30, VOX AC30TB, UK Blues, UK 70'S, UK 80'S, UK 90'S, UK Modern, US Modern, US HiGain, Boutique OD, Boutique CL, Black 2x12, Tweed 1x12, Tweed 4x10
		E	HEQ	High EQ	0–100 [%]
		F	VOLUME	Volume	–Inf, –84.9 – +12.0 [dB]
		Este efecto monoaural modela efectos de amplificador de guitarra y altavoz desde una saturación delicada hasta una distorsión estruendosa.			

Nombre del efecto		Mando		Nombre del parámetro		Rango
Pantalla	Nombre completo	Pantalla	Nombre completo	Pantalla	Nombre completo	
<b>DEC</b>	Decimator	B	MIX	Dry:Wet Mix		0–100
		C	FREQ	Sampling Frequency		1000–48000 [Hz]
		E	BIT	Bit Resolution		4.0–24.0
		F	DAMP	High Damping		0–100 [%]
		Añade una sensación de dispositivo digital de baja fidelidad. Utilice el parámetro FREQ para controlar la frecuencia de muestreo y el parámetro BIT para reducir la longitud de bits de datos, generando cada uno una clase distinta de textura de baja fidelidad.				
<b>GRAIN</b>	Grain Shifter	B	MIX	Dry:Wet Mix		0–100
		C	TIME	Time Frame		0–100 [%]
		E	SPEED	LFO Speed		1/48–4/1
		F	RETRIG	Retrigger		Off, Mod Whl, Damper, Note On, Velocity, LFO1, LFO2, LFO3
		Esto corta las formas de onda cortas procedentes de la señal de entrada y las reproduce repetidamente, logrando un efecto que transforma la señal en un sonido mecánico. El parámetro TIME establece la longitud de la forma de onda que se va a cortar y el parámetro SPEED establece cómo de rápido se cambia entre las formas de onda.				
<b>LIMIT</b>	Master Limiter	B	THRE	Threshold		–30.0–0.0 [dB]
		C	CEIL	Out Ceiling		–30.0–0.0 [dB]
		E	REL	Release		0.65–1000.00 [msec]
		Este efecto promedia los cambios en el volumen de la señal de entrada. Solo se comprimirán las señales que superen el nivel especificado, lo que reduce los picos innecesarios en el sonido. El parámetro THRE establece el nivel en el que se aplicará la compresión y el parámetro CEIL establece el nivel de salida.				
<b>COMP</b>	Compressor	B	MIX	Dry:Wet Mix		0–100
		C	SENS	Sensitivity		0–100
		E	ATTACK	Attack		0–100
		F	LEVEL	Output Level		–Inf, –84.9–0.0 [dB]
		Este compresor modela los efectos de pedal de sonido limpio que son tan populares.				
<b>DLY/DLY</b> 🎵	Delay/Delay (BPM)	B	LEVEL	Delay Level		0–100
		C	FDBK	Feedback		0–100 [%]
		E	DLY L	Delay Time L		0 [msec] – 2.73 [sec] / 1/48–4/1
		F	DLY R	Delay Time R		0 [msec] – 2.73 [sec] / 1/48–4/1
		Es un retardo estéreo sencillo con retroalimentación.				
<b>PDLY/PDL</b> 🎵	Autopan Dly/Autopan Dly(BPM)	B	LEVEL	Delay Level		0–100
		C	DEPTH	Auto Pan Depth		0–100 [%]
		E	DLY	Delay Time		0 [msec] – 1.36 [sec] / 1/48–4/1
		F	SPEED	Speed		0.020–20.000 [Hz] / 1/48–4/1
		Un retardo estéreo que panoramiza el sonido retardado a izquierda y derecha utilizando un LFO.				
<b>TDLY/TDL</b> 🎵	Tape Echo/Tape Echo (BPM)	B	LEVEL	Delay Level		0–100
		C	FDBK	Feedback		0–100 [%]
		E	DLY	Delay Time		0 [msec] – 2.7000 [sec] / 1/48–4/1
		F	DAMP	Damping		–100.0 – +100.0 [%]
		Este efecto modela la saturación de cinta y el eco de cinta. El parámetro DAMP establece la cantidad de atenuación de agudos y de graves.				

Nombre del efecto		Nombre del parámetro		Rango	
Pantalla	Nombre completo	Mando	Pantalla		Nombre completo
<b>REF</b>	Early Reflection	B	LEVEL	Reverb Level	0–100
		C	TYPE	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse
		E	TIME	Reverb Time	10 [msec] – 1.600 [sec]
		F	HEQ	High EQ Gain	–15.0 – +15.0 [dB]
		Este efecto extrae solo las reflexiones iniciales del sonido procedentes de los sonidos de reverberación simulados, dando sensación de intimidad y presencia. Se puede seleccionar la curva de caída de la reverberación mediante el parámetro TYPE.			
<b>REVERB</b>	Reverb	B	LEVEL	Reverb Level	0–100
		C	TYPE	Type	Hall, Large Hall, Smooth Hall, Chamber, Plate, Room, Wet Room, Space
		E	TIME	Reverb Time	200 [msec] – 10.000 [sec] (Nota: Esto difiere con cada tipo de reverberación)
		F	TONE	Tone	500–20000 [Hz]
		Es una reverberación suave y de alta definición con un sonido de eco natural. También hay disponible un tipo "Space" (Espacio), con un tiempo largo de prerretado y liberación, que se añade a los tipos estándar Room (Habitación), Hall (Sala), Chamber (Cámara) y Plate (Placa).			
<b>SHVERB</b>	Shimmer Reverb	B	LEVEL	Reverb Level	0–100
		C	TYPE	Type	Clear, Riser, Submarine, Horror
		E	TIME	Reverb Time	0–100 [%]
		F	TONE	Tone	0–100 [%]
		Es una reverberación con efecto de cambio de tono de afinación añadido. La amplitud del cambio del tono de afinación varía dependiendo del parámetro TYPE, con sonidos que van desde efectos chispeantes hasta efectos misteriosos.			
<b>SPRING</b>	Spring Reverb	B	LEVEL	Reverb Level	0–100
		C	LENGTH	Spring Length	0–100 [%]
		E	TIME	Reverb Time	49 [msec] – 4.0000 [sec]
		F	CHIRP	Chirp	0–100 [%]
		Esta reverberación simula el sonido de la reverberación de muelles utilizada en algunos amplificadores de guitarra y algunos órganos. Se pueden controlar las características del muelle que se va a modelar utilizando los parámetros LENGTH y CHIRP.			

