



# VF-1 24-BIT MULTIPLE EFFECTS PROCESSOR

## Manual del Usuario

Le agradecemos la compra del BOSS VF-1 24-BIT MULTIPLE EFFECTS PROCESSOR.

Antes de utilizar el equipo, lea con atención las secciones:

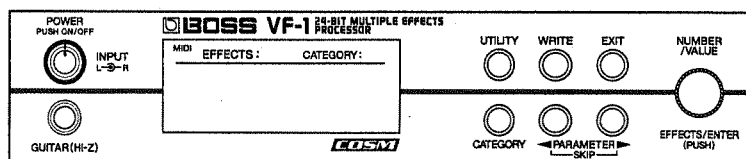
- UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA (pp. 2-3)
- NOTAS IMPORTANTES (p. 11)

Estas secciones dan información importante relativa a la correcta utilización del equipo.

Además, para familiarizarse con todas las funciones que ofrece este nuevo equipo, lea todo el Manual del Usuario. Guarde este manual y téngalo a mano para futuras consultas.

Copyright © 1999 BOSS CORPORATION



Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede reproducirse por ningún medio sin el permiso por escrito de BOSS CORPORATION.









# UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA

## INSTRUCCIONES PARA EVITAR EL RIESGO DE FUEGO, DESCARGAS ELÉCTRICAS Y LESIONES EN LAS PERSONAS

### Los avisos de ATENCIÓN y PRECAUCIÓN








 <b>ATENCIÓN</b>	Se utiliza para instrucciones que alertan al usuario del peligro de muerte o de lesiones personales graves en caso de no utilizar la unidad de manera correcta.
 <b>PRECAUCIÓN</b>	Se utiliza para instrucciones que alertan al usuario del peligro de lesiones o daños materiales en caso de no utilizar la unidad de manera correcta. * Los daños materiales se refieren a los daños u otros efectos adversos provocados con relación a la casa y a todo su mobiliario, así como a los animales domésticos.

### Los símbolos







	El símbolo  alerta al usuario de instrucciones o advertencias importantes. El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del triángulo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste se utiliza para avisos, advertencias y alertas de peligro general.
	El símbolo  alerta al usuario de acciones que no deben realizarse (están prohibidas). El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del círculo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste significa que la unidad no debe desmontarse.
	El símbolo  alerta al usuario de acciones que deben realizarse. El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del círculo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste significa que el cable de alimentación debe desconectarse de la toma de corriente.

### ----- TENGA SIEMPRE EN CUENTA LO SIGUIENTE -----

#### **ATENCIÓN**

- Antes de utilizar este equipo, lea las siguientes instrucciones y el Manual del Usuario. 
- No abra ni realice modificaciones internas en el equipo ni en su adaptador de CA. 
- No intente reparar el equipo, ni sustituya ningún componente interno (excepto cuando el manual dé instrucciones específicas para ello). Acuda siempre a su distribuidor, al Centro de Atención al Cliente de Roland más próximo, o a un distribuidor Roland autorizado, que aparecen listados en la página "Información". 
- No utilice ni guarde el equipo en lugares:
  - \* sujetos a temperaturas extremas (p.ej., la luz directa del sol dentro de un vehículo cerrado, cerca de un conducto de calefacción, sobre un aparato que genere calor). 
  - \* con mucha humedad (p.ej., cuartos de baño, fregaderos, o suelos húmedos). 
  - \* que estén expuestos a la lluvia.
  - \* con mucho polvo.
  - \* sujetos a niveles de vibración altos.
- Utilice siempre este equipo en un rack o en un soporte recomendado por Roland. 
- Cuando utilice este equipo en un rack o en un soporte recomendado por Roland, el rack o el soporte deben estar colocados planos y sobre una superficie estable. Si no utilice un rack o un soporte, también deberá asegurarse de que el lugar que escoja tenga una superficie plana que aguante el equipo, y que éste no pueda tambalearse. 

#### **ATENCIÓN**

- Utilice sólo el adaptador de CA que se entrega con el equipo. Compruebe que el voltaje de línea de la instalación coincida con el voltaje de entrada especificado en el cuerpo del adaptador de CA. Otros adaptadores de CA pueden utilizar una polaridad diferente, o pueden estar diseñados para otro voltaje, por lo que su utilización podría provocar daños, problemas de funcionamiento o descargas eléctricas.   

- No dañe el cable de alimentación. No lo doble excesivamente, no lo pise, no coloque objetos pesados sobre él, etc. Un cable dañado puede provocar descargas eléctricas o incendios. No utilice nunca un cable de alimentación dañado. 
- Este equipo, ya sea por si solo o en combinación con un amplificador y auriculares o altavoces, es capaz de producir unos niveles de sonido que pueden provocar lesiones permanentes en el oído. No lo utilice durante un tiempo largo y a un volumen alto, o a un volumen que no le resulte cómodo. Si experimenta alguna pérdida de oído o zumbidos en las orejas, deje de utilizar el equipo inmediatamente y acuda al otorrino. 
- No deje que penetren objetos (p.ej., materiales inflamables, monedas, agujas) ni líquidos (agua, refrescos, etc.) en el interior del equipo.   


## ⚠ ATENCIÓN

- Apague el equipo, y póngase en contacto con su distribuidor, con el Centro de Atención al Cliente de Roland más próximo, o con un distribuidor Roland autorizado, que aparecen listados en la página "Información", cuando:
  - \* El adaptador de CA, el cable de alimentación o el conector se hayan dañado. ⚠
  - \* Hayan penetrado objetos o líquidos en el interior del equipo.
  - \* El equipo haya estado expuesto a la lluvia (o se haya mojado por algún otro motivo).
  - \* El equipo no funcione de manera normal, o muestre un cambio importante en las prestaciones.
- En hogares con niños pequeños, un adulto debe supervisar siempre la utilización del equipo hasta que el niño sea capaz de seguir las normas de seguridad básicas. ⚠
- Proteja el equipo contra golpes fuertes. (No lo deje caer) ⚠
- No conecte el cable de alimentación del equipo a una toma de corriente compartida con un número excesivo de otros equipos. Tenga un cuidado especial cuando utilice alargos —la potencia total utilizada por todos los equipos conectados al alargó no debe exceder la capacidad (watts/amperes) de éste. Una carga excesiva puede hacer que el aislamiento del cable se caliente, y eventualmente podría llegar a derretirse. ⚠
- Antes de utilizar este equipo en el extranjero, consulte con su distribuidor, un Centro de Atención al Cliente de Roland, o con un distribuidor Roland autorizado, que aparecen listados en la página "Información". ⚠

## ⚠ PRECAUCIÓN

- El equipo y el adaptador de CA deben estar colocados de manera que su posición no interfiera con su adecuada ventilación. ⚠
- Al conectar y desconectar el cable de una toma de corriente, coja siempre el conector del adaptador de CA. ⚠
- Si no va a utilizar el equipo durante un cierto tiempo, desconecte el adaptador de CA. ⚠
- Evite que los cables e hilos se enreden. Todos los hilos y los cables deben colocarse de manera que queden fuera del alcance de los niños. ⚠
- No suba nunca sobre el equipo, ni coloque objetos pesados sobre él. ⚠
- No manipule nunca el adaptador de CA o sus conectores con las manos húmedas al conectar o desconectar el equipo de una toma de corriente. ⚠
- Antes de desplazar el equipo, desconecte el adaptador de CA y todos los cables procedentes de los equipos externos. ⚠
- Antes de limpiar el equipo, apáguelo y desconecte el adaptador de CA de la toma de corriente (p. 17). ⚠
- Siempre que sospeche de la posibilidad de tormenta eléctrica en la zona, desconecte el adaptador de CA de la toma de corriente. ⚠

# Contenido

<b>Características principales .....</b>	<b>9</b>
--	----------

<b>Cómo utilizar este manual .....</b>	<b>10</b>
--	-----------

Convenciones utilizadas en este manual.....	10
---	----

<b>NOTAS IMPORTANTES .....</b>	<b>11</b>
--------------------------------	-----------

<b>Paneles frontal y posterior.....</b>	<b>12</b>
---	-----------

Panel frontal .....	12
---------------------	----

Panel posterior .....	13
-----------------------	----

<b>Sección 1. Producir sonido.....</b>	<b>14</b>
--	-----------

<b>Realizar conexiones.....</b>	<b>14</b>
---------------------------------	-----------

Conectar una guitarra.....	14
----------------------------	----

Conectar un teclado .....	15
---------------------------	----

Conectar un micrófono.....	15
----------------------------	----

Conectar al envío / retorno de un mezclador.....	16
--	----

Conectar un pedal de expresión o un conmutador de pedal .....	16
---	----

<b>Poner en marcha el equipo, y modo de espera .....</b>	<b>17</b>
--	-----------

Poner en marcha el equipo .....	17
---------------------------------	----

Ajustar el nivel de entrada.....	17
----------------------------------	----

<b>Seleccionar el sonido de efecto .....</b>	<b>18</b>
--	-----------

Las indicaciones de la pantalla.....	18
--------------------------------------	----

Seleccionar un patch .....	18
----------------------------	----

Localizar rápidamente el patch deseado (Category Search).....	19
---	----

Seleccionar Patches con un conmutador de pedal .....	20
--	----

<b>Activar y desactivar EFFECTS.....</b>	<b>22</b>
--	-----------

<b>Afinar el instrumento .....</b>	<b>22</b>
------------------------------------	-----------

Visualizar el afinador .....	22
------------------------------	----

La pantalla del afinador .....	23
--------------------------------	----

Proceso de afinación .....	23
----------------------------	----

Modificar los ajustes del afinador (Afinación estándar / Volumen) .....	24
---	----

<b>Ajustar el contraste de la pantalla .....</b>	<b>24</b>
--	-----------

<b>Sección 2. Crear sonidos .....</b>	<b>25</b>
---------------------------------------	-----------

<b>Antes de empezar a crear sonidos .....</b>	<b>25</b>
---	-----------

Bancos de usuario y bancos predefinidos .....	25
---	----

Algoritmos .....	25
------------------	----

Ajustes que se guardan en un patch.....	25
---	----

La pantalla .....	25
-------------------	----

<b>Editar rápidamente un patch (Quick Setting).....</b>	<b>26</b>
---	-----------

<b>Editar un patch .....</b>	<b>27</b>
------------------------------	-----------

La selección de la pantalla .....	27
-----------------------------------	----

Proceso .....	27
---------------	----

Copiar un patch.....	28
----------------------	----

Activar y desactivar un efecto .....	28
--------------------------------------	----

Editar los ajustes de cada efecto.....	29
--	----

Cambiar el orden de los efectos .....	30
---------------------------------------	----

Comprobar los niveles de entrada / salida de cada efecto.....	31
---	----

Copiar ajustes de efectos (Effect Copy).....	32
--	----

Ajustar el nivel de salida.....	32
Controlar parámetros a tiempo real (Control Assign).....	33
Asignar la categoría .....	37
Editar el nombre del patch.....	37
Cancelar las ediciones.....	38
Guardar los cambios definidos (la operación de escritura) .....	38
<b>Maneras de utilizar la asignación de control .....</b>	<b>39</b>
Utilizar un pedal de expresión.....	39
Utilizar dos conmutadores de pedal .....	40
Utilizar un pedal de expresión (ejemplo) .....	41
<b>Sección 3. Ajustes generales (Utility) .....</b>	<b>42</b>
Funciones de Utility.....	42
Definir los ajustes .....	42
TUNER.....	42
SYSTEM SETTING.....	43
GLOBAL SOUND SETTINGS .....	45
FACTORY RESET .....	46
MIDI.....	46
<b>Sección 4. Guía de efectos .....</b>	<b>47</b>
La lista de algoritmos.....	47
POSITION .....	47
Acerca de "La función de cada parámetro" .....	47
MOD .....	47
Parámetros de MOD .....	47
SFX.....	48
Parámetros de SFX.....	48
FV (volumen de pedal).....	48
DELAY, MultiTAP DELAY y STEREO PS DLY.....	48
<b>Lista de algoritmos .....</b>	<b>49</b>
PB1 GUITAR MULTI 1 .....	49
PB2 GUITAR MULTI 2 .....	52
PB3 BASS MULTI .....	54
PB4 ACOUSTIC MULTI .....	56
PB5 KEYBOARD MULTI.....	57
PB6 ROTARY MULTI.....	59
PB7 VOCAL MULTI .....	60
PB8 VOCODER.....	62
PB9 VoiceTRANSFORM (Transformador de voz) .....	63
PB10 ISOLATOR.....	64
PB11 LOFI PROCESSOR .....	65
PB12 REVERB 1 .....	66
PB13 REVERB 2 .....	67
PB14 GATE REVERB.....	68
PB15 2CH RSS (RSS de 2 canales).....	69
PB16 DELAY RSS .....	70

PB17 CHORUS RSS .....	71
PB18 REVERB RSS.....	72
PB19 RSS PANNER.....	73
PB20 DELAY.....	74
PB21 MultiTAP DELAY (20 TAP) .....	75
PB22 TAPE ECHO201 .....	76
PB23 MIC SIMULATOR.....	77
PB24 SPACE CHORUS.....	78
PB25 StFLANGER DLY (Delay de Flanger estéreo) .....	79
PB26 StPHASER DLY (Delay de Phaser estéreo).....	80
PB27 StCHORUS DLY (Delay de Chorus estéreo) .....	81
PB28 STEREO PS DLY (Delay de desafinador estéreo).....	82
PB29 STEREO MULTI.....	83
PB30 10GRAPHIC EQ (Ecuador gráfico de 10 bandas) .....	84
PB31 HUM CANCELER.....	85
PB32 VOCAL CANCELER.....	86
PB33 REVERB + REVERB.....	87
PB34 CHORUS + REVERB .....	88
PB35 DELAY + REVERB .....	89
PB36 DELAY + CHORUS .....	90

## **La función de cada parámetro ..... 91**

2x2 CHORUS .....	91
4BAND EQ (ecualizador) .....	91
ACOUSTIC .....	92
ACOUSTIC GtSIM (simulador de guitarra acústica).....	92
AFB (anti-feedback) .....	92
BASS GTR SIM (simulador de bajo).....	92
BCF (filtro corta bajo) .....	92
CHORUS.....	93
COMPRESSOR/LIMITER .....	93
DE-ESSER .....	94
DEFRETTER.....	95
DELAY.....	95
DISTANCE .....	96
DISTORTION.....	96
ENHANCER .....	97
FEEDBACKER .....	97
FLANGER .....	98
GRAPHIC EQ (ecualizador gráfico) .....	98
GUITAR SYNTH (sintetizador de guitarra).....	99
HARMONIST .....	101
HUM CANCELER (cancelador de zumbido).....	102
HUMANIZER.....	103
3BAND ISOLATOR.....	103
LOFI BOX.....	104
MASTER .....	105

MIC CONV (Convertidor de micrófono).....	106
MULTI TAP DELAY.....	107
NS.SUPPRESSOR (Supresor de ruidos).....	107
OCTAVE.....	108
OVER DRIVE.....	108
PHASER.....	108
PICKUP SIM (Simulador de pastilla de guitarra).....	109
PITCH SHIFTER.....	109
PREAMP/SP.SIM (Simulador de preamplificador / altavoz).....	110
REVERB.....	111
GATE.....	112
RING MODULATOR.....	112
ROTARY.....	113
RSS PANNER.....	114
RSS (2ch).....	114
SHORT DELAY.....	114
SLICER.....	114
SLOW GEAR.....	115
SPACE CHORUS.....	115
STEREO PS DLY (Delay de desafinador estéreo).....	115
SUB 4BAND EQ (Subecualizador de 4 bandas).....	116
T-WAH (Touch WAH).....	116
TAPE ECHO201.....	117
TREMOLO/PAN.....	117
VIBRATO.....	118
VOCAL CANCELER.....	118
VOCODER.....	118
VoiceTRANSFORM (Transformador de voz).....	119
WAH.....	120
Antes de utilizar RSS.....	121

## **Sección 5. Utilizar MIDI para operar en el VF-1 ..... 122**

Qué puede hacer utilizando el MIDI.....	122
Definir ajustes.....	122
Ajustar el canal MIDI.....	123
Ajustar el modo Omni.....	123
Ajustar el ID de equipo.....	123
Ajustes de asignación de cambio de programa.....	124
Definir ajustes.....	124
Transmitir la información del VF-1 Bulk Dump).....	125
Conexiones.....	125
Proceso de transmisión.....	125
Recuperar la información desde un secuenciador en el VF-1 (Bulk Load).....	126
Conexiones.....	126
Proceso de recepción.....	126

---

**Sección 6. Apéndices ..... 127**

La salida digital del VF-1 ..... 127

- Señal de salida digital..... 127
- Conectar el VF-1 a un equipo de audio digital ..... 127
- Especificaciones de Digital OUT ..... 127

Operaciones en el VF-1 utilizando el FC-200 ..... 127

- Conexiones entre el VF-1 y el FC-200..... 127
- Seleccionar Patches desde el FC-200 ..... 128
- Operaciones de asignación de control utilizando el FC-200..... 129

Operaciones en el VF-1 utilizando el FC-50 ..... 130

- Conectar el VF-1 y el FC-50 ..... 130
- Controlar el VF-1 desde el FC-50 ..... 130

El MIDI..... 131

- Transmisión y recepción de mensajes MIDI ..... 131
- Tipos principales de mensajes MIDI utilizados por el VF-1 ..... 132
- El diagrama de aplicación MIDI ..... 132

Recuperar los ajustes originales (Factory Reset) ..... 133

Solucionar problemas ..... 134

Mensajes de error ..... 135

Diagrama de aplicación MIDI ..... 136

Especificaciones ..... 137

**Índice..... 138**

**Lista de patches predefinidos ..... 140**

# Características principales

## Algoritmos versátiles y sonido de gran calidad equivalente al de equipos profesionales

El VF-1 ofrece 46 efectos y 36 algoritmos (combinaciones de efectos).

También ofrece una gran variedad de simulaciones que incluyen simuladores de preamplificadores y de altavoces producidos por **COSM**, así como una amplia gama de efectos como reverb y chorus.

Dispone de una conversión AD/DA de 24 bits, y utiliza un DPS adaptado de alta velocidad para garantizar una calidad equivalente a la de equipos profesionales muy caros. Es un complemento perfecto para cualquier instrumento, y es ideal para utilizarlo con cualquier instrumento, incluso para grabaciones profesionales.

Los ajustes de los algoritmos y de los efectos pueden guardarse como **patches**.

Además de los 200 patches predefinidos, el VF-1 permite crear hasta 200 patches de usuario.

## Búsqueda rápida por categoría

Cada patch está clasificado en una categoría, como guitarra o vocal, etc. Puede utilizar la función Category Search para localizar rápidamente el patch deseado. (p. 19)

## LCD gráfica

El panel frontal del VF-1 incluye una LCD gráfica para una edición sencilla y muy visual.

## Ajustes rápidos

Cada función de edición dispone de unos ajustes predefinidos. Podrá crear muy fácilmente el sonido de efecto deseado simplemente seleccionando los ajustes predefinidos para la función (efecto) que desee utilizar. (p. 26)

## Jack de entrada de guitarra

El panel frontal ofrece un jack de entrada de alta impedancia para la conexión directa de una guitarra eléctrica. (p. 12)

## Función de afinador integrada

El VF-1 contiene una función de afinador cromático. (p. 22)

## Control de parámetros a tiempo real

Los parámetros pueden controlarse con un conmutador de pedal o un pedal de expresión, o mediante mensajes MIDI. (p. 33)

## 2 entradas, 2 salidas

El VF-1 acepta la entrada y la salida estéreo. Es posible aplicar efectos sin afectar a la imagen de entrada estéreo, o aplicar dos efectos independientes en paralelo. (p. 13)

## Instalable en un rack de 19 pulgadas

Un adaptador para montaje en rack (RAD-50) que debe adquirirse aparte, permite instalar el VF-1 en un rack estándar de 19 pulgadas.

## Conector de salida digital

Hay una salida digital tipo coaxial que permite la conexión a otro equipo digital sin sacrificar la calidad del audio. (p. 127)

### **COSM (Composite Object Sound Modeling)**

Cuando un instrumento musical produce una vibración de sonido, ésta llega al oído humano a través de diversos objetos intermedios, cada uno de los cuales afecta de manera significativa al sonido. El material y la configuración del instrumento, el sistema de amplificación eléctrico / electrónico / magnético, el aire y la reverberación de la habitación, todo ello afecta al sonido final. La emulación de sonido, la última tecnología DSP, reconstruye "virtualmente" estos objetos. La innovadora tecnología Composite Object Sound Modeling (COSM) de Roland utiliza las ventajas de los métodos de emulación múltiple y reproduce de manera muy precisa sonidos existentes, pero también produce sonidos que nunca antes se habían creado.



# NOTAS IMPORTANTES

Además de los puntos listados en "UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA" de las páginas 2-3, lea y tenga en cuenta los siguientes puntos:

## Alimentación

- No utilice este equipo en la misma derivación de circuito que otros equipos que generen interferencias (como un motor eléctrico o un sistema de iluminación variable).
- El adaptador de CA empezará a generar calor después de unas horas de uso consecutivo. Esto es normal, y no es motivo de preocupación.
- Antes de conectar este equipo a otros aparatos, apague todos los equipos. Con ello evitará problemas de funcionamiento y daños en los altavoces y en los demás equipos.

## Ubicación

- Si utiliza este equipo cerca de amplificadores de potencia (o de otros equipos con transformadores de potencia de gran tamaño) pueden oírse zumbidos. Para solucionar este problema, cambie la orientación de este equipo; también puede alejar este equipo de la fuente de interferencias.
- Éste equipo puede interferir con la recepción de radio y televisión. No utilice este equipo cerca de receptores de este tipo.
- Para evitar posibles problemas, no utilice este equipo en lugares con mucha humedad, como un área expuesta a la lluvia o a otro tipo de humedad.

## Mantenimiento

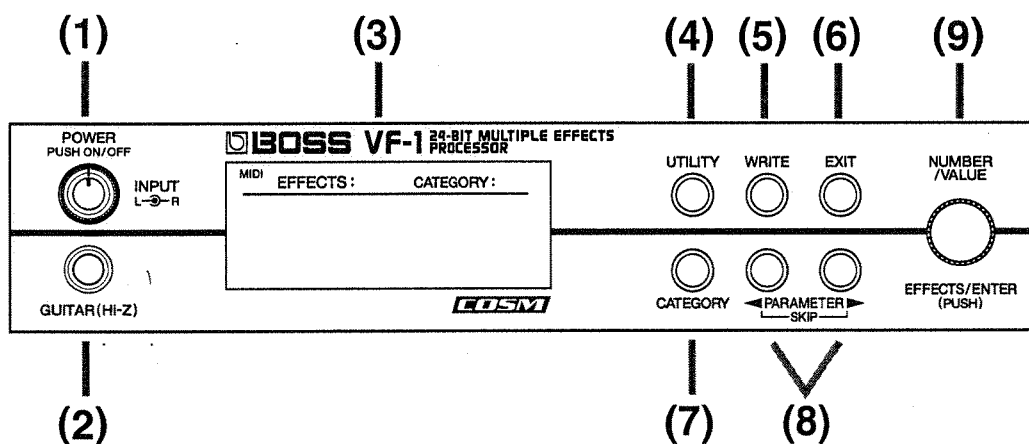
- Para la limpieza diaria, frote el equipo con un paño suave y seco, o con un paño ligeramente humedecido con agua. Para eliminar la suciedad adherida, utilice un paño impregnado con un detergente neutro no abrasivo. Seguidamente, seque completamente el equipo con un paño suave y seco.
- No utilice nunca gasolina, alcohol ni disolventes de ningún tipo. Podría deformar y decolorar el equipo.

## Precauciones adicionales

- Tenga en cuenta que el contenido de la memoria puede perderse definitivamente como resultado de un problema de funcionamiento, o debido a la utilización inadecuada del equipo. Para protegerse contra el riesgo de perder información importante, es aconsejable que realice copias de seguridad periódicas de toda la información importante guardada en la memoria del equipo en otro equipo MIDI (por ejemplo, un secuenciador).
- Desafortunadamente, puede ser imposible recuperar el contenido de la información guardada en otro equipo MIDI (por ejemplo, un secuenciador) una vez se ha perdido. Roland Corporation no asume ninguna responsabilidad por estas pérdidas de información.
- Tenga un cuidado razonable al utilizar los botones, deslizadores y demás controles del equipo; y también al utilizar los jacks y conectores. Una manipulación brusca puede provocar problemas de funcionamiento.
- No golpee ni aplique una presión excesiva a la pantalla.
- Al conectar y desconectar cables, coja siempre el conector —no tire nunca del cable. Así evitará provocar cortocircuitos, y no dañará los componentes internos del cable.
- Para no molestar a los vecinos, utilice el equipo a un volumen razonable. Puede utilizar auriculares, con lo cual no deberá preocuparse por los que le rodeen (especialmente si es tarde por la noche).
- Si debe transportar el equipo, utilice la caja (y el material de protección) original, si es posible. En caso contrario, utilice unos materiales de embalaje equivalentes.
- Utilice sólo el pedal de expresión especificado (BOSS FV-300L+PCS-33 (Roland) o EV-5 (Roland); que debe adquirir aparte). Si conecta cualquier otro pedal de expresión, pueden aparecer problemas de funcionamiento, o puede dañar el equipo.
- Utilice un cable Roland para establecer la conexión. Si utiliza otra marca de cable de conexión, tenga en cuenta las siguientes precauciones.
  - Algunos cables de conexión contienen resistores. No utilice cables con resistores para conectar este equipo. La utilización de estos cables puede hacer que el nivel del sonido sea muy bajo, o imposible de oír. Para información acerca de los cables, contacte con el fabricante del cable.

# Paneles frontal y posterior

## Panel frontal



### (1) POWER/ INPUT (L/R)

#### Interruptor de alimentación / Mando de nivel de entrada (L/R)

Pulse este mando para poner en marcha y apagar el equipo. Si gira el mando ajustará el nivel de entrada. El nivel de entrada puede ajustarse separadamente para la izquierda y la derecha.

### (2) GUITAR (Hi-Z)

#### Jack para guitarra

Éste es un jack de entrada para guitarra (alta impedancia).

### (3) Pantalla

Aquí, el VF-1 muestra información de diversos tipos, como el estado actual de los ajustes.

### (4) UTILITY

#### Botón de utilidades

Pulse este botón cuando desee definir ajustes del sistema, para utilizar la función de afinación, o para definir ajustes relacionados con el MIDI.

### (5) WRITE

#### Botón de escritura

Pulse este botón cuando desee guardar o copiar ajustes de efectos.

### (6) EXIT

#### Botón de salida

Si pulsa este botón cancelará un ajuste de parámetro y volverá a la pantalla de interpretación.

### (7) CATEGORY

#### Botón de categoría

Pulse este botón cuando desee buscar por categoría.

### (8) PARAMETER ( ◀ / ▶ )

#### Botones de parámetros

Utilice estos botones para seleccionar el parámetro cuyo valor desee cambiar. Cuando pulse estos botones, el cursor se desplazará por los parámetros o las posiciones de ajustes en la pantalla.

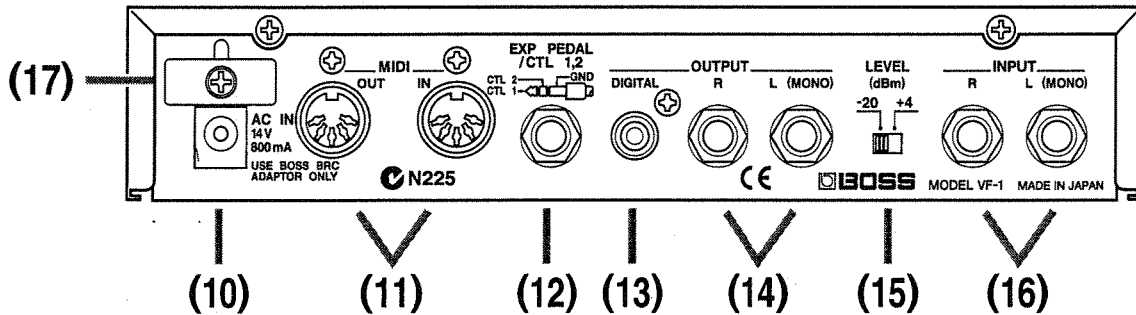
### (9) NUMBER/VALUE, EFFECTS/ENTER

#### Mando Number/ Value, botón Effects/ Enter

Si gira este mando, podrá seleccionar números de patch o modificar valores de parámetros.

Si pulsa este mando, podrá activar y desactivar los efectos, o confirmar un valor.

## Panel posterior



### (10) Jack para el adaptador de CA

Conecte el adaptador de CA incluido a este jack.

### (11) MIDI IN/OUT

#### Conectores MIDI (in/out)

Aquí puede conectar un equipo MIDI para transmitir y recibir mensajes MIDI a y desde el VF-1. Utilice un cable MIDI (que debe adquirir aparte) para realizar las conexiones.

### (12) EXP PEDAL/CTL 1,2

#### Jack para pedal de expresión/Control 1,2

Aquí puede conectar un pedal de expresión o un conmutador de pedal, y utilizarlo para desplazarse por números de patch, o para el control de parámetros a tiempo real. Si utiliza un Roland PCS-31 (que debe adquirir aparte), podrá utilizar sus dos conmutadores de pedal para controlar de manera simultánea diferentes parámetros.

### (13) DIGITAL OUTPUT

#### Conector de salida digital (coaxial)

Este conector permite enviar una señal de audio digital. Utilice un cable de vídeo (75  $\Omega$  no compensado) para realizar las conexiones.

### (14) OUTPUT L (MONO) /R

#### Jacks de salida

Éstos son los jacks de salida para la señal de audio. Conéctelos a un amplificador o a un mezclador. Utilice cables de audio (que debe adquirir aparte) para realizar las conexiones.

### (15) LEVEL

#### Conmutador de nivel

Cambia a la vez la entrada y la salida normales.

### (16) INPUT L (MONO) /R

#### Jacks de entrada

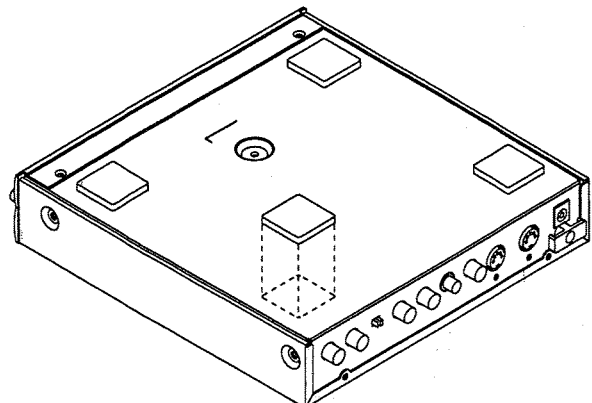
Éstos son los jacks de entrada de audio. Conéctelos a un teclado o similar.

### (17) Gancho para el cable

Para evitar que el cable del adaptador de CA se desconecte de manera accidental, enróllelo alrededor de este gancho.

\* Si desea instalar el adaptador para montaje en rack (RAD-50; que debe adquirir aparte), consulte el manual del adaptador para montaje en rack (RAD-50).

\* Si va a utilizar el VF-1 por sí solo, sin utilizar el adaptador para montaje en rack (RAD-50; que debe adquirir aparte), instale los apoyos de goma incluidos tal como muestra la siguiente figura.



# Sección 1. Producir sonido

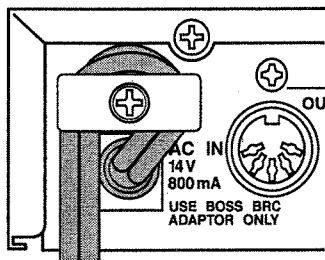
## Realizar conexiones

Realice las conexiones de la siguiente manera, según la manera en que vaya a utilizar el VF-1.



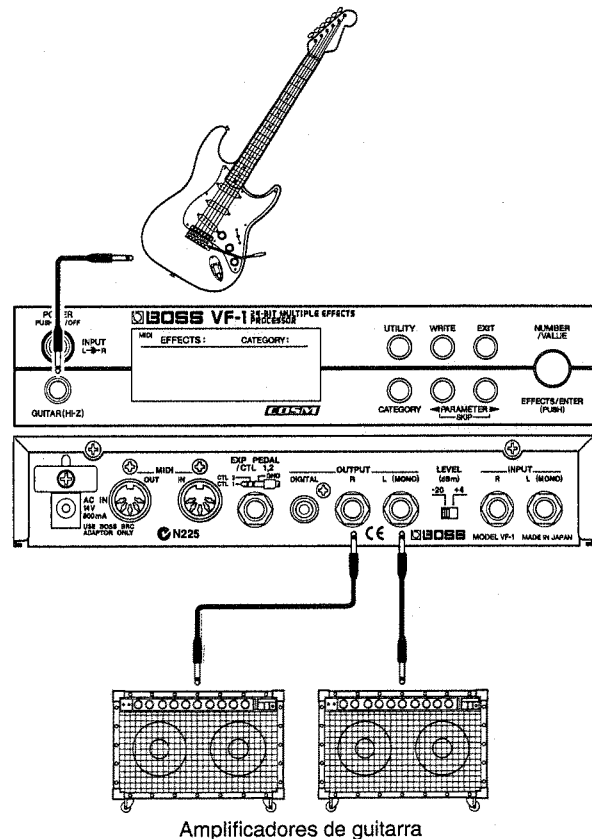
Para evitar problemas de funcionamiento, y para no dañar los altavoces ni los demás equipos, baje siempre el volumen y apague todos los equipos antes de realizar cualquier conexión.

- \* Para una salida en mono, conecte un cable sólo al jack OUTPUT L (MONO).
- \* Hay tres jacks de entrada: el jack GUITAR y los jacks INPUT L (MONO) / R. Si establece conexiones con el jack GUITAR y con el jack INPUT L (MONO), la señal del jack GUITAR tendrá prioridad.
- \* Para evitar una interrupción inesperada de la alimentación eléctrica en el equipo (si el cable se desconecta por accidente), y para evitar aplicar una tensión excesiva al jack de adaptador de CA, enrolle el cable de alimentación utilizando el gancho para el cable, tal como muestra la siguiente figura.



## Conectar una guitarra

- \* Al conectar una guitarra, normalmente deberá utilizar el jack GUITAR del panel frontal.
- \* Si desea una salida en mono, utilice el jack OUTPUT L (MONO) para realizar las conexiones.
- \* Normalmente, el conmutador LEVEL debe encontrarse en la posición de -20 dBm.

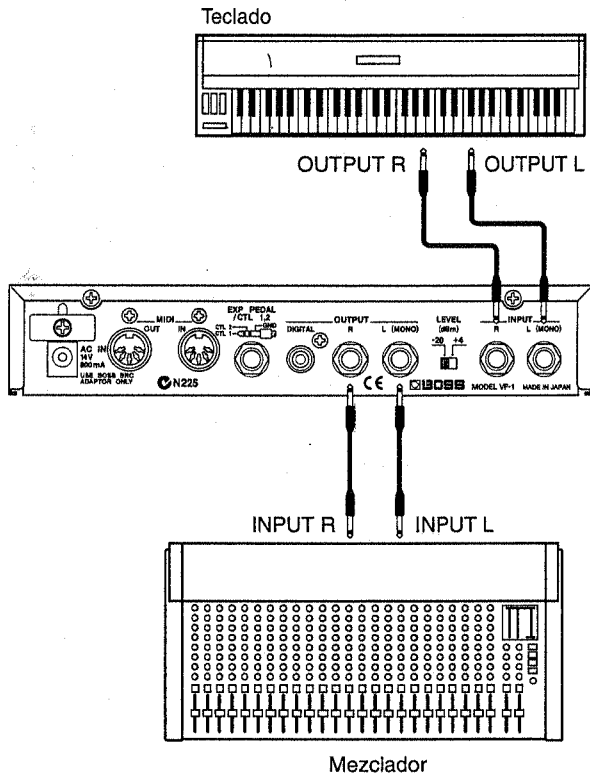


Amplificadores de guitarra

Puede configurar el VF-1 para obtener el sonido óptimo según el amplificador que utilice. Para los detalles, consulte "Ajuste de sonido global" (p. 45).

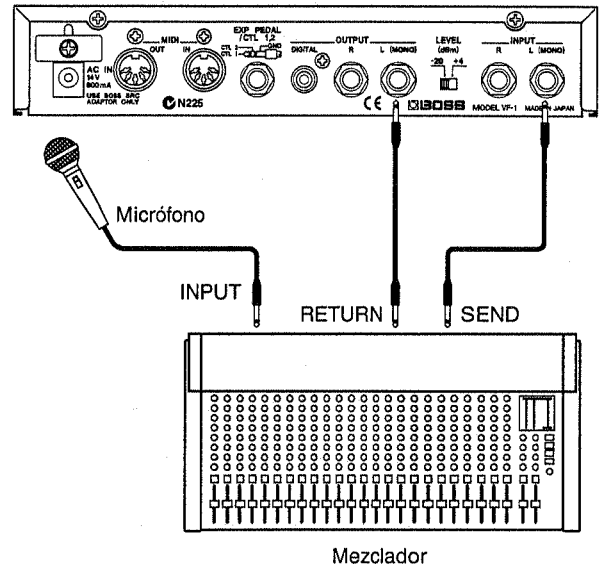
## Conectar un teclado

- \* Normalmente, el conmutador LEVEL debe encontrarse en la posición de -20 dBm.
- \* Cuando reciba una señal en mono, realice las conexiones en el jack INPUT L (MONO).
- \* Cuando envíe una señal en mono, realice las conexiones en el jack OUTPUT L (MONO).



## Conectar un micrófono

- \* Coloque el conmutador LEVEL para que coincida con el nivel del mezclador al que haya conectado el VF-1.



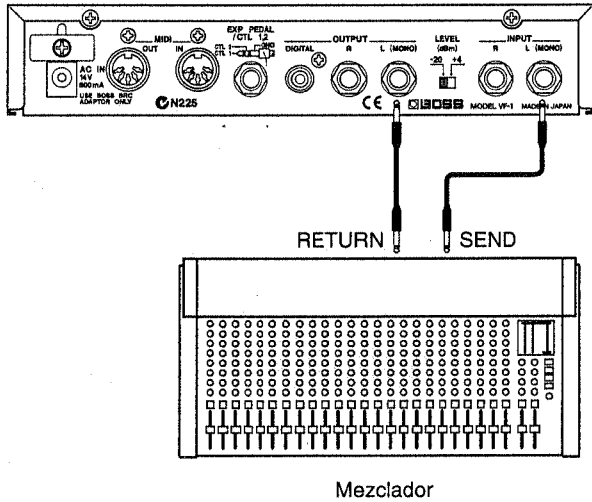
### NOTA

Es posible que se produzca un acoplamiento según la posición de los micrófonos con relación a los altavoces. Esto puede solucionarse:

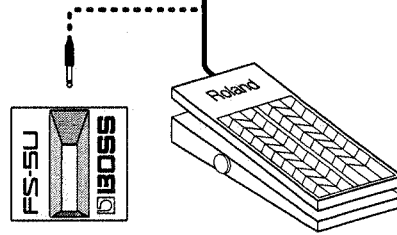
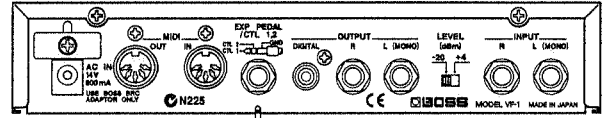
1. Cambiando la orientación de los micrófonos.
2. Colocando los micrófonos más lejos de los altavoces.
3. Bajando los niveles de volumen.

## Conectar al envío / retorno de un mezclador

- \* Coloque el conmutador LEVEL para que coincida con el nivel del mezclador al que haya conectado el VF-1.
- \* Si el VF-1 está conectado a un bucle de envío / retorno, ajuste EFFECTS OFF MD (modo Effect Off) a "MUTE" (p. 43) y DIRECT MIX a "OFF" (p. 46).



## Conectar un pedal de expresión o un conmutador de pedal

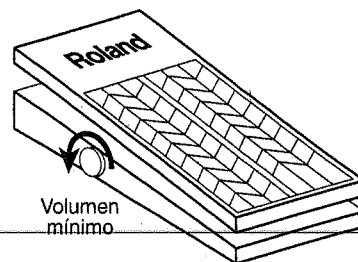


Conmutador de pedal FS-5U / FS-5L etc.      Pedal de expresión EV-5 etc.

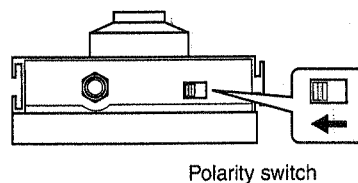


Utilice sólo el pedal de expresión especificado (BOSS FV-300L + PCS-33 (Roland) o EV-5 (Roland); que debe adquirir por separado). Si conecta cualquier otro pedal de expresión, pueden aparecer problemas de funcionamiento y puede dañar el equipo.

- \* Ajuste el volumen mínimo en el pedal de expresión conectado al jack EXP PEDAL a la posición "MIN". Si el volumen mínimo no está ajustado a "MIN," el pedal de expresión no funcionará correctamente.



- \* Si conecta un conmutador de pedal al jack CTL 1/2, coloque el conmutador de polaridad según muestra la siguiente figura. Si el conmutador de polaridad no se encuentra en la posición correcta, el conmutador de pedal no funcionará correctamente.



## Poner en marcha el equipo, y modo de espera

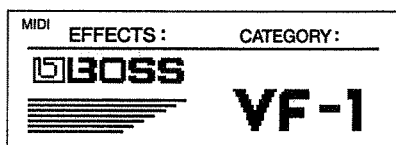
Para aprovechar al máximo el potencial del VF-1, ajuste los niveles de entrada / salida después de poner en marcha el equipo.

### Poner en marcha el equipo

Una vez haya realizado todas las conexiones (p. 14-16), ponga en marcha los diferentes equipos por el orden especificado. Si los pone en marcha por un orden incorrecto, pueden aparecer problemas de funcionamiento y puede dañar los altavoces y los demás equipos.

1. Antes de poner en marcha el equipo, compruebe los siguientes puntos.
  - ¿Ha realizado correctamente las conexiones con los equipos externos?
  - ¿Ha bajado el volumen al mínimo en el VF-1 y en el amplificador conectado, etc.?
2. Ponga en marcha el equipo generador de sonido (teclado u otro equipo).
3. Pulse el conmutador [POWER] del VF-1 para poner en marcha el equipo.

Aparecerá la siguiente pantalla y, al cabo de unos segundos, el VF-1 estará preparado para poder utilizarlo. Esta pantalla se conoce como el "modo Play."



#### NOTA

Este equipo dispone de un circuito de protección. Es necesario un breve intervalo (algunos segundos) después de la puesta en marcha para que el equipo funcione de manera normal.

- \* Al poner en marcha el equipo, se seleccionará el último número de Patch seleccionado.
  - \* Según la ubicación del VF-1, puede ser difícil leer la pantalla. En este caso, ajuste el contraste de la pantalla (P. 24).
4. Ponga en marcha los demás equipos en el orden de procesadores de efectos -> mezclador -> amplificador.

#### NOTA

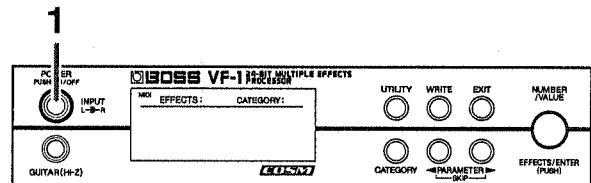
Suba el volumen del amplificador sólo después de haber puesto en marcha todos los equipos.

### Apagar el equipo

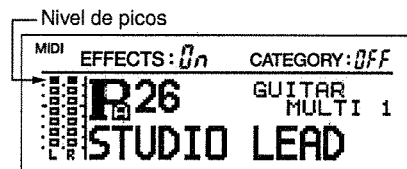
1. Antes de apagar el equipo, compruebe los siguientes puntos.
  - ¿Ha bajado al mínimo el volumen del amplificador, etc. conectado?
2. Apague los equipos en el orden de amplificador -> mezclador -> otros procesadores de efectos.
3. Pulse el conmutador [POWER] del VF-1 para apagar el equipo.
4. Apague los equipos generadores de sonido (teclado u otro equipo).

### Ajustar el Nivel de entrada

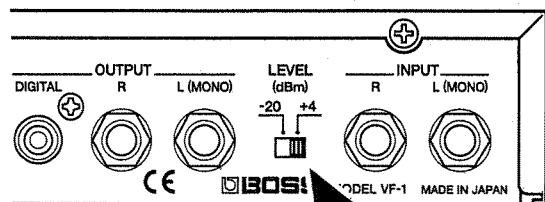
Ajuste la señal del equipo de entrada a un nivel apropiado.



1. Gire [INPUT L/R] para ajustar el nivel de entrada. Ajustelo de manera que el indicador de nivel llegue brevemente al nivel pico al tocar el instrumento muy fuerte.



- \* Si el nivel de entrada no está correctamente ajustado, el VF-1 no dará todo su potencial.
- \* Si el conmutador de nivel se encuentra en la posición "-20 dBm" y el indicador de nivel llega ocasionalmente al nivel pico incluso si ha bajado [INPUT L/R] al mínimo, cambie el conmutador de nivel a la posición de "+4 dBm".



## Seleccionar el sonido de efecto

El VF-1 contiene 400 ajustes de efectos que cubren una amplia variedad de sonidos. Cada uno se conoce como un **Patch**. Los 400 patches están organizados en cuatro bancos, cada uno con 100 patches numerados del 1 al 100.

Para seleccionar el patch deseado, utilice el panel frontal o un equipo MIDI externo para cambiar entre bancos y números de patch.

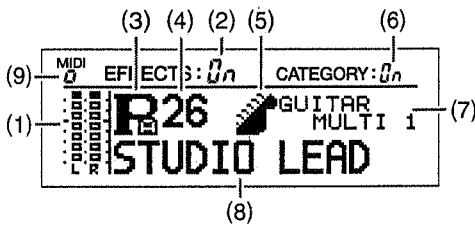
### CONSEJO

Un "banco" contiene 100 patches. Hay cuatro bancos: bancos predefinidos A y B, y bancos de usuario A y B.

Los Patches pueden seleccionarse sólo desde la pantalla del modo Play (que muestra el número de patch).

Si el pantalla no está en el modo Play, pulse [EXIT] varias veces para seleccionar el modo Play.

## Las indicaciones de la pantalla

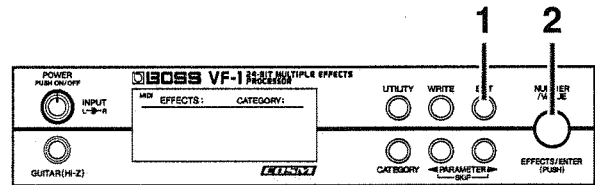


- (1) Indicador de nivel:  
En el modo Play, aquí aparece el nivel de la señal de entrada. Cuando defina ajustes de efectos, aquí aparecerá el nivel de la señal de entrada y los niveles de salida de cada efecto (p. 17, 31).
- (2) Efectos activados / desactivados:  
Muestra el status (activado / desactivado (bypass/mute)) de cada efecto.
- (3) Banco:  
Muestra el banco seleccionado actualmente.
- (4) Numero de Patch:  
Muestra el número del patch seleccionado actualmente.
- (5) Categoría:  
Muestra la categoría del patch seleccionado actualmente.
- \* Cuando el conmutador de categoría esté desactivado (la pantalla muestra "CATEGORY OFF"), no se verá la categoría.
- (6) Búsqueda de categoría activada / desactivada:  
Muestra el status (activado / desactivado) de la función Category Search.
- (7) Nombre del algoritmo:  
Muestra el algoritmo del patch seleccionado actualmente.
- (8) Nombre de Patch:  
Muestra el nombre del patch seleccionado actualmente.

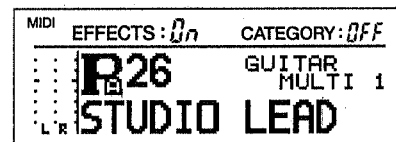
- (9) Indicador MIDI:

Este indicador se iluminará cuando el VF-1 esté recibiendo mensajes MIDI.

## Seleccionar un patch



1. Compruebe que la pantalla muestre "CATEGORY OFF." Si indica "CATEGORY On," pulse [EXIT] para que aparezca "CATEGORY OFF."



2. Gire [NUMBER] para seleccionar el patch deseado. El patch seleccionado aparecerá en la pantalla. Si gira el mando hacia la derecha pasará por los patches por orden creciente de número de patch, y si lo gira hacia la izquierda se desplazará en orden descendente. Si mantiene pulsado [CATEGORY] mientras gira [NUMBER], el ajuste cambiará de manera más rápida.

Los bancos cambiarán de la siguiente manera.

Al girar hacia la derecha:

Predefinido A -> Predefinido B -> Usuario A -> Usuario B -> Predefinido A ...

Al girar hacia la izquierda:

Predefinido A -> Usuario B -> Usuario A -> Predefinido B -> Predefinido A ...

\* No es posible cambiar el patch si el VF-1 no está en el modo Play.

\* Si la pantalla muestra "CATEGORY On," la función Category Search (consulte el siguiente punto) será operativa, por lo que no podrá acceder a todos los números de patch de manera secuencial al girar [NUMBER].

## Encontrar rápidamente el patch deseado ( Category Search)

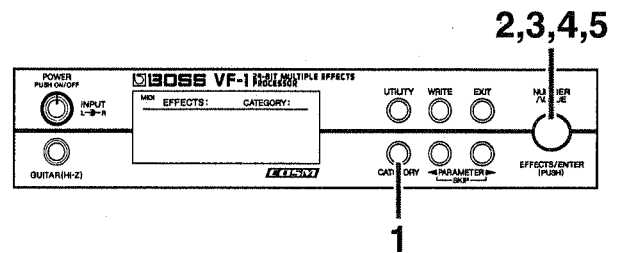
El VF-1 clasifica todos los patches en categorías (como el estilo de interpretación o el instrumento).

El VF-1 ofrece una función Category Search que permite seleccionar una categoría para que sólo aparezcan los patches de esta categoría. Si utiliza esta función, sólo podrá ver los patches de la categoría seleccionada actualmente, y podrá localizar rápidamente el patch deseado.

Existen las siguientes categorías.

1. E.GUITAR		10. MASTER	
2. A.GUITAR		11. OTHERS1	
3. BASS		12. OTHERS2	
4. KEYBOARD		13. OTHERS3	
5. VOCAL		14. ALL	
6. GROOVE		15. PRESET-A	
7. REVERB		16. PRESET-B	
8. RSS		17. USER-A	
9. STUDIO		18. USER-B	

- \* "OTHERS1," "OTHERS2," y "OTHERS3" son categorías de usuario. Puede utilizarlas para categorizar sus patches propios favoritos. Para los detalles, consulte "Asignar la categoría" (p. 37).
- \* Con los ajustes originales, no hay ningún patch asignado a las categorías "OTHERS1," "OTHERS2," o "OTHERS3".



1. Pulse [CATEGORY] para seleccionar Category Search.

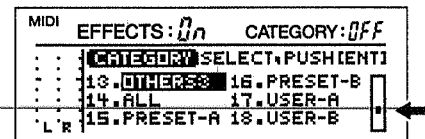
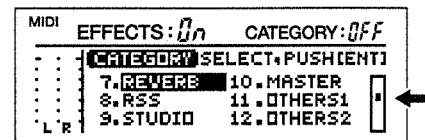
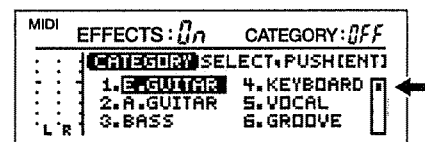
2. Gire [NUMBER] para seleccionar la categoría deseada. Si pulsa [EXIT] en este punto, volverá al modo Play.

\* La búsqueda por categoría sólo puede realizarse desde el panel frontal.

\* Puesto que la pantalla de categoría no puede visualizar todas las categorías en una única página, ésta se divide en varias páginas. Gire [NUMBER] para pasar por las diferentes páginas de pantalla y seleccionar en las 18 categorías diferentes.

\* Puede utilizar PARAMETER [ ◀ || ▶ ] para cambiar entre páginas de pantalla.

La posición actual aparece en el indicador a la derecha de la pantalla.

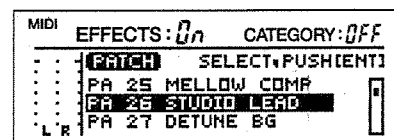


3. Pulse [ENTER].

Con ello confirmará la categoría.

4. Gire [NUMBER] para seleccionar el patch deseado.

Si pulsa [EXIT] en este punto, volverá al paso 2.



5. Pulse [ENTER].

Se recuperará el patch seleccionado, y volverá al modo Play. En este momento, la pantalla mostrará el símbolo de la categoría seleccionada, y aparecerá "CATEGORY On." Ahora podrá girar [NUMBER] para seleccionar otros patches de la misma categoría.



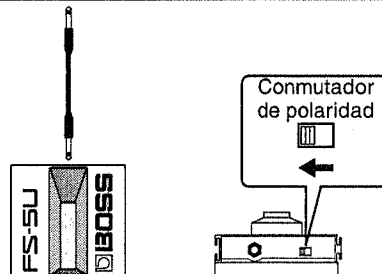
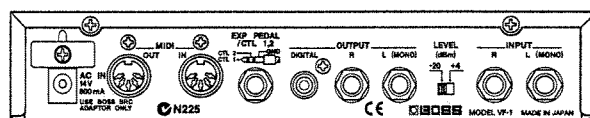
- \* Si selecciona "ALL" como la categoría, no aparecerá ningún símbolo de categoría, y la pantalla indicará "CATEGORY OFF." En este caso, gire [NUMBER] para seleccionar entre todos los patches.
- \* Una vez haya terminado con la función Category Search, y si desea seleccionar entre todos los patches, pulse [EXIT] para que la pantalla muestre "CATEGORY OFF."

## Seleccionar Patches con un conmutador de pedal

Si ha conectado un conmutador de pedal FS-5U (opcional) al jack CTL 1/2, podrá cambiar el número de Patch utilizando este conmutador de pedal.

### Al conectar sólo un conmutador de pedal

Si sólo utiliza un conmutador de pedal, puede utilizarlo para desplazarse en orden ascendente o descendente (pero no ambos) por los números de Patch.

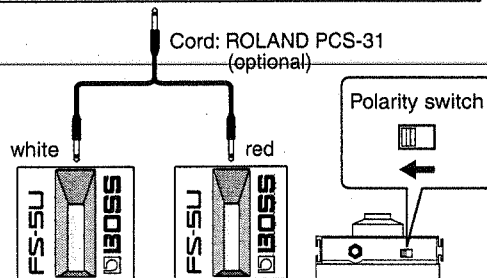
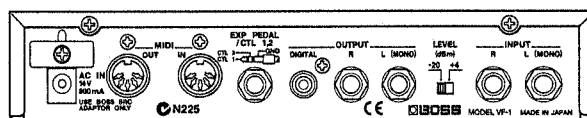


CONTROL 1

Conmutador de pedal FS-5U

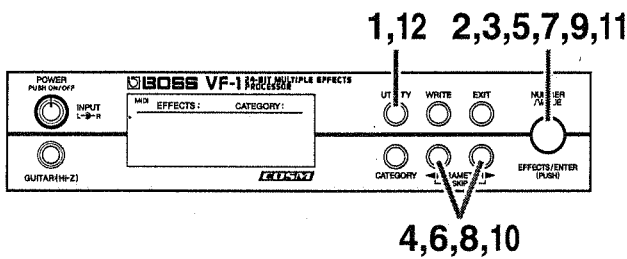
### Cuando utilice dos conmutadores de pedal

Si utiliza un cable especial (PCS-31; opcional) para conectar dos conmutadores de pedal, podrá utilizar estos conmutadores de pedal para seleccionar patches igual que si girara el mando [NUMBER].

