

<b>Introducción</b> .....	<b>2</b>	En el paquete.....	2	Registro del producto .....	2	Uso de este manual .....	2	Características principales de la sección del controlador MIDI .....	2	Características principales de la sección de audio .....	2	Funciones del sintetizador .....	2		
<b>Guía de inicio rápido</b> .....	<b>3</b>	Convenciones utilizadas en este manual .....		3 Conexión al equipo .....	3	Operación independiente .....	3	Tocar el Sintetizador.....	3	Instalación del controlador USB de Windows XP .....	4	Instalación del controlador USB de MAC OS X .....	4		
Acerca de ASIO en Windows XP .....	4	Acerca de Core Audio en MAC OS X .....		4 Selección de X-Station como dispositivo de audio .....		5 Selección de X-Station como dispositivo de audio en Cubase. ....	5	El panel de control de X-Station .....	5	Acerca de la latencia .....	5	Selección de X-Station como dispositivo MIDI en Cubase .....	6		
Selección de X-Station como dispositivo de audio en LOGIC.. ....	6	Selección de X-Station como dispositivo de audio en Reason.. ....	7	Selección de X-Station como el dispositivo MIDI en el Reason.. ....	7	Controlar un módulo adicional VST o un instrumento del Reason .....	7	Plantillas provistas de fábrica .....	7	Uso de las plantillas programables Controles de plantilla.....	8	Envío de una instantánea de los controles.....	10		
Selección de un sonido en dispositivos MIDI externos.....	10	Cambio de la acción del joystick Pitch/Mod.....	10	Conexión y configuración de audio. ....	10	Configuración de las entradas de micrófono o instrumento ..	10	Supervisión.....	10	Grabación y escucha.....	10	Grabar y escuchar con			
<b>Tutoría MIDI</b> .....	<b>12</b>	Introducción.....		12 Cómo se utilizan los puertos MIDI .....		12 Mensajes MIDI .....	12								
<b>Operación detallada</b> .....	<b>15</b>	Disposición de los paneles .....		15 Modos y menús.....		16	Uso de los menús .....	16	Introducción de texto .....		16 El menú común de plantillas .....	17	Modo de edición de plantillas (Edición de plantilla).....		
18 Plantilla Editar páginas 'CC'.....	18	Las páginas de edición de plantillas 'NRPN' y 'RPN' .....	19	Las páginas de edición de plantillas Editar páginas 'MMC' .....	19	La plantilla Editar páginas 'Nota activada/desactivada' .....	20	Las páginas de edición de plantillas 'SYSEX MESSAGE'.....	20	Las páginas de edición de plantillas 'Program Change' Pages.....	21	Uso del panel táctil X / Y.....	21	Uso del conmutador de pedal o pedal .....	22
Guardar una plantilla en la memoria .....	22	El procesador dual multiefectos .....	23	El efecto de retardo .....		23 El efecto de reverberación .....		24 El efecto de coro .....	24	El compresor .....	25	El efecto de distorsión .....	26	El procesador de ecualización .....	26
<b>Funciones Avanzadas</b> .....	<b>27</b>	Uso de la Botones de transporte.....	27	El menú de modo global....	27	Guardar la configuración global en la memoria. ....	29	Actualizar el sistema operativo desde MIDI .....	29						
<b>Tutorial de Síntesis</b> .....	<b>30</b>	Elementos de un sonido .....	30	Los osciladores y el mezclador .....		31 El filtro.....	32	Envolventes y Amplificador .....	33	LFO .....	35	Recuerdos.....	35	Resumen.....	35
<b>El sintetizador KS</b> .....	<b>36</b>	Introducción .....	36	Selección de patches de sintetizador KS .....	36	Edición de un parche de sintetizador (sonido) .....		37 Guardar un parche de sintetizador .....		37 Uso de los menús .....	38	La sección del oscilador/mezclador .....	38	La sección de filtros .....	40
La sección de LFO .....	41	La sección de sobres.. ..	42	La sección del arpegiador .....	43	Los efectos Sección.....	44	El Menú Oscilador .....	44	El menú Mezclador.....	45	El menú Filtro .....	47	El menú LFO .....	47
El menú del arpegiador .....	49	El menú de sincronización .....	50	El menú Ruedas .....	51	El menú Aftertouch y Breath.....	52	El menú Pan.....	53	El menú global de KS Synth Mode .....	54	Enrutamiento MIDI hacia y desde El sintetizador KS .....	54	Los ajustes generales del sintetizador KS .....	55
Guardar la configuración general de KS Synth .....	55	<b>Apéndice</b> .....	<b>56</b>	Solución de problemas .....	56	Uso de X-Station con Reason .....	57	Anomalías Conocidas Con Motivo.....	57	Listados de plantillas preestablecidas.....	58-61	Los listados de preajustes de patches de KS Synth .....	62	Tabla de implementación MIDI .....	64
Avisos y aprobaciones CE de seguridad .....	sesenta y o														

## Uso de este manual - Funciones principales - Convenciones utilizadas

Gracias por adquirir el controlador de teclado y sintetizador X-Station. **La X-Station es un producto de última generación, convierte cualquier computadora en una producción de música y audio profesional y completa.**

**estación de trabajo con sintetizador de hardware, interfaz de audio y MIDI, superficie de control y procesador de efectos, todo en un solo paquete con ¡USB, fuente de alimentación o batería!**

Cuando se usa con una computadora que ejecuta un paquete de secuenciador de audio/MIDI proporcionará una excelente configuración de grabación compacta.

Se puede utilizar para controlar secuenciadores, instrumentos virtuales de software popular en una computadora o instrumentos de hardware tradicionales a través de un Conexión USB o una interfaz MIDI estándar. Además del mando características contiene dos preamplificadores de audio junto con un procesador doble multiefectos que permite la grabación y reproducción de mono o señales de audio estéreo hacia y desde una computadora.

El panel frontal proporciona una gran cantidad de controles programables dispuestos en el formato de un sintetizador tradicional, cada uno de los cuales se puede configurar para adaptarse a las necesidades del instrumento a controlar. Cada control puede ser almacenado dentro de una memoria de plantilla para recuperación instantánea en un momento posterior.

El X-Station se encuentra igualmente en casa en una actuación en vivo o en una situación de estudio donde se puede usar como un sintetizador independiente, controlador MIDI teclado y dispositivo de grabación. Su amplia gama de controles puede usarse para alterar dinámicamente cualquier parámetro de sonido con precisión y en tiempo real mientras simultáneamente graba y reproduce audio estéreo datos.

### En el paquete

El paquete X-Station contiene la siguiente lista de elementos.

- Unidad X-Station de teclado principal
- Fuente de alimentación
- Manual de usuario
- Cable USB
- Conjunto de superposiciones de plantilla
- CD-ROM de recursos y controladores de X-Station

Al abrir el paquete, asegúrese de que todos los elementos anteriores están presentes, si no, póngase en contacto con su distribuidor local.

### www.novationmusic.com - Registro del producto

Tómese el tiempo para registrar su nueva Novation X-Station. Punto su navegador a [www.novationmusic.com](http://www.novationmusic.com) y complete el formulario de registro. Le recomendamos que visite [www.novationmusic.com](http://www.novationmusic.com) de vez en cuando de vez en cuando para comprobar si hay actualizaciones de funciones junto con la documentación adecuada.

### Uso de este manual

Este manual consta de siete secciones; **Introducción, inicio rápido Guía, Tutorial MIDI, Operación Detallada, Funciones Avanzadas, Tutorial de síntesis y el sintetizador KS.** Para una fácil referencia, el

El nombre de la sección está impreso en la parte superior de cada página. También se incluye un **apéndice** siempre que contenga datos de referencia.

Se supone que el lector ya tiene un conocimiento básico de MIDI en para configurar Plantillas de usuario. Aquellos con experiencia MIDI limitada puede encontrar útil el **Tutorial MIDI**. Aunque se necesita muy poco conocimiento MIDI requerido para usar la X-Station con la fábrica programada Plantillas.

Se recomienda que este manual sea leído en secuencia capítulo por capítulo.

Las características principales de su capacidad de controlador MIDI y la operación de audio se enumeran a continuación.

### Funciones principales de la sección del controlador MIDI

X-Station presenta un soberbio sonido semicontrapasado de dos, cuatro o cinco octavas. teclado sensible a la velocidad con modulación y Pitch bend combinados palanca de mando. El teclado es transponible hacia arriba o hacia abajo en todo el Rango de notas MIDI y puede transmitir Channel Aftertouch.

Se proporciona una superficie de panel táctil X/Y programable para el control simultáneo de múltiples parámetros.

Operación MIDI o USB. USB y MIDI pueden usarse simultáneamente. A puerto MIDI OUT, un puerto MIDI IN, una toma de entrada de pedal y un El zócalo de entrada del interruptor de pie está disponible.

La energía puede ser suministrada por el puerto USB, las baterías o un adaptador de CC de 9 V.

Un diseño de panel de control de sintetizador virtual que consta de 28 botones, 16 pots, 3 codificadores y 9 controles deslizantes son asignables a cada plantilla. Ahí no se necesitan etiquetas de plantilla para el control de la mayoría de los sintetizadores

Cualquier control del panel frontal puede configurarse para transmitir en cualquier MIDI canal, a cualquier destino utilizando la completa especificación MIDI. Las opciones disponibles incluyen números de controlador, NRPN, RPNS, Cambio de Banco, Cambio de Programa y Sistema definible Exclusivo Instrumentos de cuerda. Las cadenas exclusivas del sistema pueden tener hasta 20 bytes de longitud. Control los datos se pueden insertar en cualquier lugar dentro del mensaje exclusivo del sistema. 40 Plantillas de memorias editables disponibles. Cada plantilla contiene definiciones para todos los controles del panel frontal. Las plantillas pueden ser individuales nombrado para una fácil referencia y guardado en / desde un secuenciador externo a través de Volcados masivos MIDI Sysex

### Características principales de la sección de audio

Dos preamplificadores de audio Novation de alta precisión, bajo ruido y alto ancho de banda con alimentación phantom y más de 70 dB de headroom brindan un sonido cálido, clara señal típica del compromiso de Novation con la excelencia sonora.

Procesadores multiefectos completos están disponibles por canal de entrada con Reverb / Chorus-Phaser / Delay / Compressor / Distorsión y ecualización.

Audio y MIDI USB de baja latencia integrado: solo requiere un Conexión USB a un ordenador.

Salida de auriculares independiente de alta potencia con convertidor estéreo separado para monitoreo de latencia cero de la señal de entrada con o sin efectos

44.1 / 48 Khz Entrada y salida de audio de 2 canales simultáneos de 24 bits operación

Software de controlador incluido para ejecutar en Windows XP o MAC OSX.

### Características del sintetizador

La X-Station incluye un modelo de sintetizador analógico virtual de 3 osciladores basado en la renombrada serie Novation KS y es polifónico de 8 voces.

La extensa interfaz de control brinda acceso instantáneo a la mayoría de los parámetros, lo que hace que la creación de sonido sea rápida e intuitiva. El sintetizador está totalmente integrado con configuraciones de grabación de computadora: La salida de audio estéreo es enviado directamente a través del cable USB a la pista en cualquier secuenciador compatible con ASIO.

Hay 200 excelentes programas de sonido de fábrica que han sido diseñados cuidadosamente para cubrir la mayoría de los estilos de música y los programas pueden ser fácilmente importado y exportado a un bibliotecario sysex.

## Conexión de equipos - Funcionamiento independiente - Tocar el sintetizador

### Convenciones utilizadas en este manual

La palabra 'Plantilla' se refiere a una colección de perillas, codificadores y configuraciones de botones y la función del interruptor de pie, el pedal y el panel táctil XY.

Cada plantilla está numerada del 1 al 40 y se puede guardar en la memoria no volátil de la X Station.

La palabra 'Etiqueta de plantilla' se refiere a una 'superposición' en color o en blanco que encaja perfectamente en el área del panel de control del sintetizador.

La palabra 'Preset' se refiere a una plantilla configurada en fábrica para mostrar algunas de las poderosas posibilidades de control. Plantillas preestablecidas puede ser sobrescrito por nuevas configuraciones.

La palabra 'Control' se refiere a cualquiera de las perillas del panel frontal, asignables botones, codificadores, interruptor de pie, pedal, joystick o el panel táctil XY. Dentro de una sola Plantilla. Cada control se puede configurar individualmente para transmitir varios tipos de información MIDI dirigida a cualquier combinación de puertos MIDI OUT/USB.

La palabra 'Configuración' se refiere a cualquier parámetro que se edita desde dentro de un menú.

La palabra 'Synth Patch' se refiere a una memoria de sintetizador que es se accede mientras la X-Station está funcionando en el modo de sintetizador.

El texto en MAYÚSCULAS se refiere a un control o leyenda del panel frontal (incluso aunque el nombre del Control puede estar en minúsculas en la panel frontal). Podría ser una perilla, un botón, un control deslizante o un codificador giratorio.

### Conexión al equipo

Para grabar o reproducir datos de audio o MIDI será necesario conecte la X-Station a una computadora de escritorio o portátil con el software de grabación de audio y MIDI adecuado instalado.

Cuando se conecta a una computadora, la energía se suministrará directamente desde el Conexión por cable USB y normalmente no será necesario colocar pilas o conectarlo a una fuente de alimentación externa.

#### Operación de la computadora portátil

Cuando utilice una conexión USB para alimentar la X-Station desde una computadora portátil computadora, es posible que la X-Station no se encienda correctamente. Esto es debido a la X-Station no puede extraer suficiente energía de la computadora portátil computadora.

La estación X requiere aproximadamente 350 mA de potencia para operar dependiendo en varias condiciones. Encendiendo la alimentación fantasma, subiendo el el volumen del monitor en los auriculares y la carga de las baterías agregará al consumo de energía. Aunque la especificación USB dicta que todas las computadoras deben poder suministrar 500 mA de corriente que es Por lo general, algunas computadoras portátiles no pueden ofrecer tanto como esto.

La solución es cualquiera:

- 1) Encienda la X-Station desde el adaptador de corriente AC:DC suministrado.
- 2) Inserte pilas secas o recargables (recomendado) .
- 3) Conecte la X-Station a un concentrador USB con alimentación.

La X-Station funcionará con todos los tipos de pilas secas o recargables de tamaño 'C'.

Las baterías de Nicad son recargables y durarán aproximadamente 6 horas.

Las pilas alcalinas son pilas secas normales de alta potencia. Ellos no son recargable y durará aproximadamente 12 horas.

Las pilas Duracell son pilas secas de muy alta potencia y larga duración. Ellos no son recargable y durará aproximadamente 24 horas.

La X-Station detectará automáticamente el tipo de batería y calculará tasa de carga dependiendo de la condición de la batería.

### Montaje de baterías

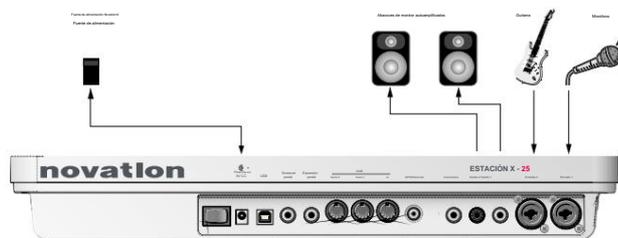
Dé la vuelta a la X-Station y suelte el compartimento de la batería usando dos dedos para empujar los clips. Observar el esquema de conexión impreso en la carcasa de plástico para 6 celdas 'C' a la derecha de la batería cubrir. Coloque las celdas como se muestra en el diagrama.

### Operación de energía

La X-Station puede configurarse para cargar o no cargar las baterías (si se han instalado baterías recargables) desde el puerto USB, la fuente de alimentación externa o ambos. - Consulte la página 26 en la sección del menú global para detalles.

### Operación independiente

El X-Station se puede utilizar como un sintetizador independiente, un controlador MIDI y/o un preamplificador/mezclador de audio independiente de 2 canales con procesadores de efectos En este caso no es necesario conectarse a un sistema informático.

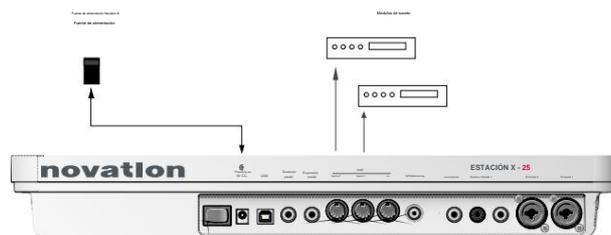


CONFIGURACIÓN DE AUDIO INDEPENDIENTE

Si no se dispone de altavoces activos, las salidas deben conectarse a un amplificador que, a su vez, alimentará los altavoces no activos. Si las baterías están instaladas - Ver página anterior, entonces no es necesario para utilizar la fuente de alimentación externa.

### Tocar el sintetizador

En funcionamiento independiente, el sintetizador se puede utilizar para actuaciones en directo. Para activar el sintetizador, presione el botón PLAY / SYNTH



CONFIGURACIÓN MIDI INDEPENDIENTE

Los módulos de sonido externos se pueden conectar directamente a la salida MIDI enchufes Si las baterías están instaladas, entonces no es necesario utilizar la fuente de alimentación externa.

## Instalación del controlador - Windows XP y MAC OS X

### Instalación del software del controlador USB

Para utilizar todas las funciones de la X-Station, debe estar conectada a un sistema informático mediante el cable USB suministrado. El conector USB se encuentra en el panel trasero. Antes de que pueda comunicarse con el puerto de conexión USB de la computadora, una pieza especial de software conocida como se debe instalar un 'controlador USB'.

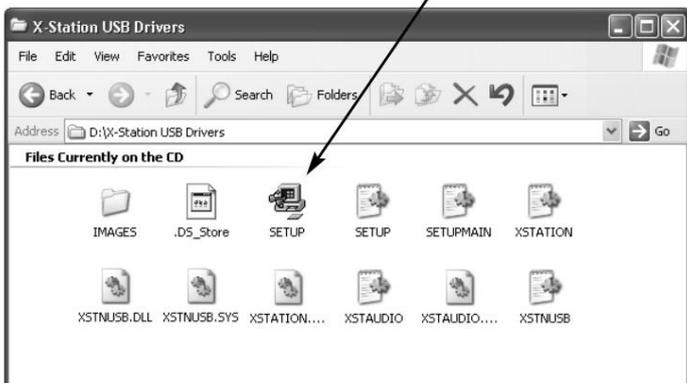
El software del controlador USB convierte la información que llega a la computadora puerto USB en el formato correcto para que lo use el software Audio y MIDI Interfaz utilizada por el sistema operativo de la computadora. La mayoría del software de aplicación de música (Cubase, Logic, Cakewalk, Sonar, Digital Performer, etc.) utilice la interfaz de audio y MIDI de este software para comunicarse con dispositivos de hardware externos como X-Station u otros teclados y módulos de sonido

El software del controlador USB se encuentra en el controlador y el recurso suministrados. CD ROM y debe utilizarse con el sistema operativo Windows XP. Si usando una PC con diferentes sistemas operativos como Linux, Windows La compatibilidad con USB 95, 98SE o 2000 **no estará disponible**.

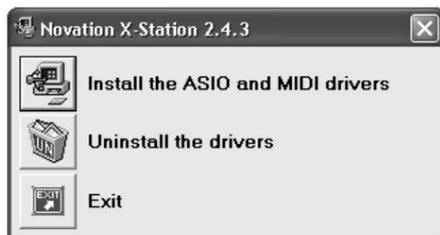
### Instalación del software del controlador USB de Windows XP

Con la X-Station desconectada de la computadora, inserte la X-Station controlador y disco de recursos. Si la computadora no muestra automáticamente un icono en el escritorio para el CD, haga doble clic en el icono 'mi computadora'. El disco del controlador X-Station está etiquetado como 'X-Station'. Haga doble clic en este icono para mostrar el contenido del disco.

Busque y haga doble clic en el directorio 'X-Station USB Drivers'. Haga doble clic el icono 'Configuración' para la aplicación de configuración. Dependiendo de las vistas configuradas en Windows, este icono puede aparecer como 'setup.exe' en un formato de lista.



Comenzará la instalación del controlador ASIO.



Haga clic en el icono 'instalar los controladores ASIO y MIDI' Siga las instrucciones en pantalla instrucciones para instalar los controladores de X-Station.

*(si la X-Station o la computadora se comportan de manera errática, es posible que sea necesario alimentarlos con una fuente de alimentación externa o baterías; consulte la página 3)*

### Instalación del software del controlador MAC OS X

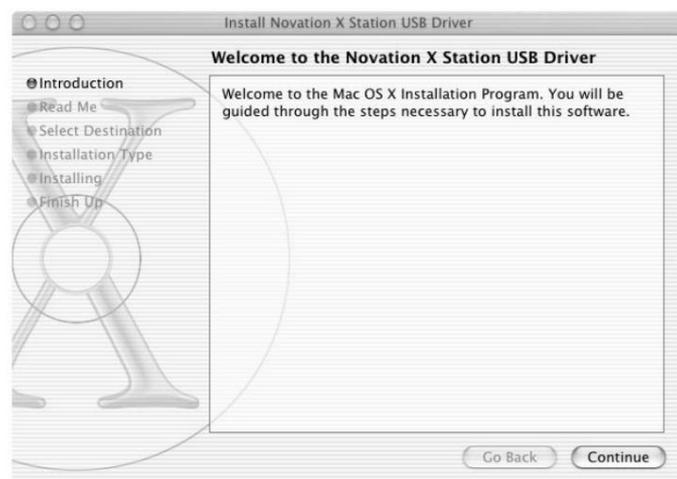
Con la X-Station desconectada de la computadora, inserte el CD con la etiqueta 'X-Station USB Drivers Resources' en la unidad de CD Rom.

Arrastre el archivo X-Station.hqx al escritorio y haga doble clic en este icono para ampliar esto. Aparecerá un archivo en el escritorio llamado 'X Station'. Abierto esta carpeta para revelar el instalador de X-Station. Haga doble clic en la 'Estación X' icono del instalador y siga las instrucciones que aparecen. Será necesario introducir la contraseña de administrador para completar la instalación. Al final de la instalación, la computadora le indicará que se reiniciado Acepte este aviso.

#### Noticia importante

El controlador de audio principal de X-Station no se puede cargar si X-Station está encendido y conectado a la computadora cuando la computadora está arrancando. Solo conecte la X-Station a la computadora o enciéndala cuando la computadora ha arrancado completamente.

El controlador de audio principal de X-Station se llama 'Novation X-Station'. Esta debe seleccionarse como el controlador de audio central que se utilizará desde la aplicación de audio adecuada, las preferencias del sistema/sonido o la aplicación 'Configuración de audio MIDI'



### Acerca de ASIO en Windows XP

Una vez que los controladores están instalados, una pieza especial de software conocida como El controlador 'ASIO' está disponible para su uso. Este ASIO (entrada de flujo de audio Output) permite una comunicación directa muy rápida entre X Station y el secuenciador de música/grabadora de audio (como Cubase, LOGIC, Sonar, etc.) y mantiene los retrasos de audio al mínimo.

Si usa un sistema Windows, para un rendimiento óptimo, este controlador ASIO ahora debe ser seleccionado.

### Acerca de Core Audio en MAC OS X

Al igual que en los sistemas Windows, una vez que se instalan los controladores, aparece un una pieza de software conocida como 'controlador Core Audio' está disponible para su uso. Esto también permite una comunicación directa rápida entre la X-Station y el secuenciador de música/grabadora de audio (como Cubase, LOGIC, Sonar, etc.) y mantiene los retrasos de audio al mínimo.

Si usa un sistema MAC, para un rendimiento óptimo, el controlador Core Audio ahora debe ser seleccionado.

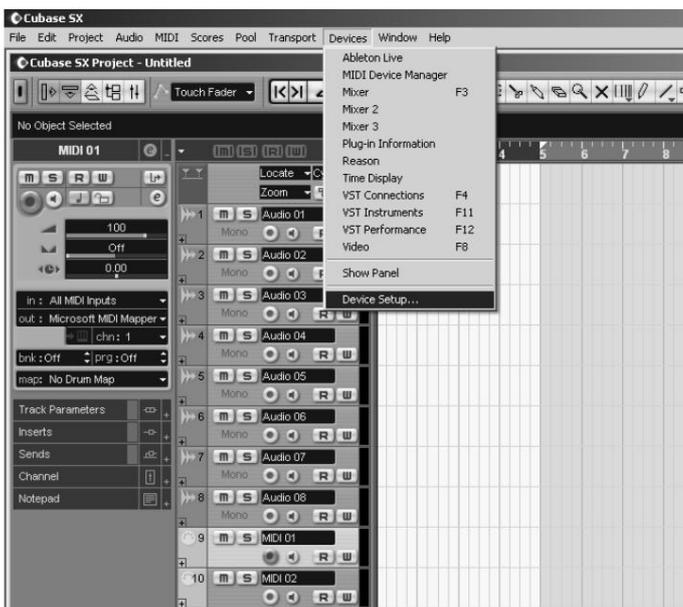
## Selección de X-Station como dispositivo de audio

### Selección de X-Station como dispositivo de audio

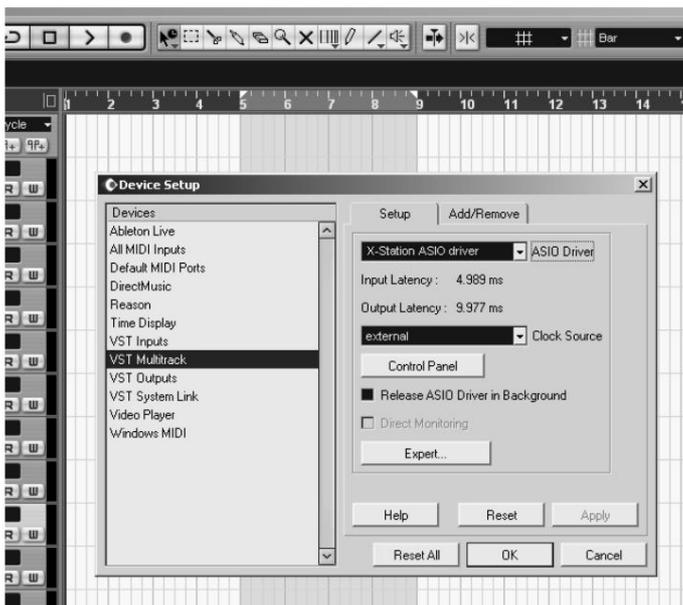
Abra la aplicación de música como Steinberg Cubase, Emagic Logic, Cakewalk Sonar, MOTU Digital Performer o Propellerhead Reason y seleccione X-Station como dispositivo de audio y MIDI.

### Selección de X-Station como dispositivo de audio en Cubase SX o SX2

En Cubase SX o Cubase SX2, abra la ventana 'Configuración del dispositivo' desde el menú desplegable debajo de 'Dispositivos'



En la ventana 'Configuración del dispositivo', haga clic en 'VST Multipista'. Aparecerá una pantalla similar a la siguiente ilustración. Hay cuadros de selección desplegables titulados 'Controlador ASIO' y 'Fuente de reloj'. Haga clic en el cuadro de selección 'Controlador ASIO' y seleccione 'X-Station'.



### El panel de control de la estación X

Ciertas configuraciones de audio se pueden cambiar haciendo clic en 'Panel de control' en la ventana de configuración del dispositivo. Aparecerá un panel como se ilustra a continuación.



### Dispositivos

La X-Station se seleccionará como dispositivo predeterminado. Ningún otro dispositivo será seleccionable.

### Frecuencia de muestreo

Esto se establecerá en 48kHz y no se puede modificar. Confirma que la velocidad de los datos que fluyen hacia adelante y hacia atrás a través del cable USB es de 48 kHz. Esto no debe confundirse con las velocidades de grabación de audio de 44,1 kHz y 48 kHz.

### Resolución

Esto se establecerá en 24 bits y no se puede modificar. Confirma que el tamaño de los datos que fluyen hacia adelante y hacia atrás a través del cable USB es de hasta 24 bits. Esto no debe confundirse con los ajustes de profundidad de bits de grabación de audio de 16 bits o 24 bits.

### Prioridad de aplicación

Esto se establecerá en 'Alto'. Le indicará al sistema de audio que tenga prioridad sobre cualquier otro proceso activo en la PC. En prioridad 'Alta', permitirá que fluya un flujo ininterrumpido de audio desde el secuenciador. Establecer esto en una prioridad más baja acelerará otras aplicaciones que se ejecutan en la computadora, pero puede causar clics y fallas en la transmisión de audio.

### Usar difuminado

La calidad del sonido se puede mejorar agregando una cantidad de 'interpolación'. Deje este conjunto en 'marcado'

### Acerca de la latencia

La latencia es la cantidad de tiempo que tarda la señal analógica de entrada de audio en convertirse en una señal digital, enviarse a través del sistema USB, procesarse por el secuenciador, luego enviarse de vuelta a través del sistema USB y volver a convertirse en una señal de salida analógica. Comenzará a notarse un tiempo de latencia de algo más de aproximadamente 10 ms.

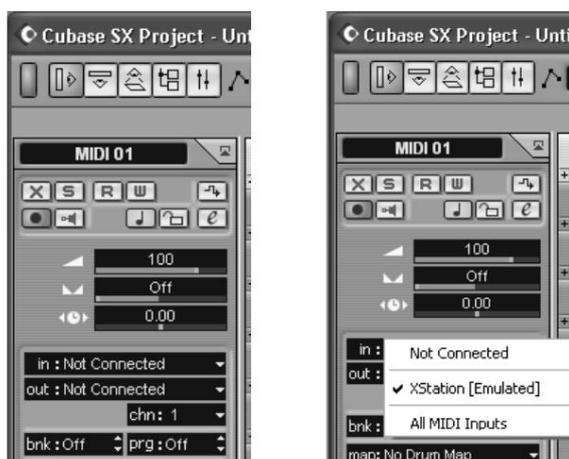
## Selección de X-Station en Cubase y LOGIC

La cantidad de latencia se puede configurar cambiando 'Rendimiento del sistema' opciones del cuadro desplegable. Cuanto mayor sea la especificación (velocidad de la CPU y memoria RAM) de la computadora que se está utilizando, menor será la latencia. ser establecido Las opciones son: Alta velocidad, Rápido, Rápido, Normal y Relajado. La configuración predeterminada es 'Medio'; sin embargo, para obtener el mejor rendimiento, el Se debe seleccionar la opción 'Alta velocidad'.

Después de configurar esta opción, experimente grabando y reproduciendo audio: ver las próximas páginas. Si aparecen clics y 'pops' en el audio señal, luego intente ajustar el rendimiento al siguiente ajuste más bajo.

### Selección de X-Station como dispositivo MIDI Cubase SX o SX2

Para recibir información MIDI de la X-Station en Cubase, el X-Station debe seleccionarse como dispositivo MIDI.

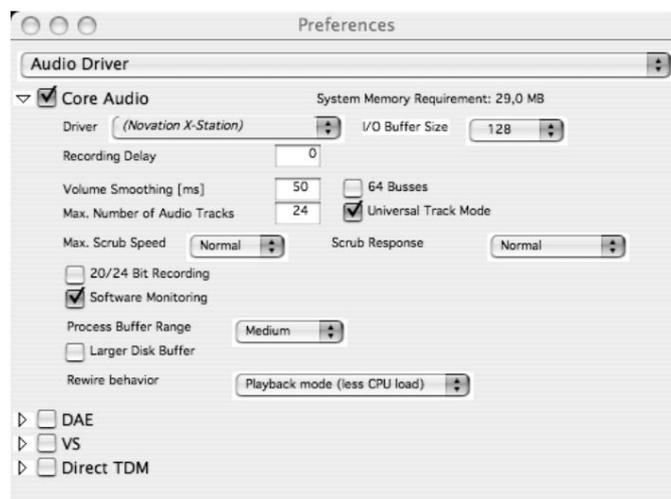


En la ventana del proyecto, haga clic en el cuadro desplegable 'En' y seleccione 'Estación X' (Emulado).

Ahora que la X-Station se ha configurado para audio y MIDI, pase a la página 9 'Conexión y configuración de audio' para obtener más información sobre el uso del Funciones de sonido. Consulte la página 7 'Controlar un instrumento VST' para obtener más información. información sobre el uso de las funciones de control MIDI.

### Selección de X-Station como dispositivo de audio en LOGIC

En LOGIC, abra la ventana 'Audio Hardware & Drivers' desde el pull menú hacia abajo en 'Audio' como se ilustra



En la ventana de preferencias del 'Controlador de audio', haga clic en el pequeño cuadrado azul cuadro con la etiqueta 'Core Audio' y la ventana se abrirá similar a la ilustración de arriba. En el cuadro desplegable titulado 'Conductor', seleccione 'Estación Novation X'

**NOTA:** Si solo aparece 'X-Station', apague y vuelva a encender a la Estación X. La computadora reconocerá entonces que la unidad está conectada y pondrá a disposición como una selección el controlador correcto de 'Novation X Station'.

### Ajuste del tamaño del búfer

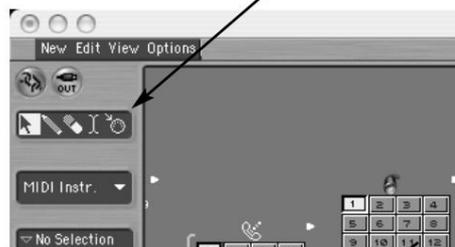
El controlador Core Audio almacena temporalmente muestras de audio de entrada y salida en búferes. Haga clic en 'Tamaño del búfer de E/S' para ajustar el tamaño del búfer. más grande los tamaños de búfer brindan 'relleno' contra las actividades del sistema que pueden interrumpir la transmisión de audio y causar clics y chasquidos. Establecer un búfer más pequeño el tamaño reducirá la latencia de audio. Experimente con esta configuración para optimizar rendimiento de audio para el sistema.

Haga clic en Aceptar y la X-Station ahora se seleccionará como predeterminada Dispositivo de audio.

### Selección de X-Station como dispositivo MIDI en LOGIC

Para recibir información MIDI de la X-Station en LOGIC, el X-Station debe seleccionarse como dispositivo MIDI. Desde el arreglo principal haga clic en el menú desplegable 'Windows' y seleccione 'Entorno'.

Aparecerá una página similar a la ilustración. Haga clic en el menú desplegable flecha para seleccionar 'Instrumento MIDI'

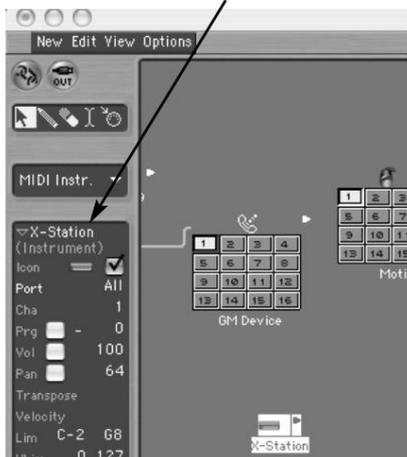


Haga clic en 'Nuevo' y seleccione 'Instrumento' en el menú desplegable.