# Apéndice

## Conexión del opsix a un dispositivo MIDI o un ordenador

Utilice una conexión MIDI si desea utilizar el teclado y los controladores del opsix para controlar un dispositivo MIDI externo, o utilice otro teclado MIDI o un secuenciador para reproducir el generador de sonido del opsix.

MIDI es el acrónimo de Musical Instrument Digital Interface (interfaz digital para instrumentos musicales), y es un estándar mundialmente utilizado para intercambiar diversos tipos de datos musicales entre instrumentos musicales electrónicos y ordenadores.

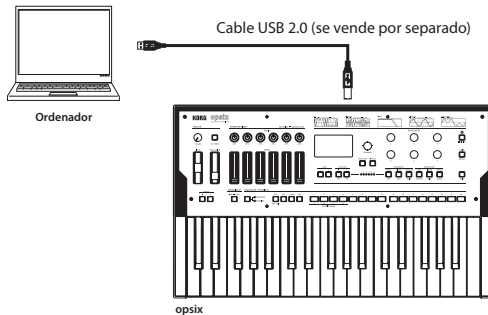
Cuando se utilizan cables MIDI para conectar dos o más dispositivos MIDI, los datos de interpretación se pueden intercambiar entre los dispositivos, incluso aunque estos pertenezcan a distintos fabricantes. El opsix también se puede conectar a un ordenador personal mediante un cable USB.

## Conexión de un ordenador o dispositivo MIDI

- **Conectar el opsix a un ordenador a través de USB**

El opsix es un dispositivo USB-MIDI con compatibilidad nativa y no requiere ningún “driver” (controlador) de software para un funcionamiento MIDI básico.

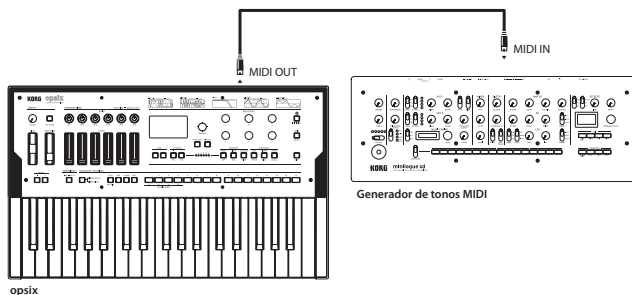
Si desea utilizar el software Librarian con el opsix, necesitará conectar el ordenador con el opsix mediante un cable USB. Para más información, consulte la documentación incluida con dicho software.





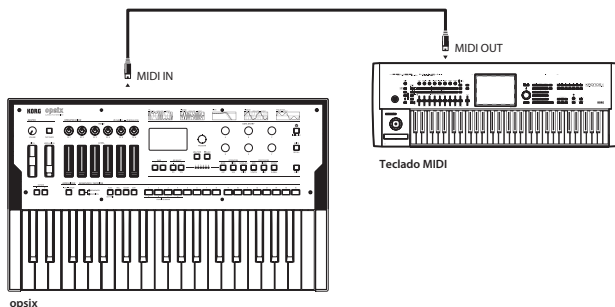
- **Controlar un generador de tonos MIDI externo desde el opsix**

Si desea utilizar el teclado, los controladores, el secuenciador por pasos, etc., del opsix para reproducir sonidos de un generador de tonos MIDI externo o para controlarlo, conecte el conector MIDI OUT del opsix al conector MIDI IN del generador de tonos MIDI externo utilizando un cable MIDI.



- **Controlar el opsix desde un dispositivo MIDI externo**

Si desea hacer sonar o controlar el opsix desde otro teclado, secuenciador o dispositivo MIDI, conecte el conector MIDI OUT del dispositivo MIDI externo al conector MIDI IN del opsix utilizando un cable MIDI.

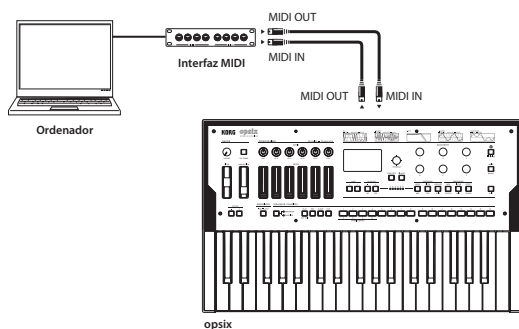


- **Conectar el opsix a un secuenciador externo, ordenador o dispositivo MIDI similar**

Es posible que desee tocar en el teclado del opsix y grabar su interpretación en un secuenciador MIDI externo o en un ordenador (conectado utilizando la interfaz MIDI), y después tocar el opsix mientras monitoriza o reproduce lo que ha grabado. También puede que desee utilizar el opsix como dispositivo de entrada para que suenen notas y como generador de tonos MIDI. En cualquiera de los casos, tendrá que conectar los respectivos conectores MIDI OUT a los conectores MIDI IN tanto del opsix como del secuenciador MIDI externo u ordenador entre sí.

⚠ Es posible que algunos dispositivos de interfaz MIDI no puedan transmitir o recibir mensajes exclusivos del sistema MIDI a o desde el opsix.

**Consejo:** Es conveniente utilizar el conector USB cuando conecte el opsix a un ordenador personal.



## Ajustes relacionados con MIDI

### Ajustes de canal MIDI

Para intercambiar datos con un dispositivo MIDI externo conectado, hay que ajustar el canal MIDI del opsix para que coincida con el canal MIDI del dispositivo MIDI externo. Siga los pasos indicados a continuación para ajustar el canal MIDI.

1. Pulse el botón EFFECT mientras mantiene pulsado el botón SHIFT y seleccione el grupo de páginas GLOBAL.
2. Pulse los botones PAGE < y > para que se muestre en pantalla la página MIDI.
3. Utilice los botones OP SELECT +/- para seleccionar el canal Global (canal MIDI).
4. Utilice el mando DATA ENTRY C o F para cambiar el canal MIDI.
5. Ajuste el canal MIDI del dispositivo MIDI externo que haya conectado.