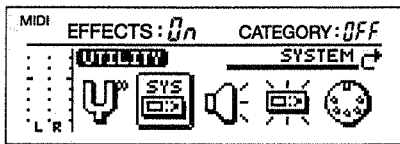


CONTROL 1 CONTROL 2

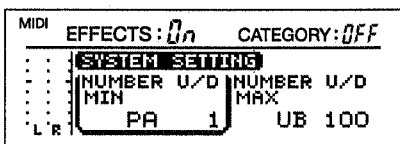
Foot switch FS-5U



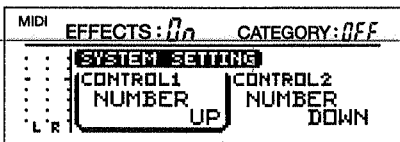
1. Pulse [UTILITY].
2. Gire [VALUE] para seleccionar "SYSTEM."



3. Pulse [ENTER].
4. Utilice PARAMETER [◀][▶] para acceder a la siguiente pantalla, y seleccione "NUMBER U/D MIN."



5. Gire [VALUE] para seleccionar "PA 1."
6. Utilice PARAMETER [◀][▶] para seleccionar "NUMBER U/D MAX."
7. Gire [VALUE] para seleccionar "UB100."
8. Utilice PARAMETER [◀][▶] para acceder a la siguiente pantalla, y seleccione "CONTROL 1."
9. Gire [VALUE] para seleccionar "NUMBER UP (DOWN)."



10. Utilice PARAMETER [◀][▶] para seleccionar "CONTROL 2."
11. Gire [VALUE] para seleccionar "NUMBER DOWN (UP)."
- \* Si utiliza un único conmutador de pedal, este ajuste no tendrá ningún efecto.
12. Pulse [UTILITY] para volver al modo Play.
- \* Si pulsa [EXIT] en el paso 12, volverá al paso 2. Si vuelve a pulsar [EXIT], volverá al modo Play.

- \* En el modo Play, cuando la pantalla muestre "CATEGORY On," podrá moverse entre los patches de la misma categoría. Si pulsa [EXIT] en el modo Play, la pantalla mostrará "CATEGORY OFF," y podrá moverse entre la gama de patches especificada con los ajustes "NUMBER U/D MIN" y "NUMBER U/D MAX".

### Quando utilice un único conmutador de pedal:

Cada vez que pulse el conmutador de pedal, el número de patch aumentará.

- \* Si en el paso 8 ha seleccionado "NUMBER DOWN," el número de patch disminuirá.
- \* Si ha conectado un único pedal, el ajuste "CONTROL 2" no tendrá ningún efecto.
- \* Es posible cambiar la gama de números de patch que se seleccionarán al pulsar el pedal. Para los detalles, consulte "SYSTEM SETTING" (p.43).

### Quando utilice dos conmutadores de pedal:

Cada vez que pulse CONTROL 1, el número de patch aumentará. Cada vez que pulse CONTROL 2, el número de patch disminuirá.

- \* Si en los pasos 8 y 10 selecciona "NUMBER UP" y "NUMBER DOWN" al revés, el resultado de pulsar CONTROL 1 y CONTROL 2 también se invertirá.

#### • Seleccionar sonidos de efectos con un controlador de pedal MIDI FC-200

Si ha conectado un controlador de pedal MIDI FC-200 (opcional), podrá cambiar entre números de Patch pulsando el pedal. Para los detalles, consulte "Operar en el VF-1 con el FC-200" (P. 127).

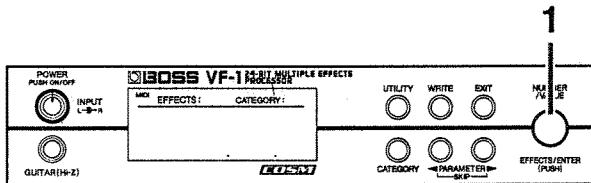
#### • Seleccionar sonidos de efectos con mensajes MIDI

Los Patches del VF-1 pueden seleccionarse con mensajes de cambio de programa de un equipo MIDI externo.

Para los detalles, consulte "Utilizar el MIDI para operar en el VF-1" (p. 122).

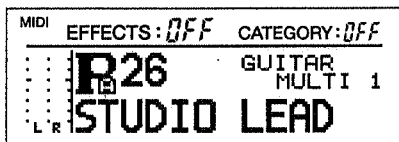
## Activar y desactivar EFFECTS

Es posible activar y desactivar sonidos de efecto. Al desactivar EFFECTS, el sonido recibido se enviará sin ningún cambio, y no se aplicará ningún efecto. Si desea enviar sólo el sonido directo, desactive EFFECTS.



1. En el modo Play, pulse [EFFECTS].

El status activado / desactivado de EFFECTS cambiará. Cuando EFFECTS esté desactivado, la pantalla mostrará "EFFECTS OFF."



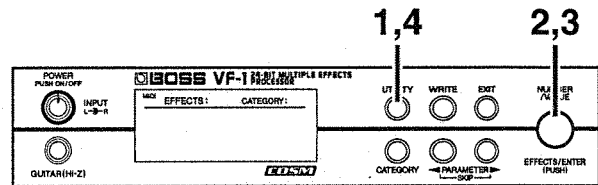
- La función EFFECTS activada / desactivada puede cambiarse a una función Mute (silencio). Para los detalles, consulte "SYSTEM SETTING" (p. 43).
- Si ha conectado un conmutador de pedal BOSS FS-5U, disponible por separado, podrá activar y desactivar EFFECTS de dos maneras. Para los detalles, consulte "SYSTEM SETTING" (p. 43).
- Si ha conectado un controlador de pedal MIDI FC-200 (opcional), podrá utilizar el pedal para activar y desactivar EFFECTS. Para los detalles, consulte "Operar en el VF-1 con el FC-200" (p. 127).
- Es posible utilizar mensajes de cambio de control MIDI para activar y desactivar EFFECTS. Para los detalles, consulte "Controlar parámetros a tiempo real (Control Assign)" (p. 33) y "Utilizar el MIDI para controlar el VF-1." (p. 122)

## Afinar el instrumento

El VF-1 dispone de un afinador cromático integrado. Podrá afinar el instrumento rápidamente sin cambiar ninguna conexión.

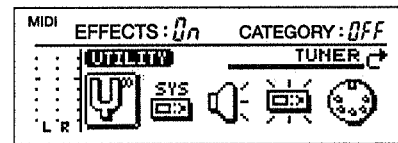
El afinador integrado puede mostrar los nombres de las notas, y también permite ajustar la afinación estándar y el nivel de la salida durante la afinación.

## Visualizar el afinador



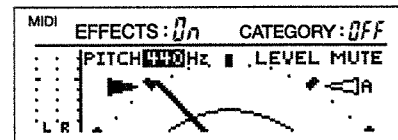
1. Pulse [UTILITY].

2. Gire [VALUE] para seleccionar "TUNER."



3. Pulse [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla.



4. Pulse [UTILITY] para volver al modo Play.

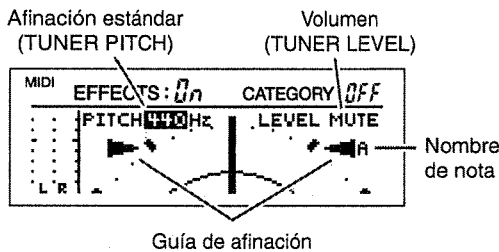
Con los ajustes originales, el sonido de entrada se enmudecerá (silenciará) mientras utilice el afinador, y el sonido procedente del jack de entrada (por ejemplo, la guitarra o el bajo) no se enviará.

\* Si pulsa [EXIT] en el paso 4, volverá al paso 2. Si pulsa [EXIT] de nuevo, volverá al modo Play.

- También es posible enviar el sonido directo mientras se utiliza el afinador.  
Para los detalles, consulte "Modificar los ajustes del afinador" (p. 24).
- Si ha conectado un FS-5U al jack CTL 1/2, podrá activar y desactivar el afinador con el conmutador de pedal.  
Para los detalles, consulte "SYSTEM SETTING" (p. 43).
- Si ha conectado un controlador de pedal MIDI FC-200 (opcional), podrá activar y desactivar el afinador con el pedal. Para los detalles, consulte "Operar en el VF-1 con el FC-200" (p. 127).
- Pueden utilizarse mensajes de cambio de control MIDI para activar y desactivar el afinador.  
Para los detalles, consulte "Controlar parámetros a tiempo real (Control Assign)" (p. 33) y "Utilizar el MIDI para controlar el VF-1." (p. 122)

## La pantalla del afinador

La pantalla del afinador incluye el siguiente contenido.



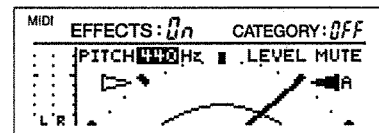
## Proceso de afinación

1. Toque una única nota al aire en la cuerda que desee afinar. La pantalla mostrará el nombre de nota más cercano a la cuerda que haya pulsado.  
\* *Toque de manera limpia una única nota en la cuerda que desee afinar.*
2. Ajuste la afinación hasta que el nombre de nota de la cuerda tocada aparezca en la pantalla.

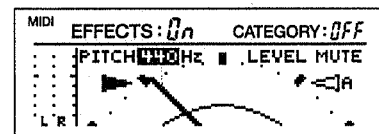
guitar tuning

	6th string	5th string	4th string	3rd string	2nd string	1st string
guitar	E	A	D	G	B	E

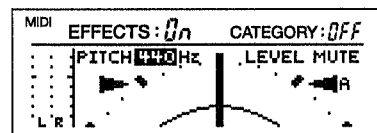
3. Observe la guía de afinación, y afine el instrumento hasta que las guías de la derecha y de la izquierda se iluminen. Si la diferencia entre la afinación del instrumento y la afinación correcta es de +/-50 centésimas, la guía de afinación indicará la diferencia.  
Por ejemplo, si el indicador de la derecha está iluminado, el instrumento estará afinado más agudo que la nota visualizada (sostenido). Si está iluminado el indicador de la izquierda, el instrumento estará afinado más grave que la nota visualizada (bemol).



el instrumento está afinado más agudo que la nota visualizada



el instrumento está afinado más grave que la nota visualizada



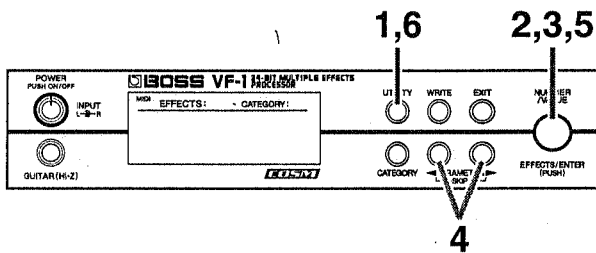
el instrumento está afinado a la nota visualizada

4. Repita los pasos 1-3 para afinar todas las cuerdas.  
\* *Si afina una guitarra con un brazo de tremolo, al afinar una cuerda pueden desafinarse las demás. En estos casos, afine la cuerdas de manera aproximada (para que aparezca el nombre de la nota), y a continuación vaya afinando cada cuerda hasta que todas estén correctamente afinadas.*

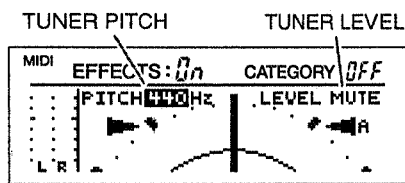
## Modificar los ajustes del afinador (Afinación estándar / Volumen)

Aquí puede definir los ajustes del afinador. Defina los ajustes apropiados según la manera en que desee utilizar esta función. Es posible ajustar lo siguiente.

- Ajuste de afinación estándar
- Ajuste de volumen durante la afinación



1. Pulse [UTILITY].
  2. Gire [NUMBER] para seleccionar "TUNER."
  3. Pulse [ENTER].
  4. Utilice PARAMETER [◀ || ▶] para desplazar el cursor hasta "PITCH" si desea cambiar la afinación estándar, o hasta "LEVEL" si desea cambiar el volumen.
  5. Gire [VALUE] para modificar el ajuste.
- Si mantiene pulsado [CATEGORY] mientras gira [VALUE], el ajuste cambiará más rápidamente.



### TUNER PITCH: 435-445 (Hz)

La "afinación estándar" es la frecuencia de la nota A4 (La central en un piano) que se utiliza como estándar a partir del cual se afinan todas las demás notas. El VF-1 permite ajustar la afinación estándar entre 435 y 455 Hz.

\* Con los ajustes originales, el valor es de 440 Hz.

### TUNER LEVEL: MUTE, 1-100

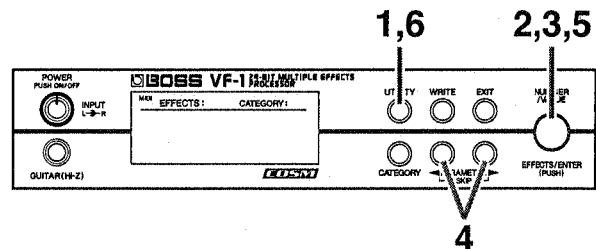
Ajusta el volumen durante la afinación.

\* Con los ajustes originales, se selecciona "MUTE".

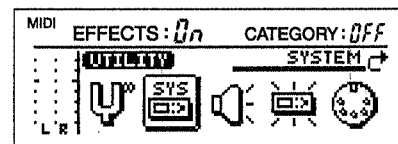
6. Pulse [UTILITY] para volver al modo Play.

## Ajustar el contraste de la pantalla

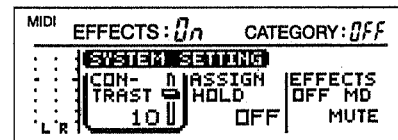
Según la posición en que coloque el VF-1, puede ser difícil leer la pantalla. En este caso, ajuste el contraste de la pantalla.



1. Pulse [UTILITY].
2. Gire [VALUE] para seleccionar "SYSTEM."



3. Pulse [ENTER].
4. Utilice PARAMETER [◀ || ▶] para seleccionar "CONTRAST."



5. Gire [VALUE] para ajustar el contraste (1-16). Si mantiene pulsado [CATEGORY] mientras gira [VALUE], el ajuste cambiará más rápidamente.

6. Pulse [UTILITY] para volver al modo Play.

\* Si pulsa [EXIT] en el paso 6, volverá al paso 2. Si pulsa [EXIT] de nuevo, volverá al modo Play.

# Sección 2. Crear sonidos

En el VF-1, cada uno de los diferentes sonidos de efectos se conoce como un "patch." Un patch consiste en ajustes que especifican el orden en que se conectan los efectos internos, y los ajustes para cada efecto. La memoria interna del VF-1 contiene 400 patches. Esta sección explica la manera de modificar (editar) ajustes de patch para crear nuevos sonidos de efectos, y guardarlos.

## Antes de empezar a crear sonidos

Antes de empezar a crear sonidos, hay varias cosas que debe comprender.

## Bancos de usuario y bancos predefinidos

Los 400 patches del VF-1 están organizados en bancos de usuario y bancos predefinidos.

### Bancos de usuario

Los bancos de usuario pueden guardar los patches que cree. Hay dos bancos de usuario, A y B, y cada uno puede guardar hasta 100 patches.

### Bancos predefinidos

Los bancos predefinidos contienen patches predefinidos que son útiles para una gran variedad de situaciones y necesidades. Hay dos bancos predefinidos, A y B, y cada uno puede guardar hasta 100 patches.

\* No es posible cambiar el contenido de un patch en los bancos predefinidos. Tampoco es posible guardar un patch original en un banco predefinido. No obstante, puede editar un patch desde un banco predefinido para crear un nuevo patch, y guardarlo en un banco de usuario.

## Algoritmos

El "algoritmo" determina la manera en que los efectos se conectarán internamente, y la manera en que se estructurarán sus parámetros. El VF-1 dispone de 36 algoritmos diferentes (PB1-36).

Cada algoritmo está diseñado para ser útil en una situación real, y ofrece una configuración ideal para esta situación. Esto facilita la edición. Los efectos individuales también pueden activarse y desactivarse dentro de cada algoritmo, y es posible cambiar el orden en que están conectados.

## Ajustes que se guardan en un patch

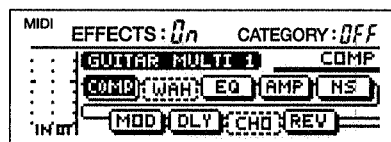
Cada patch de los bancos de usuario contiene los siguientes ajustes.

- Activado / desactivado para cada procesador de efectos
- Ajustes para cada procesador de efectos
- Ajustes del nivel de salida / BPM
- Ajuste de categoría
- Asignación de control (4 tipos)
- Nombre

## La página de pantalla

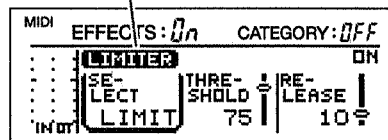
Durante la edición, la pantalla mostrará la siguiente información.

### Pantalla de algoritmo

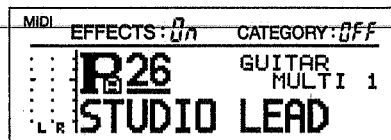


### Al editar un valor de parámetro

Nombre del efecto que se edita



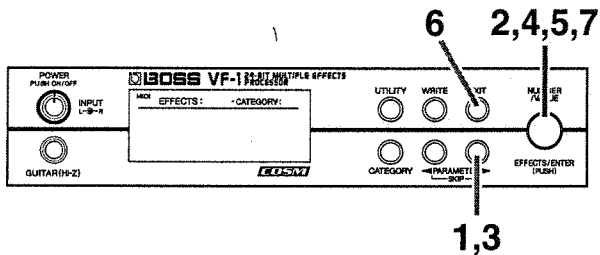
### Al pulsar [EXIT] para visualizar el modo Play



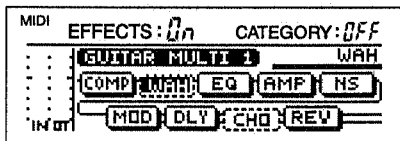
Se añade un subrayado al número de patch para indicar que el patch se está editando (modificando).

## Editar rápidamente un patch (Quick Setting)

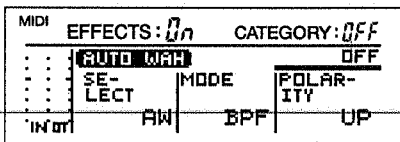
Cada efecto del VF-1 dispone de diversos ajustes predefinidos (ajustes de efecto). Puede crear nuevos sonidos de efectos muy fácilmente simplemente seleccionando estos ajustes y combinándolos. Esto se conoce como la función Quick Setting.



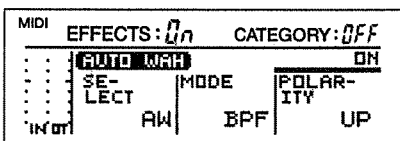
1. En el modo Play, pulse PARAMETER [▶]. Aparecerá la siguiente pantalla de algoritmo.



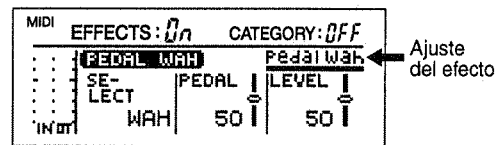
2. Gire [VALUE] para seleccionar el efecto en el que desea utilizar Quick Setting. Para desplazarse más rápidamente entre los efectos, mantenga pulsado [CATEGORY] y gire [VALUE].
3. Utilice PARAMETER [▶] para desplazar el cursor hasta la pantalla de activación / desactivación de efecto.



4. Gire [VALUE] para que la pantalla muestre "ON."



5. En el paso 4, continúe girando el mando [VALUE] para seleccionar el ajuste de efecto deseado. Mientras gire [VALUE], el ajuste del efecto cambiará de la siguiente manera.



6. Una vez haya terminado de definir los ajustes, pulse [EXIT].
7. Gire [VALUE] para pasar a otro efecto.
8. Repita los pasos 3-7 según sea necesario para definir los ajustes de efectos deseados.

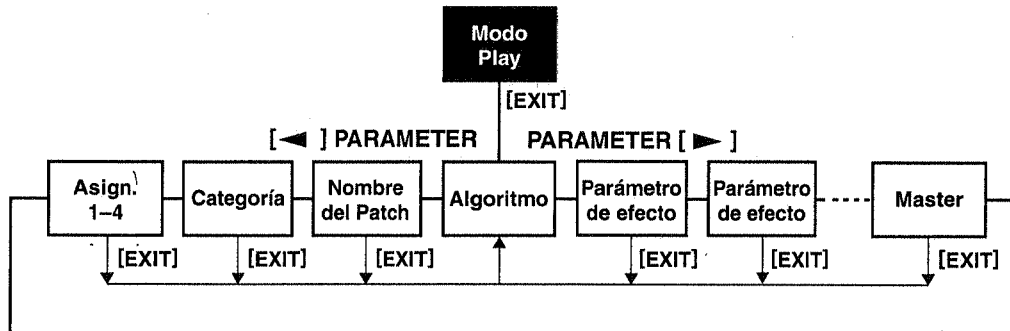
### NOTA

Los ajustes de patch que modifique serán temporales, y se perderán si selecciona un patch diferente sin escribir el patch editado en la memoria. Si desea conservar el patch que acaba de crear, utilice la "Operación de escritura" (p.38).

## Editar un patch

### La selección de pantalla

La pantalla responderá de la siguiente manera al crear un patch:



- Pulse PARAMETER [ ◀ ] y [ ▶ ] para cambiar entre las diferentes pantallas.
- Si pulsa [EXIT] en la pantalla seleccionada (excepto en la pantalla de algoritmo) volverá a la pantalla de algoritmo.
- Si gira [NUMBER] en la pantalla de algoritmo podrá desplazarse entre los efectos que aparezcan en la pantalla.

#### La función de salto (SKIP)

Si desea cambiar rápidamente entre las pantallas, pulse PARAMETER ([ ◀ ] o [ ▶ ]) según la dirección en que desee desplazarse, y a continuación pulse el otro botón ([ ▶ ] o [ ◀ ]) al mismo tiempo.

## Proceso

El proceso básico para crear un patch es el siguiente.

1. Desde el banco de usuario o el banco predefinido, seleccione un patch que sea similar al sonido de efecto que desee crear.
  - \* No es posible alterar el algoritmo utilizado en el patch seleccionado actualmente.
2. Copie el contenido del Patch seleccionado en un número de Patch que no necesite. (p. 28)
  - En el modo Play, pulse [WRITE] para copiar el patch.
3. Edite (modifique) el patch que ha copiado.
  - Active o desactive cada uno de los efectos. (p. 28)  
Pulse PARAMETER [ ▶ ] para visualizar el algoritmo, utilice [VALUE] para seleccionar el efecto que desee activar o desactivar, y utilice [ENTER] para activarlo o desactivarlo.
  - Edite los ajustes de cada efecto. (p. 29)
  - Cambie el orden de los efectos. (p. 30)
  - Utilice PARAMETER [ ◀ ] [ ▶ ] para seleccionar el parámetro que desee editar, y utilice [VALUE] para modificar el valor.
4. Asigne un nombre al nuevo patch. (p. 37)
  - Utilice PARAMETER [ ◀ ] [ ▶ ] para seleccionar "NAME," y utilice PARAMETER [ ◀ ] [ ▶ ] y [VALUE] para asignar el nombre.
5. Guarde el nuevo patch en un banco de usuario. (p. 38)
  - En la pantalla Edit, pulse [WRITE], utilice [VALUE] para seleccionar el número de patch en el que se guardará el patch que está editando, y pulse [WRITE].



**NOTA**  
Los ajustes modificados del nuevo sonido de efecto son temporales, y se perderán si selecciona otro Patch. Si desea guardar el nuevo Patch, utilice la "operación de escritura" (P. 38) para guardarlo.

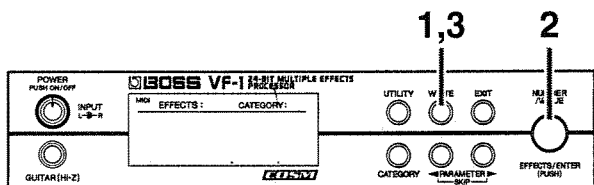
\* Si apaga el equipo mientras se estén guardando ajustes de efectos, pueden aparecer problemas de funcionamiento en el VF-1.

## Copiar un patch

Aquí se explica la manera de copiar los ajustes del patch seleccionado actualmente en un patch diferente.

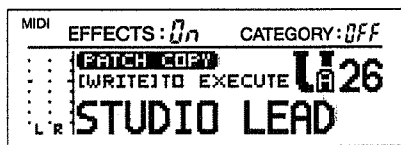
No es posible copiar en un patch de un banco predefinido (PA1-PA100, PB1-PB100).

\* No es posible copiar mientras esté editando.



1. En el modo Play, pulse [WRITE].
2. Gire [NUMBER] para seleccionar el número de patch destino de la copia.  
El número cambiará más rápidamente si mantiene pulsado [CATEGORY] mientras gira [NUMBER].

\* No es posible seleccionar un número de patch de un banco predefinido.



3. Pulse [WRITE].  
Una vez se haya escrito la información, la pantalla mostrará el mensaje "Complete!", y volverá al modo Play.

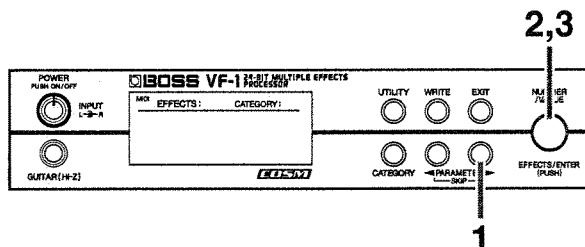


No apague nunca el equipo mientras la pantalla muestre el mensaje "KEEP POWER ON!". Si apaga el equipo mientras se visualiza esta pantalla, aparecerán problemas de funcionamiento en el VF-1 o puede perder la información.

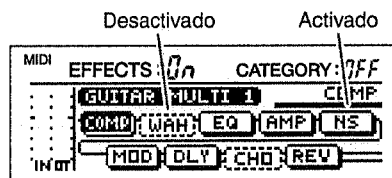
\* Si pulsa [EXIT] en el paso 2, la operación de copia se cancelará y volverá al modo Play.

## Activar y desactivar un efecto

En el algoritmo del patch seleccionado actualmente podrá activar los efectos que desee utilizar, y desactivar los que no desee.



1. En el modo Play, pulse PARAMETER [▶].  
Aparecerá la siguiente pantalla de algoritmo.



2. Gire el mando [VALUE] para seleccionar el efecto que desee activar o desactivar.  
Para moverse más rápidamente entre los efectos, mantenga pulsado [CATEGORY] mientras gira [VALUE].
3. Pulse [EFFECTS] para activar o desactivar el efecto.



Según el algoritmo, algunos efectos no podrán activarse y desactivarse. Para los detalles, consulte la "Lista de algoritmos" (p.49-p.90).

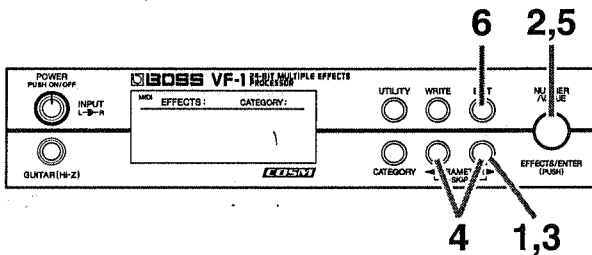
\* También es posible activar y desactivar un efecto mientras define ajustes para el efecto (p.29).



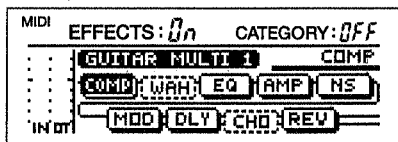
Si desea conservar los ajustes modificados, deberá ejecutar la operación de escritura (p. 38).

## Editar los ajustes de cada efecto

Cada efecto está formado por diferentes parámetros. Puede crear nuevos sonidos de efectos modificando los ajustes de estos parámetros.

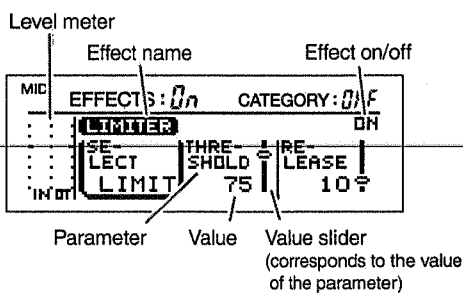


1. En el modo Play, pulse PARAMETER [▶]. Aparecerá la siguiente pantalla de algoritmo.



2. Gire [VALUE] para seleccionar el efecto cuyos ajustes desee editar.
3. Pulse PARAMETER [▶] para visualizar la pantalla de parámetros.
4. Utilice PARAMETER [◀] ([▶]) para seleccionar el parámetro que desee editar.

< Ejemplo de pantalla >



5. Gire [VALUE] para editar el valor. El valor cambiará más rápidamente si mantiene pulsado [CATEGORY] mientras gira [VALUE].
6. Pulse [EXIT].
7. Repita los pasos 2-6 para crear el sonido de efecto.

### RECUERDE

Incluso cuando haya seleccionado otro parámetro, podrá pulsar [ENTER] para activar o desactivar el efecto.

### NOTA

Si desea conservar los ajustes modificados, ejecute la operación de escritura (p.38).

### CONSEJO

#### La función de salto (SKIP)

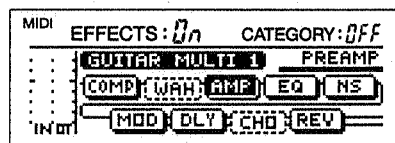
Puede pasar al primer parámetro de cada efecto manteniendo pulsado PARAMETER [◀] ([▶]) para la dirección en la que desee desplazarse, y pulsando PARAMETER [▶] ([◀]) para la otra dirección. Esto es especialmente útil para algoritmos con una gran cantidad de parámetros.

## Cambiar el orden de los efectos

Para algunos algoritmos, es posible colocar SFX, MOD (modulación), y PREAMP/SP.SIM (simulación de altavoz) en diferentes posiciones dentro del algoritmo.

### RECUERDE

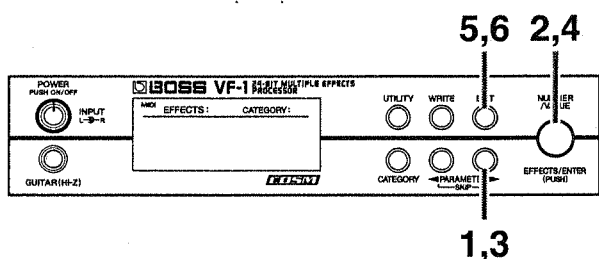
Los algoritmos que permiten desplazar SFX, MOD y PREAMP/SP.SIM están indicados en la "Lista de algoritmos" (p. 49-90).



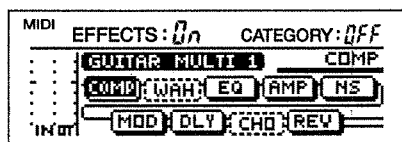
6. Si pulsa [EXIT] de nuevo, volverá al modo Play.

### NOTA

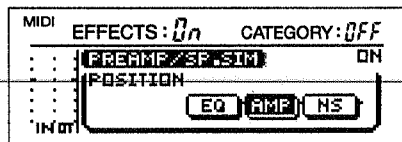
Si desea conservar los ajustes, deberá ejecutar la operación de escritura (p. 38).



1. En el modo Play, pulse PARAMETER [▶]. Aparecerá la siguiente pantalla de algoritmo.



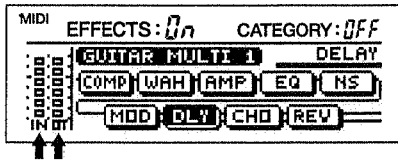
2. Gire [VALUE] para seleccionar el efecto (SFX, MOD o PREAMP/SP.SIM) que desee desplazar.
3. Pulse PARAMETER [▶] varias veces para seleccionar "POSITION."



4. Gire [VALUE] para desplazar el efecto.
5. Pulse [EXIT] para acceder a la siguiente pantalla, y confirme la nueva posición del efecto.

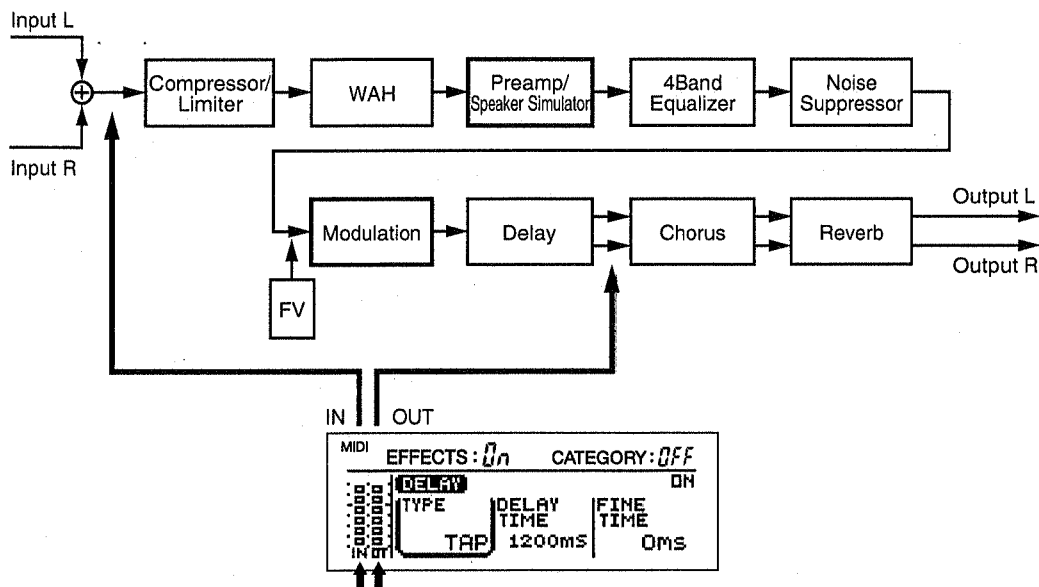
\* No es posible colocar SFX, MOD, o PREAMP/SP.SIM después de "MASTER."

## Comprobar los niveles de entrada y de salida de cada efecto



La pantalla de algoritmo y la pantalla de ajustes de parámetros de cada efecto disponen de un indicador de nivel. El indicador permite ver el nivel de entrada al principio del algoritmo, y el nivel de salida de cada efecto.

**ejemplo: Cuando haya hecho que el parámetro DELAY aparezca en la pantalla**



\* Si los niveles de entrada o de salida son excesivos, no se obtendrá el resultado deseado. Compruebe los niveles de entrada y de salida de cada efecto, y ajuste el nivel de la salida según sea necesario. Ajuste el nivel de la entrada con [INPUT L/R] y compruebe el nivel de la salida de cada efecto con el indicador de nivel para ajustarlo a un nivel apropiado.

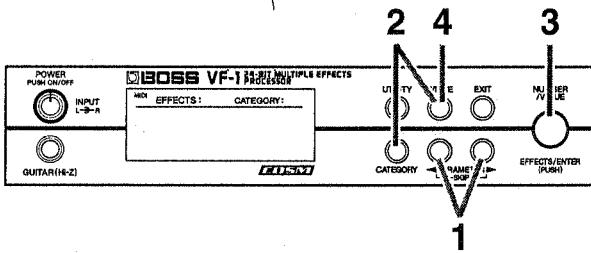
### RECUERDE

La salida final del patch puede comprobarse con el indicador de nivel de la pantalla de ajustes del parámetro "MASTER".

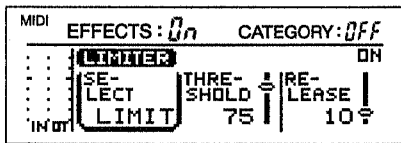
## Copiar ajustes de efectos (Effect Copy)

Es posible copiar los ajustes de un efecto individual de otro patch en un efecto del patch seleccionado actualmente. Esta función es útil cuando desea utilizar efectos con ajustes similares en dos o más patches.

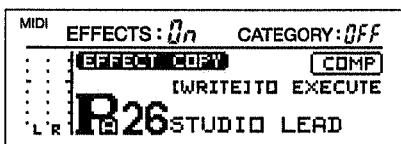
\* La función Effect Copy puede aplicarse a los efectos que comparten el mismo Algoritmo.



1. Utilice PARAMETER [◀][▶] para acceder a los ajustes del efecto destino de la copia.



2. Mientras visualice los ajustes del efecto, mantenga pulsado [CATEGORY] y pulse [WRITE].



3. Gire [VALUE] para seleccionar el número de patch que contenga el efecto origen de la copia.

El número cambiará más rápidamente si mantiene pulsado [CATEGORY] mientras gira [VALUE].

4. Pulse [WRITE].

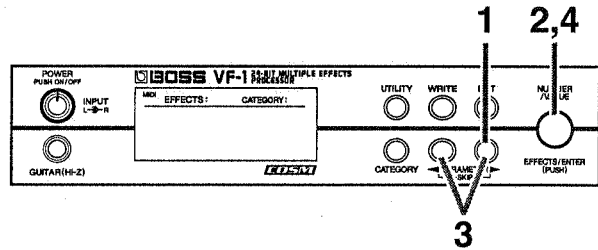
La información del efecto se copiará, y volverá a la página de pantalla en la que se encontraba.



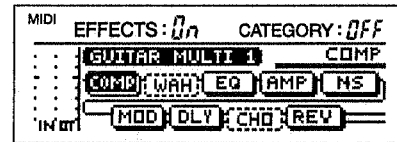
Si desea conservar los ajustes modificados, ejecute la operación de escritura (p.38).

## Ajustar el nivel de salida

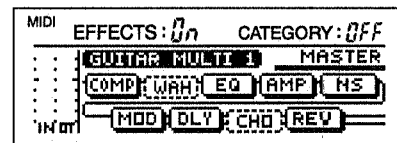
Aquí se explica la manera de ajustar el nivel de salida final del patch.



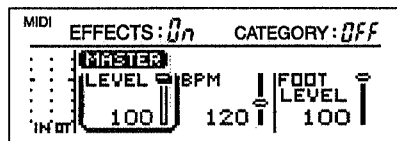
1. En el modo Play, pulse PARAMETER [▶]. Aparecerá la siguiente pantalla.



2. Gire [VALUE] para seleccionar "MASTER."



3. Utilice PARAMETER [◀][▶] para seleccionar "MASTER LEVEL."



4. Gire [VALUE] para ajustar el nivel de salida.

El ajuste cambiará más rápidamente si mantiene pulsado [CATEGORY] mientras gira [VALUE].

Gama: 0-100

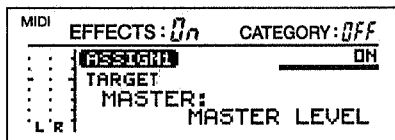
\* Después de ajustar "MASTER LEVEL," compruebe el nivel de la salida en el indicador de nivel (p.31).

## Controlar parámetros a tiempo real (Control Assign)

Aquí se explica la manera de definir ajustes para poder controlar parámetros con un conmutador de pedal o con un pedal conectado al VF-1, o desde un equipo MIDI externo. El controlador que afectará a cada parámetro puede especificarse independientemente para cada patch.

### Assign activado / desactivado

Es posible activar y desactivar cuatro tipos de asignación de control. Seleccione "ON" sólo para el ajuste de asignación de control que desee utilizar. Compruebe que selecciona "OFF" para cualquier ajuste de asignación de control no utilizado.



### Parámetros que pueden controlarse

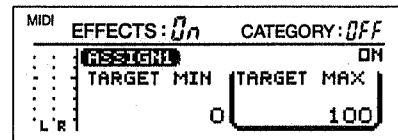
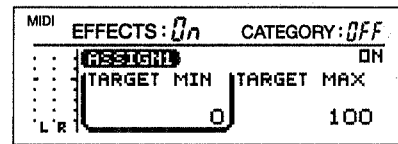
Especifique el parámetro (objetivo) que desee controlar. Es posible seleccionar los siguientes parámetros como objetivos.

- TUNER On/Off
- EFFECTS On/Off
- MASTER LEVEL
- MASTER BPM
- FOOT VOLUME (FOOT LEVEL)
- Efecto activado/desactivado para cada efecto
- Parámetros de la unidad de efectos

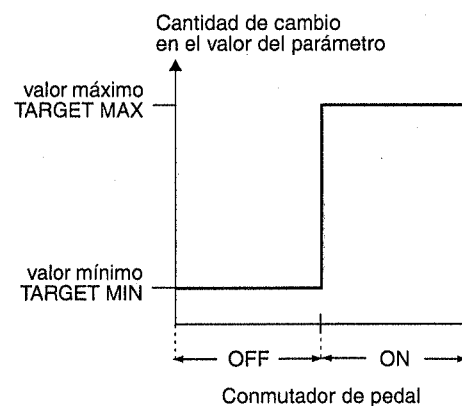
\* Es posible asignar dos o más controladores para controlar el mismo objetivo, pero en este caso debe evitar utilizar dos de estos controladores a la vez para modificar el parámetro destino. Esto puede producir ruido.

### Gama de valores destino

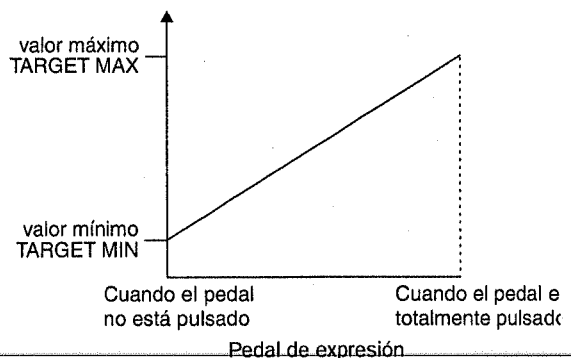
Las operaciones en el equipo externo modificarán el valor del parámetro destino dentro de la gama de valores "mínimo (TARGET MIN)" y "máximo (TARGET MAX)" especificada. Para los controladores tipo activado / desactivado, como los conmutadores de pedal, "desactivado" producirá el "valor mínimo" y "activado" producirá el "valor máximo." Para los controladores continuos, como los pedales de expresión, el valor cambiará dentro de la gama especificada "mínimo" y "máximo." Si el destino es un parámetro tipo activado / desactivado, éste se activará y se desactivará con los valores superiores e inferiores el valor central del controlador.



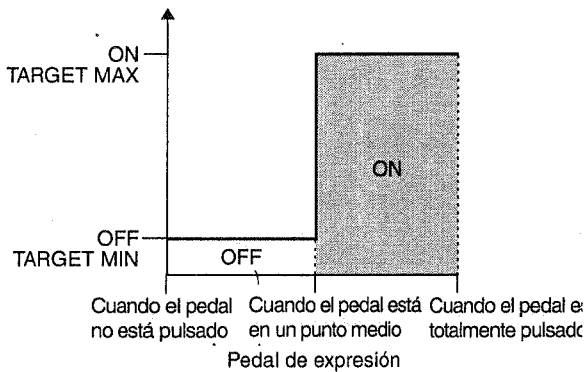
### ● Si utiliza un controlador de pedal



### ● Si utiliza un pedal de expresión



● **Cuando controle la activación / desactivación del destino con el pedal de expresión:**

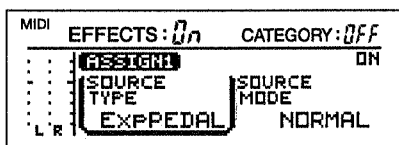


- \* La gama de ajustes disponible dependerá del objetivo seleccionado.
- \* Si ha seleccionado "TARGET MIN" a un valor superior que "TARGET MAX," la dirección del cambio del parámetro se invertirá.
- \* Si después de ajustar los valores de "TARGET MIN" y "TARGET MAX" cambia el objetivo, los ajustes pueden cambiar. Después de cambiar el objetivo, compruebe "TARGET MIN" y "TARGET MAX."

**El controlador que controlará el parámetro**

Seleccione el controlador (origen) que controlará el parámetro destino.

Es posible seleccionar los siguientes controladores como orígenes.



**ExpPEDAL:**

Un pedal de expresión conectado al jack para pedal de expresión (opcional: EV-5 (Roland), FV-300L + PCS-33 (Roland))

**CONTROL 1,2:**

Un conmutador de pedal (opcional: FS-5U, FS-5L, FS-1 (Roland), DP-2 (Roland) etc.) conectado al jack CTL 1/2

**MIDI-7:**

El pedal de expresión de un Controlador de Pedal MIDI FC-200 (opcional)

**MIDI-80:**

El pedal de control de un Controlador de Pedal MIDI FC-200 (opcional)

**MIDI-1-31, 64-95:**

Los mensajes de cambio de control (MIDI-1-31, 64-95) procedentes de un equipo MIDI externo.

**Resultado de utilizar un conmutador de pedal**

Este ajuste determina la manera en que el valor del parámetro destino se verá afectado al utilizar un conmutador de pedal tipo pulsador (opcional: FS-5U, DP-2 (Roland), etc.).

**NORMAL:**

El parámetro estará normalmente desactivado (valor mínimo), y se activará (valor máximo) sólo mientras el conmutador de pedal esté pulsado.

**TOGGLE:**

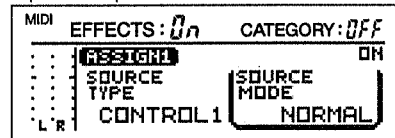
El parámetro cambiará entre el valor desactivado (mínimo) y activado (máximo) cada vez que pulse el conmutador de pedal.

- \* Seleccione "NORMAL" cuando haya conectado un pedal tipo conmutador (que debe adquirir por separado: FS-5L, FS-1 (Roland) etc.), o cuando seleccione algo diferente a un pedal de expresión como el controlador.

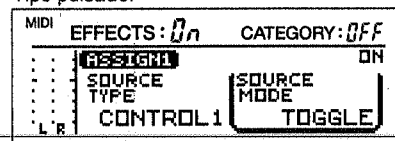
**Pedales tipo pulsador y tipo conmutador**

- Si utiliza un pedal para activar/desactivar el efecto

Tipo interruptor

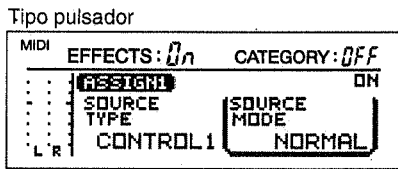


Tipo pulsador



Puede utilizar un pedal tipo pulsador o un pedal tipo conmutador. Cuando utilice un pedal tipo pulsador, seleccione "TOGGLE." Cuando utilice un pedal tipo conmutador, seleccione "NORMAL." En cualquier caso, el efecto se activará o desactivará cada vez que pulse el pedal.

- Si desea que un efecto sea más fuerte mientras pulsa un pedal, o que se active sólo mientras el pedal esté pulsado

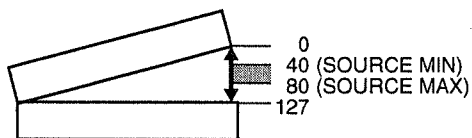
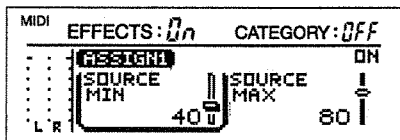


Utilice un pedal tipo pulsador, y seleccione "NORMAL." En este caso, el ajuste (activado / desactivado) dependerá de si el pedal está pulsado o no. Este tipo de operación no es posible con un pedal tipo conmutador.

### Controlar la gama de valores

Si ha seleccionado un controlador de variación continua, como un pedal de expresión o una palanca de pitch bend, como la fuente de control, podrá especificar la gama de valores que podrán seleccionarse para el parámetro destino. El valor del parámetro destino no se verá afectado por los movimientos del controlador fuera de esta gama especificada, sino que permanecerá ajustado el valor "Máximo" o "Mínimo".

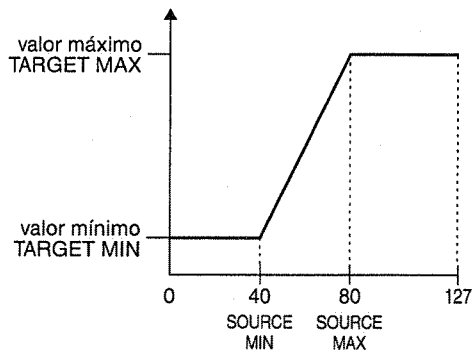
#### Quando ajuste SOURCE MIN: 40 y SOURCE MAX: 80



\* El estado en el que el pedal está totalmente arriba es "SOURCE=0," y el estado en el que el pedal está totalmente abajo es "SOURCE=127."

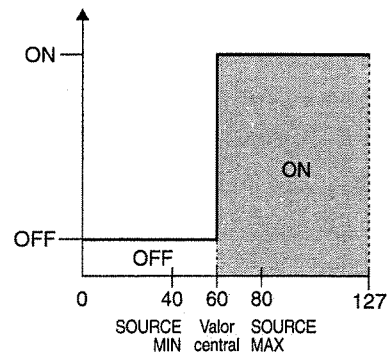
El valor del parámetro cambiará entre TARGET MIN y TARGET MAX a medida que pulse el pedal (desde SOURCE MIN hasta SOURCE MAX). Si sigue pulsando el pedal después de llegar a SOURCE MAX, o si deja de pulsarlo más allá de SOURCE MIN, el valor del parámetro quedará ajustado a TARGET MAX o TARGET MIN respectivamente.

### Controlador: Pedal de expresión Pedal



Si ha especificado la activación / desactivación del efecto como el objetivo, la activación / desactivación se producirá en el valor central entre SOURCE MIN y SOURCE MAX. Si sigue pulsando el pedal más allá de SOURCE MAX o si deja de pulsarlo más allá de SOURCE MIN, se conservará el ajuste de activado o desactivado.

### Controlador: Pedal de expresión



\* Cuando utilice un controlador tipo activación / desactivación, como un conmutador de pedal, ajuste SOURCE MIN a "0" y SOURCE MAX a "127." Si no ajusta a otros valores, los valores de los parámetros pueden no cambiar.

\* SOURCE MAX no puede ajustarse a un valor inferior al de Number Min.

### RECUERDE

Para los detalles acerca del ajuste de TARGET MIN y TARGET MAX, consulte "Gama de valores destino" (p. 33).

## Sección 2. Crear sonidos

Ajuste Control Assign tal como muestra la siguiente tabla según el controlador que haya conectado.

	SOURCE TYPE	SOURCE MODE	SOURCE MIN	SOURCE MAX
Pedal de expresión	Exp PEDAL	NORMAL	0-126	1-127
Conm. de pedal (tipo interruptor)	CONTROL 1,2	NORMAL	0	127
Conm. de pedal (tipo pulsador)	CONTROL 1,2	TOGGLE, NORMAL	0	127
MIDI	MIDI-1-31 MIDI-64-95	TOGGLE, NORMAL	0-126	1-127

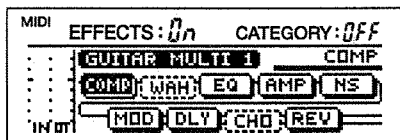
- \* Cuando haya conectado el pedal de expresión, ajuste SOURCE MIN y MAX según desee.
- \* Cuando utilice un pedal del tipo pulsador, podrá controlar los parámetros ajustando SOURCE MODE tanto a "NORMAL" como a "TOGGLE." El efecto que podrá conseguir, no obstante, será diferente.

### Definir ajustes

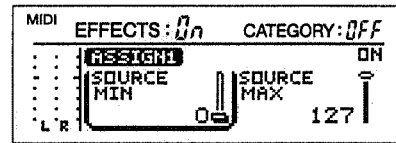
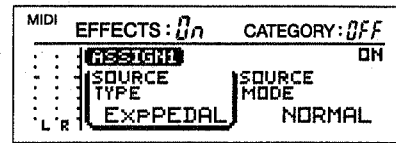
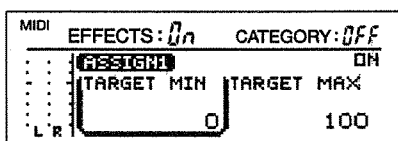
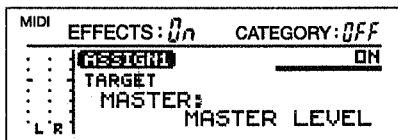
- \* Cuando el pedal esté ajustado al origen, los ajustes de asignación de control se ignorarán si "CONTROL 1,2" (p. 44) no está ajustado a "ASSIGNABLE."

1. En el modo Play, pulse PARAMETER [▶].

Aparecerá la siguiente pantalla.



2. En el modo Play, pulse PARAMETER [◀] varias veces para seleccionar "ASSIGN1."



3. Utilice PARAMETER [◀][▶] para seleccionar el parámetro que desee ajustar.

4. Gire [VALUE] para cambiar la asignación.

El cambio será más rápido si mantiene pulsado [CATEGORY] mientras gira [VALUE].

5. Repita los pasos 2-4 para acabar de definir los ajustes de asignación de control (ASSIGN 1-4) deseados.

### RECUERDE

Aunque seleccione otro parámetro, podrá pulsar [ENTER] para activar y desactivar la asignación.

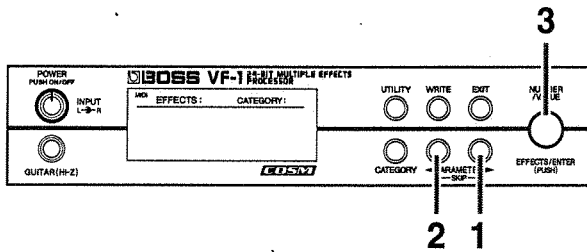
- \* Las asignaciones de control no utilizadas deben ajustarse a "ASSIGN OFF."

### NOTA

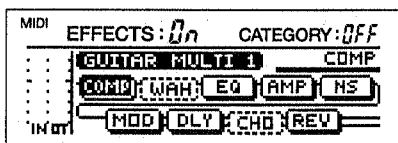
Si desea conservar los ajustes definidos, ejecute la operación de escritura (p.38).

## Asignar la categoría

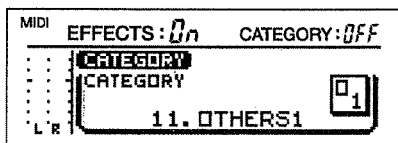
Es posible asignar una categoría para cada patch.



1. En el modo Play, pulse PARAMETER [▶]. Aparecerá la siguiente pantalla.



2. Pulse PARAMETER [◀] para seleccionar "CATEGORY."



3. Gire [VALUE] para asignar la categoría. El cambio será más rápido si mantiene pulsado [CATEGORY] mientras gira [VALUE].

### RECUERDE

Para las categorías disponibles, consulte la p. 19.

\* No es posible seleccionar las siguientes categorías.

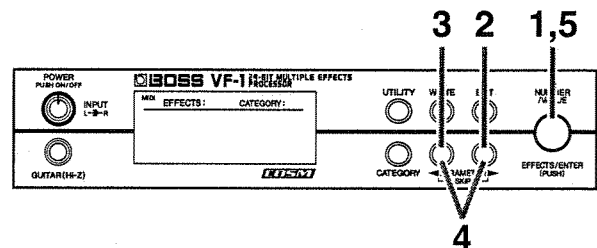
- PRESET-A
- PRESET-B
- USER-A
- USER-B

### NOTA

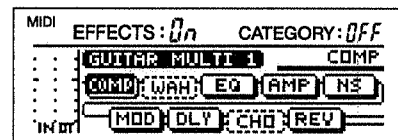
Si desea conservar los ajustes, ejecute la operación de escritura (p. 38).