## Selección de la estación X en LOGIC y Reason

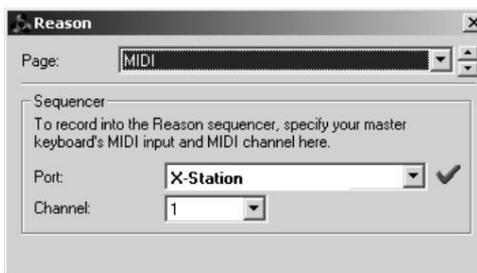
La pantalla mostrará un nuevo icono de instrumento MIDI. Haga clic en el texto en la parte superior de la selección e ingrese 'X-Station'. Aparece un icono de X-Station.



Cierra la ventana del entorno. Ahora se puede seleccionar la X-Station desde la página de arreglos. Ahora que la X-Station se ha configurado para Audio y MIDI vaya a la página 9 para obtener más información sobre el uso de Audio características. Consulte 'Controlar un instrumento VST' en esta página para obtener más información sobre el uso de las funciones de control MIDI.

### Selección de X-Station como dispositivo MIDI en Reason

Para recibir información MIDI de X-Station en Reason, la X-Station debe seleccionarse como dispositivo MIDI. Abra el ventana 'Preferencias' como se muestra anteriormente. En el menú desplegable 'Página' selección, haga clic en la flecha hacia abajo y seleccione 'MIDI'



Haga clic en la 'X' en la esquina superior derecha de la ventana para cerrar la selección. La X-Station ahora se seleccionará como el MIDI predeterminado dispositivo.

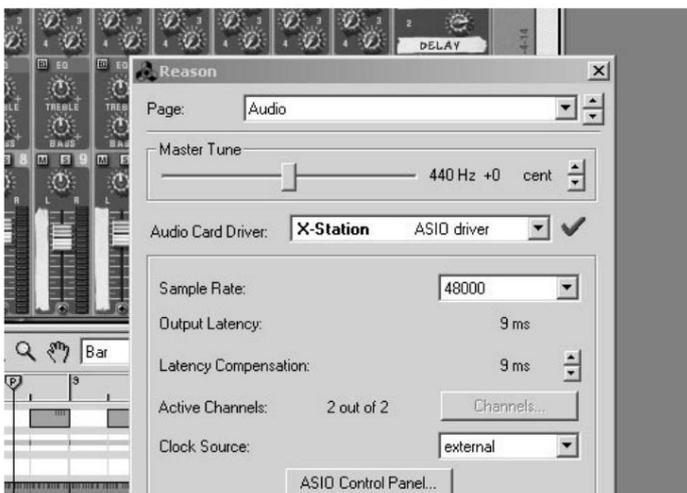
### Controlar un instrumento plug-in VST o un instrumento Reason

### Selección de X-Station como dispositivo de audio en REASON

Desde la pantalla Razón principal, abra la ventana 'Preferencias' desde el pull menú abajo en 'Editar'



En la ventana 'Preferencias', haga clic en 'Controlador de tarjeta de audio' cuadro de selección desplegable y seleccione el controlador ASIO 'X-Station'.



El panel de control de X-Station está dispuesto en el formato de un diseño de sintetizador sustractivo analógico típico y plantillas en forma de electrónica. las memorias que contienen la información de control específica para cada instrumento están predeterminadas en el X-Station.



Numerosos sintetizadores de software o hardware se pueden reproducir directamente desde la X-Station sin necesidad de colocar una superposición de plantilla física. Para mayor claridad, algunos sintetizadores de software o emulaciones de instrumentos reales se beneficiarán colocando una de las etiquetas suministradas sobre el área del sintetizador del panel frontal.

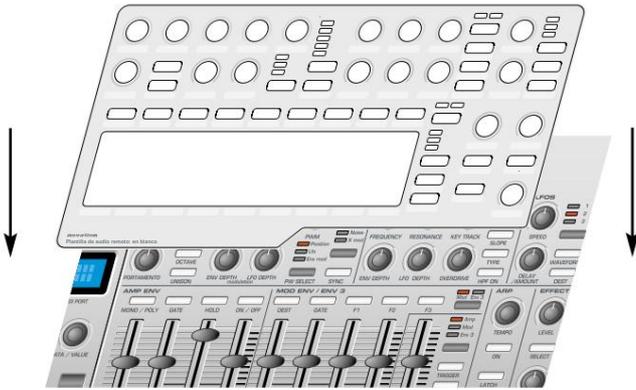
### Plantillas suministradas de fábrica

Fabricante	Instrumento	Nombre de la plantilla
Cabezas de hélice	Razón - Malstrom	Malstrom
Cabezas de hélice	Razón - Tambor	ReDRUM
Cabezas de hélice	Motivo - Mezclador	Mezclador
Instrumentos nativos FM7		FM7
Instrumentos nativos B4		B4

Si es necesario ajustar la configuración de audio precisa, como la latencia, el X El panel de control de la estación se puede seleccionar y editar de manera similar al

## Uso de los controles de plantilla programables

Además de las 5 etiquetas preimpresas, hay otros 3 espacios en blanco que se pueden personalizar para cualquier instrumento específico. Para ajustar una etiqueta de plantilla, simplemente colóquela sobre el área del panel de control del sintetizador.



Verifique el área de visualización del panel frontal para ver que el modo PLAY está seleccionado (el LED sobre el botón se encenderá cuando esté en el modo PLAY).



Gire la perilla del codificador debajo de la pantalla para ver la lista de las plantillas electrónicas disponibles. Con cada 'clic' se seleccionará una nueva plantilla electrónica del instrumento. Continúe girando hasta que se seleccione el instrumento deseado.



Gire el control de frecuencia del filtro como se muestra en la siguiente ilustración y observe cómo se muestran los valores en tiempo real de los controles.



La pantalla aparecerá similar a la ilustración a continuación y la perilla de frecuencia del filtro del instrumento de software girará en la pantalla de la computadora junto con el cambio de sonido correspondiente.

Frecuencia de filtro  
87 CC74 1 U12

### Uso de los controles de plantilla programables

Cada plantilla contiene definiciones del tipo de información MIDI que se transmitirá cuando se utilice cualquiera de los codificadores, perillas, controles deslizantes, botones o el panel táctil XY asignables. No es obligatorio que cada control tenga que transmitir información MIDI, por lo que es posible que los controles en una plantilla se definan como 'Sin control'.

Los datos transmitidos por un control se indican en la línea inferior de la pantalla. Cuando se mueve un control, será uno de los siguientes:

#### Controlador continuo

Esto se indica mediante **CC** seguido del número de controlador.

#### Parámetro no registrado (NRPN)

Esto está indicado por **NRPN**. No se muestra ningún número de controlador.

#### Parámetro registrado (RPN)

Esto se indica mediante **RPN**. No se muestra ningún número de controlador.

#### Control de máquina MIDI

La pantalla muestra **MMC**. No se muestra ningún número de controlador.

La visualización de la pantalla cuando se mueve un control es ligeramente diferente para los botones que usan MMC:

Detener  
1 MMC      1 U12

Esto es similar a la pantalla normal que se muestra cuando se transmiten otros tipos de información MIDI, excepto que la línea superior muestra el tipo de comando MMC definido, mientras que la línea inferior a la izquierda es el número MMC del comando definido para el botón.

Solo se pueden asignar botones para enviar MMC. Cuando se usa MMC, no se usa ni se muestra ningún nombre de control.

#### Nota activada / Nota desactivada

La pantalla muestra **NOTA**. No se muestra ningún número de controlador.

#### Exclusivo del sistema

La pantalla muestra **SYSEX**. No se muestra ningún número de controlador.

#### Cambio de programa

La pantalla muestra **PROGC**. No se muestra ningún número de controlador.

#### Inflexión de tono

La pantalla muestra **PBEND**. No se muestra ningún número de controlador.

## Envío de instantáneas - Selección de sonidos externos - Joystick - Conexión de audio

### Envío de una instantánea de los controles

Es posible enviar una instantánea de los valores actuales a un MIDI conectado dispositivo presionando el botón SNAPSHOT mientras está en el **modo de reproducción**.

Los valores de datos enviados son los almacenados para cada control en el Datos de la plantilla (excepto donde se ha movido un control) desde la La plantilla ha sido cargada. Si se ha movido un control, el nuevo valor representado por la posición del control alterado se envía en lugar del valor almacenado.

Tenga en cuenta que, cuando se envía una instantánea, **la posición actual de un control puede no tener ninguna relación con el valor de los datos enviados en el instantánea si ese control no se ha tocado desde la Plantilla fue seleccionado**.

Para cada control, los datos de la instantánea se envían al puerto USB/MIDI como asignado al control en los datos de la plantilla. Las funciones MMC asignadas a los botones **no se envían** en una instantánea. es posible para cualquier plantilla que se configurará para enviar automáticamente una instantánea tan pronto como el X-Station se coloca en **modo de reproducción**. Vea la página 15 para más detalles.

### Seleccionar un sonido en dispositivos MIDI externos

En el **modo de reproducción**, es posible seleccionar sonidos en dispositivos MIDI externos directamente usando los botones PROGRAM UP / DOWN. Cuando se presiona un botón PROGRAM UP / DOWN, la pantalla muestra:

Cambio de programa MIDI:

104

y se envía inmediatamente un mensaje de cambio de programa. Si cualquiera de los botones PROGRAM UP / DOWN se mantiene presionado durante aproximadamente un segundo, el la acción se repite automáticamente, aumentando o disminuyendo automáticamente la valor enviado. Una vez que se suelta el botón, la pantalla vuelve a mostrando el nombre de la plantilla actual después de aproximadamente medio segundo.

Use los botones BANK UP / DOWN para transmitir una selección de banco MIDI mensaje a un dispositivo MIDI. Cuando se presiona, la pantalla muestra:

Banco de programas MIDI:

05

y se envía inmediatamente un mensaje de selección de banco. Después de aproximadamente medio segundo, la pantalla vuelve a mostrar el nombre de la plantilla actual.

Tenga en cuenta que la X-Station siempre envía mensajes Bank Select utilizando CC32. Esto es usado por la mayoría de los equipos MIDI, pero algunos equipos pueden usar mensajes CC0. Si aparece esta opción para no cambiar el Programa banco en el dispositivo MIDI, puede ser necesario definir otro control de plantilla para transmitir valores CC0. Consulte las páginas 16 y 17 para obtener detalles sobre asignar números de controlador a los controles.

### Cambiar la acción del joystick de tono/modulación

Para adaptarse a diferentes estilos de juego, el recorrido del movimiento de adelante hacia atrás del Joystick de modulación se puede establecer en 'Sprung' o 'Static'.

Cuando se envía desde la fábrica, se establece en 'Sprung'. Moviendo el joystick hacia adelante siempre dará como resultado que la palanca regrese a la posición hacia adelante, por lo tanto, establecer cualquier dato asignado a él de nuevo a un valor original.

Por ejemplo, si está configurado para controlar la profundidad del vibrato en una voz o un oscilador, al soltar la palanca se eliminará el efecto de vibrato.

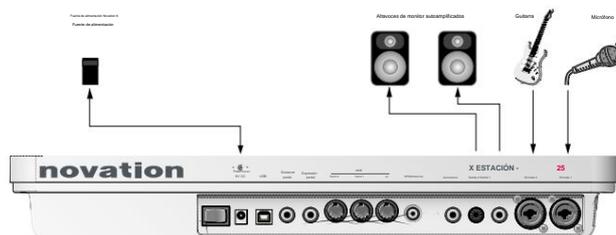
Para configurar la palanca en 'Estático', gire la X-Station boca abajo. Empuje hacia abajo en el deslizador de plástico debajo del conjunto de la palanca de mando y mueva el deslizador de plástico cambiar al extremo opuesto de la cavidad. Para volver al modo 'Sprung', repita el procedimiento en la dirección opuesta.

El ajuste estático permite dejar la palanca en una posición en la que se aplica la modulación sin tener que mantener un dedo presionado sobre la palanca. Esta puede ser útil cuando la rueda de modulación se asigna para controlar la velocidad interruptor de un altavoz giratorio de órgano.

### Conexión y configuración de audio

En esta etapa, se supone que la X-Station está conectada a una computadora y que tanto la computadora como la X-Station están encendidas.

Ahora que se han instalado los controladores de software, conecte la estación X a los otros dispositivos del sistema. Estos podrían ser como se muestra en la ilustración.



Esta es una conexión de audio básica. Permitirá la grabación de datos externos fuentes de señal como las de un micrófono o guitarra y también permiten la reproducción de datos de audio desde un secuenciador a un par de altavoces y auriculares (notas MIDI tocadas desde el teclado y la perilla los movimientos también se enviarán al secuenciador).

Si las baterías no están instaladas, una fuente de alimentación externa (Novation PSU6) puede necesitar ser conectado - Consulte la página 5. Si este es el caso, apague Apague el ordenador, apague la X-Station y coloque las pilas. Garantizar la X-Station todavía está conectada a la computadora a través del cable USB y encienda la X-Station y la computadora al mismo tiempo.

Conecte cualquier otro dispositivo, como pedales de sostenido y expresión (si necesario) a las tomas del panel trasero. Finalmente, encienda la alimentación de cualquier otros dispositivos alimentados, como los altavoces.

Cada una de las dos entradas de audio proporcionadas puede exceptuar una amplia gama de señales de audio - desde un micrófono de condensador de bajo nivel de salida todo el camino hasta un reproductor de CD de nivel de línea. Los jacks de salida de línea entregan una señal de audio no balanceada que activará directamente un mezclador de audio, un amplificador de potencia o altavoces autoalimentados.

## Configuración de entradas - Monitoreo - Grabación y escucha

### Configuración de las entradas de micrófono o instrumento

Ambas entradas de audio permiten conectar conectores jack de 1/4" o conectores tipo XLR y la sensibilidad de entrada de los preamplificadores de alta calidad se puede ajustar para adaptarse a diferentes niveles de señal.

#### Ajuste de la ganancia de entrada

Seleccione el canal de entrada 1 presionando el botón INPUT. Con un micrófono enchufado en el Canal 1, gire la perilla GAIN hasta que el LED VERDE al lado de la perilla GAIN esté completamente encendido cuando hable o cante en el micrófono y el LED ROJO parpadee ocasionalmente.



Esto establecerá la ganancia del preamplificador en el nivel correcto para el micrófono, de modo que no se distorsionará ni será demasiado bajo durante la grabación.

Compruebe que el nivel de audio que se envía desde la X-Station al software de grabación no es demasiado bajo ni demasiado alto. Para hacer esto, mire los medidores de entrada dentro del software de grabación.

Ajuste el mando LINE OUT LEVEL para asegurarse de que el nivel de los medidores de entrada no suba demasiado (consulte la documentación del software de grabación para obtener más información al respecto).



#### Uso de energía fantasma

Si el micrófono que se utiliza es de tipo 'condensador', deberá recibir un voltaje de CC (normalmente 48 V) antes de generar cualquier señal de salida de audio. Algunos micrófonos tienen su propia fuente de alimentación para hacer esto, pero si no, X-Station puede suministrar el voltaje necesario.

Con el canal de entrada apropiado seleccionado (LED encendido), presione el botón PHANTOM y el LED a la izquierda del botón se encenderá para indicar que se está enviando alimentación fantasma al micrófono en el canal seleccionado.

**ADVERTENCIA** : ¡Algunos micrófonos de cinta, dinámicos y de tipo electret NO deben recibir alimentación fantasma y, de ser así, pueden dañarse! - Consulte la documentación suministrada con el micrófono para ver si requiere alimentación fantasma.

### Supervisión

El proceso mediante el cual el artista o el ingeniero de grabación escucha el material de audio ya grabado en el secuenciador de audio mientras lo mezcla con cualquier material nuevo, como una voz o un instrumento, se conoce como monitoreo.

Para que un micrófono utilizado para grabar una voz no recoja ninguna de las pistas de sonido ya grabadas, por ejemplo, la batería y el bajo, en la pista vocal, el vocalista suele utilizar auriculares. Se envía un 'mix' a los Auriculares del sonido del Micrófono en directo con el material previamente grabado.

En una configuración típica, se necesitaría un mezclador de audio separado para mezclar la señal del micrófono en vivo con la que ya está grabada. Dado que X-Station proporciona nivel de auriculares independiente y perillas de monitor, no se requiere un mezclador de audio externo.

### Supervisión de latencia cero

La señal de entrada del micrófono o del instrumento se convierte en una señal digital y se envía a la computadora a través de una conexión USB. Luego ingresa a la aplicación de software de música y se envía de regreso para escuchar.

Usando el software del controlador ASIO instalado anteriormente, los retrasos de tiempo que causa este proceso se reducen al mínimo. Sin embargo, puede ser molesto para el artista al realizar una nueva grabación, ya que este ligero retraso se percibe como una sensación de 'fuera de tiempo', o como un eco si este tiempo de retraso es largo.

El X-Station tiene una función de monitoreo de latencia cero mediante la cual se proporciona una perilla para equilibrar el material grabado previamente con el sonido en vivo que se grabará.

También hay una perilla de 'NIVEL DE SALIDA DE LÍNEA' para controlar el nivel de la señal que va a los altavoces autoamplificados. Con control sobre el nivel de salida a los altavoces, es muy rápido cambiar entre escuchar una nueva grabación (por ejemplo, se ha agregado una nueva toma de voz) y volver a una situación de monitoreo de solo auriculares para grabar otra voz.

### Grabar y escuchar

#### Escuchando

Compruebe que los micrófonos, los auriculares y los altavoces estén conectados y configurados como se describe en la página anterior. Si la sesión es puramente para



escuchar, suba la perilla LINEOUT y presione el botón PLAY en el secuenciador de música del software. Cualquier información de audio que haya sido previamente grabada debe escucharse en los altavoces. Tenga en cuenta que el nivel de los auriculares también puede controlarse individualmente con la perilla PHONES VOL.

#### Grabación Mono

Si el micrófono y los altavoces están en la misma habitación, gire la perilla LINEOUT completamente en el sentido contrario a las agujas del reloj para asegurarse de que no se envíe información de audio previamente grabada a los altavoces.

Gire la perilla MONITOR completamente en el sentido contrario a las agujas del reloj para escuchar solo la señal de entrada del micrófono. Ponte los auriculares y habla por el micrófono. Ahora debería ser posible escuchar el micrófono en los auriculares.

De lo contrario, verifique que el botón del monitor esté presionado en la pista del secuenciador de música del software (consulte la documentación del software de música sobre cómo hacer esto) Al grabar una nueva pista, en este ejemplo una voz, presione el botón de grabación y reproducción (consulte la documentación del software sobre cómo hacer esto) en el secuenciador y comience a hablar o cantar en el micrófono.

El balance entre las pistas previamente grabadas y la nueva voz en vivo se puede ajustar girando la perilla de entrada a salida MONITOR.

Usando el canal 1 y con la perilla de BALANCE completamente en sentido contrario a las agujas del reloj, la voz en vivo se enviará a la salida izquierda de los auriculares o altavoces. Gire la perilla BALANCE para colocarla en cualquier lugar del campo estéreo. Una vez que se completa la grabación, la grabación finalizada y actualizada se puede reproducir y escuchar en los auriculares o en los altavoces, o en ambos, ajustando las perillas LINE OUT LEVEL y PHONES VOL.

## Grabar y escuchar con efectos

### Grabación mono dual

Si desea grabar dos entradas diferentes simultáneamente, por ejemplo, una guitarra y una voz, repita el proceso de configuración y establezca la ganancia de entrada para el micrófono y la guitarra de forma independiente. Use el botón INPUT para cambiar entre cada entrada para establecer el nivel de señal usando los LED. Comenzar grabación y use la perilla BALANCE para mover la posición de izquierda a derecha de cualquiera de las dos entradas. Dentro del secuenciador, configure una pista en el canal de entrada 1 y la otra pista en el canal de entrada 2.



Se presenta como una opción muy útil cuando, por ejemplo, al grabar una voz, la señal se puede grabar 'seca' pero el artista podrá escuchar (monitorizar) su interpretación con los efectos aplicados.

### Agregar reverberación

En la sección de efectos, presione los botones ARRIBA/ABAJO para seleccionar el efecto de reverberación; se encenderá el LED correspondiente. Ajuste la perilla LEVEL para la cantidad deseada de efecto de reverberación. Los procesadores de efectos son potentes multiefectos en los que uno de cada efecto diferente se puede aplicar simultáneamente si se desea.

Consulte la [Operación detallada: el procesador de efectos duales](#) en la página sección 21 para obtener más información sobre el control de audio y el uso del procesador de efectos en las grabaciones.

### Grabación estéreo

Conecte una fuente estéreo (como un reproductor de CD) y presione el botón STEREO. Ambos LED de entrada se encenderán. Use la perilla GAIN como se describió anteriormente para configurar el nivel de entrada apropiado.

La perilla BALANCE se comporta de manera diferente cuando se graba un dispositivo estéreo. Si lo gira completamente en el sentido contrario a las agujas del reloj, la señal se sumará a una señal MONO. Girarlo completamente en el sentido de las agujas del reloj dará como resultado una señal WIDE Stereo. Como en los ejemplos anteriores, el balance entre las pistas previamente grabadas y la nueva entrada estéreo en vivo se puede ajustar girando la perilla MONITOR de entrada a salida.

## Grabar y escuchar con efectos

La mayoría de los secuenciadores de audio de software modernos permiten que la señal de entrada sea monitoreada con baja latencia, pero esto es solo una copia de lo que está conectado a la(s) entrada(s) de audio.

Una característica destacada de X-Station es la capacidad de grabar y/o monitorear completo con efectos, como Reverb, sin necesidad de una caja de efectos de hardware externa o sin necesidad de utilizar procesadores de efectos adicionales dentro del software de grabación.

Esto es especialmente útil cuando se graban voces, ya que el artista normalmente preferirá cierta cantidad de reverberación en los auriculares durante la interpretación. Por lo general, le ayudará a imaginar una situación en vivo con algo de ambiente en la habitación.

Hay tres opciones con respecto a monitorear y registrar los efectos:



#### 1. Bypass

Esta opción desactivará la sección de efectos y el sistema informático grabará cualquier dato de audio 'en seco', es decir, una versión amplificada de la señal que aparece en las entradas de audio. Cualquier monitoreo de la señal por auriculares o en las salidas principales izquierda y derecha también será 'seco'

#### 2. Escuchar - Grabar

Esta opción habilitará la sección de efectos y el sistema informático grabará cualquier dato de audio 'húmedo', es decir, una versión amplificada de la señal que aparece en las entradas de audio junto con cualquiera de los efectos de audio (como la reverberación). Cualquier monitoreo de la señal por auriculares o en las salidas principales izquierda y derecha también será 'húmedo'

#### 3. Escuchar - Sin registro (Escuchar húmedo y grabar seco)

Esta opción habilitará la sección de efectos PERO la computadora grabará cualquier dato de audio 'seco', es decir, una versión amplificada de la señal que aparece en las entradas de audio. Cualquier monitoreo de la señal por auriculares o en las salidas principales izquierda y derecha será 'mojado'. Esto sería considerado

## Introducción - Puertos MIDI - Mensajes MIDI

### Introducción

MIDI es un acrónimo de Interfaz Digital de Instrumentos Musicales. el midi estándar fue ideado a principios de los años 80 como un medio para permitir instrumentos para comunicarse entre sí y con otros

dispositivos tales como secuenciadores y computadoras. Antes de la llegada de MIDI, a menudo era muy difícil (si no imposible) que los instrumentos comunicarse entre sí, especialmente si han sido fabricados por diferentes fabricantes. Hoy en día, la mayoría de los tipos de música electrónica Los equipos están equipados con una interfaz MIDI de serie, incluidos sintetizadores, cajas de ritmos, samplers, secuenciadores, ordenadores e incluso algunas unidades de efectos.

El estándar MIDI permite controlar muchos instrumentos diferentes al mismo tiempo. una vez (por ejemplo, desde un secuenciador o un teclado controlador como X Station) utilizando la misma red de cables MIDI. Cada instrumento en el A la cadena MIDI generalmente se le asigna su propio canal MIDI único y solo responderá a la información que pueda recibir en ese canal en particular. El estándar MIDI permite dieciséis canales diferentes para ser asignado a los diversos instrumentos en una red MIDI. Esto significa que normalmente es posible tener hasta dieciséis instrumentos tocando simultáneamente dentro de un sistema MIDI.

Algunas personas pueden sentir que estar restringido a solo dieciséis canales MIDI puede ser un poco limitante, especialmente si están componiendo piezas musicales muy complejas. Sin embargo, la mayoría de los secuenciadores actuales, puertos MIDI para las computadoras y los teclados maestros ofrecen una forma ordenada de solucionar este problema. Pueden ofrecer varias salidas MIDI diferentes, cada una de las cuales se trata como un sistema MIDI separado por derecho propio con su propio conjunto de dieciséis canales MIDI. La X-Station puede usar cualquier combinación de su MIDI Puertos OUT y USB para este propósito.

### Cómo se utilizan los puertos MIDI

La X-Station tiene tres puertos MIDI, uno etiquetado como 'In' y dos como 'Outs'. Además, hay un puerto USB que actúa de manera similar a un combinado MIDI IN / MIDI OUT. Cada tipo de puerto MIDI tiene un propósito :

#### Puertos de ENTRADA MIDI

Estos son utilizados por X-Station para recibir información MIDI entrante. Es posible configurar la X-Station para retransmitir inmediatamente este información MIDI a cualquiera de los puertos de salida MIDI de X-Station o al USB Puerto. Esto se detalla en la página 25. La X-Station puede procesar MIDI desde el puerto MIDI IN o el puerto USB simultáneamente.

#### Puertos de SALIDA MIDI

Estos pueden transmitir cualquier información MIDI que pueda ser generada por la estación X. Por ejemplo, si se tocó una nota en el teclado de X-Station o se movió uno de los controles en el panel frontal. este midi la información se fusiona de forma inteligente con cualquier MIDI que se esté retransmitiendo después de llegar a los puertos MIDI IN / USB.

#### Puerto USB

Este puerto se usa para conectar la X-Station a una computadora que cuenta con un Puerto USB. Se puede considerar como un puerto especial que puede enviar y recibir información MIDI simultáneamente. es la forma mas conveniente de conectarse a una computadora, evitando la necesidad de conectar dos juegos de cables MIDI estándar entre la X-Station y una interfaz MIDI independiente. La información que fluye a través de la conexión USB se ajusta al mismo formato de mensaje que el MIDI estándar.

Dado que la información MIDI fluye en una sola dirección a lo largo de un estándar cable MIDI, no es posible tener una toma MIDI In conectada a otra toma de entrada MIDI. ¡Si se hiciera esto, la red MIDI simplemente no funcionaría! De hecho, las únicas dos rutas permitidas son MIDI Out to MIDI Entrada o MIDI Thru a Entrada MIDI.

Los controladores de teclado como X-Station se utilizan para generar MIDI datos para controlar otros instrumentos. Ejemplos de otros MIDI comunes

Los controladores son pads de percusión de batería o controladores de conmutador de pedal. De Por supuesto, ¡la X-Station es capaz de hacer mucho más que solo funciones de teclado del controlador!

### Mensajes MIDI

La X-Station es capaz de transmitir varios tipos de eventos MIDI. Estos son los siguientes:

#### Mensajes de nota

Se transmite un mensaje de nota cada vez que se presiona o suelta una tecla en el teclado de la X-Station. Cuando se presiona una nota del teclado hacia abajo, el mensaje MIDI también incluye información de velocidad. Esto representa la fuerza con la que se presionó la tecla. Este valor de velocidad puede ser se usa para agregar dinámica al sonido, dependiendo de qué tan fuerte sea la nota fue jugado

También es posible configurar botones en el panel frontal para transmitir Mensajes de nota tales que se envía un mensaje Note On cuando se pulsa el botón se presiona y se envía el mensaje Note Off correspondiente cuando se suelta el botón. Esto se detalla en la página 18.

#### Mensajes de cambio de control

Estos mensajes se usan comúnmente para alterar los parámetros del sintetizador. por MIDI. En muchas de las Plantillas Preestablecidas, en realidad es Cambio de Control mensajes que se envían cuando se mueven los controles del panel frontal.

La especificación MIDI permite 128 tipos diferentes de mensajes de controlador. Estos a menudo se conocen como controladores continuos (CC0 a CC127).

Algunos controladores están rígidamente definidos por el estándar MIDI para funciones específicas. Por ejemplo, CC1 siempre se usa para la rueda de modulación. Por lo tanto, siempre que se mueva el joystick de modulación de X-Station, transmitir información de cambio de control MIDI usando CC1. Todas las marcas de sintetizadores también usarán CC1 para los datos de la rueda de modulación.

Los números del controlador continuo rígidamente definidos incluyen 0, 6, 32, 38, 96, 97, 98, 99, 100, 101 y 120 - 127. Estos se utilizan para propósitos específicos.

Muchos números de cambio de control no tienen un propósito establecido dentro del MIDI especificación. Por ejemplo, cada vez que se mueva una perilla de FREQUENCY del filtro de la serie KS de Novation, transmitirá usando CC105. No hay garantía sin embargo que otras marcas de sintetizadores utilizarán este control cambio de número para el mismo propósito.

Un mensaje CC MIDI puede contener un valor de datos en cualquier lugar en el rango 0 a 127.

El uso de los mensajes de cambio de control se detalla en la página 16 .

#### Mensajes de parámetros no registrados

Algunos sintetizadores (como la serie Novation KS) en realidad tienen muchos más de 128 parámetros diferentes que pueden ser transmitidos por MIDI, pero debido a que el número de diferentes tipos de mensajes de cambio de control está limitado a solo 128, se usa un arreglo más complicado para transmitir parámetros adicionales. Este arreglo se conoce como Números de parámetros no registrados (NRPN para abreviar).

Los NRPN en realidad consisten en tres mensajes de cambio de control MIDI agrupados, en lugar de un solo mensaje de cambio de control MIDI que normalmente se usa. Los dos primeros mensajes CC definen el NRPN número del mensaje. CC98 se utiliza para especificar el menos significativo byte (LSB) del número NRPN y CC99 se utiliza para especificar el más byte significativo (MSB) del número NRPN.

Para calcular el MSB, divida el número NRPN completo por 128. El resto es el valor LSB.

Una vez enviado el LSB y MSB del número NRPN, CC6 (conocido como entrada de datos) sigue inmediatamente. Esto contiene el verdadero valor del dato a enviar en el NRPN.

Como ejemplo de cómo funciona esto, considere enviar un valor de datos de 10 en el NRPN número 260. Los tres mensajes del Controlador Continuo agrupados serían:

CC98 (LSB NRPN)	4	(260 módulo 128 = 4) (260 / 128
CC99 (MSB NRPN)	2	= 2)
CC6 (Entrada de datos)	10	(valor de los datos)

Muchos sintetizadores no utilizan NRPN. Consulte el manual de su sintetizador para obtener detalles sobre qué NRPN se reconocen.

El uso de NRPN se detalla en la página 17.

#### Mensajes de parámetros registrados

Estos se conocen como RPN y tienen un formato similar a los mensajes NRPN. CC100 se utiliza para definir el RPN LSB y CC101, el RPN MSB (generalmente cero). En cuanto a los NRPN, CC6 contiene el valor de datos real.

Los números RPN asignados por la especificación MIDI son:

0	Sensibilidad de inflexión de tono
1	Sintonía FINA
2	Afinación gruesa
3	Selección de programa de sintonización
4	Selección de banco de afinación

Muchos sintetizadores no usan RPN. Consulta el manual de tu sintetizador para obtener detalles sobre qué RPN se reconocen.

El uso de RPN se detalla en la página 17.

#### Mensajes de inflexión de tono

Estos mensajes se transmiten cada vez que se mueve el joystick de X-Station. movida a lo largo del eje X. También es posible definir el panel táctil X - Y para transmitir Pitch Bend.

Como su nombre lo indica, los mensajes de inflexión de tono se utilizan para mover el sonido notas hacia arriba o hacia abajo en el tono.

#### Mensajes posteriores al toque

Estos mensajes son transmitidos por algunos teclados siempre que las notas del teclado ya presionadas se empujan más o se mueven.

Los mensajes aftertouch se pueden utilizar para añadir expresividad extra a un sonido, por ejemplo introduciendo un efecto de vibrato extra.

La especificación MIDI en realidad define dos tipos diferentes de aftertouch mensaje; Mono y Poli. El tipo transmitido por la X-Station es el tipo mono. Esto afecta a todas las notas que suenan simultáneamente.

Poly aftertouch incluye información en el mensaje MIDI sobre qué La nota del teclado se usó para activar el efecto aftertouch, lo que permitió que las notas sonoras individuales se vieran afectadas. Poly aftertouch es en realidad muy raramente encontrado hoy en día ya que solo unos pocos sintetizadores lo usaron alguna vez.

#### Mensajes de cambio de programa y selección de banco

Estos mensajes se utilizan para seleccionar de forma remota sonidos en un sintetizador.

La Especificación MIDI sólo permite que un mensaje de cambio de programa MIDI seleccione uno de los 128 sonidos diferentes. Cuando la especificación MIDI fue diseñado originalmente, esto rara vez fue un problema ya que los sintetizadores rara vez tenían más de 128 memorias. Los sintetizadores modernos como el Novation K-Station ofrece muchos más recuerdos que este (el K-Station por ejemplo, en realidad tiene 400 memorias divididas en cuatro 'bancos' de 100 memorias cada uno), por lo que a menudo es conveniente enviar un programa MIDI cambio precedido por un mensaje MIDI adicional que especifica qué 'banco' de sonidos, se seleccionará el siguiente mensaje de cambio de programa desde.

El mensaje MIDI de selección de banco utilizado para este propósito es en realidad un mensaje MIDI. Mensaje de cambio de control. CC32 es el número de cambio de control utilizado por Novation y la mayoría de los fabricantes, pero algunos fabricantes pueden usar CC0 en su lugar. Consulte el manual del sintetizador para obtener detalles sobre el banco. Seleccione el número de controlador continuo utilizado.

Por ejemplo, para seleccionar el Programa A100 en Novation Supernova, el Se necesitarían los siguientes mensajes MIDI:

CC32	5 (5 selecciona Program Bank A en el Supernova)
Cambio de programa	100

Los sintetizadores que implementan Bank Select normalmente requieren que el mensaje de selección de banco apropiado se envía antes de un programa siguiente Cambiar mensaje. Los sintetizadores que no implementan la necesidad de selección de banco sólo recibirá un mensaje de cambio de programa.

**Advertencia: muchos sintetizadores solo aceptarán un cambio de programa mensaje si se ha recibido primero un mensaje de selección de banco !**

Los mensajes de selección de banco se pueden enviar desde la X-Station utilizando el codificador DATA / VALUE desde el **modo Play** (CC32 es siempre enviado) o definiendo un control dentro de una plantilla para transmitir CC0 o CC32 según corresponda.

Los mensajes de cambio de programa pueden ser enviados desde la X-Station por utilizando los botones PROG / PAGE UP / DOWN desde dentro del **modo de reproducción** o definiendo un control dentro de una plantilla para transmitir el cambio de programa.

#### Mensajes de canal

Todos los diferentes tipos de mensajes MIDI descritos hasta ahora incluyen información que detalla qué canal MIDI se usó cuando se envió el mensaje.

transmitido. Los mensajes del canal MIDI solo afectarán a los dispositivos receptores utilizando el mismo canal MIDI. Por ejemplo, un mensaje de Pitch Bend enviado usando el canal MIDI 1 no tendría ningún efecto si se recibiera en un sintetizador configurado para responder en el canal MIDI 2.