**Consejo:** Cuando sincronice el opsix con un dispositivo MIDI externo, consulte el manual de usuario de dicho dispositivo.

## Configuración del ajuste de MIDI LOCAL cuando se conecte un secuenciador MIDI externo o un ordenador

Si se conecta el opsix a un secuenciador MIDI externo o a un ordenador y el ajuste de Echo Back (Retorno de datos) del secuenciador MIDI externo o del ordenador está activado mientras el ajuste de control local del opsix también lo está, los datos de interpretación generados al tocar el teclado del opsix se enviarán al secuenciador MIDI externo y también serán retornados para hacer sonar el generador de tonos del opsix una segunda vez. Para evitar que ocurra esta clase de retorno de datos, solo hay que desactivar el control local en el opsix. Este ajuste se encuentra en la página MIDI, en el grupo de páginas GLOBAL. Ajuste “Local Control” (→ p. 71) en “Off”.

## Sincronización de la reproducción del secuenciador por pasos y el arpegiador

Utilice el ajuste “Clock” (→ p. 71) en la página MIDI del grupo de páginas GLOBAL para establecer si el opsix será el maestro (el dispositivo que controla la sincronización) o el esclavo (el dispositivo que es controlado) cuando se reproduzca el secuenciador por pasos o el arpegiador.

**Consejo:** Cuando sincronice el opsix con un dispositivo MIDI externo, consulte el manual de usuario de dicho dispositivo.

### • Usar el opsix como maestro y el dispositivo MIDI externo como esclavo

Conecte el conector MIDI OUT del opsix al conector MIDI IN del dispositivo MIDI externo. En la página MIDI del grupo de páginas GLOBAL, configure “Clock” (→p. 72) como “Intern” (Interno) para hacer que el opsix sea el maestro. Esto hará que el opsix transmita relojes de sincronización MIDI.

Configure el dispositivo MIDI externo para recibir datos de reloj a través de MIDI. El dispositivo MIDI externo (secuenciador, caja de ritmos, etc.) operará al tiempo especificado por el parámetro TEMPO (→ p. 74) en la página SEQUENCE del grupo de páginas SEQ.

### • Usar el dispositivo MIDI externo como maestro y el opsix como esclavo

Conecte el conector MIDI IN del opsix al conector MIDI OUT del dispositivo MIDI externo. En la página MIDI del grupo de páginas GLOBAL, configure “Clock” (→ p. 71) como “Extern” (Externo) para hacer que el opsix sea el esclavo. Esto hará que el opsix reciba relojes de sincronización MIDI.

Configure el dispositivo MIDI externo para transmitir datos de reloj (como dispositivo maestro). El arpegiador del opsix operará a tiempo con el dispositivo MIDI externo (secuenciador, caja de ritmos, etc.).

**Consejo:** Si “Clock” (→ p. 71) en la página MIDI del grupo de páginas GLOBAL se configura como “Auto”, el opsix operará automáticamente en modo “Extern” (Externo) cuando reciba un reloj MIDI desde un dispositivo MIDI externo conectado al conector MIDI IN del opsix. Si no, el opsix operará en modo “Intern” (Interno).

## Software Librarian (Biblioteca)

El software Librarian funciona en macOS y Windows, y puede descargarse desde [www.korg.com](http://www.korg.com). Para más información sobre el opsix Librarian, consulte la documentación incluida con dicho software.

# Cargar sonidos del DX7

El opsix puede recibir sonidos del Yamaha DX7 en forma de mensajes exclusivos del sistema y convertir estos datos en programas reproducibles en el opsix.

Hay muchos sonidos del DX7 (archivos .SYX) que pueden encontrarse y descargarse por Internet. Puede utilizar una aplicación para enviar los archivos de sonido .SYX descargados e importarlos y utilizarlos en el opsix.

Los programas que convierta para utilizar en el opsix pueden transformarse en sonidos completamente nuevos utilizando la funcionalidad exclusiva del opsix, y también puede usar el secuenciador, el arpegiador o los efectos para procesar dichos sonidos.

- ⚠ Tenga en cuenta que, dado que el opsix y el DX7 utilizan diferentes configuraciones de parámetros, la conversión puede no ser perfecta, y algunos sonidos pueden resultar bastante diferentes de como sonaban en el DX7.

## Mensajes exclusivos del sistema que pueden cargarse

Para recibir mensajes exclusivos del sistema del DX7, deben cumplirse las siguientes condiciones:

- Los mensajes deben incluir un banco completo de 32 sonidos del DX7. No se pueden cargar mensajes que contengan solo un sonido.
- El formato exclusivo del sistema debe ser el de la primera generación de DX7, que es compatible con los sintetizadores de FM de seis operadores y el DX9. No se pueden cargar mensajes exclusivos del sistema de sintetizadores de FM como el DX de cuatro operadores, el TX81Z, el SY77, etc.

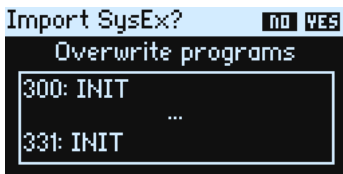
## Recibir mensajes exclusivos del sistema del DX7

1. Seleccione con el mando PROGRAM el primer número de programa donde se vayan a cargar los programas.

- ⚠ Los 32 programas a partir del número de programa que seleccione serán sobrescritos. Le recomendamos que se asegure de que no se van a sobrescribir datos que pueda necesitar.

2. Transmita los mensajes exclusivos del sistema desde el DX7, Ordenador.

Verá el cuadro de diálogo que se muestra a continuación.



**Consejo:** Con el mando PROGRAM se puede cambiar el número de programa de destino donde se van a cargar los sonidos.

3. Puse el botón YES para cargar los programas recibidos.

**Consejo:** Pulse el botón NO para cancelar.

## **Mensajes de error que pueden ocurrir durante la carga**

Si el opsix no es capaz de cargar los datos, pueden aparecer los mensajes de error que se indican a continuación:

### **There is no readable data (No hay datos legibles)**

Si los datos tienen menos de 4.104 bytes, o si el encabezado de SysEx no está en formato DX7 Program Bank, los datos no se pueden cargar.