## Editar el nombre del patch

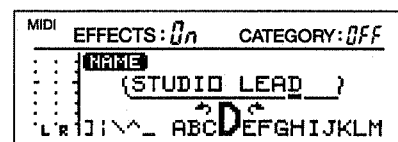
Cada patch puede tener un nombre (nombre de patch) de hasta 13 caracteres. Es posible asignar un nombre que refleje el tipo de sonido creado, o la canción en la que utilice el patch.



1. En el modo Play, gire [NUMBER] para seleccionar el patch cuyo nombre desee editar. (p. 18)
2. Pulse PARAMETER [▶]. Aparecerá la siguiente pantalla.



3. Utilice PARAMETER [◀] para acceder a la pantalla "NAME".
4. Utilice PARAMETER [◀][▶] para desplazar el cursor hasta el carácter que desee cambiar.



5. Gire [VALUE] para cambiar el carácter. El cambio será más rápido si mantiene pulsado [CATEGORY] mientras gira [VALUE].

Puede utilizar los siguientes caracteres.

- Letras en mayúsculas
- Letras en minúsculas
- Números
- Símbolos
- (Espacio)

Al pulsar [ENTER] cambiará el tipo de carácter de la posición del cursor.

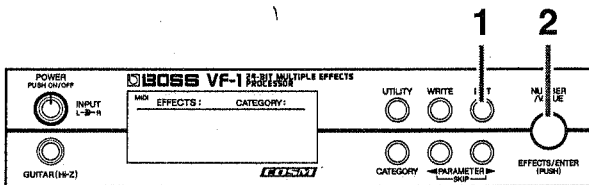
- Mayúsculas -> Minúsculas -> Números -> Espacio -> Mayúsculas -> ...



Si desea conservar los ajustes, ejecute la operación de escritura (p. 38).

## Cancelar las ediciones

Áquí se explica la manera de cancelar los cambios definidos, y volver a los ajustes no modificados.



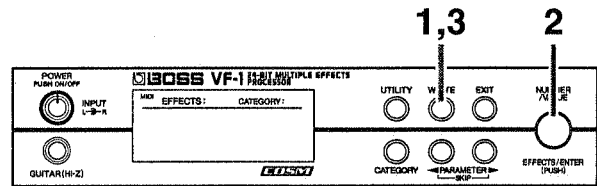
1. Durante la edición, pulse [EXIT] varias veces para volver al modo Play.

2. Gire [NUMBER].

Se seleccionará un patch diferente. Las modificaciones se perderán, y el patch volverá a su condición previa.

## Guardar los cambios definidos (la operación de escritura)

Los cambios realizados en un patch son temporales. El patch volverá a su condición previa si cambia a un patch diferente. Si desea conservar los cambios definidos, deberá ejecutar la operación de escritura.



1. Una vez definidos los ajustes deseados, pulse [WRITE]. Aparecerá la siguiente pantalla.



2. Gire [VALUE] para seleccionar el patch destino de la escritura.

\* Si desea guardar los nuevos ajustes en el número de Patch original, este paso no es necesario.

\* No es posible seleccionar un patch de un banco predefinido como destino de la escritura. Si ha modificado un patch de un banco predefinido, seleccione un patch de un banco de usuario como destino de la escritura.

\* Pulse [EXIT] para cancelar la operación de escritura y volver al modo Play.

3. Pulse [WRITE].

Los ajustes modificados se guardarán en el patch seleccionado en el paso 2.

Una vez escritos, la pantalla mostrará el mensaje "Complete!", y volverá al modo Play.



No apague el equipo mientras la pantalla muestre el mensaje "Keep Power ON!". Si apaga el equipo en esta situación, el VF-1 no funcionará correctamente, o puede perder información.



Mientras edite un patch, podrá pulsar [WRITE] en cualquier momento para guardar los ajustes.

## Maneras de utilizar la asignación de control

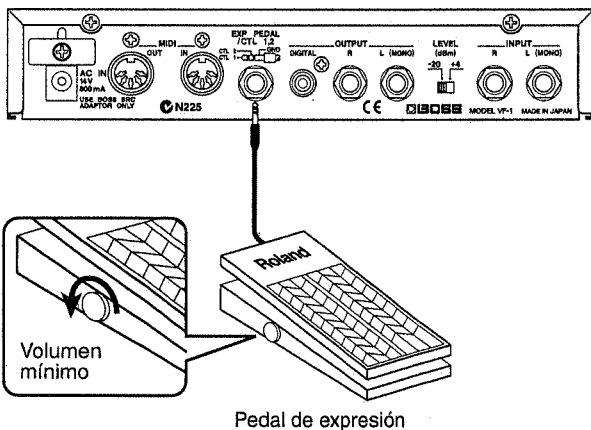
### Utilizar un pedal de expresión

Utilizar un pedal de expresión para controlar PEDAL WAH en el algoritmo "GUITAR MULTI 1"

Aquí se explica la manera de utilizar un pedal de expresión para controlar PEDAL WAH a tiempo real.

#### Conexiones

Realice las siguientes conexiones.



Utilice sólo el pedal de expresión especificado (BOSS FV-300 + PCS-3 (Roland) o EV-5 (Roland); que debe adquirir por separado). Si conecta cualquier otro pedal de expresión, pueden aparecer problemas de funcionamiento y puede dañar el equipo.

\* Ajuste el volumen mínimo en el pedal de expresión conectado al jack EXP PEDAL a la posición "MIN". Si el volumen mínimo no está ajustado a "MIN," el pedal de expresión no funcionará correctamente.

### Ajustes

Siga los pasos indicados a continuación para definir ajustes.

1. Ajuste WAH "EFFECT" a "ON." (consulte la p. 28)
2. Ajuste SELECT a "WAH." (consulte la p. 29)
3. Ajuste "ASSIGN 1" del patch. (consulte la p. 33)

**ASSIGN 1: ON**  
 TARGET: WAH (PEDAL WAH): PEDAL  
 TARGET MIN: 0  
 TARGET MAX: 100  
 SOURCE TYPE: ExpPEDAL  
 SOURCE MODE: NORMAL  
 SOURCE MIN: 0  
 SOURCE MAX: 127

\* Ajuste "TARGET MIN," "TARGET MAX," y "SOURCE MIN," "SOURCE MAX" según desee.

4. Ajuste "ASSIGN 2," "ASSIGN 3," y "ASSIGN 4" a "OFF." (consulte la p. 33)



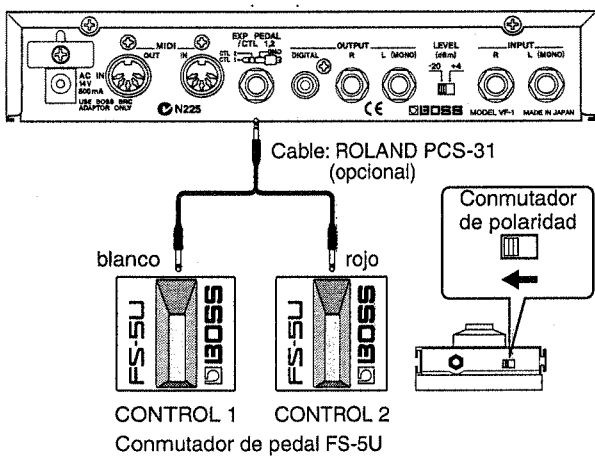
Si desea conservar los ajustes, ejecute la operación de escritura (p.38).

## Utilizar dos conmutadores de pedal

Utilizar dos conmutadores de pedal con el algoritmo "GUITAR MULTI 1" para activar y desactivar el efecto REVERB y cambiar "DELAY TIME" de DELAY

### Conexiones

Realice las siguientes conexiones.



- \* Utilice dos conmutadores de pedal FS-5U (opcionales).
- \* Para poder conectar dos conmutadores de pedal al VF-1, deberá adquirir aparte un PCS-31 (Roland).
- \* Si conecta un conmutador de pedal (FS-5U; opcional) al jack CONTROL 1/2, coloque el conmutador de polaridad tal como muestra la figura. Si el conmutador de polaridad no está en la posición correcta, el conmutador de pedal no funcionará correctamente.

### Ajustes

Siga los pasos indicados a continuación para definir los ajustes.

1. En "SYSTEM SETTING" (Utility), ajuste "CONTROL 1" y "CONTROL 2" a "ASSIGNABLE." (consulte la p. 44)
2. Ajuste DELAY y REVERB "EFFECT" a "ON." (consulte la p. 28)
3. Ajuste "ASSIGN 1" y "ASSIGN 2" del patch. (consulte la p. 33)

**ASSIGN 1:** ON  
 TARGET: DELAY: DELAY TIME  
 TARGET MIN: 300 ms  
 TARGET MAX: 1300 ms  
 SOURCE TYPE: CONTROL 1  
 SOURCE MODE: NORMAL  
 SOURCE MIN: 0  
 SOURCE MAX: 127

**ASSIGN 2:** ON  
 TARGET: REVERB: ON/OFF  
 TARGET MIN: OFF  
 TARGET MAX: ON  
 SOURCE TYPE: CONTROL 2  
 SOURCE MODE: TOGGLE  
 SOURCE MIN: 0  
 SOURCE MAX: 127

\* Delay Time cambiará sólo mientras el conmutador de pedal esté pulsado.

\* Puede ajustar "TARGET MIN" y "TARGET MAX" de "ASSIGN 1" según desee.

4. Ajuste "ASSIGN 3" y "ASSIGN 4" a "OFF." (consulte la p. 33)

\* Cuando utilice un conmutador de pedal para controlar parámetros, ajuste "SOURCE MIN" y "SOURCE MAX" a "SOURCE MIN 0" y "SOURCE MAX 127" respectivamente.

\* El pedal de control 2 también puede accionarse utilizando un pedal tipo conmutador. Cuando utilice un pedal tipo conmutador, ajuste "SOURCE MODE" a "NORMAL."



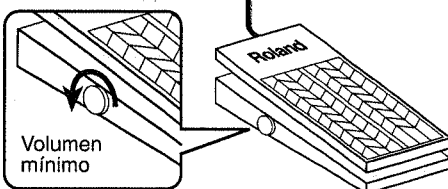
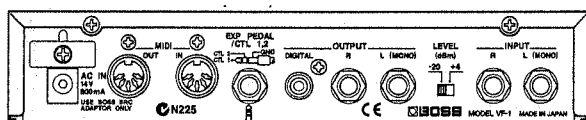
Si desea conservar los ajustes, ejecute la operación de escritura (p. 38).

## Utilizar un pedal de expresión (ejemplo)

Utilizar un pedal para accionar el wah del algoritmo "GUITAR MULTI 1", y activar y desactivar wah sin cambiar el patch (Utilización como pedal wah)

### Conexiones

Realice las siguientes conexiones.



Pedal de expresión

### NOTA

Utilice sólo el pedal de expresión especificado (BOSS FV-300 + PCS-3 (Roland) o EV-5 (Roland); que debe adquirir por separado). Si conecta cualquier otro pedal de expresión, pueden aparecer problemas de funcionamiento y puede dañar el equipo.

### Ajustes

Siga los pasos indicados a continuación para definir los ajustes.

1. Ajuste "EFFECT" de WAH a "On." (consulte la p. 28)
2. Ajuste SELECT a "WAH." (consulte la p. 29)
3. Defina los ajustes de patch para "ASSIGN 1" y "ASSIGN 2." (consulte la p. 33)

**ASSIGN 1: ON**  
 TARGET: WAH (PEDAL WAH): PEDAL  
 TARGET MIN: 0  
 TARGET MAX: 100  
 SOURCE TYPE: ExpPEDAL  
 SOURCE MODE: NORMAL  
 SOURCE MIN: 0  
 SOURCE MAX: 50

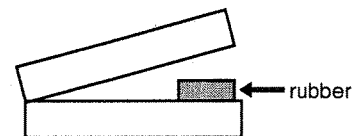
**ASSIGN 2: ON**  
 TARGET: WAH: ON/OFF  
 TARGET MIN: ON  
 TARGET MAX: OFF  
 SOURCE TYPE: ExpPEDAL  
 SOURCE MODE: TOGGLE  
 SOURCE MIN: 80  
 SOURCE MAX: 120

Con estos ajustes, al mover el pedal de expresión dentro de la gama 0–99 el wah se activará, y se aplicará el efecto wah. Si pulsa el pedal hasta 100 o más allá, el efecto wah se desactivará. De esta manera, podrá utilizar el pedal para activar y desactivar el efecto.

4. Ajuste los parámetros "ASSIGN 3" y "ASSIGN 4" a "OFF." (consulte la p. 33)

### CONSEJO

Será más sencillo utilizar el pedal si inserta una goma, etc. en el pedal de expresión en la posición que define el valor origen de aproximadamente 99.



### NOTA

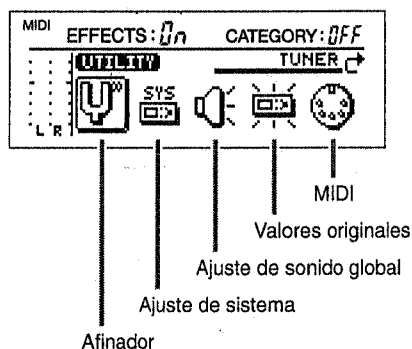
Si desea conservar los ajustes, ejecute la operación de escritura (p. 38).

# Sección 3. Ajustes generales (Utility)

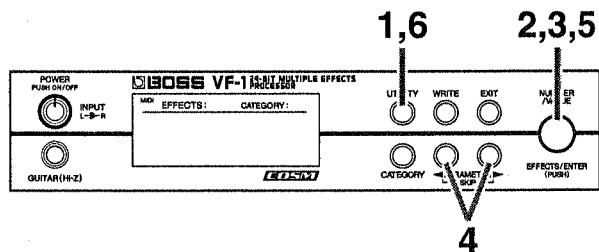
Aquí se explica la manera de acceder a las diferentes pantallas Utility para definir los ajustes que se aplicarán a todo el VF-1, como los ajustes del afinador y los ajustes de sistema. Defina estos ajustes según sea necesario para la situación o configuración en la que utilice el VF-1.

## Funciones Utility

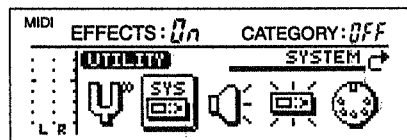
Existen cinco funciones Utility, tal como muestra la siguiente figura.



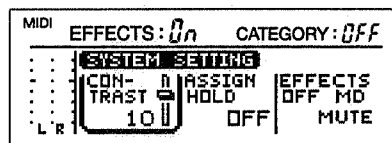
## Definir los ajustes



1. Pulse [UTILITY].
2. Gire [VALUE] para seleccionar la función Utility deseada.



3. Pulse [ENTER].
4. Utilice PARAMETER [◀][▶] para seleccionar el parámetro que desee ajustar.



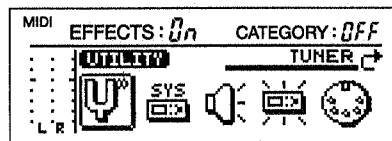
5. Gire [VALUE] para cambiar el ajuste. El cambio será más rápido si mantiene pulsado [CATEGORY] mientras gira [VALUE].

6. Pulse [UTILITY] para volver al modo Play.

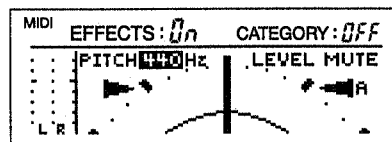
\* Si desea guardar los ajustes de "MIDI PC MAP", deberá pulsar [WRITE]. Para los detalles, consulte "Ajustar la asignación de cambio de programa" (p.124).

\* Si pulsa [EXIT] en el paso 6, volverá al paso 2. Si vuelve a pulsar [EXIT], volverá al modo Play.

## TUNER



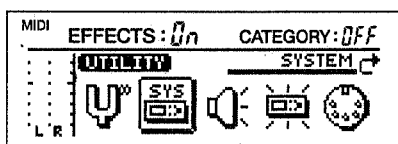
Aquí podrá definir los ajustes relacionados con el afinador.



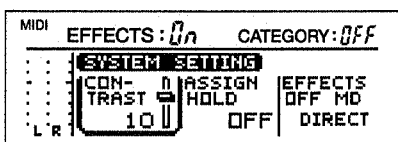
**TUNER PITCH: 435-445 (Hz)**  
**TUNER LEVEL: MUTE, 1-100**

Para los detalles, consulte "Modificar los ajustes del afinador" (p. 24).

## Ajustes SYSTEM



Aquí podrá definir los ajustes de sistema básicos para el VF-1, como el contraste de la pantalla (p. 24), los ajustes de salida cuando seleccione "EFFECTS OFF" (p. 22), los ajustes para cuando conecte conmutadores de pedal (p. 36) al jack CTL 1,2, y los ajustes de escala de usuario (p. 101) para Harmonist.



### CONTRAST ( contraste de la pantalla): 1-16

Para los detalles, consulte "Ajustar el contraste de la pantalla" (p. 24).

### ASSIGN HOLD: ON, OFF

Si ha definido los ajustes de asignación de control para poder controlar los parámetros de efectos a tiempo real, este ajuste determina la manera en que el VF-1 actuará cuando cambie entre patches mientras controla parámetros.

#### ON:

Las operaciones del controlador se reflejarán en el nuevo patch seleccionado, incluso después de cambiar a otro patch.

#### OFF:

Las operaciones del controlador no se reflejarán en el nuevo patch seleccionado. Cada vez que cambie de patch, el objetivo se ajustará al valor especificado por el patch.

### EFFECTS OFF MD (Modo de efectos desactivado)

#### DIRECT, MUTE

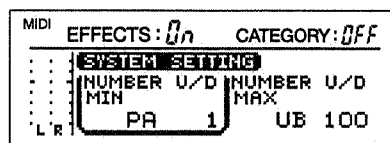
Especifica la manera en que se manipulará la salida cuando Bypass esté activado.

#### DIRECT:

Sólo se enviará el sonido directo procedente de los jacks de entrada.

#### MUTE:

Todos los jacks de salida se enmudecerán (silenciarán).



### NUMBER U/D MIN (Número mínimo)

PA1 (PRESET A1) – PA100 (PRESET A100) –  
PB1 (PRESET B1) – PB100 (PRESET B100) –  
UA1 (USER A1) – UA100 (USER A100) –  
UB1 (USER B1) – UB100 (USER B100) –

Especifica el número de patch más bajo (número más pequeño) que se seleccionará con un conmutador de pedal conectado al jack CTL 1,2.

### NUMBER U/D MAX (Número máximo)

PA1 (PRESET A1) – PA100 (PRESET A100) –  
PB1 (PRESET B1) – PB100 (PRESET B100) –  
UA1 (USER A1) – UA100 (USER A100) –  
UB1 (USER B1) – UB100 (USER B100) –

Especifica el número de patch más alto (número más grande) que se seleccionará con un conmutador de pedal conectado al jack CTL 1,2.

- \* Cuando utilice un conmutador de pedal para cambiar entre patches hasta el límite superior (límite inferior), "dará la vuelta" y pasará al límite inferior (límite superior).
- \* En el modo Play, si aparece "CATEGORY On", podrá cambiar entre los patches de una misma categoría. En el modo Play, si pulsa [EXIT], la pantalla cambiará a "CATEGORY OFF," y podrá cambiar entre los patches dentro de la gama especificada por "NUMBER U/D MIN" y "NUMBER U/D MAX."
- \* Los ajustes "NUMBER U/D MIN" y "NUMBER U/D MAX" no tendrán ningún efecto si no selecciona "NUMBER UP" y/o "NUMBER DOWN" para CONTROL1 y/o CONTROL2.



### CONTROL 1, 2

EFFECTS ON/OFF, TUNER, NUMBER DOWN, NUMBER UP, ASSIGNABLE

Podrá especificar las funciones del conmutador de pedal cuando éste está conectado al jack CTL 1,2.

\* Para las conexiones y los ajustes del conmutador de pedal, consulte "Conectar un pedal de expresión o un conmutador de pedal" (p. 16) y "Resultado de utilizar un conmutador de pedal" (p. 34).

### EFFECTS ON/OFF:

El jack actuará como un jack remoto para activar y desactivar EFFECTS. Conecte un pedal tipo pulsador (opcional: FS-5U etc.)

### TUNER:

El jack actuará como un jack remoto para activar y desactivar el afinador. Conecte un pedal tipo pulsador (opcional: FS-5U etc.)

### NUMBER DOWN:

El jack actuará como un jack remoto para disminuir el número de Patch. Conecte un pedal tipo pulsador (opcional: FS-5U etc.) (p. 20)

### NUMBER UP:

El jack actuará como un jack remoto para aumentar el número de Patch. Conecte un pedal tipo pulsador (opcional: FS-5U etc.) (p. 20)

### ASSIGNABLE:

El jack actuará como un jack controlador para la función Control Assign. Conecte el tipo de pedal adecuado para el objetivo de control seleccionado.

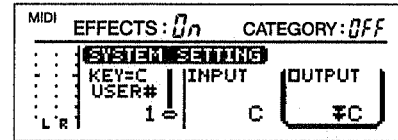
### Conectar dos conmutadores de pedal (opcionales) y un cable de conexión PCS-31 (opcional)

Es posible controlar dos funciones de control (CONTROL 1 y CONTROL 2) con conmutadores de pedal.

### Conectar un conmutador de pedal

Es posible controlar una función de control (CONTROL 1) con un conmutador de pedal.

## Crear una escala de usuario



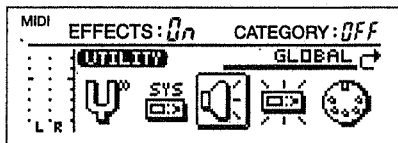
Si la función Harmonist (p. 101) no produce la armonía deseada, podrá crear su propia escala de usuario para poder producir las armonías deseadas.

Es posible crear hasta 5 escalas de usuario.

Para los detalles, consulte "HARMONIST: Crear una escala de usuario" (p. 101).

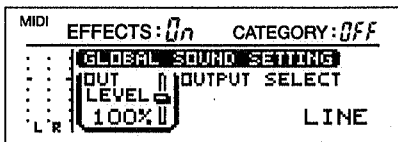
\* La escala de usuario no tendrá ningún efecto si utiliza un patch cuyo algoritmo no incluye Harmonist, o si la función Harmonist está desactivada.

## Ajustes de sonido GLOBAL



El VF-1 permite modificar los ajustes de todos los patches en común. Esto se conoce como la función Global. Si utiliza la función Global, podrá dejar los ajustes de cada patch tal como estén, y realizar cambios rápidamente en los ajustes según sea apropiado para el equipo que esté utilizando o para la situación en que toque.

En concreto, cuando conecte una guitarra es conveniente utilizar la función Global para optimizar el VF-1 para el amplificador que utilice.



### OUT LEVEL (nivel de salida): 0%–200%

Ajusta el nivel de salida especificado para cada patch.

### OUTPUT SELECT

GUITAR AMP (COMBO), GUITAR AMP (STACK), POWER AMP (COMBO), POWER AMP (STACK), LINE

Ajuste el VF-1 a los ajustes óptimos para el amplificador al que esté conectado.

\* **El ajuste es efectivo si se conecta una guitarra al VF-1, y cuando toque el sonido a través de un amplificador de guitarra.**

\* Cuando utilice el Patch que utiliza el algoritmo BASS MULTI, no se obtendrá ningún efecto si selecciona un valor diferente de LINE.

\* La función Global de ajustes de sonido no tendrá ningún efecto si el algoritmo del patch seleccionado actualmente no contiene "Preamp/Speaker Simulator," o si "Preamp/Speaker Simulator" se ha desactivado.

Para aprovechar al máximo el potencial del VF-1, es aconsejable que ajuste "OUTPUT SELECT" a "POWER AMP (COMBO)" o a "POWER AMP (STACK)," y que lo conecte al jack RETURN o MAIN IN del amplificador de guitarra. Si el amplificador de guitarra no dispone de un jack RETURN o MAIN IN, conéctelo a la entrada normal (si el amplificador tiene entradas L y H, utilice la entrada L), y coloque los controles de tono del amplificador de guitarra BASS=0, MIDDLE=10, y TREBLE=0 para que la respuesta de frecuencia sea plana. Si el amplificador dispone de canales intercambiables, utilice el canal normal.

\* Los ajustes sugeridos de BASS=0, MIDDLE=10 y TREBLE=0 son directrices generales. Los ajustes óptimos pueden ser diferentes para su amplificador. Ajuste el tono del amplificador para que la respuesta de frecuencia sea plana.

### GUITAR AMP (COMBO):

Utilice este ajuste cuando se conecte a la entrada de guitarra de un amplificador de guitarra con el altavoz y el amplificador en una única unidad (tipo combo).

### GUITAR AMP (STACK):

Utilice este ajuste cuando se conecte a la entrada de guitarra de un amplificador de guitarra con el altavoz y el amplificador en dos unidades independientes (tipo pila).

### POWER AMP (COMBO):

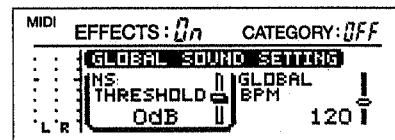
Utilice este ajuste cuando se conecte a RETURN o MAIN IN de un amplificador de guitarra tipo combo.

### POWER AMP (STACK):

Selecione esta opción cuando se conecte a un amplificador de potencia + altavoz, o cuando se conecte a RETURN o MAIN IN de un amplificador de guitarra tipo pila.

### LINE:

Utilice este ajuste cuando se conecte a un mezclador o MTR.



### NS THRESHOLD (Umbral del supresor de ruido)

-20 dB – +20 dB

Ajuste el nivel umbral del supresor de ruido que se incluye en cada patch. Cuando conecte una guitarra diferente, es muy efectivo ajustar el nivel umbral según el nivel de la salida de la guitarra.

## Sección 3. Ajustes generales (Utility)

- \* Si desea utilizar los ajustes de cada patch sin cambiarlos, ajústelo a "0 dB."
- \* El umbral del supresor de ruidos no tendrá ningún efecto para un patch cuyo algoritmo no incluya el supresor de ruidos, o si el supresor de ruidos se ha desactivado.

### GLOBAL BPM: 40-250, MIDI

Si ajusta BPM para que coincida con el tempo de la interpretación, podrá hacer que el sonido cambie de manera sincronizada con el tempo. Por ejemplo, si ajusta "RATE" de un flanger a "BPM ♩", podrá modular el sonido de manera sincronizada con el tempo.

El ajuste GLOBAL BPM es común a todos los patches.



BPM (tiempos por minuto) indica el número de notas negras por minuto.



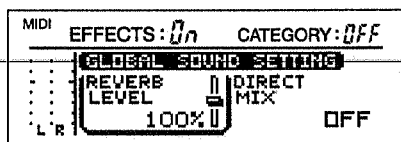
Para utilizar GLOBAL BPM, debe definir los dos ajustes siguientes.

1. Ajuste el parámetro del efecto a "BPM ♩"
2. Ajuste el master (p. 105) "MASTER BPM" a "GLOBAL"



En los siguientes casos, GLOBAL BPM no tendrá ningún efecto.

- Si "BPM ♩" no aparece en la pantalla al seleccionar "MASTER" (p. 105).
- Si el parámetro del efecto está ajustado a "BPM ♩" pero el efecto está desactivado.



### REVERB LEVEL: 0%-200%

Ajusta el nivel de reverb de la reverb que se incluye en cada patch. Es muy efectivo ajustar el nivel de reverb según sea apropiado para la reverberación natural del lugar en que esté tocando.

- \* El nivel de reverb no tendrá ningún efecto para un patch cuyo algoritmo no incluya reverb, o si reverb se ha desactivado.

### DIRECT MIX: OFF, PATCH

Para los algoritmos que incluyen un efecto tipo espacial, podrá especificar si se enviará o no el sonido directo. Esto es útil cuando el VF-1 está conectado a AUX SEND / RETURN de un mezclador.

#### OFF:

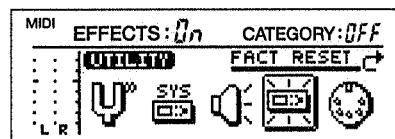
El sonido directo no se enviará.

#### PATCH:

El sonido directo se activará o desactivará según los ajustes del patch seleccionado.

- \* En algunos ajustes de algoritmo, no se obtendrá ningún efecto aunque se seleccione "DIRECT MIX". Consulte en la "Lista de algoritmos" (p. 49-90) si tendrá algún efecto o no.

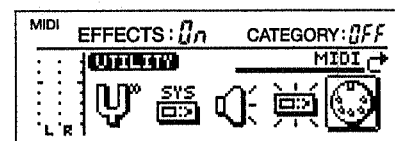
## FACTORY RESET



Es posible volver a los ajustes originales del VF-1.

Para los detalles, consulte "Recuperar los ajustes originales (Factory Reset)" (p. 133).

## MIDI



Aquí puede definir ajustes relacionados con el MIDI.

Para los detalles, consulte "Sección 5. Utilizar el MIDI para operar en el VF-1." (p. 122)

# Sección 4. Guía de efectos

La Sección 4 explica el contenido de los algoritmos en los que se basan los sonidos de los efectos, los efectos que forman cada algoritmo, y los parámetros de cada efecto.

## La lista de algoritmos

### Organización de un algoritmo

El algoritmo determina el tipo de efectos y la estructura de los parámetros que crean el sonido del efecto. La lista de algoritmos (p. 49–90) explica los efectos de cada algoritmo, y los parámetros de cada efecto.

#### CONSEJO

Para los detalles acerca de los parámetros de cada efecto, consulte “La función de cada parámetro” (p. 91–121).

### Parámetros

Según el algoritmo, el mismo efecto puede tener parámetros diferentes disponibles para ajustarlos. Los parámetros disponibles aparecen en la “Lista de algoritmos” (p. 49–90) a medida que define ajustes para los efectos.

## POSITION

Según el algoritmo, las posiciones de SFX (efecto especial), MOD (modulación), y PREAMP/SP.SIM (simulador de altavoz) pueden cambiarse. Si este ajuste está disponible, aparecerá un parámetro “POSITION”. Para los detalles acerca de este ajuste, consulte “Cambiar el orden de los efectos” (p. 30).

### MOD (modulación)

La posición puede cambiarse en

- GUITAR MULTI 1
- BASS MULTI

### PREAMP/SP.SIM (simulador de altavoz)

La posición puede cambiarse en

- GUITAR MULTI 1
- GUITAR MULTI 2
- BASS MULTI

### SFX (efecto especial)

La posición puede cambiarse en

- GUITAR MULTI 2

\* No es posible colocar SFX, MOD, o PREAMP/SP.SIM después de “MASTER.”

## Acerca de “La función de cada parámetro”

La sección “La función de cada parámetro” (p. 91) explica la función de los parámetros de cada uno de los efectos en la “Lista de algoritmos.”

Los efectos están listados en orden alfabético.

## MOD

Para MOD (modulación) es posible seleccionar uno de los siguientes efectos.

- Harmonist
- Flanger
- Phaser
- Sub 4band equalizer
- Chorus
- 2 x 2 chorus
- Short delay
- Humanizer
- Vibrato
- Guitar synth
- Ring modulator
- Slicer
- Pitch Shifter

\* Los efectos que pueden seleccionarse para MOD dependerán del algoritmo. Consulte la “Lista de algoritmos” (p. 49–90).

### MOD puede utilizarse en los siguientes algoritmos

- GUITAR MULTI 1
- BASS MULTI
- KEYBOARD MULTI
- VOCAL MULTI
- ISOLATOR

## Parámetros de MOD

MOD ofrece los siguientes parámetros.

Para los detalles acerca de los parámetros del efecto seleccionado, consulte “La función de cada parámetro” (p. 91–121).

### EFFECT

Activa y desactiva el efecto MOD.

## SELECT (seleccionar efecto)

Selecciona una de los siguientes efectos para utilizarlo.

Si modifica el efecto con "SELECT," el parámetro utilizado antes de la modificación se inicializará.

**HR (Harmonist) (p. 101)**

**FL (Flanger) (p. 98)**

**PH (Phaser) (p. 108)**

**SEQ (Sub 4band equalizer) (p. 116)**

**CE (Chorus) (p. 93)**

**2CE (2x2 chorus) (p. 91)**

**SDD (Short delay) (p. 114)**

**HU (Humanizer) (p. 103)**

**VB (Vibrato) (p. 118)**

**SYN (Guitar synth) (p. 99)**

**RM (Ring modulator) (p. 112)**

**SL (Slicer) (p. 114)**

**PS (Pitch Shifter) (p. 109)**

**AC (Acoustic guitar simulator) (p. 92)**

**BS (Bass guitar simulator) (p. 92)**

**SG (Slow gear) (p. 115)**

**FB (Feedbacker) (p. 97)**

**PIC (Pickup simulator) (p. 109)**

**TR (Tremolo/pan) (p. 117)**

## FV (volumen de pedal)

[FV] en el algoritmo representa la posición en la que se controla el volumen con el pedal de expresión o el conmutador de pedal cuando Target de Control Assign está ajustado a FOOT VOLUME LEVEL (p. 33, 105).

## DELAY, MULTITAP DELAY y STEREO PS DLY

Cuando haya ajustado BPM  $\text{♩} - \text{◦}$  en DELAY TIME, DELAY TIME [L] y [R], y FB DELAY TIME [L] y [R], los siguientes parámetros no aparecerán en la pantalla.

### DELAY (p. 95)

**DELAY TIME = BPM  $\text{♩} - \text{◦}$**

- FINE TIME

### STEREO DELAY (p. 95)

**DELAY TIME [L] = BPM  $\text{♩} - \text{◦}$**

- FINE TIME [L]

**DELAY TIME [R] = BPM  $\text{♩} - \text{◦}$**

- FINE TIME [R]

### MULTI TAP DELAY (p. 107)

**TAP [1]-[20] DELAY TIME = BPM  $\text{♩} - \text{◦}$**

- TAP [1]-[20] FINE TIME

### STEREO PS DLY (p. 115)

**FB DELAY TIME [L] = BPM  $\text{♩} - \text{◦}$**

- FB FINE TIME [L]

**FB DELAY TIME [R] = BPM  $\text{♩} - \text{◦}$**

- FB FINE TIME [R]

## SFX

Para **SFX (efectos especiales)** puede seleccionar uno de los siguientes efectos.

- Acoustic guitar simulator
- Bass guitar simulator
- Slow gear
- Feedbacker
- Pickup simulator
- Tremolo/pan

\* *SFX puede utilizarse en el algoritmo "GUITAR MULTI 2".*

## Parámetros de SFX

SFX tiene los siguientes parámetros.

Para los detalles acerca de los parámetros del efecto seleccionado, consulte "La función de cada parámetro" (p. 91-121).

## EFFECT

Activa y desactiva el efecto SFX.

## SELECT (seleccionar efecto)

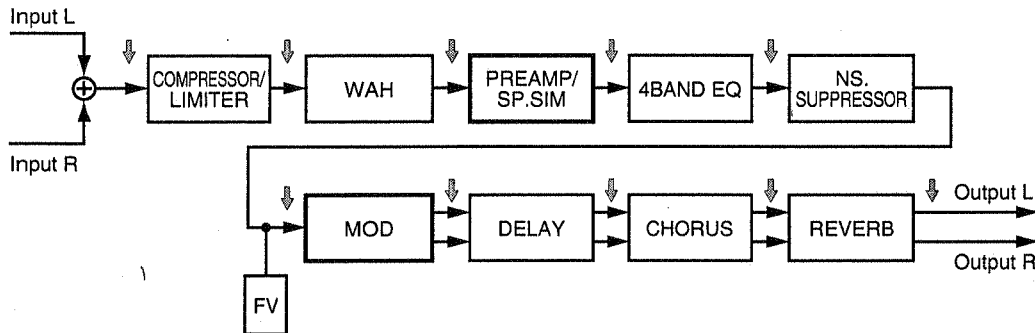
Seleccione el efecto que desee utilizar entre los siguientes efectos.

Para los detalles acerca de los parámetros del efecto seleccionado, consulte "La función de cada parámetro" (p. 91-121).

\* *Si edita un efecto con "SELECT," el parámetro del efecto que haya ajustado antes de editar se inicializará.*

# Lista de algoritmos

## P<sub>B</sub>1 GUITAR MULTI 1



Este es un multiefecto para guitarra que contiene un preamplificador / simulador de altavoz.

Los ajustes de MOD (Modulación) permiten utilizar un sintetizador de guitarra, un slicer, un harmonist, etc.



**MOD: MODULACIÓN** permite seleccionar uno de los siguientes efectos.

MOD: HR (Harmonist)

- FL (Flanger)
- PH (Phaser)
- SEQ (Sub Equalizer)
- 2CE (2X2 Chorus)
- SDD (Short Delay)
- HU (Humanizer)
- VB (Vibrato)
- SYN (Guitar Synth)
- RM (Ring Modulator)
- SL (Slicer)

**PREAMP/SP.SIM y MOD** pueden desplazarse hasta las posiciones ( ↓ ) que aparecen en el diagrama.

### WAH

EFFECT OFF, ON  
SELECT WAH, AW

#### <WAH: PEDAL WAH>

PEDAL 0-100  
LEVEL 0-100

#### <AW: AUTO WAH>

MODE LPF, BPF  
POLARITY DOWN, UP  
SENS 0-100  
FREQ 0-100  
PEAK 0-100  
RATE 0-100, BPM: ♩ - ♪  
DEPTH 0-100  
LEVEL 0-100

### PREAMP/SP.SIM (Simulador de altavoz)

EFFECT OFF, ON  
PREAMP TYPE JC-120, CLEAN TWIN, CRUNCH, MATCH DRIVE, VO DRIVE, BLUES, BG LEAD, MS1959 (I), MS1959 (II), MS1959 (I+II), SLDN LEAD, METAL 5150, METAL DRIVE, AC.GUITAR, OD-1, OD-2 TURBO, DISTORTION, FUZZ  
VOLUME 0-100  
BASS 0-100  
MIDDLE 0-100  
TREBLE 0-100  
PRESENCE 0-100 (MATCH DRIVE, VO DRIVE: 0- -100)  
MASTER 0-100  
BRIGHT OFF, ON  
GAIN LOW, MID, HIGH  
MIC SETTING CENT, 1-10 (cm)  
MIC LEVEL 0-100  
DIRECT LEVEL 0-100  
POSITION Puede desplazarse hasta las posiciones ( ↓ ) que aparecen en el diagrama.

### COMPRESSOR/LIMITER

EFFECT OFF, ON  
SELECT COMP, LIMIT

#### <COMP: COMPRESSOR>

SUSTAIN 0-100  
ATTACK 0-100  
TONE -50+50  
LEVEL 0-100

#### <LIMIT: LIMITER>

THRESHOLD 0-100  
RELEASE 0-100  
TONE -50+50  
LEVEL 0-100

### 4BAND EQ (Ecuador)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20+20 (dB)
HIGH EQ	-20+20 (dB)
LEVEL	-20+20 (dB)
LO-MD F	100-10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5-16.0
LOW-MID EQ	-20+20 (dB)
HI-MD F	100-10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5-16.0
HI-MID EQ	-20+20 (dB)

### NS. SUPPRESSOR (Supresor de ruidos)

EFFECT	OFF, ON
THRESHOLD	0-100
RELEASE	0-100

### MOD (Modulación)

EFFECT	OFF, ON
SELECT	HR, FL, PH, SEQ, 2CE, SDD, HU, VB, SYN, RM, SL

#### <HR: HARMONIST>

VOICE	1 MONO, 2 MONO, 2 STEREO
MODE [1]	FAST, MEDIUM, SLOW, MONO, HARMONY
MODE [2]	FAST, MEDIUM, SLOW, MONO, HARMONY VOICE = 2 MONO, 2 STEREO
PITCH [1]	-24+24 MODE=FAST, MEDIUM, SLOW, MONO
FINE [1]	-50+50 MODE = FAST, MEDIUM, SLOW, MONO
PITCH [2]	-24+24 VOICE = 2 MONO, 2 STEREO MODE = FAST, MEDIUM, SLOW, MONO
FINE [2]	-50+50 VOICE = 2 MONO, 2 STEREO MODE = FAST, MEDIUM, SLOW, MONO
HARMONY [1]	-2OCT+2OCT, SCALE#1-SCALE#5 MODE = HARMONY
HARMONY [2]	-2OCT+2OCT, SCALE#1-SCALE#5 VOICE = 2 MONO, 2 STEREO MODE = HARMONY
PRE DELAY [1]	0-300 (msec), BPM: ♪ - ○
PRE DELAY [2]	0-300 (msec), BPM: ♪ - ○ VOICE = 2 MONO, 2 STEREO
FEEDBACK	0-100
LEVEL [1]	0-100
LEVEL [2]	0-100 VOICE = 2 MONO, 2 STEREO
KEY	C (Am)-B (G#m) MODE = HARMONY
DIR LEVEL	0-100
POSITION	Puede desplazarse hasta las posiciones ( ↓ ) que aparecen en el diagrama.

#### <FL: FLANGER>

RATE	0-100, BPM: ○ - ♪
DEPTH	0-100
MANUAL	0-100
RESONANCE	0-100
SEPARATE	0-100
LEVEL	0-100
POSITION	Puede desplazarse hasta las posiciones ( ↓ ) que aparecen en el diagrama.

#### <PH: PHASER>

TYPE	4STAGE, 8STAGE, 12STAGE, BI-PHASE
RATE	0-100, BPM: ○ - ♪
DEPTH	0-100
MANUAL	0-100
RESONANCE	0-100
STEP	OFF, 1-100
LEVEL	0-100
POSITION	Puede desplazarse hasta las posiciones ( ↓ ) que aparecen en el diagrama.

#### <SEQ: SUB 4BAND EQ>

LOW EQ	-20+20 (dB)
HIGH EQ	-20+20 (dB)
LO-MD F	100-10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5-16.0
LOW-MID EQ	-20+20 (dB)
HI-MD F	100-10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5-16.0
HI-MID EQ	-20+20 (dB)
LEVEL	-20+20 (dB)
POSITION	Puede desplazarse hasta las posiciones ( ↓ ) que aparecen en el diagrama.

#### <2CE: 2x2 CHORUS>

XOVER	100-4.0 k (Hz)
LOW RATE	0-100, BPM: ○ - ♪
LOW DEPTH	0-100
LOW PRE DELAY	0.0-40.0 (msec)
LOW LEVEL	0-100
HIGH RATE	0-100, BPM: ○ - ♪
HIGH DEPTH	0-100
HIGH PRE DELAY	0.0-40.0 (msec)
HIGH LEVEL	0-100
POSITION	Puede desplazarse hasta las posiciones ( ↓ ) que aparecen en el diagrama.

#### <SDD: SHORT DELAY>

DELAY TIME	0-400 (msec), BPM: ♪ - ○
FEEDBACK	0-100
FX LEVEL	0-120
POSITION	Puede desplazarse hasta las posiciones ( ↓ ) que aparecen en el diagrama.

**<HU: HUMANIZER>**

MODE	PICK, AUTO, RANDOM	
VOWEL [1]	a, e, i, o, u	MODE = PICK, AUTO
VOWEL [2]	a, e, i, o, u	MODE = PICK, AUTO
SENS	0-100	MODE = PICK
RATE	0-100, BPM: ♩ - ♪	
DEPTH	0-100	
MANUAL	0-100	MODE = AUTO
LEVEL	0-100	
POSITION	Puede desplazarse hasta las posiciones ( ↓ ) que aparecen en el diagrama.	

**<VB: VIBRATO>**

RATE	0-100, BPM: ♩ - ♪
DEPTH	0-100
TRIGGER	OFF, ON
RISE TIME	0-100
POSITION	Puede desplazarse hasta las posiciones ( ↓ ) que aparecen en el diagrama.

**<SYN: GUITAR SYNTH>**

SENS	0-100	
WAVE	SQR, SAW, BRASS, BOW	
CHROMATIC	OFF, ON	WAVE = SQR, SAW
OCT SHIFT	0, -1, -2	WAVE = SQR, SAW
PWM RATE	0-100	WAVE=SQR
PWM DEPTH	0-100	WAVE=SQR
CUTOFF F	0-100	
RESONANCE	0-100	
FLT SENS	0-100	
FLT DECAY	0-100	
FLT DEPTH	-100-+100	
ATTACK	DECAY, 0-100	
RELEASE	0-100	
VELOCITY	0-100	
HOLD	OFF, ON	WAVE = SQR, SAW
SYNTH LEVEL	0-100	
DIR LEVEL	0-100	
POSITION	Puede desplazarse hasta las posiciones ( ↓ ) que aparecen en el diagrama.	

**<RM: RING MODULATOR>**

MODE	NORMAL, INTELLIGENT
FREQ	0-100
FX LEVEL	0-100
DIR LEVEL	0-100
POSITION	Puede desplazarse hasta las posiciones ( ↓ ) que aparecen en el diagrama.

**<SL: SLICER>**

PATTERN	P01-P20
RATE	0-100, BPM: ♩ - ♪
TRIGGER SENS	0-100
POSITION	Puede desplazarse hasta las posiciones ( ↓ ) que aparecen en el diagrama.

**DELAY**

EFFECT	OFF, ON	
TYPE	SINGLE, TAP	
DELAY TIME	0-1800 (msec), BPM: ♩ - ♪	
FINE TIME	0-20 (msec)	
TAP TIME	0-100 (%)	TYPE = TAP
FEEDBACK	0-100	
HIGH CUT	700-11 k (Hz), FLAT	
FX LEVEL	0-120	

**CHORUS**

EFFECT	OFF, ON
MODE	MONO, ST.
RATE	0-100, BPM: ♩ - ♪
DEPTH	0-100
PRE DELAY	0.0-40.0 (msec)
HIGH CUT	700-11 k (Hz), FLAT
FX LEVEL	0-100

**REVERB**

EFFECT	OFF, ON
TYPE	ROOM 1, ROOM 2, HALL 1, HALL 2, PLATE
REVERB TIME	0.1-10.0 (sec)
PRE DELAY	0-100 (msec)
LOW CUT	55-800 (Hz)
HIGH CUT	700-11 k (Hz), FLAT
DENSITY	0-10
FX LEVEL	0-100

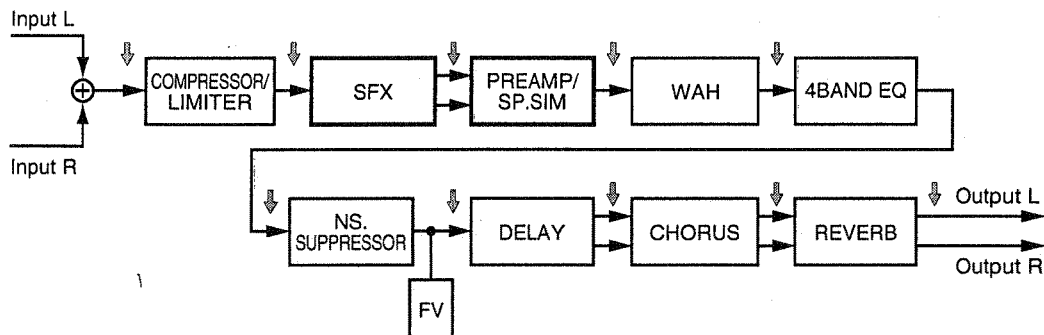
**MASTER**

<b>&lt;MASTER&gt;</b>	
LEVEL	0-100
BPM	40-250, MIDI, GLOBAL

**<FV: FOOT VOLUME>**

FOOT LEVEL	0-100
------------	-------

## P<sub>B</sub>2 GUITAR MULTI 2



Éste es un multiefecto para guitarra que contiene un preamplificador / simulador de altavoz.

Los ajustes de SFX (efectos especiales) permiten utilizar un simulador acústico, de bajo, de pastilla de guitarra, etc.

### RECUERDE

**SFX permite seleccionar los siguientes efectos.**

- SFX: AC (Acoustic Guitar Simulator)  
 BS (Bass Guitar Simulator)  
 SG (Slow Gear)  
 FB (Feedbacker)  
 PIC (Pick Up Simulator)  
 TR (Tremolo/Pan)

**PREAMP/SP.SIM y SFX pueden desplazarse hasta las posiciones ( ↓ ) que aparecen en el diagrama.**

### COMPRESSOR/LIMITER

EFFECT OFF, ON  
 SELECT COMP, LIMIT

#### <COMP: COMPRESSOR>

SUSTAIN 0-100  
 ATTACK 0-100  
 TONE -50+50  
 LEVEL 0-100

#### <LIMIT: LIMITER>

THRESHOLD 0-100  
 RELEASE 0-100  
 TONE -50+50  
 LEVEL 0-100

### SFX (Efecto especial)

EFFECT OFF, ON  
 SELECT AC, BS, SG, FB, PIC, TR

#### <AC: ACOUSTIC GTR SIM>

TOP 0-100  
 BODY 0-100  
 LEVEL 0-100  
 POSITION Puede desplazarse hasta las posiciones ( ↓ )

que aparecen en el diagrama.

#### <BS: BASS GTR SIM>

CHARACTER LOOSE, TIGHT  
 FX LEVEL 0-100  
 DIR LEVEL 0-100  
 POSITION Puede desplazarse hasta las posiciones ( ↓ ) que aparecen en el diagrama.

#### <SG: SLOW GEAR>

SENS 0-100  
 RISE TIME 0-100  
 POSITION Puede desplazarse hasta las posiciones ( ↓ ) que aparecen en el diagrama.

#### <FB: FEEDBACKER>

MODE OSC, BOOST  
 RISE TIME 0-100  
 RISE TIME ▲ 0-100 MODE = OSC  
 F.B LEVEL 0-100 MODE = OSC  
 F.B ▲ LEVEL 0-100 MODE = OSC  
 VIB RATE 0-100 MODE = OSC  
 VIB DEPTH 0-100 MODE = OSC  
 F.B DEPTH 0-100 MODE = BOOST  
 FEEDBACK TONE NORMAL, +1OCT MODE = BOOST  
 POSITION Puede desplazarse hasta las posiciones ( ↓ ) que aparecen en el diagrama.

#### <PIC: PICKUP SIM>

TYPE 'S' to 'H', 'H' to 'S', 'H' to 'HF'  
 TONE -50+50  
 LEVEL 0-100  
 POSITION Puede desplazarse hasta las posiciones ( ↓ ) que aparecen en el diagrama.

#### <TR: TREMOLO/PAN>

MODE TREMOLO, PAN  
 WAVE SHAPE 0-100  
 RATE 0-100, BPM: ♩ - ♪  
 DEPTH 0-100  
 POSITION Puede desplazarse hasta las posiciones ( ↓ ) que aparecen en el diagrama.

**WAH**

EFFECT OFF, ON  
SELECT WAH, AW

**<WAH: PEDAL WAH>**

PEDAL 0-100  
LEVEL 0-100

**<AW: AUTO WAH>**

MODE LPF, BPF  
POLARITY DOWN, UP  
SENS 0-100  
FREQ 0-100  
PEAK 0-100  
RATE 0-100, BPM: ♩ - ♩  
DEPTH 0-100  
LEVEL 0-100

**PREAMP/SP.SIM (Simulador de altavoz)**

EFFECT OFF, ON  
PREAMP TYPE JC-120, CLEAN TWIN, CRUNCH, MATCH DRIVE, VO DRIVE, BLUES, BG LEAD, MS1959 (I), MS1959 (II), MS1959 (I+II), SLDN LEAD, METAL 5150, METAL DRIVE, AC.GUITAR, OD-1, OD-2 TURBO, DISTORTION, FUZZ  
  
VOLUME 0-100  
BASS 0-100  
MIDDLE 0-100  
TREBLE 0-100  
PRESENCE 0-100 (MATCH DRIVE, VO DRIVE: 0- -100)  
MASTER 0-100  
BRIGHT OFF, ON  
GAIN LOW, MID, HIGH  
MIC SETTING CENT, 1-10 (cm)  
MIC LEVEL 0-100  
DIRECT LEVEL 0-100  
POSITION Puede desplazarse hasta las posiciones ( ↓ ) que aparecen en el diagrama.

**4BAND EQ (Ecuador)**

EFFECT OFF, ON  
LOW EQ -20→+20 (dB)  
HIGH EQ -20→+20 (dB)  
LEVEL -20→+20 (dB)  
LO-MD F 100-10.0 k (Hz)  
LOW-MID Q 0.5-16.0  
LOW-MID EQ -20→+20 (dB)  
HI-MD F 100-10.0 k (Hz)  
HI-MID Q 0.5-16.0  
HI-MID EQ -20→+20 (dB)

**NS. SUPPRESSOR (Supresor de ruidos)**

EFFECT OFF, ON  
THRESHOLD 0-100  
RELEASE 0-100

**DELAY**

EFFECT OFF, ON  
TYPE SINGLE, TAP  
DELAY TIME 0-1800 (msec), BPM: ♩ - ♩  
FINE TIME 0-20 (msec)  
TAP TIME 0-100 (%) TYPE = TAP  
FEEDBACK 0-100  
HIGH CUT 700-11 k (Hz), FLAT  
FX LEVEL 0-120

**CHORUS**

EFFECT OFF, ON  
MODE MONO, ST.  
RATE 0-100, BPM: ♩ - ♩  
DEPTH 0-100  
PRE DELAY 0.0-40.0 (msec)  
HIGH CUT 700-11 k (Hz), FLAT  
FX LEVEL 0-100

**REVERB**

EFFECT OFF, ON  
TYPE ROOM 1, ROOM 2, HALL 1, HALL 2, PLATE  
REVERB TIME 0.1-10.0 (sec)  
PRE DELAY 0-100 (msec)  
LOW CUT 55-800 (Hz)  
HIGH CUT 700-11 k (Hz), FLAT  
DENSITY 0-10  
FX LEVEL 0-100

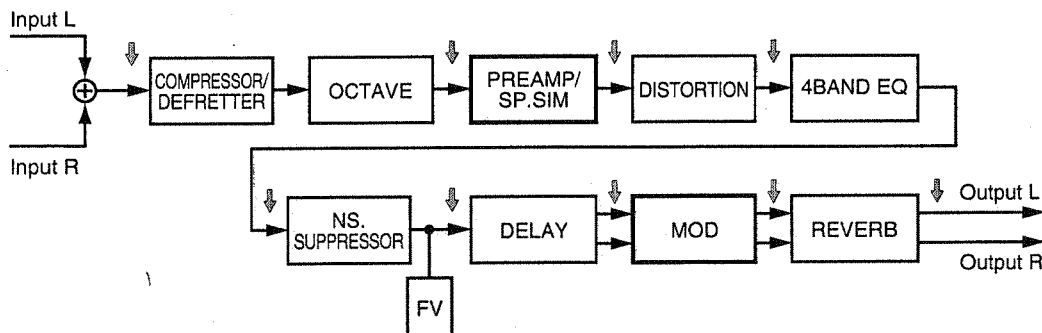
**MASTER**

**<MASTER>**  
LEVEL 0-100  
BPM 40-250, MIDI, GLOBAL

**<FV: FOOT VOLUME>**

FOOT LEVEL 0-100

## P<sub>B</sub>3 BASS MULTI



Éste es un multiefecto para bajo.

Puede utilizar la saturación o la distorsión, el octavador o el efecto para simular un bajo sin trastes, etc. para crear el sonido deseado.



**MOD: MODULATION** permite seleccionar uno de los siguientes efectos.

MOD: FL (Flanger)  
PH (Phaser)  
CE (Chorus)

\* El efecto phaser tiene una salida monofónica.