Algunos mensajes MIDI no incluyen ninguna información de canal MIDI definido en ellos. Algunos ejemplos de estos son:

#### Mensajes exclusivos del sistema

Este es un tipo especial de mensaje MIDI, a menudo denominado 'Sysex'. Los mensajes exclusivos del sistema en realidad pueden contener cualquier tipo de datos, ¡dependiendo de lo que el fabricante del sintetizador decida ponerle! los La única restricción con los mensajes exclusivos del sistema es que siempre contienen cierta información de encabezado que es utilizada exclusivamente por el fabricante (y normalmente también el modelo de sintetizador correspondiente). Que es esto significa efectivamente que un dispositivo MIDI sólo aceptará un mensaje exclusivo del sistema diseñado especialmente para él. Por ejemplo, si la novación K-Station debe recibir un mensaje exclusivo del sistema transmitido por un diferente marca de sintetizador, el mensaje simplemente sería ignorado. De manera similar, otras marcas de sintetizadores ignorarán cualquier sistema exclusivo mensajes enviados originalmente por una Novation K-Station.

A diferencia de otros tipos de mensajes MIDI, los mensajes System Exclusive no no tiene una longitud fija. La especificación MIDI permite cualquier número de bytes de datos (cada uno con un valor entre 0 y 127) entre un **Sysex** Byte de inicio y un byte de finalización **Sysex** . Los primeros bytes de datos en un mensaje Sysex siempre contienen la identificación del fabricante. Esto es único para cada Fabricante de sintetizadores.

Algunos fabricantes (como Yamaha) emplean mensajes cortos de Sysex con fines de edición de sonido en lugar de utilizar mensajes de cambio de control. La X-Station puede enviar mensajes cortos exclusivos del sistema que contienen hasta 20 bytes (incluido el ID del fabricante). Consulte la página 18 para detalles.

La X-Station emplea mensajes exclusivos del sistema para dos propósitos distintos. En primer lugar, se pueden utilizar para realizar una copia de seguridad de todas las memorias y datos globales de X-Station. Esta característica es extremadamente útil en la construcción de un Biblioteca de plantillas o una biblioteca de programas Synth en una computadora o para hacer una copia de seguridad de los datos en caso de que ocurra lo peor. La copia de seguridad de datos es discutido en detalle en la página 25 en el capítulo **Funciones avanzadas** .

## Mensajes MIDI

En segundo lugar, Novation también usa mensajes exclusivos del sistema para permitir que una X-Station actualice todo su sistema operativo a través de MIDI. El último sistema operativo para X-Station está siempre disponible en el sitio web de Novation. Desde allí, se puede descargar e instalar con una utilidad de instalación patentada. Vea la página 27 para más detalles.

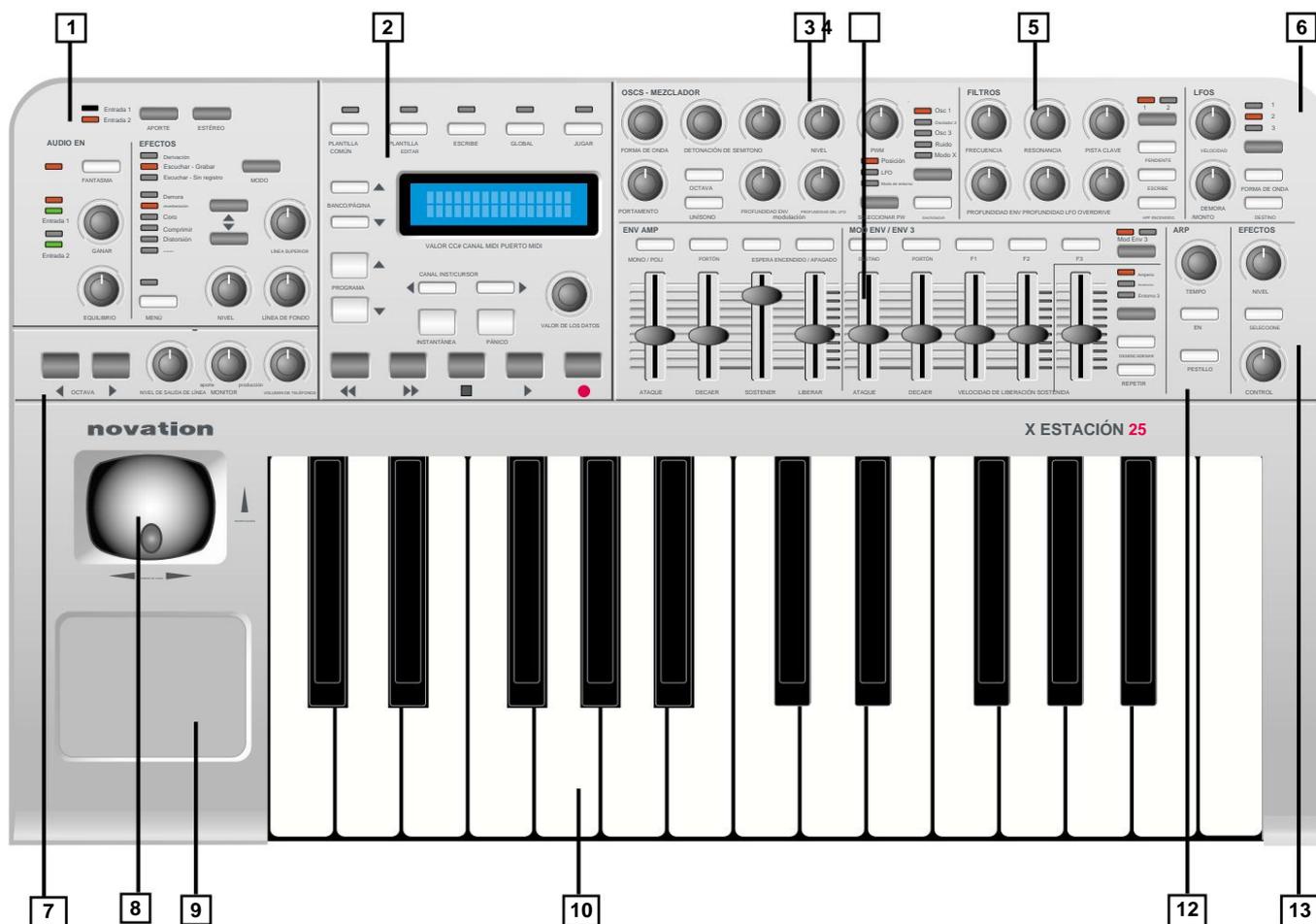
### **Mensajes de control de máquina MIDI (MMC)**

---

Estos son una gama de mensajes diseñados para comunicarse con secuenciadores y dispositivos de grabación. En realidad, los comandos MMC son en realidad formas especializadas de mensajes exclusivos del sistema (denominados 'universales') que están diseñados para ser reconocidos por cualquier fabricante que admita MMC.

Cuando los comandos MMC se asignan a los controles de X-Station, solo es necesario especificar el comando MMC. X-Station construye automáticamente el resto del mensaje exclusivo del sistema universal de MMC. Consulte la página 17 para obtener detalles sobre la asignación de MMC.

Un gráfico de implementación MIDI proporciona una forma concisa de saber de un vistazo qué mensajes MIDI transmitirá y responderá un instrumento. Puede encontrar un gráfico de implementación MIDI para X-Station en la página 57.



**1. Sección de entrada de audio y efectos**

Canal de entrada de audio y selección de ganancia. Efectos controlar la edición y la selección.

**2. Sección de visualización y control principal**

Control de modo, selección de plantilla y controles de transporte. Selecciones de menú y control del cursor de la pantalla.

**3. Control de sintetizador - Sección de oscilador**

Selección de oscilación, forma de onda de oscilación, tono de oscilación y modulación control S. Controles de portamento de voz y unísono.

**4. Control de sintetizador - Sección de envolventes**

Deslizadores asignables a amplificador, filtro y modulación sobres Botones de control de envolvente asignables.

**5. Control de sintetizador - Sección de filtros**

Corte de filtro, resonancia, seguimiento de clave, Env y LFO selección de modulación, tipo y modo

**6. Control de sintetizador - Sección Lfo**

Controles de selección de LFO, forma de onda, velocidad y retardo

**7. Selección de octava y sección de monitor**

Botones de transposición de octava del teclado. Volumen de nivel de salida, volumen de monitor de auriculares y mezcla de entrada/salida control.

**8. Modulación combinada/joystick de inflexión de tono**

Modulación seleccionable suspendida / no suspendida

**9. Panel táctil X/Y programable**

Hasta 4 parámetros programables - 2 para el eje X (horizontal) y 2 para el eje Y (vertical).

**10. Teclado semicontrapesado sensible al aftertouch**

X-Station 25 tiene un teclado de 25 notas (2 octavas), X-Station 49 tiene un teclado de 49 notas (4 octavas), X-Station 61 tiene un teclado de 61 notas (5 octavas).

**12. Control de sintetizador - Sección de arpeggiador**

Controles de velocidad y modo Arp

**13. Control de sintetizador - Sección de control de efectos**

Nivel de envío de efectos y control adicional.

## Modos y menús - Uso de menús - Introducción de texto

### Modos y menús

La X-Station tiene cinco modos de funcionamiento. Cada modo se selecciona presionando un botón en la pantalla principal del panel frontal. El LED sobre cada botón indica qué modo está actualmente activo.



#### Modo común de plantilla

El modo común de plantilla se utiliza cuando se editan ajustes que se aplican a la plantilla como un todo, como el canal MIDI del teclado. Este modo se selecciona presionando el botón PLANTILLA COMÚN. Vea la página 15 para más detalles.

#### Modo de edición de plantilla

El modo de edición de plantilla se utiliza para editar/cambiar cómo funciona cada control programable individual dentro de una plantilla. Este modo se selecciona presionando el botón TEMPLATE EDIT. Vea la página 16 para más detalles.

#### Modo global

El modo global se utiliza para editar las diversas configuraciones que se aplican a todas las plantillas. Este modo se selecciona presionando el botón GLOBAL. Una segunda pulsación del botón global mostrará las características globales específicas del sintetizador KS. Consulte las páginas 26 -27 y la página 52 para obtener más información.

#### Modo de juego

El modo de reproducción se utiliza para el rendimiento normal. Todos los valores de control se verán cuando se mueva cualquier control en el modo de reproducción. Este modo se selecciona presionando el botón PLAY. El modo de reproducción también se selecciona automáticamente cuando se enciende la X-Station.

#### Modo sintetizador KS

En este modo, la X-Station se puede utilizar como un sintetizador Novation KS. Este modo se selecciona presionando el botón PLAY una vez más mientras ya está en modo Play. Al presionar el botón PLAY una vez más, se vuelve al modo de reproducción de plantilla. El modo KS Synth se analiza en detalle en el capítulo **El sintetizador KS** en las páginas 34 a 53.

### Uso de menús



Todos los modos operativos, excepto el **modo de reproducción**, permiten modificar varios ajustes desde los menús. Solo hay un menú disponible en cada modo y se accede a todos ellos de la misma manera utilizando los controles que se muestran arriba.

Cuando se accede inicialmente al **modo de reproducción**, la pantalla de plantilla estándar muestra el nombre y la ubicación de la plantilla. Por ejemplo :

Innovación  
Estación V

1

En todos los modos, la primera página del menú se selecciona automáticamente cuando se activa el modo. En el **modo de edición de plantillas**, por ejemplo, la primera página del menú sería:

Tipo de control:

CC

En los menús, el valor actual de un ajuste siempre se muestra en la línea inferior de la pantalla, justificado a la derecha. El valor de un ajuste siempre se edita girando el codificador DATA / VALUE.

A veces, una página de menú tendrá varias configuraciones que se muestran juntas en la línea inferior de la pantalla. Por ejemplo, en el menú de edición de sysex:

MENSAJE SYSEX:

F0 30 2A 20 4D

Aquí hay cinco configuraciones que se muestran simultáneamente. Un cursor indica cuál está actualmente seleccionado para editar con el codificador DATA / VALUE. Los botones CURSOR IZQUIERDO / DERECHO se usan para mover el cursor y seleccionar una configuración diferente para editar.

### Introducción de texto

Al ingresar texto, un cursor indica el carácter en un nombre actualmente seleccionado para editar. Por ejemplo, al nombrar un control:

Nombre del control:

Corte de filtro

El codificador DATA / VALUE altera el carácter en la posición actual del cursor. Los botones CURSOR IZQUIERDO / DERECHO seleccionan un carácter diferente en el nombre para editarlo.

Durante la edición de texto, los cinco botones de TRANSPORTE proporcionan las siguientes funciones útiles:

<b>Botón REBOBINAR</b>	:	Alfabetos en mayúsculas
<b>Botón AVANCE RÁPIDO</b>	:	Letras minúsculas
<b>Botón Detener</b>	:	0 - 9 Números
<b>Botón de inicio</b>	:	caracteres especiales
<b>botón GRABAR</b>	:	Reemplaza el carácter actual con un carácter de espacio

Una nueva pulsación del botón BANK / PAGE UP permite seleccionar la siguiente página del menú. En los menús Template Select y Global, una vez que se haya llegado a la última página del menú, el botón BANK / PAGE UP no tendrá más acción. De manera similar, el botón BANK / PAGE DOWN vuelve a seleccionar la página del menú anterior.

En el menú de edición de plantillas, una vez que se ha llegado a la última página del menú, al presionar BANK / PAGE UP, el menú vuelve a la primera página.

Nota: El contenido de algunas páginas de menú variará según el valor de configuración en otro lugar. Esto se aplica particularmente al menú del **modo de edición de plantillas**, donde los tipos de páginas disponibles variarán según el valor actual de la configuración **del tipo de control** que se encuentra en la primera página del menú.

A continuación se describirá en detalle cada una de las páginas de menú para los diversos modos operativos.

**El menú común de la plantilla**

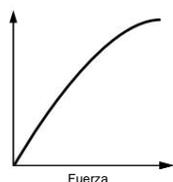
El menú en el **modo común de plantilla** se utiliza para modificar la configuración que se aplican a la plantilla como un todo y no son específicos de un único control programable.

Las páginas de menú disponibles son:

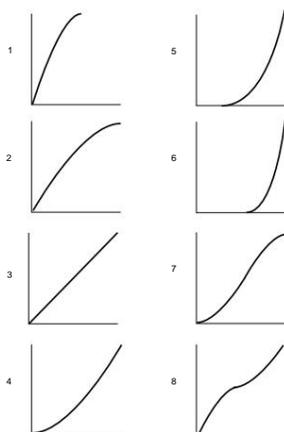
Menú común de plantilla		
Función de página	Muestra	Valor
1	Curva de velocidad del teclado	la curva de 1..8
2	Teclado MIDI canal 3	velocidad: Keyb MIDI Chan: 1...16
	Puerto MIDI del teclado	Puerto MIDI de teclado: ---..U12
4	Anular canal MIDI	Anular canal MIDI: Desactivado, 1...16
5	Panel táctil tipo X	Panel táctil tipo X Sin resorte... Centro de resorte
6	Panel táctil tipo Y	Panel táctil tipo Y Sin resorte... Resorte inferior
7	Instantánea automática	Enviar instantánea automática Activado, Desactivado
8	Plantilla de tipo sin sintetizador	Sin sintetizador: Activado, Desactivado

**Curva de velocidad del teclado (ventana 1 del menú)**

Selecciona una de las ocho tablas de velocidad que rigen la respuesta de velocidad al tocar el teclado. Las curvas de velocidad disponibles son:



La selección de curva No. 3 es la configuración predeterminada para las plantillas preprogramadas de fábrica y debería ser aceptable para la mayoría de los estilos de interpretación. Si se requiere un toque más suave (las pulsaciones de tecla más ligeras dan la misma velocidad salida) entonces la curva No.2 o incluso la No.1 serían adecuadas. Si es más difícil respuesta si es necesario, luego seleccionar No. 4, 5 o 6 daría la respuesta deseada resultado.



**Canal MIDI del teclado (ventana 2 del menú)**

Establece el canal MIDI utilizado para la transmisión cuando el teclado está jugó. Nota: El canal MIDI utilizado para el joystick de tono y modulación se puede programar dentro de la plantilla.

Este valor de canal se anula si la configuración de **Anular canal MIDI** en la página 4 de este menú o en el **modo de reproducción**.

**Puerto MIDI del teclado (ventana 3 del menú)**

Determina qué puerto MIDI/USB se utiliza para enviar la información MIDI generada al tocar el teclado.

Se pueden seleccionar ocho combinaciones diferentes de puertos de salida, con cualquier combinación múltiple posible. Una 'U' mostrada en la pantalla indica el MIDI se enviará al puerto USB, un '1' que el puerto MIDI OUT (1) enviará se utilizará y un '2' indica que se utilizará el puerto MIDI OUT (2).

**Anular canal MIDI (ventana 4 del menú)**

Esta configuración proporciona un canal MIDI anulado que se utiliza en lugar de el canal definido para cada uno de los controles frontales programables. Los El canal de anulación también afecta el teclado de X-Station y Modulación / Joystick de inflexión de tono.

Cuando se establece en **Apagado**, la función de anulación de canal está desactivada y cada control transmitirá utilizando su propia configuración de canal MIDI.

Tenga en cuenta que el ajuste **MIDI Inst Chan** en el **modo de reproducción** siempre tiene un valor más alto. prioridad que el valor de esta configuración como se define aquí.

**Touchpad X Type (menú página 5)**

Establece cómo se comporta el panel táctil cuando se coloca un dedo sobre el mismo. El tipo X define el plano horizontal. El codificador de datos/valores se desplaza a través de tres tipos de modos 'Primavera'.

**Sin resorte** : tan pronto como se suelta un dedo del panel táctil, el el valor del panel táctil permanecerá. Un toque subsecuente al pad dar como resultado una variación del nuevo valor táctil.

**Muelle izquierdo** : tan pronto como se suelta un dedo del panel táctil, el el valor del panel táctil volverá a la posición de inicio, es decir, a la 'Baja Valor' (vea la página 16 para más detalles).

**Spring Center** : tan pronto como se suelta un dedo del panel táctil, el el valor del panel táctil volverá a la posición central. es decir, la media valor de los valores bajos y altos. (esto se puede encontrar sumando la baja y valores altos juntos y luego dividiendo por dos).

**Panel táctil tipo Y (menú página 6)**

Esta pantalla es idéntica al tipo de panel táctil X anterior, excepto que el Y type define el comportamiento en el plano vertical con los mensajes de visualización apropiados.

**Envío automático de instantáneas (ventana 7 del menú)**

Especifica si se transmite una instantánea de todos los valores de datos de control tan pronto como se active el **modo de reproducción**.

Para cada control, los datos de la instantánea se envían a cualquier USB o MIDI puerto que se define para el control en los datos de la plantilla. Las funciones MMC asignadas a los botones no se envían en una instantánea.

Tenga en cuenta que cuando la X-Station está encendida, siempre se inicia automáticamente arriba en el **modo de reproducción**. Sin embargo, en este momento, no se transmite una instantánea automática, incluso si esta configuración está **activada**.

**No es una plantilla de tipo de sintetizador (página 8 del menú)**

Con ciertas plantillas, como un mezclador y un tipo de caja de ritmos, es más conveniente tener una configuración donde los cuatro botones de arriba los controles deslizantes AMP ENV y los cinco botones encima de los controles deslizantes MOD ENV todos se cambian a una segunda función presionando el botón MOD / ENV.

Por ejemplo, con cualquier plantilla de tipo Drum, al pulsar este botón (Renombrado SOLO/MUTE) reasigna los nueve botones a SOLO o MUTE para cada canal. Al crear una plantilla de tipo 'No sintetizador', configúrelo en 'Activado' para que esta función alternativa esté activa.

## Modo de edición de plantilla: las páginas 'CC' de edición de plantilla

### Modo de edición de plantilla (edición de una plantilla)

El menú en el **modo de edición de plantilla** se utiliza para definir la configuración de cada uno de los controles programables del panel frontal que comprenden un Plantilla. Las páginas que componen el menú son diferentes según al tipo de información MIDI a transmitir por el control. Para ejemplo, si se elige un tipo de control CC, la ruta del menú será diferente para un control de tipo SYSEX

Siempre es el último control tocado el que se edita. Si no tiene control sido tocado desde que se encendió la X-Station, el control predeterminado seleccionado para editar será Pot one (la perilla en la esquina superior izquierda). Los controles que se pueden editar son cualquiera de las perillas programables, pero también los controles deslizantes a la derecha de la pantalla, los pedales, el joystick, la X / Panel táctil Y o cualquiera de los botones de Transporte.

Debido a que las páginas de menú mostradas siempre están en contexto de acuerdo con el tipo de mensaje MIDI utilizado por el control actualmente seleccionado (y en algunos casos, el tipo de control en sí), la información que se muestra en la pantalla puede cambiar si se toca un nuevo control durante la edición proceso.

La primera página del menú de edición de plantillas siempre muestra / solicita por el tipo de control. En el siguiente ejemplo, es un tipo 'CC'.

Tipo de control:

CC

El tipo de información MIDI que se transmitirá para el control es especificado en esta página. Las opciones disponibles dependen del tipo de control seleccionado para editar. Estos son :

#### CC

Controlador Continuo. Sin embargo, se puede utilizar cualquier número de controlador el estándar MIDI define los números de controlador 0, 6, 32, 38, 96, 97, 98, 99, 100, 101 y 120-127 para fines especializados específicos. Estos valores no debe usarse a menos que se aprecien las consecuencias sobre el dispositivo MIDI conectado.

#### NRPN

Número de parámetro no registrado.

#### NPR

Número de parámetro registrado.

#### CMM

Control de máquina MIDI. Esto solo se puede seleccionar para los botones.

#### Nota activada/desactivada

Mensaje de Nota activada/Nota desactivada. Esto solo se puede seleccionar para los botones.

#### MENSAJE SYSEX

Cadena exclusiva del sistema. Esto puede contener un valor alterado por el control. Se puede definir una cadena de hasta 20 bytes para cada control.

#### Cambio de programa

Mensaje de cambio de programa. Esto solo se puede seleccionar para los botones.

#### Inflexión de tono

Inflexión de tono. Esto solo se puede seleccionar para el panel táctil X / Y.

#### Sin control

El control no transmitirá MIDI cuando se toque. no hay mas páginas de menú disponibles si se selecciona esta opción.

### La Plantilla Editar Páginas 'CC'

Las siguientes páginas de menú están disponibles si **Tipo de control** en la página de menú 1 se establece en 'CC' :

Plantilla Editar páginas 'CC'		
Función de página	Número	Valor
2	<b>Número de controlador</b>	de controlador de 0...127
3	<b>Tipo de visualización de valor</b>	Tipo de visualización: 0 - 127, -64 a +63
4	<b>Bajo valor</b>	Bajo valor: 0 - 127 o -64 a +63
5	<b>Alto valor</b>	Alto valor: 0 - 127 o -64 a +63
6	<b>Tipo de acción del botón</b>	Tipo de botón: Normal... Paso
7	<b>Tipo de control deslizante/potenciómetro</b>	Ctrl potenciómetro/deslizador: Saltar, recoger
8	<b>Canal MIDI</b>	Canal MIDI: 1...16
9	<b>Puertos MIDI</b>	Puertos MIDI: ....U12
10	<b>Nombre de control</b>	Nombre del control: cadena de texto

#### Número de controlador (menú página 2)

Establece el número de controlador continuo MIDI asignado al control. Se puede asignar cualquier número de controlador del 0 al 127, sin embargo, el estándar MIDI define los números de controlador 0, 6, 32, 38, 96, 97, 98, 99, 100, 101 y 120-127 para fines especializados específicos. **Estos valores no debe usarse a menos que las consecuencias sobre el conectado Se agradece el dispositivo MIDI.**

#### Tipo de visualización de valor (menú página 3)

Determina si los valores para el control se muestran en un signo (-64 a +63) o formato sin firmar (0 a 127). Internamente, los valores son siempre almacenado dentro de los datos de la plantilla como 0 - 127. Esta configuración solo determina cómo se *muestran* los valores en pantalla.

Un valor de 0 sin signo es exactamente lo mismo que -64 con signo, 60 sin signo es lo mismo que -4 con signo, 68 sin signo es lo mismo que +4 con signo y así en.

Por ejemplo, se usaría un tipo de visualización de 0 - 127 para un control que está alterando un ajuste de volumen y se usaría un tipo de -64 a +63 para un control pan izquierdo y derecho.

#### Valor bajo (menú página 4)

Establece el valor de datos más bajo que puede transmitir el control. Esta normalmente sería 0, sin embargo, podría ser deseable establecer un rango entre 20 y 30 para todo el rango de un control deslizante. En este caso el el valor más bajo se establecería en 20. Se puede desear invertir la acción de un control particular. Esto se puede hacer intercambiando valores altos y bajos, por ejemplo, un control normal podría tener un valor bajo de 0 y un valor alto de 127. Para revertir la acción de este control, establezca el valor bajo en 127 y el valor alto a 0.

#### Valor alto (ventana 5 del menú)

Establece el valor de datos más alto que puede transmitir el control. Esto normalmente sería 127 (o +63), sin embargo, podría ser deseable establecer un rango entre 20 y 30 para todo el rango de un control deslizante. En este caso, el valor más alto se establecería en 30.

#### Tipo de acción del botón (Menú Página 6)

Solo se puede acceder a esta página de menú si se ha seleccionado un botón como controlar para editar. De lo contrario, si presiona PÁGINA ARRIBA desde la página 5 del menú, pasar por alto esta página.

Esta configuración determina cómo se comportará el botón. Existen cuatro Opciones Disponibles :

#### Normal

El valor de datos altos (como en la página 5 del menú) se transmitirá cuando el se presiona el botón. Los datos solo se envían cuando se presiona el botón, no cuando se libera.

## Las páginas de edición de plantilla 'NRPN' - Las páginas de edición de plantilla 'MMC'

### Momentáneo

El valor de datos altos (como en la página 5 del menú) se transmitirá cuando el se presiona el botón. El valor de datos bajo se transmitirá cuando se suelte el botón.

### Palanca

Presionar el botón alterna entre transmitir el valor de datos alto y el valor de datos bajo. El valor alto se envía en la primera pulsación del botón. Los datos solo se envían cuando se presiona el botón, no cuando se suelta.

### Paso

Al presionar el botón por primera vez, se transmite el valor de datos bajo. Cada pulsación de botón subsiguiente incrementa el valor de los datos hasta que se alcanzan los datos altos. se transmite el valor. La siguiente pulsación de botón después de esto da como resultado el nivel bajo el valor de los datos que se envía y así sucesivamente. Los datos solo se envían cuando el botón está presionado, no cuando se suelta.

Estas opciones de botones permiten controlar fácilmente una variedad de aplicaciones. Por ejemplo, si hay un botón en un sintetizador de software que tiene tres opciones, entonces puede responder a un controlador continuo MIDI número con un rango de 0 - 2 (Esto da 3 estados, 0,1 y 2). Al programar un botón para controlar el software, se establecería el valor bajo a 0 (menú página 4 - detallada arriba) y el valor alto se establecería en 2 (Menú página 5 - detallada arriba). La opción de paso sería entonces seleccionado.

### Tipo de control deslizante/potenciómetro (página 7 del menú)

Solo se puede acceder a esta página de menú si se ha seleccionado una perilla o un control deslizante como el control para la edición. De lo contrario, presionando RE PÁG en el menú la página 6 omitirá esta página.

Esta configuración determina cómo se comporta la perilla o el control deslizante. Hay dos posibles opciones:

### Salto

La perilla o el control deslizante transmitirán MIDI inmediatamente cuando se muevan.

### Recoger

La perilla o control deslizante solo transmitirá MIDI una vez que haya pasado la posición representada por el valor de datos del control tal como se almacena en el Plantilla.

Nota: Todos los controles en las plantillas predeterminadas de fábrica están configurados para 'Saltar' modo.

### Canal MIDI (ventana 8 del menú)

Establece el canal MIDI que utilizará el control para la transmisión.

### Puerto MIDI (ventana 9 del menú)

Determina qué puerto MIDI/USB se utiliza para enviar la información MIDI generada al tocar el control.

Se pueden seleccionar ocho combinaciones diferentes de puertos de salida, con cualquier combinación múltiple posible. Una 'U' mostrada en la pantalla indica el Se enviará MIDI desde el puerto USB, un '1' que el puerto MIDI OUT (1) enviará se utilizará y un '2' indica que se utilizará el puerto MIDI OUT (2).

### Nombre del control (menú página 10)

Aquí, se da un nombre al control para una fácil referencia. Este es el nombre que se muestra en la pantalla cuando se mueve un control Plantilla (ver página 5).

Nombre de control:

Aunque de envolverte de amplificador

Un cursor indica qué carácter del nombre se puede modificar. Utilizar el CURSOR para seleccionar una posición de carácter diferente y el DATA / codificador VALUE para modificar el carácter del nombre.

Mientras se edita un nombre, los cinco TRANSPORTE proporcionan las siguientes funciones útiles:

<b>Botón REBOBINAR</b>	Alfabetos en mayúsculas
<b>Botón AVANCE RÁPIDO</b>	Letras minúsculas
<b>Botón Detener</b>	0 - 9 Números
<b>Botón de inicio</b>	caracteres especiales
<b>botón GRABAR</b>	Reemplaza el carácter actual con un carácter de espacio

### Las páginas de edición de plantilla 'NRPN' y 'RPN'

Las siguientes páginas de menú están disponibles si **Tipo de control** en la página de menú 1 está configurado en 'NRPN' o 'RPN'

Páginas de edición de plantilla 'NRPN'		
Función de página	Mostrar	Valor
2	<b>Número LSB NRPN</b>	NRPN LSBank Num:0...127
3	<b>Número MSB NRPN</b>	NRPN Núm. MSBank 0...127
4	<b>Tipo de visualización de valor</b>	Tipo de visualización: 0 - 127, -64 a +63
5	<b>Bajo valor</b>	Bajo valor: 0 - 127 o -64 a +63
6	<b>Alto valor</b>	Alto valor: 0 - 127 o -64 a +63
7	<b>Tipo de acción del botón</b>	Tipo de botón: Normal... Paso
8	<b>Tipo de control deslizante/potenciómetro</b>	Ctrl potenciómetro/deslizante: Saltar, recoger
9	<b>Canal MIDI</b>	Canal MIDI: 1...16
10	<b>Puertos MIDI</b>	Puertos MIDI: ---...U12
11	<b>Nombre de control</b>	Nombre del control: cadena de texto

### Número LSB (Menú Página 2)

Establece el LSB (Byte menos significativo) del número NRPN/RPN.

### Número MSB (Menú Página 3)

Establece el MSB (byte más significativo) del número NRPN/RPN. Para Números NRPN inferiores a 128 (como los utilizados por Novation Supernova 1 Rack y Nova Laptop), asegúrese de que esta configuración sea cero.

Las páginas de menú restantes funcionan exactamente igual que las ya se ha descrito para las páginas del menú 'CC' de edición de plantilla. Estos son descrito en detalle en las páginas 16 y 17.

### La Plantilla Editar Páginas 'MMC'

Las siguientes páginas de menú están disponibles si **Tipo de control** en la página de menú 1 está configurado en 'MMC'. Estos solo están disponibles si el control que se está editando es un botón y normalmente se usaría para controlar un secuenciador o un dispositivo de grabación:

Páginas de edición de plantilla 'MMC'		
Función de página	Mostrar	Valor
2	Identificación del dispositivo	Identificación del dispositivo: 0...127
3	<b>Comando MMC 4</b>	Comando MMC: Reproducir... Detener
	<b>Puertos MIDI</b>	Puertos MIDI: ---...U12

### ID del dispositivo (menú página 2)

Establece el número de ID del dispositivo para el mensaje MMC.

### Comando MMC (menú página 3)

Define el tipo de mensaje MMC transmitido. Los tipos disponibles son **Detener**, **Reproducir**, **Avance F**, **Rebobinar** y **Grabar** (Record Strobe).

Cuando un botón TRANSPORTE envía un mensaje MMC, se muestra la siguiente pantalla mientras se mantiene presionado el botón:

Detener  
1 MMC 1 U12

## Las páginas de edición de plantilla 'Nota activada/desactivada' - Las páginas de edición de plantilla 'SYSEX'

Es similar a la pantalla que se muestra cuando un control transmite otros tipos de información MIDI (consulte la página 5). En la línea superior se muestra el tipo de comando MMC definido, mientras que en la línea inferior a la izquierda es el número MMC del comando, seguido del tipo de mensaje MIDI habitual, el canal MIDI y las pantallas de enrutamiento de puertos.

### Puertos MIDI (ventana 4 del menú)

Determina qué puerto MIDI/USB se utiliza para enviar la información MIDI generada al tocar el control.

Se pueden seleccionar ocho combinaciones diferentes de puertos de salida, con cualquier combinación múltiple posible. Una 'U' mostrada en la pantalla indica el puerto de salida. Se enviará MIDI desde el puerto USB, un '1' que el puerto MIDI OUT (1) enviará se utilizará y un '2' indica que se utilizará el puerto MIDI OUT (2).

Nota: los comandos MMC no se transmiten cuando se activa una 'instantánea'.

### Las páginas de edición de plantillas 'Nota activada/desactivada'

Las siguientes páginas de menú están disponibles si **Tipo de control** en la página de menú 1 está configurado en 'Nota activada/desactivada'. Estos solo están disponibles si el control que se está editado es un botón:

Páginas de edición de plantillas 'Nota activada/desactivada'		
Función de página	Pantalla 2	Valor
3	Valor de nota	Valor de la nota: C-2...G8
4	Tipo de acción del botón	Tipo de botón: Normal... Alternar
5	Valor de velocidad de nota	Valor de velocidad: 1...127
6	Canal MIDI	Canal MIDI: 1...16
7	Puertos MIDI	Puertos MIDI: ...U12
8	Nombre de control	Nombre del control: cadena de texto

### Valor de nota (menú página 2)

Establece la nota que se reproducirá cuando se presione el botón. Cualquier valor de nota en el rango de notas MIDI se puede definir.

### Tipo de acción del botón (página 3 del menú)

Esta configuración determina cómo se comportará el botón. Para la flexibilidad, hay tres opciones disponibles:

**Normal** : el valor de velocidad (consulte a continuación) se transmitirá cuando el se presiona el botón. Los datos solo se envían cuando se presiona el botón, no cuando se libera.

**NOTA**: Se requiere precaución al usar esta opción ya que un 'permanente' Nota El mensaje sería recibido por un dispositivo y habría no hay un comando Note Off correspondiente para silenciar un número creciente de Notas!

**Momentáneo**: el valor de la velocidad se transmitirá cuando se presione el botón, pulsado y un comando Note Off (Nota activada con valor de velocidad cero) se transmitirá cuando se suelte el botón, esto sería lo mas opción de uso común.

**Alternar**: al presionar el botón se alterna entre transmitir el valor de datos del valor de velocidad y un mensaje de nota desactivada. El valor de la velocidad se envía en la primera pulsación del botón. Los datos solo se envían cuando se presiona el botón y no cuando se libera.

Es claro ver que cuando un botón se define como un tipo momentáneo, puede convertirse en un disparador razonable para sonidos de tipo percusión o un muestra 'one shot', aunque la velocidad de la nota es fija (ver más abajo) no dinámica.