### **Data contains unsupported data (Los datos contienen datos incompatibles)**

Aunque el encabezamiento sea correcto, el archivo no se puede cargar porque los datos del archivo están corruptos. Por ejemplo, los datos pueden no ser legibles si la suma de comprobación es incorrecta o si falta el F7 al final del archivo.

---

# Restaurar el opsix a los ajustes predeterminados de fábrica

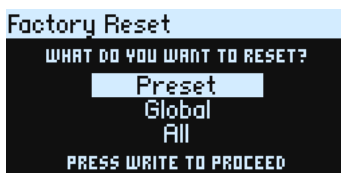
Los programas predefinidos y los ajustes de configuración globales del opsix se pueden restaurar a sus valores originales de fábrica.

- ⚠ Nunca apague la alimentación mientras se están cargando datos. Si lo hace, se pueden dañar los datos internos.

1. Apague la alimentación del opsix.
2. Mientras mantiene pulsado el botón SHIFT y el botón WRITE/RECALL, encienda el opsix. En la pantalla se mostrará “Factory Reset” (Restaurar valores de fábrica).

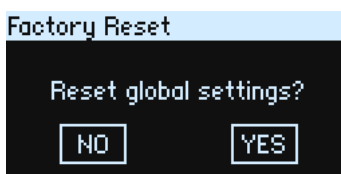


3. Cuando aparezca el mensaje “WHAT DO YOU WANT TO RESET?” (¿Qué desea restaurar?), gire el mando PROGRAM para seleccionar los elementos que desee restaurar a los ajustes predeterminados de fábrica: Preset (Predefinidos), Global o All (Todo).



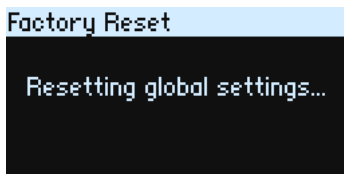
- ⚠ Si selecciona “ALL” y ejecuta, se borrarán también todos los programas de usuario que estén guardados en el opsix.

4. Pulse el botón OP SELECT + / YES.



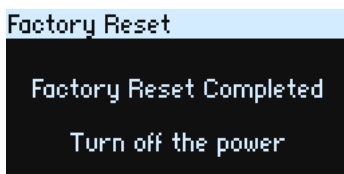
5. Pulse el botón WRITE.

En la pantalla aparecerá “Resetting...” (Restaurando...).



6. Cuando se muestre el mensaje que se indica en la pantalla de más abajo, apague la alimentación del opsix y vuelva a encenderla.

Se volverán a cargar los datos predeterminados de fábrica y el opsix será restaurado al estado original de cuando salió de fábrica.




---

# Solución de problemas

Si el opsix no funciona según lo esperado, compruebe los puntos que vienen a continuación.

## La unidad no se enciende.

- ¿Está el adaptador de CA conectado a una toma de corriente alterna (CA)?
- ¿Está pulsando y manteniendo pulsado el botón  (alimentación) al encender el opsix?

## No se escucha sonido cuando se tocan las teclas.

- ¿Ha conectado correctamente los jacks de salida de este teclado a unos auriculares o a unos altavoces autoamplificados?
- Compruebe que los altavoces autoamplificados u otros dispositivos de amplificación a los que esté conectado este teclado están encendidos y que el volumen está subido de forma que pueda escucharse.
- Asegúrese de que el mando VOLUME no está girado completamente hacia la izquierda.
- ¿Está “Local Control” en la página MIDI del grupo de páginas GLOBAL configurado en “On”? (→ p. 71)
- ¿Están los parámetros relacionados con el volumen ajustados en “0”?
- ¿Está el valor de corte de la página FILTER configurado demasiado bajo o demasiado alto? (→ p. 42)

## No se pueden editar los sonidos.

- Si la posición indicada por el mando y el valor mostrado en la pantalla principal son diferentes cuando se opera con un mando: cuando “Knob Mode” en la página CTRL del grupo de páginas GLOBAL está configurado como “Jump”, el valor real del parámetro puede ser diferente de la posición indicada por el mando. (→ p. 73)
- Si el programa editado no se ha quedado en la memoria: puede que haya apagado la alimentación antes de guardar los datos. En el caso de los programas, los ajustes editados se descartarán al seleccionar otro programa. Guarde los programas editados antes de apagar la alimentación o cambiar de programa.

## Los ajustes del programa no se pueden guardar.

- Si el programa editado no se ha guardado, ¿ha utilizado el mando PROGRAM para seleccionar correctamente el destino (número de programa) donde se va a guardar?

## El arpegiador no empieza a reproducir.

- ¿Está el botón ARPEGGIATOR iluminado o parpadeando?
- ¿Están los ajustes de “Clock” en la página MIDI del grupo de páginas GLOBAL configurados correctamente? (→ p. 71)




## **El opsix no responde a los datos MIDI transmitidos desde un dispositivo externo.**

- ¿Están conectados correctamente los cables MIDI y USB?
- ¿Están configurados en el mismo canal los canales MIDI del dispositivo MIDI externo que está transmitiendo los datos y del opsix?
- ¿Están configurados en “On” los ajustes tales como “Rx Transport”, “Rx Prog Chg”, “Rx CC”, “Rx Pitch Bend”, etc., en la página MIDI del grupo de páginas GLOBAL? (→ p. 72)

## **Los datos de transposición, curva de velocidad de pulsación y arpegiador no están siendo reconocidos correctamente.**

- ¿Están los ajustes de “Convert Position” en la página MIDI del grupo de páginas GLOBAL configurados correctamente? (→ p. 71)

## **El sonido no se detiene.**

- ¿Está configurado para durar mucho el tiempo de liberación del EG de los operadores que están funcionando como transportadores?
- Pulse el botón  (ALGO) en la página HOME/ALGO para hacer que las notas que están sonando se detengan.

## **El sonido está distorsionado.**

- Dependiendo del programa actual y de cómo esté tocando, tener el mando VOLUME ajustado en un valor muy grande puede hacer que la salida del opsix distorsione. Si esto ocurre, baje el mando VOLUME y ajuste el volumen en el mezclador o en el amplificador.