**COMP: COMPRESSOR/DEFRETTER** permite seleccionar uno de los siguientes efectos.

COMP: COMP (Compressor)  
DEFRET (Defretter)

**EQ: 4BAND EQ/T-WAH** permite seleccionar uno de los siguientes efectos.

EQ: 4BAND EQ (Ecuador)  
T-WAH (Touch wah)

\* Para seleccionar un efecto de COMP o EQ, utilice "SELECT".

\* Si edita un efecto con "SELECT," el parámetro del efecto que haya ajustado antes de editar se inicializará.

**PREAMP/SP.SIM y MOD** pueden desplazarse hasta las posiciones ( ↓ ) que aparecen en el diagrama.

### COMPRESSOR/DEFRETTER

EFFECT OFF, ON  
SELECT COMP, DEFRET

#### <COMP: COMPRESSOR>

SUSTAIN 0-100  
ATTACK 0-100  
ENH FREQ 0-3  
ENH LEVEL 0-100  
LEVEL 0-100

#### <DEFRET: DEFRETTER>

SENS 0-100  
ATTACK 0-100  
DEPTH 0-100  
LEVEL 0-100

### OCTAVE

EFFECT OFF, ON  
OCT LEVEL 0-100  
DIR LEVEL 0-100

### PREAMP/SP.SIM (Simulador de altavoz)

EFFECT OFF, ON  
PREAMP TYPE AC, AMG  
VOLUME 0-100  
BASS -100+100  
MIDDLE -100+100  
TREBLE -100+100  
MASTER 0-100  
BRIGHT OFF, ON  
GAIN LOW, MID, HIGH  
MIC SETTING CENT, 1-10 (cm), OFF  
MIC LEVEL 0-100  
DIR LEVEL 0-100  
POSITION Puede desplazarse hasta las posiciones ( ↓ ) que aparecen en el diagrama.

## DISTORTION

EFFECT	OFF, ON
TYPE	TURBO OD, BASS OD, HARD DS, FUZZ 1, FUZZ 2
DRIVE	0-100
BASS	-50→+50
TREBLE	-50→+50
FX LEVEL	0-100
DIR LEVEL	0-100

## 4BAND EQ (Ecuador)/T-WAH

EFFECT	OFF, ON
SELECT	4BAND EQ, T-WAH

### <4BAND EQ>

LOW EQ	-20→+20 (dB)
HIGH EQ	-20→+20 (dB)
LEVEL	-20→+20 (dB)
LO-MID F	100-10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5-16.0
LOW-MID EQ	-20→+20 (dB)
HI-MID F	100-10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5-16.0
HI-MID EQ	-20→+20 (dB)

### <T-WAH>

SENS	0-100
START	DOWN, UP
STOP	0-100
RESONANCE	0-100
FX LEVEL	0-100
DIR LEVEL	0-100

## NS. SUPPRESSOR (Supresor de ruidos)

EFFECT	OFF, ON
THRESHOLD	0-100
RELEASE	0-100

## DELAY

EFFECT	OFF, ON
TYPE	SINGLE, TAP
DELAY TIME	0-1800 (msec), BPM: ♪ - ○
FINE TIME	0-20 (msec)
TAP TIME	0-100 (%) TYPE = TAP
FEEDBACK	0-100
HIGH CUT	700-11 k (Hz), FLAT
FX LEVEL	0-120

## MOD (Modulación)

EFFECT	OFF, ON
SELECT	FL, PH, CE

### <FL: FLANGER>

RATE	0-100, BPM: ○ - ♪
DEPTH	0-100
MANUAL	0-100
RESONANCE	0-100
SEPARATE	0-100
LEVEL	0-100
POSITION	Puede desplazarse hasta las posiciones ( ↓ ) que aparecen en el diagrama.

### <PH: PHASER>

RATE	0-100, BPM: ○ - ♪
DEPTH	0-100
MANUAL	0-100
RESONANCE	0-100
POSITION	Puede desplazarse hasta las posiciones ( ↓ ) que aparecen en el diagrama.

### <CE: CHORUS>

MODE	MONO, ST.
RATE	0-100, BPM: ○ - ♪
DEPTH	0-100
PRE DELAY	0.0-40.0 (msec)
LOW CUT	FLAT, 55-800 (Hz)
FX LEVEL	0-100
POSITION	Puede desplazarse hasta las posiciones ( ↓ ) que aparecen en el diagrama.

## REVERB

EFFECT	OFF, ON
TYPE	ROOM1, ROOM2, HALL1, HALL 2, PLATE
REVERB TIME	0.1-10.0 (sec)
PRE DELAY	0-100 (msec)
LOW CUT	55-800 (Hz)
HIGH CUT	700-11 k (Hz), FLAT
DENSITY	0-10
FX LEVEL	0-100

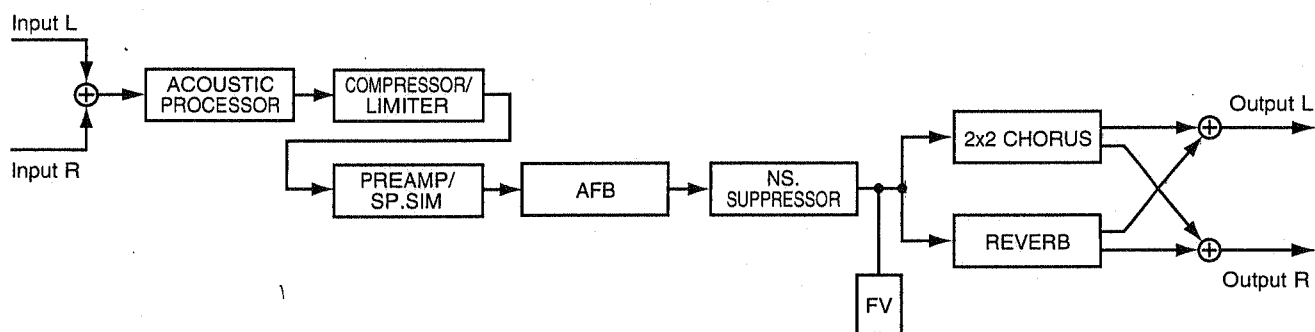
## MASTER

<b>&lt;MASTER&gt;</b>	
LEVEL	0-100
BPM	40-250, MIDI, GLOBAL

### <FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0-100
------------	-------

## P<sub>B</sub>4 ACOUSTIC MULTI



Éste es un multiefecto para guitarra acústica.

Puede utilizar efectos como acústico y antifeedback para crear un sonido totalmente acústico.

### ACOUSTIC

EFFECT	OFF, ON
BODY	0-100
MIC DISTANCE	0-100

### COMPRESSOR/LIMITER

EFFECT	OFF, ON
SELECT	COMP, LIMIT

#### <COMP: COMPRESSOR>

SUSTAIN	0-100
ATTACK	0-100
TONE	-50-+50
LEVEL	0-100

#### <LIMIT: LIMITER>

THRESHOLD	0-100
RELEASE	0-100
TONE	-50-+50
LEVEL	0-100

### PREAMP/SP.SIM (Simulador de altavoz)

EFFECT	OFF, ON
VOLUME	0-100
BASS	0-100
MIDDLE	0-100
TREBLE	0-100
PRESENCE	0-100
MASTER	0-100
GAIN	LOW, MID, HIGH
MIC SETTING	CENT, 1-10 (cm)
MIC LEVEL	0-100
DIR LEVEL	0-100

### AFB (Anti-Feedback)

EFFECT	OFF, ON
DEPTH	0-100
FREQUENCY	0-100

### NS. SUPPRESSOR (Supresor de ruidos)

EFFECT	OFF, ON
THRESHOLD	0-100
RELEASE	0-100

### 2x2 CHORUS

EFFECT	OFF, ON
XOVER	100-4.0 k (Hz)
LOW RATE	0-100, BPM: ♩ - ♪
LOW DEPTH	0-100
LOW PRE DELAY	0.0-40.0 (msec)
LOW LEVEL	0-100
HIGH RATE	0-100, BPM: ♩ - ♪
HIGH DEPTH	0-100
HIGH PRE DELAY	0.0-40.0 (msec)
HIGH LEVEL	0-100

### REVERB

EFFECT	OFF, ON
TYPE	ROOM1, ROOM2, HALL1, HALL 2, PLATE
REVERB TIME	0.1-10.0 (sec)
PRE DELAY	0-100 (msec)
LOW CUT	55-800 (Hz)
HIGH CUT	700-11 k (Hz), FLAT
DENSITY	0-10
FX LEVEL	0-100

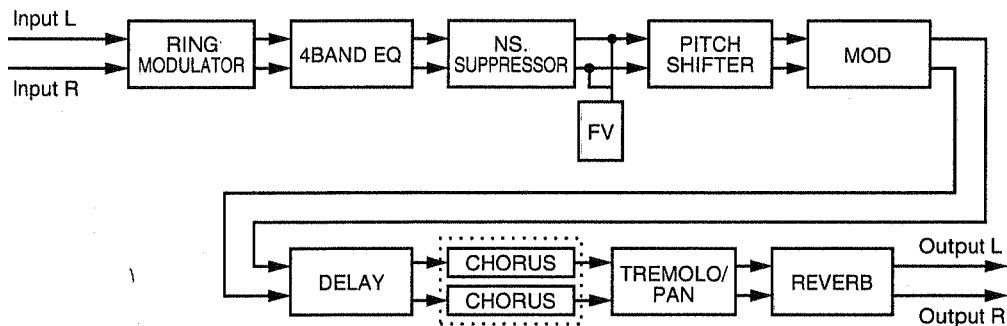
### MASTER

<MASTER>	
LEVEL	0-100
BPM	40-250, MIDI, GLOBAL

#### <FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0-100
------------	-------

## P<sub>B</sub>5 KEYBOARD MULTI



Éste es un multiefecto adecuado para un teclado.

Ofrece una amplia variedad de efectos, que van desde sonidos básicos hasta efectos especiales utilizando un modulador en anillo o un desafinador.



**MOD: MODULATION** permite seleccionar uno de los siguientes efectos.

MOD: FL (Flanger)

PH (Phaser)

### RING MODULATOR

EFFECT	OFF, ON
FREQ	0-100
FX LEVEL	0-100
DIR LEVEL	0-100

### 4BAND EQ (Ecuador)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20+20 (dB)
HIGH EQ	-20+20 (dB)
LEVEL	-20+20 (dB)
LO-MD F	100-10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5-16.0
LOW-MID EQ	-20+20 (dB)
HI-MD F	100-10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5-16.0
HI-MID EQ	-20+20 (dB)

### NS. SUPPRESSOR (Supresor de ruidos)

EFFECT	OFF, ON
THRESHOLD	0-100
RELEASE	0-100

### PITCH SHIFTER

EFFECT	OFF, ON
MODE	FAST, MEDIUM, SLOW
PITCH	-24+24
FINE	-50+50
BALANCE DIR:FX	100:0-0:100
LEVEL	0-100

### MOD (Modulación)

EFFECT	OFF, ON
SELECT	FL, PH

#### <FL: FLANGER>

RATE	0-100, BPM: ♩ - ♪
DEPTH	0-100
MANUAL	0-100
RESONANCE	0-100
SEPARATE	0-100

#### <PH: PHASER>

RATE	0-100, BPM: ♩ - ♪
DEPTH	0-100
MANUAL	0-100
RESONANCE	-100+100
SEPARATE	0-100

### DELAY

EFFECT	OFF, ON
DELAY TIME	0-800 (msec), BPM: ♩ - ♪
FINE TIME	0-20 (msec)
FEEDBACK	0-100
FX LEVEL	0-120

### STEREO CHORUS

EFFECT	OFF, ON
POLARITY	SYNC, INVERT
RATE	0-100, BPM: ♩ - ♪
DEPTH	0-100
PRE DELAY	0.0-40.0 (msec)
HIGH CUT	700-11 k (Hz), FLAT
EFFECT LEVEL	0-100

## TREMOLO/PAN

EFFECT OFF, ON  
MODE TREMOLO, PAN  
WAVE SHAPE 0-100  
RATE 0-100, BPM: ♩ - ♪  
DEPTH 0-100

## REVERB

EFFECT OFF, ON  
TYPE ROOM1, ROOM2, HALL1, HALL 2, PLATE  
REVERB TIME 0.1-10.0 (sec)  
PRE DELAY 0-100 (msec)  
LOW CUT 55-800 (Hz)  
HIGH CUT 700-11 k (Hz), FLAT  
DENSITY 0-10  
FX LEVEL 0-100

## MASTER

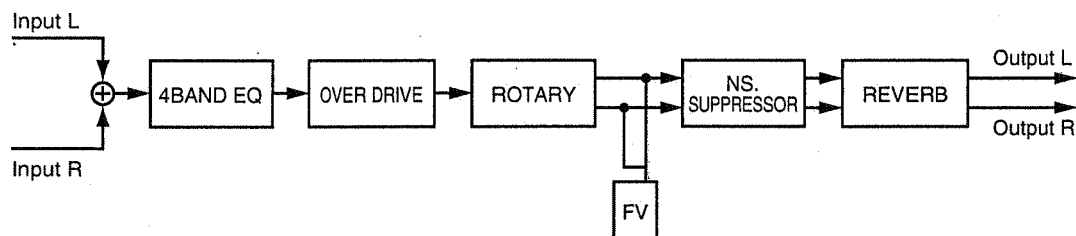
### <MASTER>

LEVEL 0-100  
BPM 40-250, MIDI, GLOBAL

### <FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL 0-100

## P<sub>B</sub>6 ROTARY MULTI



Simula un altavoz giratorio que produce un sonido modulado haciendo girar el altavoz. También simula la distorsión (Saturación) producida por el amplificador de lámparas de un altavoz giratorio

### 4BAND EQ (Ecuador)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20+20 (dB)
HIGH EQ	-20+20 (dB)
LEVEL	-20+20 (dB)
LO-MD F	100-10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5-16.0
LOW-MID EQ	-20-20 (dB)
HI-MD F	100-10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5-16.0
HI-MID EQ	-20+20 (dB)

### OVER DRIVE

EFFECT	OFF, ON
GAIN	0-100
DRIVE	1-100
LEVEL	0-100

### ROTARY

EFFECT	OFF, ON
SPEED SELECT	SLOW, FAST
HORN FAST	5.00-10.00 (Hz)
ROTOR FAST	5.00-10.00 (Hz)
HORN SLOW	0.05-5.00 (Hz)
ROTOR SLOW	0.05-5.00 (Hz)
RISE TIME HORN	1-100
RISE TIME ROTOR	1-100
FALL TIME HORN	1-100
FALL TIME ROTOR	1-100
BALANCE ROTOR:HORN	90:10-10:90
MIC SETTING	OFF MIC, ON MIC
HORN DEPTH	0-100
ROTOR DEPTH	0-100
HORN TRMLO	0-100
ROTOR TRMLO	0-100
DIFFUSION	0-100
FX LEVEL	0-100

### NS. SUPPRESSOR (Supresor de ruidos)

EFFECT	OFF, ON
THRESHOLD	0-100
RELEASE	0-100

### REVERB

EFFECT	OFF, ON
TYPE	ROOM1, ROOM2, HALL1, HALL 2, PLATE
REVERB TIME	0.1-10.0 (sec)
PRE DELAY	0-100 (msec)
LOW CUT	55-800 (Hz)
HIGH CUT	700-11 k (Hz), FLAT
DENSITY	0-10
FX LEVEL	0-100

### MASTER

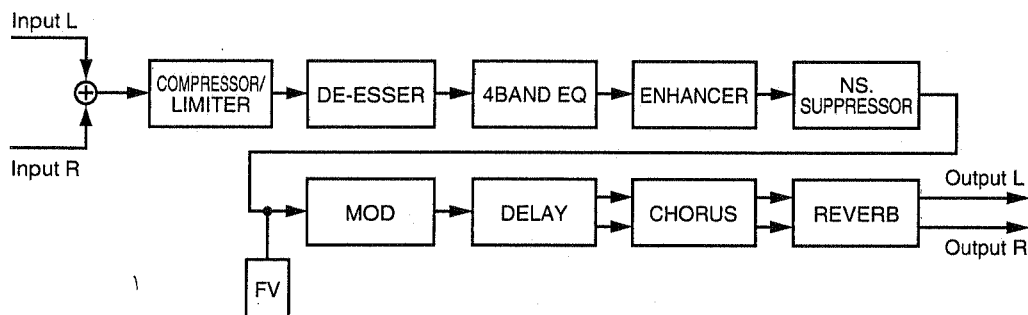
#### <MASTER>

LEVEL	0-100
-------	-------

#### <FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0-100
------------	-------

## P<sub>B</sub>7 VOCAL MULTI



Éste es un multiefecto para vocales. Permite utilizar un flanger, un phaser, un desafinador, etc. para producir efectos especiales.



**MOD: MODULATION** permite seleccionar uno de los siguientes efectos.

MOD: FL (Flanger)

PH (Phaser)

PS (Pitch Shifter)

### COMPRESSOR/LIMITER

EFFECT OFF, ON  
SELECT COMP, LIMIT

#### <COMP: COMPRESSOR>

THRESHOLD 0-100  
RATIO 1.5:1-100:1  
ATTACK 0-100  
RELEASE 0-100  
TONE -50-+50  
LEVEL 0-100

#### <LIMIT: LIMITER>

THRESHOLD 0-100  
RELEASE 0-100  
TONE -50-+50  
LEVEL 0-100

### DE-ESSER

EFFECT OFF, ON  
SENS 0-100  
FREQUENCY 1.0 k-10.0 k (Hz)

### 4BAND EQ (Ecuador)

EFFECT OFF, ON  
LOW EQ -20-+20 (dB)  
HIGH EQ -20-+20 (dB)  
LEVEL -20-+20 (dB)  
LO-MD F 100-10.0 k (Hz)  
LOW-MID Q 0.5-16.0  
LOW-MID EQ -20-+20 (dB)  
HI-MD F 100-10.0 k (Hz)  
HI-MID Q 0.5-16.0  
HI-MID EQ -20-+20 (dB)

### ENHANCER

EFFECT OFF, ON  
SENS 0-100  
FREQUENCY 1.0 k-10.0 k (Hz)  
MIX LEVEL 0-100  
LoMIX LEVEL 0-100  
LEVEL 0-100

### NS. SUPPRESSOR (Supresor de ruidos)

EFFECT OFF, ON  
THRESHOLD 0-100  
RELEASE 0-100

### MOD (Modulación)

EFFECT OFF, ON  
SELECT FL, PH, PS

#### <FL: FLANGER>

RATE 0-100, BPM: ♪ - ♪  
DEPTH 0-100  
MANUAL 0-100  
RESONANCE 0-100  
SEPARATE 0-100  
LEVEL 0-100

**<PH: PHASER>**

TYPE 4STAGE, 8STAGE, 12STAGE, BI-PHASE  
 RATE 0-100, BPM: ♩ - ♪  
 DEPTH 0-100  
 MANUAL 0-100  
 RESONANCE 0-100  
 STEP OFF, 1-100  
 LEVEL 0-100

**<PS: PITCH SHIFTER>**

MODE FAST, MEDIUM, SLOW, INV1, INV2  
 PITCH -24→+24  
 FINE -50→+50  
 BALANCE DIR:FX 100:0-0:100  
 LEVEL 0-100

**DELAY**

EFFECT OFF, ON  
 TYPE SINGLE, TAP  
 DELAY TIME 0-1200 (msec), BPM: ♪ - ♩  
 FINE TIME 0-20 (msec)  
 TAP TIME 0-100% TYPE = TAP  
 FEEDBACK 0-100  
 HIGH CUT 700-11 k (Hz), FLAT  
 FX LEVEL 0-120

**CHORUS**

EFFECT OFF, ON  
 MODE MONO, ST.  
 RATE 0-100, BPM: ♩ - ♪  
 DEPTH 0-100  
 PRE DELAY 0.0-40.0 (msec)  
 LOW CUT FLAT, 55-800 (Hz)  
 HIGH CUT 700-11 k (Hz), FLAT  
 FX LEVEL 0-100

**REVERB**

EFFECT OFF, ON  
 TYPE ROOM 1, ROOM 2, HALL 1, HALL 2,  
 PLATE  
 REVERB TIME 0.1-10.0 (sec)  
 PRE DELAY 0-100 (msec)  
 LOW CUT 55-800 (Hz)  
 HIGH CUT 700-11 k (Hz), FLAT  
 DENSITY 0-10  
 FX LEVEL 0-100

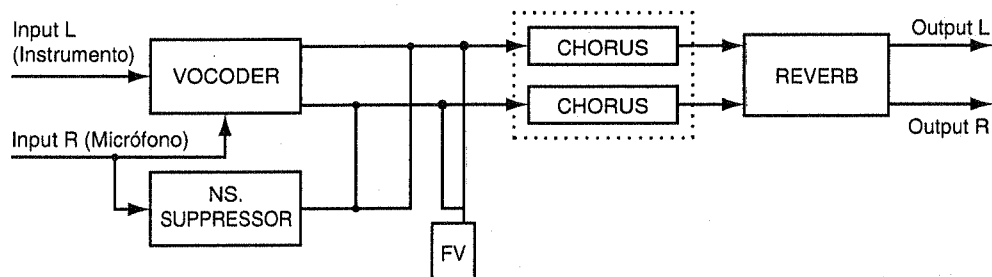
**MASTER****<MASTER>**

LEVEL 0-100  
 BPM 40-250, MIDI, GLOBAL

**<FV: FOOT VOLUME>**

FOOT LEVEL 0-100

## P<sub>B</sub>8 VOCODER



Vocoder es un algoritmo que permite producir la impresión de que un instrumento está hablando o cantando con una voz humana. Cuando utilice el vocoder, envíe el sonido del instrumento al canal L, y una voz humana al canal R. El sonido del instrumento se dividirá en 10 bandas de frecuencia, y se procesará según los componentes de frecuencia de la voz.

\* Es aconsejable que preamplifique el micrófono (con un mezclador, etc.).

### VOCODER

EFFECT	OFF, ON
ENVELOPE	SHARP, SOFT, LONG
PAN MODE	MONO, STEREO, L->R, R->L
HOLD	OFF, ON
MIC SENS	0-100
SYNTH LEVEL	0-100
CHAR [1]-[10]	0-100
MIC MIX	0-100
MIC HPF	THRU, 1.0 k-20.0 k (Hz)
MIC PAN L:R	100:0-0:100
NS THRESHOLD	0-100

### STEREO CHORUS

EFFECT	OFF, ON
POLARITY	SYNC, INVERT
RATE	0-100, BPM: ♩ - ♪
DEPTH	0-100
PRE DELAY	0.0-40.0 (msec)
LOW CUT	FLAT, 55-800 (Hz)
HIGH CUT	700-11 k (Hz), FLAT
EFFECT LEVEL	0-100

### REVERB

EFFECT	OFF, ON
TYPE	ROOM 1, ROOM 2, HALL 1, HALL 2, PLATE
REVERB TIME	0.1-10.0 (sec)
PRE DELAY	0-100 (msec)
LOW CUT	55-800 (Hz)
HIGH CUT	700-11 k (Hz), FLAT
DENSITY	0-10
FX LEVEL	0-100

### MASTER

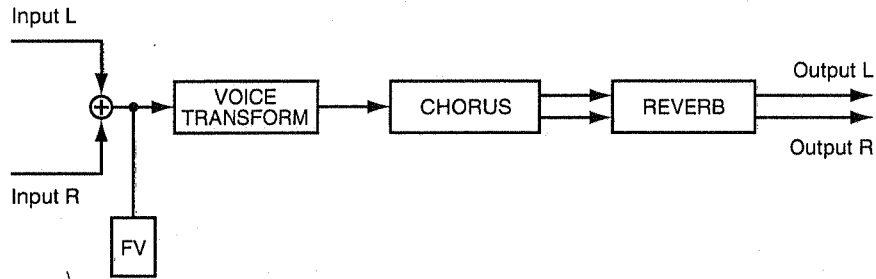
#### <MASTER>

LEVEL	0-100
BPM	40-250, MIDI, GLOBAL

#### <FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0-100
------------	-------

## P<sub>B</sub>9 VoiceTRANSFORM (Transformador de voz)



Gracias a que controla separadamente la afinación básica y los formantes, este algoritmo permite crear muchos caracteres vocales.

### VoiceTRANSFORM (Transformador de voz)

EFFECT	OFF, ON
ROBOT	OFF, ON
CRMTC PITCH	-12→+12
FINE PITCH	-100→+100
CRMTC FRMT	-12→+12
FINE FRMT	-100→+100
MIX BAL	0-100

### CHORUS

EFFECT	OFF, ON
MODE	MONO, ST.
RATE	0-100, BPM: ♩ - ♪
DEPTH	0-100
PRE DELAY	0.0-40.0 (msec)
LOW CUT	FLAT, 55-800 (Hz)
HIGH CUT	700-11 k (Hz), FLAT
FX LEVEL	0-100

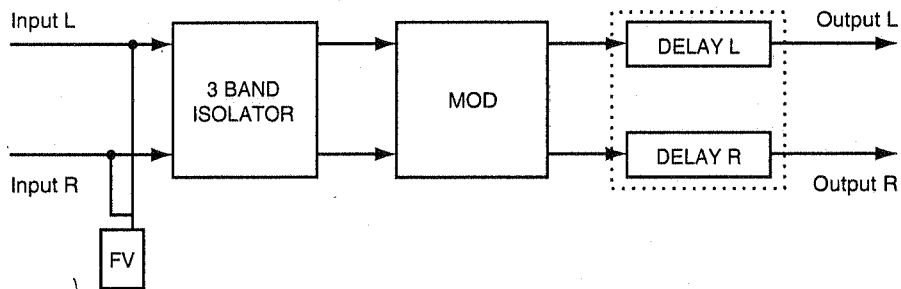
### REVERB

EFFECT	OFF, ON
TYPE	ROOM 1, ROOM 2, HALL 1, HALL 2, PLATE
REVERB TIME	0.1-10.0 (sec)
PRE DELAY	0-100 (msec)
LOW CUT	55-800 (Hz)
HIGH CUT	700-11 k (Hz), FLAT
DENSITY	0-10
FX LEVEL	0-100

### MASTER

<b>&lt;MASTER&gt;</b>	
LEVEL	0-100
BPM	40-250, MIDI, GLOBAL
<b>&lt;FV: FOOT VOLUME&gt;</b>	
FOOT LEVEL	0-100

## P<sub>B</sub>10 ISOLATOR



Un aislador de tres bandas divide la señal recibida en tres bandas de frecuencia (baja / media / alta), y permite extraer o eliminar cada una de las bandas de frecuencia.

Es posible aplicar un efecto como chorus o slicer al sonido extraído.

### RECUERDE

**MOD: MODULACIÓN** permite seleccionar uno de los siguientes efectos.

MOD: PH (Phaser estéreo)

FL (Flanger estéreo)

CE (Chorus estéreo)

SL (Slicer estéreo)

### 3 BAND ISOLATER

EFFECT	OFF, ON
AntiPHASE LowLEVEL	0-100
AntiPHASE MidLEVEL	0-100
LOW MIX SWITCH	OFF, ON
MID MIX SWITCH	OFF, ON
LOW LEVEL	-60-+4 (dB)
MID LEVEL	-60-+4 (dB)
HIGH LEVEL	-60-+4 (dB)

### MOD (Modulación)

EFFECT	OFF, ON
SELECT	PH, FL, CE, SL

### <PH: STEREO PHASER>

TYPE	4-12 (STAGE)
RATE	0-100, BPM: ♩ - ♪
DEPTH	0-100
MANUAL	0-100
RESONANCE	-100-+100
SEPARATE	0-100
STEP	OFF, 1-100

### <FL: STEREO FLANGER>

RATE	0-100, BPM: ♩ - ♪
DEPTH	0-100
MANUAL	0-100
RESONANCE	0-100
SEPARATE	0-100
GATE	OFF, 1-100

### <CE: STEREO CHORUS>

POLARITY	SYNC, INVERT
RATE	0-100, BPM: ♩ - ♪
DEPTH	0-100
PRE DELAY	0.0-40.0 (msec)
LOW CUT	FLAT, 55-800 (Hz)
HIGH CUT	700-11k (Hz), FLAT
EFFECT LEVEL	0-100

### <SL: STEREO SLICER>

PATTERN	P01-P20
RATE	0-100, BPM: ♩ - ♪
TRIGGER SENS	0-100

### STEREO DELAY

EFFECT	OFF, ON
DELAY TIME [L]	0-1400 (msec), BPM: ♩ - ♪
FINE TIME [L]	0-20 (msec)
DELAY TIME [R]	0-1400 (msec), BPM: ♩ - ♪
FINE TIME [R]	0-20 (msec)
FEEDBK [L]	0-100
FEEDBK [R]	0-100
FX LEVEL	0-120
DIR LEVEL	0-100
HIGH DAMP GAIN	-50-0 (dB)
HIGH CUT FILTER	700-11 k (Hz), FLAT

### MASTER

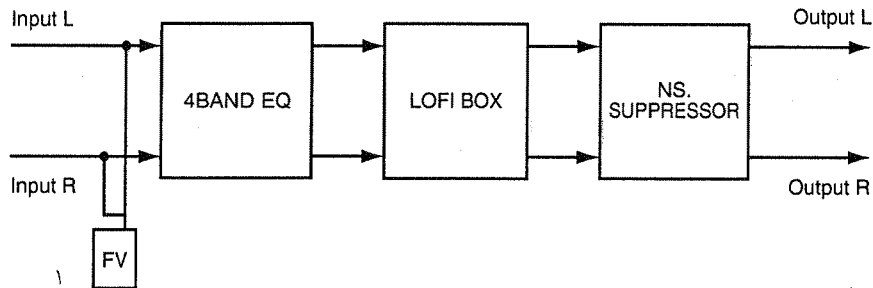
#### <MASTER>

LEVEL	0-100
BPM	40-250, MIDI, GLOBAL

#### <FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0-100
------------	-------

## P<sub>B</sub>11 LOFI PROCESSOR



Este algoritmo permite simular diversos niveles de calidad de audio, como el sonido que se oye desde una radio AM, el sonido de un disco viejo reproducido en un gramófono, e incluso los cambios extremos en la tonalidad producidos por el procesador de baja fidelidad.

### 4BAND EQ (Ecuador)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20→+20 (dB)
HIGH EQ	-20→+20 (dB)
LEVEL	-20→+20 (dB)
LO-MD F	100-10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5-16.0
LOW-MID EQ	-20→+20 (dB)
HI-MD F	100-10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5-16.0
HI-MID EQ	-20→+20 (dB)

### LOFI BOX

EFFECT	OFF, ON
SELECT	RADIO, PLAYER, PROCESSOR

#### <RADIO: LOFI RADIO>

TUNING	0-100
NOISE	0-100
FILTER	0-100
SOUND	0-100

#### <PLAYER: LOFI PLAYER>

WOW FLUTTER	0-100
NOISE	0-100
FILTER	0-100
SOUND	0-100

### <PROCESSOR: LOFI PROCESSOR>

PRE FILTER	OFF, ON
SAMPLE RATE	OFF, 1/2-1/32
BIT	OFF, 15-1
POST FILTER	OFF, ON
FX LEVEL	0-100
DIR LEVEL	0-100
REALTIME MODIFY FILTER	OFF, LPF, BPF, HPF
CUTOFF	0-100
RESONANCE	0-100
GAIN	0-24 (dB)

### NS. SUPPRESSOR (Supresor de ruidos)

EFFECT	OFF, ON
THRESHOLD	0-100
RELEASE	0-100

### MASTER

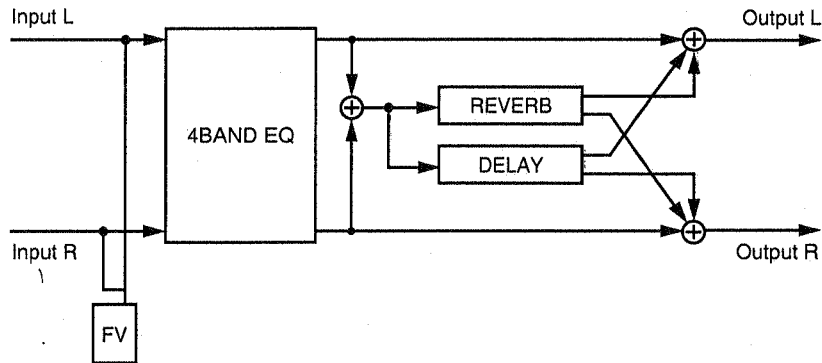
#### <MASTER>

LEVEL	0-100
-------	-------

#### <FV: FOOT VOLUME>

FOOT-LEVEL	0-100
------------	-------

# P<sub>B</sub>12 REVERB 1



Este algoritmo simula la reverberación de una habitación o una sala. También puede utilizarse al mismo tiempo un delay.

## RECUERDE

En este algoritmo, lo que haya ajustado con DIRECT MIX (p. 46) tendrá su efecto.

### 4BAND EQ (Ecuador)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20→+20 (dB)
HIGH EQ	-20→+20 (dB)
LEVEL	-20→+20 (dB)
LO-MD F	100-10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5-16.0
LOW-MID EQ	-20→+20 (dB)
HI-MD F	100-10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5-16.0
HI-MID EQ	-20→+20 (dB)

### REVERB

EFFECT	OFF, ON
ROOM SIZE	5.6-32.6 (m)
REVERB TIME	0.1-32.0 (sec)
BALANCE DIR:FX	100:0-0:100
EFFECT LEVEL	0-100
PRE DELAY	0-200 (msec)
DENSITY	0-100
EARLY REF LEVEL	0-100
RELEASE DENSITY	0-100
LOW DAMP GAIN	-36.0-0.0 (dB)
LOW DAMP FREQUENCY	55-4.0 k (Hz)
HIGH DAMP GAIN	-36.0-0.0 (dB)
HIGH DAMP FREQUENCY	4.0 k-20.0 k (Hz)
HIGH CUT FILTER	200-20.0 k (Hz)

### DELAY

EFFECT	OFF, ON
TYPE	SINGLE, 3TAP
<b>(SINGLE)</b>	
DELAY TIME	0-1800 (msec), BPM: ♪ - ∞
FINE TIME	0-20 (msec)
FEEDBACK	0-100
FX LEVEL	0-120
HIGH DAMP GAIN	-50-0 (dB)
HIGH CUT FILTER	700-11 k (Hz), FLAT

### (3TAP)

DELAY TIME [C]	0-1800 (msec), BPM: ♪ - ∞
FINE TIME [C]	0-20 (msec)
TIME [L]	1-400 (%)
TIME [R]	1-400 (%)
FEEDBACK	0-100
LEVEL [C]	0-100
LEVEL [L]	0-100
LEVEL [R]	0-100
FX LEVEL	0-120
HIGH DAMP GAIN	-50-0 (dB)
HIGH CUT FILTER	700-11 k (Hz), FLAT

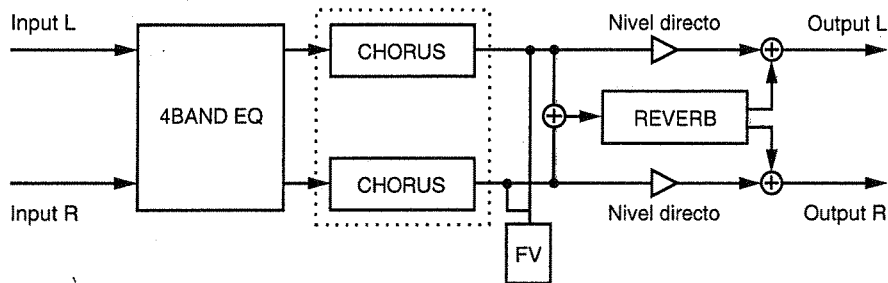
### MASTER

<b>&lt;MASTER&gt;</b>	
LEVEL	0-100
BPM	40-250, MIDI, GLOBAL

### <FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0-100
------------	-------

## P<sub>B</sub>13 REVERB 2



Este algoritmo conecta un ecualizador, chorus y reverb en serie.

Después de utilizar el ecualizador para ajustar el sonido de entrada, podrá utilizar chorus y reverb para crear una reverberación muy amplia.



En este algoritmo, lo que haya ajustado con DIRECT MIX (p. 46) tendrá su efecto.

### 4BAND EQ (Ecualizador)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20→+20 (dB)
HIGH EQ	-20→+20 (dB)
LEVEL	-20→+20 (dB)
LO-MD F	100-10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5-16.0
LOW-MID EQ	-20→+20 (dB)
HI-MD F	100-10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5-16.0
HI-MID EQ	-20→+20 (dB)

### STEREO CHORUS

EFFECT	OFF, ON
POLARITY	SYNC, INVERT
RATE	0-100, BPM: $\circ$ - $\text{♪}$
DEPTH	0-100
PRE DELAY	0.0-40.0 (msec)
LOW CUT	FLAT, 55-800 (Hz)
HIGH CUT	700-11 k (Hz), FLAT
EFFECT LEVEL	0-100
DIRECT SWITCH	OFF, ON

### REVERB

EFFECT	OFF, ON
TYPE	ROOM, HALL
SIZE	1-10
REVERB TIME	0.1-32.0 (sec)
BALANCE DIR:FX	100:0-0:100
EFFECT LEVEL	0-100
PRE DELAY	0-200 (msec)
DENSITY	0-100
EARLY REF LEVEL	0-100
LOW DAMP GAIN	-36.0-0.0 (dB)
LOW DAMP FREQUENCY	55-4.0 k (Hz)
HIGH DAMP GAIN	-36.0-0.0 (dB)
HIGH DAMP FREQUENCY	4.0 k-20.0 k (Hz)
HIGH CUT FILTER	200-20.0 k (Hz)

### MASTER

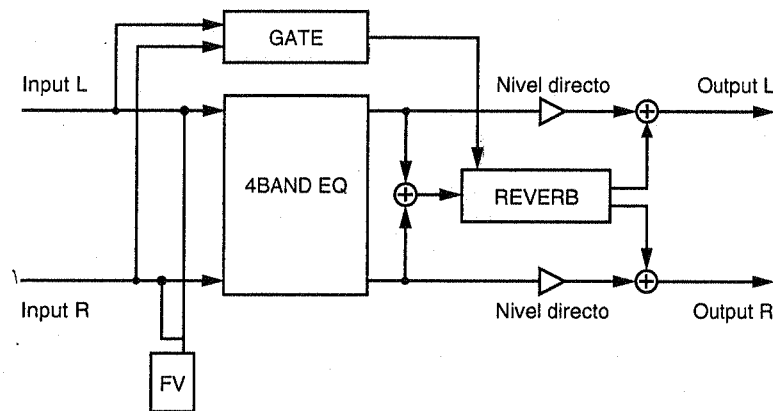
#### <MASTER>

LEVEL	0-100
BPM	40-250, MIDI, GLOBAL

#### <FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0-100
------------	-------

## P<sub>B</sub>14 GATE REVERB



Este algoritmo es una reverb de compuerta. Es posible especificar la manera en que se verá afectada la profundidad de reverb por el nivel de la entrada. También puede utilizarse como una reverb convencional.

### RECUERDE

En este algoritmo, lo que haya ajustado con **DIRECT MIX** (p. 46) tendrá su efecto.

#### 4BAND EQ (Ecuador)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20+20 (dB)
HIGH EQ	-20+20 (dB)
LEVEL	-20+20 (dB)
LO-MD F	100-10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5-16.0
LOW-MID EQ	-20-20 (dB)
HI-MD F	100-10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5-16.0
HI-MID EQ	-20+20 (dB)

#### GATE

EFFECT	OFF, ON
THRESHOLD	0-100
HOLD TIME	1-100
RLS TIME	1-100

#### MASTER

<b>&lt;MASTER&gt;</b>	
LEVEL	0-100

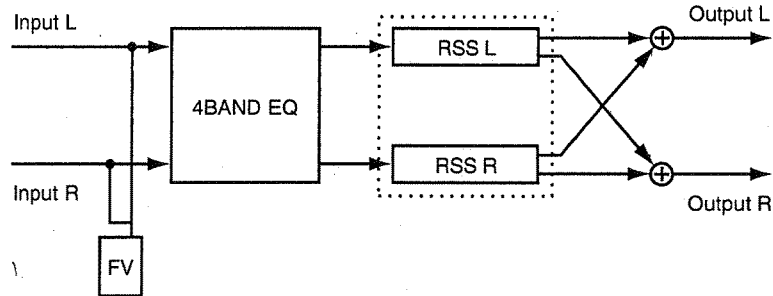
#### **<FV: FOOT VOLUME>**

FOOT LEVEL	0-100
------------	-------

#### REVERB

EFFECT	OFF, ON
ROOM SIZE	5.6-32.6 (m)
REVERB TIME	0.1-32.0 (sec)
BALANCE DIR:FX	100:0-0:100
EFFECT LEVEL	0-100
PRE DELAY	0-200 (msec)
DENSITY	0-100
EARLY REF LEVEL	0-100
RELEASE DENSITY	0-100
LOW DAMP GAIN	-36.0-0.0 (dB)
LOW DAMP FREQUENCY	55-4.0 k (Hz)
HIGH DAMP GAIN	-36.0-0.0 (dB)
HIGH DAMP FREQUENCY	4.0 k-20.0 k (Hz)
HIGH CUT FILTER	200-20.0 k (Hz)

## P<sub>B</sub>15 2CH RSS (RSS de 2 canales)



Este algoritmo permite colocar en un espacio tridimensional los sonidos recibidos de cada canal. La posición puede especificarse con Azimuth y Elevation de RSS (2CH).

### 4BAND EQ (Ecuador)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20→+20 (dB)
HIGH EQ	-20→+20 (dB)
LEVEL	-20→+20 (dB)
LO-MD F	100-10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5-16.0
LOW-MID EQ	-20→+20 (dB)
HI-MD F	100-10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5-16.0
HI-MID EQ	-20→+20 (dB)

### RSS (2ch) PROCESSOR

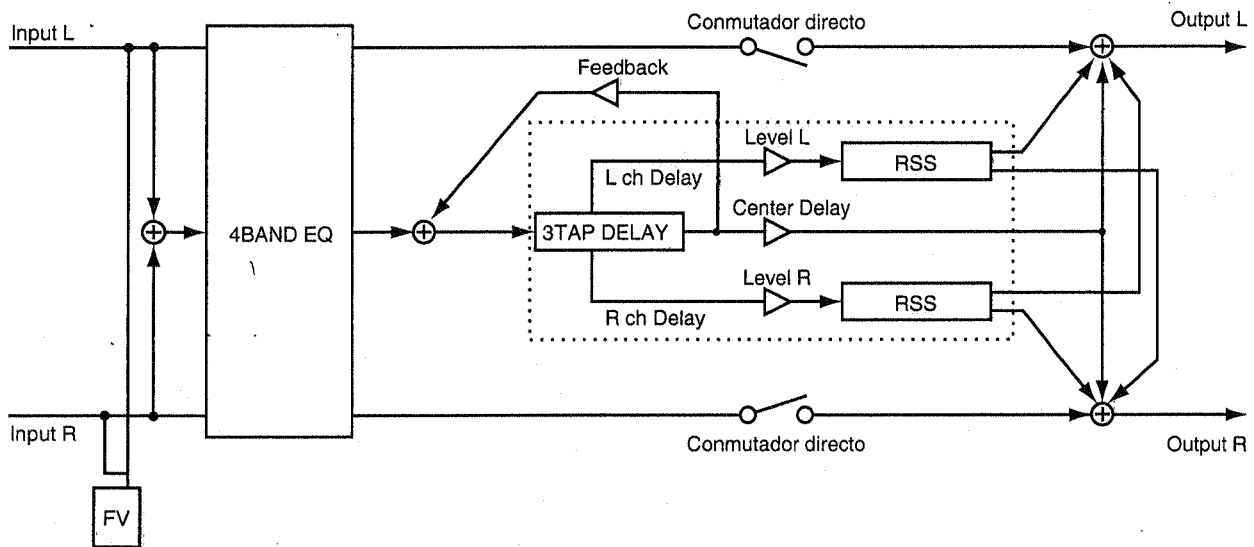
EFFECT	OFF, ON
AZIMUTH [L]	L:180-R:180
ELEVATION [L]	-54→+54
AZIMUTH [R]	L:180-R:180
ELEVATION [R]	-54→+54

### MASTER

<b>&lt;MASTER&gt;</b>	
LEVEL	0-100

<b>&lt;FV: FOOT VOLUME&gt;</b>	
FOOT LEVEL	0-100

## P<sub>B</sub>16 DELAY RSS



Éste es un delay que permite ajustar de manera independiente tres sonidos de delay. Las salidas izquierda y derecha están conectadas a RSS; el sonido del canal izquierdo se coloca a 90 grados a la izquierda, y el sonido del canal derecho se coloca a 90 grados a la derecha.

En la entrada hay un ecualizador de cuatro bandas.

### RECUERDE

En este algoritmo, lo que haya ajustado con DIRECT MIX (p. 46) tendrá su efecto.

### 4BAND EQ (Ecualizador)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20→+20 (dB)
HIGH EQ	-20→+20 (dB)
LEVEL	-20→+20 (dB)
LO-MD F	100-10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5-16.0
LOW-MID EQ	-20→+20 (dB)
HI-MD F	100-10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5-16.0
HI-MID EQ	-20→+20 (dB)

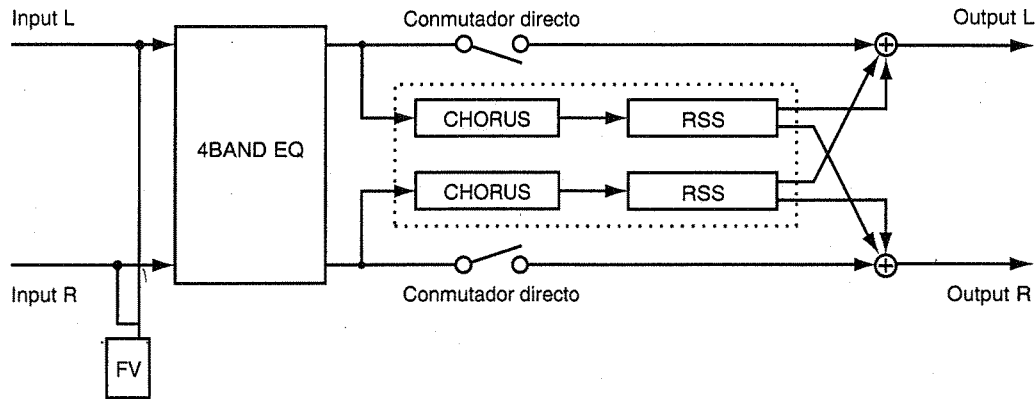
### MASTER

<b>&lt;MASTER&gt;</b>	
LEVEL	0-100
BPM	40-250, MIDI, GLOBAL
<b>&lt;FV: FOOT VOLUME&gt;</b>	
FOOT LEVEL	0-100

### DELAY

EFFECT	OFF, ON
DELAY TIME [C]	0-2800 (msec), BPM: ♪ - ∞
FINE TIME [C]	0-20 (msec)
TIME [L]	1-400 (%)
TIME [R]	1-400 (%)
FEEDBACK	0-100
LEVEL [C]	0-100
LEVEL [L]	0-100
LEVEL [R]	0-100
FX LEVEL	0-120
DIR LEVEL	0-100
HIGH DAMP GAIN	-50-0 (dB)
HIGH CUT FILTER	700-11 k (Hz), FLAT
RSS SWITCH	OFF, ON

## P<sub>B</sub>17 CHORUS RSS



La salida de chorus está conectada a RSS. El sonido del canal izquierdo se coloca a 90 grados a la izquierda, y el sonido del canal derecho se coloca a 90 grados a la derecha.

En la entrada hay un ecualizador de cuatro bandas.

### RECUERDE

En este algoritmo, lo que haya ajustado con DIRECT MIX (p. 46) tendrá su efecto.

### 4BAND EQ (Ecuador)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20→+20 (dB)
HIGH EQ	-20→+20 (dB)
LEVEL	-20→+20 (dB)
LO-MD F	100–10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5–16.0
LOW-MID EQ	-20→+20 (dB)
HI-MD F	100–10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5–16.0
HI-MID EQ	-20→+20 (dB)

### MASTER

#### <MASTER>

LEVEL	0–100
BPM	40–250, MIDI, GLOBAL

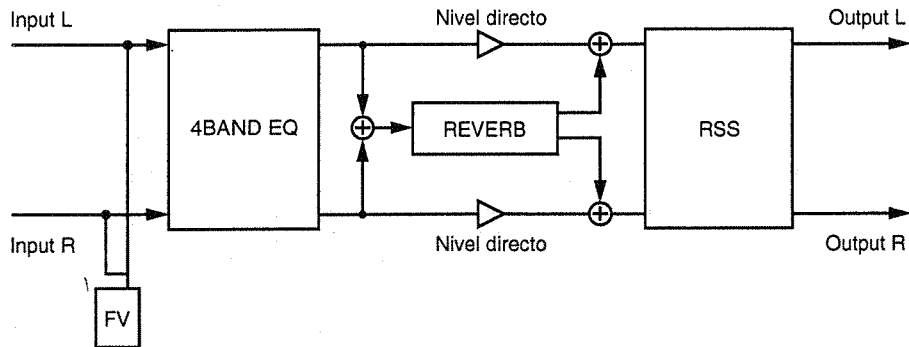
#### <FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100
------------	-------

### STEREO CHORUS

EFFECT	OFF, ON
POLARITY	SYNC, INVERT
RATE	0–100, BPM: ♩ – ♪
DEPTH	0–100
PRE DELAY	0.0–40.0 (msec)
LOW CUT	FLAT, 55–800 (Hz)
HIGH CUT	700–11 k (Hz), FLAT
EFFECT LEVEL	0–100
DIRECT SWITCH	OFF, ON
RSS SWITCH	OFF, ON

## P<sub>B</sub>18 REVERB RSS



La salida de la reverb está conectada a RSS. El sonido del canal izquierdo se coloca a 90 grados a la izquierda, y el sonido del canal derecho se coloca a 90 grados a la derecha.

En la entrada hay un ecualizador de cuatro bandas.

### RECUERDE

En este algoritmo, lo que haya ajustado con **DIRECT MIX** (p. 46) tendrá su efecto.

### 4BAND EQ (Ecualizador)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20→+20 (dB)
HIGH EQ	-20→+20 (dB)
LEVEL	-20→+20 (dB)
LO-MD F	100-10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5-16.0
LOW-MID EQ	-20→+20 (dB)
HI-MD F	100-10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5-16.0
HI-MID EQ	-20→+20 (dB)

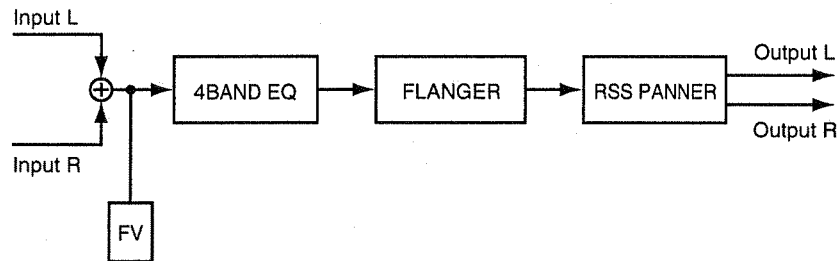
### MASTER

<b>&lt;MASTER&gt;</b>	
LEVEL	0-100
<b>&lt;FV: FOOT VOLUME&gt;</b>	
FOOT LEVEL	0-100

### REVERB

EFFECT	OFF, ON
TYPE	ROOM, HALL
SIZE	1-10
REVERB TIME	0.1-32.0 (sec)
BALANCE DIR:FX	100:0-0:100
EFFECT LEVEL	0-100
PRE DELAY	0-200 (msec)
DENSITY	0-100
EARLY REF LEVEL	0-100
LOW DAMP GAIN	-36.0-0.0 (dB)
LOW DAMP FREQUENCY	55-4.0 k (Hz)
HIGH DAMP GAIN	-36.0-0.0 (dB)
HIGH DAMP FREQUENCY	4.0k-20.0 k (Hz)
HIGH CUT FILTER	200-20.0 k (Hz)
RSS SWITCH	OFF, ON

## P<sub>B</sub>19 RSS PANNER



Este algoritmo produce la impresión de un sonido que gira alrededor del que escucha.  
Puede utilizar un flanger para añadir un efecto aún más distintivo.

### 4BAND EQ (Ecuador)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20→+20 (dB)
HIGH EQ	-20→+20 (dB)
LEVEL	-20→+20 (dB)
LO-MID F	100–10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5–16.0
LOW-MID EQ	-20→+20 (dB)
HI-MID F	100–10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5–16.0
HI-MID EQ	-20→+20 (dB)

### FLANGER

EFFECT	OFF, ON
RATE	0–100, BPM: ♩ - ♪
DEPTH	0–100
MANUAL	0–100
RESONANCE	0–100
GATE	OFF, 1–100
DIRECT SWITCH	OFF, ON

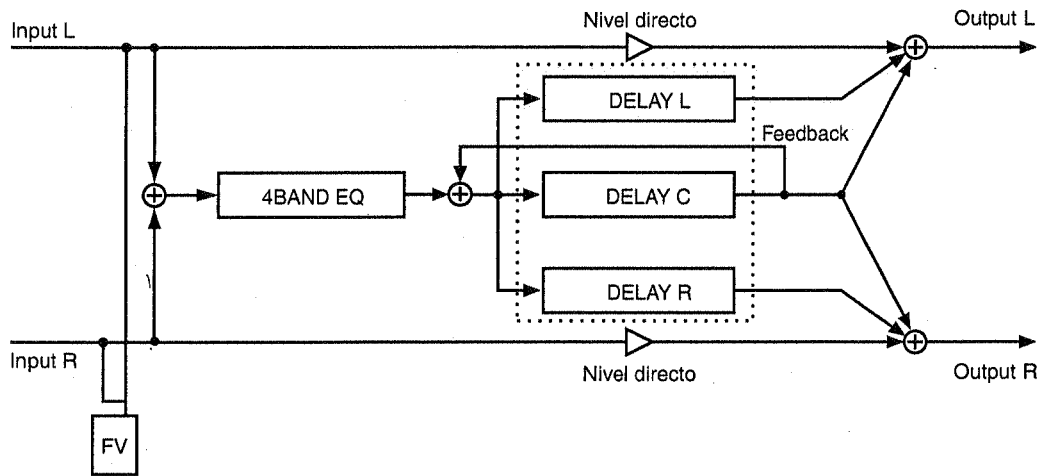
### RSS PANNER

EFFECT	OFF, ON
SPEED	0–100, BPM: ♩ - ♪
DIRECTION	CW, CCW

### MASTER

<b>&lt;MASTER&gt;</b>	
LEVEL	0–100
BPM	40–250, MIDI, GLOBAL
<b>&lt;FV: FOOT VOLUME&gt;</b>	
FOOT LEVEL	0–100

## P<sub>B</sub>20 DELAY



Puede escoger entre dos tipos de delay; single o 3tap.

Si utiliza el delay 3tap, podrá definir ajustes independientes para cada uno de los tres sonidos de delay.

En la entrada hay un ecualizador de cuatro bandas.



En este algoritmo, lo que haya ajustado con DIRECT MIX (p. 46) tendrá su efecto.