### Valor de la velocidad de la nota (ventana 3 del menú)

Define el valor de velocidad fijo utilizado en el mensaje MIDI Note On, se transmite cuando se presiona el botón.

Las páginas de menú restantes funcionan exactamente igual que las ajustes ya descritos para las páginas de menú 'CC' de Edición de plantilla. Estos se describen en detalle en las páginas 16 y 17.

### Las páginas de edición de plantillas 'SYSEX MESSAGE'

Las siguientes páginas de menú están disponibles si **Tipo de control** en la página de menú 1 está configurado en 'MENSAJE SYSEX' :

Páginas de edición de plantilla 'SYSEX MESSAGE'		
Función de página	Mostrar	Valor
2	Tipo de visualización de valor	Tipo de visualización: 0 - 127, -64 a +63
3	Bajo valor	Bajo valor: 0 - 127 o -64 a +63
4	Alto valor	Alto valor: 0 - 127 o -64 a +63
5	Tipo de acción del botón	Tipo de botón: Normal... Paso
6	Tipo de control deslizador/potenciometro	Ctrl potenciometro/deslizador: Saltar, recoger
7	Canal MIDI	Canal MIDI: 1...16
8	Puertos MIDI	Puertos MIDI: ...U12
9	Byte de Sysex Editar	MENSAJE SYSEX: 0..7F, EM, DV
10	Nombre de control	Nombre del control: cadena de texto

### Tipo de visualización de valor (menú página 2)

### Valor bajo (menú página 3)

### Valor alto (menú página 4)

### Botón Tipo de acción (menú página 5)

### Tipo de control potenciometro/deslizador (menú página 6)

### Canal MIDI (ventana 7 del menú)

### Puertos MIDI (ventana 8 del menú)

Estas páginas de menú funcionan exactamente igual que los ajustes ya se ha descrito para las páginas del menú 'CC' de edición de plantilla. Estos son descrito en detalle en las páginas 16 a 17.

### Edición de bytes de Sysex (ventana 9 del menú)

Aquí se definen los bytes individuales del mensaje System Exclusive. En esta página de menú se pueden definir hasta 20 bytes de datos

MENSAJE SYSEX:  
F0 2B 3C 4D 5E

Todos los bytes de datos se muestran en formato hexadecimal. Un cursor indica el byte que se está editando actualmente. Utilice el codificador DATA / VALUE para definir el valor del byte.

Se puede seleccionar cualquier valor en el rango de 0 a 7F, DV o F7 . DV (Datos Valor ) indica donde el valor que va a ser alterado por el control será insertado. F7 es un marcador de 'Fin de mensaje' que representa el último byte del mensaje. Esto indica dónde está el fin de MIDI exclusivo. se colocará el byte. No se transmitirán todos los bytes que siguen al 7F . Si los 18 bytes del mensaje exclusivo del sistema se utilizan al final de F7 el valor del mensaje se insertará automáticamente.

Use los botones del CURSOR IZQUIERDO / DERECHO para seleccionar un sistema diferente Byte exclusivo para edición. Una vez seleccionado el último byte de datos, la línea inferior de la pantalla se desplazará dos caracteres y un espacio a la izquierda de modo que el siguiente conjunto de valores de datos esté a la vista.

### Nombre del control (menú página 10)

Aquí, se da un nombre al control para una fácil referencia. Este es el nombre que se muestra en la pantalla cuando se mueve un control Plantilla (ver página 5).

Nombre de control:

Ataque de envolvente de amplificador

Un cursor indica qué carácter del nombre se puede modificar. Utilizar el CURSOR para seleccionar una posición de carácter diferente y el DATA / codificador VALUE para modificar el carácter del nombre.

## Las páginas de 'Cambio de programa' de edición de plantillas: el panel táctil X / Y

### Las páginas de 'Cambio de programa' de edición de plantilla

Las siguientes páginas de menú están disponibles si **Tipo de control** en la página de menú 1 está configurado en '**Cambio de programa**'. Estos solo están disponibles si el control siendo editado es un botón:

Páginas de 'Cambio de programa' de edición de plantilla			
Página	Función	Valor de visualización	
2	Valor de cambio de programa	Valor de cambio de programa : 0...127	
3	Canal MIDI	Canal MIDI: 1...16	
4	Puertos MIDI	Puertos MIDI: ....U12	
5	Nombre de control	Nombre del control: cadena de texto	

### Valor de cambio de programa (menú página 2)

Establece el valor de los datos de cambio de programa.

Tenga en cuenta que algunos dispositivos MIDI enumeran programas del 0 al 127, mientras que otros los numeran del 1 al 128 (siempre, los datos MIDI reales valor enviado está en el rango de 0 a 127). En estos casos, puede ser necesario reducir este ajuste en uno para seleccionar el deseado.

Programa.

Los botones asignados como **cambio de programa** siempre tienen un cambio momentáneo . acción. El mensaje de cambio de programa MIDI se transmite cuando el se presiona el botón.

### Canal MIDI (menú página 3)

Establece el canal MIDI que utilizará el control para la transmisión.

### Puertos MIDI (ventana 4 del menú)

Determina qué puerto MIDI/USB se utiliza para enviar la información MIDI generada al tocar el control.

Se pueden seleccionar ocho combinaciones diferentes de puertos de salida, con cualquier combinación múltiple posible. Una 'U' mostrada en la pantalla indica el Se enviará MIDI desde el puerto USB, un '1' que el puerto MIDI OUT (1) enviará se utilizará y un '2' indica que se utilizará el puerto MIDI OUT (2).

### Nombre de control (menú página 5)

Aquí, se da un nombre al control para una fácil referencia. Este es el nombre que se muestra en la pantalla cuando se mueve un control Plantilla (ver página 5).

Nombre de control:

Ataque de envoltorio de amplificador

Un cursor indica qué carácter del nombre se puede modificar. Utilizar el CURSOR para seleccionar una posición de carácter diferente y el DATA / codificador VALUE para modificar el carácter del nombre.

Mientras se edita un nombre, los cinco botones TRANSPORTE proporcionan las siguientes funciones útiles:

**Botón REBOBINAR** Alfabetos en mayúsculas

**Botón AVANCE RÁPIDO** Letras minúsculas

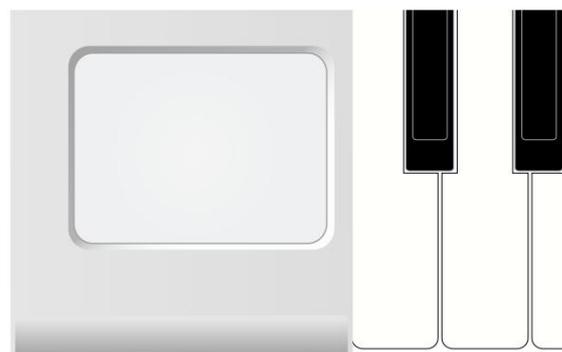
**Botón STOP** 0 - 9 Números

**Botón INICIO** Caracteres especiales

**Botón GRABAR** Reemplaza el carácter actual con un carácter de espacio.

### Uso del panel táctil X / Y

El panel táctil permite la transmisión de hasta cuatro valores de datos MIDI. los los valores dependen de cómo se mueva un dedo a lo largo del eje X del panel táctil (a través) y el eje Y (arriba / abajo). Al mover un dedo en dirección diagonal, los datos de los ejes X e Y se generan simultáneamente.



←→ X1

←→ X2

### Modo de juego

En el modo de reproducción, la pantalla mostrará los valores que se envían a cualquier puerto MIDI o USB que se haya seleccionado, por ejemplo.

X1 = 3 Y1 = 10

X2 = 127 Y2 = Apagado

Si alguno de los controles X o Y se ha establecido en 'Sin control', la pantalla mostrará 'Off' para ese control.

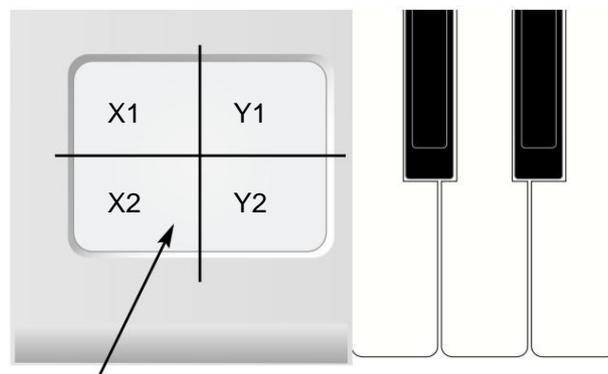
En el ejemplo anterior, el pad Y2 se ha configurado en 'Sin control'

Esta pantalla facilita ver exactamente lo que cada uno de los paneles táctiles están haciendo los controles y lo que se está enviando a MIDI. No es posible sin embargo, para ver qué tipo de controlador y el número de controlador que es siendo enviado. Para hacer esto , se debe seleccionar el **modo de edición de plantilla** .

### Modo de edición de plantilla

En este modo, al tocar cualquiera de los cuatro cuadrantes, se selecciona uno de los Controles de panel táctil X1, X2, Y1 o Y2 para editar y revisar.

Esto proporciona un método rápido y fácil para ver lo que cada uno de los cuatro controles del panel táctil está programado para controlar.



Presione el panel táctil en cualquiera de los cuatro cuadrantes etiquetados para seleccionar el control para editar

Si se presiona y se mantiene presionado el pad, la pantalla mostrará el nombre (si ya está programado en la Plantilla) del control y su tipo de control e información MIDI adicional en el mismo formato que para cualquier otro mando.

## Footswitch / Pedal - Guardar plantillas en la memoria

Si se presiona y se mantiene presionada el área X1, la pantalla podría mostrar el siguiente :

Frecuencia de filtro  
55 CC74 1 U12

Al soltar un dedo del panel táctil, la pantalla podría mostrar:

Tipo de control:  
CC

El control ahora se editaría de la forma normal (como en el caso de un control giratorio o deslizante) donde se muestra el tipo, los valores altos y bajos. el tipo y las opciones MIDI se pueden modificar.

En las dos pantallas de arriba, el pad X1 recibe un nombre de frecuencia de filtro y se establece en un tipo de controlador continuo ('CC') . El controlador continuo es el número 74 y el valor actual es 55.

En el **modo de reproducción**, mover un dedo por el panel táctil provocaría un incrementando el valor de 0 - 127 para que se emita a medida que se mueve el dedo de izquierda a derecha.

En el **modo de edición de plantilla**, para editar el siguiente valor, diga el valor Y1, el cuadrante superior izquierdo tiene que ser presionado y así sucesivamente para el X2 restante y Controles Y2.

Nota: No es necesario programar todos los cuatro controles para el panel táctil. Está perfectamente bien tener un solo valor (por ejemplo, el eje X1) programado para el panel táctil.

### Uso del interruptor de pie o pedal

Normalmente, los números de controlador continuo (CC) MIDI 11 y 64 son se utiliza para el pedal de expresión y el pedal de encendido/apagado de sostenido. Estos CC Los números están definidos en todas las Plantillas Preestablecidas de Fábrica, pero por supuesto pueden editarse dentro de una plantilla para transmitir cualquier otro tipo de datos del controlador en lugar de.

### Pedal de sostenido

En el **modo de reproducción**, aparecerá la siguiente pantalla si se activa un interruptor de pie:

pedal de sostenido  
127 CC64 1 U12

El valor en la parte inferior izquierda de la pantalla indicará si el interruptor está Activado o Desactivado (Activado = 127, Desactivado = 0). El nombre del pedal se puede editar en Modo de edición de plantilla si es necesario.

El Footswitch normalmente transmite usando CC64.

### Pedal de expresión

En el **modo de reproducción**, aparecerá la siguiente pantalla si el pedal de expresión está movido.

Pedal de expresión  
32 CC11 1 U12

El valor en la parte inferior izquierda de la pantalla (32 es este ejemplo) indicará la posición actual del pedal. El nombre del pedal puede ser editado en el modo de edición de plantilla si es necesario.

El pedal de expresión normalmente transmite usando CC11.

El zócalo en el panel posterior excepto un tipo 'Tip Ring Sleeve' de 1/4" Jack. La X-Station envía energía a la punta y la manga y el potenciómetro en el pedal devuelve un voltaje (0 - 5 voltios) en la conexión del anillo.

### Guardar una plantilla en la memoria

Una vez que se ha configurado una **plantilla en el modo de edición de plantillas**, es posible que escribire en cualquiera de las 40 memorias de plantilla de X-Station. Tenga en cuenta que Es posible sobrescribir cualquiera de los preajustes de plantilla cargados en X Station en la fábrica.

El procedimiento de escritura de plantilla se invoca presionando el botón PLANTILLA botón WRITE mientras está en el **modo de edición de plantillas** o en el modo de **selección de plantillas**. Si el interruptor **Memory Protect** está activado, se muestra la siguiente pantalla:

## MEMORIA PROTEGIDA

Y el procedimiento de escritura se detiene. Después de aproximadamente medio segundo, X Station se reanuda en el **modo de reproducción**. Será necesario configurar la **Memoria Proteja** el interruptor a **Apagado** antes de que se puedan sobrescribir las memorias de X-Station. Esto se describe en la página 25.

De lo contrario, al presionar el botón ESCRIBIR PLANTILLA aparece la primera pantalla en el proceso de escritura:

## Estación V A la plantilla 10

En la línea superior se muestra el nombre existente de la Plantilla (esto puede ser cambiado más tarde en el procedimiento de escritura - ver más abajo). En el fondo está la ubicación de la memoria de la plantilla donde se escribirán los datos de la plantilla (esto por defecto es la ubicación actual). Un recuerdo de destino diferente se puede seleccionar usando el codificador DATA / VALUE.

Una segunda pulsación del botón ESCRIBIR PLANTILLA mostrará:

## Nombre de la plantilla ? Estación V

Aquí es posible editar el nombre del instrumento para la Plantilla. los El nombre está limitado a 16 caracteres. Un cursor indica la corriente carácter en el nombre seleccionado para editar. Use el CURSOR IZQUIERDO / botones DERECHO para seleccionar un carácter diferente para editar.

El carácter actualmente seleccionado en el nombre se puede modificar usando el codificador DATA / VALUE. En esta pantalla, los cinco botones TRANSPORTE proporcionan funciones útiles:

<b>Botón REBOBINAR</b>	Alfabetos en mayúsculas
<b>Botón AVANCE RÁPIDO</b>	Letras minúsculas
<b>Botón Detener</b>	0 - 9 Números
<b>Botón de inicio</b>	caracteres especiales
<b>botón GRABAR</b>	Reemplaza el carácter actual con un carácter de espacio

Si vuelve a pulsar el botón ESCRIBIR PLANTILLA, aparecerá la pantalla:

Nombre del fabricante?  
Innovación

Aquí el nombre del fabricante se edita de manera similar al

Plantilla Nombre del instrumento. El nombre del fabricante está limitado a 13 caracteres y se muestra arriba del nombre del instrumento cuando se selecciona una nueva plantilla en el modo de selección de plantilla.

Una nueva pulsación del botón ESCRIBIR PLANTILLA completa el procedimiento de escritura y se muestra la confirmación en la pantalla:

PLANTILLA GUARDADA

Después de aproximadamente medio segundo, X-Station vuelve al modo de edición de plantilla o al modo de selección de plantilla donde estaba antes de que se invocara el procedimiento de escritura.

Nota: es posible abandonar el procedimiento de guardado de la plantilla en cualquier momento presionando cualquiera de los botones del modo PLANTILLA.

### El procesador dual multiefectos

Esta sección describe cómo aplicar uno o más efectos a una o ambas señales de entrada de audio que aparecen en los canales 1 y 2.

Se utilizan tres perillas denominadas NIVEL, LÍNEA SUPERIOR y LÍNEA INFERIOR y tres botones denominados MENÚ, FLECHA ARRIBA y FLECHA ABAJO para seleccionar y controlar los diversos parámetros de los efectos.



Hay dos procesadores multiefectos completamente independientes disponibles, uno para el canal de entrada 1 y otro para el canal de entrada 2. Se presenta un ejemplo utilizando un micrófono conectado al canal 1 y una guitarra conectada al canal 2.

Se requiere un efecto de retardo (eco) con reverberación para el micrófono en el canal 1 y un efecto de distorsión para la guitarra en el canal 2.

Verifique que el LED de entrada 1 a la izquierda del botón INPUT esté encendido. Si no, presione el botón de entrada. Cuando el LED está encendido, el canal de entrada se selecciona para la edición de efectos.

Use los botones de FLECHA ARRIBA y ABAJO para seleccionar el efecto Delay. El LED correspondiente al lado de la etiqueta Delay se enciende. Gire la perilla LEVEL hasta que el efecto Delay esté presente.

Pulse el botón de flecha ABAJO una vez para seleccionar el efecto de reverberación. Observe que el LED junto a la etiqueta Reverb se enciende. Gire la perilla LEVEL hasta que el efecto Reverb esté presente.

Los efectos Delay y Reverb ahora están configurados para el micrófono en el canal 1. Para aplicar el otro procesador de efectos al canal 2, presione el botón INPUT. Observe que el LED de entrada 2 se ilumina para indicar que el canal 2 está seleccionado para editar. Pulse los botones ARRIBA o ABAJO hasta que se encienda el LED correspondiente junto a la etiqueta Distorsión. Gire la perilla LEVEL hasta que el efecto de distorsión esté presente.

La sección anterior describe el uso de los botones MODE de efectos para grabar la señal seca o con los efectos.

El botón MENU y las perillas TOP LINE y BOTTOM LINE se usan para ajustar parámetros adicionales para adaptar los efectos al gusto personal.

Una vez editados, los ajustes se pueden guardar en una plantilla de memoria. Consulte la página 20.

**Nota: En el modo KS Synth, los efectos del canal 2 siempre están reservados para el uso propio de los parches Synth.**

### El efecto de retraso

Para ajustar los parámetros adicionales para el efecto de retardo, utilice las flechas ARRIBA y ABAJO hasta que se seleccione el LED de retardo junto a la etiqueta Delay. La perilla de nivel establecerá la cantidad del efecto de retardo. Si se ajusta la perilla TOP LINE o BOTTOM LINE, la pantalla cambiará para mostrar el tiempo de retardo y la retroalimentación como se muestra a continuación.

Tiempo de retardo: 56  
Comentarios : 30

### Tiempo de retardo

Controla la cantidad de tiempo que tarda en escucharse la señal retardada después de la señal original. Use la perilla TOP LINE para modificar esta configuración (titulada como 'línea superior' ya que siempre ajusta el valor en la línea superior de la pantalla).

### Realimentación

Controla la cantidad de la señal retardada que se retroalimenta a la entrada de retardo. Ninguna retroalimentación produce un efecto de eco de slapback, solo un sonido retardado sin repeticiones. Pequeñas cantidades de retroalimentación producen sonidos repetidos que dan como resultado un efecto de eco múltiple. Grandes cantidades de retroalimentación producen ecos infinitos. Use la perilla BOTTOM LINE para modificar este ajuste.

Para acceder a los controles restantes del procesador de efectos Delay, presione el botón MENU.

Una vez en un menú de visualización (se encenderá el LED sobre el botón MENÚ), los botones ARRIBA/ABAJO DE LA PÁGINA DEL BANCO se pueden usar para desplazarse hacia adelante y hacia atrás a través de cualquier pantalla de menú adicional. En el caso del procesador de retardo, solo existe el menú de una sola página, como se muestra a continuación.

Ancho estéreo: 54  
Relación I/D: 3/1

### Ancho estéreo

Esto establece la dispersión estéreo entre los tiempos de retardo largos y cortos. Con una configuración de ancho de cero, ambos retrasos aparecen en el medio del campo estéreo (Mono). En la configuración de ancho máximo, el retardo más largo aparecerá en una salida y el más corto en la otra, produciendo un efecto estéreo dramático. Use la perilla TOP LINE para modificar esta configuración.

### Relación de tiempo izquierda/derecha

Esto ajusta automáticamente la proporción del tiempo de retardo más largo y el tiempo de retardo más corto en temporizaciones que son musicalmente útiles.

## El efecto de reverberación - El efecto de coro

Use la perilla **BOTTOM LINE** para seleccionar la mayoría proporción adecuada. Una razón simple, igual de 1 a 1 es la primera entrada en la tabla. Esta configuración envía un retraso de igual tiempo a los canales de salida izquierdo y derecho. El número en la columna izquierda de la tabla.

indica la relación del tiempo de retardo que estará en el canal izquierdo versus el número en el derecho columna.

Por ejemplo, si un retraso del doble del tiempo es requerido en el canal izquierdo en comparación con el derecha, seleccione la opción **2/1**. El **1/OFF** final y Las opciones **OFF/1** darán como resultado que no se escuche ningún retraso en el canal indicado por el 'OFF'.

Nota: Seleccionar una relación 1/1 producirá un mono efecto independientemente de la configuración de ancho estéreo ya que los tiempos de los ecos son iguales.

*NOTA: La relación de retardo izquierda/derecha solo se escuchará si se utiliza un estéreo fuente de señal*

Relaciones de retraso	
izquierda	derecha
1	1
4	3
3	4
3	2
2	3
2	1
1	2
3	1
1	3
4	1
1	4
1/APAGADO	
APAGADO/1	

### El efecto de coro

Este efecto se diseñó originalmente para simular el sonido de muchas personas cantando juntas al unísono (de ahí el nombre Chorus) en contraste con un sola voz Instrumentalmente, considere el sonido de una guitarra de 12 cuerdas. en comparación con una guitarra de 6 cuerdas. La muy ligera desafinación del individuo. cuerdas da una calidad más rica al sonido.

Chorus es un efecto producido al mezclar una versión continuamente retrasada de la señal de audio con el original. El tiempo de la versión retrasada es muy pequeño y está controlado por el propio LFO interno del Chorus. (no debe confundirse con los dos LFO disponibles en el panel frontal). El resultado es el característico efecto Chorus arremolinado.

El Chorus también es capaz de comportarse como un Phaser. la forma en que un Phaser funciona completamente diferente al Chorus. Una parte del audio la señal se divide y cambia de fase a ciertas frecuencias. Es entonces se vuelve a mezclar con la señal original para generar el característico efecto de silbido.

Para ajustar los controles del efecto Chorus o Phaser, utilice los botones UP y flecha ABAJO hasta que se seleccione el LED Chorus al lado de la etiqueta Chorus. Gire la perilla LEVEL hasta que el efecto Chorus esté presente.

Si se ajusta la perilla TOP LINE o BOTTOM LINE, la pantalla cambiará para mostrar el tipo de coro y la frecuencia de coro como se muestra a continuación.

ChorType: Coro  
Tasa de coro: 25

### Escribe

El tipo determina si el Chorus se comporta como un estándar. Chorus o como unidad Phaser. Gire la perilla TOP LINE para cambiar entre Tipos Chorus y Phaser.

### Calificar

Rate controla qué tan rápido oscila el Chorus LFO dedicado. A Se recomienda una velocidad bastante lenta. Las velocidades más altas tienden a introducir un vibrato como calidad al sonido. Gire la perilla BOTTOM LINE para experimentar.

Para acceder a los controles restantes del procesador de efectos Chorus / Phaser, presione el botón MENU. Los botones BANK PAGE UP/DOWN pueden ahora se puede usar para desplazarse hacia adelante y hacia atrás a través de cualquier Pantallas de menú.

Profundidad de modulación: 95  
Centro de mods: -10

### Profundidad de modulación

El Chorus tiene su propio LFO que cambia continuamente el retardo hora. **Mod Depth** establece cuánto del tiempo de retardo fijo se modula. Grandes cantidades de modulación producirán un sonido más perceptible. efecto. Se recomiendan cantidades moderadas. Gire la perilla TOP LINE ajustar la profundidad de modulación.

### Centro de mods

El Stereo Chorus se puede considerar como dos variables continuas retrasos Las variaciones de retardo están siendo controladas por el LFO dedicado de Chorus. El LFO está moviendo constantemente las dos cantidades de retardo de mínimo a máximo. Cuando un retraso está al máximo, el otro está al mínimo (de ahí el efecto estéreo).

### El efecto de reverberación

El efecto Reverb es una simulación electrónica de una habitación o edificio que es acústicamente reflectante. Cuando se hace un sonido en una habitación o en un lugar grande edificio, hay reflejos de sonido desde todas las direcciones. Cuando una reverberación se aplica el efecto, son estos reflejos del sonido los que se agregado.

Para ajustar los controles del efecto de reverberación, use los botones ARRIBA y ABAJO flecha hasta que se seleccione el LED de reverberación junto a la etiqueta de reverberación. Gire el perilla LEVEL hasta que el efecto Reverb esté presente.

Si se ajusta la perilla TOP LINE o BOTTOM LINE, la pantalla se modificará para mostrar el tipo de reverberación y la caída de reverberación como se muestra debajo.

Tipo Rev: L-Hall  
Rev Decaimiento: 59

### Tipo de reverberación

Diferentes tipos de salas y salas tienen diferentes acústicas, por lo tanto diferentes características de reverberación. El procesador de reverberación presenta seis tipos de reverberación diferentes. Estos van desde una pequeña habitación hasta un gran salón. Los tipos son: Cámara, Sala pequeña (Sala S), Sala grande (Sala L), Sala pequeña (Sala S), Sala grande (Sala L) y Sala grande (Sala G).

Gire la perilla TOP LINE para experimentar con diferentes tipos de Reverb, observando cómo las diferentes 'habitaciones' afectan las propiedades acústicas del sonido.

### Tiempo de caída de la reverberación

Este es el tiempo que tarda la reverberación en desaparecer después del original. el sonido ha decaído. Salas muy reflectantes acústicamente (como aquellas con superficies de metal o vidrio) tienden a tener tiempos de descomposición prolongados y las habitaciones no reflectantes los tienen cortos. Gire la perilla BOTTOM LINE para experimentar, los valores más bajos introducirán decaimientos cortos y valores más altos. los ajustes crearán decaimientos prolongados.

El botón MENU no está activo cuando se selecciona la opción Reverb ya que no hay parámetros de reverberación adicionales.

La función **Mod Center** mueve el punto medio entre Min y Valores máximos. Gire la perilla BOTTOM LINE para experimentar con este control y obtener el efecto deseado.

Presione el botón BANK PAGE Up y una página final de visualización del menú aparece a continuación:

Comentarios: -64

#### Realimentación

Esta función controla la cantidad de la señal retardada que se retroalimenta al entrada del generador de coros. El efecto Chorus se beneficia de bajos niveles de realimentación. Cuando actúe como Phaser (vea la configuración del **tipo** de coro en la página 22), el efecto a menudo requiere niveles más altos de retroalimentación. Girar la perilla TOP LINE para experimentar con este control para el deseado efecto.

#### el compresor

En la música, es la actuación dinámica lo que cautivará a la audiencia. Aunque esto es bueno para el oyente, a menudo es difícil para la grabación. ingeniero y el equipo de grabación asociado mantienen la amplia rango de niveles de señal resultantes para el desempeño dinámico 'bajo control'.

'Bajo control' significa que los niveles máximos deben reducirse para evitar sobrecarga y posterior distorsión.

El compresor proporciona este control, simplemente reduce la diferencia entre las partes más ruidosas y las más silenciosas de la señal de entrada al reducir automáticamente la ganancia cuando la señal supera un valor predeterminado. nivel.

Para lograr que el compresor se comporte de la manera correcta para las diferentes condiciones de la señal de entrada (la configuración al grabar un vocalista puede ser muy diferentes de los necesarios para un solo de guitarra), varios controles están provistos.

Estos son: relación de compresión, umbral, ataque, liberación, ganancia automática y mantener los controles. Para ajustar los controles del compresor, utilice el Flecha ARRIBA y ABAJO hasta el LED del Compresor al lado del Compresor se selecciona la etiqueta.

#### Índice de compresión

Cuando la señal de entrada supera un 'Umbral' (consulte la página siguiente para configurar del nivel Threshold) el compresor reduce el nivel de la entrada señal. La cantidad real de esta reducción de nivel depende de la Configuración de 'Relación de compresión'.

La perilla LEVEL ajusta la 'Relación de compresión' y esto se muestra como se muestra en la siguiente ilustración.

Relación de compresión dB:  
2.0

Al girar la perilla se establecerán relaciones de 1,0 a 13,7 en pasos de 0,1 dB. Para ejemplo, si se establece en Relación 2,0, cualquier parte de la señal de entrada que excede el 'Nivel Umbral' será atenuado por un factor de 2 a 1.

Naturalmente, esto tiene el efecto de hacer que los picos en la señal entrante sonar menos fuerte.

El efecto de 'domesticar' las partes más fuertes de la señal será aumenta a medida que aumenta la relación. Una configuración de 1.0 no tendrá ningún efecto. en la señal de entrada.

#### Límite

Al ajustar la perilla TOP LINE se establecerá el nivel de señal de 'Umbral' donde la compresión tiene efecto. Si la totalidad de la señal de entrada debe ser comprimida, establecer esto a -60dB dará como resultado todos los niveles de señal de el más bajo (-60dB o menos) al más alto (0dB) para ser comprimido por la relación establecida por el control de nivel.

Si no se requiere compresión, establecer un umbral máximo de 0dB tendrá el efecto de elevar el umbral tan alto que incluso el la señal más alta no activará el efecto de compresión. Un típico útil el ajuste sería -20dB ya que el efecto de compresión solo se activaría con señales bastante altas.

Si se ajusta la perilla TOP LINE o BOTTOM LINE, la pantalla se modificará para mostrar los ajustes de Umbral y Ganancia automática a continuación.

Umbral dB: -20  
Ganancia automática dB: 64

#### Ganancia automática

Para asegurarse de que la señal de audio permanezca a un nivel razonablemente alto y no se vuelve ruidoso, se proporciona una configuración de ganancia automática.

Suponiendo que todas las señales por encima de -20dB se comprimen en el tasa de 2: 0. Si gran parte de la señal de entrada está por encima de este umbral, entonces el la salida de nivel de señal resultante naturalmente se volvería más silenciosa en general. El control de ganancia automática se utiliza para que el nivel de sonido general vuelva a un nivel nivel razonable.

Una configuración de 0 daría como resultado que no haya control de ganancia automática. el efecto sería como se describió anteriormente, por lo que la señal general se volvería más silenciosa a medida que se establece un nivel de umbral más bajo o si se establece una relación de compresión más alta.

Los ajustes más altos restaurarán la señal a un nivel razonable. Un máximo El ajuste de 127 hará que el control Auto Gain devuelva la señal al misma sonoridad incluso con relaciones de compresión altas y umbrales bajos.

Para acceder a los controles restantes del compresor, presione el botón MENÚ botón. Los botones BANK PAGE UP/DOWN ahora se pueden usar para desplazarse hacia adelante y hacia atrás a través de cualquier pantalla de menú adicional.

#### Tiempo de ataque

El compresor necesita saber qué tan rápido aplicar la compresión relación una vez que se ha excedido el nivel del umbral.

Ataque : 20  
Liberar : sesenta y cinco

Al girar la perilla TOP LINE, se ajusta el tiempo de ataque de 0,1 mS a 200mS. Si el tiempo de ataque está ajustado a un valor bajo (tiempo de ataque más rápido) entonces el efecto de compresión será instantáneo.

Si se establece en un tiempo más largo, la señal de entrada pasará a través de sin cambios durante más tiempo antes de comprimirse.

Muy a menudo, al grabar instrumentos de percusión como la batería y guitarras, ajustar el tiempo de ataque a un ajuste medio (digamos 20-40) mejorar las características del instrumento ya que la parte transitoria al comienzo del golpe de batería o el punteo de guitarra permanecerán sin cambios. Esto tiene el efecto de hacer que el sonido sea más 'contundente'.

## El efecto de distorsión: el procesador de ecualización

### Tiempo de liberación

El compresor necesita saber qué tan rápido apagar el efecto de compresión una vez que el nivel de la señal cae por debajo del nivel de umbral.

Al girar la perilla BOTTOM LINE se ajusta el tiempo de liberación de 50 ms a 5 segundos. Si el tiempo de liberación se establece en un valor bajo, el efecto de compresión se apagará muy rápidamente una vez que la señal caiga por debajo del nivel de umbral. Si se ajusta a un tiempo más largo, el efecto de compresión desaparecerá gradualmente durante un período. Comience usando una configuración de alrededor de 64.

### Hora de espera

Si los tiempos de ataque y liberación están ajustados a valores rápidos (bajos), entonces es útil poder 'mantener' el efecto de compresión durante un tiempo. El control 'Tiempo de espera' permite establecer un ligero retraso antes de que el compresor inicie la fase de tiempo de liberación. Al girar la perilla TOP LINE, se ajusta el tiempo de retención de 0,1 mS a 200 mS segundos. Una configuración de alrededor de 64 dará buenos resultados.

Hora de espera : 64

### El efecto de distorsión

La distorsión es un efecto comúnmente utilizado por los guitarristas. Sin embargo, ahora se usa cada vez más en la producción de música dance moderna. El efecto Distorsión le da al sonido una calidad de borde duro, distorsionado y sucio.

Para ajustar los controles para el efecto de distorsión, utilice las flechas ARRIBA y ABAJO hasta que se seleccione el LED de distorsión junto a la etiqueta de distorsión. Gire la perilla de NIVEL hasta que el efecto de Distorsión esté presente.

Nivel de distorsión: 75

### Compensación de nivel

Si se añade distorsión a un sonido, tenderá a hacerse más fuerte. Para contener o comprimir el sonido a un nivel razonable, se proporciona un control de compensación.

Si se ajusta la perilla TOP LINE o BOTTOM LINE, la pantalla cambiará para mostrar el nivel de compensación y salida como se ilustra a continuación.

Compensación: 64  
Nivel de salida: +05

Gire la perilla TOP LINE para ajustar la cantidad de compensación de nivel.

### Nivel de salida

Si se requiere un efecto muy distorsionado y se aumenta la compensación de nivel, la salida del nivel de sonido general disminuirá aunque el sonido esté muy distorsionado. Ajuste el nivel de salida general usando la perilla BOTTOM LINE.

El botón MENÚ no está activo cuando se selecciona la opción Distorsión ya que no hay parámetros de distorsión adicionales.

### El procesador de ecualización

Ocasionalmente, puede ser deseable ajustar el contenido de graves, medios o agudos de la señal entrante antes de comprometerse a grabarla. Por ejemplo, puede ser necesario eliminar un molesto borde duro de rango medio presente en un sonido de latón antes de enviarlo a una grabación.

El procesador EQ puede aplicar un realce o corte a los rangos de frecuencia de graves, medios y agudos de la señal de entrada. Para ajustar los controles del procesador de ecualización, use las flechas ARRIBA y ABAJO hasta que se seleccione el LED de ecualización junto a la etiqueta de ecualización. Gire la perilla LEVEL para ajustar el contenido de frecuencia de rango medio. La pantalla cambiará para mostrar la configuración de rango medio como se ilustra a continuación.

Nivel Medio: +07

Si se ajusta la perilla TOP LINE o BOTTOM LINE, la pantalla cambiará para mostrar los ajustes de Treble y Bass como se ilustra a continuación.