# Lista de nombres de programas

N.º	Nombre	Categoría	Programador
1	Cyber Pad Bell	Motion	Tomohiro Nakamura
2	Cycles	Motion	Tomohiro Nakamura
3	Patternizer	Motion	Francis Preve
4	Introduction	Motion	Tomohiro Nakamura
5	Organic Glow	Motion	Richard Devine
6	Aliasing Space	Motion	Tomohiro Nakamura
7	MOD Storm	Motion	Minoru Koike
8	Spinners	Motion	Richard Devine
9	Steppy World	Motion	Richard Devine
10	Fairy Tweets	Motion	Tomohiro Nakamura
11	Memories Pad	Motion	Richard Devine
12	Blue Cloud	Motion	Tomohiro Nakamura
13	DETROItrill	Motion	Tomohiro Nakamura
14	MS-20 Poly Cascade	Motion	Matt Pike
15	FuwaFuwa	Motion	Tomohiro Nakamura
16	Juicy Square	Motion	Tomohiro Nakamura
17	Dulled Rhythms	Motion	Matt Pike
18	FM EP Body	Keyboard	KORG Inc.
19	Roads and Roads	Keyboard	Francis Preve
20	Dat Electric Piano	Keyboard	Francis Preve
21	Original FM EP	Keyboard	Luke Edwards
22	FM Dyno Tine EP	Keyboard	KORG Inc.
23	80's Sprit Split	Keyboard	KORG Inc.
24	Dynamik	Keyboard	Francis Preve
25	A.Piano Seed	Keyboard	KORG Inc.
26	Portrait EP	Keyboard	KORG Inc.
27	Mutated Piano	Keyboard	Francis Preve
28	Wurly EP	Keyboard	KORG Inc.
29	Bouncey	Keyboard	Luke Edwards
30	Just Hang On	Keyboard	Luke Edwards
31	FM Vamp	Keyboard	Luke Edwards
32	Playable Bell	Keyboard	Luke Edwards
33	MIDI Stack	Keyboard	Francis Preve
34	DrawSlider Organ	Keyboard	KORG Inc.
35	Space Organ	Keyboard	Luke Edwards
36	Glide Sine	Keyboard	KORG Inc.
37	Lausanne Organ	Keyboard	Francis Preve
38	Paisley Organ	Keyboard	Francis Preve
39	OPcordion	Keyboard	Tomohiro Nakamura
40	Steam Church	Keyboard	Tomohiro Nakamura
41	Layerz	Keyboard	Francis Preve
42	FM Syntar	Keyboard	Minoru Koike
43	Digital Plucker	Keyboard	KORG Inc.
44	Reso Phase Clav	Keyboard	Minoru Koike
45	Clav O' Frog	Keyboard	Minoru Koike

N.º	Nombre	Categoría	Programador
46	Pulse Clav	Keyboard	KORG Inc.
47	WahTalk	Keyboard	Luke Edwards
48	Metaklav	Keyboard	Francis Preve
49	Jazzy Guitar	Keyboard	Francis Preve
50	EG 2 EP	Keyboard	Tomohiro Nakamura
51	Bright Plectrum	Keyboard	Dean Walliss
52	Mod Crunch	Keyboard	Luke Edwards
53	Strum Down	Keyboard	Luke Edwards
54	Dyno FM Brass	FastSynth	KORG Inc.
55	Soft FM Brass	FastSynth	KORG Inc.
56	Bright FM Brass	FastSynth	KORG Inc.
57	Sweep Stab	FastSynth	Minoru Koike
58	Blended Brass	FastSynth	Francis Preve
59	Filtered Saws	FastSynth	Dean Walliss
60	Franelog	FastSynth	Francis Preve
61	Moody Chord Stabs	FastSynth	Dean Walliss
62	Phaseypulse	FastSynth	Francis Preve
63	Supersawyer	FastSynth	Francis Preve
64	Folder Comp	FastSynth	KORG Inc.
65	Plucky Pad	FastSynth	Luke Edwards
66	Fuzzy Glass	FastSynth	Dean Walliss
67	Prog Pluck	FastSynth	Tomohiro Nakamura
68	Purple Fringing	FastSynth	Tomohiro Nakamura
69	Ring It On	FastSynth	Francis Preve
70	Velocity Hang	FastSynth	Matt Pike
71	Hard Sync Stab	FastSynth	Minoru Koike
72	Faded Pad	FastSynth	Minoru Koike
73	5th Stab	FastSynth	Tomohiro Nakamura
74	Chordstreaming	FastSynth	KORG Inc.
75	Dark Stages	FastSynth	VROMM
76	DUBSTAB	FastSynth	Tomohiro Nakamura
77	DUBSTAB 2020	FastSynth	Tomohiro Nakamura
78	Dub Club	FastSynth	VROMM
79	Slight Touch	FastSynth	KORG Inc.
80	Triplet Split	FastSynth	Matt Pike
81	Immortal Pad	SlowSynth	Luke Edwards
82	Slow Gear Clav	SlowSynth	Luke Edwards
83	Flexpad	SlowSynth	Francis Preve
84	Mod Those Bells	SlowSynth	Luke Edwards
85	Harmonic Waiting Room	SlowSynth	Luke Edwards
86	FilterFM Pad	SlowSynth	KORG Inc.
87	Ninja Pad FX	SlowSynth	Luke Edwards
88	Slow Vibe	SlowSynth	KORG Inc.
89	Glide Saw	SlowSynth	KORG Inc.
90	Exit Code	SlowSynth	KORG Inc.