### 4BAND EQ (Ecualizador)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20+20 (dB)
HIGH EQ	-20+20 (dB)
LEVEL	-20+20 (dB)
LO-MD F	100-10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5-16.0
LOW-MID EQ	-20+20 (dB)
HI-MD F	100-10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5-16.0
HI-MID EQ	-20+20 (dB)

### (3TAP)

DELAY TIME [C]	0-2800 (msec), BPM: ♪ - ◦
FINE TIME [C]	0-20 (msec)
TIME [L]	1-400 (%)
TIME [R]	1-400 (%)
FEEDBACK	0-100
LEVEL [C]	0-100
LEVEL [L]	0-100
LEVEL [R]	0-100
FX LEVEL	0-120
DIR LEVEL	0-100
HIGH DAMP GAIN	-50-0 (dB)
HIGH CUT FILTER	700-11 k (Hz), FLAT

### DELAY

EFFECT	OFF, ON
TYPE	SINGLE, 3TAP

### (SINGLE)

DELAY TIME	0-2800 (msec), BPM: ♪ - ◦
FINE TIME	0-20 (msec)
FEEDBACK	0-100
FX LEVEL	0-120
DIR LEVEL	0-100
HIGH DAMP GAIN	-50-0 (dB)
HIGH CUT FILTER	700-11 k (Hz), FLAT

### MASTER

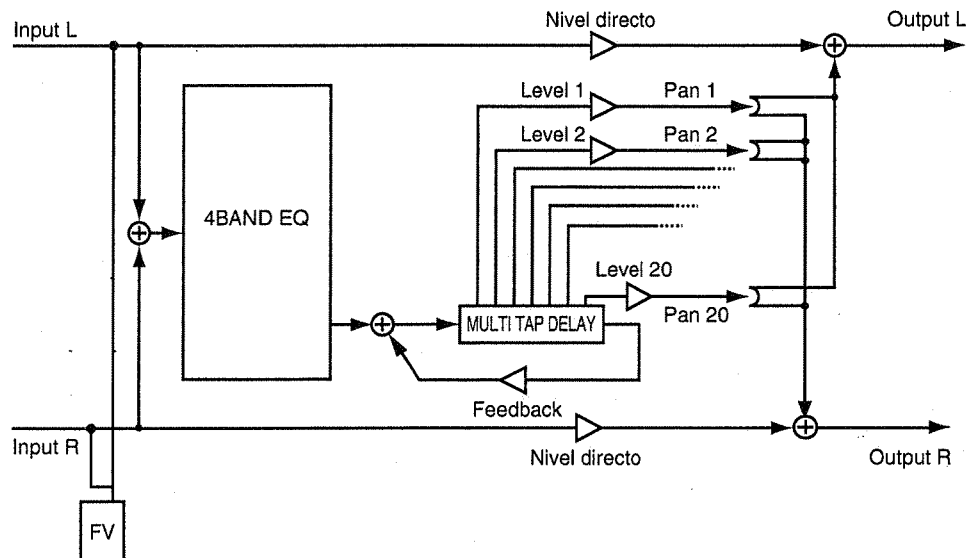
#### <MASTER>

LEVEL	0-100
BPM	40-250, MIDI, GLOBAL

#### <FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0-100
------------	-------

## P<sub>B</sub>21 MultiTAP DELAY (20 TAP)



Este delay permite definir ajustes independientes para veinte sonidos de delay separados.  
En la entrada hay un ecualizador de cuatro bandas.



En este algoritmo, lo que haya ajustado con DIRECT MIX (p. 46) tendrá su efecto.

### 4BAND EQ (Ecuualizador)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20→+20 (dB)
HIGH EQ	-20→+20 (dB)
LEVEL	-20→+20 (dB)
LO-MD F	100-10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5-16.0
LOW-MID EQ	-20→+20 (dB)
HI-MD F	100-10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5-16.0
HI-MID EQ	-20→+20 (dB)

### MASTER

#### <MASTER>

LEVEL	0-100
BPM	40-250, MIDI, GLOBAL

#### <FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0-100
------------	-------

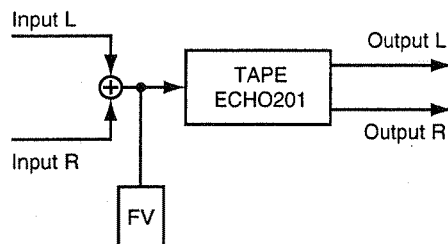
### MULTI TAP DELAY

EFFECT	OFF, ON
RATIO	1-100 (%)
TAP [1]- [20] DELAY TIME	0-2800 (msec), BPM: ♪ - ○
TAP [1]- [20] FINE TIME	0-20 (msec)
TAP [1]- [20] PAN L:R	100:0-0:100
TAP [1]- [20] LEVEL	0-100
FB DELAY	0-2800 (msec), BPM: ♪ - ○
FB FINE	0-20 (msec)
FB LEVEL	0-100
LOW CUT	FLAT, 55-800 (Hz)
HIGH CUT	700-11 k (Hz), FLAT
DIR LEVEL	0-100
FX LEVEL	0-120

---

## P<sub>B</sub>22 TAPE ECHO201

---



Este algoritmo simula un eco de cinta Roland RE-201.



En este algoritmo, lo que haya ajustado con **DIRECT MIX** (p. 46) tendrá su efecto.

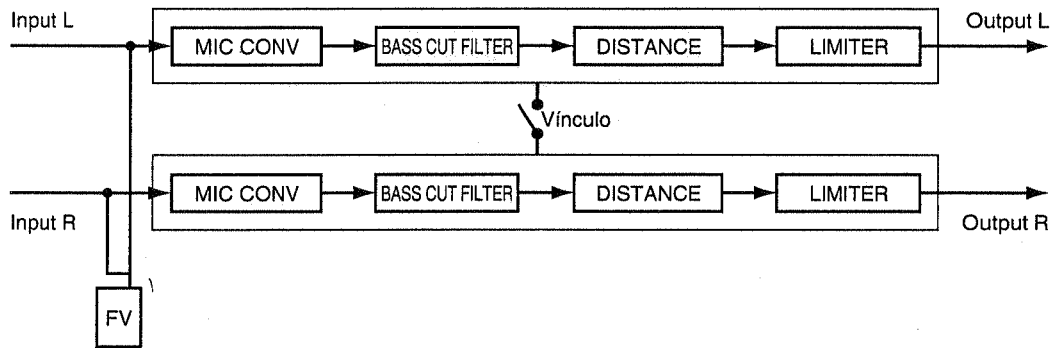
### TAPE ECHO201

EFFECT	OFF, ON
MODE	1-7
REPEAT RATE	0-100
INTENSITY	0-100
tone BASS	-100+100
tone TREBLE	-100+100
PAN HEAD S L:R	100:0-0:100
PAN HEAD M L:R	100:0-0:100
PAN HEAD L L:R	100:0-0:100
TAPE DIST	0-100
WOW RATE	0-100
WOW DEPTH	0-100
FX LEVEL	0-100
DIR LEVEL	0-100

### MASTER

<b>&lt;MASTER&gt;</b>	
LEVEL	0-100
<b>&lt;FV: FOOT VOLUME&gt;</b>	
FOOT LEVEL	0-100

## P<sub>B</sub>23 MIC SIMULATOR



Con este algoritmo, los sonidos captados por un micrófono dinámico, un micrófono de solapa o una línea directa estándar puede convertirse para dar la impresión de que los sonidos se han grabado con un micrófono condensador muy caro o con un micrófono especial de estudio.

También es posible añadir un efecto de proximidad o una sensación de distancia con relación al micrófono.

\* Es aconsejable que preamplifique el micrófono (con un mezclador, etc.).

### Lch & Rch: MIC CONV (Convertidor de micrófono)

EFFECT	OFF, ON
INPUT	DR-20, SML.DY, HED.DY, MIN.CN, FLAT
OUTPUT	SML.DY, VOC.DY, LRG.DY, SML.CN, LRG.CN, VNT.CN, FLAT
PHASE	NOR, INV

\* Si ha seleccionado "MIC.CN" para Input, sólo será posible seleccionar "SML.DY" o "LRG.CN" para Output.

### Lch & Rch: BCF (Filtro corta bajos)

EFFECT	OFF, ON
FREQUENCY	THRU, 20-2000 (Hz)

### Lch & Rch: DISTANCE

EFFECT	OFF, ON
PROX.FX	-12→+12
TIME	0-3000 (cm)

### Lch & Rch: LIMITER

EFFECT	OFF, ON
THRESHOLD	-60-0 (dB)
ATTACK	0-100
RELEASE	0-100
DETECT HPF	THRU, 20-2000 (Hz)
LEVEL	-60→+4 (dB)

### MASTER

#### <MASTER>

LINK	OFF, ON
LEVEL	0-100

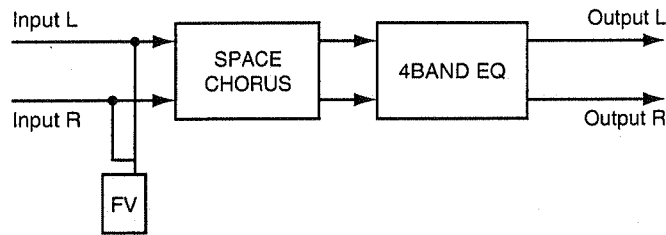
#### <FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0-100
------------	-------

---

## P<sub>B</sub>24 SPACE CHORUS

---



Éste es un chorus que simula un Roland SDD-320 (Dimension D).

### RECUERDE

En este algoritmo, lo que haya ajustado con **DIRECT MIX** (p. 46) tendrá su efecto.

#### SPACE CHORUS

EFFECT	OFF, ON
INPUT	MONO, ST.
MODE	1, 2, 3, 4, 1+4, 2+4, 3+4
FX LEVEL	0-100
DIRECT SWITCH	OFF, ON

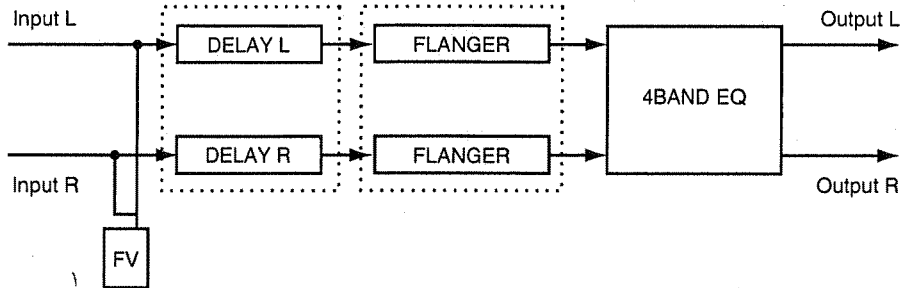
#### MASTER

<b>&lt;MASTER&gt;</b>	
LEVEL	0-100
<b>&lt;FV: FOOT VOLUME&gt;</b>	
FOOT LEVEL	0-100

#### 4BAND EQ (Ecuador)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20+20 (dB)
HIGH EQ	-20+20 (dB)
LEVEL	-20+20 (dB)
LO-MD F	100-10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5-16
LOW-MID EQ	-20+20 (dB)
HI-MD F	100-10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5-16
HI-MID EQ	-20+20 (dB)

## P<sub>B</sub>25 StFLANGER DLY (Delay de flanger estéreo)



Este algoritmo combina un flanger estéreo, un delay estéreo y un ecualizador en serie. Permite añadir modulación al sonido y conservar al mismo tiempo la posición de la entrada estéreo.



En este algoritmo, lo que haya ajustado con DIRECT MIX (p. 46) tendrá su efecto.

### STEREO DELAY

EFFECT	OFF, ON
DELAY TIME [L]	0-1400 (msec), BPM: ♪ - ∞
FINE TIME [L]	0-20 (msec)
DELAY TIME [R]	0-1400 (msec), BPM: ♪ - ∞
FINE TIME [R]	0-20 (msec)
FEEDBK [L]	0-100
FEEDBK [R]	0-100
FX LEVEL	0-120
DIR LEVEL	0-100
HIGH DAMP GAIN	-50-0 (dB)
HIGH CUT FILTER	700-11 k (Hz), FLAT

### STEREO FLANGER

EFFECT	OFF, ON
RATE	0-100, BPM: ∞ - ♪
DEPTH	0-100
MANUAL	0-100
RESONANCE	0-100
SEPARATE	0-100
GATE	OFF, 1-100
DIRECT SWITCH	OFF, ON

### 4BAND EQ (Ecualizador)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20+20 (dB)
HIGH EQ	-20+20 (dB)
LEVEL	-20+20 (dB)
LO-MD F	100-10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5-16.0
LOW-MID EQ	-20+20 (dB)
HI-MD F	100-10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5-16.0
HI-MID EQ	-20+20 (dB)

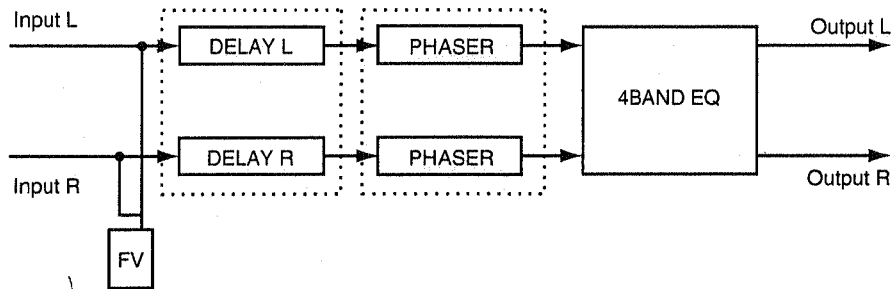
### MASTER

<b>&lt;MASTER&gt;</b>	
LEVEL	0-100
BPM	40-250, MIDI, GLOBAL

### <FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0-100
------------	-------

## P<sub>B</sub>26 StPHASER DLY (Delay de phaser estéreo)



Este algoritmo combina un phaser estéreo, un delay estéreo y un ecualizador en serie. Permite añadir modulación al sonido y al mismo tiempo preservar la posición de la entrada estéreo.



En este algoritmo, lo que haya ajustado con DIRECT MIX (p. 46) tendrá su efecto.

### STEREO DELAY

EFFECT	OFF, ON
DELAY TIME [L]	0-1400 (msec), BPM: ♪ - ∞
FINE TIME [L]	0-20 (msec)
DELAY TIME [R]	0-1400 (msec), BPM: ♪ - ∞
FINE TIME [R]	0-20 (msec)
FEEDBK [L]	0-100
FEEDBK [R]	0-100
FX LEVEL	0-120
DIR LEVEL	0-100
HIGH DAMP GAIN	-50-0 (dB)
HIGH CUT FILTER	700-11 k (Hz), FLAT

### STEREO PHASER

EFFECT	OFF, ON
TYPE	4-12 (STAGE)
RATE	0-100, BPM: ∞ - ♪
DEPTH	0-100
MANUAL	0-100
RESONANCE	-100-+100
SEPARATE	0-100
STEP	OFF, 1-100

### 4BAND EQ (Ecualizador)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20-+20 (dB)
HIGH EQ	-20-+20 (dB)
LEVEL	-20-+20 (dB)
LO-MD F	100-10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5-16.0
LOW-MID EQ	-20-+20 (dB)
HI-MD F	100-10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5-16.0
HI-MID EQ	-20-+20 (dB)

### MASTER

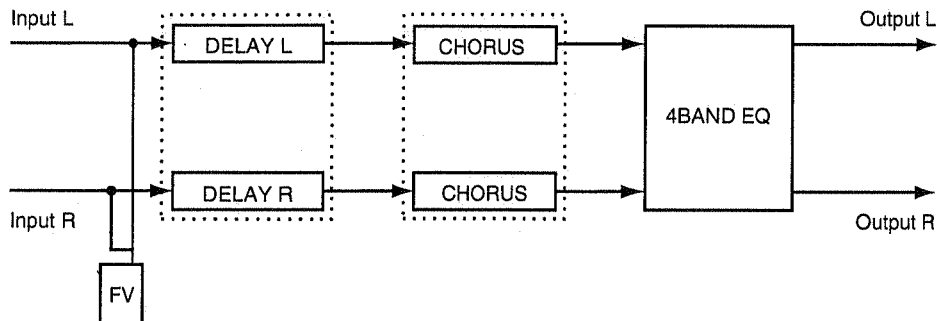
#### <MASTER>

LEVEL	0-100
BPM	40-250, MIDI, GLOBAL

#### <FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0-100
------------	-------

## P<sub>B</sub>27 StCHORUS DLY (Delay de chorus estéreo)



Este algoritmo combina un chorus estéreo, un delay estéreo y un ecualizador en serie. Permite añadir profundidad y amplitud al sonido y al mismo tiempo preservar la posición de la entrada estéreo.

### RECUERDE

En este algoritmo, lo que haya ajustado con DIRECT MIX (p. 46) tendrá su efecto.

#### STEREO DELAY

EFFECT	OFF, ON
DELAY TIME [L]	0-1400 (msec), BPM: ♪ - ○
FINE TIME [L]	0-20 (msec)
DELAY TIME [R]	0-1400 (msec), BPM: ♪ - ○
FINE TIME [R]	0-20 (msec)
FEEDBK [L]	0-100
FEEDBK [R]	0-100
FX LEVEL	0-120
DIR LEVEL	0-100
HIGH DAMP GAIN	-50-0 (dB)
HIGH CUT FILTER	700-11 k (Hz), FLAT

#### STEREO CHORUS

EFFECT	OFF, ON
POLARITY	SYNC, INVERT
RATE	0-100, BPM: ○ - ♪
DEPTH	0-100
PRE DELAY	0.0-40.0 (msec)
LOW CUT	FLAT, 55-800 (Hz)
HIGH CUT	700-11 k (Hz), FLAT
EFFECT LEVEL	0-100
DIRECT SWITCH	OFF, ON

#### 4BAND EQ (Ecualizador)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20-+20 (dB)
HIGH EQ	-20-+20 (dB)
LEVEL	-20-+20 (dB)
LO-MD F	100-10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5-16.0
LOW-MID EQ	-20-+20 (dB)
HI-MD F	100-10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5-16.0
HI-MID EQ	-20-+20 (dB)

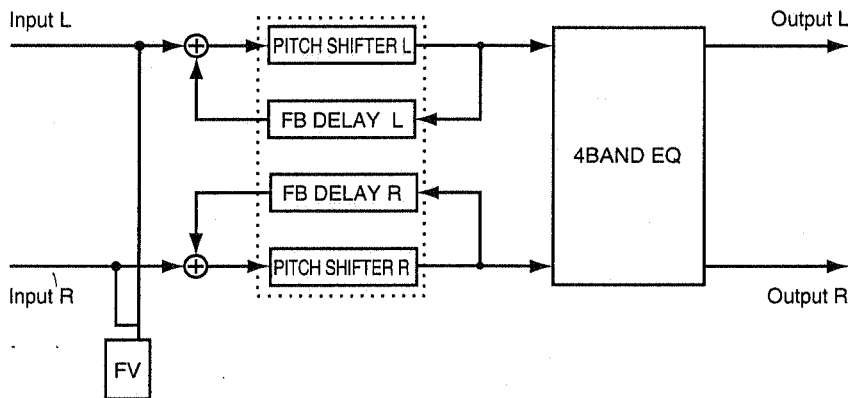
#### MASTER

<MASTER>	
LEVEL	0-100
BPM	40-250, MIDI, GLOBAL

#### <FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0-100
------------	-------

## P<sub>B</sub>28 STEREO PS DLY (Delay de desafinador estéreo)



Este algoritmo permite aplicar un delay que vuelve a enviarse al sonido desafinado. Puede utilizarlo para crear efectos de desafinación especiales en los que la afinación cambia de manera continua a intervalos. Evidentemente, también puede utilizarse como un desafinador estéreo convencional.



En este algoritmo, lo que haya ajustado con DIRECT MIX (p. 46) tendrá su efecto.

### STEREO PS DLY (Delay de desafinador estéreo)

EFFECT	OFF, ON
MODE	FAST, MEDIUM, SLOW
PITCH [L]	-24+24
FINE [L]	-50+50
PITCH [R]	-24+24
FINE [R]	-50+50
PRE DELAY [L]	0.0-50.0 (msec)
PRE DELAY [R]	0.0-50.0 (msec)
FB DELAY TIME [L]	0-1200 (msec), BPM: ♪ - ∞
FB FINE TIME [L]	0-20 (msec)
FB DELAY TIME [R]	0-1200 (msec), BPM: ♪ - ∞
FB FINE TIME [R]	0-20 (msec)
FB LEVEL [L]	0-100
FB LEVEL [R]	0-100
BALANCE DIR:FX	100:0-0:100
LEVEL	0-100

### 4BAND EQ (Ecuador)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20+20 (dB)
HIGH EQ	-20+20 (dB)
LEVEL	-20+20 (dB)
LO-MD F	100-10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5-16.0
LOW-MID EQ	-20+20 (dB)
HI-MD F	100-10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5-16.0
HI-MID EQ	-20+20 (dB)

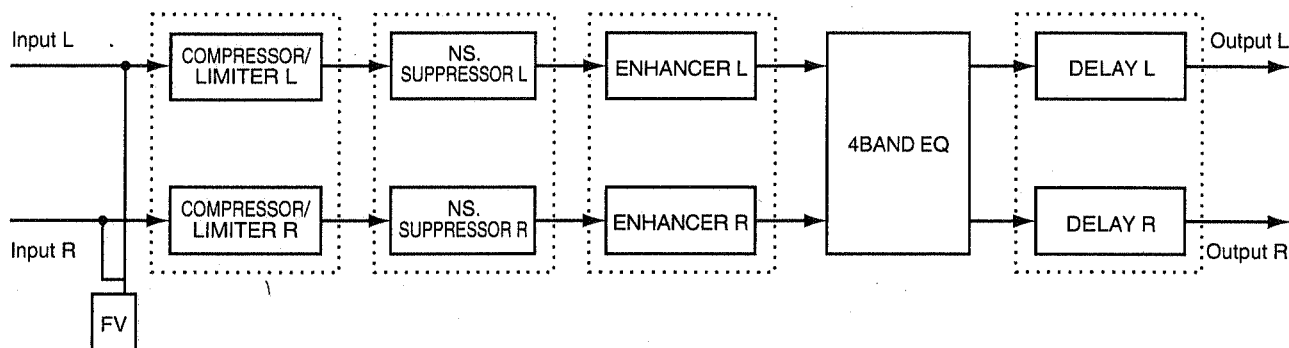
### MASTER

<b>&lt;MASTER&gt;</b>	
LEVEL	0-100
BPM	40-250, MIDI, GLOBAL

### <FV: FOOT VOLUME

FOOT LEVEL	0-100
------------	-------

## P<sub>B</sub>29 STEREO MULTI



Este algoritmo es una conexión en serie de cinco efectos básicos, cada uno de ellos totalmente estéreo.

Permite añadir profundidad y amplitud al sonido y al mismo tiempo preservar la posición de la entrada estéreo.

### COMPRESSOR/LIMITER

EFFECT OFF, ON  
SELECT COMP, LIMIT

#### <COMPRESSOR>

DETECT L, R, LINK  
THRESHOLD 0-100  
RATIO 1.5:1-100:1  
ATTACK 0-100  
RELEASE 0-100  
TONE -50-+50  
LEVEL 0-100

#### <LIMITER>

DETECT L, R, LINK  
THRESHOLD 0-100  
RELEASE 0-100  
TONE -50-+50  
LEVEL 0-100

### NS. SUPPRESSOR (Supresor de ruidos)

EFFECT OFF, ON  
DETECT L, R, LINK  
THRESHOLD 0-100  
RELEASE 0-100

### ENHANCER

EFFECT OFF, ON  
DETECT L, R, LINK  
SENS 0-100  
FREQUENCY 1.0 k-10.0 k (Hz)  
MIX LEVEL 0-100  
LoMIX LEVEL 0-100  
LEVEL 0-100

### 4BAND EQ (Ecuador)

EFFECT OFF, ON  
LOW EQ -20-+20 (dB)  
HIGH EQ -20-+20 (dB)  
LEVEL -20-+20 (dB)  
LO-MID F 100-10.0 k (Hz)  
LOW-MID Q 0.5-16.0  
LOW-MID EQ -20-+20 (dB)  
HI-MID F 100-10.0 k (Hz)  
HI-MID Q 0.5-16.0  
HI-MID EQ -20-+20 (dB)

### STEREO DELAY

EFFECT OFF, ON  
DELAY TIME [L] 0-1400 (msec), BPM: ♪ - ◦  
FINE TIME [L] 0-20 (msec)  
DELAY TIME [R] 0-1400 (msec), BPM: ♪ - ◦  
FINE TIME [R] 0-20 (msec)  
FEEDBK [L] 0-100  
FEEDBK [R] 0-100  
FX LEVEL 0-120  
DIR LEVEL 0-100  
HIGH DAMP GAIN -50-0 (dB)  
HIGH CUT FILTER 700-11 k (Hz), FLAT

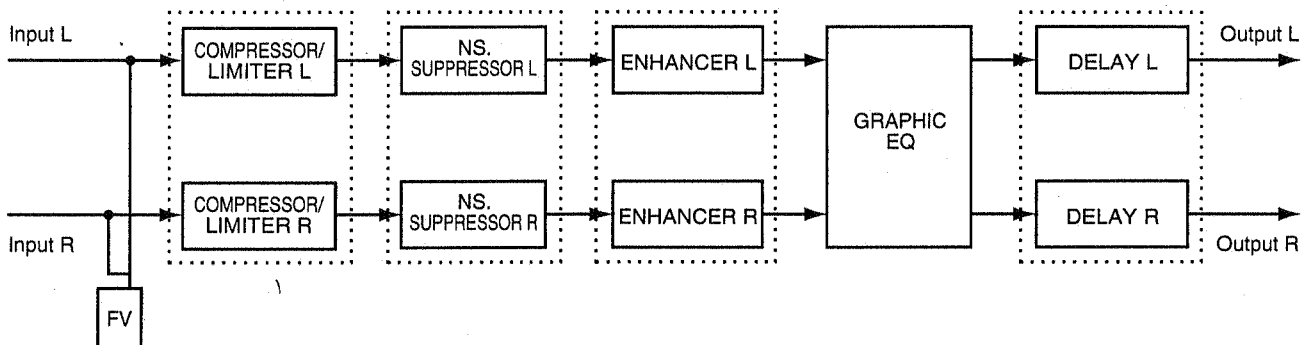
### MASTER

<MASTER>  
LEVEL 0-100  
BPM 40-250, MIDI, GLOBAL

#### <FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL 0-100

## P<sub>B</sub>30 10GRAPHIC EQ (Ecuador gráfico de 10 bandas)



Éste es un ecualizador gráfico de 10 bandas totalmente estéreo.  
Permite definir ajustes muy detallados en la respuesta de frecuencia.

### COMPRESSOR/LIMITER

EFFECT OFF, ON  
SELECT COMP, LIMIT

#### <COMP: COMPRESSOR>

DETECT L, R, LINK  
THRESHOLD 0-100  
RATIO 1.5:1-100:1  
ATTACK 0-100  
RELEASE 0-100  
TONE -50-+50  
LEVEL 0-100

#### <LIMIT: LIMITER>

DETECT L, R, LINK  
THRESHOLD 0-100  
RELEASE 0-100  
TONE -50-+50  
LEVEL 0-100

### NS. SUPPRESSOR (Supresor de ruidos)

EFFECT OFF, ON  
DETECT L, R, LINK  
THRESHOLD 0-100  
RELEASE 0-100

### ENHANCER

EFFECT OFF, ON  
DETECT L, R, LINK  
SENS 0-100  
FREQUENCY 1.0 k-10.0 k (Hz)  
MIX LEVEL 0-100  
LoMIX LEVEL 0-100  
LEVEL 0-100

### GRAPHIC EQ (Ecuador)

EFFECT OFF, ON  
INPUT GAIN -12-+12 (dB)  
LEVEL -12-+12 (dB)  
31.2 Hz -12-+12 (dB)  
62.5 Hz -12-+12 (dB)  
125 Hz -12-+12 (dB)  
250 Hz -12-+12 (dB)  
500 Hz -12-+12 (dB)  
1.0 kHz -12-+12 (dB)  
2.0 kHz -12-+12 (dB)  
4.0 kHz -12-+12 (dB)  
8.0 kHz -12-+12 (dB)  
16 kHz -12-+12 (dB)

### STEREO DELAY

EFFECT OFF, ON  
DELAY TIME [L] 0-1400 (msec), BPM: ♪ - ○  
FINE TIME [L] 0-20 (msec)  
DELAY TIME [R] 0-1400 (msec), BPM: ♪ - ○  
FINE TIME [R] 0-20 (msec)  
FEEDBK [L] 0-100  
FEEDBK [R] 0-100  
FX-LEVEL 0-120  
DIR LEVEL 0-100  
HIGH DAMP GAIN -50-0 (dB)  
HIGH CUT FILTER 700-11 k (Hz), FLAT

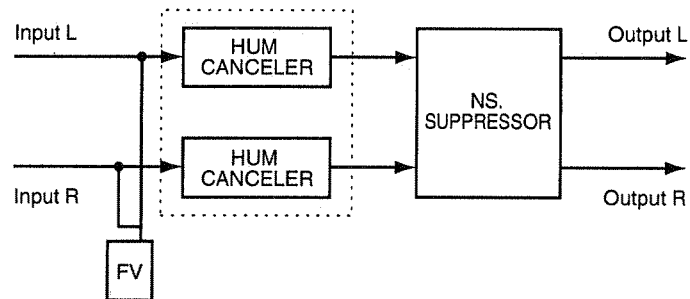
### MASTER

<MASTER>  
LEVEL 0-100  
BPM 40-250, MIDI, GLOBAL

#### <FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL 0-100

## P<sub>B</sub>31 HUM CANCELER



Este algoritmo elimina los zumbidos no deseados. La salida dispone de un supresor de ruidos.

### HUM CANCELER

EFFECT	OFF, ON
FREQUENCY	20.0-800.0 (Hz)
WIDTH	10-40 (%)
DEPTH	0-100
THRESHOLD	0-100
RANGE LOW	20-2000 (Hz)
RANGE HIGH	1.0 k-20.0 k (Hz)

### MASTER

<b>&lt;MASTER&gt;</b>	
LEVEL	0-100

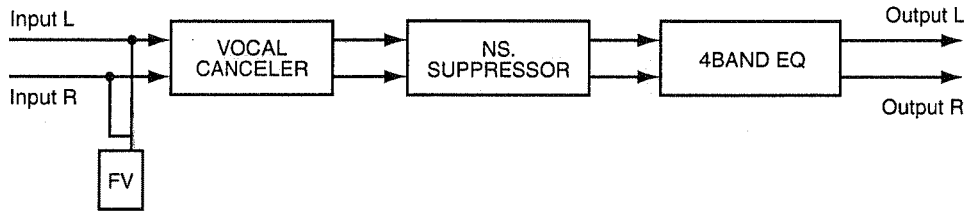
### <FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0-100
------------	-------

### NS. SUPPRESSOR (Supresor de ruidos)

EFFECT	OFF, ON
THRESHOLD	0-100
RELEASE	0-100

## P<sub>B</sub>32 VOCAL CANCELER



Cuando envíe una fuente estéreo, como un CD o un DAT, al efecto, los sonidos localizados en el centro (como vocales o bajo) se eliminarán. La entrada dispone de un ecualizador de cuatro bandas.

\* Según la fuente musical, es posible que se eliminen sonidos deseados, o es posible que de alguna manera el resultado no sea el esperado. En concreto, no obtendrá el efecto deseado con fuentes musicales con una reverb muy profunda, o si el sonido que desea cancelar no se encuentra en el centro.

### VOCAL CANCELER

EFFECT	OFF, ON
BALANCE	0-100
RANGE LOW	20-2000 (Hz)
RANGE HIGH	1.0 k-20.0 k (Hz)

### MASTER

<b>&lt;MASTER&gt;</b>	
LEVEL	0-100
<b>&lt;FV: FOOT VOLUME&gt;</b>	
FOOT LEVEL	0-100

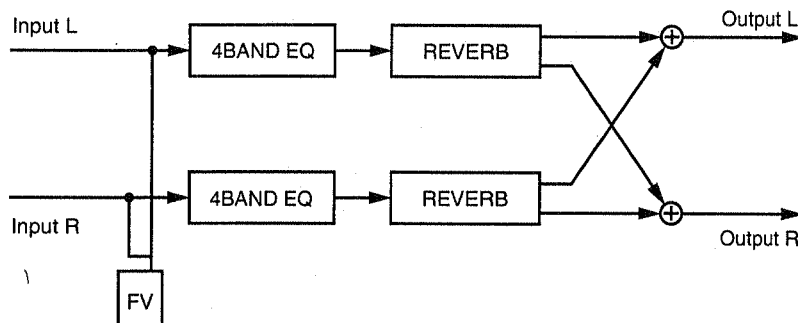
### NS. SUPPRESSOR (Supresor de ruidos)

EFFECT	OFF, ON
THRESHOLD	0-100
RELEASE	0-100

### 4BAND EQ (Ecualizador)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20+20 (dB)
HIGH EQ	-20+20 (dB)
LEVEL	-20+20 (dB)
LO-MD F	100-10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5-16.0
LOW-MID EQ	-20+20 (dB)
HI-MD F	100-10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5-16.0
HI-MID EQ	-20+20 (dB)

## P<sub>B</sub>33 REVERB+REVERB



Este algoritmo permite utilizar de manera simultánea e independiente dos tipos de reverb diferentes en los canales L y R. La entrada dispone de un ecualizador de cuatro bandas.



En este algoritmo, lo que haya ajustado con DIRECT MIX (p. 46) tendrá su efecto.

### Lch & Rch: 4BAND EQ (Ecualizador)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20→+20 (dB)
HIGH EQ	-20→+20 (dB)
LEVEL	-20→+20 (dB)
LO-MD F	100-10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5-16.0
LOW-MID EQ	-20→+20 (dB)
HI-MD F	100-10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5-16.0
HI-MID EQ	-20→+20 (dB)

### Lch: REVERB

EFFECT	OFF, ON
TYPE	ROOM, HALL
SIZE	1-10
REVERB TIME	0.1-32.0 (sec)
BALANCE DIR:FX	100:0-0:100
EFFECT LEVEL	0-100
PRE DELAY	0-200 (msec)
DENSITY	0-100
EARLY REF LEVEL	0-100
LOW DAMP GAIN	-36.0-0.0 (dB)
LOW DAMP FREQUENCY	55-4.0 k (Hz)
HIGH DAMP GAIN	-36.0-0.0 (dB)
HIGH DAMP FREQUENCY	4.0 k-20.0 k (Hz)
HIGH CUT FILTER	200-20.0 k (Hz)

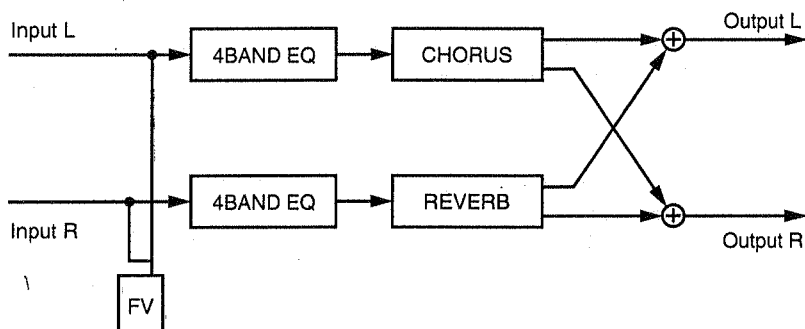
### Rch: REVERB

EFFECT	OFF, ON
TYPE	ROOM1, ROOM2, HALL1, HALL2, PLATE
REVERB TIME	0.1-10.0 (sec)
BALANCE DIR:FX	100:0-0:100
EFFECT LEVEL	0-100
PRE DELAY	0-100 (msec)
DENSITY	0-10
LOW CUT	FLAT, 55-800 (Hz)
HIGH CUT	700-11 k (Hz), FLAT

### MASTER

<MASTER>	
LEVEL	0-100
<FV: FOOT VOLUME>	
FOOT LEVEL	0-100

## P<sub>B</sub>34 CHORUS+REVERB



Este algoritmo permite utilizar de manera simultánea e independiente chorus y reverb en los canales L y R. La entrada dispone de un ecualizador de cuatro bandas.



En este algoritmo, lo que haya ajustado con DIRECT MIX (p. 46) tendrá su efecto.

### Lch & Rch: 4BAND EQ (Ecualizador)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20+20 (dB)
HIGH EQ	-20+20 (dB)
LEVEL	-20+20 (dB)
LO-MD F	100-10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5-16.0
LOW-MID EQ	-20+20 (dB)
HI-MD F	100-10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5-16.0
HI-MID EQ	-20+20 (dB)

### Lch: CHORUS

EFFECT	OFF, ON
MODE	MONO, ST.
RATE	0-100, BPM: ♩ - ♪
DEPTH	0-100
PRE DELAY	0.0-40.0 (msec)
LOW CUT	FLAT, 55-800 (Hz)
HIGH CUT	700-11 k (Hz), FLAT
FX LEVEL	0-100
DIRECT SWITCH	OFF, ON

### Rch: REVERB

EFFECT	OFF, ON
TYPE	ROOM1, ROOM2, HALL1, HALL2, PLATE
REVERB TIME	0.1-10.0 (sec)
BALANCE DIR:FX	100:0-0:100
EFFECT LEVEL	0-100
PRE DELAY	0-100 (msec)
DENSITY	0-10
LOW CUT	FLAT, 55-800 (Hz)
HIGH CUT	700-11 k (Hz), FLAT

### MASTER

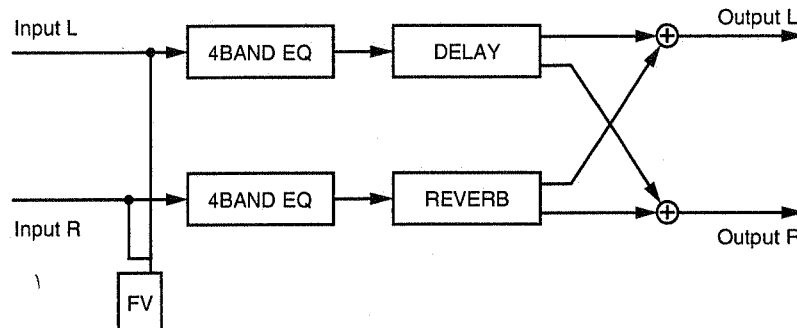
#### <MASTER>

LEVEL	0-100
BPM	40-250, MIDI, GLOBAL

#### <FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0-100
------------	-------

## P<sub>B</sub>35 DELAY+REVERB



Este algoritmo permite utilizar de manera simultánea e independiente delay y reverb en los canales L y R. La entrada dispone de un ecualizador de cuatro bandas.



En este algoritmo, lo que haya ajustado con DIRECT MIX (p. 46) tendrá su efecto.

### Lch & Rch: 4BAND EQ (Ecuualizador)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20→+20 (dB)
HIGH EQ	-20→+20 (dB)
LEVEL	-20→+20 (dB)
LO-MID F	100-10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5-16.0
LOW-MID EQ	-20→+20 (dB)
HI-MID F	100-10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5-16.0
HI-MID EQ	-20→+20 (dB)

### Lch: DELAY

EFFECT	OFF, ON
TYPE	SINGLE, 3TAP

#### (SINGLE)

DELAY TIME	0-1800 (msec), BPM: ♩ - ∅
FINE TIME	0-20 (msec)
FEEDBACK	0-100
FX LEVEL	0-120
DIR LEVEL	0-100
HIGH DAMP GAIN	-50-0 (dB)
HIGH CUT FILTER	700-11 k (Hz), FLAT

### (3TAP)

DELAY TIME [C]	0-1800 (msec), BPM: ♩ - ∅
FINE TIME [C]	0-20 (msec)
TIME [L]	1-400 (%)
TIME [R]	1-400 (%)
FEEDBACK	0-100
LEVEL [C]	0-100
LEVEL [L]	0-100
LEVEL [R]	0-100
FX LEVEL	0-120
DIR LEVEL	0-100
HIGH DAMP GAIN	-50-0 (dB)
HIGH CUT FILTER	700-11 k (Hz), FLAT

### Rch: REVERB

EFFECT	OFF, ON
TYPE	ROOM1, ROOM2, HALL1, HALL2, PLATE
REVERB TIME	0.1-10 (sec)
BALANCE DIR:FX	100:0-0:100
EFFECT LEVEL	0-100
PRE DELAY	0-100 (msec)
DENSITY	0-10
LOW CUT	FLAT, 55-800 (Hz)
HIGH CUT	700-11 k (Hz), FLAT

### MASTER

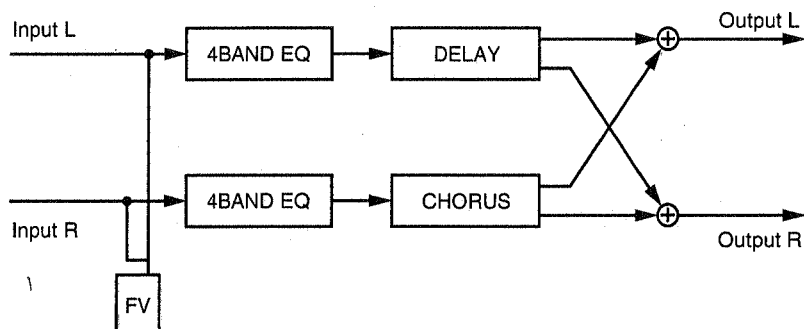
#### <MASTER>

LEVEL	0-100
BPM	40-250, MIDI, GLOBAL

#### <FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0-100
------------	-------

## P<sub>B</sub>36 DELAY+CHORUS



Este algoritmo permite utilizar de manera simultánea e independiente delay y chorus en los canales L y R. La entrada dispone de un ecualizador de cuatro bandas.



En este algoritmo, lo que haya ajustado con DIRECT MIX (p. 46) tendrá su efecto.

### Lch & Rch: 4BAND EQ (Ecualizador)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20→+20 (dB)
HIGH EQ	-20→+20 (dB)
LEVEL	-20→+20 (dB)
LO-MD F	100-10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5-16.0
LOW-MID EQ	-20→+20 (dB)
HI-MD F	100-10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5-16.0
HI-MID EQ	-20→+20 (dB)

### Lch: DELAY

EFFECT	OFF, ON
TYPE	SINGLE, 3TAP

#### (SINGLE)

DELAY TIME	0-1800 (msec), BPM: ♩ - ♪
FINE TIME	0-20 (msec)
FEEDBACK	0-100
FX LEVEL	0-120
DIR LEVEL	0-100
HIGH DAMP GAIN	-50-0 (dB)
HIGH CUT FILTER	700-11 k (Hz), FLAT

#### (3TAP)

DELAY TIME [C]	0-1800 (msec), BPM: ♩ - ♪
FINE TIME [C]	0-20 (msec)
TIME [L]	1-400 (%)
TIME [R]	1-400 (%)
FEEDBACK	0-100
LEVEL [C]	0-100
LEVEL [L]	0-100
LEVEL [R]	0-100
FX LEVEL	0-120
DIR LEVEL	0-100
HIGH DAMP GAIN	-50-0 (dB)
HIGH CUT FILTER	700-11.0 k (Hz), FLAT

### Rch: CHORUS

EFFECT	OFF, ON
MODE	MONO, ST.
RATE	0-100, BPM: ♪ - ♩
DEPTH	0-100
PRE DELAY	0.0-40.0 (msec)
LOW CUT	FLAT, 55-800 (Hz)
HIGH CUT	700-11 k (Hz), FLAT
FX LEVEL	0-100
DIRECT SWITCH	OFF, ON

### MASTER

#### <MASTER>

LEVEL	0-100
BPM	40-250, MIDI, GLOBAL

#### <FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0-100
------------	-------

# La función de cada parámetro

## 2x2 CHORUS

Este efecto añade un sonido desafinado al sonido original para conseguir una mayor profundidad y amplitud. Se utilizan dos unidades de chorus estéreo independientes para las gamas de frecuencia alta y baja para crear un sonido de chorus más natural.

### EFFECT

Este parámetro activa y desactiva el efecto 2x2 Chorus.

### XOVER (frecuencia de cruce)

Este parámetro ajusta la frecuencia a la que los componentes de la frecuencia del sonido del efecto se dividirán en las bandas de graves y de agudos.

### LOW RATE

Ajusta la velocidad del efecto chorus para la gama de frecuencias bajas.

\* Si está ajustado a BPM, el valor de MASTER BPM (p. 105) ajustado para cada patch determinará la velocidad del efecto, con lo que el efecto coincidirá con el tempo de la canción. No obstante, si el valor de BPM es muy alto, el efecto se sincronizará a 1/2 ó 1/4 de BPM.

### LOW DEPTH

Ajusta la profundidad del efecto chorus para la gama de frecuencias bajas. Si desea utilizarlo como un efecto de desdoblamiento, utilice el valor "0."

### LOW PRE DELAY

Ajusta el tiempo entre que se envía el sonido directo de la gama de frecuencias bajas y el momento en que se envía el sonido del efecto. Si sube el valor de este parámetro se producirá la sensación de múltiples sonidos (efecto de desdoblamiento).

### LOW LEVEL

Ajusta el volumen del sonido del efecto de la gama de frecuencias bajas.

### HIGH RATE

Ajusta la velocidad del efecto chorus para la gama de frecuencias altas.

\* Si está ajustado a BPM, el valor de MASTER BPM (p. 105) ajustado para cada patch determinará la velocidad del efecto, con lo que el efecto coincidirá con el tempo de la canción. No obstante, si el valor de BPM es muy alto, el efecto se sincronizará a 1/2 ó 1/4 de BPM.

### HIGH DEPTH

Ajusta la profundidad del efecto chorus para la gama de frecuencias altas. Si desea utilizarlo como un efecto de desdoblamiento, utilice el valor de "0."

## HIGH PRE DELAY

Ajusta el tiempo entre que se envía el sonido directo de la gama de frecuencias altas y el momento en que se envía el sonido del efecto. Si sube el valor de este parámetro se producirá la sensación de múltiples sonidos (efecto de desdoblamiento).

### HIGH LEVEL

Ajusta el volumen del sonido del efecto de la gama de frecuencias altas.

## 4BAND EQ (ecualizador)

Simula un ecualizador de 4 bandas.

### EFFECT

Este parámetro activa y desactiva el efecto del ecualizador.

### LOW EQ (ecualizador de bajos)

Ajusta el sonido de la gama de frecuencias bajas.

### HIGH EQ (ecualizador de agudos)

Ajusta el sonido de la gama de frecuencias altas.

### LEVEL

Este parámetro ajusta el volumen después del ecualizador.

### LO-MD F (frecuencias bajas - medias)

Este parámetro ajusta la frecuencia central para "LOW-MID EQ."

### LOW-MID Q (cambio en bajos-medios)

Este parámetro ajusta la gama de cambio en el gain para la frecuencia ajustada por "LO-MD F." Cuanto más alto sea el valor menor será la gama de cambio.

### LOW-MID EQ (ecualizador de bajos - medios)

Ajusta el sonido de la gama de frecuencias bajas - medias.

### HI-MD F (frecuencias altas - medias)

Este parámetro ajusta la frecuencia central para "HI-MID EQ."

### HI-MID Q (cambio en agudos - medios)

Este parámetro ajusta la gama de cambio en el gain para la frecuencia ajustada por "HI-MD F." Cuanto más alto sea el valor menor será la gama de cambio.

## **HI-MID EQ (ecualizador de altos - medios)**

Ajusta el sonido de la gama de frecuencias altas -medias.

## **ACOUSTIC**

---

Con este efecto podrá cambiar el sonido de una pastilla de una guitarra electroacústica para conseguir un sonido más rico, similar al que consigue al colocar un micrófono cerca de una guitarra.

### **EFFECT**

Este parámetro activa y desactiva el efecto acústico.

### **BODY**

Este parámetro ajusta la resonancia del sonido causada por el cuerpo. Es decir, ajusta la suavidad y el grosor del sonido característicos de las guitarras acústicas.

### **MIC DISTANCE**

Este parámetro simula la distancia entre el micrófono que captura el sonido de una guitarra acústica y la guitarra en si.

## **ACOUSTIC G<sub>T</sub>SIM (simulador de guitarra acústica)**

---

Este efecto simula el sonido de una guitarra acústica. Permite utilizar una guitarra eléctrica para producir sonidos similares a los de una guitarra acústica. Este efecto puede utilizarse en el algoritmo "GUITAR MULTI 2" cuando el parámetro SFX "SELECT" está ajustado a "AC."

\* Para los detalles acerca de los ajustes de SFX, Consulte "SFX" (p. 48).

### **TOP**

Este parámetro ajusta la interferencia en las cuerdas provocada por la guía de las cuerdas superior. Es decir, ajusta el sentido del ataque o el contenido armónico.

### **BODY**

Este parámetro ajusta la resonancia del sonido provocada por el cuerpo. Es decir, ajusta la suavidad y el grosor del sonido característicos de las guitarras acústicas.

### **LEVEL**

Ajusta el volumen del simulador de guitarra acústica.

## **AFB (anti-feedbacker)**

---

Este efecto evita el feedback acústico que puede producirse por las resonancias del cuerpo de una guitarra.

### **EFFECT**

Este parámetro activa y desactiva el efecto anti-feedback.

### **DEPTH**

Este parámetro ajusta la fuerza de supresión del punto de frecuencia fijo para cancelar el feedback.

### **FREQUENCY**

Ajusta el punto de frecuencia fijo en el que se cancelará el feedback.

## **BASS GTR SIM (simulador de bajo)**

---

Este efecto simula el sonido de un bajo. Obtenga el sonido de un bajo mientras toca una guitarra eléctrica. Este efecto puede utilizarse en el algoritmo "GUITAR MULTI 2" cuando el parámetro SFX "SELECT" está ajustado a "BS."

\* Para los detalles acerca de los ajustes de SFX, Consulte "SFX" (p. 48).

### **CHARACTER**

Este parámetro ajusta las características del sonido del bajo. Si selecciona "LOOSE", será como si la guía de las cuerdas fuera más gruesa.

### **FX LEVEL (nivel del efecto)**

Este parámetro ajusta el volumen del sonido del simulador de bajo.

### **DIR LEVEL (nivel del sonido directo)**

Este parámetro ajusta el volumen del sonido directo cuando el efecto está activado.

## **BCF (filtro corta bajos)**

---

Éste es un filtro que corta el ruido no deseado de la gama grave. Simula el conmutador corta bajos de algunos micrófonos.

### **EFFECT**

Este parámetro activa y desactiva el efecto del filtro corta bajos.

### **FREQUENCY**

Este parámetro ajusta la frecuencia de corte para el filtro corta bajos.

## CHORUS

Se añade un sonido ligeramente desafinado al sonido directo, con lo que el sonido final es más grueso y más amplio.

### EFFECT

Este parámetro activa y desactiva el efecto chorus.

### POLARITY

Este parámetro es para Stereo Chorus. Permite seleccionar la diferencia en la fase del LFO para los canales izquierdo y derecho.

### SYNC (sincronización):

La fase izquierda y derecha será la misma.

### INVERT:

Las fases izquierda y derecha serán opuestas.

### MODE

Este parámetro selecciona el modo de chorus.

### MONO:

Este efecto chorus envía el mismo sonido desde L y R.

### ST. (estéreo):

Éste es un efecto chorus estéreo que añade sonidos de chorus diferentes a L y R.

### RATE

Este parámetro ajusta la frecuencia del efecto Chorus.

\* Si está ajustado a BPM, el valor de MASTER BPM (p. 105) ajustado para cada patch determinará la frecuencia, con lo que el sonido del efecto coincidirá con el tempo de la canción. No obstante, si el valor de BPM es muy alto, el efecto se sincronizará a 1/2 ó 1/4 de BPM.

### DEPTH

Este parámetro ajusta la profundidad del efecto Chorus. Para utilizarlo como un desdoblamiento, ajústelo al valor "0."

### PRE DELAY

Este parámetro ajusta el tiempo necesario para enviar el sonido del efecto una vez enviado el sonido directo. Si ajusta un tiempo de Pre Delay más largo, podrá obtener un efecto que sonará como si se tocara más de un sonido a la vez (efecto de desdoblamiento).

### LOW CUT (filtro corta bajos)

El filtro corta bajos corta las frecuencias inferiores a la frecuencia especificada. Este ajuste define la frecuencia a la que empezará a actuar el filtro corta bajos. Cuando seleccione "Flat", el filtro corta bajos no tendrá ningún efecto.

### HIGH CUT (filtro corta altos)

Este ajuste define la frecuencia a la que empezará a actuar el filtro corta altos. Cuando seleccione "Flat", el filtro corta altos no tendrá ningún efecto.

### FX (EFFECT) LEVEL

Ajusta el volumen del sonido del efecto.

### DIRECT SWITCH

Activa y desactiva el sonido directo (OUTPUT/NO OUTPUT).

## COMPRESSOR/LIMITER

El compresor es un efecto que atenúa los niveles de entrada altos y realza los niveles de entrada bajos, igualando así el volumen para crear un sustain sin distorsión.

El limitador atenúa los niveles de entrada altos para evitar distorsiones.

### EFFECT

Este parámetro activa y desactiva el efecto Compresor / Limitador.

### DETECT (entrada del detector)

Este parámetro es tanto para "STEREO MULTI" como para "10 GRAPHIC EQ." Seleccione la fuente de entrada que controlará el compresor / limitador.

#### L:

La fuente de entrada del canal L controlará el compresor / limitador.

#### R:

La fuente de entrada del canal R controlará el compresor / limitador.

#### LINK:

La fuente de entrada cuyo nivel sea más alto controlará el compresor / limitador.

\* Si edita un efecto con "SELECT," el parámetro del efecto que haya ajustado antes de editar se inicializará.

### SELECT

Este parámetro selecciona el Compresor o el Limitador.

### COMP (compresor):

El efecto actuará como un compresor.

### LIMIT (limitador):

El efecto actuará como un limitador.

### <Si selecciona "COMP"> EFFECT

Este parámetro activa y desactiva el efecto Compresor.

### **THRESHOLD**

Este parámetro ajusta el nivel al cual el efecto empezará a ser evidente.

### **RATIO**

Este parámetro es para "STEREO MULTI," "10 GRAPHIC EQ" y "VOCAL MULTI." Selecciona el grado al que se comprimirá la señal (relación de compresión) mientras actúe el Limitador.

### **SUSTAIN**

Este parámetro ajusta el tiempo durante el cual se realzarán las señales de nivel bajo. Cuanto más alto sea el valor más largo será el sustain.

### **ATTACK**

Este parámetro ajusta la fuerza del ataque. Cuanto más alto sea el valor más fuerte será el ataque, y el sonido será más definido.

### **RELEASE**

Este parámetro ajusta el tiempo entre que el nivel de la señal cae por debajo del nivel umbral hasta el momento en que se elimina la limitación.

### **ENH FREQ (realzar frecuencia)**

Éste es el parámetro para "BASS MULTI." Ajusta la banda de frecuencia en la que desea aplicar el efecto Enhancer. Cuanto mayor sea el valor más alta será la banda de frecuencia definida.

### **ENH LEVEL (realzar nivel)**

Éste es el parámetro para "BASS MULTI." Ajusta la intensidad del efecto Enhance. Si aumenta el valor se enfatizará el efecto Enhance.

### **TONE**

Este parámetro ajusta el sonido.

### **LEVEL**

Este parámetro ajusta el volumen.

### **<Si selecciona "LIMIT"> EFFECT**

Este parámetro activa y desactiva el efecto Limitador.

### **THRESHOLD**

Ajuste este parámetro según la señal de entrada. Cuando el nivel de la señal de entrada exceda este nivel umbral, se aplicará la limitación.

### **ATTACK (tiempo de ataque)**

Éste es el parámetro para "MIC SIMULATOR." Ajusta el tiempo entre que el nivel de entrada excede el nivel umbral y el momento en que empieza a aplicarse el efecto.