Nivel de agudos: +09  
Nivel de graves: -10

## Los botones de transporte: el menú de modo global

### Uso de los botones de transporte



Los botones de transporte pueden definirse de la misma manera que cualquiera de los otros botones programables en el **modo de edición de plantilla**. Sin embargo, ellos son ideales para controlar secuenciadores o dispositivos de grabación.

Por lo tanto, se pueden asignar alternativamente para transmitir MIDI MMC (Control de máquina MIDI).

Cada una de las 40 memorias de plantilla puede contener su propio conjunto de definiciones para estos cinco botones.

Los detalles de la asignación de MMC a estos botones y el rango de MMC. Los comandos disponibles se describen en detalle en las páginas 17 y 18.

Algunos secuenciadores (como Cubase) utilizan otros tipos de mensajes MIDI para fines de control remoto, como mensajes MIDI CC. Por supuesto, los botones TRANS PORT pueden configurarse para transmitir estos en lugar de MMC de la forma habitual. Consulte la documentación de su secuenciador para detalles de los mensajes MIDI utilizados con fines de control remoto.

### El menú de modo global

El menú en el **modo global** se utiliza para modificar la configuración que se aplica globalmente en todas las plantillas. Aquí también se encuentran varias utilidades y pantallas de información. Cuando se selecciona el **Modo Global** presionando el botón GLOB AL, la página 1 del menú Global se selecciona automáticamente. los

Las páginas de menú disponibles son:

#### Protección de memoria (menú página 1)

Menú global		
Función de página 1	Pantalla de línea superior	Valor
Proteger la memoria	Proteger memoria	APAGADO EN
2 volcado de memoria	Vertedero	MONEDA..BANCO 2
3 USB a salida MIDI	USB a salida MIDI	....-12
4 Entrada MIDI a	Entrada MIDI a	...U12
5 Canal MIDI global	Canal MIDI global	1..16
6 Anulación de potenciómetro/deslizador	Pot/Ovrde corredera	APAGADO..RECOGER
7 Tiempo de visualización terminado	Mostrar tiempo de espera	0..PERMANENTE
8 Calibrar Pitch Bend / Modulación Cal Pitch/Mod 9		
Calibrar Aftertouch	Cal Aftertouch	
10 Carga de la batería	Batería cargada	APAGADO..PSU/USB
11 Estado de energía	Estado de alimentación	
12 Nuevo sistema operativo desde USB	Nuevo sistema operativo desde USB	
13 Retener valores de plantilla	Conservar plantilla	ENCENDIDO APAGADO
14 Frecuencia de muestreo predeterminada	Tasa de muestreo por defecto	44.1K..48K

Establece el interruptor de protección de memoria. Esta es una función de seguridad para evitar Las plantillas o la configuración global se sobrescriben accidentalmente. Ajuste

**Memory Protect** en **On** también evita que las memorias se sobrescriban volcados entrantes de plantillas exclusivas del sistema.

#### Volcado de memoria (menú página 2)

Selecciona la plantilla seleccionada actualmente, todos los datos de la plantilla o KS Los datos de Synth Patch se guardarán en formato exclusivo del sistema. Utilizar el Codificación DATA/VALUE para seleccionar el tipo de volcado a enviar. Esta función es útil para crear bibliotecas de X-StationTemplates / Synth Parches o como respaldo de seguridad.

La transmisión del volcado de Sysex se inicia presionando el botón ESCRIBIR mientras se muestra esta página de menú.

Los programas editor / bibliotecario de Sysex se pueden descargar de Internet como shareware o freeware. Se recomienda utilizar un programa de este tipo para construir una biblioteca de plantillas y programas de sintetizador. Un volcado System Exclusive se puede reproducir en la X-Station desde un secuenciador o bibliotecario de sysex en cualquier momento. Un único volcado de plantilla o

El programa de sintetizador sobrescribirá el búfer de edición del programa actualmente seleccionado. Programa de plantilla o sintetizador. Los cambios no serán permanentes a menos que Luego, la plantilla se escribe manualmente en una memoria siguiendo el procedimiento detallado en las páginas 20 y 21.

Por el contrario, los volcados 'All' Template Sysex *siempre* escriben directamente en las memorias de X Stations. Esto se puede evitar configurando **Memory Protect** en **Encendido** (ver arriba).

Tenga en cuenta que los programas de sintetizador solo se recibirán cuando X Station esté en el modo de sintetizador.

#### USB a salida MIDI (menú página 3)

Permite que la X-Station retransmita inmediatamente el MIDI que llega desde el puerto USB a uno o ambos puertos MIDI OUT. Esta característica es útil para algunas configuraciones de red MIDI (consulte las páginas 8 y 9).

Esta configuración se aplica a todas las plantillas.

#### Entrada MIDI a (ventana 4 del menú)

Permite que la X-Station retransmita inmediatamente el MIDI que llega al puerto MIDI IN al puerto USB o cualquiera de los puertos MIDI OUT. Esta función es útil para algunas configuraciones de red MIDI (consulte la página 10). Ninguna Es posible la combinación múltiple de puertos. Una 'U' mostrada en la pantalla indica que los datos MIDI se enviarán desde el puerto USB, un '1' que el Se usará el puerto MIDI OUT (1) y un '2' indica que el puerto MIDI OUT (2) se utilizará el puerto.

Esta configuración se aplica a todas las plantillas.

#### Canal MIDI global (ventana 5 del menú)

Además de seleccionar una nueva plantilla usando la perilla DATA / VALUE, También se pueden seleccionar plantillas o parches de sintetizador enviando un banco Seleccione / Comando de cambio de programa desde otro dispositivo MIDI a la X Station. Consulte la página 34 para obtener detalles completos sobre esto.

En el **modo KS Synth**, la X-Station utiliza la configuración del **canal MIDI global** como canal de recepción/transmisión MIDI.

#### Anulación de Pot / Slider (menú página 6)

Permite que se anulen los ajustes individuales de **control de potenciómetro/deslizador** para cada perilla o deslizador (establecidos en el menú de edición de plantilla; consulte la página 17). Hay tres opciones disponibles:

**Desactivado** : cada perilla o control deslizando se comportará de acuerdo con su propia configuración como almacenado en la plantilla.

**Salto** : cada perilla o control deslizando transmitirá MIDI inmediatamente cuando movido.

*Esto se aplica globalmente a todas las perillas y controles deslizantes en todas las plantillas.*

**Pickup**: cada perilla y control deslizando solo transmitirá MIDI una vez que haya pasado a través de la posición representada por el valor de datos del control como almacenado en la plantilla.

*Esto se aplica globalmente a todas las perillas y controles deslizantes en todas las plantillas.*

#### Mostrar tiempo de espera (menú página 7)

Cuando se ajustan muchos controles (como el control LEVEL en el sección de efectos) la pantalla cambia para mostrar un valor actualizado para el período de tiempo. El período de tiempo se establece mediante esta opción de valor de Tiempo de espera.

Tiene un valor predeterminado de 64 que le dará alrededor de 0,5 segundos de visualización tiempo antes de que la visualización vuelva a la pantalla anterior. los El rango del control es 0 (sin tiempo de espera) a permanente, por lo que la pantalla no vuelve a una pantalla anterior.

## El menú de modo global

### Pitch Bend / Mod Calibration (Menú Página 8)

Aquí se puede calibrar el joystick de Modulación / Pitch Bend.

Paso de calibración/Mod:

---

El joystick se mueve desde el extremo izquierdo al extremo derecho. Los dígitos debajo de la palabra 'Pitch' mostrarán de 0 a 255. Luego, el joystick se mueve desde el extremo superior hasta el extremo inferior. Los dígitos debajo de la palabra 'Mod' mostrarán del 0 al 128.

El mecanismo de la palanca de mando ahora está calibrado. La calibración se guarda guardando la configuración global. Vea la página 27 para más detalles. Normalmente, no debería ser necesario volver a calibrar el joystick.

### Calibración Aftertouch (Menú Página 9)

Aquí se puede calibrar la respuesta Aftertouch del teclado.

Cal Aftertouch:

---

El número en el lado derecho es el ajuste de sensibilidad. Esto se ajusta manualmente usando el codificador DATA / VALUE.

Se aplica la máxima presión a una nota del teclado y el codificador DATA / VALUE gira hasta que los dígitos de la izquierda registran un valor de 127. Los dígitos de la derecha deben mostrar un valor de aproximadamente 100.

Se deben probar algunas notas de teclado diferentes para comprobar que cualquier tecla puede alcanzar un valor máximo de Aftertouch de 127 sin presionar demasiado fuerte.

La respuesta Aftertouch del teclado ahora está calibrada. La calibración se guarda guardando la configuración global. Vea la página 27 para más detalles. Normalmente, no debería ser necesario volver a calibrar el joystick.

### Carga de la batería (menú página 10)

Esta página se utiliza para configurar las opciones de carga de la batería. Las opciones disponibles son:

**Apagado** Sin carga. Recomendado cuando se utilizan pilas secas (p. ej., alcalinas, Duracell).

#### PSU Max Only Tasa

de carga máxima cuando se utiliza una PSU externa. No se carga cuando se alimenta por USB.

#### PSU Max/USB Min Tasa

de carga máxima cuando se utiliza una fuente de alimentación externa. Carga ligera cuando se alimenta por USB.

#### PSU Max/USB Med Tasa

de carga máxima cuando se utiliza una fuente de alimentación externa. Tasa de carga media cuando se alimenta por USB.

### Estado de alimentación (ventana 11 del menú)

Estado de alimentación: fuente de alimentación

Cambiar: APAGADO 10.1v

Esta página de menú se utiliza para mostrar (solo como estado) el estado de encendido de la X-Station. El codificador DATA / VALUE no tiene ninguna función aquí.

En la línea superior de la pantalla se puede ver la fuente de alimentación. Esta será **PSU** para la PSU externa, **USB** para alimentación USB o **BAT** si la estación X está alimentada por celdas secas.

En la línea inferior se muestra a la izquierda la tasa de carga (**OFF**, **LOW**, **MID** o **HI**). A la derecha se muestra el nivel de voltaje de cualquier pila seca conectada.

### Actualización del sistema operativo desde USB (menú página 12)

Nuevo sistema operativo desde USB

Presiona Escribir...

Esta página de menú se utiliza para actualizar a un sistema operativo (O/S) más nuevo a través del puerto USB que Novation puede publicar de vez en cuando. La pantalla le pedirá que presione el botón WRITE. Después de presionar el botón ESCRIBIR, la pantalla mostrará:

Esperando Nuevo O/  
S Presione Escribir...

El nuevo O/S ahora debe enviarse desde la computadora host. Los sistemas operativos se pueden enviar con los instaladores de Novation OS que se pueden descargar con los últimos sistemas operativos desde [www.novationmusic.com](http://www.novationmusic.com).

A medida que se recibe el SO, se muestra un porcentaje de recepción. Cuando se completa, se realiza un aviso para apagar la X-Station y luego volver a encenderla.

### Retener valores de plantilla (Menú Página 13)

Determina si los 'valores actuales' para cada control en la plantilla actual se recuerdan cuando se selecciona una plantilla diferente.

Cuando se establece en **ON**, se recuerdan los 'valores actuales'. Si la plantilla original se vuelve a seleccionar en un momento posterior, son estos valores recordados los que se considerarán como "actuales".

Nota: estos valores recordados se pierden cuando se apaga la X-Station, a menos que se guarde una plantilla en la memoria.

Cuando está **APAGADO**, los valores no se recuerdan y cada vez que se selecciona una nueva plantilla, serán los valores almacenados en los datos de la memoria de la plantilla los que se considerarán como "actuales".

**La configuración Retain Template Values debe usarse con el control de anulación del potenciómetro/deslizador (Menú página 6) configurado en Pickup.**

### Frecuencia de muestreo predeterminada (menú, página 14)

Define la frecuencia de muestreo de audio interna cuando la X-Station no está conectada a una computadora a través de USB.

Cuando se conecta un cable USB, la computadora especifica la frecuencia de muestreo y la modificación de esta configuración no tiene ningún efecto.

**Guardar la configuración global: actualizar el sistema operativo****Guardar la configuración global en la memoria**

Una vez que cualquiera de los ajustes globales se haya modificado en el **modo global**, se pueden escribir en un área especial de la memoria de X-Station para recuperarlos instantáneamente la próxima vez que se encienda X-Station.

El procedimiento de escritura global se invoca presionando el botón WRITE mientras está en **modo global**. Si el interruptor **Memory Protect** está activado, se muestra la siguiente pantalla:

MEMORIA PROTEGIDA

Y el procedimiento de escritura se detiene. Después de aproximadamente medio segundo, X Station se reanuda en el **modo de reproducción**. Será necesario configurar el interruptor **Memory Protect** en **Off** antes de que se pueda sobrescribir la memoria de la X-Station. Esto se describe en la página 25.

De lo contrario, al presionar el botón WRITE se escribirán todas las configuraciones globales en la memoria. La pantalla mostrará:

GLOBALES SALVADOS

Y alrededor de medio segundo después, la X-Station volverá a la página mostrada anteriormente en el **modo global**.

Nota: Cuando la configuración global se escribe en la memoria, también se almacena el número de plantilla de la plantilla actualmente seleccionada. La próxima vez que se encienda la X-Station, esta plantilla se seleccionará inmediatamente en el **modo de reproducción**.

**Actualización del sistema operativo desde MIDI**

Además de no poder actualizarse desde USB (consulte la página 26), el sistema operativo se puede actualizar a través del puerto de entrada MIDI convencional. La última versión del sistema operativo que Novation puede publicar de vez en cuando está disponible para su descarga desde el sitio web de Novation:

<http://www.novationmusic.com>

Para instalar el sistema operativo a través del puerto MIDI convencional, encienda la X-Station mientras mantiene presionados simultáneamente los botones PHANTOM, INPUT y STEREO. Envíe el archivo del sistema operativo desde la utilidad de actualización de Novation OS.

También es posible que una X-Station transmita el sistema operativo actualmente instalado (por ejemplo, para actualizar directamente otra X Station conectada al encender la X-Station mientras se mantienen presionados simultáneamente los BOTONES COMUNES DE ENTRADA, ESTÉREO y PLANTILLA.

## Elementos de un sonido

Se recomienda leer atentamente este capítulo si el sonido analógico la síntesis es un tema desconocido. Los usuarios familiarizados con este tema pueden omitir este capítulo y continuar con el capítulo - **El sintetizador KS** en Página 34.

### Elementos de un sonido

Para comprender cómo un sintetizador genera sonido, es útil tener una comprensión de los componentes que componen un sonido, ya sea musical o no musical.

La única forma en que se puede detectar un sonido es haciendo vibrar el aire en el tímpano de manera regular y periódica. El cerebro interpreta estas vibraciones (con mucha precisión) en uno de un número infinito de diferentes tipos de sonar.

Sorprendentemente, *cualquier sonido* puede describirse con solo *tres términos*, y todos los sonidos *siempre* los tienen. Ellos son :

- \* Volumen
- \* Tiempo de juego
- \* Tono

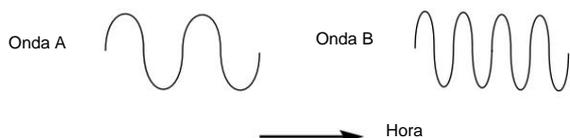
Lo que hace que un sonido sea diferente a otro es la proporción de estas tres cualidades inicialmente presentes en el sonido y cómo estos tres términos *cambiar* a lo largo de la duración del sonido.

Con un sintetizador musical, nos propusimos deliberadamente tener un control preciso sobre estos tres términos y, en particular, cómo se pueden cambiar a lo largo de la duración del sonido. Estos términos a menudo reciben diferentes nombres, Volumen se conoce como Amplitud, Tono como Frecuencia y Tono como Timbre.

Tiempo de juego

Tomando el ejemplo del aire que hace vibrar el tímpano, el tono se determina por la velocidad de las vibraciones. Para un ser humano adulto, la vibración más baja percibida como sonido es unas veinte veces por segundo, que el cerebro interpreta como un sonido de tipo bajo, y el más alto es muchos miles de veces por segundo, que el cerebro interpreta como un tipo de agudos extremos sonar.

La onda B es el doble del tono de la onda A



Si se cuenta el número de picos en las dos formas de onda (vibraciones), se verá que hay exactamente el doble de picos en la onda B que en Onda A. (La onda B es en realidad una octava más alta en tono que la onda A). Eso es el número de vibraciones en un período dado que determina el tono de un sonido. Esta es la razón por la que a veces se hace referencia al tono como frecuencia. Es la frecuencia de los picos de forma de onda que se cuentan durante un período de tiempo dado.

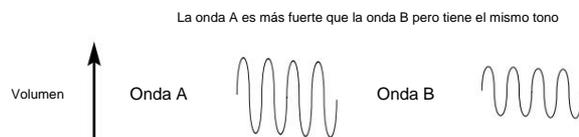
### Tono

Los sonidos musicales consisten en varios tonos diferentes relacionados que ocurren simultáneamente. El más fuerte se conoce como el tono 'Fundamental' y corresponde a la nota percibida del sonido. Lanzamientos relacionados con los fundamentales se llaman armónicos. El volumen relativo de estos armónicos comparados con el volumen de todos los otros armónicos (incluyendo el fundamental) determina el tono o 'Timbre' del sonido.

Considere dos instrumentos como un clavicémbalo y un piano tocando la misma nota en el teclado y al mismo volumen. A pesar de tener el mismo volumen y tono, los instrumentos seguirían sonando claramente diferente. Esto se debe a que los armónicos presentes en un sonido de piano son diferentes a los que se encuentran en un sonido de clavicémbalo.

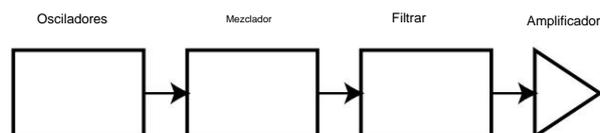
### Volumen

Volumen, que se conoce como la amplitud o el volumen del sonido, está determinada por la magnitud de las vibraciones. Muy simple, escuchando un piano a un metro de distancia sonaría más fuerte que si estuviera a cincuenta metros fuera.



Habiendo demostrado que solo tres elementos componen cualquier sonido, estos elementos ahora deben relacionarse con un sintetizador musical. Es lógico que una sección diferente del Sintetizador 'Sintetiza' (o crea) estos diferentes elementos

Una sección del sintetizador, los **osciladores** proporcionan formas de onda en bruto que proporcionan el tono del sonido junto con su contenido armónico bruto (tono). Estas señales luego se mezclan en una sección llamada el **mezclador** y la señal del oscilador mixto se envía a una sección llamada el **filtro** que es responsable de alterar aún más el tono de la sonar. Lo hace eliminando (filtrando) ciertos armónicos no deseados frecuencias Por último, la señal filtrada se alimenta a una sección final, la **Amplificador** que determina el volumen final del sonido.



Ruta de audio de los principales bloques de sintetizador

Secciones de sintetizador adicionales; Los **LFO** y las **envolventes** proporcionan formas de alterar el tono, el tono y el volumen de un sonido interactuando con el **Osciladores, Filtro y Amplificador**, proporcionando cambios en el carácter de el sonido que puede evolucionar con el tiempo. Porque los **LFO** y las **envolventes** único propósito es controlar (modular) las otras secciones del sintetizador, se les conoce comúnmente como 'moduladores'.

Estas diversas secciones de sintetizador ahora se cubrirán con más detalle.

Los osciladores y el mezclador



El oscilador es realmente el latido del corazón del sintetizador. Genera una onda electrónica (que crea las vibraciones). Esta forma de *onda* se produce en un tono musical controlable, determinado inicialmente por la nota tocada en el teclado o contenida en un mensaje de nota MIDI recibido.

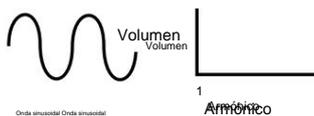
El tono o timbre distintivo inicial de la forma de onda en realidad está determinado por la forma de la onda.

Hace muchos años, los pioneros de la síntesis musical descubrieron que solo unas pocas ondas distintivas contenían muchos de los armónicos más útiles para la síntesis musical. Los nombres de estas ondas reflejan su forma real cuando se ven en un instrumento conocido como *osciloscopio*, y se conocen como ondas sinusoidales, ondas cuadradas, ondas de diente de sierra, ondas triangulares y ondas de ruido.

Cada uno tiene una cantidad fija específica de armónicos relacionados musicalmente (excepto ondas de ruido) que pueden ser manipulados por otras secciones del sintetizador.

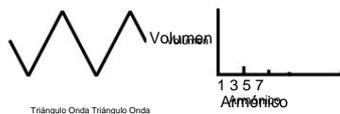
Los siguientes diagramas muestran cómo se ven estas formas de onda en un osciloscopio e ilustran los niveles relativos de sus armónicos. Recuerde, son los niveles relativos de los diversos armónicos presentes en una forma de onda los que determinan el tono del sonido final.

Ondas sinusoidales



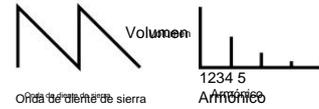
Estos tienen una sola frecuencia. Esta forma de onda produce el sonido más puro porque solo tiene este único tono (frecuencia).

Ondas triangulares



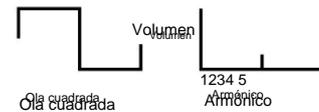
Estos contienen sólo armónicos impares. El volumen de cada uno es el cuadrado de su posición en la serie armónica. Por ejemplo, el 5º armónico tiene un volumen de 1/25 de la fundamental.

Ondas de diente de sierra



Estos tienen una rica proporción de armónicos, conteniendo todos los armónicos de la frecuencia fundamental. El volumen de cada armónico es proporcional a su posición en la serie armónica.

Ondas cuadradas

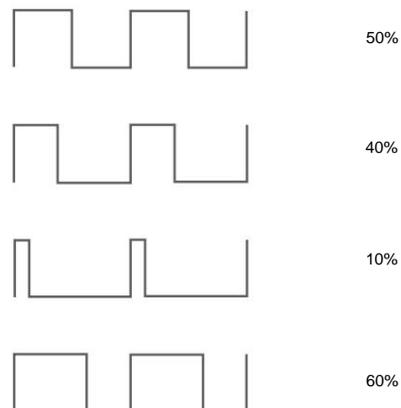


Estos solo tienen presentes los armónicos impares. Estos tienen el mismo volumen que los armónicos impares en una onda de diente de sierra.

Se notará que la forma de onda cuadrada pasa la misma cantidad de tiempo en su estado 'alto' y en su estado 'bajo'. La forma en que esto se define se conoce como el 'ciclo de trabajo'. Una onda cuadrada siempre tiene un ciclo de trabajo del 50 %, lo que significa que es "alta" durante el 50 % del ciclo de forma de onda y "baja" durante el 50 % restante del ciclo de forma de onda.

Con el KS Synth, es posible ajustar el ciclo de trabajo de la forma de onda cuadrada básica para producir una forma de onda con una forma más 'rectangular'. A menudo se conocen como formas de onda de pulso. A medida que la forma de onda se vuelve más y más rectangular, se introducen más armónicos pares y la forma de onda cambia de carácter, convirtiéndose en un sonido más 'nasal'.

El ancho de la forma de onda del pulso (a menudo conocido como 'Ancho de pulso') puede modificarse dinámicamente mediante un modulador que da como resultado que el contenido armónico de la forma de onda cambie constantemente. Esto puede dar como resultado que la forma de onda tenga una calidad muy 'grieta' cuando el ancho del pulso se altera a una velocidad moderada.



Varios ciclos de trabajo de ondas rectangulares (pulso)

Al escuchar una onda de pulso, no hay ninguna diferencia en el sonido percibido si el ciclo de trabajo es del 40 % o del 60 %, ya que la forma de onda acaba de invertirse y el contenido armónico entre los dos es exactamente el mismo.

## El filtro

### Ondas de ruido



Estos no tienen frecuencia fundamental (y por lo tanto no tienen elemento tonal). Todas las frecuencias están al mismo volumen. Debido a que no tienen un tono perceptible, las ondas de ruido suelen ser útiles para crear efectos de sonido y sonidos de tipo percusión.

### Formas de onda digitales

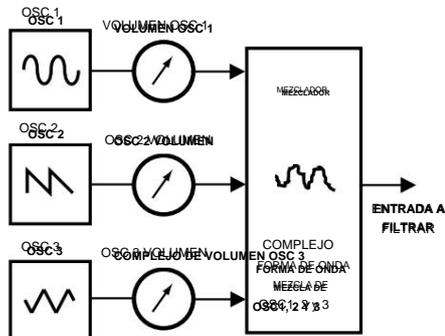
Además de los tipos tradicionales de formas de onda de oscilador detallados anteriormente, el KS Synth también ofrece formas de onda preestablecidas muestreadas digitalmente cuidadosamente seleccionadas que contienen elementos armónicos útiles que normalmente son difíciles de producir utilizando formas de onda de oscilador tradicionales.

### el mezclador

Para ampliar la gama de sonidos que se pueden reproducir, un sintetizador analógico típico suele tener más de un oscilador. Al usar más de un oscilador al crear un sonido, es posible lograr mezclas armónicas muy interesantes. También es posible desafinar ligeramente los osciladores individuales entre sí, lo que crea un sonido "grosso" muy cálido. Hay tres osciladores independientes y un oscilador de ruido separado.



Algunos sintetizadores, como el Novation KS 5, suelen tener una sección de mezclador separada disponible en el panel frontal. En la implementación del sintetizador KS de X-Station, se usa un solo mando LEVEL dentro de la sección OSC/MIXER para ajustar los niveles de los osciladores y el generador de ruido. Estos pueden ajustarse de forma independiente y mezclarse para formar una nueva forma de onda armónicamente más compleja.



Use el botón SELECT del oscilador para seleccionar la señal controlada por la perilla LEVEL. Una columna de LED encima del botón indica qué señal está seleccionada actualmente.

### El filtro

El X-Stations KS Synth es un tipo de sintetizador de música *sustractivo analógico*. *Sustractivo* implica que parte del sonido se sustrae en algún lugar del proceso de síntesis.

Los osciladores proporcionan formas de onda sin procesar con mucho contenido armónico y es el *filtro* el que sustrae los armónicos no deseados de manera controlable.



Hay tres tipos de filtro disponibles. El tipo de filtro que se encuentra más comúnmente en los sintetizadores es el tipo de paso bajo. Con un filtro de paso bajo, se elige un punto de corte y se pasan las frecuencias por debajo de ese punto. Las frecuencias anteriores se filtran. La configuración de la perilla FREQUENCY en el panel frontal dicta el punto por debajo del cual se eliminan las frecuencias. Este proceso de eliminación de armónicos de las formas de onda tiene el efecto de cambiar el carácter o el timbre del sonido.

Cuando la perilla FREQUENCY se ajusta completamente en el sentido de las agujas del reloj, el filtro se configura completamente abierto y no se eliminan frecuencias de las formas de onda del oscilador sin procesar.

En la práctica, se produce una reducción gradual del volumen de los armónicos por encima del punto de corte. La rapidez con que se reduce el volumen de estos armónicos por encima de la frecuencia de corte está determinada por la pendiente del filtro.

Esta pendiente se mide en 'unidades de volumen por octava'. Como el volumen se mide en decibelios, esta pendiente se expresa en decibelios por octava (dB). Los valores típicos son 12dB o 24dB por octava. Cuanto mayor sea el número, más rápido se cortarán los armónicos y más pronunciado será el efecto de filtrado.

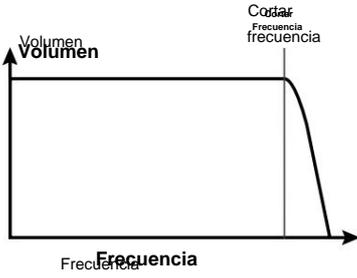
El botón en la sección marcada SLOPE permite seleccionar la pendiente del filtro de tipo 12dB o 24dB.

Otra característica importante del filtro es el control de RESONANCIA.

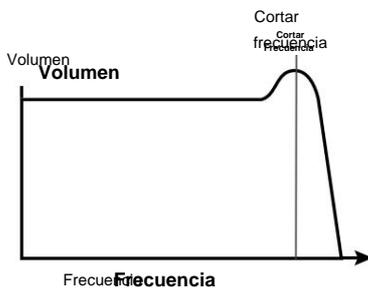
Este control puede aumentar el volumen de las frecuencias en el punto de corte. Esto es útil para enfatizar ciertos armónicos del sonido.

A medida que aumenta la RESONANCIA, se introducirá una calidad similar a un silbido en el sonido que pasa a través del filtro. Cuando se ajusta a niveles muy altos, la RESONANCIA hace que el filtro oscile automáticamente cada vez que pasa una señal a través de él. El tono de silbido resultante que se produce es en realidad una onda sinusoidal pura, cuyo tono depende de la configuración de la perilla FREQUENCY (el punto de corte del filtro). Esta onda sinusoidal producida por resonancia se puede utilizar para algunos sonidos como fuente de sonido adicional si se desea.

El siguiente diagrama muestra la respuesta de un filtro de paso bajo típico. Las frecuencias por encima del punto de corte se reducen en volumen.

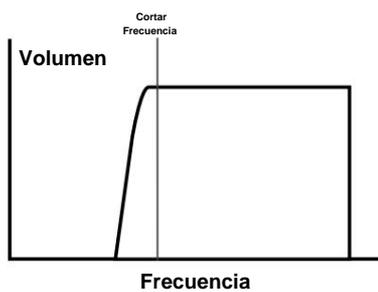


Cuando se agrega resonancia, las frecuencias en el punto de corte aumentan de volumen.

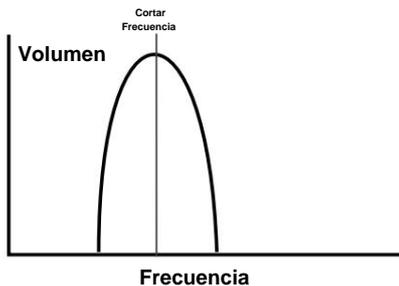


Además del tipo de filtro de paso bajo tradicional, también hay un filtro de paso alto y de paso de banda. El tipo de filtro utilizado se selecciona con el botón Filter TYPE del panel frontal.

El filtro de paso alto es similar al filtro de paso bajo, excepto que se eliminan las frecuencias *por debajo* del punto de frecuencia de corte. Las frecuencias *por encima* de ese punto se pasan. Cuando la perilla FREQUENCY se ajusta completamente en el sentido contrario a las agujas del reloj, el filtro se configura completamente abierto y no se eliminan frecuencias de las formas de onda del oscilador sin procesar.

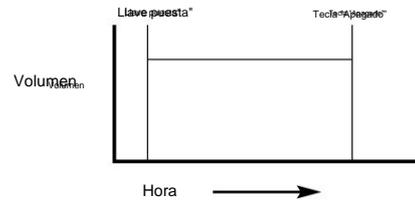


Cuando se utiliza el filtro de paso de banda, solo se deja pasar una banda estrecha de frecuencias centradas en el punto de frecuencia de corte. Todas las frecuencias fuera de esta banda se eliminan. No es posible abrir completamente este tipo de filtro, permitiendo que pasen todas las frecuencias.

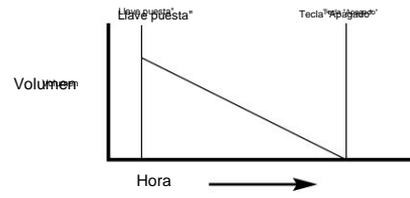


**Envoltentes Y Amplificador**

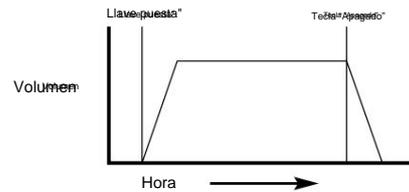
En párrafos anteriores, se determinó cómo se sintetizan el tono y el timbre de un sonido. Esta última parte del Tutorial de síntesis describe cómo se controla el volumen del sonido. El volumen a lo largo de la duración de un sonido creado por un instrumento musical a menudo varía mucho según el tipo de instrumento.



Un sonido de órgano alcanza rápidamente el volumen completo cuando se presiona una tecla en el teclado. Permanece a todo volumen hasta que se suelta la tecla, momento en el cual el nivel de volumen cae instantáneamente a cero.



Un piano alcanza rápidamente el volumen completo cuando se presiona una tecla y gradualmente vuelve a bajar a cero después de varios segundos, incluso si se mantiene presionada una tecla.

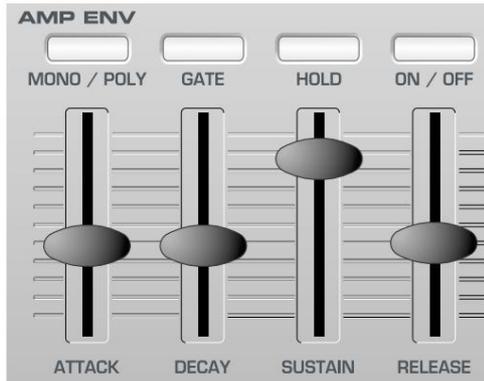


Una emulación de la sección de cuerdas alcanza el volumen completo gradualmente cuando se presiona una tecla. Permanece a todo volumen mientras se mantiene pulsada la tecla, pero una vez que se suelta la tecla, el nivel de volumen desciende gradualmente hasta cero.

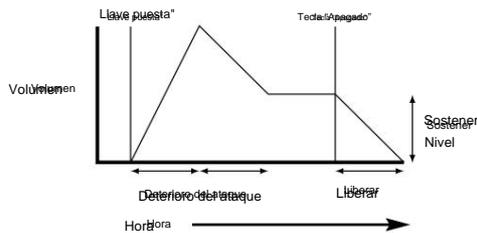
## Envoltentes Y Amplificador

En un sintetizador analógico, los cambios que se producen a lo largo de la duración de una nota están controlados por una sección conocida como generador de envoltente. El KS Synth tiene dos generadores de envoltente principales. El circuito de uno de estos siempre está conectado a un *Amplificador*, que controla el Volumen del sonido cuando se toca una nota.

Tenga en cuenta que no hay controles en una sección del panel frontal que traten directamente con el amplificador. La única forma de escuchar y controlar una señal de audio que pasa a través del amplificador es modularla usando los controles de la envoltente del amplificador.



Cada generador de envoltente tiene cuatro controles deslizantes que se utilizan para ajustar la forma de la envoltente.



Al controlar el Volumen, estos controles ajustan las siguientes fases de la Envoltente como se muestra en la ilustración.

### Tiempo de ataque

Ajusta el tiempo que tarda cuando se presiona una tecla para que la envoltente suba de cero a volumen máximo. Se puede utilizar para crear un sonido con un fundido de entrada lento.

### Tiempo de decaimiento

Ajusta el tiempo que tarda la envoltente en decaer desde el volumen máximo hasta el nivel establecido por el control Sustain mientras se mantiene pulsada una tecla.

### Nivel sostenido

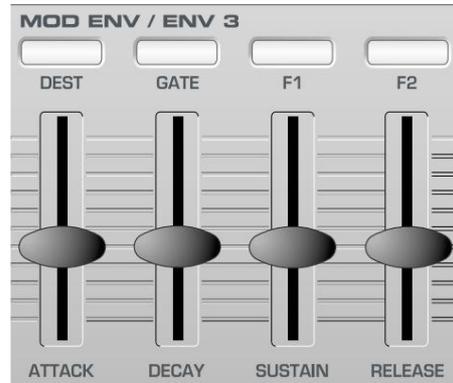
Esto es diferente a los otros controles de Envoltente en que establece un nivel en lugar de un período de tiempo. Establece el nivel de volumen en el que permanece la envoltente mientras se mantiene pulsada la tecla, después de que haya expirado el tiempo de caída.