N.º	Nombre	Categoría	Programador
91	Lab Coats	SlowSynth	Matt Pike
92	Choral Aliasing	SlowSynth	Minoru Koike
93	Chill Pad ARP	SlowSynth	Minoru Koike
94	Floating Whistle	SlowSynth	KORG Inc.
95	Unbreakable	SlowSynth	Luke Edwards
96	Star Pad	SlowSynth	Richard Devine
97	Stellar Choir	SlowSynth	Francis Preve
98	Holy Choir	SlowSynth	Luke Edwards
99	Retro Choir	SlowSynth	Dean Walliss
100	Formant Pad	SlowSynth	KORG Inc.
101	Throat FM	SlowSynth	Minoru Koike
102	Tremoloverb	SlowSynth	KORG Inc.
103	Fog pad	SlowSynth	VROMM
104	Moist Vibe	SlowSynth	KORG Inc.
105	Dark Pad	Pad/Strings	KORG Inc.
106	Lush Pad	Pad/Strings	Luke Edwards
107	NotePad LFO	Pad/Strings	Luke Edwards
108	Sine Width Mod	Pad/Strings	KORG Inc.
109	Square Bear Pad	Pad/Strings	Luke Edwards
110	Deep Space	Pad/Strings	Luke Edwards
111	Sun Baked Strings	Pad/Strings	Matt Pike
112	Pad Mod Fizz	Pad/Strings	Luke Edwards
113	Smooth Split	Pad/Strings	Luke Edwards
114	Retro Synth Strings	Pad/Strings	KORG Inc.
115	Aluminium Pad	Pad/Strings	Luke Edwards
116	Galactic Orchestra	Pad/Strings	Francis Preve
117	Velocity Pad	Pad/Strings	Dean Walliss
118	Simple PWM	Pad/Strings	Minoru Koike
119	1985 Bed	Pad/Strings	Luke Edwards
120	Engagement Pad	Pad/Strings	Matt Pike
121	Digital Insects	Pad/Strings	Minoru Koike
122	Self Arping Bells	Pad/Strings	Matt Pike
123	Membrane Pluck	Bell/Decay	Matt Pike
124	Hold For Glitches	Bell/Decay	Matt Pike
125	Dynamic Tin Bells	Bell/Decay	Dean Walliss
126	LFO Grooves	Bell/Decay	Matt Pike
127	FMarimba	Bell/Decay	Francis Preve
128	Glasklavier	Bell/Decay	Minoru Koike
129	Maverick Bells	Bell/Decay	Luke Edwards
130	Frantasia	Bell/Decay	Francis Preve
131	Binary Tines	Bell/Decay	Matt Pike
132	Percussion	Bell/Decay	VROMM
133	Mallet Piano	Bell/Decay	Minoru Koike
134	Zen Chime	Bell/Decay	Francis Preve
135	Crystal Bells	Bell/Decay	Richard Devine
136	4 Bar Alterations	Bell/Decay	Matt Pike
137	Ambi Sines	Bell/Decay	Francis Preve
138	Festival of Wind	Bell/Decay	Francis Preve

N.º	Nombre	Categoría	Programador
139	Shimmer & Folder	Bell/Decay	KORG Inc.
140	Algo Tripping MW	Bell/Decay	Matt Pike
141	Cold Coast	Bell/Decay	Tomohiro Nakamura
142	Ritual Decay	Bell/Decay	Francis Preve
143	FINLAND	Bell/Decay	Tomohiro Nakamura
144	Ruin Chatters	Bell/Decay	Tomohiro Nakamura
145	Plinq Plunq	Bell/Decay	Francis Preve
146	FM Wind Chime	Bell/Decay	Tomohiro Nakamura
147	Bureon Lead	Bell/Decay	Richard Devine
148	FM Slap	Bass	Luke Edwards
149	Evolving Bass	Bass	Dean Walliss
150	Fwonky Bass	Bass	Dean Walliss
151	Funk Bass	Bass	KORG Inc.
152	Sweepy Saw Bass	Bass	Dean Walliss
153	Clang Bass	Bass	Dean Walliss
154	Laid Bass	Bass	KORG Inc.
155	Aphasin Bass	Bass	Matt Pike
156	Barking Bass	Bass	Minoru Koike
157	Rhythmic Fold Bass	Bass	Matt Pike
158	Legato OctBS	Bass	Tomohiro Nakamura
159	Analogue<=>FM Bass	Bass	Tomohiro Nakamura
160	Jazz Bass	Bass	Francis Preve
161	Worm Bass	Bass	KORG Inc.
162	BoBgog'n'FMbass	Bass	Tomohiro Nakamura
163	Concrete Bass	Bass	KORG Inc.
164	Core Bass	Bass	KORG Inc.
165	Unlucky Bass	Bass	KORG Inc.
166	FLDR Bass	Bass	Minoru Koike
167	Sub'n Pluck	Bass	KORG Inc.
168	Ven aqui ya	Bass	VROMM
169	Big Moon	Bass	VROMM
170	Jungle Drum Bass	Bass	VROMM
171	Spread Love	Bass	VROMM
172	Harsh Bass	Bass	Matt Pike
173	Fat Snake Bass	Bass	VROMM
174	Octave Gesture	Bass	Matt Pike
175	Droid Bass	Bass	Matt Pike
176	Theremax	Lead	Luke Edwards
177	Sonic Lead	Lead	Luke Edwards
178	Pray Lead	Lead	KORG Inc.
179	Pure 80's Lead	Lead	Luke Edwards
180	Mono Sweep Lead	Lead	KORG Inc.
181	SimpleAD	Lead	Luke Edwards
182	Brat LEAD	Lead	Luke Edwards
183	Rustic Lead	Lead	Richard Devine
184	Fragile Seq	Lead	Dean Walliss
185	Koto Lead	Lead	Luke Edwards
186	Fossil Lead	Lead	KORG Inc.