### **RELEASE**

Este parámetro ajusta el tiempo entre que la señal cae por debajo del nivel umbral y el momento en que deja de aplicarse la limitación.

### **DETECT HPF (detectar frecuencia)**

Éste es el parámetro para "MIC SIMULATOR." Ajusta la frecuencia de corte de la sección de detección del nivel. Con el ajuste Thru, éste actuará como un limitador convencional.

### **TONE**

Este parámetro ajusta el sonido.

### **LEVEL**

Este parámetro ajusta el volumen.

---

## **DE-ESSER**

Este efecto es útil para reducir los sonidos 'sibilantes' o 'S' producidos por un vocalista.

### **EFFECT**

Este parámetro activa y desactiva el efecto De-esser.

### **SENS (sensibilidad)**

Este parámetro ajusta la sensibilidad con relación al volumen de entrada, que controla la manera en que se aplicará el efecto.

### **FREQUENCY**

Este parámetro ajusta la frecuencia a la que empezará a aplicarse el efecto De-esser. El efecto empezará a notarse en las frecuencias superiores a la frecuencia definida aquí.

## DEFRETTTER

Este efecto simula un bajo sin trastes. El efecto Defretter puede seleccionarse en el algoritmo "BASS MULTI" como una alternativa para el compresor.

### SENS (sensibilidad)

Este parámetro controla la sensibilidad de la entrada del efecto Defretter. Debería ajustarlo para el bajo que utilice hasta conseguir que los cambios armónicos suenen naturales.

### ATTACK

Este parámetro controla el ataque del efecto Defretter. Si aumenta el valor, los armónicos cambiarán de manera más lenta, y se producirá un sonido relativamente sin ataque, similar al de un bajo sin trastes.

### DEPTH

Este parámetro controla la frecuencia de los armónicos. Si aumenta el valor también aumentará el contenido armónico, y por lo tanto se creará un sonido más inusual.

### LEVEL

Este parámetro ajusta el volumen del sonido del efecto Defretter.

## DELAY

Este efecto crea un efecto muy peculiar (un sonido más grueso) aplicando un sonido de eco al sonido directo.

### EFFECT

Este parámetro activa y desactiva el efecto delay.

### TYPE

Este parámetro selecciona el tipo de Delay.

#### SINGLE:

Éste es un delay sencillo.

#### TAP:

Permite obtener el efecto Tap delay, que divide el tiempo de delay, y a continuación lo entrega a los canales izquierdo y derecho.

#### 3TAP:

Tap Delay que permite ajustar el tiempo de delay para cada canal (canales L y R) ajustando Tap time L y the Tap time R.

### DELAY TIME

Este parámetro ajusta el tiempo de delay (es decir, el intervalo de eco para el sonido).

- \* Si ha seleccionado "3TAP" en Type, este parámetro aparecerá como "DELAY TIME [C]."
- \* Si está ajustado a BPM, el valor de MASTER BPM (p. 105) ajustado para cada patch determinará el tiempo de eco, con lo que el efecto coincidirá con el tempo de la canción. No obstante, si el valor de BPM es muy bajo, el efecto se sincronizará al doble o al cuádruple de BPM.

### DELAY TIME [L]

### DELAY TIME [R]

Éstos son los parámetros de delay de entrada estéreo, que permiten ajustar el tiempo de delay de manera independiente para los canales izquierdo y derecho.

- \* Si está ajustado a BPM, el valor de MASTER BPM (p. 105) ajustado para cada patch determinará el tiempo de eco, con lo que el efecto coincidirá con el tempo de la canción. No obstante, si el valor de BPM es muy bajo, el efecto se sincronizará al doble o al cuádruple de BPM.

### FINE TIME (tiempo de delay preciso)

Permite definir ajustes de precisión para el tiempo de delay.

- \* Si ha seleccionado "3TAP" en Type, este parámetro aparecerá como "FINE TIME [C]."

### FINE TIME [L] (tiempo de delay preciso L)

### FINE TIME [R] (tiempo de delay preciso R)

Éstos son los parámetros de delay de entrada estéreo, que permiten ajustar de manera precisa el tiempo de delay independientemente para los canales izquierdo y derecho.

### TAP TIME

Este parámetro ajusta el tiempo de delay del canal derecho. El tiempo de delay del canal izquierdo se considera como el 100%, y el tiempo de delay del canal derecho se ajusta con relación a éste.

### TIME [L] (tiempo de tap L)

### TIME [R] (tiempo de R)

Estos parámetros son para "3TAP." Ajustan TAP TIME L y TAP TIME R con relación a "DELAY TIME C" considerado como el 100%.

### FEEDBACK

Este parámetro es para un delay de entrada mono, y ajusta la cantidad de feedback.

Al cambiar la cantidad de feedback también cambiará el número de veces que se repetirá el sonido de delay.

## **FEEDBK [L] (feedback L)**

## **FEEDBK [R] (feedback R)**

Estos parámetros son para un delay de entrada estéreo, y ajustan la cantidad de feedback para los canales izquierdo y derecho de manera independiente. Al ajustar la cantidad de feedback cambiará el número de veces que se repetirá el sonido de delay.

## **LEVEL [C] / LEVEL [L] / LEVEL [R]**

Estos parámetros son para "3TAP." Ajustan el volumen de la salida de cada tap.

## **HIGH DAMP GAIN**

Este parámetro ajusta la cantidad de amortiguación para High Damp. Si lo ajusta a "0", las frecuencias altas no se amortiguarán.

## **HIGH CUT FILTER (HIGH CUT)**

High Cut Filter corta el contenido de la frecuencia superior a la frecuencia ajustada. Este parámetro ajusta la frecuencia la que empezará a actuar el filtro corta altos. Cuando lo ajuste a "FLAT," el filtro corta altos no tendrá ningún efecto.

## **FX LEVEL (nivel del efecto)**

Este parámetro ajusta el volumen del sonido de delay.

## **DIR LEVEL (nivel del sonido directo)**

Este parámetro ajusta el volumen del sonido directo.

## **DISTANCE**

---

Los micrófonos tienen unas características que hacen que la gama de frecuencias bajas se realce cuando la fuente de sonido está muy cerca. Este ajuste simula este fenómeno.

## **EFFECT**

Este parámetro activa y desactiva el efecto de distancia.

## **PROX.FX (efectos de proximidad)**

Este parámetro ajusta la respuesta de frecuencia baja que se verá afectada por la distancia entre el micrófono y la fuente de sonido. Un ajuste en la dirección "+" acercará el micrófono a la fuente de sonido, y en la dirección "-" lo alejará de la fuente de sonido.

## **TIME**

Este parámetro simula la diferencia temporal debida a la distancia con relación a la fuente de sonido.

## **DISTORTION**

---

Este efecto distorsiona el sonido. Si cambia TYPE podrá crear muchos sonidos diferentes.

## **EFFECT**

Este parámetro activa y desactiva el efecto de distorsión.

## **TYPE**

Este parámetro permite seleccionar el tipo de distorsión.

## **TURBO OD (saturación turbo):**

Permite obtener un efecto rico, como la distorsión, sin perder los sutiles matices de la saturación.

## **BASS OD (saturación de bajo):**

Permite crear un sonido de saturación rico y firme.

## **HARD DS (distorsión dura):**

Produce un sonido duro muy rico y potente.

## **FUZZ 1:**

Produce un zumbido tradicional completo con las gamas baja y media realzadas.

## **FUZZ 2:**

Produce un excitante zumbido con los armónicos realzados.

## **DRIVE**

Este parámetro ajusta la profundidad de la distorsión.

Cuanto más alto sea el valor más se realzará la distorsión.

## **BASS**

Este parámetro controla los sonidos de bajo. Es posible ajustar la banda de frecuencia apropiada para cada TYPE.

## **TREBLE**

Este parámetro controla los sonidos agudos. Es posible ajustar la banda de frecuencia apropiada para cada TYPE.

## **FX LEVEL (nivel del efecto)**

Este parámetro ajusta el volumen del sonido distorsionado.

## **DIR LEVEL (nivel del sonido directo)**

Este parámetro ajusta el volumen del sonido directo cuando el efecto está activado.

## ENHANCER

Si añade sonidos fuera de fase al sonido directo, este efecto realzará la definición del sonido, y lo traerá al frente.

### EFFECT

Este parámetro activa y desactiva el efecto realzador.

### DETECT (entrada del detector)

Éste es el parámetro para "STEREO MULTI" y "10 GRAPHIC EQ." Seleccione la fuente de entrada que controlará el efecto Enhancer.

#### L:

El efecto Enhancer estará controlado por la fuente de entrada del canal L.

#### R:

El efecto Enhancer estará controlado por la fuente de entrada del canal R.

#### LINK:

El efecto Enhancer estará controlado por la fuente de entrada cuyo nivel sea más alto.

### SENS (sensibilidad)

Ajusta la manera en que se aplicará el efecto Enhancer con relación a las señales de entrada.

### FREQUENCY

Ajusta la frecuencia a la que empezará a aplicarse el efecto Enhancer. El efecto empezará a ser evidente en las frecuencias superiores a la frecuencia ajustada aquí.

### MIX LEVEL

Ajusta la cantidad de sonido con la fase desplazada de la gama ajustada por "Frequency" que se mezclará con la entrada.

### LOMIX LEVEL (nivel de mezcla de bajos)

Ajusta la cantidad de sonido con la fase desplazada de la gama baja que se mezclará con la entrada.

### LEVEL

Ajusta el volumen del sonido del efecto Enhancer.

## FEEDBACKER

Este efecto permite utilizar técnicas de interpretación de feedback. Este efecto puede utilizarse en el algoritmo "GUITAR MULTI 2" cuando el parámetro "SELECT" de SFX está ajustado a "FB."

\* Para los detalles acerca de los ajustes de SFX, consulte "SFX" (p. 48).

Cuando utilice el efecto Feedbacker, toque una única nota de manera precisa y a continuación active el efecto para producir un efecto de feedback. Cuando desactive el efecto, el feedback desaparecerá. Utilice el conmutador de pedal para activar y desactivar el efecto, de manera que sólo esté activado cuando el pedal esté pulsado. Para crear un feedback de nota, deberá tocar limpiamente una única nota. A continuación, cuando el sonido de haya estabilizado, active el efecto.

### MODE

Seleccionar el oscilador "OSC" o el realce "BOOST."

#### OSC (oscilador):

Se crea internamente un sonido de feedback artificial.

#### BOOST:

Sólo se realzará la frecuencia en la que desee feedback, y será más fácil utilizar técnicas de interpretación de feedback.

\* El modo Boost sólo le ayuda para tocar con feedback, por lo que el resultado no será satisfactorio si el volumen del amplificador de guitarra es muy bajo.

### RISE TIME

Este parámetro determina el tiempo necesario para que el volumen del sonido de feedback llegue a su máximo a partir del momento en que se activa el efecto.

### <Si selecciona "OSC">

#### RISE TIME ▲

Este parámetro determina el tiempo necesario para que el volumen del sonido de feedback una octava más agudo llegue a su máximo a partir del momento en que se activa el efecto.

### F.B LEVEL (nivel de feedback)

Este parámetro ajusta el volumen del sonido de feedback.

### F.B ▲ LEVEL (nivel de feedback)

Este parámetro ajusta el volumen del sonido de feedback una octava más agudo.

### VIB RATE (frecuencia de vibrato)

Este parámetro ajusta la frecuencia de vibrato cuando el efecto Feedbacker está activado.

### **VIB DEPTH (profundidad de vibrato)**

Este parámetro ajusta la profundidad de vibrato cuando el efecto Feedbacker está activado.

<Si selecciona "BOOST">

### **F.B DEPTH (profundidad de feedback)**

Este parámetro ajusta la cantidad de realce de la frecuencia de feedback.

### **FEEDBACK TONE**

Este parámetro ajusta la gama de frecuencias en la que desea crear feedback.

#### **FEEDBACKER ON/OFF**

Para activar y desactivar el efecto Feedbacker con un conmutador de pedal (FS-5U, DP-2 (Roland), etc.), ajuste "Control Assign" (p. 33) de la siguiente manera.

< ASSIGN1: ON >

TARGET:	SFX: ON/OFF
TARGET MIN:	OFF
TARGET MAX:	ON
SOURCE TYPE:	CONTROL1
SOURCE MODE:	NORMAL
SOURCE MIN:	0
SOURCE MAX:	127

## **FLANGER**

El efecto flanger da un carácter tipo avión a reacción al sonido.

### **EFFECT**

Este parámetro activa y desactiva el efecto flanger.

### **RATE**

Este parámetro determina la frecuencia del efecto flanger.

\* Si está ajustado a BPM, el valor de MASTER BPM (p. 105) ajustado para cada patch determinará la frecuencia, con lo que el efecto coincidirá con el tempo de la canción. No obstante, si el valor de BPM es muy alto, el efecto se sincronizará a 1/2 ó 1/4 de BPM.

### **DEPTH**

Este parámetro determina la profundidad del efecto flanger.

### **MANUAL**

Este parámetro ajusta la frecuencia central a la que se aplicará el efecto.

### **RESONANCE**

Este parámetro determina la cantidad de resonancia (feedback). Al aumentar el valor se realzará el efecto, y se creará un sonido más inusual.

### **SEPARATE (separación)**

Este parámetro ajusta la difusión. La difusión aumenta cuanto más alto sea este valor.

### **LEVEL**

Este parámetro ajusta el volumen del flanger.

### **GATE**

Este parámetro puede utilizarse de manera muy efectiva para cortar cíclicamente la salida del efecto flanger. Si aumenta el valor el intervalo será más corto. Si está ajustado a "Off," la compuerta no tendrá ningún efecto.

### **DIRECT SWITCH**

Activa y desactiva el sonido directo (output/no output).

## **GRAPHIC EQ (ecualizador gráfico)**

Este efecto simula un ecualizador gráfico de 10 bandas.

### **EFFECT**

Este parámetro activa y desactiva el efecto del ecualizador gráfico.

### **INPUT GAIN**

Este parámetro ajusta el nivel del volumen general del sonido antes de que pase por el ecualizador.

### **LEVEL**

Este parámetro ajusta el nivel del volumen del sonido que pasa a través del ecualizador.

### **31.2-16KHz (Gain)**

Este parámetro ajusta el gain (cantidad de realce / corte) del ecualizador para cada frecuencia.

## GUITAR SYNTH (Sintetizador de guitarra)

Este efecto detecta la afinación de una guitarra eléctrica, y envía un sonido de sintetizador.

Este efecto puede utilizarse en el algoritmo "GUITAR MULTI 1" cuando el parámetro "SELECT" de MOD está ajustado a "SYN."

- \* Para los detalles acerca de los ajustes de MOD (Modulación), consulte "MOD" (p. 47).
- \* Cuando utilice un sintetizador de guitarra, tenga en cuenta los siguientes puntos.
  - Este efecto no funciona correctamente al tocar un acorde. Compruebe que enmudece todas las demás cuerdas y que toca una única nota.
  - Cuando vaya a tocar la siguiente cuerda mientras aún suena un cierto sonido, enmudezca totalmente el sonido previo y a continuación toque el siguiente con un ataque muy claro. Si la unidad no puede detectar un ataque, es posible que no suene correctamente.

### SENS (sensibilidad)

Este parámetro ajusta la sensibilidad de entrada. La respuesta de la fuente de sonido interna es mejor con un valor de sensibilidad alto, pero también aumentan los problemas de funcionamiento. Por lo tanto, ajuste el valor más alto posible sin que aparezcan problemas de funcionamiento.

### WAVE

Este parámetro selecciona un tipo de onda que será la fuente del sintetizador de guitarra.

#### SQR (cuadrada) ( ):

La unidad detectará la información de afinación y de ataque del sonido de guitarra recibido, y a continuación enviará la forma de onda cuadrada desde la fuente de sonido interna.

#### SAW ( ):

La unidad detectará la información de afinación y de ataque del sonido de guitarra recibido, y a continuación enviará la forma de onda de sierra desde la fuente de sonido interna.

#### BRASS:

La unidad procesa directamente el sonido de guitarra recibido y crea un sonido de guitarra de sintetizador. El sonido sube muy rápidamente y se envía el sonido con un borde muy agudo.

#### BOW:

La unidad procesa directamente el sonido de guitarra recibido y crea un sonido de guitarra de sintetizador. Envía un sonido suave sin ataque.

### CHROMATIC

Este parámetro activa y desactiva la función cromática. Cuando está activada, el cambio de afinación del sonido del sintetizador se producirá en intervalos de semitono. No responderá a cambios de afinación inferiores a un semitono, como los que pueden obtenerse con bend o vibrato. Por lo tanto, puede utilizarse de manera muy efectiva para tocar instrumentos musicales cuya afinación cambie en intervalos superiores a un semitono, como un teclado.

- \* Utilice este parámetro cuando haya seleccionado "Square" o "Saw" para Wave.

### OCT SHIFT (desplazamiento de octava)

Este parámetro desplaza la afinación del módulo de sonido interno en intervalos de octava a partir del sonido de la guitarra.

- \* Deberá ajustar este parámetro cuando haya seleccionado "SQR" o "SAW" para la onda.

### PWM RATE (frecuencia de modulación de la amplitud de pulso)

Este parámetro da amplitud o grosor al sonido aplicando modulación a la forma de onda (sólo a Square) en el módulo de sonido interno. Cuanto más alto sea el valor más rápida será la frecuencia de la modulación.

- \* Deberá ajustar este parámetro sólo si ha seleccionado "SQR" para la onda.

### PWM DEPTH (profundidad de modulación de la amplitud de pulso)

Este parámetro ajusta la profundidad de PWM. Si está ajustado a "0," no se obtendrá ningún efecto PWM.

- \* Deberá ajustar este parámetro sólo si ha seleccionado "SQR" para la onda.

### CUTOFF F (frecuencia de corte)

Este parámetro ajusta la frecuencia a la que se cortará el contenido armónico del sonido.

### RESONANCE

Este parámetro ajusta el énfasis que se aplicará al contenido armónico alrededor de la frecuencia de corte.

### FLT SENS (sensibilidad del filtro)

Este parámetro ajusta la sensibilidad del filtro. Cuando el valor sea muy bajo, el filtro sólo se verá afectado por una pulsación muy fuerte. Cuando tenga un valor alto, el filtro incluso cambiará con una pulsación muy suave. Cuando esté ajustado a "0," la profundidad del filtro será la misma sea

## La función de cada parámetro

---

cual sea la fuerza de la pulsación.

### **FLT DECAY (decay del filtro)**

Este parámetro ajusta el tiempo necesario para que el cambio del filtro sea estable.

### **FLT DEPTH (profundidad del filtro)**

Este parámetro ajusta la profundidad del filtro. Cuando el valor sea muy alto, el filtro cambiará más drásticamente. La polaridad del filtro será opuesta con "+" y "-."

### **ATTACK (caída del ataque)**

Este parámetro ajusta el tiempo necesario para que un sonido de sintetizador llegue a su máximo. Cuando esté ajustado a un valor bajo, el sonido subirá rápidamente. Cuando esté ajustado a un valor alto, el sonido subirá más lentamente. Cuando esté ajustado a "Decay," el sonido subirá rápidamente y pasará a un status Release sea cual sea la entrada del sonido de la guitarra.

\* Cuando haya seleccionado "BRASS" o "BOW" para la onda, el tiempo de ataque no será más rápido a partir de un cierto nivel, aunque el ataque esté ajustado a "DECAY" o a "0."

### **RELEASE**

Este parámetro determina el tiempo necesario para que el sonido del sintetizador llegue a cero a partir del momento en que termina la entrada del sonido de la guitarra.

\* Cuando haya seleccionado "BRASS" o "BOW" para la onda, se procesará la señal de la guitarra en sí. Es decir, el sonido del sintetizador caerá cuando la señal de la guitarra caiga, sea cual sea la longitud ajustada para el desvanecimiento.

### **VELOCITY**

Este parámetro ajusta la cantidad de cambio del volumen del sonido del sintetizador. Cuando esté ajustado a un valor alto, el cambio de volumen será mayor según la fuerza de la pulsación. Cuando esté ajustado a "0," no se producirá ningún cambio en el volumen aunque cambie el estilo de pulsación de las cuerdas.

### **HOLD**

La función de sustain puede sostener la salida del sonido del sintetizador. Si activa la función sustain mientras se envía el sonido de un sintetizador, el sonido del sintetizador se sostendrá hasta que desactive esta función.

Es posible controlar la activación / desactivación de la función de sustain utilizando un conmutador de pedal. Normalmente deberá seleccionar "HOLD OFF."

\* Este parámetro se utiliza cuando haya seleccionado "SQR" o "SAW" para la onda.

### **SYNTH LEVEL**

Este parámetro determina el volumen del sonido del sintetizador.

### **DIR LEVEL (nivel del sonido directo)**

Este parámetro determina el volumen del sonido directo.

#### **HOLD ON/OFF**

Para activar y desactivar la función sustain utilizando un conmutador de pedal, (FS-5U, DP-2 (Roland), etc.), ajuste "Control Assign" (p. 33) de la siguiente manera.

#### **< ASSIGN1: ON >**

TARGET:	MOD (Guitar SYNTH): HOLD
TARGET MIN:	OFF
TARGET MAX:	ON
SOURCE TYPE:	CONTROL1
SOURCE MODE:	NORMAL
SOURCE MIN:	0
SOURCE MAX:	127

## HARMONIST

Este efecto cambia la afinación del sonido original. Esta puede variar en dos octavas más grave o más aguda.

Este efecto puede utilizarse en el algoritmo "GUITAR MULTI 1" cuando el parámetro "SELECT" de MOD está ajustado a "HR."

\* Para los detalles acerca de los ajustes de MOD (Modulación), consulte "MOD" (p. 47).

### VOICE

Este parámetro selecciona el número de voces para el sonido desafinado (armonía).

#### 1 MONO:

Un sonido desafinado de una voz ([1]) enviado en mono.

#### 2 MONO:

Un sonido desafinado de dos voces ([1], [2]) enviado en mono.

#### 2 STEREO:

Un sonido desafinado de dos voces ([1], [2]) enviado a través de los canales izquierdo y derecho.

### MODE [1], [2]

Este parámetro selecciona el modo para Harmonist.

#### FAST, MEDIUM, SLOW:

Es posible enviar un acorde con un desafinador normal. La respuesta será más lenta en el orden FAST, MEDIUM y SLOW, pero la modulación también será menor en el mismo orden.

#### MONO:

En comparación con el desafinador convencional, la modulación se minimiza. Toque una única nota.

#### HARMONY:

Crea una armonía que coincide con el tono de la canción que se toca. Toque una única nota.

### PITCH [1], [2]

Ajusta la cantidad de desafinación (la cantidad de cambio de la afinación) en intervalos de semitono.

### FINE [1], [2]

Este parámetro define ajustes de precisión para la desafinación.

\* La cantidad de cambio "100" en Fine es equivalente a "1" de Pitch.

### HARMONY [1], [2]

Este parámetro determina la afinación del sonido añadido al sonido recibido, cuando cree una armonía. Permite ajustarlo hasta 2 octavas más grave o más agudo con relación al sonido recibido. Cuando la escala esté ajustada a "SCALE#1-5," este parámetro definirá el número de escala de usuario que se utilizará.

\* Si está ajustado a "TONIC," la afinación del sonido original se enviará sin ninguna modificación.

### PRE DELAY [1], [2]

Este parámetro ajusta el tiempo entre que se oye el sonido directo hasta el momento en que se oyen los sonidos desafinados. Normalmente podrá dejar este ajuste a "0 ms."

\* Si está ajustado a BPM, el valor de MASTER BPM (p. 105) ajustado para cada patch determinará el tiempo, con lo que el efecto coincidirá con el tempo de la canción. No obstante, si el valor de BPM es muy bajo, el efecto se sincronizará al doble o al cuádruple de BPM.

### FEEDBACK

Este parámetro ajusta la cantidad de feedback del sonido desafinado.

### LEVEL [1], [2]

Este parámetro ajusta el volumen del sonido desafinado.

### KEY

Este parámetro especifica el tono de la canción que esté tocando. Al especificar el tono pueden crearse armonías que siguen el tono de la canción. El ajuste de tono se corresponde con el tono de la canción (#, b) de la siguiente manera.

Mayor	C	F	B <sup>b</sup>	E <sup>b</sup>	A <sup>b</sup>	D <sup>b</sup>	G <sup>b</sup>
Menor	Am	Dm	Gm	Cm	Fm	B <sup>b</sup> m	E <sup>b</sup> m
Mayor	G	D	A	E	B	F <sup>#</sup>	
Menor	Em	Bm	F <sup>#</sup> m	C <sup>#</sup> m	G <sup>#</sup> m	D <sup>#</sup> m	

### DIR LEVEL (nivel del sonido directo)

Este parámetro ajusta el volumen del sonido directo.

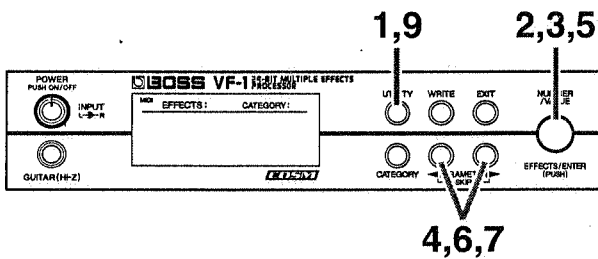
### Crear una escala de usuario

Si Harmonist no genera las armonías esperadas, puede utilizar una Escala de usuario para obtener la armonía deseada. Es posible especificar una escala de usuario diferente para cada patch y cada voz. Pueden crearse hasta 5 escalas de usuario diferentes.

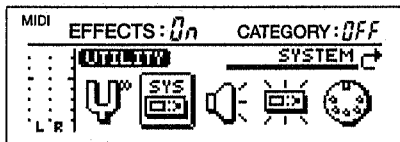
\* Los ajustes de Escala de usuario no tienen ningún efecto cuando utiliza un patch cuyo algoritmo no incluye el Harmonist, o si Harmonist se ha desactivado.

## La función de cada parámetro

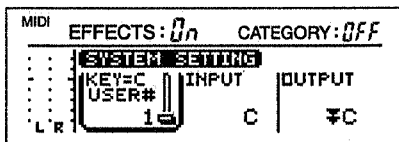
Siga los pasos indicados a continuación para crear una escala de usuario.



1. Pulse [UTILITY].
2. Gire [NUMBER] para seleccionar "SYSTEM."



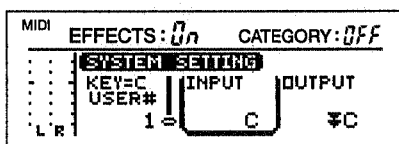
3. Pulse [ENTER].
4. Utilice PARAMETER [◀][▶] para seleccionar "USER#".
5. Gire el mando [NUMBER] para seleccionar el número de escala (SCALE#1-5) para el cual desee definir ajustes de escala de usuario.



6. Utilice PARAMETER [◀][▶] para desplazar el cursor hasta el ajuste "INPUT".

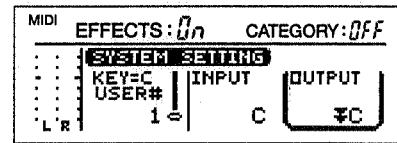
Cuando toque una única nota en la guitarra, el VF-1 detectará el nombre de la nota y lo visualizará como el nombre de nota del sonido recibido.

También puede girar [VALUE] para especificar el nombre de nota del sonido recibido que desee cambiar.



7. Utilice PARAMETER [◀][▶] para desplazar el cursor hasta el ajuste "OUTPUT".

Puede girar [VALUE] para especificar el nombre de nota de la nota enviada correspondiente a la nota recibida.



8. Repita los pasos 6-7 para especificar la nota que se enviará para cada nota recibida.
9. Pulse [UTILITY] para volver al modo Play.

## HUM CANCELER (cancelador de zumbidos)

Este efecto elimina los zumbidos no deseados (ruidos eléctricos).

### EFFECT

Este parámetro activa y desactiva el efecto cancelador de zumbidos.

### FREQUENCY

Se eliminará el zumbido de la frecuencia especificada y de los múltiplos de esta frecuencia. Ajuste este parámetro para que coincida con la frecuencia de la fuente de alimentación.

### WIDTH

Este parámetro especifica la amplitud del filtro que eliminará los zumbidos.

### DEPTH

Este parámetro especifica la profundidad del filtro que eliminará los zumbidos.

### THRESHOLD

Este parámetro ajusta el nivel al que empezará a actuar el cancelador de zumbidos. Si la señal cae por debajo del nivel especificado, sólo se eliminará el zumbido de la señal. Con el ajuste máximo, el zumbido se eliminará siempre, sea cual sea el nivel de la señal.

### RANGE LOW

Este parámetro especifica el límite inferior de la gama de frecuencia en la que actuará el cancelador de zumbidos.

### RANGE HIGH

Este parámetro especifica el límite superior de la gama de frecuencia en la que actuará el cancelador de zumbidos.

## HUMANIZER

Este efecto permite crear sonidos vocálicos de los seres humanos utilizando un sonido de guitarra.

Este efecto puede utilizarse en el algoritmo "GUITAR MULTI 1" cuando el parámetro "SELECT" de MOD está ajustado a "HU."

\* Para los detalles acerca de los ajustes de MOD (Modulación), consulte "MOD" (p.47).

### MODE

Este parámetro define el modo que cambia las vocales.

### PICK (pulsación):

Este parámetro cambia de la vocal 1 a la vocal 2 junto con la pulsación. El tiempo necesario para el cambio se ajusta con la frecuencia.

### AUTO:

Si ajusta la frecuencia y la profundidad, podrá cambiar entre dos vocales (Vowel 1 y Vowel 2).

### RANDOM:

Se utilizan las cinco vocales (a, e, i, o, u) de manera aleatoria ajustando los parámetros "RATE" y "DEPTH."

### VOWEL [1]

Este parámetro selecciona la primera vocal.

### VOWEL [2]

Este parámetro selecciona la segunda vocal.

### SENS (sensibilidad)

Este parámetro ajusta la sensibilidad del efecto Humanizer. Cuando esté ajustado a un valor bajo, no se obtendrá ningún efecto del Humanizer con una pulsación débil, mientras que una pulsación fuerte sí producirá el efecto. Cuando está ajustado a un valor alto, el efecto Humanizer se obtendrá con una pulsación tanto fuerte como débil.

### RATE

Este parámetro ajusta el ciclo de cambio de las dos vocales.

\* Si está ajustado a BPM, el valor de MASTER BPM (p. 105) ajustado para cada patch determinará el ciclo, con lo que el efecto coincidirá con el tempo de la canción. No obstante, si el valor de BPM es muy alto, el efecto se sincronizará a 1/2 ó 1/4 de BPM.

### DEPTH

Este parámetro ajusta la profundidad del efecto.

## MANUAL

Este parámetro determina el punto en el que cambiarán las dos vocales. Cuando esté ajustado a "50," la vocal 1 y la vocal 2 cambiarán en la misma longitud de tiempo. Si está ajustado a un valor inferior a "50," el tiempo para la vocal 1 será más corto. Si está ajustado a un valor superior a "50," el tiempo para la vocal 1 será más largo.

## LEVEL

Este parámetro ajusta el volumen del efecto Humanizer.

## 3BAND ISOLATOR

El sonido recibido se separa en tres bandas de frecuencias — alta, media y baja — cada una de las cuales puede realzarse o cortarse. Con los ecualizadores normales, incluso cuando baja al mínimo el control de gain para cualquiera de las bandas de frecuencias, sigue oyéndose algo de sonido de esta banda, mientras que con este efecto del VF-1 la banda se corta totalmente. Activar y desactivar el aislador, o ajustar su nivel, a tiempo real puede ser una técnica muy efectiva.

## EFFECT

Este parámetro activa y desactiva el efecto del aislador de 3 bandas.

### AnitiPHASE LowLEVEL

### AnitiPHASE MidLEVEL

Estos parámetros ajustan el nivel de la función Anti-Phase. Si ajusta estos niveles para ciertas frecuencias podrá realzar partes específicas.

### LOW MIX SWITCH

### MID MIX SWITCH

Estos parámetros activan y desactivan la función Anti-Phase de las gamas baja y media. Cuando está activada, las fases de los canales estéreo opuestos se invertirán y a continuación se sumarán.

### LOW LEVEL

### MID LEVEL

### HIGH LEVEL

Estos parámetros realzan o cortan cada una de las bandas de frecuencias Bajas, Medias y Altas. Si ajusta alguno de estos parámetros a "-60 dB," los sonidos de esta gama dejarán de oírse. Cuando lo ajuste a "0 dB," el sonido se oír al nivel de la entrada.

---

## LOFI BOX

---

Este efecto permite crear un sonido de baja fidelidad.

### EFFECT

Este parámetro activa y desactiva el efecto de la caja de baja fidelidad.

### SELECT

Este parámetro selecciona el modo de la caja de baja fidelidad.

\* *Si edita un efecto con "SELECT," el parámetro de efecto que haya editado antes de editar se inicializará.*

### RADIO:

El sonido parecerá venir de una radio de AM. Si ajusta "Tuning" podrá simular los sonidos que se oyen al sintonizar la frecuencia de la radio.

### PLAYER:

El sonido parecerá venir de un gramófono. También se simulan los ruidos de las rayadas y el polvo de los discos.

### PROCESSOR:

Este parámetro permite crear un sonido de baja fidelidad reduciendo la frecuencia de muestreo y/o disminuyendo el número de bits. Los filtros de modificación a tiempo real conectados en serie permiten cambiar libremente la forma del sonido.

## <Si selecciona "RADIO" o "PLAYER"> TUNING

Éste es un parámetro para "Radio." Simula el sonido que se oye al ajustar la frecuencia de una radio de AM.

### WOW FLUTTER

Éste es un parámetro para "PLAYER." Simula las irregularidades en el sonido que se producen cuando la velocidad de un plato giradiscos no es constante.

---

### NOISE

Este parámetro simula ruido.

### FILTER

Este parámetro ajusta el filtro.

### SOUND

Este parámetro ajusta el sonido.

## <Si selecciona "PROCESSOR">

### PRE FILTER

El filtro disminuye la distorsión digital. Si desactiva este parámetro podrá crear un sonido de fidelidad muy baja que incluirá distorsión digital.

### SAMPLE RATE

Este parámetro modifica la frecuencia de muestreo. Si está desactivado, la frecuencia de muestreo no tendrá ningún efecto.

### BIT

Este parámetro modifica el número de bits de datos. Si está desactivado, el número de bits de datos no cambiará.

Si selecciona un número de bits muy bajo, puede oírse un ruido muy fuerte incluso cuando no hay sonido, según la fuente de entrada. En estos casos, suba el umbral del supresor de ruidos.

### POST FILTER

Este filtro disminuye la distorsión digital producida por la baja fidelidad. Si desactiva este parámetro podrá crear un sonido de una fidelidad muy baja.

### FX LEVEL (nivel del efecto)

Este parámetro ajusta el volumen del sonido de baja fidelidad.

### DIR LEVEL (nivel del sonido directo)

Este parámetro ajusta el volumen del sonido directo.

### REALTIME MODIFY FILTER

Este parámetro selecciona el tipo de filtro.

#### OFF:

El filtro de modificación a tiempo real no se utilizará.

#### LPF:

Se utilizará el filtro pasa bajos.

#### BPF:

Se utilizará el filtro pasa banda.

#### HPF:

Se utilizará el filtro pasa altos.

### CUTOFF

Este parámetro ajusta la frecuencia de corte.

### RESONANCE

Este parámetro ajusta la resonancia.

### GAIN

Este parámetro ajusta el nivel del volumen del sonido que ha pasado a través del filtro de modificación a tiempo real.

## MASTER

"Master" se encuentra al final de todos los algoritmos, lo cual permite ajustar el nivel de salida del patch, y el nivel de volumen del pedal.

### LINK

Este parámetro es para "MIC SIMULATOR."

Es un vínculo para los canales L y R.

Si está desactivado, los canales funcionarán de manera independiente como dos canales monofónicos. Si está activado, ambos canales se controlarán de manera simultánea con los ajustes del canal L.

\* Si ha seleccionado "LINK = ON", el parámetro que haya ajustado en el canal R no tendrá ningún efecto, y adoptará el mismo valor que haya definido para el canal L.

### LEVEL (nivel master)

Este parámetro ajusta el volumen de salida del VF-1.

#### CONSEJO

Cuando defina ajustes de Master, el indicador de nivel (p. 18, 31) mostrará la entrada inicial del patch (la señal antes de que pase por cualquier efecto) y la salida final (la señal después de pasar a través de todos los efectos del algoritmo).

### BPM (BPM master)

Si especifica un BPM para que coincida con el tempo de la canción, podrá crear un efecto que cambie el sonido de manera sincronizada con el tempo. Por ejemplo, si utiliza BPM para un flanger, el sonido se modulará de manera sincronizada con el tempo.

Aquí puede definir el ajuste de BPM para cada efecto.

\* Si no hay ningún parámetro que permita ajustar el BPM en los efectos del algoritmo, "BPM" no aparecerá en la pantalla.



BPM (tiempos Por Minuto) indica el número de notas negras por minuto.

Las notas para BPM pueden seleccionarse entre las siguientes:

BPM BPM BPM BPM   
 BPM BPM BPM BPM   
 BPM BPM BPM BPM   
 BPM

BPM puede ajustarse de una de las tres maneras siguientes.

\* Para que el efecto utilice el ajuste de BPM, deberá ajustar el parámetro apropiado (p. ej., Chorus Rate o Dly Time) a "BPM - ."

### 40-250:

Ajuste BPM a un valor entre 40 y 250.

### MIDI:

Los mensajes de reloj de temporización recibidos en MIDI IN determinarán el valor de BPM.

### GLOBAL:

El valor (velocidad) especificado para el parámetro "GLOBAL BPM" de GLOBAL SOUND SETTING controlará el efecto.

\* Para los detalles acerca de del ajuste BPM de "GLOBAL," consulte "GLOBAL SYSTEM SETTING: GLOBAL BPM (p.45)."

\* En los siguientes casos, el ajuste BPM no tendrá ningún efecto.

- Cuando haya seleccionado "BPM - " como parámetro del efecto, pero el efecto esté desactivado.
- Cuando el parámetro del efecto esté ajustado a una opción diferente de "BPM - ."

### FOOT LEVEL ( nivel de volumen del pedal)

Este parámetro ajusta el volumen en la posición en la que se conecta "FV (volumen de pedal)" en el algoritmo.

Para controlar el volumen del pedal con el pedal de expresión, ajuste "Control Assign" (p. 103) de la siguiente manera.

#### < ASSIGN1: ON >

TARGET:	MASTER:FOOT VOLUME LEVEL
TARGET MIN:	0
TARGET MAX:	100
SOURCE TYPE:	ExpPEDAL
SOURCE MODE:	NORMAL
SOURCE MIN:	0
SOURCE MAX:	127

\* El volumen del pedal se coloca en la posición óptima para cada algoritmo. Para los detalles, consulte la "Lista de algoritmos" (p.49-90).

## **MIC CONV (Convertidor de micrófono)**

---

Este efecto convierte las características de un micrófono general económico en las características de un micrófono de estudio muy caro (Micrófono → Conversión de micrófono). Para un sonido ya grabado, este efecto puede crear el mismo cambio tonal que si cambiara el tipo o la distancia del micrófono.

Este efecto añade una sensación de "aire" a un sonido instrumental grabado por una entrada de línea directa, y hace que suene como si estuviera grabado con un micrófono (Línea → Conversión de micrófono).

### **EFFECT**

Este parámetro activa y desactiva el efecto del convertidor de micrófono.

### **INPUT**

Selecciona el tipo de micrófono utilizado realmente para la grabación.

#### **DR-20:**

Roland DR-20

#### **SML.DY:**

Micrófono dinámico pequeño

#### **HED.DY:**

Micrófono dinámico con cabeza

#### **MIN.CN:**

Micrófono condensador en miniatura.

#### **FLAT:**

Entrada de línea

### **OUTPUT**

Este parámetro especifica el micrófono que se simulará.

#### **SML.DY:**

Micrófono dinámico general para instrumentos o vocales.

Ideal para amplificadores de guitarra o cajas.

#### **VOC.DY:**

Un micrófono dinámico muy popular para vocales. Se caracteriza por una gama media muy ajustada. Utilícelo para vocales.

#### **LRG.DY:**

Micrófono dinámico con un extremo grave ampliado.

Utilícelo para bombos o timbales, etc.

#### **SML.CN:**

Micrófono condensador pequeño para instrumentos. Se caracteriza por una gama aguda muy brillante. Se utiliza para percusión metálica o para guitarras acústicas.

#### **LRG.CN:**

Micrófono condensador con respuesta plana. Utilícelo para vocales, narración o instrumentos acústicos, etc.

#### **VNT.CN:**

Micrófono condensador clásico. Utilícelo para vocales o instrumentos acústicos, etc.

#### **FLAT:**

Micrófono con una respuesta de frecuencia plana. Para cancelar las características del micrófono utilizado para la grabación.

\* Cuando seleccione un simulador de micrófono tipo condensador, la respuesta a la gama grave se reforzará. Esto puede provocar que se magnifique el ruido transmitido desde el pie del micrófono. En este caso, utilice un filtro corta bajos (p. 92) para cortar la gama grave no deseada, o instale algún tipo de aislamiento en el pie del micrófono que utilice durante la grabación (un soporte de micrófono de goma, etc. para absorber las vibraciones).

\* Si INPUT está ajustado a "MIC.CN," OUTPUT sólo podrá ajustarse a "SML.DY" o "LRG.CN."

### **PHASE**

Este parámetro especifica la fase del micrófono.

#### **NOR:**

La misma fase que la entrada.

#### **INV:**

Fase opuesta a la de la entrada.

## MULTI TAP DELAY

Éste es un efecto del algoritmo "Multi tap delay (20 tap)". Este parámetro crea un efecto muy distintivo (como un sonido muy grueso) aplicando un eco al sonido directo. Multi tap delay permite definir ajustes independientes para cada uno de los 20 ecos.

### EFFECT

Este parámetro activa y desactiva el efecto Multi tap delay.

### RATIO (relación de tiempo)

Este ajuste conserva la relación de tiempo definida en los ajustes DELAY TIME [1]-[20], y amplía o reduce esta relación en el tiempo general.

### TAP [1]-[20] DELAY TIME

Este parámetro ajusta el tiempo de delay para cada eco (TAP [1]-[20]).

\* Si está ajustado a BPM, el valor de MASTER BPM (p. 105) ajustado para cada patch determinará el tiempo de delay, con lo que el efecto coincidirá con el tempo de la canción. No obstante, si el valor de BPM es muy bajo, el efecto se sincronizará al doble o al cuádruple de BPM.

### TAP [1]-[20] FINE TIME

Este parámetro define ajustes de precisión en el tiempo de delay de cada eco (TAP [1]-[20]).

### TAP [1]-[20] PAN L:R

Este parámetro ajusta la posición estéreo (panoramización) de cada sonido de eco (TAP [1]-[20]).

### LO-100:

Este parámetro ajusta el nivel de salida del canal L.

### RO-100:

Este parámetro ajusta el nivel de salida del canal R.

\* Cuando esté ajustado a L100, sólo se utilizará el canal L, mientras que si ajusta R100 sólo se utilizará el canal R.

### TAP [1]-[20] LEVEL

Este parámetro ajusta el volumen de cada sonido de eco (TAP [1]-[20]).

### FB DELAY (tiempo de delay de feedback)

Este parámetro ajusta el tiempo de delay para el sonido de feedback.

\* Si está ajustado a BPM, el valor de MASTER BPM (p. 105) ajustado para cada patch determinará el tiempo de delay, con lo que el efecto coincidirá con el tempo de la canción. No obstante, si el valor de BPM es muy bajo, el efecto se sincronizará al doble o al cuádruple de BPM.

### FB FINE (tiempo de delay de feedback)

Este parámetro define ajustes de precisión para el tiempo de delay del sonido de feedback.

### FB LEVEL (nivel de feedback)

Este parámetro ajusta la cantidad de feedback. Cuanto más alto sea el resultado, más ecos se oirán.

### LOW CUT (filtro corta bajos)

El Filtro corta bajos corta el contenido de frecuencia inferior a la frecuencia ajustada. Este parámetro ajusta la frecuencia a la que empezará a actuar el filtro corta bajos. Cuando esté ajustado a "FLAT," el filtro corta bajos no actuará en ningún momento.

### HIGH CUT (filtro corta altos)

Este parámetro ajusta la frecuencia a la que empezará a actuar el filtro corta altos. Cuando esté ajustado a "FLAT," el filtro corta altos no actuará en ningún momento.

### DIR LEVEL (nivel del sonido directo)

Este parámetro ajusta el volumen del sonido directo.

### FX LEVEL (nivel del efecto)

Este parámetro ajusta el volumen del sonido de eco.

## NS.SUPPRESSOR (Supresor de ruidos)

Este efecto reduce los ruidos y los zumbidos. Puesto que reduce el ruido de manera sincronizada con la envolvente del sonido (la manera en que el sonido cae en el tiempo), tiene muy poco efecto sobre el sonido de la guitarra, y no afecta al carácter natural del sonido.

### EFFECT

Este parámetro activa y desactiva el efecto del supresor de ruidos.

### DETECT (entrada del detector)

Este parámetro es tanto para "STEREO MULTI" como para "10 GRAPHIC EQ." Selecciona la fuente de entrada que controlará el supresor de ruidos.

### L:

Estará controlado por la fuente de entrada del canal L.

### R:

Estará controlado por la fuente de entrada del canal R.

### LINK:

Estará controlado por la fuente de entrada cuyo nivel sea más alto.

### **THRESHOLD**

Ajuste este parámetro según sea necesario para el volumen del ruido. Si el nivel del ruido es alto, será necesario un ajuste más alto. Si el nivel del ruido es bajo, un valor bajo será suficiente. Ajuste este valor hasta que la caída del sonido sea lo más natural posible.

\* *Los ajustes altos para el parámetro Threshold puede resultar en que no se oiga ningún sonido al tocar con el volumen de los instrumentos bajado.*

### **RELEASE**

Este parámetro ajusta el tiempo entre que empieza a actuar el supresor de ruidos hasta el momento en que el volumen llega a "0."

## **OCTAVE**

---

Este efecto añade una nota una octava más grave, creando un sonido más rico.

### **EFFECT**

Este parámetro activa y desactiva el efecto Octave.

### **OCT LEVEL (nivel de octava)**

Este parámetro ajusta el nivel de la nota una octava más grave.

### **DIR LEVEL (nivel del sonido directo)**

Este parámetro ajusta el nivel del sonido directo.

## **OVER DRIVE**

---

Es posible simular la distorsión producida por el amplificador de lámparas de un altavoz gítorio (Saturación).

### **EFFECT**

Este parámetro activa y desactiva el efecto de saturación.

### **GAIN**

Este parámetro ajusta el nivel de entrada de la saturación. Cuanto más alto sea el valor mayor será la distorsión.

### **DRIVE**

Este parámetro ajusta la cantidad de distorsión.

### **LEVEL**

Este parámetro ajusta el nivel de salida de la saturación.

## **PHASER**

---

Si añade partes con la fase variada al sonido directo, el efecto Phaser dará un carácter arremolinado al sonido.

### **EFFECT**

Este parámetro activa y desactiva el efecto phaser.

### **TYPE**

Este parámetro define el número de fases que utilizará el efecto phaser.

#### **4STAGE:**

Efecto de 4 fases. Se obtiene un efecto phaser ligero.

#### **6STAGE:**

Efecto de 6 fases. Se obtiene un efecto phaser muy popular.

#### **8STAGE:**

Efecto de 8 fases. Es el efecto phaser muy popular.

#### **10STAGE:**

Efecto de 12 fases. Se obtiene un efecto phaser profundo.

#### **12STAGE:**

Efecto de 12 fases. Se obtiene el efecto phaser más profundo.

#### **BI-PHASE:**

Éste es el phaser con dos circuitos de inversión de fase conectados en serie.

### **RATE**

Este parámetro ajusta la frecuencia del efecto Phaser.

\* *Si está ajustado a BPM, el valor de MASTER BPM (p. 105) ajustado para cada patch determinará la frecuencia, con lo que el efecto coincidirá con el tempo de la canción. No obstante, si el valor de BPM es muy alto, el efecto se sincronizará a 1/2 ó 1/4 de BPM.*

### **DEPTH**

Este parámetro determina la profundidad del efecto Phaser.

### **MANUAL**

Este parámetro ajusta la frecuencia central del efecto Phaser.

### **RESONANCE**

Determina la cantidad de resonancia (feedback). Al aumentar el valor se realizará el efecto, y se creará un sonido más inusual. Si define el valor mínimo se creará una resonancia con una fase invertida.

### **SEPARATE (separación)**

Este parámetro ajusta la difusión. La difusión aumentará a medida que aumente el valor.

## STEP

Este parámetro puede ajustarse para hacer que el sonido cambie por pasos. Si aumenta el valor el cambio será más preciso. Si está ajustado a "OFF," este parámetro no tendrá ningún efecto.

## LEVEL

Este parámetro ajusta el volumen del phaser.

## PICKUP SIM (Simulador de pastilla de guitarra)

Este efecto produce el sonido de diferentes tipos de pastillas de guitarra. Es posible producir sonidos muy gruesos incluso con una guitarra de una única pastilla.

Este efecto puede utilizarse en el algoritmo "GUITAR MULTI 2" cuando el parámetro "SELECT" de SFX está ajustado a "PIC."

\* Para los detalles acerca de los ajustes de SFX, consulte "SFX" (p.48).

## TYPE

Este parámetro selecciona el tipo de pastilla.

### 'S' to 'H' (única a doble):

Convierte el sonido de una pastilla de bobina única al sonido de una pastilla doble.

### 'H' to 'S' (doble a única):

Convierte el sonido de una pastilla doble al sonido de una pastilla de bobina única.

### 'H' to 'HF' (doble a semitono):

Convierte el sonido de una pastilla doble al sonido de semitono de una pastilla de bobina única.

## TONE

Este parámetro ajusta el sonido.

## LEVEL

Este parámetro ajusta el volumen.

## PITCH SHIFTER

Este efecto cambia la afinación del sonido original (a más grave o más aguda) dentro de una gama de dos octavas.

## EFFECT

Este parámetro activa y desactiva el efecto del desafinador.

## MODE

Este parámetro selecciona el modo del efecto Pitch Shifter.

### FAST, MEDIUM, SLOW:

Es posible enviar un acorde con un desafinador normal. La respuesta será más lenta en el orden FAST, MEDIUM y SLOW, pero la modulación también será menor en el mismo orden.

### INV1:

Ofrece un sonido invertido. La respuesta es rápida; el tiempo de inversión es corto.

### INV2:

Ofrece un sonido invertido. La respuesta es lenta; el tiempo de inversión es largo.

## PITCH

Este parámetro ajusta la cantidad de desafinación (la cantidad de cambio de la afinación) en intervalos de semitono.

## FINE

Este parámetro define ajustes de precisión en la desafinación.

\* La cantidad de cambio "100" en Fine equivale a la de "1" en Pitch.

## BALANCE DIR:FX (directo: efecto)

Este parámetro ajusta el balance del volumen del sonido directo y el sonido del efecto.

DIR:FX=100:0 Sólo se enviará el sonido directo.

DIR:FX=0:100 Sólo se enviará el sonido del efecto.

## LEVEL

Este parámetro ajusta el nivel del volumen.

## PREAMP/SP.SIM (Preamplificador / Simulador de altavoz)

Este efecto ajusta la distorsión y el tono del sonido de guitarra.

- \* Cuando BASS, MIDDLE y TREBLE estén ajustados a "0," es posible que no se produzca ningún sonido según los ajustes de Type.
- \* Cuando utilice el preamplificador / simulador de altavoz, si lo especifica como un "ajuste de sonido global" se conseguirá el efecto PREAMP / SP.SIM más efectivo. Para los detalles, consulte "Ajustes de sonido globales" (p. 45).
- \* En los algoritmos "GUITAR MULTI 1," "GUITAR MULTI 2," y "BASS MULTI" podrá cambiar la posición de PRE/SP.SIM. En este caso, PRE/SP.SIM indicará "POSITION." Para los detalles acerca del ajuste, consulte "Cambiar el orden de los efectos" (p. 30).

### EFFECT

Este parámetro activa y desactiva el efecto PREAMP/SP.SIM.

### PREAMP TYPE

Este parámetro ajusta el tipo de preamplificador de guitarra.

La distorsión y las características del sonido de cada amplificador se explican a continuación:

#### JC-120:

El sonido del Roland "JC-120" (Jazz Chorus 120), un favorito de los músicos profesionales en todo el mundo.

#### CLEAN TWIN:

El sonido de un amplificador de lámparas integrado convencional.

#### CRUNCH:

Permite obtener el efecto crujiente que crea una distorsión natural.

#### MATCH DRIVE:

Una simulación del amplificador de lámparas más moderno utilizado en estilos de blues, rock y fusion.

#### VO DRIVE:

Permite obtener el sonido Liverpool de los años 60.

#### BLUES:

Un sonido con una gama media muy rica, ideal para blues.

#### BG LEAD:

El sonido de un amplificador de lámparas típico de los últimos 70 y los 80, caracterizado por una gama media muy peculiar.

#### MS1959 (I, II, I+II):

El sonido de un gran amplificador de lámparas que era indispensable para el hard rock británico de los años 70, y que aún utilizan muchos guitarristas de hard rock actuales.

#### I:

Un sonido agudo creado utilizando la entrada I del

amplificador de guitarra.

#### II:

Un sonido suave creado utilizando la entrada II del amplificador de guitarra.

#### I+II:

El sonido creado al conectar las entradas I y II del amplificador de guitarra en paralelo, con lo que se consigue un sonido con un extremo grave más fuerte que con I.

#### SLDN LEAD:

El sonido de un amplificador de lámparas con una distorsión versátil, que puede utilizarse en una gran variedad de estilos.

#### METAL 5150:

El sonido de un gran amplificador de lámparas, adecuado para heavy metal.

#### METAL DRIVE:

Un gain alto y un sonido metálico muy potente.

#### AC.GUITAR (guitarra acústica):

Éste es un preamplificador para guitarras electroacústicas.

- \* Si selecciona "AC.GUITAR" se activa el simulador de amplificador plano integrado, con lo que se consigue un sonido natural sin las idiosincrasias de ningún amplificador de guitarra. Tenga en cuenta que cuando "GLOBAL SOUND SETTING" para OUTPUT SELECT esté ajustado a "LINE," el simulador de amplificador plano se desactivará.

#### OD-1:

El sonido del famoso OD-1 de la serie compacta de BOSS.

#### OD-2 TURBO:

El sonido del OD-2 de la serie compacta de BOSS, con Turbo activado.

#### DISTORTION:

Produce una distorsión estándar.

#### FUZZ:

Produce un sonido borroso básico.

#### AC:

Esta opción puede seleccionarse en el algoritmo "BASS MULTI". Produce el sonido clásico de un amplificador de transistores.

#### AMG:

Esta opción puede seleccionarse en el algoritmo "BASS MULTI". Produce el sonido de un gran amplificador de lámparas con ultragraves y un borde vigoroso.

## VOLUME

Este parámetro ajusta el volumen y la distorsión del amplificador.

## BASS

Este parámetro ajusta el sonido de la gama de frecuencias bajas.

## MIDDLE

Este parámetro ajusta el sonido de la gama de frecuencias medias.

- \* Si ha seleccionado "MATCH DRIVE" como el tipo, el control medio no tendrá ningún efecto.