### Tiempo de liberación

Ajusta el tiempo que tarda cuando se suelta la tecla desde el nivel de Sustain hasta cero. Se puede utilizar para crear sonidos cuyo volumen se desvanece lentamente.

Un sintetizador típico tendrá una o más envoltentes. Siempre se aplica una envoltente al amplificador para dar forma al volumen de cada nota tocada. Se pueden usar envoltentes adicionales para alterar dinámicamente otras secciones del sintetizador durante la vida útil de cada nota.

El KS Synth tiene un segundo generador de envoltente principal llamado Mod Envlope que se puede aplicar de varias formas interesantes. Por ejemplo, normalmente se puede utilizar para modificar la frecuencia de corte del filtro o cambiar el tono de un oscilador durante la duración de una nota.

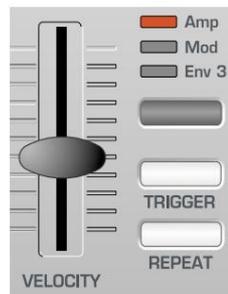


El KS Synth también utiliza un tercer generador de envoltente llamado Envlope 3 para fines especializados (como el control de FM). A diferencia de los otros dos generadores de envoltente principales, esta envoltente solo tiene fases de ataque y caída.



Cuando se selecciona Envlope 3 usando el botón Envlope SELECT, se usa la misma sección del panel frontal que para Mod Envlope (como se muestra arriba), pero solo se pueden usar los controles deslizantes ATTACK y DECAY.

Es posible hacer que los ajustes de la envoltente varíen según la fuerza con la que se toque una nota en el teclado del X-Station. Las notas tocadas con mucha fuerza (velocidad) producirán cambios más drásticos que las notas tocadas a la ligera.



El control deslizante VELOCITY en la sección Envelopes controla cómo responden los envoltentes a la velocidad de la nota.

Tenga en cuenta que solo hay un control deslizante compartido por los tres sobres. Utilice primero el botón SELECCIONAR envoltentes para seleccionar qué envoltente controlará este control deslizante.

## LFO

Al igual que los generadores de envolventes, la sección LFO de un sintetizador es un *Modulador*. Es decir, en lugar de formar parte del proceso de síntesis del sonido, se utiliza para cambiar (modular) otras secciones del sintetizador. Por ejemplo, alterar el tono del oscilador o la frecuencia de corte del filtro.

La mayoría de los instrumentos musicales producen sonidos que varían no solo en volumen sino también en tono y timbre. A veces, esta variación puede ser bastante sutil, pero aun así contribuye en gran medida a dar forma al sonido final.

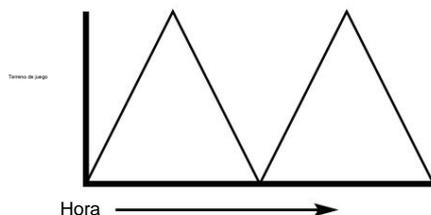
Cuando se utiliza una envolvente para controlar una modulación única que ocurre durante la vida de una sola nota, los LFO modulan usando un patrón de onda de repetición cíclica. Como se discutió anteriormente, los osciladores producen una forma de onda constante que puede tomar la forma de un seno repetitivo, onda, onda triangular, etc. Los LFO producen formas de onda de manera similar, pero a una frecuencia normalmente demasiado baja para producir una vibración aguda audible que el oído humano puede percibir. De hecho, LFO en realidad significa Low Oscilador de frecuencia.



Al igual que con una envolvente, las formas de onda generadas por los LFO pueden enviarse a otras partes del sintetizador para crear el deseado movimientos en el sonido.

Hay dos LFO independientes disponibles que se puede utilizar para modular diferentes secciones de sintetizador y funcionar a diferentes velocidades Use el botón LFO SELECT para seleccione LFO 1 o LFO 2 para editar.

Una forma de onda típica para un LFO sería una onda triangular.



Imagine que esta onda de movimiento lento se aplica al tono de un oscilador. El resultado sería que el tono del Oscilador sube y baja lentamente por encima y por debajo de su tono original.

Esto simularía, por ejemplo, un violinista moviendo un dedo hacia arriba y por la cuerda del instrumento mientras se arquea. este sutil el movimiento hacia arriba y hacia abajo del tono se denomina efecto 'Vibrato'.

De manera similar, si se aplicara el mismo LFO a la frecuencia de corte del filtro en lugar del tono del Oscilador, se escucharía un efecto de bamboleo similar conocido como 'wow wow'.

Además de los LFO disponibles para modificar (o más comúnmente conocido como **modular**) diferentes secciones del sintetizador, envolventes adicionales también se pueden usar simultáneamente.

Claramente, cuantos más osciladores, filtros, envolventes y LFO haya en un sintetizador, más potente se vuelve.

## Recuerdos

La primera generación de sintetizadores, producidos hace muchos años fueron grandes máquinas modulares donde cada parte del sintetizador fue alojado en una unidad separada (bloque). Estos bloques solo pueden ser físicamente conectados entre sí por combinaciones de cables conocidos como latiguillos. A el sonido típico producido por este método a menudo implicaría conectar docenas de cables de conexión.

Cada vez que se requería un nuevo sonido, los cables tendrían que ser físicamente desconectado y reconectado. Las posiciones y conexiones de los cables tendrían que anotarse en papel si hubiera que ¡Hay alguna esperanza de crear ese sonido en particular nunca más! Si no se vuelve a conectar exactamente de la misma manera, el sonido se perdería para siempre.

Las máquinas modernas como Novation KS 4 / KS 5 tienen todos los bloques en una unidad compacta y los bloques de generación o modificación de sonido están ordenados de manera sensata. Los interruptores y perillas del panel frontal determinan cómo funciona cada bloque y dónde se encuentran los bloques de modificación de sonido. como los LFO y las envolventes, en lugar de tener que conectarlos físicamente externamente con cables.

Además, la configuración de estos controles del panel frontal (que por supuesto determinar el sonido actual o 'patch') puede almacenarse en la memoria ubicaciones en la máquina que se pueden recuperar en cualquier momento.

## Resumen

Un sintetizador analógico se puede dividir en cinco sonidos principales generar o modificar (modular) bloques de sonido.

- 1 Osciladores que generan formas de onda en ciertos tonos.
- 2 Un mezclador que mezcla las salidas de los osciladores.
- 3 Un filtro que elimina ciertos armónicos, lo que cambia la característica o el timbre del sonido.
- 4 Un amplificador controlado por un generador de envolvente. Esto altera el volumen de un sonido con el tiempo cuando se toca una nota.
- 5 LFO y envolventes que se pueden usar para modular cualquiera de los anteriores.

Gran parte del disfrute que se obtiene con un sintetizador consiste en experimentar con los sonidos predeterminados de fábrica y crear otros nuevos. No hay sustituto de la experiencia 'práctica'. Experimentos con perillas de alteración y los interruptores eventualmente conducirán a una comprensión más completa de cómo el varios controles alteran y ayudan a dar forma a nuevos sonidos.

Armado con el conocimiento de este capítulo, y una comprensión de lo que realmente está sucediendo en la máquina cuando se modifican las perillas y se hacen los interruptores, el proceso de crear nuevos y emocionantes los sonidos se volverán fáciles - Diviértete.

## Introducción - Selección de parches de sintetizador

### Introducción

El X-Station presenta la emocionante opción de usar el teclado del X-Station como un sintetizador dedicado.

El sintetizador es una implementación de la popular serie KS de Novation de sintetizadores - el KS 4, KS 5 y KS Rack. El motor de sonido es compatible con los programas de la serie KS, pero existen algunas limitaciones:

- \* El X-Station KS Synth es monotímbrico (es decir, solo puede tocar un tipo de sonido en cualquier momento). El KS Synth siempre funcionará en 'Modo Programa'. La polifonía de ocho notas está disponible.
- \* Los Drum Maps no están implementados. Las formas de onda Drum que se encuentran en el KS4, KS5 y KS Rack no están disponibles para el sintetizador X-Station KS osciladores y el arpegiador de sintetizador X-Station KS no utiliza batería patrones.
- \* Hay dos bancos de 100 programas disponibles (200 en total). No se utilizan actuaciones.
- \* No se pueden sincronizar parámetros con un reloj MIDI externo.
- \* Las señales de audio no se pueden alimentar a través del motor Synthesis. Entrada automática la activación y el codificador de voz no están disponibles.
- \* Solo hay un canal de efectos disponible para las entradas/salidas de audio. Cuando se opera en modo KS Synth, la X-Station usa el canal 2 Efectos para los efectos del sintetizador KS.
- \* No se utilizan plantillas de hipersincronización.
- \* No es posible utilizar la X-Station como controlador MIDI y KS Sintetizador simultáneamente. La X-Station puede estar en el modo de plantilla o el modo sintetizador en cualquier momento.

### Selección de parches de sintetizador KS

La X-Station se suministra con dos bancos de 100 parches de sintetizador, todos que son editables y pueden sobrescribirse o modificarse.

El botón PLAY se usa para alternar entre el modo Plantilla y el Modo de sintetizador KS. Mientras está en **modo KS Synth**, aparece el texto 'Synth Prog'. siempre se muestra en la línea superior de la pantalla encima de los parches de sintetizador nombre. Por ejemplo :



Hay dos formas de seleccionar KS Synth Patches.

#### 1 - Uso de los botones BANK / PAGE y codificador DATA / VALUE

Pulse el botón PLAY para que la X-Station entre en el **modo KS Synth** (el la pantalla mostrará el texto 'SYNTH PROG' y el LED encima de PLAY se encenderá el botón).

Use el codificador DATA / VALUE o los botones PROGRAM para seleccionar el Patch de sintetizador deseado. Los botones BANK / PAGE se pueden usar para cambie entre los dos bancos de 100 parches de sintetizador.

Cualquiera de los 200 parches de sintetizador disponibles se puede seleccionar para que se cargue automáticamente siempre que se seleccione inicialmente el **modo de sintetizador KS**. En el ejemplo anterior, el parche Synth 100 'ArkBass' es la selección predeterminada.

Para asignar un parche de sintetizador diferente como predeterminado, simplemente guarde el Global parámetros mientras se selecciona el parche de sintetizador de su elección. Global el guardado de parámetros se describe en la página 27.

Cada vez que se selecciona una nueva plantilla o parche de sintetizador desde el panel frontal, se pueden transmitir tanto mensajes de cambio de banco como de cambio de programa a través de salida MIDI y/o USB. A veces es conveniente registrar estos mensajes en un secuenciador en tiempo real.

#### 2 - Uso de mensajes de cambio de programa y selección de banco MIDI

Se puede usar un mensaje de cambio de programa y selección de banco MIDI enviado desde un secuenciador externo o un teclado controlador para seleccionar una plantilla. o parche de sintetizador directamente. Estos mensajes deben enviarse siempre en el **Canal MIDI global**. El canal MIDI global se establece desde dentro del Menú Global. Vea la página 25 para más detalles.

El mensaje de cambio de banco MIDI (CC32) siempre debe preceder al Mensaje de cambio de programa. se recomienda que el Cambio de Banco El mensaje siempre se envía *inmediatamente* antes del mensaje de cambio de programa.

Un mensaje de cambio de banco con un valor de datos de cero se puede utilizar para seleccione una Plantilla. Un mensaje de cambio de banco con un valor de datos de 33 es siempre se usa para seleccionar los parches de sintetizador 100 - 199 y un cambio de banco El mensaje con un valor de datos de 34 siempre se usa para parches de sintetizador 200 - 299.

**Tenga en cuenta que si se omite el mensaje de cambio de banco, un programa cambiar el mensaje siempre seleccionará una plantilla en lugar de un sintetizador parche.**

El mensaje de cambio de programa especifica qué plantilla real o Se debe seleccionar el parche de sintetizador. Al seleccionar Plantillas, solo los valores de datos en el rango 0 - 39 son válidos. Cualquier otro valor se ignora. Para seleccionando un parche de sintetizador, se pueden usar valores de datos entre 0 y 99. Ninguna otros valores son ignorados.

Por ejemplo, para seleccionar la plantilla 30 de un secuenciador, envíe:

Selección de banco (CC32)	0
Cambio de programa	29

o para seleccionar el parche de sintetizador 199 de un secuenciador, envíe:

Selección de banco (CC32)	33
Cambio de programa	99

Siempre que se seleccionan parches de sintetizador con este método, la X-Station siempre entra automáticamente en el **modo de sintetizador KS**.

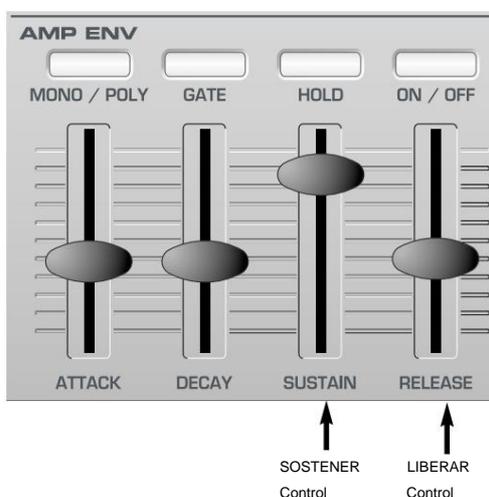
### Edición de un parche de sintetizador (sonido)

Una vez que se haya familiarizado con los sonidos disponibles, utilice los botones PROGRAM para seleccionar el parche de sintetizador número 299 - 'Init Program'. Este es un sonido de sintetizador muy básico que se puede utilizar como punto de partida para crear un sonido nuevo y más interesante para su propio uso.

Cuando este sonido se toca desde el teclado, se notará que el volumen del sonido alcanza instantáneamente su nivel máximo cuando se presiona una tecla, y desaparece instantáneamente tan pronto como se suelta la tecla.

Los controles de edición de sonido más útiles se encuentran en el panel frontal y algunos de ellos se utilizarán ahora para modificar (editar) este sonido básico.

Mientras toca el teclado, ajuste el control SUSTAIN de la envolvente del amplificador. Observe cómo cambia el nivel de sonido al mantener presionada una tecla. Ajuste este control a poco más de la mitad. Ahora ajuste el control RELEASE. Observe cómo, cuando se suelta una tecla del teclado, el sonido ahora se extingue gradualmente.



La rapidez con la que el sonido desaparece depende de la configuración de este control. El sonido es todavía un poco demasiado brillante. Ajuste el control de FRECUENCIA en el área de Filtro.



Observe cómo el sonido se vuelve más suave a medida que se gira el control en el sentido contrario a las agujas del reloj. Continúe haciendo ajustes hasta que se escuche el sonido deseado. ¡La primera pequeña edición ya está completa!

### Guardar un parche de sintetizador

Los sonidos editados se pueden guardar en cualquier ubicación de la memoria de parches de sintetizador de 100 a 299. Tenga en cuenta que una vez que se sobrescriben estos ajustes predeterminados de fábrica, solo se pueden recuperar cargándolos en un volcado de Sysex. (Consulte la página 25 para guardar una copia de seguridad del sistema de los programas predeterminados de fábrica o del usuario).

NOTA: Cuando se envía de fábrica, el interruptor de protección de memoria global está activado. El interruptor de protección de memoria es una función de seguridad diseñada para evitar que las memorias se sobrescriban por accidente. Para guardar un sonido, la protección de memoria global debe estar desactivada.

Si se intenta guardar en una memoria mientras la protección de memoria global aún está activada, se mostrará un breve mensaje de advertencia.

### MEMORIA PROTEGIDA

No se habrán escrito datos en la memoria. Consulte la página 25 para obtener detalles sobre cómo desactivar Memory Protect.

#### Para guardar un parche de sintetizador en una ubicación de memoria

Pulse el botón ESCRIBIR.

### ArkBass Para Programar 100

La pantalla mostrará ahora el número de la memoria de destino donde se va a guardar el parche de sintetizador. En este ejemplo, al programa 100.

Tenga en cuenta que la memoria de destino siempre se establece inicialmente en el número de parches de sintetizador actualmente seleccionado.

Es posible guardar un parche de sintetizador en una ubicación de memoria diferente. Use la perilla DATA / VALUE para seleccionar una memoria de destino diferente si es necesario. Se puede seleccionar cualquier ubicación de parche de sintetizador, incluso si anteriormente contenía un ajuste preestablecido de fábrica.

Pulse el botón ESCRIBIR de nuevo.

### Renombrar programa? ArkBass

En esta pantalla es posible editar el nombre de los parches de sintetizador. Use los botones INST CHANNEL / CURSOR izquierdo y derecho para mover el cursor dentro del texto del nombre de los parches. Use la perilla DATA / VALUE para editar el carácter ubicado en el cursor.

Pulse el botón ESCRIBIR de nuevo.

### PROGRAMA GUARDADO

y se completa el procedimiento de escritura.

Nota: Hay ciertos ajustes que son comunes a todos los parches de sintetizador que **no** se guardan durante este procedimiento. Consulte la página 53 para obtener más información sobre estos.

## Uso de los menús: la sección del oscilador/mezclador

### Uso de menús

Muchas de las características y utilidades más especializadas del KS Synth son se accede desde los menús. Hay nueve menús separados, cada uno de los cuales consta de varias páginas enlazadas entre sí.



En el modo KS Synth, la fila superior de botones en la sección de envolventes de el panel frontal se utilizan para acceder a los menús presionando el botón correspondiente. Los menús disponibles son:

MONO / POLY	Selecciona el Menú Oscilador
PORTÓN	Selecciona el menú Mezclador
SOSTENER	Selecciona el menú de filtro
ENCENDIDO APAGADO	Selecciona el menú LFO
DESTINO	Selecciona el menú del arpeggiador
PORTÓN	Selecciona el menú de sincronización
F1	Selecciona el menú Ruedas
F2	Selecciona el menú Aftertouch / Breath
F3	Selecciona el menú panorámico

Tan pronto como se ingrese un Menú, la pantalla mostrará la primera página de cualquiera que sea el menú al que se accedió la última vez que se utilizó el Menú.

Por ejemplo, si previamente se seleccionó el Menú de filtros, la pantalla mostraría una de las páginas del Menú de filtros.

Filtro Q norma	13
<<MENÚ>>	49

Una vez seleccionado cualquiera de los Menús, los botones BANK / PAGE a la izquierda de la pantalla se utilizan para navegar hacia adelante y hacia atrás entre las páginas del menú. Una vez que la página de menú deseada ha alcanzado, los valores se alteran usando la perilla DATA / VALUE.

La pantalla se comporta de la misma manera que cuando se activa un control del panel frontal. equilibrado. El valor actual que se muestra en la línea inferior y el nuevo valor que se muestra en la línea superior. El texto del MENÚ en mayúsculas está a la izquierda de la pantalla para informar que se seleccionó un MENÚ.

Una vez en un menú, aún es posible modificar cualquiera de los controles del panel frontal, pero se notará que cuando se mueve una perilla, el texto de la pantalla para el La perilla recién movida solo se mostrará en la pantalla durante un breve período de tiempo. hora. (Este tiempo se configura utilizando el parámetro **Tiempo de espera de visualización** de función en el Menú Global - ver página 25). Después de un breve período de tiempo, la pantalla volver a mostrar la página de menú actual.

Es posible salir de un menú pulsando de nuevo el botón de menú actual, o para pasar a otro menú presionando un botón de menú diferente.

### La sección del oscilador/mezclador

Los osciladores generan formas de onda con tono (como se describe en el capítulo **Tutorial de síntesis**) y estos se introducen en el mezclador. La mayoría de los controles que determinan el tono y la forma de onda de los osciladores, y cómo reaccionan a la modulación están en esta área del panel frontal. Aquí también se encuentran los controles de nivel para el mezclador.



### Botón de selección de oscilador

Hay tres osciladores independientes, un generador de ruido y un anillo Modulador. Cada uno puede ser controlado independientemente por los botones. y perillas en el área del Oscilador.

Para activar los controles y ver los ajustes de forma de onda y octava para el Oscilador 1, presione el botón OSCILLATOR una o más veces hasta que el LED OSC 1 se enciende. Para el Oscilador 2, presione hasta que el LED OSC 2 luces. Para el oscilador 3, presione hasta que se encienda el LED OSC 3. por el ruido generador, presione hasta que se encienda el LED de RUIDO, y para el timbre Modulador, presione hasta que se encienda el LED X MOD.

### Botón OCTAVA

Establece el tono básico del oscilador 1, 2 o 3 en saltos de octava. Cambiar el tono básico del oscilador seleccionado a +1 octava por ejemplo, presione repetidamente el botón OCTAVE hasta que la pantalla indique que +1 has sido seleccionado.

NOTA: La posición **0** corresponde al tono de concierto de 440 Hz cuando se toca la nota A por encima del C central.

### Botón PW SELECT y perilla PWM

La función de la perilla PWM depende de la selección del PW botón SELECCIONAR. Con el ajuste de POSICIÓN seleccionado, la perilla PWM controlará manualmente el ancho de pulso de una forma de onda cuadrada (la forma de onda seleccionada para el oscilador debe ser onda cuadrada para que esto suceda). Para entender cómo la perilla de ancho de pulso afecta varios Se utilizan formas de onda, ejemplos, utilizando ajustes preestablecidos de fábrica. Ver lo siguiente párrafos titulados: **Obtener un sonido PWM Square/Pulse clásico** y **Obtención de un sonido desafinado 'grueso' de doble sierra.**

Con la perilla PWM en la posición central, la onda de ancho de pulso se convierte en una onda cuadrada. A medida que la perilla se ajusta en el sentido de las agujas del reloj o en el sentido contrario, el ancho de pulso se vuelve más estrecho produciendo lo que es denominado como una onda de pulso.

Con la posición LFO seleccionada por el botón PW SELECT, el ancho de la onda de pulso puede ser modulada por LFO 2. La intensidad de esta modulación está determinada por la perilla PWM. Con el mando en posición central no hay efecto. Girando en sentido horario o antihorario se introduce el efecto. Variación continua en el ancho de una forma de onda de pulso (que es lo que sucede cuando LFO 2 lo está modulando) cambia el armónico contenido. Esto es agradable al oído, especialmente en los tonos más bajos donde todos los armónicos asociados caen dentro del rango de audio. Esto crea el sonido PWM clásico, como se describe a continuación.

Cuando está modulado por MOD ENV, el efecto es más evidente cuando usando tiempos de Ataque y Decaimiento Mod Env bastante largos.

**Obtención de un sonido clásico cuadrado/PWM**

El sonido PWM es uno de los sonidos clásicos de sintetizador analógico. Seleccione el sonido de inicialización de fábrica (299 - 'Init Program'). Este sonido utilice únicamente el oscilador 1 como forma de onda de origen. Para este oscilador seleccione una forma de onda cuadrada usando la perilla WAVEFORM en el Sección de osciladores. Observe cómo el timbre cambia a un más 'woody' sonar. Seleccione POSICIÓN usando el botón PW SELECT.

Gire la perilla PWM y observe cómo el sonido cambia a uno muy delgado. sonido nasal cuando la perilla está hacia la derecha o hacia la izquierda posiciones de parada final. (De hecho, el sonido se extinguirá por completo en los ajustes máximos). Deje la perilla en la posición de las 12 en punto.

Seleccione LFO usando el botón PW SELECT. Gire lentamente el PWM mando. Note que ahora habrá algo de movimiento en el sonido.

Seleccione LFO 2 en la sección LFO usando el botón LFO. Girar el perilla SPEED en esta sección y observe cómo la velocidad del movimiento cambiará. Experimente con los controles anteriores hasta obtener el sonido deseado. se consigue.

**Obtención de un sonido desafinado 'grosso' de doble sierra**

Un sonido desafinado de 'doble sierra' grosso usando un solo oscilador puede crearse fácilmente. Si es necesario, este sonido se puede apilar usando osciladores adicionales para producir un sonido 'enorme'. Seleccione el sonido de inicialización de fábrica (299 - 'Init Program'). Este sonido solo usa el Oscilador 1 como la forma de onda de la fuente. Para este oscilador, seleccione la forma de onda de diente de sierra usando la perilla WAVEFORM. Seleccione POSICIÓN usando el PW botón SELECCIONAR.

Gire la perilla PWM completamente en el sentido de las agujas del reloj. A medida que se gira el control, se genera una onda de diente de sierra doble. En esta posición totalmente en el sentido de las agujas del reloj, el tono parecerá duplicarse. Regrese la perilla PWM a la posición de las 12 en punto.

Seleccione LFO usando el botón PW SELECT. Gire lentamente el PWM mando. Note que habrá algo de movimiento en el sonido.

Pulse el botón LFO para seleccionar LFO 2. Seleccione una onda LFO de diente de sierra usando el botón WAVEFORM en la sección LFOs. Girar la VELOCIDAD perilla en esta sección y observe cómo la velocidad del movimiento cambiar. Experimente con los controles anteriores hasta que obtenga el sonido deseado. logrado.

**Perilla de portamento**

Esta perilla ajusta el efecto Portamento. Con este control puesto a cero, cuando se toca el teclado, los tonos de las notas cambian instantáneamente de un tono a otro a medida que se tocan diferentes notas del teclado. girando en el sentido de las agujas del reloj introduce el efecto Portamento. Las notas se deslizarán suavemente de un tono a otro. Aumentar la cantidad ralentizará el tiempo que tarda el tono de la primera nota en alcanzar el de la segunda nota jugó.

Tenga en cuenta que esta perilla afecta a los tres osciladores simultáneamente.

**Perilla de FORMA DE ONDA**

Esta perilla establece la selección actual Forma de onda del oscilador. hay 16 formas de onda disponibles. Los primeros 4 de estas son las formas de onda tradicionales formas que se encuentran en el análogo clásico sintetizadores Los siguientes 4 son especiales. tipos de ruido Los 8 restantes son formas de onda muestreadas digitalmente que proporcionan fuentes útiles para emular instrumentos y percusión más tradicionales sonidos

Cuando esta perilla está en la posición totalmente en sentido contrario a las agujas del reloj, la forma de onda sinusoidal es seleccionado. A medida que se gira la perilla en el sentido de las agujas del reloj, se seleccionan las otras formas de onda tradicionales. Después de estos, el formas de onda armónicas más complejas están disponibles.

Formas de onda del oscilador	
Visualización de valor	
0	SENO
1	TRIÁNGULO
2	DIENTE DE SIERRA
3	SQR/PULSO
4	QUE RUIDO
5	RUIDO HP
6	RUIDO BP
7	RUIDO HTA
8	ORGANO
9	HARPSICARD
10	ELECPIANO
11	SLAP BAJO
12	RODPIANO
13	DIENTE RODADO
14	WHURLY EP
15	CLAVINET
16	ANA BAJO

**Perilla de SEMITONO**

Sube o baja el tono del oscilador seleccionado en incrementos de semitono hasta una octava completa. Establecer el tono del Oscilador 1 a cero y ajustar el tono de los osciladores 2 y 3 en cantidades diferentes da como resultado algunos intervalos musicalmente agradables. Ajustes 5 (una cuarta perfecta), 7 (una quinta perfecta), 3 (3ª menor), 4 (3ª mayor), 8 (6ª menor) y 9 (6ª mayor) ofrecen la Mejores resultados. Utilice otros ajustes para sonidos intencionadamente discordantes.

**Perilla DETONACIÓN**

Establece la cantidad de desafinación en centavos para el oscilador seleccionado 1, 2 o 3. Si se ajusta totalmente en el sentido de las agujas del reloj, el tono del oscilador será 50 centésimas más agudo que su tono básico. Totalmente en sentido contrario a las agujas del reloj y serán 50 centavos planos.

Una ligera desafinación entre cada oscilador enriquecerá el sonido al introducir un golpe entre los osciladores (de la misma manera que un instrumento de 12 cuerdas). guitarra suena más rica que una de 6 cuerdas). Los sonidos de bajo y plomo se pueden engordar usando una pequeña cantidad de desafinación. Grandes cantidades de desafinación dará lugar a efectos más extremos.

**Perilla de profundidad ENV**

Controla la cantidad de modulación de tono del tono actualmente seleccionado Oscilador de la envolvente de modulación. En la posición central no hay efecto sobre el tono del oscilador. En sentido contrario a las agujas del reloj, el efecto es negativo (es decir, el tono baja y luego sube) y en el sentido de las agujas del reloj, positivo (el tono sube y luego cae).

Consulte la **sección Sobres**, en la página 40 para conocer la configuración de la subida y la bajada. veces.

**Perilla de profundidad LFO**

Controla la cantidad de modulación de tono a un oscilador desde LFO 1. controla cuánto sube y baja regularmente el oscilador por encima y por debajo del tono básico. Si el LFO 1 está configurado en una onda triangular y el LFO perilla de velocidad está por encima del centro de su rango, esto producirá un vibrato efecto. Otros efectos como el grito de una sirena o una gaviota son posibles con más configuraciones extremas.

**Nota: Si se ha seleccionado el generador de ruido o el modulador de anillo con el botón OSC SELECT, este control realmente modula el nivel del mezclador desde el LFO 1.**

**Perilla de NIVEL**

Controla el nivel de la señal enviada al mezclador para el canal actualmente seleccionado. Oscilador, Generador de Ruido o Modulador en Anillo.

**Botón UNÍSONO**

Unison permite usar más de una voz para cada nota tocada en el teclado. Este efecto es útil cuando se requiere un sonido muy denso.

Se pueden superponer hasta ocho veces una encima de otra cuando se utiliza una sola se toca la nota.

Para escuchar el efecto, presione repetidamente el botón UNISON hasta que el la pantalla muestra 2. Toque una nota y escuche el sonido. Se convertirá sonido más grueso. Aumentar el número de notas a un máximo de 8 resultará en texturas sonoras muy densas.

Nota: a medida que se asignan más voces a Unison, la polifonía disponible se reducirá en consecuencia. Por ejemplo, usando 4 voces en modo Unison dará como resultado que solo dos notas de polifonía estén disponibles.

## La sección de filtros

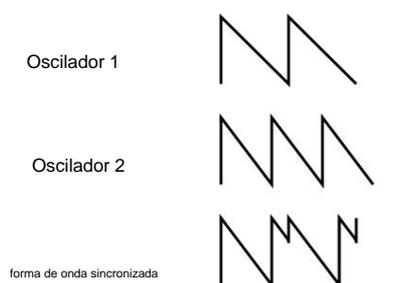
### Botón SINCRONIZAR

Esta función proporciona una forma de producir sonidos metálicos interesantes y penetrantes. Lo hace utilizando la frecuencia del Oscilador 1 para reiniciar periódicamente la forma de onda utilizada por el Oscilador 2. Esta técnica se conoce como Sincronización del Oscilador. Establézcalo en **ON** para activar la sincronización.

Debe recordarse que la *frecuencia* de una forma de onda corresponde al número de picos de forma de onda (ciclos) durante un período de tiempo determinado. La frecuencia también determina el tono del oscilador.

Por lo tanto, si los osciladores 1 y 2 están desafinados entre sí, la forma de onda del oscilador 2 se interrumpirá periódicamente y comenzará de nuevo desde el comienzo del ciclo de forma de onda cada vez que la forma de onda del oscilador 1 comience un nuevo ciclo.

El siguiente diagrama ilustra esto.



Se puede ver que la forma de onda sincronizada resultante se ha modificado posteriormente en una forma diferente. Al alterar la forma de una forma de onda de esta manera, se introducen nuevos armónicos en el sonido, lo que le da a la forma de onda resultante sus cualidades distintivas de sonido sincronizado.

Debe tenerse en cuenta que cuanto mayor sea la diferencia de afinación entre las formas de onda del oscilador, más pronunciado será el efecto de sincronización, ya que se realizarán cambios más drásticos en la forma de onda sincronizada final. Cambiar el tono de uno de los osciladores durante la duración de una nota (por ejemplo, modulado por un LFO) agregará una calidad dinámica al sonido sincronizado.

Otras funciones asociadas con los osciladores y el mezclador se pueden encontrar en los menús de osciladores y mezclador. Consulte las páginas 19 y 21.

### La sección de filtros



El filtro se puede utilizar como un tipo de paso bajo, paso alto o paso de banda.

#### Perilla de FRECUENCIA

Esto controla la frecuencia de corte básica del filtro. El tipo de filtro de paso bajo es el tipo de filtro más común que se encuentra en los sintetizadores analógicos clásicos y es musicalmente el más útil, especialmente para sonidos de bajo. A medida que la perilla FREQUENCY se ajusta en el sentido contrario a las agujas del reloj, los armónicos se eliminan gradualmente del sonido. Cuando está casi cerrado, solo queda la frecuencia fundamental. Totalmente cerrado y sin sonido en todas las pasadas.

Con el tipo de filtro de paso alto, a medida que la perilla FREQUENCY se ajusta en el sentido de las agujas del reloj, los armónicos se eliminan gradualmente del sonido. Cuando está casi completamente en sentido contrario a las agujas del reloj, solo queda la frecuencia fundamental.

Cuando completamente en el sentido de las agujas del reloj y sin sonido en todos los pases.

Con el tipo de filtro de paso de banda, se pasa una banda estrecha de frecuencias, centrada en la posición de la perilla FREQUENCY. Este tipo de filtro es útil cuando se desea pasar solo un pequeño rango de frecuencias específicas presentes en un sonido.

#### Perilla de RESONANCIA

Esta perilla controla la resonancia del filtro. El control aumentará las frecuencias en la frecuencia de corte. En algunos sintetizadores, este control se conoce como Énfasis, ya que enfatizará ciertas frecuencias. En la posición cero no hay efecto. Girar en el sentido de las agujas del reloj introduce lentamente el énfasis.

Configurado completamente en el sentido de las agujas del reloj, el filtro comenzará a oscilar automáticamente, produciendo un nuevo elemento tonal (similar a la retroalimentación de una guitarra eléctrica).

Nota: Debe introducirse al menos una pequeña señal en el filtro para que la resonancia surta efecto. No es posible que el filtro oscile solo si no se alimenta ninguna señal.

Si el KS Synth produce un silbido agudo, probablemente se deba a que esta perilla se está ajustando demasiado en el sentido de las agujas del reloj. Si no desea este efecto de auto-oscilación, mantenga el control de Resonancia alejado del ajuste extremo en el sentido de las agujas del reloj. Aumentar la resonancia es muy bueno para resaltar la modulación (movimiento o cambio) en la frecuencia de corte del filtro, como en las líneas de bajo ácido y otros sonidos muy vanguardistas.

#### Perilla de PISTA DE CLAVE

Esto controla la cantidad de cambio en el corte del filtro (establecido por la perilla FREQUENCY) por el tono de la nota tocada. Cuando la perilla se gira completamente en sentido contrario a las agujas del reloj, no hay cambio en la frecuencia de corte del filtro. Con el movimiento en el sentido de las agujas del reloj habrá una mayor cantidad de modulación. El filtro se abrirá más a medida que se toquen notas más altas en el teclado. Este control se usa para definir cómo cambia el timbre de un sonido en el teclado.