N.º	Nombre	Categoría	Programador
187	Mega Saw	Lead	Luke Edwards
188	Paper Lead	Lead	KORG Inc.
189	Talky Lead	Lead	Luke Edwards
190	THE LEAD	Lead	Tomohiro Nakamura
191	Xover Bright Lead	Lead	Dean Walliss
192	Big Lead	Lead	KORG Inc.
193	Screamer	Lead	KORG Inc.
194	Mixed Pulse Lead	Lead	KORG Inc.
195	Dubz Lead	Lead	Luke Edwards
196	Hard Synchronicity	Lead	Francis Preve
197	Dynamic Wood	Arp/Seq	Matt Pike
198	Fairy Dust	Arp/Seq	Luke Edwards
199	Trance Generation	Arp/Seq	Luke Edwards
200	Res Arps	Arp/Seq	Richard Devine
201	Mono to Poly	Arp/Seq	Matt Pike
202	NOS	Arp/Seq	Tomohiro Nakamura
203	Quadratic Chord Pulse	Arp/Seq	Matt Pike
204	Death Ladder	Arp/Seq	Luke Edwards
205	Obscure Arcade Game	Arp/Seq	Tomohiro Nakamura
206	Cosmic Pluck	Arp/Seq	Tomohiro Nakamura
207	2Scenes	Arp/Seq	Tomohiro Nakamura
208	Hammerblade	Arp/Seq	Tomohiro Nakamura
209	Tension Taps	Arp/Seq	Matt Pike
210	Instant Techno	Arp/Seq	Matt Pike
211	Frost Beatz	Arp/Seq	Matt Pike
212	RAVE-ON!!	Arp/Seq	Tomohiro Nakamura
213	Hardgroove	Arp/Seq	Tomohiro Nakamura
214	Table Tapping	Arp/Seq	Matt Pike
215	SAKURA	Arp/Seq	Tomohiro Nakamura
216	GHOSTribe SEQ	Arp/Seq	Tomohiro Nakamura
217	Electric Drum Kit	SFX/Perc	KORG Inc.
218	Fis Drumparts	SFX/Perc	KORG Inc.
219	KICK BETA	SFX/Perc	VROMM
220	El Ritmo	SFX/Perc	VROMM
221	Agua de las cavernas	SFX/Perc	VROMM
222	A bit dirty	SFX/Perc	VROMM
223	Random Textures	SFX/Perc	Richard Devine
224	Hot Revs	SFX/Perc	Luke Edwards
225	INFINITY	SFX/Perc	Tomohiro Nakamura
226	[TMP] Detune Sine	Template	
227	[TMP] Detune Saw	Template	
228	[TMP] Unison Saw	Template	
229	[TMP] Reso Noise	Template	
230	[TMP] Chord Hit	Template	
231	[TMP] Velocity FM	Template	
232	[TMP] 2OP FM	Template	
233	[TMP] Harmonics Mod	Template	
234	[TMP] Modulator FM	Template	

N.º	Nombre	Categoría	Programador
235	[TMP] FM Sync	Template	
236	[TMP] Ring Mod	Template	
237	[TMP] Wavefolder	Template	
238	[TMP] Wavefolder Sync	Template	
239	[TMP] Filter FM	Template	
240	[TMP] Pulse Width	Template	
241	[TMP] EG ADSR	Template	
242	[TMP] Pitch EG	Template	
243	[TMP] Random Pan	Template	
244	[TMP] OP Filter Mono	Template	
245	[TMP] OP Mode Check	Template	
246	[TMP] Quadrature LFOs	Template	
247	[TMP] Effect LFO	Template	
248	[TMP] User Filter Ping	Template	
249	[TMP] C4 Key Split	Template	
250	[TMP] SEQ Key Trig	Template	

\* 251–500: Programa inicializado

Todos los programas han sido hechos por Francis Preve, Richard Devine, Matt Pike, VROMM, Tomohiro Nakamura, Minoru Koike, Dean Walliss, Luke Edwards y KORG Inc.

Para más información sobre los autores, por favor visite:

Francis Preve  
<http://www.francispreve.com>

Richard Devine  
<https://www.facebook.com/RichardDevineMusic/>

Matt Pike  
<http://www.mattpikesounddesign.com/>

VROMM  
<https://www.facebook.com/vrommaudio>

Tomohiro Nakamura (aka Ghostradioshow)  
<https://www.youtube.com/user/ghostradioshow>

Minoru Koike  
[https://soundcloud.com/k\\_minor2](https://soundcloud.com/k_minor2)

# Lista de favoritos


N.º	Prog.	Nombre
A01	120	Engagement Pad
A02	202	NOS
A03	54	Dyno FM Brass
A04	20	Dat Electric Piano
A05	129	Maverick Bells
A06	9	Steppy World
A07	148	FM Slap
A08	179	Pure 80's Lead
A09	73	5th Stab
A10	203	Quadratic Chord Pulse
A11	8	Spinners
A12	53	Strum Down
A13	103	Fog pad
A14	126	LFO Grooves
A15	34	DrawSlider Organ
A16	218	Fis Drumparts
B01	111	Sun Baked Strings
B02	215	SAKURA
B03	59	Filtered Saws
B04	45	Clav O' Frog
B05	124	Hold For Glitches
B06	5	Organic Glow
B07	156	Barking Bass
B08	176	Theremax
B09	74	Chordstreaming
B10	208	Hammerblade
B11	2	Cycles
B12	42	FM Syntar
B13	96	Star Pad
B14	146	FM Wind Chime
B15	32	Playable Bell
B16	223	Random Textures

N.º	Prog.	Nombre
C01	106	Lush Pad
C02	206	Cosmic Pluck
C03	72	Faded Pad
C04	21	Original FM EP
C05	123	Membrane Pluck
C06	4	Introduction
C07	162	BoBgog'n'FMbass
C08	192	Big Lead
C09	67	Prog Pluck
C10	199	Trance Generation
C11	98	Holy Choir
C12	29	Bouncey
C13	91	Lab Coats
C14	139	Shimmer & Folder
C15	50	EG 2 EP
C16	220	El Ritmo
D01	109	Square Bear Pad
D02	214	Table Tapping
D03	70	Velocity Hang
D04	39	OPcordion
D05	127	FMarimba
D06	6	Aliasing Space
D07	169	Big Moon
D08	196	Hard Synkronicity
D09	75	Dark Stages
D10	209	Tension Taps
D11	89	Glide Saw
D12	85	Harmonic Waiting Room
D13	82	Slow Gear Clav
D14	134	Zen Chime
D15	28	Wurly EP
D16	227	[TMP] Detune Saw