## TREBLE

Este parámetro ajusta el sonido de la gama de frecuencias altas.

## PRESENCE

Este parámetro ajusta el sonido de la gama de frecuencias ultraaltas.

- \* Si ha seleccionado "MATCH DRIVE" o "VO DRIVE" como el tipo, al aumentar la presencia se cortará la gama alta (el valor cambiará de "0" hasta "-100").

## MASTER

Este parámetro ajusta el volumen de todo el preamplificador.

## BRIGHT

Este parámetro activa y desactiva el ajuste de brillo.

### OFF:

El brillo no se utiliza.

### ON:

El brillo se activa para crear un sonido más ligero y vigoroso.

- \* Según el ajuste de "PREAMP TYPE", es posible que este parámetro no aparezca.

## GAIN

Este parámetro ajusta la distorsión del amplificador. La distorsión aumentará para los ajustes de "LOW," "MID" y "HIGH."

- \* El sonido de cada tipo se crea sobre la base de que el gain está ajustado a "MID." Por lo tanto, deberá ajustarlo normalmente a "MID."

## MIC SETTING

Este parámetro simula la posición del micrófono. "CENT (centro)" simula la condición en la que el micrófono se encuentra en el centro del cono del altavoz. "1-10 cm" significa que el micrófono se aleja del centro del cono del altavoz.

## MIC LEVEL

Este parámetro ajusta el volumen del micrófono.

## DIR (DIRECT) LEVEL

Este parámetro ajusta el volumen del sonido directo.

- \* Si ha seleccionado "AC.GUITAR" para "PREAMP TYPE", utilícelo con MIC LEVEL=100 y DIRECT LEVEL=0.
- \* **MIC SETTING, MIC LEVEL o DIR (DIRECT) LEVEL no aparecerán en la pantalla con los siguientes ajustes:**
  - Cuando OUTPUT SELECT del ajuste de sonido Global (p. 45) esté ajustado a una opción diferente de "LINE".
  - Cuando TYPE del simulador de preamplificador y altavoz esté ajustado a "OD1", "OD-2 TURBO", "DISTORTION" o "FUZZ".

## REVERB

La reverberación (o reverb) es el efecto provocado por las ondas de sonido que caen en un espacio acústico, o la simulación digital de este hecho. Esta caída se produce debido a que las ondas rebotan en las paredes, techos, objetos, etc. de una manera muy compleja. Estas reflexiones, combinada con la absorción por parte de varios objetos, disipan la energía acústica durante un cierto período de tiempo (conocido como tiempo de caída). El oído percibe este fenómeno como una cortina de sonido continua.

## EFFECT

Este parámetro activa y desactiva el efecto reverb.

## TYPE

Este parámetro selecciona el tipo de Reverb. Es posible simular diferentes tipos de espacios.

- \* Los tipos disponibles dependerán del algoritmo que utilice.

### ROOM:

Simula la reverberación de una habitación pequeña.

### HALL:

Simula la reverberación de una sala de conciertos.

### ROOM1:

Simula la reverberación de una habitación pequeña. Ofrece unas reverberaciones brillantes.

### ROOM2:

Simula la reverberación de una habitación pequeña. Ofrece unas reverberaciones cálidas.

### HALL1:

Simula la reverberación de una sala de conciertos. Ofrece unas reverberaciones claras y amplias.

### HALL2:

Simula la reverberación de una sala de conciertos. Ofrece unas reverberaciones cálidas.

### PLATE:

Simula las reverberaciones de plancha (una unidad de reverb que utiliza las vibraciones de una lámina metálica). Ofrece un sonido metálico con una gama superior muy característica.

## (ROOM) SIZE

Este parámetro ajusta el tamaño de la habitación que se simula.

## REVERB TIME

Este parámetro ajusta la duración (tiempo) de reverb.

## La función de cada parámetro

---

### **BALANCE DIR:FX (directo: efecto)**

Este parámetro ajusta el balance de volumen del sonido directo y el sonido de los efectos.

DIR:FX 100:0 Sólo se enviará el sonido directo.

DIR:FX 0:100 Sólo se enviará el sonido del efecto.

### **FX (EFFECT) LEVEL**

Este parámetro ajusta el nivel del efecto.

### **PRE DELAY**

Este parámetro ajusta el intervalo de tiempo entre el sonido directo y el principio del sonido de reverb.

### **DENSITY**

Ajusta la densidad del sonido (primeras reflexiones) que llega al que escucha después de rebotar en las paredes una o varias veces.

### **EARLY REF LEVEL (nivel primeras refl.)**

Este parámetro ajusta el nivel del volumen del sonido reflejado inicial.

### **RELEASE DENSITY**

Este parámetro ajusta la densidad del sonido que llega al que escucha después de muchas reflexiones repetidas.

### **LOW DAMP GAIN**

Este parámetro ajusta la cantidad de amortiguación para Low Damp. Si lo ajusta a "0" no se producirá ninguna amortiguación de las frecuencias bajas.

### **LOW DAMP FREQUENCY**

Este parámetro ajusta la frecuencia estándar a la que se amortiguarán las frecuencias bajas. El sonido de la reverb en la banda inferior a esta frecuencia se amortiguará.

### **HIGH DAMP GAIN**

Este parámetro ajusta la cantidad de amortiguación para High Damp. Si lo ajusta a "0" no se producirá ninguna amortiguación de las frecuencias altas.

### **HIGH DAMP FREQUENCY**

Este parámetro ajusta la frecuencia estándar a la que se amortiguarán las frecuencias altas. El sonido de la reverb en la banda superior a esta frecuencia se amortiguará.

### **LOW CUT (filtro corta bajos)**

Este parámetro ajusta la frecuencia a la que empezará a aplicarse el filtro pasa altos. El efecto se aplica al sonido de la reverb.

### **HIGH CUT (FILTER)**

Este parámetro ajusta la frecuencia a la que empezará a aplicarse el filtro pasa bajos. El efecto se aplicará al sonido de la reverb.

## **GATE**

---

Este efecto ajusta el nivel de entrada para controlar la reverb.

Este ajuste puede utilizarse en el algoritmo "GATE REVERB".

### **EFFECT**

Este parámetro activa y desactiva el efecto GATE.

### **THRESHOLD (umbral de compuerta)**

Este parámetro ajusta el nivel estándar para controlar la abertura y el cierre de la compuerta.

### **HOLD TIME (mantenimiento de compuerta)**

Este parámetro ajusta el intervalo de tiempo entre que la compuerta se abre y se cierra completamente.

### **RLS TIME (desactivación de compuerta)**

Este parámetro ajusta el tiempo entre que termina el tiempo de mantenimiento de compuerta y el momento en que el sonido se enmudece completamente.

## **RING MODULATOR**

---

Este efecto crea un sonido tipo campana modulando en anillo el sonido recibido con una señal procedente del oscilador interno. El sonido no será musical y no producirá afinaciones distintivas.

### **MODE**

Este parámetro selecciona el modo del modulador en anillo.

#### **NORMAL:**

Si modula la señal en anillo con el sonido de la guitarra y la señal del oscilador interno, puede crear un sonido tipo campana. Obtendrá un sonido no musical con el sentido de afinación.

#### **INTELLIGENT:**

Si modula la señal de entrada en anillo, creará un sonido tipo campana. El modulador en anillo inteligente cambia la frecuencia de oscilación según la afinación del sonido de entrada y, por lo tanto, produce un sonido con un sentido de afinación, que es bastante diferente de "Normal." Este efecto no da un resultado satisfactorio si la afinación del sonido de guitarra no se detecta correctamente. Debe utilizar siempre una única nota.

### **FREQ (frecuencia)**

Este parámetro ajusta la frecuencia del oscilador interno.

### **FX LEVEL (nivel del efecto)**

Este parámetro ajusta el volumen del sonido del efecto.

### **DIR LEVEL (nivel del sonido directo)**

Este parámetro ajusta el volumen del sonido directo.

## **ROTARY**

Este parámetro simula un altavoz giratorio antiguo, que añade ondulaciones al sonido haciendo girar el altavoz mientras suena. Un altavoz giratorio real dispone de un conmutador para seleccionar la rotación lenta o rápida. Su trompeta (altavoz de agudos) y rotor (altavoz de graves) también pueden girar de manera independiente. El efector ROTARY dispone de parámetros que pueden utilizarse para recrear estos sutiles efectos.

### **EFFECT**

Este parámetro activa y desactiva el efecto ROTARY.

### **SPEED SELECT**

Este parámetro cambia la velocidad de rotación del altavoz simulado (SLOW o FAST).

### **HORN FAST**

Este parámetro ajusta la velocidad de rotación para la trompeta cuando está ajustada a "FAST."

### **ROTOR FAST**

Este parámetro ajusta la velocidad de rotación para el rotor cuando está ajustada a "FAST."

### **HORN SLOW**

Este parámetro ajusta la velocidad de rotación para la trompeta cuando está ajustada a "SLOW."

### **ROTORY SLOW**

Este parámetro ajusta la velocidad de rotación para el rotor cuando esté ajustada a "SLOW."

### **RISE TIME HORN**

Este parámetro ajusta el tiempo que tarda la velocidad de rotación de la trompeta a cambiar cuando se pasa de "SLOW" a "FAST."

### **RISE TIME ROTOR**

Este parámetro ajusta el tiempo que tarda la velocidad de rotación del rotor a cambiar cuando se pasa de "SLOW" a "FAST."

### **FALL TIME HORN**

Este parámetro ajusta el tiempo que tarda la velocidad de rotación de la trompeta a cambiar cuando se pasa de "FAST" a "SLOW."

### **FALL TIME ROTOR**

Este parámetro ajusta el tiempo que tarda la velocidad de rotación del rotor a cambiar cuando se pasa de "FAST" a "SLOW."

### **BALANCE ROTOR:HORN**

Este parámetro ajusta el balance del volumen entre la trompeta y el rotor.

### **MIC SETTING**

Este parámetro cambia la posición del micrófono utilizado para grabar el sonido del altavoz giratorio.

#### **OFF MIC:**

Simula el sonido grabado por un micrófono colocado a una cierta distancia del altavoz giratorio. El sonido contiene muy pocas ondulaciones. Este ajuste es muy efectivo para instrumentos como un órgano de jazz.

#### **ON MIC:**

Simula el sonido grabado por un micrófono colocado cerca del altavoz giratorio. El sonido contiene muchas ondulaciones. Este ajuste es muy efectivo para instrumentos como un órgano de rock.

### **HORN DEPTH**

Este parámetro ajusta la cantidad de profundidad del efecto Doppler de la trompeta.

### **ROTOR DEPTH**

Este parámetro ajusta la cantidad de profundidad del efecto Doppler de rotor.

### **HORN TRMLO (tremolo de trompeta)**

Este parámetro ajusta la cantidad de cambio en el volumen para la trompeta.

### **ROTOR TRMLO (tremolo del rotor)**

Este parámetro ajusta la cantidad de cambio en el volumen para el rotor.

### **DIFFUSION**

Este parámetro ajusta el "grosor" del sonido.

### **FX LEVEL (nivel del efecto)**

Este parámetro ajusta el volumen del sonido del efecto.

---

## RSS PANNER

---

RSS PANNER puede hacer que el sonido parezca dar vueltas alrededor del que escucha.

### EFFECT

Este parámetro activa y desactiva el efecto RSS PANNER.

### SPEED

Este parámetro ajusta la velocidad con la que se desplazará la posición del sonido.

\* Si está ajustado a BPM, el valor de MASTER BPM (p. 105) ajustado para cada patch determinará la frecuencia, con lo que el efecto coincidirá con el tempo de la canción. No obstante, si el valor de BPM es muy alto, el efecto se sincronizará a 1/2 ó 1/4 de BPM.

### DIRECTION

Este parámetro selecciona el sentido de rotación del sonido.

#### CW (horario):

Gira en sentido horario, dirigido hacia abajo.

#### CCW (antihorario):

Gira en sentido antihorario, dirigido hacia abajo.

---

## RSS (2ch)

---

RSS (Roland Sound Space) es un efector que crea un campo sónico tridimensional. RSS permite orientar la imagen sónica a una posición arriba, abajo, delante, detrás, o a un lado o a otro del que escucha.

\* Para aprovechar al máximo los efectos que puede ofrecer RSS, antes debe leer "Antes de utilizar RSS" (página 121).

### EFFECT

Este parámetro activa y desactiva el efecto RSS (2ch).

---

### AZIMUTH [L]

### AZIMUTH [R]

Este parámetro desplaza el sonido horizontalmente siguiendo el perímetro de una esfera imaginaria. El ajuste puede realizarse en una gama máxima de 180 grados hacia la izquierda o hacia la derecha. El ajuste estándar ("0") indica una directamente delante del que escucha.

### ELEVATION [L]

### ELEVATION [R]

Este parámetro desplaza el sonido verticalmente siguiendo el perímetro de una esfera imaginaria. El ajuste se define como el número de grados a partir de la posición frontal (0).

---

## SHORT DELAY

---

Éste es un eco con un tiempo de eco máximo de 400 ms. Este efecto es muy útil para crear un sonido más grueso.

Este efecto puede utilizarse en el algoritmo "GUITAR MULTI 1" cuando el parámetro "SELECT" de MOD está ajustado a "SDD."

\* Para los detalles acerca de los ajustes de MOD (Modulación), consulte "MOD" (p.47).

### DELAY TIME

Este parámetro ajusta el tiempo de eco.

\* Si está ajustado a BPM, el valor de MASTER BPM (p. 105) ajustado para cada patch determinará el tiempo de delay, con lo que el efecto coincidirá con el tempo de la canción. No obstante, si el valor de BPM es muy bajo, el efecto se sincronizará al doble o al cuádruple de BPM.

### FEEDBACK

Feedback se refiere al retorno de la señal de eco a la entrada de eco. Este parámetro ajusta el volumen que se devuelve a la entrada. Cuanto más alto sea el valor más repeticiones de eco se oirán.

### FX LEVEL (nivel del efecto)

Este parámetro ajusta el volumen del sonido de eco.

---

## SLICER

---

Este efecto interrumpe el sonido de manera consecutiva para dar la impresión de que se toca una frase de acompañamiento de ritmo.

Este efecto puede utilizarse en los algoritmos "GUITAR MULTI 1" y "ISOLETER" cuando el parámetro "SELECT" de MOD está ajustado a "SL."

\* Para los detalles acerca de los ajustes de MOD (Modulación), consulte "MOD" (p.47).

---

### PATTERN

Este parámetro selecciona el patrón de Slicer que se utilizará para cortar el sonido.

### RATE

Este parámetro ajusta la frecuencia a la que se cortará el sonido.

\* Si está ajustado a BPM, el valor de MASTER BPM (p. 105) ajustado para cada patch determinará la frecuencia, con lo que el efecto coincidirá con el tempo de la canción. No obstante, si el valor de BPM es muy alto, el efecto se sincronizará a 1/2 ó 1/4 de BPM.

## TRIGGER SENS (sensibilidad del disparo)

Este parámetro ajusta la sensibilidad de disparo. Con un ajuste bajo de este parámetro, al pulsar notas con suavidad no volverá a dispararse la frase (es decir, la frase continuará sonando), pero si pulsa las notas con fuerza volverá a dispararse la frase y se reproducirá de nuevo desde el principio. Con un ajuste alto, la frase volverá a dispararse incluso al pulsar notas con suavidad.

## SLOW GEAR

Este efecto produce un vaivén del volumen (sonido "tipo violín"). Este efecto puede utilizarse en el algoritmo "GUITAR MULTI 2" cuando el parámetro "SELECT" de SFX está ajustado a "SG."

\* Para los detalles acerca de los ajustes de SFX, consulte "SFX" (p. 48).

## SENS (sensibilidad)

Este parámetro ajusta la sensibilidad de Slow Gear. Si está ajustado a un valor bajo, el efecto de Slow Gear sólo podrá obtenerse con una pulsación fuerte, y no se obtendrá ningún efecto con una pulsación suave. Si está ajustado a un valor alto, el efecto se obtendrá incluso con una pulsación suave.

## RISE TIME

Este parámetro ajusta el tiempo necesario para que el volumen llegue a su máximo desde el momento en que empieza la pulsación.

## SPACE CHORUS

Este efecto simula el sonido del famoso Roland SDD-320 Dimension D.

### EFFECT

Este parámetro activa y desactiva el efecto de chorus espacial.

### INPUT

Este parámetro cambia entre las señales de entrada estéreo y mono.

#### MONO:

Produce un efecto Space Chorus para la entrada mono con los canales izquierdo y derecho mezclados.

#### ST. (stereo):

Produce un efecto Space Chorus para la entrada estéreo con Space Chorus aplicado por separado a los canales izquierdo y derecho.

### MODE

Este parámetro permite seleccionar la manera en que cambiará el efecto Space Chorus.

## FX LEVEL (nivel del efecto)

Este parámetro ajusta el volumen del sonido del efecto.

## DIRECT SWITCH

Este parámetro activa y desactiva el sonido directo (enviado / no enviado).

## STEREO PS DLY (Delay de desafinador estéreo)

Este efecto aplica un eco al sonido del efecto Pitch Shifter.

### EFFECT

Este parámetro activa y desactiva el efecto del desafinador.

### MODE

Este parámetro selecciona el modo del efecto Pitch Shifter.

#### FAST, MEDIUM, SLOW:

Es posible enviar un acorde con un desafinador normal. La respuesta será más lenta en el orden FAST, MEDIUM y SLOW, pero la modulación también será menor en el mismo orden.

### PITCH [L]

### PITCH [R]

Este parámetro ajusta la cantidad de desafinación (la cantidad de cambio de la afinación) en intervalos de semitono por separado para los canales derecho e izquierdo.

### FINE [L]

### FINE [R]

Este parámetro define ajustes de precisión para la desafinación por separado para los canales derecho e izquierdo.

\* La cantidad de cambio "100" en FINE equivale a "1" de Pitch.

### PRE DELAY [L]

### PRE DELAY [R]

Este parámetro ajusta el tiempo entre que se oye el sonido directo hasta que se oyen los sonidos desafinados por separado para los canales derecho e izquierdo. Normalmente deberá dejar este parámetro ajustado a "0 ms."

### FB DELAY TIME [L]

### FB DELAY TIME [R]

Estos parámetros ajustan el tiempo de eco del sonido de feedback desafinado de manera independiente para los canales derecho e izquierdo.

\* Si está ajustado a BPM, el valor de MASTER BPM (p. 105) ajustado para cada patch determinará el tiempo de delay, con lo que el efecto coincidirá con el tempo de la canción. No obstante, si el valor de BPM

## La función de cada parámetro

---

*es muy bajo, el efecto se sincronizará al doble o al cuádruple de BPM.*

### **FB FINE TIME [L]**

### **FB FINE TIME [R]**

Estos parámetros permiten definir ajustes de precisión del tiempo de eco del sonido de feedback desafinado, de manera independiente para los canales izquierdo y derecho.

### **FB LEVEL [L] (nivel de feedback L)**

### **FB LEVEL [R] (nivel de feedback R)**

Estos parámetros ajustan la cantidad de feedback del sonido desafinado de manera independiente para los canales derecho e izquierdo. Al cambiar la cantidad de feedback cambiará el número de veces que se repetirá el sonido desafinado.

### **BALANCE DIR: FX (directo: efecto)**

Este parámetro ajusta el balance del volumen del sonido directo y del sonido del efecto.

DIR:FX 100:0 Sólo se enviará el sonido directo.

DIR:FX 0:100 Sólo se enviará el sonido del efecto.

### **LEVEL**

Este parámetro ajusta el nivel del volumen.

## **SUB 4BAND EQ (Subecualizador de 4 bandas)**

---

Este efecto ajusta el sonido como un subecualizador. Se adopta un tipo paramétrico para las gamas alta-media y baja-media.

Este efecto puede utilizarse en el algoritmo "GUITAR MULTI 1" cuando el parámetro "SELECT" de MOD está ajustado a "SEQ."

\* Para los detalles acerca de los ajustes de MOD (Modulación), consulte "MOD" (p.47).

### **LOW EQ (ecualizador de bajos)**

Ajusta el sonido de la gama de frecuencias bajas.

### **HIGH EQ (ecualizador de agudos)**

Ajusta el sonido de la gama de frecuencias altas.

### **LO-MD F (frecuencias bajas-medias)**

Este parámetro especifica el centro de la gama de frecuencia que se ajustará con "LOW-MID EQ."

### **LOW-MID Q (cambio en bajos-medios)**

Este parámetro ajusta la amplitud del área que se verá

afectada por el ecualizador centrada en "LO-MD F." Cuanto más alto sea el valor más estrecha será el área.

### **LOW-MID EQ (ecualizador de bajos - medios)**

Este parámetro ajusta el sonido de la gama de frecuencias bajas-medias.

### **HI-MD F (frecuencias altas - medias)**

Este parámetro especifica el centro de la gama de frecuencia que se ajustará con "HI-MID EQ."

### **HI-MID Q (Q de altos-medios)**

Este parámetro ajusta la amplitud del área que se verá afectada por el ecualizador centrada en "HI-MD F." Cuanto más alto sea el valor más estrecha será el área.

### **HI-MID EQ (ecualizador de altos-medios)**

Este parámetro ajusta el sonido de la gama de frecuencias altas-medias.

### **LEVEL**

Este parámetro ajusta el volumen después del ecualizador.

## **T-WAH (Touch WAH)**

---

El efecto Touch Wah crea un wah automático cambiando el filtro en respuesta al volumen de la entrada.

Este efecto puede utilizarse en el algoritmo "BASS MULTI" cuando el parámetro "SELECT" de EQ/TW está ajustado a "TW."

### **SENS (Sensibilidad)**

Este parámetro ajusta la sensibilidad con la que se verá afectado el filtro. Cuanto más alto sea el valor mayor será la respuesta. Si está ajustado al valor "0," se producirá un wah fijo.

### **START**

Este parámetro determina el sentido en que se desplazará la frecuencia de corte del filtro.

#### **UP:**

Un wah en el que la entrada hará que el filtro se desplace hacia una frecuencia más alta.

#### **DOWN:**

Un wah en el que la entrada hará que el filtro se desplace hacia una frecuencia más baja.

### **STOP**

Este parámetro ajusta la frecuencia a la que la frecuencia de corte del filtro se parará cuando baje el nivel de la entrada.

## RESONANCE

Este parámetro ajusta la cantidad de feedback del filtro. Cuanto más alto sea el valor, más inusual será el sonido creado.

## FX LEVEL (nivel del efecto)

Ajusta el volumen del sonido del efecto.

## DIR LEVEL (nivel del sonido directo)

Este parámetro ajusta el volumen del sonido directo cuando el efecto está activado.

## TAPE ECHO201

Este efecto de eco simula el sonido del famoso RE-201 de Roland.

### EFFECT

Este parámetro activa y desactiva el efecto TAPE ECHO201.

### MODE (selector de modo)

Este parámetro selecciona las diferentes combinaciones de tiempos de eco (corteo, medio y largo) de los tres cabezales de reproducción. Si está ajustado a "4," podrá seleccionar ecos cortos.

### REPEAT RATE

Este parámetro ajusta la velocidad de la "cinta". Cuanto más alto sea el valor, más corto será el intervalo del sonido repetido.

### INTENSITY

Este parámetro ajusta las veces que se repetirá el sonido.

### TONE BASS

Este parámetro ajusta el volumen del extremo grave del sonido de Tape Echo.

### TONE TREBLE

Este parámetro ajusta el volumen del extremo agudo del sonido de Tape Echo.

### PAN HEAD S L:R

### PAN HEAD M L:R

### PAN HEAD L L:R

Estos parámetros ajustan la panoramización individualmente para cada cabezal de reproducción de eco corto, medio y largo. Esta función no está disponible en el Roland RE-201.

### TAPE DIST (distorsión de cinta)

Este parámetro añade la característica distorsión de una cinta. Incluso simula los sutiles cambios que sólo pueden detectarse con un analizador.

## WOW RATE (frecuencia de ondulación)

Este parámetro ajusta las ondulaciones de la afinación que se producen con la deterioración o las irregularidades de la cinta. Cuando más alto sea el valor, más intenso será el efecto.

## WOW DEPTH (profundidad de ondulación)

Este parámetro ajusta la profundidad de la modulación provocada por el desgaste de la cinta y por la irregular rotación del mecanismo. Si aumenta este valor, la modulación será más profunda.

## FX LEVEL (nivel del efecto)

Este parámetro ajusta el nivel del volumen del efecto Tape Echo.

## DIR LEVEL (nivel del sonido directo)

Este parámetro ajusta el volumen del sonido directo.

## TREMOLO/PAN

Tremolo es un efecto que crea un cambio cíclico en el volumen. La panoramización desplaza cíclicamente la posición estéreo entre la izquierda y la derecha (cuando se utiliza una salida en estéreo).

### EFFECT

Este parámetro activa y desactiva el efecto de tremolo / panoramización.

### MODE

Selecciona tremolo o panoramización.

### TREMOLO:

El volumen cambiará cíclicamente.

### PAN:

El sonido se desplazará cíclicamente entre la izquierda y la derecha.

### WAVE SHAPE

Este parámetro ajusta los cambios en el nivel del volumen.

### RATE

Este parámetro ajusta la frecuencia a la que operará el efecto.

\* Si está ajustado a BPM, el valor de MASTER BPM (p. 105) ajustado para cada patch determinará la frecuencia, con lo que el sonido del efecto se sincronizará con el tempo de la canción. No obstante, si el valor de BPM es muy alto, el efecto se sincronizará a 1/2 ó 1/4 de BPM.

### DEPTH

Este parámetro ajusta la profundidad del efecto.

## VIBRATO

Este efecto crea un vibrato modulando ligeramente la afinación. Este efecto puede utilizarse en el algoritmo "GUITAR MULTI 1" cuando el parámetro "SELECT" de MOD está ajustado a "VB."

\* Para los detalles acerca de los ajustes de MOD (Modulación), consulte "MOD" (p.47).

### RATE

Este parámetro ajusta la frecuencia del vibrato.

\* Si está ajustado a BPM, el valor de MASTER BPM (p. 105) ajustado para cada patch determinará la frecuencia, con lo que el efecto coincidirá con el tempo de la canción. No obstante, si el valor de BPM es muy alto, el efecto se sincronizará a 1/2 ó 1/4 de BPM.

### DEPTH

Este parámetro ajusta la profundidad del vibrato.

### TRIGGER

Este parámetro actúa como un conmutador que activa y desactiva el efecto de vibrato.

Cuando esté ajustado a ON, el efecto de vibrato se obtendrá según el ajuste del parámetro RISE TIME.

\* Este efecto asume que el disparo se activará con un conmutador de pedal para conseguir el efecto de vibrato.

### RISE TIME

Este parámetro ajusta el tiempo que pasa entre la activación del disparo hasta que se llega al vibrato ajustado.

#### TRIGGER ON/OFF

Para activar / desactivar el disparo del vibrato con el conmutador de pedal (FS-5U, DP-2 (Roland), etc.), defina "Control Assign" (p. 33) de la siguiente manera.

#### < ASSIGN1: ON >

TARGET:	MOD (VIBRATO): TRIGGER
TARGET MIN:	OFF
TARGET MAX:	ON
SOURCE TYPE:	CONTROL1
SOURCE MODE:	NORMAL
SOURCE MIN:	0
SOURCE MAX:	127

## VOCAL CANCELER

Cuando se reciba una fuente estéreo de un CD o DAT, etc.,

este efecto cancelará el sonido localizado en el centro, como la parte vocal o el bajo.

### EFFECT

Este parámetro activa y desactiva el efecto del cancelador de vocales.

### BALANCE

Si el sonido que desea cancelar no se encuentra en el centro, localice el punto en el que se cancela de manera más efectiva. Cuando el valor está ajustado a "50," se enmudece el sonido localizado en el centro.

### RANGE LOW

Especifica el límite inferior de la gama de frecuencias en la que desea cancelar un sonido. Utilice este ajuste cuando desee bajar el volumen de la parte vocal sin afectar el instrumento de frecuencia baja (como un bajo) localizado en el centro.

### RANGE HIGH

Especifica el límite superior de la gama de frecuencia en la que desea cancelar un sonido. Utilice este ajuste cuando desee bajar el volumen de la parte vocal sin afectar el instrumento de frecuencia alta localizado en el centro.

## VOCODER

Este efecto es un Vocoder de 10 bandas. Aquí puede obtenerse un sonido claro que antes no era posible con vocoders convencionales. Entre un sonido de instrumento en el canal izquierdo y una voz humana en el canal derecho.

### EFFECT

Este parámetro activa y desactiva el efecto VOCODER.

### ENVELOPE

Selecciona la manera en que se producirá el sonido.

#### SHARP:

Se dará énfasis a la voz humana.

#### SOFT:

Se dará énfasis al sonido de instrumento.

#### LONG:

Se producirá un sonido clásico con una caída larga.

### PAN MODE

Selecciona MONO, STEREO, L->R o R->L.

#### MONO:

Los componentes de cada banda de frecuencias estarán localizados en el centro.

### STEREO:

Las bandas de frecuencia impares se colocarán a la izquierda, y las pares se colocarán a la derecha.

### L->R:

Las bandas de frecuencias bajas se colocarán cada vez más hacia la izquierda, y las bandas de frecuencias altas se colocarán cada vez más hacia la derecha.

### R->L:

Las bandas de frecuencias bajas se colocarán cada vez más hacia la derecha, y las bandas de frecuencias altas se colocarán cada vez más hacia la izquierda.

### HOLD

Este parámetro activa y desactiva la función Hold. Si activa Hold mientras entra una voz a través del micrófono, el instrumento sonará con los formatos vocales fijados en este momento.

### MIC SENS (sensibilidad del micrófono)

Este parámetro ajusta la sensibilidad de entrada del micrófono.

### SYNTH LEVEL (nivel de entrada del sintetizador)

Este parámetro ajusta el nivel de entrada del instrumento.

### CHAR [1]-[10] (canal de carácter de voz)

Este parámetro ajusta el volumen de cada banda de frecuencia. Este ajuste define el sonido del vocoder. Cuanto más alto sea el valor, más subirá la frecuencia.

### MIC MIX

Este parámetro ajusta la cantidad de audio del micrófono (entrada del canal R) que ha pasado a través del HPF del micrófono que se añadirá a la salida del vocoder.

### MIC HPF

Al utilizar una mezcla de micrófono, este parámetro ajusta la frecuencia a la que el filtro pasa altos (HPF) empezará a afectar al audio del micrófono. Cuanto más alto sea el valor de este ajuste menos sonidos vocálicos podrá mezclar, y sólo se mezclarán las consonantes. Con el ajuste Thru, el HPF no se aplicará.

### MIC PAN L:R

Este parámetro ajusta la panoramización del audio del micrófono.

### NS THRESHOLD (umbral del supresor de ruidos)

Este parámetro ajusta el nivel al que se empezará a actuar el supresor de ruidos aplicado a la entrada del micrófono (entrada del canal R).

### HOLD ON/OFF

Para activar y desactivar la función Hold con un conmutador de pedal, (FS-5U, DP-2 (Roland), etc.), ajuste "Control Assign" (p. 33) de la siguiente manera.

#### < ASSIGN1: ON >

TARGET:	VOCODER: HOLD
TARGET MIN:	OFF
TARGET MAX:	ON
SOURCE TYPE:	CONTROL1
SOURCE MODE:	NORMAL
SOURCE MIN:	0
SOURCE MAX:	127

### VoiceTRANSFORM (Transformador de voz)

Este efecto controla de manera independiente la afinación básica y los formantes, y permite crear muchos caracteres de voz.

### EFFECT

Este parámetro activa y desactiva el efecto del transformador de voz.

### ROBOT

Este parámetro activa y desactiva la función robot. Si está activada, el audio se enviará a una afinación fija sea cual sea la afinación recibida, y producirá una voz sin inflexiones.

### CRMTC PITCH (afinación cromática)

Este parámetro ajusta la afinación de la voz en semitonos. Puede ajustarse en una gama de 1 octava más grave o más aguda.

### FINE PITCH

Este parámetro define ajustes de precisión en la afinación del carácter de la voz.

### CRMTC FRMT (formante cromático)

Este parámetro ajusta el formante del carácter vocal en semitonos. Puede ajustarse en una gama de 1 octava más grave o más aguda.

### FINE FRMT (formante de precisión)

Este parámetro define ajustes de precisión en el formante del carácter de la voz.

### MIX BAL (balance de mezcla)

Este parámetro ajusta el balance en el volumen del carácter de voz y el volumen de la voz normal. Si el valor es "0," sólo se oír la voz normal, y si el valor es "100" sólo se oír el carácter de voz.

## **WAH**

---

El efecto wah crea un sonido único cambiando las características de respuesta de frecuencia de un filtro. El wah de pedal permite utilizar un pedal de expresión o similar para disponer de un control a tiempo real del efecto wah. Auto wah crea un wah automático cambiando de manera cíclica el filtro, o cambiando el filtro como respuesta al volumen de la entrada.

### **EFFECT**

Este parámetro activa y desactiva el efecto del pedal de wah / wah automático.

### **SELECT (seleccionar efecto)**

Este parámetro selecciona el wah de pedal "WAH" o el wah automático "AW".

\* Si edita un efecto con "SELECT," el parámetro de efecto que haya editado antes de editar se inicializará.

#### **WAH (wah de pedal):**

El efecto funcionará como un wah de pedal.

#### **AW (wah automático):**

El efecto funcionará como un wah automático.

#### **< Si selecciona "WAH" >**

El efecto del pedal de wah podrá obtenerse utilizando el pedal de expresión.

\* Si desea una explicación detallada, consulte "Maneras de utilizar la asignación de control" (página 39).

### **PEDAL**

Este parámetro ajusta la posición de pedal de wah.

### **LEVEL**

Este parámetro ajusta el volumen.

---

#### **< Si selecciona "AW" >**

### **MODE**

Este parámetro selecciona el modo del efecto wah.

#### **LPF (filtro pasa bajos):**

Se crea un efecto wah en una gama de frecuencias amplia.

#### **BPF (filtro pasa banda):**

Se crea un efecto wah en una gama de frecuencias estrecha.

## **POLARITY**

Este parámetro permite seleccionar el sentido en el que cambiará el filtro como respuesta a la entrada.

### **UP:**

La frecuencia del filtro será más alta.

### **DOWN:**

La frecuencia del filtro caerá.

## SENS (sensibilidad)

Este parámetro ajusta la sensibilidad a la que el filtro cambiará en el sentido determinado por el parámetro de polaridad. Cuanto más alto sea el valor más fuerte será la respuesta. Con el ajuste "0," la fuerza de la pulsación no tendrá ningún efecto.

## FREQ (frecuencia)

Este parámetro ajusta la frecuencia central del efecto Wah.

## PEAK

Este parámetro ajusta la manera en que el efecto wah se aplicará al área alrededor de la frecuencia central. Cuanto más bajo sea el valor, el efecto wah se producirá sobre un área más amplia alrededor de la frecuencia central. Cuanto más alto sea el valor, el efecto wah se producirá sobre un área más estrecha alrededor de la frecuencia central.

\* Con el valor "50" se producirá un sonido de wah estándar.

## RATE

Este parámetro ajusta la frecuencia del wah automático.

\* Si está ajustado a BPM, el valor de MASTER BPM (p. 105) ajustado para cada patch determinará la frecuencia, con lo que el efecto coincidirá con el tempo de la canción. No obstante, si el valor de BPM es muy alto, el efecto se sincronizará a 1/2 ó 1/4 de BPM.

## DEPTH

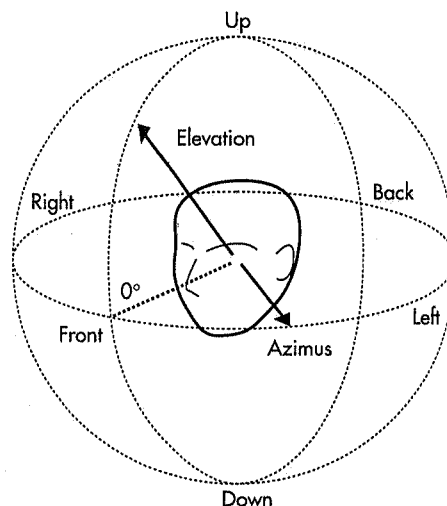
Este parámetro ajusta la profundidad del efecto wah automático.

## LEVEL

Este parámetro ajusta el volumen.

## Antes de utilizar RSS

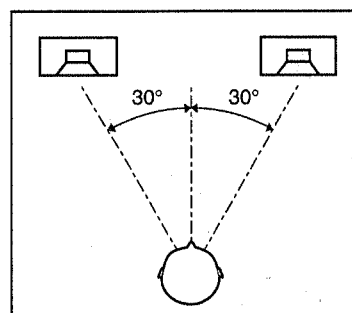
\* En los algoritmos Delay RSS y Chorus RSS, la colocación espacial está fijada, y no es posible ajustar Azimuth y Elevation.



### < Precauciones al utilizar RSS >

RSS (Roland Sound Space) es un efecto que controla la ubicación tridimensional del sonido. Para poder utilizar RSS de la manera más efectiva posible, tenga en cuenta los siguientes puntos.

- Las habitaciones acústicamente "muertas" son las más adecuadas.
- Los altavoces de una vía son los más adecuados. No obstante, los altavoces multivía coaxiales o coaxiales virtuales también son adecuados.
- Los altavoces deben estar separados de las paredes laterales tanto como sea posible.
- No separe excesivamente los altavoces a derecha e izquierda.
- Monitoree el sonido en el punto ideal de la habitación que indica la siguiente figura.



# Sección 5. Utilizar el MIDI para operar en el VF-1

\* Si desea más información acerca del MIDI, consulte "Qué es el MIDI" (p. 131).

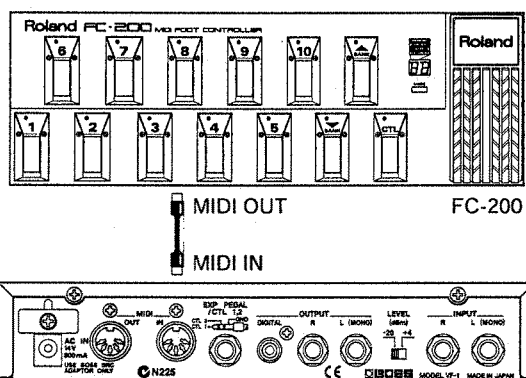
## Qué puede hacer con el MIDI

### Seleccionar Patches

Es posible hacer que los patches del VF-1 cambien al cambiar los sonidos (mensajes de cambio de programa) en un equipo MIDI externo.

Los ajustes del Mapa de Cambios de Programa (p. 124) determinan los patches que se seleccionarán al recibirse un mensaje de cambio de programa.

Si realiza las conexiones de la siguiente figura, al cambiar un número de programa en el equipo MIDI externo se transmitirá el número de programa correspondiente, el VF-1 recibirá este mensaje de cambio de programa (número de programa) y los patches cambiarán.



Con los ajustes originales, el mapa de cambios de programa está ajustado de la siguiente manera.

Número de programa	Número de patch del VF-1
1	UA1
2	UA2
3	UA3
...	...
100	UA100
101	UB1
...	...
128	UB28

Si desea seleccionar un patch que no aparece en la tabla, deberá modificar los ajustes del mapa de cambios de programa. Para el proceso, consulte "Ajustes del mapa de cambios de programa" (p. 124).

El VF-1 puede aceptar "Mensajes de selección de banco," lo cual permite seleccionar todos sus patches. Para los detalles, consulte la aplicación MIDI (p. 132).

### Parámetros de control especificados

Es posible utilizar el Cambio de control para controlar parámetros especificados del VF-1 durante la interpretación. Los ajustes de asignación de control (p. 33) determinan el parámetro del VF-1 que se controlará con cada mensaje MIDI.

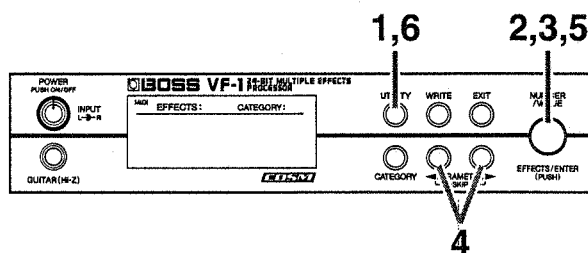
### Transmitir información

Los ajustes del VF-1, como los sonidos de efectos, etc., pueden transmitirse como mensajes exclusivos a otros equipos MIDI. Esto permite definir los mismos ajustes en otro VF-1, o guardar ajustes de sonidos de efectos en un secuenciador u otro equipo de almacenamiento de información.

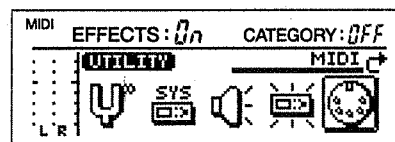
## Definir ajustes

\* Cuando utilice las siguientes funciones, consulte el proceso detallado para cada función.

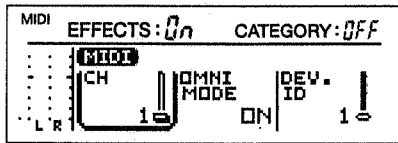
- MIDI PC MAP (mapa de cambios de programa MIDI) (p. 124)
- MIDI BULK DUMP (volcado general MIDI) (p. 125)
- MIDI BULK LOAD (p. 126)



1. Pulse [UTILITY].
2. Gire [NUMBER] para seleccionar "MIDI."



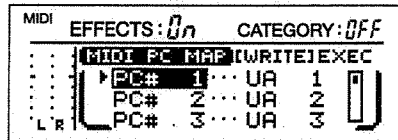
3. Pulse [ENTER].
4. Utilice PARAMETER [◀][▶] para desplazar el cursor hasta el valor del parámetro que desee ajustar.



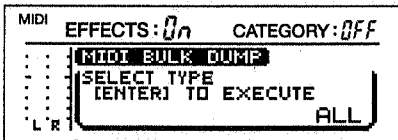
CH (Canal MIDI)

OMNI MODE

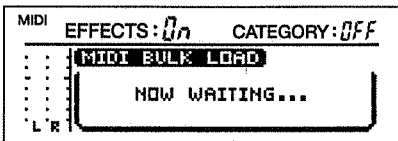
DEV. ID (ID de equipo)



MIDI PC MAP (Asignación de cambio de programa)



MIDI BULK DUMP (Volcado general) (p. 125)



MIDI BULK LOAD (Carga general) (p. 126)

5. Gire [VALUE] para modificar el ajuste.

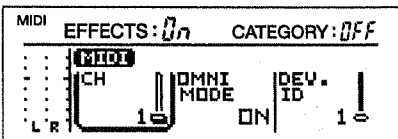
El cambio será más rápido si mantiene pulsado el botón [CATEGORY] mientras gira [VALUE].

6. Pulse [UTILITY] para volver al modo Play.

\* Si pulsa [EXIT] en el paso 6, volverá al paso 2. Si a continuación pulsa [EXIT] de nuevo, volverá al modo Play.

## Ajustar el canal MIDI

CH (canal MIDI): 1-16

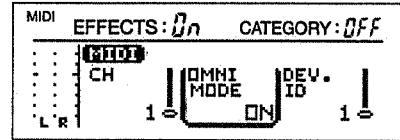


Ajuste el canal MIDI utilizado para transmitir y recibir mensajes MIDI.

Seleccione el mismo canal que el utilizado por el equipo conectado al VF-1.

\* Con los ajustes originales, el canal MIDI será el canal 1.

## Ajustar el modo Omni OMNI MODE: OFF, ON

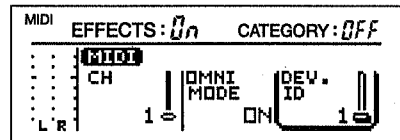


Si el modo Omni está activado, se recibirán los mensajes MIDI de todos los canales, sea cual sea el canal MIDI ajustado.

\* Aunque el modo Omni esté activado, la información exclusiva del sistema sólo se recibirá si su ID de equipo coincide con el ajuste "Device ID".

\* Con los ajustes originales, el ajuste es Omni On.

## Ajustar el ID de equipo DEV. ID (ID de equipo): 1-32



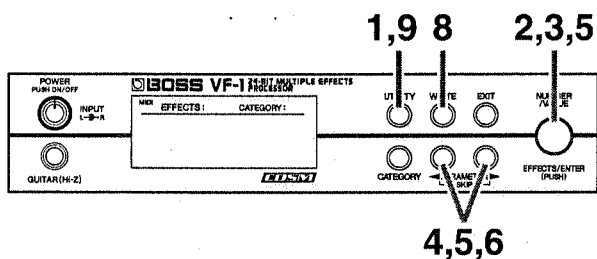
Determina el ID de equipo utilizado para transmitir y recibir mensajes exclusivos.

\* Con los ajustes originales, el ID de equipo está ajustado a "1."

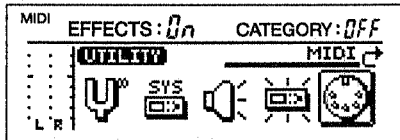
## Ajustes del mapa de cambio de programa de programa

Cuando utilice mensajes de cambio de programa enviados desde un equipo MIDI externo para seleccionar Patches en el VF-1, podrá especificar libremente la correspondencia entre el número de cambio de programa recibido y el Patch del VF-1 que se seleccionará.

### Definir ajustes

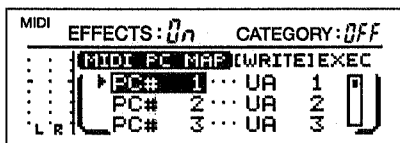


1. Pulse [UTILITY].
2. Gire [NUMBER] para seleccionar "MIDI."



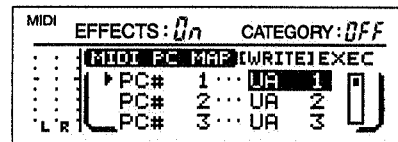
3. Pulse [ENTER].
4. Utilice PARAMETER [◀][▶] para seleccionar "MIDI PC MAP."
5. Utilice PARAMETER [◀][▶] para desplazar el cursor hasta el número de programa (PC#), y gire [VALUE] para seleccionar el número de programa que se recibirá.

El cambio será más rápido si mantiene pulsado el botón [CATEGORY] mientras gira [VALUE].



6. Utilice PARAMETER [◀][▶] para desplazar el cursor hasta el número de patch, y gire [VALUE] para especificar el número de patch que se seleccionará al recibirse el número de programa (seleccionado en el paso 5).

El cambio será más rápido si mantiene pulsado el botón [CATEGORY] mientras gira [VALUE].



7. Repita los pasos 5-6 según sea necesario para especificar la correspondencia entre los números de programa recibidos y los patches que se seleccionarán.
8. Pulse [WRITE] para guardar los ajustes del mapa de cambios de programa. Los ajustes se perderán si no pulsa [WRITE].
9. Pulse [UTILITY] para volver al modo Play.

### NOTA

No apague nunca el equipo mientras la pantalla muestre el mensaje "Keep Power ON!" Si apaga el equipo mientras aparece esta pantalla, pueden aparecer problemas de funcionamiento en el VF-1, o puede perder información.

\* Si pulsa [EXIT] en el paso 7, volverá al paso 2. Si a continuación pulsa [EXIT] de nuevo, volverá al modo Play.

## Transmitir información del VF-1 (Volcado general)

El VF-1 puede utilizar mensajes exclusivos para configurar otro VF-1 con los mismos ajustes, o para transmitir sus ajustes a un equipo, como un secuenciador, para guardarlos. El proceso de transmisión de esta información se conoce como Volcado general.

Es posible transmitir la siguiente información. Es posible seleccionar entre los siguientes cuatro tipos de transmisión.

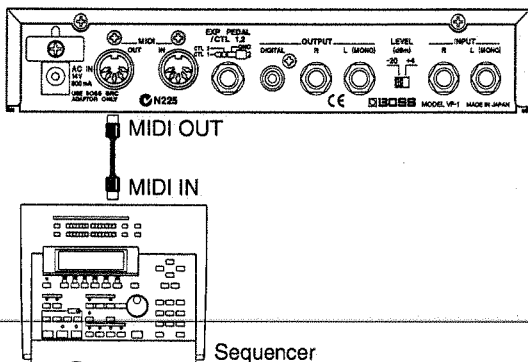
- ALL: Contenido de UTILITY y de PATCH
- UTILITY: Parámetros de Utility
- PATCH: Todos los patches de bancos de usuario
- TEMP: Los ajustes de Patch editados actualmente

## Conexiones

### Cuando guarde información en un secuenciador

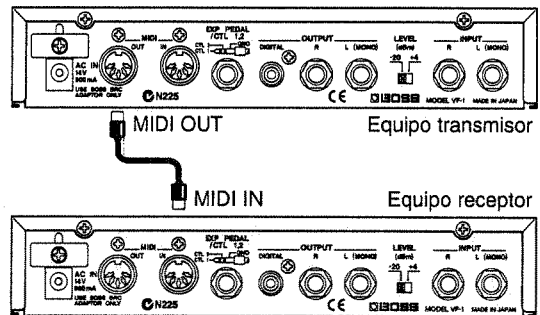
Realice las siguientes conexiones, y prepare el secuenciador para que pueda recibir mensajes exclusivos (p. 132).

\* Para los detalles acerca de las operaciones en el secuenciador, consulte el manual del secuenciador que utilice.

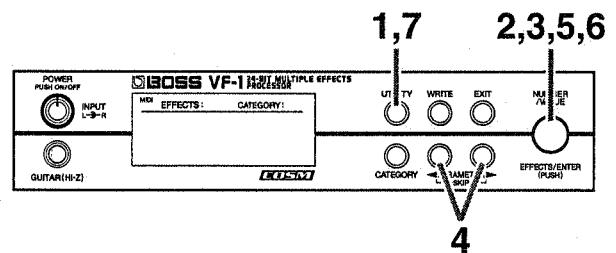


### Cuando copie información en otro VF-1

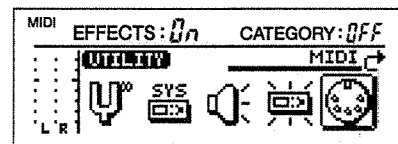
Realice las siguientes conexiones, y ajuste Device ID (p. 123) de ambos equipos al mismo número.



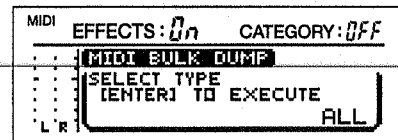
## Proceso de transmisión



1. Pulse [UTILITY].
2. Gire [NUMBER] para seleccionar "MIDI."



3. Pulse [ENTER].
4. Utilice PARAMETER [◀][▶] para seleccionar "MIDI BULK DUMP."



5. Gire [VALUE] para seleccionar la información que desea transmitir.
6. Pulse [ENTER] para ejecutar el volcado general. Mientras se esté transmitiendo la información aparecerá el mensaje "Bulk Dump ...". Una vez haya terminado el volcado general, aparecerá el mensaje "Complete!", y a continuación volverá a aparecer la pantalla previa.
7. Pulse [UTILITY] para volver al modo Play.

## Sección 5. Utilizar el MIDI para operar en el VF-1

\* Si pulsa [EXIT] volverá al paso 2. Si pulsa a continuación [EXIT] de nuevo, volverá al modo Play.



Mientras se esté ejecutando un volcado general, el VF-1 ignorará todas las operaciones de sus controles.

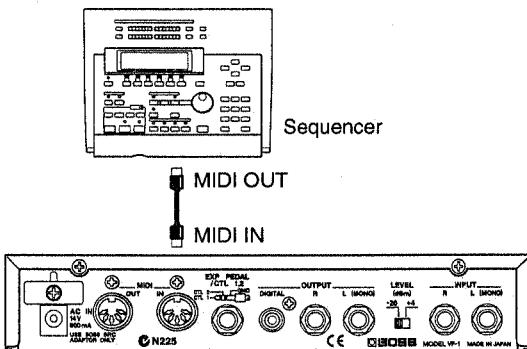
### Recuperar información de un secuenciador en el VF-1 (Carga general)

La información transmitida desde el VF-1 a un secuenciador puede volverse a transmitir al VF-1, o puede recibirse información de otro VF-1. Esto se conoce como Carga general.

### Conexiones

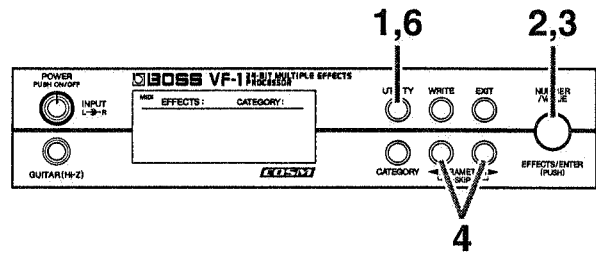
Realice las siguientes conexiones.

\* Si está retransmitiendo información desde un secuenciador al VF-1, ajuste Device ID del VF-1 al mismo número que el utilizado al transmitir la información al secuenciador.

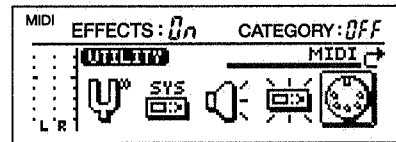


\* Para los detalles acerca de las operaciones en el secuenciador, consulte el manual del equipo que utilice.

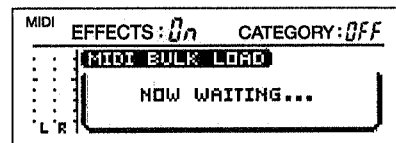
### Proceso de recepción



1. Pulse [UTILITY].
2. Gire [NUMBER] para seleccionar "MIDI."



3. Pulse [ENTER].
4. Utilice PARAMETER [ ◀ || ▶ ] para seleccionar "MIDI BULK LOAD."



5. Transmita la información desde el secuenciador o desde otro VF-1.

\* Mientras se esté recibiendo la información, la pantalla mostrará el mensaje "NOW RECEIVING ...". Una vez haya terminado la carga general, aparecerá el mensaje "Complete !" y volverá a aparecer la pantalla previa.

\* Mientras se ejecute una carga general, el indicador MIDI (p. 18) del VF-1 se iluminará.

\* Sólo se recibirá la información con el mismo ID de equipo.

6. Pulse [UTILITY] para volver al modo Play.



Mientras se esté recibiendo información exclusiva, el VF-1 ignorará todas las operaciones de sus controles.

\* Si pulsa [EXIT], volverá al paso 2. Si a continuación pulsa [EXIT] de nuevo, volverá al modo Play.

# Sección 6. Apéndices

## La salida digital del VF-1

El VF-1 dispone de un conector coaxial (DIGITAL OUTPUT) para la salida digital.

Esta sección explica la manera de realizar conexiones con otros equipos cuando utilice DIGITAL OUT del VF-1, y describe las especificaciones de la señal digital que se envía desde el VF-1.

## La señal de salida digital

El VF-1 transmite una señal de audio digital en formato EIAJ CP-1201, S/P DIF.

### ● El formato EIAJ CP-1201

Éste es el formato definido por la Electric Industries Association de Japón para las conexiones entre equipos de audio digital de consumo y de emisión.

### ● El formato S/P DIF

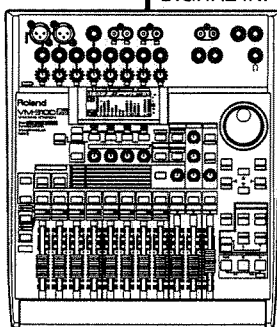
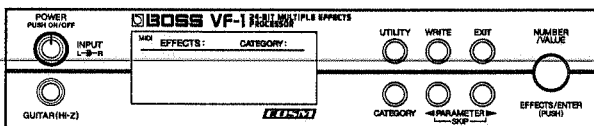
S/P DIF, que es la abreviación de Sony/Philips Digital Interface Format, es un estándar utilizado para enviar y recibir señales digitales estéreo entre equipos digitales.