En la posición totalmente en el sentido de las agujas del reloj, el filtro sigue los cambios de tono en una proporción de 1 a 1. Esto significa que con RESONANCE ajustado a un nivel alto, el tono de la auto-oscilación del filtro aumentará en semitonos a medida que se tocan las notas en el teclado. Este efecto es similar a agregar un oscilador adicional (onda sinusoidal) al sonido cuando se tocan notas en el teclado.

**Perilla de profundidad ENV**

Controla la cantidad de cambio en el corte del filtro (establecido por la perilla FRE QUENCY) por la envolvente de modulación. En su posición central no hay cambio en la frecuencia de corte del filtro. Ajuste de la perilla en sentido antihorario desde el centro introducirá una cantidad creciente de modulación negativa.

El filtro se cerrará a medida que MOD ENV ejecuta su ciclo. Ajuste la perilla en el sentido de las agujas del reloj desde el centro introducirá una cantidad creciente de modulación positiva. El filtro será abierto por el MOD ENV.

**Perilla de profundidad LFO**

Controla la cantidad de cambio en el corte del filtro (establecido por la perilla FRE QUENCY) por LFO 2. En su posición central no hay cambio en la frecuencia de corte del filtro. Ajuste de la perilla en sentido contrario a las agujas del reloj desde el centro introducirá una cantidad creciente de modulación negativa. El filtro se cerrará y abrirá al mismo tiempo que LFO2 (esto crea el popular wow el efecto wow de LFO2 waveform está configurado en Triángulo).

Ajustar la perilla en el sentido de las agujas del reloj desde el centro introducirá un aumento cantidad de modulación positiva. El filtro se abrirá y cerrará a tiempo con LFO 2.

**Perilla de SOBREMARCHA**

Esta perilla controla cuánto se satura el filtro, cuando se usa en grandes cantidades tendrá el efecto de hacer el sonido más rico y ligeramente distorsionado.

**Botón PENDIENTE**

Controla cuán drásticamente las frecuencias por encima (Paso bajo), por debajo (Paso alto) Pase) o alrededor (Pase de banda) el punto de corte se eliminan de la sonar. Cuando se selecciona la posición de 12 dB, la pendiente de corte es suave por lo que los armónicos más altos no se atenúan (reducen el volumen) tan bruscamente como están cuando se selecciona la posición de 24dB.

**Botón TIPO**

Determina si el filtro actúa como paso bajo, paso alto o Tipo de paso de banda.

**Botón de encendido HPF**

Este botón no se usa en el modo KS Synth.

**Botón SELECCIONAR FILTRO**

Este botón no se usa en el modo KS Synth ya que KS Synth solo tiene un solo filtro.

Más funciones asociadas con el Filtro se pueden encontrar en el Filtro Menú. Consulte la página 45.

**La sección de LFO**



Hay dos LFO - Baja frecuencia Osciladores: disponibles en el KS Synth. Éstos producen variaciones electrónicas regulares que son demasiado bajas para ser escuchadas cuando convertido en vibraciones de audio. Ellos pueden modificar varios elementos del sonido, produciendo cambios regulares en el tono (vibra to), ancho de pulso o corte de filtro.

**Perilla de VELOCIDAD**

Controla la velocidad del LFO seleccionado. Las velocidades más rápidas se ajustan girando la perilla en el sentido de las agujas del reloj. Estos son adecuados para vibrato y trémolo. efectos Las velocidades más lentas son más apropiadas para los cambios de ancho de pulso o efectos especiales.

**Perilla DELAY / CANTIDAD**

Controla cuánto tiempo después de que se toca la nota, el LFO seleccionado comienza a tomar efecto. Completamente en sentido contrario a las agujas del reloj y comenzará el efecto LFO seleccionado inmediatamente. Si lo gira en el sentido de las agujas del reloj, el efecto LFO se desvanecerá. el tiempo del fundido de entrada depende de la posición de la perilla. Esto se usa para Efectos de vibrato retardado.

**Botón SELECCIONAR LFO**

Selecciona el LFO deseado para editar. Solo se pueden seleccionar los LFO 1 o 2 en el sintetizador KS.

**Botones FORMA DE ONDA Y DESTINO**

Selecciona la forma de onda del LFO. Utilice el botón FORMA DE ONDA para subir lista de formas de onda y el botón DEST para desplazarse hacia abajo en la lista de formas de onda.

Formas de onda LFO	
Visualización de valor	
0	SENO
1	TRIÁNGULO
2	DIENTE DE SIERRA
3	CUADRADO
4	ALEATORIO S/H
5	S/H CUANT.
6	CRUZADO
7	EXP DIC1
8	EXP DIC2
9	EXP DIC3
10	EXP ATT1
11	ATT EXP2
12	ATT EXP3
13	SUST EXP1
14	SUST EXP2
15	SUST EXP3
16	PIANOENV1
17	PIANOENV2
18	PIANOENV3
19	EXPUPDOWN
20	CROMÁTICO
21	MODOS PRINCIPALES
22	MAYOR-7
23	PATRÓN 1
24	PATRÓN 2
25	PATRÓN 3
26	PATRÓN 4
27	PATRÓN 5
28	PATRÓN 6
29	PATRÓN 7
30	PATRÓN 8
31	PATRÓN 9

Las tres formas de onda 20, 21 y 22 son muy especiales. si uno de estos se seleccionan formas de onda particulares para LFO 1, este LFO se puede usar para modular uno o más de los frecuencias de oscilador para producir la escala apropiada. (ver página 37)

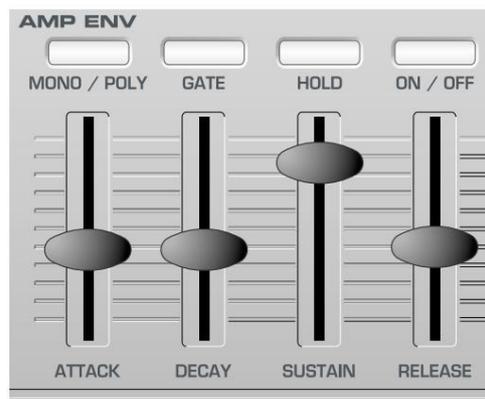
Para hacer esto, LFO1 debe configurarse en el modo unipolar (ver página 45) y la profundidad de modulación LFO asignada dentro de la sección del oscilador debe tienen un valor de exactamente 30 para una escala ascendente y -30 para una descendente escala.

Esto puede crear muy complejo parches, particularmente cuando se usan en combinación con el arpeggiador.

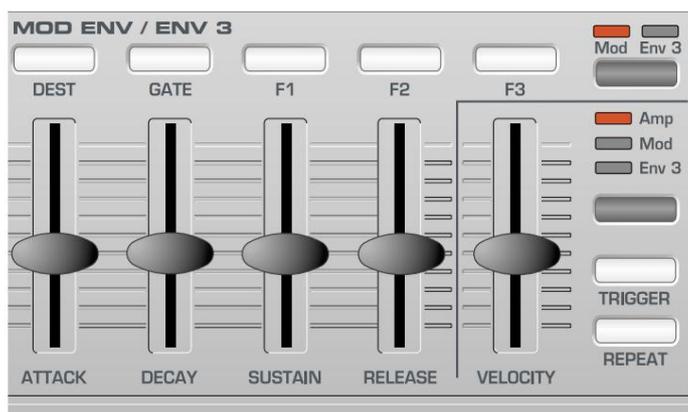
## La sección de sobres

### La sección de sobres

#### Envoltentes AMP y MOD



Las envoltentes se utilizan para dar forma a un sonido a lo largo de su duración. La envoltente AMP siempre determina el volumen del sonido con respecto a su duración.



La envoltente MOD se puede utilizar para controlar otros elementos de sonido del sintetizador a lo largo de la duración del sonido. Puede controlar el ancho de pulso del oscilador, la frecuencia del filtro y el tono del oscilador.

#### Controles deslizantes de ATAQUE

Establece la rapidez con la que la envoltente sube a su nivel máximo cuando se toca una nota. Totalmente en el sentido contrario a las agujas del reloj y este tiempo de subida o pendiente es muy rápido, menos de media milésima de segundo (instantáneo para el oído) aumentando exponencialmente a veinte segundos cuando está totalmente en el sentido de las agujas del reloj. Para acortar los tiempos de ataque, gire este control hacia cero y para alargar los tiempos de ataque, gire este control hacia el máximo.

Nota: cuando el tiempo de ataque se establece en cero, el tiempo de subida instantáneo de la envoltente puede producir "clicks" audibles. Esta no es una condición defectuosa y puede ser útil para la creación de ciertos sonidos (por ejemplo, 'clicks de teclas' en simulaciones de órganos). Si no lo desea, aumente ligeramente el tiempo de ataque hasta que los clics sean inaudibles.

#### Deslizadores de DECAIMIENTO

Establece la rapidez con la que la envoltente cae a un nivel sostenido después de alcanzar el nivel máximo. Establecido en cero, este tiempo es de aproximadamente una milésima de segundo (todavía instantáneo para el oído) aumentando exponencialmente a veinte segundos cuando se establece al máximo. Para acortar los tiempos de caída, mueva este control hacia cero y para alargar los tiempos de caída, mueva este control hacia el máximo.

#### Deslizadores SUSTENTAR

Establece el nivel en el que permanece la envoltente después de la fase de caída, solo mientras se mantiene pulsada una tecla en un teclado controlador (o hay un comando de activación de nota MIDI presente). Cuando se establece en cero, la envoltente decaerá hasta cero sin ser interrumpida. A medida que el control se mueve hacia el máximo, el nivel de sostenido aumenta hasta que, cuando está al máximo, el nivel de sostenido está en su nivel máximo.

#### DESLLIZAR Deslizadores

Establece la rapidez con la que la envoltente cae desde el nivel sostenido hasta cero una vez que se ha soltado la nota. Cuando se establece en cero, este tiempo es de aproximadamente una milésima de segundo (instantáneo para el oído) aumentando exponencialmente a veinte segundos cuando se establece al máximo. Para acortar los tiempos de liberación, mueva este control hacia cero y para alargar los tiempos de liberación, mueva este control hacia el máximo.

#### Botón MOD / ENV 3

Selecciona si los controles deslizantes de la envoltente MOD controlan la envoltente MOD o la envoltente AD (indicada en el panel frontal como envoltente 3). Cuando se selecciona AD Envoltente, solo se pueden usar los controles deslizantes ATTACK y DECAY. El LED sobre el botón indica qué envoltente está seleccionada actualmente.

#### Botón AMP/MOD/ENV 3

Selecciona si el control deslizante VELOCITY y el botón TRIGGER afectan a Amp Envelope, Mod Envelope o AD Envelope. El LED sobre el botón indica qué envoltente está seleccionada actualmente.

#### Deslizador de VELOCIDAD

Estas funciones determinan cómo responden las envoltentes Amp, Mod y AD a la información de velocidad.

#### Configurar un sonido para que su volumen responda a la velocidad

Seleccione Amp Envelope usando el botón AMP / MOD / ENV 3. Ajuste el control deslizante de VELOCIDAD. Con una configuración de cero, una pulsación de tecla programable producirá un sonido al mismo volumen que una pulsación de tecla dura. Con un valor positivo máximo (63), las pulsaciones de teclas programables serán mucho más silenciosas que las pulsaciones de teclas duras. Con un valor negativo máximo (-64), las pulsaciones de teclas programables serán mucho más fuertes que las pulsaciones de teclas duras.

#### Configurar un sonido para que su brillo o tono responda a la velocidad

Seleccione la envoltente de modulación con el botón AMP / MOD / ENV 3. Ajuste el control deslizante de VELOCIDAD. En la sección Filter, gire la perilla Filter FREQUENCY a una configuración cercana a cero o hasta que el sonido casi desaparezca. Gire la perilla ENV DEPTH en la sección Filter a la posición máxima en el sentido de las agujas del reloj.

En la sección de envoltentes, establezca los controles deslizantes ATTACK y SUSTAIN de Mod Env en cero y el control deslizante DECAY casi al máximo. Mientras toca notas en el teclado, ajuste el control deslizante VELOCITY. Con un ajuste de cero, no habrá ningún efecto sobre el brillo del sonido.

En el valor positivo máximo (63), las pulsaciones suaves de las teclas producirán un tono mucho más suave que las pulsaciones fuertes de las teclas. En un valor negativo máximo (-64), las pulsaciones suaves de las teclas producirán un tono mucho más brillante que las pulsaciones fuertes. Para afectar el tono, ajuste la perilla ENV DEPTH en la sección Oscilador.

#### Ajuste de la respuesta de velocidad de la envoltente AD

Seleccione un sonido FM predeterminado de fábrica (como 189). Seleccione la envoltente AD con el botón AMP / MOD / ENV 3. Ajuste el control deslizante de VELOCIDAD. Observe cómo el efecto FM al comienzo del sonido se vuelve dependiendo de qué tan fuerte se golpeen las teclas.

#### Botón DISPARADOR

Controla la activación de la envolvente actualmente seleccionada por el botón AMP / MOD / ENV 3. Esta función solo se aplica a un sonido que ha sido configurado para comportarse de manera monofónica (vea **Modo de polifonía** en la página 42).

Cuando el modo Voice está configurado en cualquiera de las opciones Mono, hay diferentes opciones de activación de envolvente disponibles para los estilos de interpretación legato (notas superpuestas).

Cuando se toca la primera nota de una frase musical, puede ser deseable que se disparen las envolventes Amp y Mod. Para las notas legato restantes, solo la reactivación de la envolvente Mod crearía el efecto de que la frase se vuelve más y más silenciosa.

Además de afectar a las dos envolventes disponibles en el panel frontal, también es posible configurar el modo de activación de la tercera envolvente AD.

Cuando la activación de una envolvente se establece en **SGL** (single), la envolvente adecuada solo se activará cuando se toque la primera nota del teclado.

Cualquier pulsación de tecla de estilo legato posterior no volverá a activar la envolvente.

Cuando se establece en **MLT** (múltiple), la envolvente adecuada siempre se reactivará con cada pulsación de tecla, independientemente del estilo de interpretación utilizado.

#### Botón REPETIR

Este botón no se utiliza en el modo KS Synth.

#### La sección del arpegiador



Un arpegiador divide los acordes en notas individuales y las reproduce una a la vez. Por ejemplo, si se mantiene un acorde de tríada 'C', las notas C, E y G se reproducirán una por una en secuencia.

El patrón de arpegiador que se usa y cómo se toca la secuencia de notas se determina mediante la configuración de las funciones ubicadas en el menú Arpeggiator. Consulte la página 24 para obtener más detalles sobre estos.

#### Perilla de TEMPO

Controla la velocidad a la que el arpegiador reproduce sus notas. Cuando se gira completamente en sentido contrario a las agujas del reloj, el arpegiador avanzará por una secuencia a 64 pulsaciones por minuto. El movimiento en el sentido de las agujas del reloj aumenta la velocidad. La velocidad máxima disponible es de 191 lpm

#### Botón de encendido del arpegio

Activa/desactiva el Arpegiador. Mientras se ejecuta un arpegio, se puede detener inmediatamente presionando el botón ARP ON nuevamente.

#### Botón LATCH de Arp

Habilita la función Arpeggiator Latch que permite que el Arpeggiator recuerde el último conjunto de notas tocadas en el teclado. Cuando Latch está activado, la secuencia del arpegiador continuará reproduciéndose incluso después de que se hayan soltado las notas.

Una vez que se hayan soltado todas las notas del teclado, el siguiente acorde que se tocará en el teclado borrará la memoria de bloqueo existente y solo se arpegiará el acorde recién tocado.

Nota: es posible controlar el Arpeggiator Latch On/Off desde una computadora/secuenciador/teclado externo. Transmite MIDI CC 64 (Sustain) con un valor de 127 para activar el bloqueo del arpegiador y transmite el controlador número 64 con un valor de 0 para desactivar el bloqueo.

## La sección de efectos - El menú del oscilador

### La sección de efectos



En el modo KS Synth, todos los ajustes asociados con el Los efectos se encuentran dentro de Dual Multi Effects Sección del procesador del panel frontal.

La sección del panel frontal de X-Station etiquetada Los efectos se usan solo para controlar la parte del sintetizador. Nivel de volumen.

### Perilla de NIVEL

Establece el nivel de la señal posterior a los efectos (volumen de la parte). El ajuste también puede ser controlado por MIDI CC7 (Volumen).

### Botón SELECCIONAR y perilla de CONTROL

Estos controles no afectan ninguno de los parámetros de sonido del KS Synth.

Sin embargo, se pueden definir para transmitir información MIDI definida por el usuario de manera similar a la forma en que se utilizan los controles en una X-Station estándar Plantilla. Esto se describe en la sección que detalla **KS Synth General Configuración** en la página 53.

### El menú del oscilador

Para complementar los controles del panel frontal en la sección Oscillator, hay Hay muchas otras funciones ubicadas en el menú de osciladores.



Esto se selecciona presionando el botón MONO / POLY en la sección Amp Env en el panel frontal. Utilizar los botones BANK / PAGE arriba/abajo para desplazarse las funciones de menú disponibles - Consulte la tabla a continuación.

Menú Oscilador		
Función de página	Pantalla de línea superior	Valor
1	<b>Modo de polifonía</b>	Modo poli OSC MONO...POLÍTICO 2
2	<b>Desafinación al unísono</b>	Desafinación OSC Uni 0...127
Deriva de 3 VCO		Deriva de OSC Vco 0...127
4	<b>Semitonos Preglide 5</b>	Predeslizamiento OSC -12...12
<b>Modo portamento</b>		Modo Porta OSC EXP-LIN
6	<b>Fase de inicio</b>	Fase de inicio de OSC APAGADO 1...127
7	<b>Osc 2 - 3 FM Nivel manual</b>	Nivel FM OSC 23 0...127
8	<b>Osc 2 - 3 FM Env Amt</b>	OSC 2>3 FM ADEnv -64...63
9	<b>Osc 2 - 3 FM LFO1</b>	OSC 2>3 FM Lfo1 -64...63
10	<b>Osc Repetición de nota fija</b>	Nota fija OSC DESACTIVADO, C#-2...G8

### Modo Polifonía (Menú Página 1 'OSC Modo Poli')

Este ajuste determina si el parche de sintetizador se reproduce en un formato polifónico o manera monofónica.

modo de voz	
Visualización de valor	
0	MONO
1	MONO AG
2	POLI 1
3	POLI 2

Cuando se establece en **MONO** o **MONO AG**, el El programa se reproduce monofónicamente (es decir, sólo una nota puede sonar en cualquier hora). Si se toca un acorde en el teclado, se notará que a medida que cada se libera la nota individual, la nota el sonido volverá al más cercano nota tocada.

El ajuste **MONO AG** permite activar el 'Auto Glide' (portamento) cada vez que se toca una nota en el teclado *antes* de la anterior se ha lanzado la nota hacia abajo (jugando legato). Usando 'Deslizamiento automático' en este manera puede agregar en gran medida la expresividad de un programa. Es especialmente eficaz cuando se aplica a sonidos de tipo principal.

Los ajustes monofónicos suelen ser útiles cuando se replican sonidos en el 'mundo real' que normalmente se jugaría de forma monofónica, por ejemplo un bajo.

Como su nombre lo indica, las configuraciones **POLY 1** y **POLY 2** permiten la operación polifónica.

**POLY1** permite 'apilar' la reproducción sucesiva de la(s) misma(s) nota(s) juntos, produciendo gradualmente una textura de sonido más fuerte a medida que la(s) nota(s) son reproducido repetidamente.

Con **POLY2**, si la(s) misma(s) nota(s) se tocan repetidamente, usarán las mismas voces de sintetizador que se usaban anteriormente, evitando así la efecto de 'nota apilada'.

### Unison Detune (Menú Página 2 'OSC Uni Detune')

Unison Detune se usa junto con el botón UNISON como descrito en la página 37. Cuando utilice más de una voz por nota, el La cantidad de desafinación al unísono establece la desafinación de cada voz en relación con los demás. Ajuste la cantidad hasta que se escuche el efecto deseado.

### Deriva VCO (Menú Página 3 'OSC Vco Drift')

Controla la cantidad de desviación de afinación de los osciladores. Establecer un modesto 10, por ejemplo, hará que cada oscilador se desvíe lentamente fuera de sintonía. Se sabía que los sintetizadores analógicos clásicos se desafinaban gradualmente a medida que los circuitos internos se calentaban. ¡Esta 'inestabilidad' en realidad ayudó a darles su propio carácter único!

**El menú del oscilador**

**Preglide Semitonos (Menú Página 4 'OSC Preglide')**

Se aplica un Preglide al tono de los osciladores a partir de un tono determinado por la cantidad de Preglide en semitonos. Deslizándose desde un El tono se produce cuando la pantalla indica entre **-12 y -1**, y el deslizamiento abajo de un tono ocurre cuando la pantalla indica entre **1 y 12**. Con un ajuste de 0, no se aplica preglide.

El tiempo que lleva completar el deslizamiento está determinado por la perilla PORTAMENTO en el panel frontal. El Preglide se activa con cada nota recibida.

**Modo Portamento (Menú Página 5 'OSC Porta Mode')**

Determina el tipo de curva aplicada cuando se utiliza PORTAMENTO. Hay dos tipos de curvas disponibles, Exponencial y Lineal. Lineal Portamento recorre los intervalos de nota a una velocidad constante. Cuando Se usa portamento exponencial, la tasa de barrido disminuye a lo largo de la duración del barrido de nota.

**Fase de inicio (Menú Página 6 'Fase de inicio de OSC')**

Al sintetizar sonidos de percusión o de tipo punteado, hay muchas información detallada de la forma de onda al principio del sonido. es a menudo útil tener la onda del Oscilador comenzando *exactamente* en el mismo lugar cada tiempo que se presiona una tecla.

La opción de fase de inicio permite el punto de inicio preciso del Oscilador onda por determinar. En una configuración de 0, la onda comenzará en cero Grados. Cada incremento en la pantalla cambia el punto de inicio de la onda aproximadamente 3 grados. La ola comenzará en una fase aleatoria. cuando está en **APAGADO**.

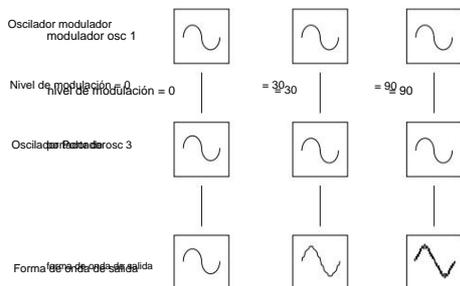
**Síntesis FM**

Las siguientes tres opciones de menú permiten sonidos basados en FM (Frecuencia Modulación) síntesis que se va a crear. Antes de ver las operaciones de estos controles, sigue una pequeña explicación de la síntesis FM.

Anteriormente en este manual, se introdujeron los conceptos básicos de la síntesis sustractiva. Términos como armónicos, timbre, formas de onda y osciladores se volvió familiar.

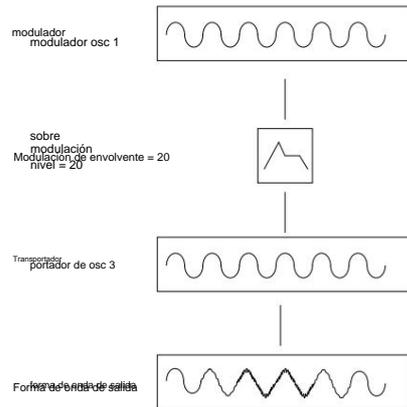
La síntesis FM es la técnica de usar *una forma de onda para frecuencia Modular - FM- otro para producir una forma de onda resultante más armónicamente compleja.*

El siguiente diagrama ilustra que cuanto mayor sea la modulación entre la onda moduladora y la onda portadora, más cambios de forma de onda.



En la ilustración, los osciladores producen ondas sinusoidales. Es el cambio en los armónicos a lo largo del tiempo que hace que un sonido sea interesante para nuestro oídos.

En la síntesis de FM, se inserta un generador de envolvente entre el modulador y las formas de onda de la portadora para controlar la cantidad de la modulación de frecuencia se está produciendo con respecto al tiempo. agregando esta envolvente construye el componente básico de FM como se muestra en la próxima ilustración.

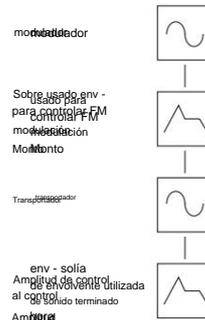


Se puede ver que la forma de onda de salida comienza siendo idéntica a la portadora, pero se vuelve más compleja (se agregan armónicos) a medida que la cantidad de modulación FM aumenta a través de la envolvente. Luego vuelve a una onda simple de nuevo a medida que la envolvente decae.

El timbre de la forma de onda cambia con el tiempo. esto es lo contrario de síntesis sustractiva donde se utiliza un *filtro de paso bajo* para *eliminar los armónicos*.

Para completar un sintetizador simple, se agrega una envolvente adicional para controlar el volumen de salida.

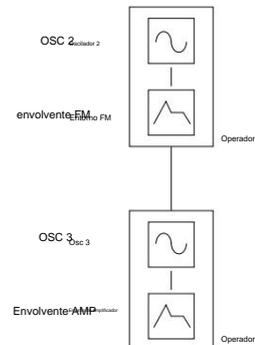
El bloque de construcción FM completo se ilustra a continuación.



OSC 2 es capaz de FM (Modulación de frecuencia) OSC 3 a través del dedicado envolvente FM. *Es importante que se tenga en cuenta que este Sobre se utiliza sólo para fines de FM.*

El siguiente diagrama muestra en formato de diagrama de bloques cómo el KS Synth puede producir sonidos FM.

La forma más fácil de estar totalmente familiarizado con FM es tomar uno de los fac



sonidos FM predeterminados, por ejemplo Synth Patch 189, un piano eléctrico / sonido de campana y experimentar modificando los distintos ajustes de FM.

## El menú del mezclador

### OSC 2 a 3 Nivel FM Manual (Menú Página 7 'OSC 23 Nivel FM')

Controla la cantidad en que el Oscilador 3 está directamente modulado en frecuencia por Oscilador 2. Mientras toca una nota, ajuste este valor usando el perilla PERF / PROG / DATA. Tenga en cuenta que las cantidades crecientes de nivel de modulación hacen que el sonido sea más metálico.

### OSC 2 a 3 FM Cantidad del sobre AD (Página 8 del menú 'OSC 2>3 FMAEnv')

Muchos sonidos tienen movimientos armónicos complejos al comienzo de la sonar. Presentamos la modulación de envolvente con un ataque y un decaimiento rápidos el tiempo para controlar la cantidad de FM simulará este armónico que cambia rápidamente efecto.

Hay un sobre dedicado, ver más abajo, que se puede aplicar a controlar la cantidad de FM entre los osciladores 2 y 3.

La cantidad de modulación de la envolvente se puede ajustar utilizando la perilla de DATOS/VALOR. Observe cómo el 'escupir' al comienzo de la el sonido puede acentuarse. Experimente con el tono del Oscilador 2 usando el botón OCTAVE y los mandos SEMITONE y DETUNE.

### Ajuste de los tiempos de ataque y caída de la envolvente AD

Cambiar los tiempos de ataque y caída de la envolvente AD (que se utiliza como la envolvente de modulación FM) se realiza seleccionando la envolvente AD usando el botón AMP / MOD / ENV 3 y usando el ATTACK & DECAY deslizadores como se describe en la página 40.

### OSC 2 a 3 FM Cantidad de LFO 1 (Página 9 del menú 'OSC 2>3 FM Lfo1')

Permite modular la cantidad de FM entre los osciladores 2 y 3 LFO 1.

### Repetición de nota fija Osc (menú página 10 'Nota fija OSC')

En lugar de tocar cromáticamente en el teclado (como es habitual caso), se puede configurar un sonido para que solo reproduzca una nota fija (tono) cuando CUALQUIER la nota se toca desde el teclado o cuando se activa desde una entrada Nota MIDI sobre el evento.

Use la perilla DATA / VALUE para cambiar el tono del sonido. Si deseado, guarde el sonido de la forma habitual.

### El menú del mezclador

Para complementar los controles LEVEL del mezclador en la sección Osc/Mixer, hay otras funciones del Mezclador ubicadas dentro del Menú del Mezclador.



Esto se selecciona presionando el botón GATE en el Sección Amp Env en el panel frontal. Usa el BANCO / Botones PÁGINA arriba/abajo para desplazarse por las funciones de menú disponibles - Consulte la tabla a continuación.

Función de página	Pantalla de línea superior	Valor
1 Nivel general del mezclador	Nivel de salida del MEZCLADOR	0 - 30dB
2 Osc 1 Mod > Lfo1	MEZCLADOR Lfo1>Osc1	-64...63
3 Osc 1 Mod > Lfo2	MEZCLADOR Lfo2>Osc1	-64...63
4 Osc 2 Mod > Lfo2	MEZCLADOR Lfo2>Osc2	-64...63
5 Osc 3 Mod A/D Env	MEZCLADOR AEnv>Osc3	-64...63

### Nivel general del mezclador (Menú Página 1 'Nivel de salida del MEZCLADOR')

Establece el nivel de salida de audio del mezclador. Aquí el nivel de la señal de efectos previos se puede aumentar o reducir. A veces es útil ajustar esta configuración si el parche del sintetizador es excepcionalmente bajo o se distorsiona mientras siendo procesado por los Efectos.

Es probable que si un sonido de fábrica monofónico se cambia a polifónico sonido que tocar más de una nota a la vez causará los efectos procesador para recortar. En esta situación, reduzca el nivel del mezclador.

### LFO1 a OSC 1 Level Mod (Menú Página 2 'MIXER Lfo1>Osc1')

Controla la cantidad de modulación aplicada desde el LFO 1 al Oscilador 1. La cantidad de modulación del LFO se ajusta usando el DATA / Perilla de VALOR. En un ajuste central de 0, no se aplica modulación.

### LFO2 a OSC 1 Level Mod (Menú Página 3 'MIXER Lfo2>Osc1')

Controla la cantidad de modulación aplicada desde el LFO 2 al Oscilador 1. La cantidad de modulación del LFO se ajusta usando el DATA / Perilla de VALOR. En un ajuste central de 0, no se aplica modulación.

### LFO2 a OSC 2 Level Mod (Menú Página 2 'MIXER Lfo2>Osc2')

Controla la cantidad de modulación aplicada desde el LFO 1 al Oscilador 2. La cantidad de modulación del LFO se ajusta usando el DATA / Perilla de VALOR. En un ajuste central de 0, no se aplica modulación.

### A/D Env a OSC 3 Nivel (Menú Página 5 'MIXER AEnv>Osc3')

Controla la cantidad de modulación aplicada desde AD Envelope a Oscilador 3. La cantidad de modulación se ajusta usando el botón DATA / perilla de VALOR. En un ajuste central de 0, no se aplica modulación.

## El menú Filter - El menú LFO

### El menú de filtro

Para complementar los controles del panel frontal en la sección Filter, hay otras funciones ubicadas dentro del menú Filtro.



Esto se selecciona presionando el botón HOLD en el Sección Amp Env en el panel frontal. Usa el BANCO / Botones PÁGINA arriba/abajo para desplazarse por el menú funciones disponibles - Consulte la siguiente tabla.

Función de página 1	Pantalla de línea superior	Valor
Sensibilidad de velocidad	Velocidad de FILT	0...127
2 Q Normalizar	FILT Q Normalizar	0...127

#### Sensibilidad de velocidad (menú página 1 'FILT Velocity')

Este ajuste se utiliza para modular la FRECUENCIA de corte del filtro hacia arriba o hacia abajo en respuesta a la información de velocidad presente en la entrada mensajes de nota o notas tocadas en el teclado.

Establecido en el rango de -1 a -64, el filtro se cerrará (la FRECUENCIA de corte disminuirá) a medida que se aplican los datos de velocidad. Con un rango de 1 a 63, el filtro se abrirá (la FRECUENCIA de corte aumentará) como datos de velocidad. Está aplicado. Se abrirán valores mayores (aumentar la FRECUENCIA de corte) a medida que se reciben los datos de velocidad. Con un ajuste de 0, la velocidad de la nota no tendrá efecto.

#### Q Normalizar (Menú Página 2 'FILT Q Normalizar')

Este valor controla la normalización de resonancia. En cero, cuando la resonancia se aplica, la señal de audio principal permanecerá en los niveles normales. Ajuste en el sentido de las agujas del reloj reducirá el nivel de la señal en relación con el nivel de resonancia.

Esta función permite que el filtro emule muchos de los filtros clásicos como el tipo Moog, el tipo Oberheim y el tipo Roland TB303\*.

### El menú LFO

Para complementar los controles del panel frontal en la sección LFO, hay otras funciones ubicadas dentro del menú LFO.



Esto se selecciona presionando el botón ON / OFF en el Sección Amp Env en el panel frontal. Usa el BANCO / Botones PÁGINA arriba/abajo para desplazarse por las funciones de menú disponibles - Consulte la tabla a continuación.

Página Función 1 2	Pantalla de línea superior	Valor
3 4 5 6 7	Velocidad LFO1	-64...63
	Activación de LFO1	LFO1 MonoDelTrig
	Sincronización de teclas LFO1	Sincronización de teclas LFO1
	Compensación de fase de sincronización de teclas LFO1	Fase de inicio de LFO1
	Polaridad LFO1	LFO1 unipolar
	LFO1 común a todas las voces*	LFO1 común
	Velocidad LFO2	Velocidad LFO2
8	Activación de LFO2	LFO2 MonoDelTrig
9	Sincronización de teclas LFO2	Sincronización de teclas LFO2
10	Compensación de fase de sincronización de teclado LFO2	Fase de inicio de LFO2
11	Polaridad LFO2	LFO2 unipolar
12	LFO2 común a todas las voces*	LFO2 común

#### Velocidad LFO (Páginas 1 y 8 del menú 'Velocidad LFO1')

La intensidad del LFO se puede configurar para que responda a la velocidad. como un ejemplo de esto Establezca el control de profundidad LFO1 en un valor positivo desde el panel frontal de manera que la modulación de tono se produzca en el Oscilador 1. Usando este Menu, ajustando la velocidad del LFO1 a un valor positivo. Note que, cuando presionando una tecla en el teclado, una presión suave da como resultado una muy pequeña cantidad de modulación de tono o bamboleo y una presión fuerte da como resultado un gran cantidad.

Cuando se utiliza un LFO en la sección del mezclador como fuente de modulación, este La función es útil para controlar el volumen de cada oscilador en proporción a la fuerza con la que se pulsa una tecla.

#### LFO Delay Triggering (Páginas 2 y 9 del menú 'LFO1 MonoDelTrig')

Cuando el **modo de polifonía** se establece en cualquiera de las opciones Mono (ver Página 42), se encuentran disponibles diferentes ajustes de retardo de LFO para tocar en legato estilos (notas superpuestas).

Cuando se toca la primera nota de una frase musical, puede ser deseable tener un retraso inicial en el LFO. (Si el LFO se dirige a modulación de tono, se introducirá un efecto de vibrato después del tiempo de retardo). Para el notas legato restantes, es posible que se requiera un vibrato no interrumpido. Establecer esto en **SGL** (único) logra esto.

Establecer esto en **MLT** (Multi) establece el retardo LFO para aplicar a cada nota jugó.