---

# Especificaciones

<b>Teclado:</b>	37 teclas (sensibles a la velocidad y a la velocidad con que se sueltan)
<b>Polifonía máxima:</b>	32 voces (o un máximo de 24 voces, dependiendo de los ajustes)
<b>Sistema de generación de sonido:</b>	Altered FM sound generator
<b>Estructura:</b>	6 operadores, 1 filtro, 3 EG, 3 LFO, 3 efectos, secuenciador por pasos, arpegiador <b>Algoritmos:</b> 40 predefinidos + algoritmos de usuario (único para cada programa) <b>Operadores:</b> 5 modos (FM, Ring Mod., Filter, Filter FM, Wave Folder) <b>Formas de onda de oscilador:</b> 21 formas de onda (Sine, Sine 12bit, Sine 8bit, Triangle, Saw, Saw HD, Square, Square HD, Additive Saw3, Additive Sqr3, Additive Tri3, Additive 12345, Additive 1+2, Additive 1+3, Additive 1+4, Additive 1+5, Additive 1+6, Additive 1+7, Additive 1+8, Noise S/H, Noise White) <b>Filtros:</b> 11 tipos (LPF 12, LPF 24, LPF MS-20, LPF POLY6, HPF 12, HPF 24, HPF MS-20, BPF 6, BPF 12, BR 6, BR 12) <b>EG:</b> ADSR <b>LFO:</b> 23 formas de onda (Triangle, Saw Down, Saw Up, Square, Sine, Sample&Hold, Guitar, Exp. Triangle, Exp. Saw Down, Exp. Saw Up, Step4 Triangle, Step6 Triangle, Step4 Saw Down, Step6 Saw Down, StepRnd:Time, StepRnd:Lvl&Time, StepRnd:Level, Random:Time, Random:Lvl&Time, Triangle + , Saw Down + , Saw Up + , Square + ) <b>V.Patch:</b> 12 enrutamientos <b>Efectos:</b> 30 tipos (Chorus, Unison Ensemble, Phaser, Phaser (BPM) , Auto Pan, Auto Pan (BPM), Flanger, Flanger (BPM) , Rotary Speaker, Auto Wah, Exciter, Enhancer, LFO Filter, 3-Band EQ, Distortion, Guitar Amp, Decimator, Grain Shifter, Master Limiter, Compressor, Delay, Delay (BPM) , Autopan Dly, Autopan, Dly (BPM), Tape Echo, Tape Echo (BPM) , Early Reflection, Reverb, Shimmer Reverb, Spring Reverb) <b>Secuenciador:</b> Secuenciador por pasos (hasta 16 pasos, hasta 6 notas por paso), secuenciador de movimientos (hasta 6 pistas) <b>Arpegiador:</b> 7 patrones (MANUAL, UP, DOWN, ALT1, ALT2, RANDOM, TRIGGER)
<b>Número de programas:</b>	500 (250 programas predefinidos y 250 programas de usuario cuando sale de fábrica) <b>FAVORITOS:</b> 64 (16 espacios × 4 bancos)

<b>Controladores:</b>	Rueda MODULATION, Rueda PITCH, Mandos RATIO OP 1-6, Deslizantes LEVEL OP 1-6, Mandos DATA ENTRY A-F
<b>Jacks de entrada/salida:</b>	Auriculares (jack phone estéreo de 6,3 mm), OUTPUT L/MONO y R (jacks phone de 6,3 mm TRS de impedancia balanceada), DAMPER (jack phone de 6,3 mm, half-damper no admitido), conectores MIDI IN y OUT, puerto USB B
<b>Alimentación:</b>	Adaptador de CA (DC12V,  )
<b>Consumo eléctrico:</b>	5 W
<b>Dimensiones:</b> (Anchura × Profundidad × Altura)	565 × 338 × 90 mm
<b>Peso:</b>	2,9 kg
<b>Elementos incluidos:</b>	Adaptador de CA, Precauciones, Guía de inicio rápido
<b>Accesorios</b> (se vende por separado):	Pedal de resonancia DS-1H, Pedal conmutador PS-1, Pedal conmutador PS-3

\* Las especificaciones y el aspecto están sujetos a cambio sin previo aviso por mejora.

# MIDI Implementation Chart

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1-16	1-16	Memorized
	Changed	1-16	1-16	
Mode	Default		3	
	Messages Altered	X *****	X	
Note Number		0-127	0-127	
	True voice	*****	0-127	
Velocity	Note On	O 9n, V=1-127	O 9n, V=1-127	Received Note Off Velocity values are clipped at 64
	Note Off	O 8n, V=0-64	O 8n, V=1-127	
After Touch	Key's	X	O	Assignable for Virtual Patch sources
	Channel	X	O	
Pitch Bend		O	O	
Control Change	0, 32	O	O	Bank Select (MSB, LSB)
	1	O	O	Modulation
	5	O	O	"Glide Time" in the Voice Assign page
	7	X	O	Volume
	10	X	O	Pan
	11	X	O	Expression
	64	O	O	Damper
	65	O*1	O*2	"Glide Mode" in the Voice Assign page
	66	X	O	Sostenuto
	67	X	O	Soft
	70	O	O	"Algorithm" in the Home/Algorithm page
	71	O	O	"Resonance" parameter in the Filter page
	73	O	O	"Attack" in the Home/Algorithm
	74	O	O	"Cutoff" in the Filter page
	79	O	O	"Decay/Release" in the Home/Algorithm page
	81	O	O	"FX1" in the Home/Algorithm page
	82	O	O	"FX2" in the Home/Algorithm page
	83	O	O	"FX3" in the Home/Algorithm page
	102-107	O	O	OP1-6 Level sliders
	108-113	O	O	OP1-6 Ratio knobs
1-119	X	O	Assignable for Virtual Patch sources	
120, 121	X	O	All Sounds Off, Reset All Controllers	
Program Change		O 0-99	O 0-99	
	True Number	*****	0-99	
System Exclusive		O	O	*3
System Common	Song Position	X	X	
	Song Select	X	X	
	Tune Request	X	X	
System Real Time	Clock	O	O	
	Commands	O	O	
Aux Meassages	Local On/Off	X	X	
	All Notes Off	X	O 123-127	
	Active Sensing	O	O	
	System Reset	X	X	
<b>Notes</b> *1: Off: 0, Legato: 64, On: 127 *2: 0-42: Off, 43-85: Legato, 86-127: On *3: Supports universal system exclusive messages device inquiry, master volume, master fine tuning, and master coarse tuning.				

Mode 1: Omni On, Poly  
Mode 3: Omni Off, Poly

Mode 2: Omni On, Mono  
Mode 4: Omni Off, Mono

O: Yes  
X: No



# **KORG INC.**

4015-2 Yanokuchi, Inagi-City, Tokyo 206-0812 JAPAN

© 2020 KORG INC.

[www.korg.com](http://www.korg.com)

Published 12/2020