## Conectar el VF-1 a un equipo de audio digital

Utilice un cable de vídeo (75 Ω no compensado) para las conexiones.



Apague el VF-1 antes de conectar un equipo de audio digital a él. Si el equipo está en marcha al conectar un equipo de audio digital al VF-1, pueden aparecer problemas de funcionamiento.



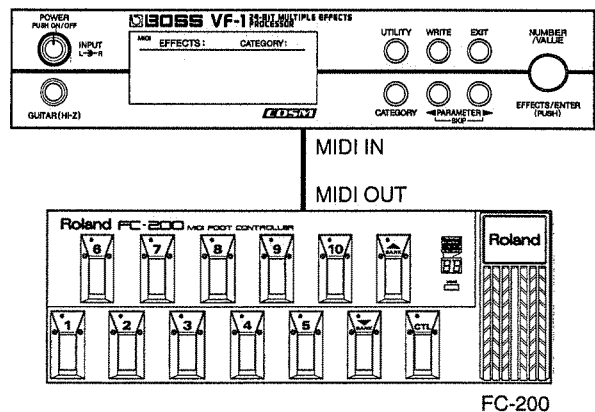
## Especificaciones de Digital OUT

Formato:	EIAJ CP-1201, S/P DIF
Conector:	conector coaxial
Características eléctricas:	RS-422A
Impedancia:	75 Ω no compensado

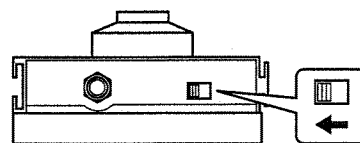
## Operar en el VF-1 utilizando el FC-200

Cuando conecte un controlador de pedal MIDI FC-200 (opcional), podrá controlar el VF-1 mediante operaciones del pedal. Esta sección incluye toda la información necesaria para utilizar un FC-200 conectado al VF-1.

## Conexiones entre el VF-1 y el FC-200



- \* Si desea utilizar un conmutador de pedal para cambiar entre modos en el FC-200, conecte un conmutador de pedal BOSS FS-5U (opcional) al jack Mode del FC-200.
- \* Si conecta un conmutador de pedal (FS-5U; opcional) al jack CTL 1/2, coloque el conmutador de polaridad tal como indica la siguiente figura. Si el conmutador de polaridad no se encuentra en la posición correcta, el conmutador de pedal no funcionará correctamente.



Polarity switch

## Seleccionar Patches desde el FC-200

Aquí se explica la manera de seleccionar Patches del VF-1 desde el FC-200. Empiece de la siguiente manera.

VF-1: el modo Play

FC-200: Modo de cambio de programa

- \* Ajuste el canal MIDI del VF-1 y del FC-200 al mismo ajuste. Con los ajustes originales, el canal MIDI estará ajustado a "1."
- \* Si el VF-1 no se encuentra en el modo Play (p. 17), pulse [EXIT] varias veces (una o dos) para volver al modo Play.

## Correspondencia entre los números de patch del VF-1 y los números de programa del FC-200

Los números de programa del FC-200 se corresponden con los mismos números de programa que están especificados en el mapa de cambios de programa MIDI del VF-1 (p. 124). Es decir, cuando cambie entre números de programa en el FC-200, el VF-1 cambiará al patch del mismo número de programa.

- \* Con los ajustes originales, el mapa de cambios de programa del VF-1 está ajustado de la siguiente manera.

Número de programa	Número de patch del VF-1
1	UA1
2	UA2
3	UA3
...	...
100	UA100
101	UB1
...	...
128	UB28

## Los números de cambio de programa del FC-200

Los números de cambio de programa del FC-200 (1-128) se forman sumando el número de cambio de programa correspondiente al Número (1-10) y el número de cambio de programa correspondiente al Banco (0-12).

Los Bancos 0-12 se corresponden con los números de cambio de programa de la siguiente manera.

Banco	0	1	2....	9	10	11	12
Número de programa	0	10	20....	90	100	110	120

Los números 1-10 se corresponden a los números de cambio de programa de la siguiente manera.

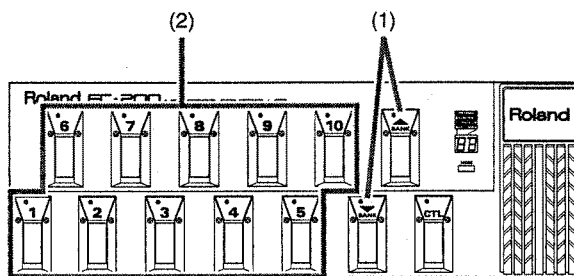
Number	1	2	3....	9	10
Número de programa	1	2	3....	9	10

Por ejemplo, si Banco = 1 y Número = 2, el número de Programa sería 10+2=12.

Si Banco = 2 y Número = 10, el número de Programa sería 20+10=30.

## Operaciones en el FC-200

Aquí se explica la manera de utilizar los pedales Bank y Number del FC-200 para seleccionar Patches del VF-1.



### (1) Seleccionar el banco.

Cada vez que pulse un pedal Bank (UP/DOWN) el banco cambiará, y aparecerá en la pantalla. Si pulsa "UP" pasará al siguiente banco superior, y si pulsa "DOWN" pasará al siguiente banco inferior.

- \* Si simplemente cambia el número de Banco, los números de Programa del FC-200 no cambiarán. El número de Programa cambiará cuando a continuación seleccione el número.

## (2) Seleccionar el número.

Pulse un pedal Number pedal (1 – 10). El indicador del pedal de número se iluminará, y el número de Programa cambiará. Al mismo tiempo, el número de Patch del VF-1 también cambiará.

- \* Si desea seleccionar un número de programa que tiene el mismo número de Banco que la selección previa, no será necesario volver a seleccionar el Banco.
- \* Además de este proceso, también es posible cambiar números de programa simplemente seleccionando un Banco diferente, o utilizar los pedales de número como teclas numéricas al seleccionar un Banco. Consulte los detalles en el manual del FC-200.

## Operaciones de asignación de control con el FC-200

### Utilizar el pedal de control

Cuando el pedal CTL del FC-200 esté pulsado, los mensajes de cambio de control (número de controlador 80) se transmitirán desde el FC-200.

El VF-1 puede recibir estos mensajes de cambio de control como una de las "fuentes de asignación de control" especificadas en cada Patch, y controlar los parámetros objetivo especificados.

- \* El pedal CTL puede utilizarse cuando el FC-200 está en el "modo de Cambio de programa" o en el "modo de Cambio de control."

Por ejemplo, si define los siguientes ajustes de asignación de control para una fuente de control, podrá utilizar el pedal de control para cambiar entre TUNER ON/OFF.

TARGET: TUNER ON/OFF  
 TARGET MIN: OFF  
 TARGET MAX: ON  
 SOURCE TYPE: MIDI-80  
 SOURCE MODE: TOGGLE  
 SOURCE MIN: 0  
 SOURCE MAX: 127

Para los detalles acerca de la asignación de control, consulte "Controlar parámetros a tiempo real (Control Assign)" (p. 33).

### Utilizar el pedal de expresión

Al mover el pedal de expresión del FC-200 se transmitirán mensajes de Cambio de control (número de controlador 7) desde el FC-200.

El VF-1 puede recibir estos mensajes de Cambio de control como una de las "fuentes de asignación de control" especificadas en cada Patch, y controlar los parámetros objetivo definidos.

- \* El pedal de control puede utilizarse cuando el FC-200 está en el "modo de Cambio de programa," en el "modo de Cambio de control," o en el "modo de Nota."

Por ejemplo, si define los siguientes ajustes de asignación de control para una fuente de control, podrá utilizar el pedal de expresión para controlar el nivel de salida.

TARGET: MASTER: MASTER LEVEL  
 TARGET MIN: 0  
 TARGET MAX: 100  
 SOURCE TYPE: MIDI-7  
 SOURCE MODE: NORMAL  
 SOURCE MIN: 0  
 SOURCE MAX: 127

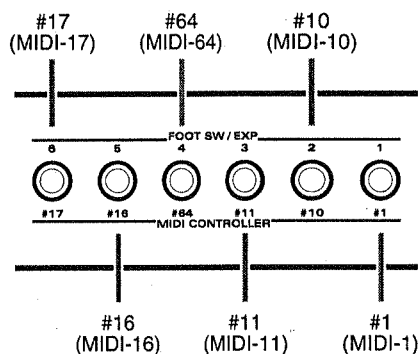
Para los detalles acerca de la asignación de control, consulte "Controlar parámetros a tiempo real (Control Assign)" (p. 33).

### Utilizar el jack FOOT SW/EXP

Cuando haya conectado un conmutador de pedal o un pedal de expresión disponible por separado al jack FOOT SW/EXP del FC-200, los movimientos del pedal o del conmutador transmitirán mensajes de Cambio de control del número de controlador especificado para cada jack.

El VF-1 puede recibir estos mensajes de Cambio de control como una de las "fuentes de asignación de control" especificadas en cada Patch, y controlar los parámetros objetivo definidos.

Los números de controlador especificados para cada jack del FC-200 son los siguientes.



- \* Ajuste "SOURCE TYPE" a (MIDI-\*).

\* Puede utilizarse cuando el FC-200 está en el "modo de Cambio de programa," en el "modo de Cambio de control," o en el "modo de Nota."

El tipo y la temporización de los mensajes transmitidos por el jack FOOT SW/EXP dependerán del tipo de equipo conectado. Utilice el tipo de conmutador o de pedal apropiado según las necesidades.

### Cuando haya conectado un conmutador de pedal FS-5L

Cuando pulse el conmutador, se transmitirá un mensaje de "Activación" (valor máximo). Cuando vuelva a pulsar el conmutador, se transmitirá un mensaje de "Desactivación" (valor mínimo). El indicador del pedal se iluminará cuando el pedal esté activado.

### Cuando haya conectado un conmutador de pedal FS-5U

Cuando pulse el conmutador, se transmitirá un mensaje de "Activación" (valor máximo), y cuando suelte el conmutador se transmitirá un mensaje de "Desactivación" (valor mínimo).

### Cuando haya conectado un pedal de expresión EV-5

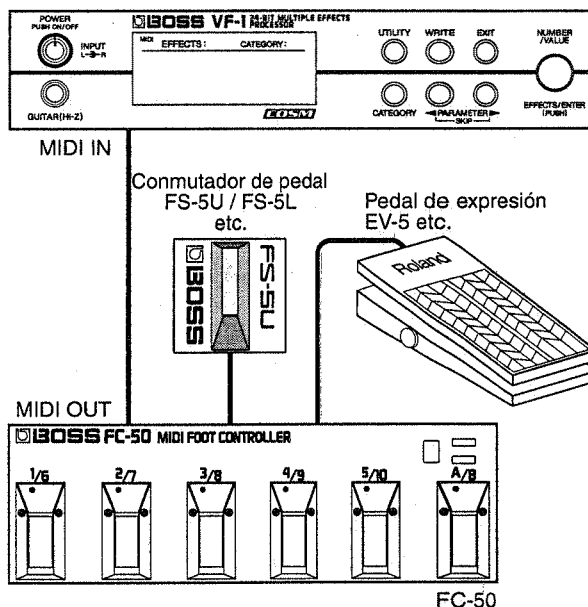
Cuando mueva el pedal de expresión, se transmitirán mensajes para indicar de manera continua la posición actual del pedal, desde el valor mínimo hasta el valor máximo.

## Operaciones en el VF-1 utilizando el FC-50

Si conecta un controlador de pedal MIDI FC-50 MIDI (que debe adquirir por separado), podrá controlar el VF-1 desde un pedal.

### Conectar el VF-1 y el FC-50

Realice las conexiones especificadas en la siguiente figura.



\* El VF-1 y el FC-50 están conectados de la misma manera en que están conectados el VF-1 y el FC-200. Para los detalles, consulte "Conexiones entre el VF-1 y el FC-200" (p. 127).

## Controlar el VF-1 desde el FC-50

Cuando haya conectado el FC-50 al VF-1, las operaciones con el pedal en el FC-50 controlarán el VF-1 de la siguiente manera.

### Seleccionar patches del VF-1 desde el FC-50

El FC-50 puede seleccionar patches correspondientes al mapa de cambios de programa del VF-1. Para poder seleccionar patches del VF-1 desde el FC-50, defina los siguientes ajustes.

1. Ajuste el canal MIDI del FC-50 y del VF-1. (p. 123)
2. Defina el mapa de cambios de programa del VF-1. (p. 124)

\* Cuando defina estos ajustes, consulte también el manual del usuario del FC-50.

**CONSEJO**

Si conecta un FS-5U (que debe adquirirse por separado) al jack de cambio de banco (UP/DOWN) del FC-50, podrá seleccionar un patch en el mapa de cambios de programa del VF-1. Para los detalles, consulte el manual del usuario del FC-50.

### Utilizar un pedal o un pedal de expresión conectado al FC-50 para controlar parámetros a tiempo real

Un pedal o un pedal de expresión conectado al FC-50 podrá utilizarse para controlar parámetros a tiempo real. Defina los siguientes ajustes en el FC-50 y en el VF-1.

1. Ajuste el canal MIDI del FC-50 y del VF-1. (p. 123)
2. Defina los ajustes de asignación de control en el VF-1. (p. 33)

\* Cuando defina estos ajustes, consulte también el manual del usuario del FC-50.

## EL MIDI

MIDI es el acrónimo de Musical Instrument Digital Interface, y es un estándar mundial para que los equipos musicales electrónicos puedan comunicarse transmitiendo mensajes como información de interpretación y selecciones de sonidos. Cualquier equipo con MIDI puede transmitir los tipos aplicables de información a otro equipo con MIDI, incluso si los dos equipos son modelos diferentes o si están fabricados por diferentes fabricantes.

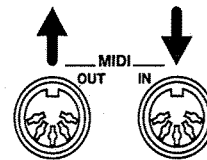
En el MIDI, la información de interpretación, como tocar una tecla o pulsar un pedal, se transmite como mensajes MIDI.

### Transmitir y recibir mensajes MIDI

En primer lugar, explicaremos brevemente la manera en que se transmiten y reciben los mensajes MIDI.

#### Conectores MIDI

Se utilizan los dos siguientes tipos de conectores para los mensajes MIDI. Los cables MIDI se conectan a estos conectores según es necesario.

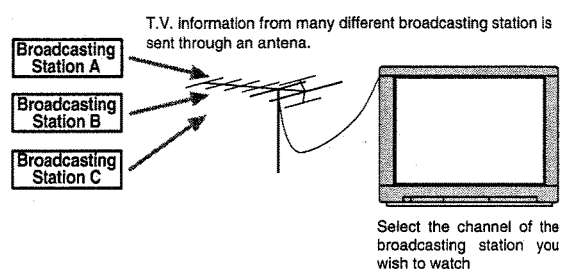


MIDI IN: Este conector recibe mensajes de otro equipo MIDI.  
MIDI OUT: Este conector transmite mensajes desde este equipo.

#### Canales MIDI

El MIDI puede controlar de manera independiente más de un equipo MIDI a través de un único cable MIDI. Esto es posible gracias al concepto de los canales MIDI.

La idea de los canales MIDI es similar a la idea de los canales de televisión. Si cambia de canal en una televisión puede ver una gran variedad de programas. Esto es debido a que la información de un canal en concreto se recibe cuando los canales de emisor y del receptor coinciden.



El MIDI dispone de 16 canales 1 – 16, y los mensajes MIDI se recibirán en el instrumento (el equipo receptor) cuyo canal coincida con el canal del transmisor.

\* Si el modo Omni está activado, se recibirá la información de todos los canales MIDI sea cual sea el ajuste de canal MIDI. Si no debe controlar un canal MIDI específico, active el modo Omni.

### Tipos principales de mensajes MIDI utilizados por el VF-1

El MIDI incluye muchos tipos de mensajes MIDI que pueden contener muchos tipos de información. Los mensajes MIDI puede dividirse en dos tipos generales; los mensajes que se gestionan por separado en cada canal MIDI (mensajes de canal), y los mensajes que se gestionan sin tener en cuenta el canal MIDI (mensajes de sistema).

#### Mensajes de canal

Estos mensajes de canal se utilizan para la información de interpretación. Normalmente, estos mensajes realizan la mayor parte del control. La manera en que un equipo receptor reaccionará a cada tipo de mensaje MIDI estará determinada por los ajustes del equipo receptor.

#### Mensajes de cambio de programa

Estos mensajes se utilizan para seleccionar sonidos, e incluyen un número de cambio de programa entre 1 y 128 que especifica el sonido deseado.

#### Mensajes de cambio de control

Estos mensajes se utilizan para mejorar la expresividad de una interpretación. Cada mensaje incluye un número de controlador, y los ajustes del equipo receptor determinarán el aspecto del sonido que se verá afectado por los mensajes de Cambio de control de un número de controlador concreto.

### Mensajes de sistema

Los mensajes de sistema incluyen mensajes exclusivos, mensajes utilizados para la sincronización, y mensajes utilizados para que un sistema MIDI funcione correctamente. Los mensajes exclusivos son el tipo principal de mensajes de esta categoría utilizados por el VF-1.

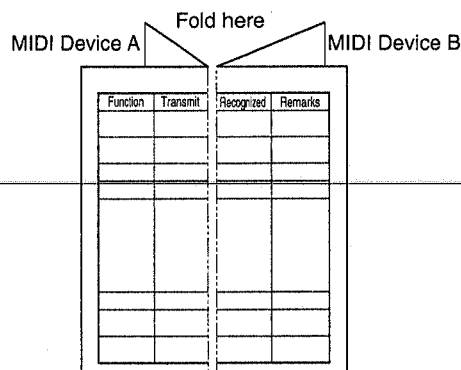
#### Mensajes exclusivos

Los mensajes exclusivos gestionan la información relacionada con los sonidos únicos propios de un equipo, o algún otro tipo de información específica de un equipo. En general, estos mensajes sólo pueden intercambiarse entre equipos de un mismo fabricante y del mismo modelo. Los mensajes exclusivos pueden utilizarse para guardar los ajustes de los programas de efectos en un secuenciador, o para transferir esta información a otro VF-1.

### Los diagramas de aplicación MIDI

El MIDI permite intercambiar una gran variedad de mensajes entre instrumentos, pero no necesariamente todos los tipos de mensajes podrán intercambiarse entre dos equipos MIDI cualesquiera. Dos equipos podrán comunicarse sólo si ambos utilizan los tipos de mensajes que tienen en común.

Todos los manuales de usuario de un equipo MIDI incluyen un "Diagrama de aplicación MIDI." Este diagrama muestra los tipos de mensajes que un equipo puede transmitir o recibir. Si compara los diagramas de aplicación MIDI de dos equipos, podrá ver rápidamente los mensajes que podrán intercambiarse. Puesto que estos diagramas son siempre de un tamaño uniforme, simplemente deberá colocar los dos diagramas uno al lado del otro.



\* También está disponible una publicación titulada "Aplicación MIDI". Ésta ofrece todos los detalles relativos a la manera en que se ha implementado el MIDI en este equipo. Si desea recibirla (por ejemplo, si desea programar a nivel de bit), póngase en contacto con el Centro de Atención al Cliente Roland o con un distribuidor Roland autorizado.

## Recuperar los ajustes originales (Factory Reset)

Es posible recuperar los ajustes originales del VF-1. Esta operación se conoce como "Factory Reset."



Al ejecutar la operación Factory Reset, toda la información guardada volverá a adoptar los ajustes originales. Si ha guardado información que desea conservar, utilice Bulk Dump (p. 125) para guardar esta información en un equipo MIDI externo (secuenciador o similar) antes de ejecutar la reinicialización.

Podrá seleccionar entre los siguientes tipos de reinicialización.

### ALL:

Toda la información del VF-1 recuperará los valores originales.

### UTILITY:

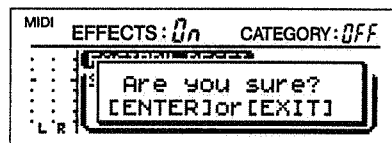
Toda la información de Utility recuperará los valores originales.

### PATCH:

Todos los patches de banco de usuario (UA1-100, UB1-100) recuperarán los valores originales.

5. Pulse [ENTER].

Aparecerá un mensaje que le pedirá que confirme si realmente desea ejecutar la operación Factory Reset.



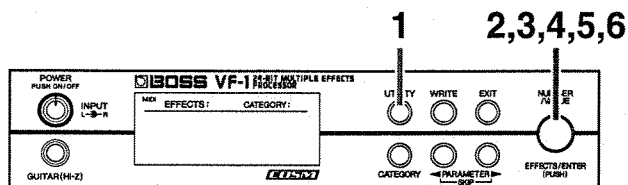
Para interrumpir la operación Factory Reset, pulse [EXIT].

6. Cuando pulse [ENTER] se ejecutará la operación Factory Reset.

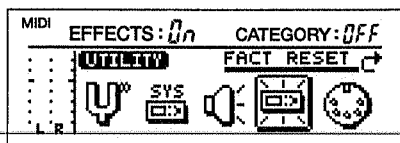
Una vez se hayan recuperado los ajustes originales, la pantalla mostrará el mensaje "Complete!", y volverá al modo Play.



No apague nunca el equipo mientras la pantalla muestre el mensaje "KEEP POWER ON!". Si apaga el equipo mientras la pantalla visualiza este mensaje, podrían aparecer problemas de funcionamiento en el VF-1 o podría perder información.



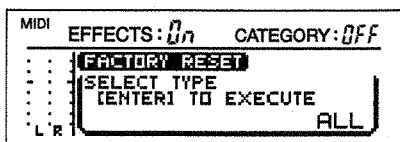
1. Pulse [UTILITY].



2. Gire [VALUE] para seleccionar "FACT RESET."

3. Pulse [ENTER].

4. Gire [NUMBER] para seleccionar la información que recuperará sus ajustes originales.



---

## Solucionar problemas

---

Si no se oye ningún sonido o aparece algún otro problema operativo, consulte los siguientes puntos. Si con ello no consigue solucionar el problema, póngase en contacto con su distribuidor o con el Centro de Atención al Cliente de Roland más próximo.

### Ningún sonido/Volumen muy bajo

- ¿Están rotos los cables de conexión?**  
Pruebe a utilizar otros cables de conexión.
- ¿Está utilizando un cable de conexión que contiene un resistor?**  
Utilice un cable de conexión que no contenga un resistor.
- ¿Está correctamente conectado el VF-1 a los demás equipos?**  
Compruebe las conexiones con los demás equipos. (p. 14)
- ¿Está apagado el amplificador/mezclador, o ha bajado el volumen al mínimo?**  
Compruebe los ajustes del amplificador o del mezclador.
- ¿Ha bajado al mínimo el mando INPUT Level?**  
Coloque [INPUT L/R] en una posición apropiada. (p. 17)
- ¿Ha ajustado EFFECTS a OFF?**  
Si ha ajustado EFFECTS a "MUTE," al ajustar EFFECTS tampoco se enviará el sonido directo. (p. 22, 43)
- ¿Ha ajustado correctamente cada uno de los efectos?**  
Utilice el indicador de nivel para comprobar el nivel de salida de cada efecto. Si hay algún efecto para el que el indicador de nivel no se mueve, compruebe los ajustes del efecto. (p. 31)
- ¿Ha ajustado LEVEL o FOOT LEVEL a "0"?**  
Ajuste MASTER y FOOT LEVEL a un volumen apropiado. (p. 105)
- ¿Ha especificado "MASTER LEVEL" y "FOOT VOLUME LEVEL" como un objetivo para la asignación de control?**  
Desplace el controlador al que esté asignado. (p. 33)

---

### El sonido se oye distorsionado

- ¿Ha ajustado correctamente los niveles de entrada?**  
Coloque [INPUT L/R] en una posición apropiada. (p. 17)
- ¿Ha ajustado correctamente cada uno de los efectos?**  
Utilice el indicador de nivel (p. 31) para comprobar el nivel de salida de cada efecto.  
Si el nivel de salida se mueve más allá del pico, cambie los ajustes del efecto.
- ¿Son excesivos los niveles de los equipos conectados?**  
Ajuste los niveles de salida de los equipos conectados a un valor apropiado.

### Los sonidos directo y del efecto no se envían tal como están ajustados.

- ¿Ha ajustado DIRECT MIX a "OFF"?**  
Si DIRECT MIX está ajustado a "OFF" no se enviará ningún sonido directo, sino que sólo se enviará el sonido del efecto.  
Ajuste DIRECT MIX (p. 46) de los ajustes de sonido Global a "PATCH"

### Los números de patch no cambian

- ¿La pantalla muestra algo diferente al modo Play (p. 17)?**  
En el VF-1, los patches no pueden seleccionarse fuera de la pantalla del modo Play. Pulse [EXIT] una o dos veces para volver al modo Play.

### El pedal conectado al jack CTL 1/2 no cambia los patches

- ¿La pantalla muestra algo diferente al modo Play (p.17)?**  
En el VF-1, los patches no pueden seleccionarse fuera de la pantalla del modo Play. Pulse [EXIT] una o dos veces para volver al modo Play.
- ¿El VF-1 está ajustado a "CATEGORY On"?**  
En el modo Play, cuando la pantalla muestre "CATEGORY On," se seleccionarán secuencialmente los patches de la misma categoría. Si pulsa [EXIT] en el modo Play la pantalla cambiará a "CATEGORY OFF," y podrá seleccionar los patches según haya especificado en los ajustes "NUMBER U/D MIN" y "NUMBER U/D MAX".
- ¿Ha ajustado correctamente la gama de selección de números de Patch?**  
Compruebe la gama definida por "NUMBER U/D MIN" y "NUMBER U/D MAX". (p. 43)
- ¿Ha ajustado correctamente la función del jack CTL 1/2?**  
Ajuste la función del jack CTL 1/2 a "NUMBER UP" o a "NUMBER DOWN." (p. 44)

## No es posible controlar los parámetros especificados con Control Assign

- ❑ Si utiliza un conmutador de pedal conectado al jack CTL 1,2 para controlar el efecto, compruebe que la función del jack al que haya conectado el conmutador de pedal esté ajustada a "ASSIGNABLE." (p. 44)
- ❑ ¿Ha definido correctamente el ajuste de fuente para Control Assign?  
Compruebe que "SOURCE TYPE" y "SOURCE MODE" estén ajustados de manera apropiada para la "fuente" (conmutador de pedal, pedal de expresión) que haya conectado al jack CTL 1, 2. (p. 34)
- ❑ Cuando utilice el MIDI para controlar parámetros  
Compruebe que los canales MIDI de ambos equipos coincidan. (p. 123)  
Compruebe que los números de controlador que utilice coincidan. (p. 34)

## No se reciben los mensajes MIDI

- ❑ ¿Están rotos los cables MIDI?  
Pruebe a utilizar otros cables MIDI.
- ❑ ¿Ha conectado correctamente el VF-1 al otro equipo MIDI?  
Compruebe las conexiones con el otro equipo MIDI.
- ❑ ¿Coinciden los ajustes de canal MIDI en ambos equipos?  
Compruebe que los canales MIDI de ambos equipos coincidan. (p. 124)
- ❑ ¿Ha ajustado los ID de equipo para que coincidan?  
Si desea transferir información entre dos equipos VF-1, el VF-1 transmisor y el VF-1 receptor deben estar ajustados al mismo ID de equipo. (p. 123)

## Mensajes de error

### MIDI FORMAT ERR!

- Razón: El formato del mensaje exclusivo que se recibe no es correcto.
- Acción: Compruebe la información que esté transmitiendo, y vuelva a intentar la operación. Compruebe también que el cable MIDI no esté desconectado, roto o cortocircuitado.

### CHECK SUM ERROR!

- Razón: La suma de comprobación del mensaje exclusivo que se está recibiendo no es correcta.
- Acción: Compruebe la información que esté transmitiendo, y vuelva a intentar la operación. Compruebe también que el cable MIDI no esté desconectado, roto o cortocircuitado.

### MIDI RXBUF ERR!

- Razón: Se ha recibido una gran cantidad de información MIDI en un intervalo de tiempo muy corto, y no se ha podido procesar.
- Acción: Compruebe que el equipo transmisor no esté transmitiendo una cantidad excesiva de información MIDI.

### MIDI RX ERROR!

- Razón 1: Se ha recibido una gran cantidad de información MIDI en un intervalo de tiempo muy corto, y no se ha podido procesar.
- Acción 1: Compruebe que el equipo transmisor no esté transmitiendo una cantidad excesiva de información MIDI.
- Razón 2: ¿Es posible que el cable MIDI conectado a MIDI IN se haya desconectado o dañado?
- Acción 2: Compruebe las conexiones de los cables MIDI.

24-BIT MULTIPLE EFFECTS PROCESSOR

Fecha : 31 de agosto, 1999

Modelo VF-1

Diagrama de aplicación MIDI

Versión : 1.00

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel Default Changed	X	1-16 1-16	Memorized
Mode Default Messages Altered	X X *****	Mode 1 / Mode 3 X X	* 3
Note Number : True Voice	X *****	X	
Velocity Note ON Note OFF	X X	X X	
After Touch Key's Ch's	X X	X X	
Pitch Bend	X	X	
Control Change 0, 32 1-31 64-95	X X X	O * 1 O * 2 O * 2	Bank Select
Prog Change : True #	X *****	O 0-127	Patch Number 1-128
System Exclusive	O	O	
System Common : Song Pos : Song Sel : Tune	X X X	X X X	
System Real Time : Clock : Command	X X	O * 4 X	
Aux Message : All sound off : Reset all controllers : Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sense : System Reset	X X X X X X	X X X X X X	
Notes	* 1 This ignores the LSB. * 2 This recognize the message set for "Parameters realtime control." * 3 This can be set with the OMNI MODE parameters. Memorized. * 4 This is used for calculating the tempo when you set the parameters that allows BPM setting, such as DELAY TIME/RATE, to MIDI Sync.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO

O : Yes

Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 4 : OMNI OFF, MONO

X : No

## Especificaciones

### VF-1 : 24-Bit Multiple Effects Processor

#### Conversión AD

Sobremuestreo de 24 bits 64 veces, Modulación  $\Delta\Sigma$

#### Conversión DA

Sobremuestreo de 24 bits 128 veces, Modulación  $\Delta\Sigma$

#### Frecuencia de muestreo

44.1 kHz

#### Memorias de programa

400: 200 (Usuario) + 200 (Predefinidos)

#### Nivel de entrada nominal

Jack GUITAR INPUT: -20 dBm

Jack INPUT L (MONO)/R: -20 dBm,+4dBm

#### Impedancia de entrada

Jack GUITAR INPUT: 1 M $\Omega$

Jack INPUT L (MONO)/R: 20 k $\Omega$

#### Nivel de salida nominal

Jack OUTPUT L (MONO)/R: -20 dBm, +4 dBm

#### Impedancia de salida

Jack OUTPUT L (MONO)/R: 1 k $\Omega$

#### Gama dinámica

97 dB o superiores (IHF-A)

#### Controles

##### <Panel frontal>

Conmutador POWER / mando INPUT LEVEL

Botón UTILITY

Botón WRITE

Botón EXIT

Botón CATEGORY

Botón PARAMETER ( ◀ / ▶ )

Mando NUMBER/VALUE, botón EFFECTS/ENTER

##### <Panel posterior>

Conmutador LEVEL

#### Pantalla

LCD gráfica (LCD con iluminación posterior)

#### Conectores

##### <Frontal>

Jack GUITAR

##### <Posterior>

Jack INPUT L (MONO)/R

Jack OUTPUT L (MONO)/R

Conector DIGITAL OUTPUT: Coaxial

\* EIAJ CP-1201, S/P DIF

Pedal de expresión / jack Control 1/2

Conectores MIDI (IN, OUT)

Jack AC ADAPTOR

#### Alimentación

14 V CA; Adaptador de CA (BOSS BRC-120, 230, 240)

#### Intensidad

800 mA

#### Dimensiones

218 (Ancho) x 248 (Largo) x 44 (Alto) mm

#### Peso

1,4 kg (sin el adaptador de CA)

#### Accesorios

Manual del usuario

Adaptador de CA: BOSS BRC-120, 230, 240

Apoyos de goma x 4

Servicio de Roland (hoja de información)

#### Opciones

Controlador de pedal MIDI: FC-200 (Roland), FC-50

Conmutador de pedal: FS-5U, FS-5L

Pedal de expresión: EV-5 (Roland), FV-300L+PCS-33 (Roland)

Adaptador para montaje en rack: RAD-50 (Roland)

Cable de inserción: PCS-31 (Roland)

(Conector de 1/4 pulgadas (estéreo) - conector de 1/4 pulgadas (mono) x 2)

\* 0 dBm = 0.775 Vrms



En interés de la mejora del producto, las especificaciones y el aspecto de este equipo están sujetos a cambios sin previo aviso.

# Índice

## Numerales

10GRAPHIC EQ .....	84
2CH .....	69

## A

ACOUSTIC MULTI .....	56
afinador .....	22-24
Algoritmo .....	25
Asignación activada / desactivada .....	33
ASSIGN HOLD .....	43
ASSIGNABLE .....	44

## B

Banco .....	18
Banco de usuario .....	25
Bancos predefinidos .....	25
BASS MULTI .....	54
Botón Category .....	12
Botón Effects .....	12
Botón Enter .....	12
Botón Exit .....	12
Botón Utility .....	10, 12
Botón Write .....	12
Botones de parámetro .....	10, 12
BPM .....	105
BPM maestro .....	105

## C

canal MIDI .....	123, 131
Carga general .....	126
Categoría .....	37
CATEGORY .....	12
Category Search .....	19
CHORUS RSS .....	71
CHORUS+REVERB .....	88
Conector de salida digital .....	13
conector MIDI .....	13, 131
Conmutador de alimentación .....	12
conmutador de pedal .....	34
conmutador de polaridad .....	16, 40
Conmutador Level .....	13, 17
CONTRAST .....	43
contraste de la pantalla .....	43
CONTROL 1, 2 .....	44
Control Assign .....	33
controlador .....	34
Copiar .....	28
Copiar efecto .....	32
CTL 1,2 .....	13

## D

DELAY .....	74
DELAY CHORUS .....	90
DELAY RSS .....	70
DELAY+REVERB .....	89
DETECT IN .....	93
Diagrama de aplicación MIDI .....	132
DIGITAL OUT .....	127
DIGITAL OUTPUT .....	13

DIRECT MIX .....	46
------------------	----

## E

Ecualizador gráfico de 10 bandas .....	84
EFFECTS activado / desactivado .....	22
EFFECTS OFF MD .....	43
EFFECTS/ENTER .....	12
EXIT .....	12
EXP PEDAL .....	13

## F

Factory Reset .....	133
FC-200 .....	127
FC-50 .....	130
FOOT LEVEL .....	105
Formato EIAJ CP-1201 .....	127
Formato S/P DIF .....	127
Función Mute .....	22
Función Skip .....	27, 29
FV .....	48

## G

Gancho para el cable .....	13-14
GATE REVERB .....	68
GLOBAL .....	105
GLOBAL BPM .....	46
GLOBAL SOUND SETTINGS .....	45
GUITAR (Hi-Z) .....	12
GUITAR MULTI 1 .....	49
GUITAR MULTI 2 .....	52
guitarra .....	14

## H

HUM CANCELER .....	85
--------------------	----

## I

ID de equipo .....	123
indicador de nivel .....	17
Indicador MIDI .....	18
INPUT (L/R) .....	12
INPUT L (MONO) /R .....	13
ISOLATOR .....	64

## J

Jack Control 1,2 .....	13
Jack CTL 1,2 .....	10
Jack de adaptador de CA .....	13
Jack EXP PEDAL .....	10
Jack GUITAR .....	12, 14
Jack para pedal de expresión .....	13
Jacks de salida .....	13
Jacks Input .....	13

## K

KEYBOARD MULTI .....	57
----------------------	----

## L

LEVEL .....	13
LOFI PROCESSOR .....	65

<b>M</b>	
Mando de nivel de entrada (L/R) .....	12
Mando Number .....	12
Mando Value .....	12
Mapa de cambios de programa .....	124
MASTER .....	105
Mensaje de cambio de programa .....	132
Mensaje de selección de banco .....	128
Mensajes de cambio de control .....	132
MIC SIMULATOR .....	77
MIDI IN/OUT .....	13
MOD .....	47
Modo Omni .....	123
Modo Play .....	17
MultiTAP DELAY .....	75
MUTE .....	43
<b>N</b>	
nivel de entrada .....	17, 31
nivel de salida .....	31-32
nivel de volumen del pedal .....	105
nivel maestro .....	105
NORMAL .....	34
NUMBER/VALUE .....	12
<b>O</b>	
Operación de escritura .....	38
OUTPUT L (MONO) /R .....	13
OUTPUT SELECT .....	45
<b>P</b>	
Pantalla .....	12, 25, 27
PARAMETER .....	12
Patch .....	18
pedal de expresión .....	39
POSITION .....	30, 47
POWER .....	12
<b>Q</b>	
Quick Setting .....	26
<b>R</b>	
Reinicializar .....	133
REVERB .....	111
REVERB 1 .....	66
REVERB 2 .....	67
REVERB RSS .....	72
REVERB+REVERB .....	87
ROTARY MULTI .....	59
RSS .....	121
RSS de 2 canales .....	69
RSS PANNER .....	73
<b>S</b>	
Señal de salida digital .....	127
SFX .....	48
SKIP .....	27, 29
SPACE CHORUS .....	78
StCHORUS DLY .....	81
Stereo Chorus Delay .....	81
Stereo Flanger Delay .....	79
STEREO MULTI .....	83
Stereo Phaser Delay .....	80
Stereo Pitch Shifter Delay .....	82
STEREO PS DLY .....	82
StFLANGER DELAY .....	79
StPHASER DLY .....	80
SYSTEM SETTING .....	43
<b>T</b>	
TAPE ECHO201 .....	76
tipo conmutador .....	34
tipo pulsador .....	34
TOGGLE .....	34
TUNER .....	42
<b>U</b>	
UTILITY .....	12
Utility .....	42
<b>V</b>	
VOCAL CANCELER .....	86
VOCAL MULTI .....	60
VOCODER .....	62
Voice Transformer .....	63
VoiceTRANSFORM .....	63
Volcado general .....	125
volumen de pedal .....	48
<b>W</b>	
WAH .....	120
WRITE .....	12

# Lista de patches predefinidos

Banco / N°	Nombre	Algoritmo	Control Assign	Banco / N°	Nombre	Algoritmo	Control Assign
A 1	MS DRIVE	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	A 51	60'S MS	GUIAR MULTI 2	CTL:WAH ON/OFF
A 2	W DLY CLEAN	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	A 52	BIG BACKING	GUIAR MULTI 2	EXP:Nivel vol. del pedal
A 3	TWIN BACKING	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	A 53	FULL MS	GUIAR MULTI 2	EXP:Nivel vol. del pedal
A 4	HUM4Cuttin'	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	A 54	LARRY C	GUIAR MULTI 2	EXP:Nivel vol. del pedal
A 5	TOUCH <oi>	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	A 55	SOLO MS	GUIAR MULTI 2	CTL:WAH ON/OFF
A 6	HYPER METAL	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	A 56	80'S METAL	GUIAR MULTI 2	EXP:Nivel vol. del pedal
A 7	BRIGHT CLEAN	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	A 57	BIG LEAD	GUIAR MULTI 2	EXP:Nivel vol. del pedal
A 8	VO CRUNCH	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	A 58	BACK CRUNCH	GUIAR MULTI 2	EXP:Nivel vol. del pedal
A 9	JET FLANGER	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	A 59	ULTIMATE	GUIAR MULTI 2	EXP:Nivel vol. del pedal
A 10	CRUNCH WAH	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	A 60	AC. W/DLY	GUIAR MULTI 2	EXP:Nivel vol. del pedal
A 11	5150 DRIVE	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	A 61	METAL SOLO	GUIAR MULTI 2	EXP:Nivel vol. del pedal
A 12	DETUNE CLEAN	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	A 62	SYN LEAD	BASS MULTI	EXP:Nivel vol. del pedal
A 13	VINTAGE TWIN	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	A 63	DRIVE'n' ROLL	BASS MULTI	EXP:Nivel vol. del pedal
A 14	FL MATCH	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	A 64	Funkenstein	BASS MULTI	EXP:Nivel vol. del pedal
A 15	3-VOICE LEAD	GUIAR MULTI 1	EXP:PEDAL WAH	A 65	DEEP SEA	BASS MULTI	EXP:Nivel vol. del pedal
A 16	E.C. LEAD	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	A 66	UPRIGHTER	BASS MULTI	EXP:Nivel vol. del pedal
A 17	PH CRUNCH	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	A 67	CLEAN HEADS	BASS MULTI	EXP:Nivel vol. del pedal
A 18	DELAY CRUNCH	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	A 68	FlangJackson	BASS MULTI	EXP:Nivel vol. del pedal
A 19	MELLOW ATTACK	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	A 69	DINOSAUR	BASS MULTI	EXP:Nivel vol. del pedal
A 20	RING MOD	GUIAR MULTI 1	EXP:RING FREQUENCY	A 70	ROCK CS PICK	BASS MULTI	CTL:DELAY ON/OFF
A 21	90's METAL	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	A 71	Std. BASS	BASS MULTI	EXP:Nivel vol. del pedal
A 22	JAZZ GARAGE	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	A 72	DEFUSION	BASS MULTI	CTL:MOD ON/OFF
A 23	COMBO DRIVE	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	A 73	Fxtorious	BASS MULTI	CTL:FEEDBACK
A 24	STEP PHASER	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	A 74	LOW BLOW	BASS MULTI	EXP:Nivel vol. del pedal
A 25	MELLOW COMP	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	A 75	FAKE FRETLESS	BASS MULTI	EXP:Nivel vol. del pedal
A 26	STUDIO LEAD	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	A 76	FUNKY BASS	BASS MULTI	EXP:Nivel vol. del pedal
A 27	DETUNE BG	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	A 77	PHASE BASS	BASS MULTI	EXP:PHASER RATE
A 28	GUIAR+SYN 1	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	A 78	PHASE ATTACK	BASS MULTI	EXP:PHASER RATE
A 29	GUIAR+SYN 2	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	A 79	CLEAR	ACOUSTIC MULTI	EXP:Nivel vol. del pedal
A 30	SPACY LEAD	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	A 80	DARK ROOM	ACOUSTIC MULTI	EXP:Nivel vol. del pedal
A 31	HEY! Jimi	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	A 81	JAZZ CHORUS	ACOUSTIC MULTI	EXP:Nivel vol. del pedal
A 32	STEREO OD	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	A 82	OV PUNCH	ACOUSTIC MULTI	EXP:Nivel vol. del pedal
A 33	HI GAIN MS	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	A 83	ARPEGIATE	ACOUSTIC MULTI	EXP:Nivel vol. del pedal
A 34	5150 LEAD	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	A 84	BURN	ACOUSTIC MULTI	EXP:Nivel vol. del pedal
A 35	TUBE STACK	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	A 85	SMOOTHY	ACOUSTIC MULTI	EXP:Nivel vol. del pedal
A 36	BALLADE TREM	GUIAR MULTI 2	EXP:TR PAN RATE	A 86	SPACE PHASE	KEYBOARD MULTI	EXP:Nivel vol. del pedal
A 37	BRIAN M	GUIAR MULTI 2	CTL:WAH ON/OFF	A 87	RING NOISE	KEYBOARD MULTI	CTL:CHORUS ON/OFF
A 38	M DELAY	GUIAR MULTI 2	EXP:Nivel vol. del pedal	A 88	DEEP RING	KEYBOARD MULTI	EXP:Nivel vol. del pedal
A 39	MICHAEL S	GUIAR MULTI 2	EXP:Nivel vol. del pedal	A 89	ROTARY SLOW	ROTARY MULTI	CTL:SPEED SELECT
A 40	COOL BLUES	GUIAR MULTI 2	EXP:Nivel vol. del pedal	A 90	ROTARY FAST	ROTARY MULTI	CTL:SPEED SELECT
A 41	COUNTRY TELE	GUIAR MULTI 2	EXP:Nivel vol. del pedal	A 91	OD ROTAR FAST	ROTARY MULTI	CTL:SPEED SELECT
A 42	BIG RIFF	GUIAR MULTI 2	EXP:Nivel vol. del pedal	A 92	OD ROTAR SLOW	ROTARY MULTI	CTL:SPEED SELECT
A 43	FUSION?	GUIAR MULTI 2	EXP:Nivel vol. del pedal	A 93	DELAY VOCAL	VOCAL MULTI	EXP:Nivel vol. del pedal
A 44	JAZZY	GUIAR MULTI 2	EXP:Nivel vol. del pedal	A 94	RADIO VOICE	VOCAL MULTI	CTL:EQ ON/OFF
A 45	AUTO WAH	GUIAR MULTI 2	EXP:Nivel vol. del pedal	A 95	REVERSE	VOCAL MULTI	CTL:MOD ON/OFF
A 46	80'S CLEAN	GUIAR MULTI 2	EXP:Nivel vol. del pedal	A 96	VOCODER MONO	VOCODER	CTL:HOLD
A 47	OLD VH	GUIAR MULTI 2	EXP:Nivel vol. del pedal	A 97	MALE > FEMALE	VoiceTRANSFORM	CTL:VT ON/OFF
A 48	CRUNCH CLEAN	GUIAR MULTI 2	EXP:Nivel vol. del pedal	A 98	FEMALE > MALE	VoiceTRANSFORM	CTL:VT ON/OFF
A 49	BOSTON	GUIAR MULTI 2	EXP:Nivel vol. del pedal	A 99	VOCAL DUO	VoiceTRANSFORM	CTL:VT ON/OFF
A 50	VO DRIVE	GUIAR MULTI 2	EXP:Nivel vol. del pedal	A 100	OldSpaceDisco	ISOLATOR	EXP:Nivel vol. del pedal

EXP: Pedal de expresión

CTL: Conmutador de pedal

Lista de patches predefinidos

Banco / N°	Nombre	Algoritmo	Control Assign	Banco / N°	Nombre	Algoritmo	Control Assign
B 1	CHORUS GTR	GUIAR MULTI 1	EXP:Nivel vol. del pedal	B 51	MUSIC CLUB	REVERB 1	CTL:REVERB ON/OFF
B 2	JUMBO AC	GUIAR MULTI 2	EXP:Nivel vol. del pedal	B 52	AC.Gtr REVERB	REVERB 1	CTL:REVERB ON/OFF
B 3	OD FRETLESS	BASS MULTI	EXP:Nivel vol. del pedal	B 53	BLUES ROOM	REVERB 2	CTL:REVERB ON/OFF
B 4	REAL ACOUSTIC	ACOUSTIC MULTI	EXP:Nivel vol. del pedal	B 54	LIVE HOUSE	REVERB 2	CTL:REVERB ON/OFF
B 5	ECHO BACK	KEYBOARD MULTI	CTL:DELAY ON/OFF	B 55	WARM HALL	REVERB 2	CTL:REVERB ON/OFF
B 6	TREMOLO ROTAR	ROTARY MULTI	CTL:SPEED SELECT	B 56	SMALL HALL	REVERB 2	CTL:REVERB ON/OFF
B 7	Std. VOCAL	VOCAL MULTI	EXP:Nivel vol. del pedal	B 57	ARENA	REVERB 2	CTL:REVERB ON/OFF
B 8	VOCODER St.	VOCODER	CTL:HOLD	B 58	ARENA BACK	REVERB 2	CTL:REVERB ON/OFF
B 9	ROBOT VOICE	VoiceTRANSFORM	CTL:ROBOT ON/OFF	B 59	KICK REV1	REVERB 2	CTL:REVERB ON/OFF
B 10	DANCE VIOLIN	ISOLATOR	EXP:Nivel vol. del pedal	B 60	KICK REV2	REVERB 2	CTL:REVERB ON/OFF
B 11	HPF BitFilter	LOFI PROCESSOR	MIDI-1:SAMPLE RATE	B 61	FAT GATE	GATE REVERB	CTL:REVERB ON/OFF
B 12	SMALL ROOM	REVERB 1	CTL:REVERB ON/OFF	B 62	BRIGHT GATE	GATE REVERB	CTL:REVERB ON/OFF
B 13	LARGE HALL	REVERB 2	CTL:REVERB ON/OFF	B 63	HI LONG GATE	GATE REVERB	CTL:REVERB ON/OFF
B 14	POWER'S GATE	GATE REVERB	CTL:REVERB ON/OFF	B 64	LO LONG GATE	GATE REVERB	CTL:REVERB ON/OFF
B 15	RSS L << >> R	2CH RSS	EXP:Nivel vol. del pedal	B 65	RSS WIDE-High	2CH RSS	EXP:Nivel vol. del pedal
B 16	3D DELAY 1	DELAY RSS	CTL:DELAY ON/OFF	B 66	3D DELAY 2	DELAY RSS	CTL:DELAY ON/OFF
B 17	3D CHORUS 1	CHORUS RSS	CTL:CHORUS ON/OFF	B 67	3D CHORUS 2	CHORUS RSS	CTL:CHORUS ON/OFF
B 18	3D REVERB 1	REVERB RSS	CTL:REVERB ON/OFF	B 68	3D REVERB 2	REVERB RSS	CTL:REVERB ON/OFF
B 19	GATE PANNER	RSS PANNER	CTL:PANNER ON/OFF	B 69	JET PANNER	RSS PANNER	CTL:PANNER ON/OFF
B 20	SHORT DELAY	DELAY	EXP:Nivel vol. del pedal	B 70	LONG DELAY	DELAY	EXP:Nivel vol. del pedal
B 21	MultiTapDelay	MultiTAP DELAY	EXP:Nivel vol. del pedal	B 71	St.SHORT Dly	DELAY	EXP:Nivel vol. del pedal
B 22	WIDE ECHO	TAPE ECHO201	EXP:Nivel vol. del pedal	B 72	St.LONG DELAY	DELAY	EXP:Nivel vol. del pedal
B 23	MIC DR20->87	MIC SIMULATOR	EXP:Nivel vol. del pedal	B 73	Drifting L>>R	MultiTAP DELAY	EXP:Nivel vol. del pedal
B 24	WAVE CHORUS	SPACE CHORUS	EXP:Nivel vol. del pedal	B 74	RANDOM DELAY	MultiTAP DELAY	EXP:Nivel vol. del pedal
B 25	GATE FLANGER	StFLANGER DLY	EXP:Nivel vol. del pedal	B 75	SHORT ECHO	TAPE ECHO201	EXP:Nivel vol. del pedal
B 26	FAST PHASER	StPHASER DLY	EXP:PHASER RATE	B 76	LONG ECHO	TAPE ECHO201	EXP:REPEAT RATE
B 27	DELAY CHORUS	StCHORUS DLY	CTL:DELAY ON/OFF	B 77	MIC 57->421	MIC SIMULATOR	EXP:Nivel vol. del pedal
B 28	DETUNE CHORUS	STEREO PS DLY	EXP:Nivel vol. del pedal	B 78	MIC DR20->421	MIC SIMULATOR	EXP:Nivel vol. del pedal
B 29	NO ATTACK CMP	STEREO MULTI	EXP:Nivel vol. del pedal	B 79	MIC Mini->57	MIC SIMULATOR	EXP:Nivel vol. del pedal
B 30	COMP + GEQ	10GRAPHIC EQ	EXP:Nivel vol. del pedal	B 80	MIC 10 -> 87	MIC SIMULATOR	EXP:Nivel vol. del pedal
B 31	QUIET 60Hz	HUM CANCELER	EXP:Nivel vol. del pedal	B 81	DIMENSION 1	SPACE CHORUS	EXP:Nivel vol. del pedal
B 32	VOCAL CANCEL	VOCAL CANCELER	EXP:Nivel vol. del pedal	B 82	DIMENSION 2	SPACE CHORUS	EXP:Nivel vol. del pedal
B 33	HALL / ROOM	REVERB + REVERB	CTL:EFFECTS ON/OFF	B 83	DEEP FLANGER	StFLANGER DLY	EXP:FLANGER RATE
B 34	CHORUS/REV 1	CHORUS + REVERB	CTL:EFFECTS ON/OFF	B 84	SLOW FLANGER	StFLANGER DLY	EXP:Nivel vol. del pedal
B 35	Dub REVERB	DELAY + REVERB	CTL:EFFECTS ON/OFF	B 85	St.STEP PH	StPHASER DLY	EXP:Nivel vol. del pedal
B 36	DLY/CHORUS 1	DELAY + CHORUS	CTL:EFFECTS ON/OFF	B 86	NORMAL PHASER	StPHASER DLY	EXP:Nivel vol. del pedal
B 37	BabbleElectro	ISOLATOR	EXP:Nivel vol. del pedal	B 87	DEEP CHORUS	StCHORUS DLY	EXP:Nivel vol. del pedal
B 38	SPACE WATER	ISOLATOR	EXP:Nivel vol. del pedal	B 88	SLOW CHORUS	StCHORUS DLY	EXP:Nivel vol. del pedal
B 39	MOVE FLGATE	ISOLATOR	MIDI-1:FLANGER GATE	B 89	OCTAVE	STEREO PS DLY	CTL:PITCH SHIFTER ON/OFF
B 40	EMERGENCY	ISOLATOR	EXP:Nivel vol. del pedal	B 90	DIMINISH	STEREO PS DLY	EXP:Nivel vol. del pedal
B 41	HeavyBitFiltr	LOFI PROCESSOR	MIDI-1:SAMPLE RATE	B 91	DUAL LOW-CUT	STEREO MULTI	EXP:Nivel vol. del pedal
B 42	BreakBeatSkit	LOFI PROCESSOR	EXP:Nivel vol. del pedal	B 92	DUAL HIGH-CUT	STEREO MULTI	EXP:Nivel vol. del pedal
B 43	TunnelMoveMod	LOFI PROCESSOR	MIDI-1:SOUND	B 93	LIMIT + GEQ	10GRAPHIC EQ	EXP:Nivel vol. del pedal
B 44	AnalogCutting	LOFI PROCESSOR	EXP:Nivel vol. del pedal	B 94	TOTAL GEQ	10GRAPHIC EQ	EXP:Nivel vol. del pedal
B 45	WOOD ROOM	REVERB 1	CTL:REVERB ON/OFF	B 95	QUIET 50Hz	HUM CANCELER	EXP:Nivel vol. del pedal
B 46	MEDIUM ROOM	REVERB 1	CTL:REVERB ON/OFF	B 96	CENTER CANCEL	VOCAL CANCELER	EXP:Nivel vol. del pedal
B 47	LARGE ROOM	REVERB 1	CTL:REVERB ON/OFF	B 97	HALL / PLATE	REVERB + REVERB	CTL:EFFECTS ON/OFF
B 48	PIANO REVERB	REVERB 1	CTL:REVERB ON/OFF	B 98	CHORUS/REV 2	CHORUS + REVERB	CTL:EFFECTS ON/OFF
B 49	STRINGS REV	REVERB 1	CTL:REVERB ON/OFF	B 99	Flam REVERB	DELAY + REVERB	CTL:EFFECTS ON/OFF
B 50	KARAOKE	REVERB 1	CTL:DELAY ON/OFF	B100	DLY/CHORUS 2	DELAY + CHORUS	CTL:EFFECTS ON/OFF

EXP: Pedal de expresión

CTL: Conmutador de pedal

## **NOTAS**



For EU Countries

This product complies with the requirements of European Directive 89/336/EEC.

For the USA

## FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

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

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

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

For Canada

### NOTICE

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

### AVIS

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



01903667

'99-10-D3-21N