#### LFO Keysync (Páginas 3 y 10 del menú 'LFO1 Keysync')

Cada forma de onda LFO puede reiniciarse cada vez que se presiona una tecla. Por ejemplo, si se requiere un efecto de sonido tipo sirena, un LFO que use un la onda de diente de sierra se configuraría para modular positivamente el tono. Cada vez que un se presiona una nueva tecla, el tono subiría desde el mismo punto (porque la forma de onda del LFO se reiniciaría) en lugar de estar en una posición de tono indeterminada.

Nota: Si la función **LFO común a todas las voces** (detallada en la página 46) está ajustado en **ON** para el LFO, la *modificación de este valor no tendrá ningún efecto*. Como una sincronización de teclas se aplica al LFO está determinada por el cambio de la Ajuste **Synth Global Sync** (que se encuentra en el menú global de KS Synth). Ver Página 52 para más detalles.

## El menú LFO

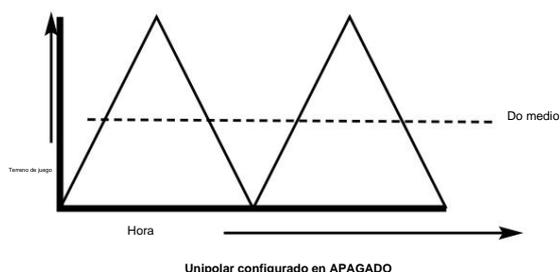
### Compensación de fase inicial de LFO Keysync

(Páginas 4 y 11 del menú 'LFO1 Init Phase')

Esta configuración proporciona un punto alternativo en el ciclo de forma de onda del LFO donde la forma de onda se reiniciará cuando **LFO Keysync** esté **activado**. Para escuchar la diferencia, configure un LFO lento para modular la modulación de tono del oscilador y experimente con diferentes formas de onda de **LFO y configuraciones de compensación de fase de sincronización de teclas** de LFO.

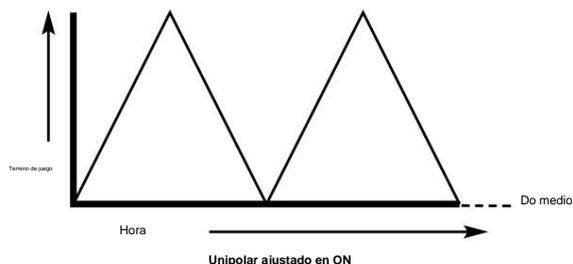
### LFO Polarity (menú páginas 5 y 12 'LFO1 Unipolar')

Determina si el LFO modula en positivo y negativo



dirección o únicamente en una dirección positiva.

Como ejemplo de cómo funciona esto, imagine un LFO asignado para modular el tono de un oscilador mientras se toca una tecla de Do central en el teclado. Cuando **Unipolar** está **desactivado**, el tono se modulará entre una nota en un intervalo *por debajo* del C medio y otra nota en un



intervalo igual *por encima* del do central. El intervalo entre las notas está determinado por la cantidad de modulación aplicada al tono por el LFO.

Si el LFO estuviera modulando el tono con **Unipolar** activado, el tono solo se modularía en una dirección positiva, por lo que el tono se modularía entre el do central y otra nota ubicada en algún intervalo por encima.

Suele ser útil configurar el ajuste **Unipolar** de un LFO en **ON** si se utiliza un LFO como un generador de envolvente simple (configurando su modo ONE SHOT).

### LFO común a todas las voces (menú páginas 6 y 13 'LFO1 común')

Cada una de las 8 voces (notas de polifonía) tiene dos LFO, 16 en total. Los ocho LFO designados como LFO 1 (uno por voz) pueden bloquearse juntos en 'fase' y, de manera similar, los ocho LFO designados como LFO 2 pueden bloquearse.

Para ilustrar esto, suponga que la forma de onda del LFO es una onda triangular y en un momento específico en el tiempo los dieciséis están al comienzo de la parte ascendente de la onda. En un momento posterior, todo estará al comienzo de la parte descendente de la ola. Si esta forma de onda se aplica al tono, cuando se tocan varias notas simultáneamente, el tono de todas las notas subirá y bajará exactamente al mismo tiempo.

Si el LFO no está bloqueado, cada onda estará en una posición aleatoria en relación con las demás. En este ejemplo de modulación de tono, el tono de todas las notas cambiará 'fuera de sincronización' con otras.

Imagine una sección de cuerdas de ocho violinistas. Con el LFO bloqueado y usándolo para crear un vibrato, los dieciséis músicos de cuerda tendrían el arco exactamente en la misma posición. Obviamente, esto no ocurre en una sección de cuerdas real y, si ocurriera, el sonido sería muy inusual. En realidad, el arco de cada ejecutante estaría en una posición diferente, lo que le da a las cuerdas un sonido tipo 'coro'. Para simular la sección de cuerdas, los LFO *no* estarían bloqueados.

Poner esto en **ON** "bloqueará" el LFO.

Cuando **LFO Common To All Voices** está **activado**, cambiar la configuración de la función **LFO Keysync** no tendrá ningún efecto. En su lugar, la forma en que se aplica una sincronización clave al LFO está determinada por la configuración del valor **Synth Global Sync** (que se encuentra en el menú KS Synth Global). Vea la página 52 para más detalles.

### LFO One-Shot (Páginas de menú 7 y 14 'LFO1 One-Shot')

Determina si el LFO seleccionado repetirá su forma de onda al final del primer ciclo a lo largo de la duración de una voz o si el LFO seleccionado solo realizará un ciclo a través de su forma de onda una vez, para convertirse efectivamente en una envolvente.

El LFO seleccionado se repetirá si la configuración **One-Shot** está 'desactivada'. El LFO seleccionado solo realizará un ciclo una vez si la configuración **One-Shot** está 'activada'.

**El menú del arpegiador**

Para complementar los controles del panel frontal en la sección Arpeggiator, hay Hay muchas otras funciones ubicadas en el menú Arpeggiator.



Esto se selecciona presionando el botón DEST en el Sección Mod Env / Env 3 en el panel frontal. Utilizar el BANCO / PÁGINA arriba/abajo para desplazarse por las Funciones de menú disponibles: consulte la tabla a continuación.

Función de página 1	Pantalla de línea superior	Valor
<b>Modo 2</b>	Modo ARP	ARRIBA... ACORDE
<b>Rango de octava 3</b>	Octavas ARP	1...4
<b>Patrón 4</b>	Patrón ARP	APAGADO - 1 - 32
<b>Velocidad del patrón Activado -</b>	Vel patrón ARP	Encendido apagado
<b>Desactivado tiempo de</b>	Puerta ARP Tim	0...127
<b>puerta 6</b> sincronización de	Sincronización de teclas ARP	APAGADO EN
<b>teclas 7</b> Destino de la nota Arp	Notas ARP	INT- EXT- I + E

**Modo (Menú Página 1 'Modo ARP')**

Modo ARP	
Visualización de valor	
0	ARRIBA
1	ABAJO
2	ARRIBA-ABAJO 1
3	ARRIBA-ABAJO 2
4	JUGÓ
5	ALEATORIO
6	ACORDE

Esto determina el modo Arpeggio utilizado por el arpegiador. Hay siete tipos de modo disponibles:

**Arriba**

El arpegio comienza en la nota más baja tocada y va ascendiendo las notas hasta llegar a la nota más alta. A continuación, comienza en la parte inferior de nuevo y repite la secuencia.

**Abajo**

El arpegio comienza en la nota más alta tocada y desciende a través de las notas hasta llegar a la nota más baja. Luego comienza en el arriba de nuevo y repite la secuencia.

**Arriba abajo**

El arpegio comienza en la nota más baja tocada y va ascendiendo las notas hasta llegar a la nota más alta. Luego vuelve a descender. Esto es útil cuando se tocan tres notas en canciones con un compás de 3/4.

**Arriba/Abajo - fin de repetición**

El arpegio comienza en la nota más baja tocada, la toca dos veces y recorre las notas hasta llegar a la nota más alta. entonces vuelve a tocar la nota superior y vuelve a descender.

**Orden de reproducción**

El arpegio toca las notas en el orden en que fueron tocadas en el teclado. Una vez al final de las notas tocadas repite la secuencia.

**Aleatorio**

Las notas tocadas serán arpegiadas en orden aleatorio.

**Acorde**

Todas las notas sostenidas en el teclado se tocan simultáneamente.

**Rango de octava (Menú Página 2 'ARP Octaves')**

Establece cuántas octavas recorrerá el patrón de arpegio. los El rango de barrido es seleccionable de 1 a 4 octavas.

**Patrón (Menú Página 3 'Patrón ARP')**

Normalmente permite aplicar varios patrones rítmicos al Modos de arpegiador. Hay 32 patrones diferentes disponibles. Experimentar con diferentes números de patrones para lograr el ritmo deseado. cuando se establece en **OFF**, cada nota tocada tiene la misma duración.

**Velocidad de patrón (menú página 4 'ARP Pattern Vel')**

Cuando está **activado**, las velocidades de nota para cada nota tocada por el El arpegiador tendrá valores preestablecidos. Cuando está en **OFF**, las velocidades de las notas que se utilizan al tocar las notas del teclado son utilizadas por el arpegiador.

**Gate Time (Menú Página 5 'ARP Gate Time')**

Establece el tiempo de puerta o la duración de las notas tocadas por el Arpegiador. Los valores pequeños del tiempo de puerta producen un efecto Staccato. Grande valores producen un efecto Legato. En sentido contrario a las agujas del reloj y el tiempo de puerta es muy corto, en el sentido de las agujas del reloj y el tiempo de puerta es largo.

**Keysync (Menú Página 6 'ARP Keysync')**

Cuando está activado, el patrón de arpegio se reiniciará cada vez que se escuche una nueva nota. se toca en el teclado.

**Destino de nota Arp (menú página 7 'Notas ARP')**

Para mayor flexibilidad, la salida del arpegiador se puede enrutar a varios destinos. Establecer el destino Arp en **INT** enruta el arpegiado notas al motor de sonido interno. Esto podría considerarse como el modo normal de operación. Solo las notas tocadas en el teclado para generar el arpegio se transmiten como mensajes de activación/desactivación de notas MIDI.

Si el arpegiador va a ser controlado por un secuenciador, se recomienda que este ajuste se establece en **INT** cuando las notas tocadas en el teclado se graban en una pista de secuenciador con **Synth Local Control** (ver página 29) ajustado en **APAGADO**.

*Tenga cuidado: configure esto en EXT o I + E mientras graba en un secuenciador pista probablemente causará horribles problemas de retroalimentación MIDI ya que cualquier ¡Las notas repetidas se interpretarán como notas de teclado adicionales!*

Establecer el destino en **EXT enrutará SÓLO** las notas tocadas por el arpegiador al zócalo de salida MIDI (transmitido como nota MIDI información de encendido/apagado).

Establecer el destino en **I + E** (interno y externo) enrutará Notas arpegiadas *tanto* en el zócalo de salida MIDI como en el interno motor de sonido Al igual que con la opción **EXT**, son las notas generadas por el Arpegiador que se transmiten vía MIDI.

## El menú de sincronización

### El menú de sincronización

Todos los ajustes asociados con la sincronización del Arpeggiador, LFOs y los efectos del reloj del arpeggiador se encuentran aquí.



El menú de sincronización se selecciona presionando el botón GATE en la sección Mod Env / Env 3 en el panel frontal.

Utilice los botones BANK / PAGE arriba/abajo para desplazarse a través de las funciones del Menú disponibles - Ver la tabla debajo.

Función de página	Pantalla de línea superior	Valor
1	Tipo de sincronización	SINCRONIZAR Arp Tempo 32T...1 barra
2	Tiempo de cancelación de sincronización LFO1	SYNC Lfo1 Demora APAGADO...12bars
3	Velocidad de sincronización LFO1	SINCRONIZAR Lfo1 Velocidad APAGADO...12bars
4	Tiempo de cancelación de sincronización LFO2	SINCRONIZAR Lfo2 Demora APAGADO...12bars
5	Velocidad de sincronización LFO2	SINCRONIZAR Lfo2 Velocidad APAGADO...12bars
6	Tiempo de sincronización de retraso	Tiempo de retardo de SINCRONIZACIÓN APAGADO...2 barras
7	Tiempo de sincronización de corofaser	Frecuencia de coro SYNC APAGADO...12bars
8	Panoramización del tiempo de sincronización	Tasa de panorama SYNC APAGADO...12bars

En todos los casos, cuando una característica está sincronizada, el tiempo es controlado por la perilla TEMPO del arpeggiador.

En todos los casos, cuando una función está sincronizada con el reloj del arpeggiador, los controles de su panel frontal (por ejemplo, LFO SPEED) no tendrán efecto.

Estos controles solo se harán efectivos una vez que la característica

La tasa de sincronización se ha configurado en **APAGADO**, cuando la característica no ya no estará gobernado por la configuración de la perilla TEMPO del arpeggiador.

### SYNC Arp Tempo (Menú Página 1)

Permite Establece la división de tiempo básica para el arpeggiador y también para cualquier parámetro que esté sincronizado con el reloj del arpeggiador.

Valor	Mostrar
0	32 T
1	32
2	16 T
3	16
4	8° T
5	16 D
6	8
7	4to T
8	8° D
9	4to
10	2do T
11	4to D
12	2do
13	1bar T
14	2bar D
15	1 barra

### SYNC Lfo1 Delay / SYNC Lfo2 Delay (Páginas 2 y 4 del menú)

Permite sincronizar el tiempo de retardo de cualquiera de los LFO con el reloj del arpeggiador. Hay disponible un rango de valores de sincronización de hasta 12 barras de longitud.

### Velocidad SYNC Lfo1 Velocidad SYNC Lfo2 (Páginas 3 y 5 del menú)

Los LFO se pueden sincronizar con Arpeggiator Clock. Como ejemplo, un se puede lograr un efecto de audio muy agradable cuando LFO 2 está modulando la frecuencia de corte del filtro y esta se sincroniza con el tiempo de un arpeggiar.

El valor de sincronización seleccionado es el período que tarda el LFO en completar un ciclo completo de su forma de onda.

Para sincronizar un LFO, modifique este valor hasta que la sincronización musical deseada se visualiza. Consulte la tabla de sincronización que se proporciona a continuación (para el LFO sincronización de retardo) para obtener detalles sobre los ajustes disponibles.

Valor 0	Valor de visualización	Mostrar
1 2 3 4		
5	18	1 barra D
	19	2 barras
	20	4bar T
	21	3 barras
	APAGADO 32	27 32.º 16.º T 16.º 8.º 5bar T
6	16 D 23	4 barras
7	8	24
	24	3bar D
8	4to T	25
	25	7bar T
9	8° D	26
	26	5 barras
10	4to	27
	27	8bar T
11	2do T	28
	28	6 barras
12	4to D	29
	29	7 barras
13	2do	30
	30	5bar D
14	1bar T 31 2bar D	31
	31	8 barras
15	32 33 2bar T 34	32
	32	9 barras
16	1 barra	33
	33	7bar D
17		34
		12 barras

### Tiempo de retardo SYNC (ventana 6 del menú)

Permite sincronizar el tiempo de las repeticiones de Delay con el tiempo del reloj arpeggiador. Las velocidades de sincronización de hasta 2 compases están disponibles para el efecto de retardo.

Valor	Mostrar
0	APAGADO
1 32 T	
2 32	
3	16 T
4	16
5	8° T
6	16 D
7	8
8	4to T
9	8° D
10	4to
11	2do T
12	4to D
13	2do
14	1bar T
15	2bar D
16	1 barra
17	2bar T
18	1 barra D
19	2 barras

### SYNC Chor Rate (Página 7 del menú)

Similar a Delay Sync, el LFO interno de Chorus se puede sincronizar para tiempo del reloj del arpeggiador.

Las resoluciones de sincronización disponibles son las mismas que las disponibles para el Tiempo de retardo del LFO como se muestra en la tabla anterior.

### SYNC Pan Rate (menú página 8)

Se puede escuchar un efecto de audio muy agradable cuando se activa el efecto Panoramización, sincronizado con el tiempo del arpeggiador. la sincronización

La tabla anterior para el tiempo de retardo del LFO describe los tiempos musicales disponible para la cacerola.

**El menú de ruedas**

Este menú controla la cantidad de respuesta que hay para Pitch y Modulación desde el joystick de modulación/tono incorporado.



El menú de sincronización se selecciona presionando el botón F1 en la sección Mod Env / Env 3 del panel frontal. Utilizar los botones BANK / PAGE arriba/abajo para desplazarse las funciones de menú disponibles - Consulte la tabla a continuación.

Función de página	Pantalla de línea superior	Valor
1 Osc 1 Pitch Bend Semitonos	Curva BW Osc1	-12..12
2 Osc 2 Semitonos de inflexión de tono	Curva Osc2 BW	-12..12
3 Osc 3 Semitonos de inflexión de tono	Curva BW Osc3	-12..12
4 Osc 1,2,3 Cambio de tono en semitonos MW Directo de tono		-64..63
5 Osc 1,2,3 Modulación de tono (LFO1) 6	Modo de tono MW	-64..63
7 Cambio de frecuencia de filtro (LFO2)	Frecuencia de filtro MW	-64..63
8 Ganancia del amplificador (postdistorsión) Nivel de salida de MW		-64..63
Envío de retardo de 9 ruedas	Nivel de retraso de MW	-64..63
Envío de reverberación de 10 ruedas	Nivel de reverberación MW	-64..63
Envío de coro de 11 ruedas	Nivel de coro MW	-64..63

**Oscilador 1, 2 y 3 Cantidad de inflexión de tono**

(Páginas 1, 2 y 3 del menú 'BW Osc1 Bend')

Este ajuste se utiliza para desplazar el tono absoluto de los osciladores hacia arriba o hacia abajo. Este ajuste se utiliza para cambiar el tono absoluto de todos los osciladores hacia arriba o hacia abajo en respuesta a la posición de la palanca de mando. Los valores del 1 al 63 darán como resultado un tono más alto del 1 al 63 semitonos cuando se empuja el joystick hacia adelante. Los valores -1 a -64 darán como resultado una menor

senso de juego.

NOTA: Si el programa actual usa más de un oscilador, se recomienda que la cantidad de inflexión sea igual para cada oscilador. Si

Se requieren efectos de tipo de acorde al mover el joystick, tono diferente Se pueden establecer cantidades de curvatura para cada oscilador.

**Cambio de tono de la rueda de modulación en semitonos**

(Página 4 del menú 'MW Pitch Direct')

Puede ser deseable cambiar drásticamente el tono de todos los osciladores utilizando el eje de Modulación del joystick. Este ajuste se utiliza para cambiar el tono absoluto de todos los osciladores hacia arriba o hacia abajo en respuesta a la posición de la palanca de mando. Los valores del 1 al 63 darán como resultado un tono más alto del 1 al 63 semitonos cuando se empuja el joystick hacia adelante. Los valores -1 a -64 resultarán en un tono más bajo.

**Oscilador 1, 2 y 3 Modulación de tono desde LFO 1**

(Menú Página 5 'MW Pitch Mod')

Permite que LFO 1 module el tono de los osciladores, introduciendo un efecto de vibrato. A medida que se empuja el joystick hacia adelante, la modulación del LFO 1 se aplicado. A medida que el joystick se tira hacia atrás, la cantidad de modulación del LFO 1 en el tono de los osciladores disminuirá.

Ajuste este valor para establecer la profundidad de modulación de tono aplicada por LFO 1.

Para obtener los mejores resultados, asegúrese de que el LFO 1 utilice una forma de onda triangular. Esta dará un efecto de vibrato suave y tradicional.

**Abrir o cerrar el filtro usando la rueda de modulación**

(Página 6 del menú 'MW Filter Freq')

La frecuencia de corte del filtro se puede subir (abriendo el filtro) o bajar (cerrando el filtro) directamente desde el eje de modulación del joystick usando esta opción de menú.

Los valores positivos de 1 a 63 abrirán el filtro cuando se mueva el joystick empujado hacia adelante. Los valores negativos de -1 a -64 cerrarán el Filtro cuando el joystick se empuja hacia adelante.

**Modulación de frecuencia de filtro desde LFO 2 usando la rueda de modulación**

(Página 7 del menú 'MW Filt Freq Mod')

Permite que LFO 2 module la FRECUENCIA de corte del filtro. los

El popular efecto 'wow-wow' se escuchará si la forma de onda LFO 2 está configurada en Triángulo.

Un valor positivo de 1 a 63 abrirá el filtro a tiempo con el LFO 2 por encima del Frecuencia de corte básica. Un valor negativo -1 a -64 cerrará el filtro en tiempo con LFO 2 por debajo de la frecuencia de corte básica.

Usar un valor alto y configurar LFO 2 en diferentes formas de onda introducirá efectos dramáticos al mover la rueda de modulación.

**Control de volumen principal desde la rueda de modulación**

(Menú página 8 'Nivel de salida MW')

Al enrutar el eje de modulación del joystick al amplificador, se puede controlar el volumen general del sonido. Los valores positivos de 1 a 63 aumentan el volumen de salida de la envolvente del amplificador a medida que se empuja el joystick hacia adelante. Los valores negativos de -1 a -64 disminuyen el volumen de salida de Amp Envelope a medida que se empuja el joystick hacia adelante. En un ajuste de 0, el joystick no tendrá ningún efecto.

**Envío de retardo de rueda (Menú Página 9 'MW Delay Level')**

Permite que el eje de modulación del joystick controle el nivel de envío al Efecto de retardo.

Los valores positivos de 1 a 63 aumentan el nivel de envío a medida que se empuja el joystick hacia adelante. Los valores negativos de -1 a -64 disminuyen el nivel de envío a medida que el joystick es empujado hacia adelante. Con un ajuste de 0, el joystick no tendrá efecto.

**Rueda de envío de reverberación (Menú Página 10 'MW Reverb Level')**

Permite que el eje de modulación del joystick controle el nivel de envío al Efecto de reverberación.

Los valores positivos de 1 a 63 aumentan el nivel de envío a medida que se empuja el joystick hacia adelante. Los valores negativos de -1 a -64 disminuyen el nivel de envío a medida que el joystick es empujado hacia adelante. Con un ajuste de 0, el joystick no tendrá efecto.

**Wheel Chorus Send (Menú Página 11 'MW Chorus Level')**

Permite que el eje de modulación del joystick controle el nivel de envío al Efecto de coro.

Los valores positivos de 1 a 63 aumentan el nivel de envío a medida que se empuja el joystick hacia adelante. Los valores negativos de -1 a -64 disminuyen el nivel de envío a medida que el joystick es empujado hacia adelante. Con un ajuste de 0, el joystick no tendrá efecto.

**Envío de distorsión de rueda (menú página 11 'Nivel de distorsión MW')**

Permite que el eje de modulación del joystick controle el nivel de envío al Efecto de distorsión.

Los valores positivos de 1 a 63 aumentan el nivel de envío a medida que se empuja el joystick hacia adelante. Los valores negativos de -1 a -64 disminuyen el nivel de envío a medida que el joystick es empujado hacia adelante. Con un ajuste de 0, el joystick no tendrá efecto.

## El menú Aftertouch & Breath

### El menú Aftertouch & Breath

Este menú controla cómo responde el KS Synth a Aftertouch y Control de respiración (CC2) Mensajes MIDI.



El menú Aftertouch / Breath se selecciona presionando el botón F2 en la sección Mod Env / Env 3 en el panel frontal. Use los botones BANK / PAGE arriba/abajo para desplazarse por las funciones de menú disponibles - Consulte la La mesa debajo.

Menú Aftertouch/Respiración			
Página	Función 1	Pantalla de línea superior	Valor
2 3	<b>Atouch: Osc 1,2,3 Cambio de tono</b>	AT Pitch directo	-64...63
	<b>Atouch: Mod de tono Osc 1,2,3 (lfo1)</b>	Mod de tono AT	-64...63
	<b>Atouch: cambio de frecuencia del filtro</b>	Frecuencia de filtro AT	-64...63
4	<b>Atouch: modulación de frecuencia de filtro (lfo2)</b>	AT Filt Freq Mod 5	-64...63
	<b>Atouch: ganancia de amplificador (post-distorsión)</b>	en el nivel de	-64...63
salida 6	<b>Aliento: Osc 1,2,3 Cambio de tono</b>	BR tono directo 7	-64...63
	<b>Aliento: Osc 1,2,3 Modo de tono (lfo1)</b>	BR Modo de tono	-64...63
8	<b>Respiración: cambio de frecuencia del filtro</b>	Frecuencia de filtro BR	-64...63
9	<b>Respiración: Mod. de frecuencia de filtro (lfo2)</b>	BR Mod. de frecuencia de filtro	-64...63
10	<b>Respiración: ganancia de amperaje (postdistorsión)</b>	Nivel de salida BR	-64...63

Asegúrese de que un dispositivo MIDI de controlador de viento conectado esté configurado para transmitir datos MIDI de Breath Control (en caso de duda, consulte el manual del dispositivo para obtener más detalles).

Para escuchar el efecto de cualquiera de estos ajustes, presione una tecla hacia abajo firmemente en el teclado de la X-Station o sople en el controlador de respiración mientras ajustando los valores.

Todos los ajustes de Aftertouch responderán al Aftertouch generado al tocar el teclado de X-Station.

#### **Atouch: Osc 1, 2, 3 Pitch Shift (Menú Página 1 'AT Pitch Direct')**

Este ajuste se utiliza para desplazar el tono absoluto de los osciladores hacia arriba o hacia abajo, hacia abajo en respuesta a los datos Aftertouch entrantes.

Configurado en el rango de **-64** a **-1**, cualquier dato de Aftertouch cambiará el tono del Osciladores hacia abajo. Con un rango de **1** a **63**, cualquier dato de Aftertouch recibido cambiará el tono de los osciladores hacia arriba. Mayores valores aumentar la cantidad de cambio de tono aplicado.

Con una configuración de 0, los mensajes Aftertouch no tendrán efecto.

#### **Atouch: Osc 1, 2, 3 Modulación de tono (LFO 1)**

##### **(Menú Página 2 'AT Pitch Mod')**

Permite que LFO 1 module el tono de los osciladores, introduciendo un efecto de vibrato. A medida que se reciban los mensajes Aftertouch, se aplicará la modulación del LFO 1. A medida que los datos de Aftertouch vuelven a cero, el la cantidad de modulación del LFO 1 al tono de los osciladores también disminuirá.

Ajuste este valor para establecer la profundidad de modulación de tono aplicada por LFO 1. Con una configuración de 0, los mensajes Aftertouch no tendrán efecto.

Para obtener los mejores resultados, asegúrese de que el LFO 1 esté utilizando una forma de onda triangular o sinusoidal. Esto le dará un efecto de vibrato suave y tradicional.

#### **Atouch: cambio de frecuencia del filtro (menú página 3 'AT Filter Freq')**

Este ajuste se utiliza para modular la FRECUENCIA de corte del filtro hacia arriba o hacia abajo en respuesta a los datos Aftertouch entrantes.

Establecido en el rango de **-1** a **-64**, el filtro se cerrará (la FRECUENCIA de corte disminuirá) a medida que se aplican los datos de Aftertouch. Con un rango de **1** a **63**, el El filtro se abrirá (la FRECUENCIA de corte aumentará) como Aftertouch se aplican los datos. Se abrirán valores mayores (aumenta la FRECUENCIA de corte) a medida que se reciben los datos de Aftertouch. Con un ajuste de 0, Aftertouch

los mensajes no tendrán ningún efecto.

#### **Atouch: Modo de frecuencia de filtro (LFO 2)**

##### **(Página 4 del menú 'AT Filt Freq Mod')**

Permite que LFO 2 module la FRECUENCIA de corte del filtro, introduciendo un efecto 'wow-wow'. A medida que se reciben mensajes Aftertouch, el

Se aplicará la modulación LFO 2. A medida que los datos de Aftertouch retroceden hacia cero, la cantidad de modulación del LFO 2 a la FRECUENCIA de corte del filtro también disminuirá.

Ajustelo para establecer la profundidad de modulación aplicada por LFO 2. En un ajuste de 0, los mensajes Aftertouch no tendrán efecto.

Para obtener los mejores resultados, asegúrese de que el LFO 2 utilice una forma de onda triangular o sinusoidal. Esto le dará un efecto 'wow-wow' suave y tradicional.

#### **Atouch: ganancia de amplificador (post-distorsión)**

##### **(Página 5 del menú 'Nivel de salida AT')**

Permite que los mensajes Aftertouch alteren directamente el nivel del amplificador, lo que permite el volumen total de un sonido a ser alterado.

Los valores positivos de **(1 a 63)** aumentan el volumen de salida del amplificador Envolvente cuando se aplica Aftertouch. Valores negativos **(-1 a -64)** disminuya el volumen de salida de Amp Envelope a medida que se activa Aftertouch. aplicado. Con una configuración de 0, los mensajes Aftertouch no tendrán efecto.

#### **Enrutamiento del nivel de control de la respiración**

##### **(Menú páginas 6 - 10 'BR Pitch Direct')**

También es posible usar mensajes MIDI de control de respiración entrantes para afectar y modular los sonidos. El principio de usar el control de la respiración es exactamente igual a la forma en que se aplica Aftertouch.

Las cuatro páginas restantes del menú ofrecen exactamente las mismas características y enrutamientos como están disponibles para Aftertouch, pero estos ajustes se aplican a control de la respiración.

### El menú Pan

La función de panorama realiza la misma función que la perilla de panorama en una mesa de mezclas. Se puede utilizar para colocar un sonido en cualquier lugar desde de izquierda a derecha en el campo estéreo.



El menú Pan se selecciona presionando el botón F3 en la sección Mod Env / Env 3 del panel frontal. Utilice los botones BANK / PAGE arriba/abajo para desplazarse a través de las funciones del Menú disponibles - Ver la tabla debajo.

Nota: El LFO de panorama no debe confundirse con los dos LFO disponible en el panel frontal.

### Posición de inicio inicial del coro (Menú Página 4 'CHOR Init Pos')

Similar a **Pan Initial Start Position** en la página 3 del menú, esta configuración especifica la posición de inicio del efecto de coro LFO.

Nota: El Chorus LFO no debe confundirse con los dos LFO disponible en el panel frontal.

Menú panorámico -		
Función de página 1	Pantalla de línea superior	Valor
Profundidad de modulación panorámica	Profundidad de modulación PAN	0...127
2 Velocidad de modulación	Tasa de modificación PAN	0...127
3 Posición inicial de inicio panorámico	Posición inicial de PAN	APAGADO..RGT
4 Posición de inicio inicial del coro	CHOR Init Posn	APAGADO..RGT

### Cambiar la posición panorámica de un sonido

El efecto Panning dicta dónde se coloca un sonido en el campo estéreo cuando se escucha a través de altavoces estéreo o auriculares. Es posible colocar un sonido duro a la izquierda, duro a la derecha o en cualquier lugar en Entre.

Gire el mando BALANCE de la sección de efectos en sentido horario o antihorario para mover el sonido a través del campo Estéreo.

### Profundidad de modulación de panorama (menú página 1 'Profundidad de modulación de panorama')

Introduce una cantidad de modulación panorámica que afecta la ubicación del sonido en el campo estéreo. Cuando se ajusta completamente en sentido contrario a las agujas del reloj, el el sonido solo se escuchará en la posición establecida por el control BALANCE.

En la posición totalmente en el sentido de las agujas del reloj, el sonido se moverá automáticamente de izquierda a derecha a la velocidad determinada por el control de velocidad de panoramización que se encuentra en el menú de panoramización.

### Tasa de modulación (menú página 2 'Tasa de modulación PAN')

Esta función controla la velocidad del LFO de panorama. Si la **profundidad** de modulación es ajustado a un valor distinto de cero, el LFO de panorama moverá el sonido desde el De izquierda a derecha a una velocidad determinada por esta configuración de **Tasa**

Nota: El LFO de panorama no debe confundirse con los dos LFO disponible en el panel frontal.

### Posición de inicio inicial de pan (menú página 3 'POSN inicial de pan')

Además de poder sincronizarse con el reloj del arpeggiador, el Panning LFO puede tener su posición inicial establecida después de un evento MIDI específico se recibe (consulte la función **Synth Global Sync** en la página 52).

Posición inicial de sincronización del LFO panorámico	
Mostrar	Función
APAGADO	Apagado
LFT	Izquierda
MEDIO	Centrar
RGT	Derecha

Las posiciones iniciales se muestran en la tabla anterior. Por ejemplo, si el La sincronización de la posición inicial de panorámica se establece en **RGT** (derecha), después de una Se ha recibido un evento MIDI, el sonido comenzará en la salida derecha canal de audio y luego muévase hacia la izquierda.

## El menú global del modo sintetizador KS

### El menú global del modo sintetizador KS

Mientras está en el **modo KS Synth**, está disponible un menú global adicional que contiene ajustes relevantes para el funcionamiento de KS Synth.

Para acceder a este menú, presione el botón GLOBAL para acceder al Modo Global de la manera normal. Al presionar el botón GLOBAL una vez más, aparece el menú global adicional del modo de sintetizador KS. Las siguientes páginas de menú son disponibles :

Función de página 1	Pantalla de líneas superior	Valor
Afinación de sintetizador	Centavos de melodía de sintetizador	-64...63
2 Sincronización global de sintetizador	Sincronización global de sintetizador	PROG...CANCIÓN
3 Respuesta de velocidad del sintetizador	Respuesta de vel del sintetizador	SUAVE DURO
4 Control local de sintetizador	Control local de sincronización	APAGADO EN
5 Fuente MIDI de sintetizador	Sintetizador Midi Src	APAGADO...USB

### Afinación de sintetizador (Menú Página 1 'Synth Tune Cents')

Ajusta la afinación maestra. En fábrica, este valor habrá sido configurado a 0. Este ajuste de cero es equivalente a la afinación de tono de concierto (do central = 440 Hz).

### Synth Global Sync (menú página 2 'Synth Glob Sync')

Esto permite *tocar la primera nota después de que todas las notas hayan sido liberadas o la primera nota tocada después de un cambio de programa MIDI o una canción de inicio MIDI* Mensaje para sincronizar los LFO de Panning y Chorus como se describe en la página 28.

Esta configuración les permite tener su posición de inicio bloqueada en el tiempo con la pieza musical para efectos sorprendentes.

### Respuesta de velocidad del sintetizador (menú página 3 'Synth Vel Resp')

La respuesta a la información de velocidad MIDI de un dispositivo externo como como un teclado controlador MIDI o un secuenciador se puede configurar usando este función.

Un ajuste de **SUAVE** indica que los cambios más pequeños en la velocidad (un ajuste más ligero estilo de juego) creará un gran cambio en respuesta a la velocidad, ya sea volumen o cualquier otro destino de modulación al que se enruta la velocidad.

Una configuración de **DIFÍCIL** indica que los cambios más altos en la velocidad - mucho estilo de juego más duro, creará grandes cambios en respuesta a la velocidad.

### Control local del sintetizador (ventana 4 del menú)

Esta función se puede considerar como un interruptor que, cuando se **desactiva**, desconecta los controles del panel frontal y el teclado del motor de sonido del sintetizador interno.

Tocar el teclado o mover cualquiera de los controles aún da como resultado la información MIDI adecuada que se transmite desde MIDI OUT socket, pero no tendrán un efecto directo en el motor de sonido del sintetizador. *El motor de sonido solo se verá afectado si las señales MIDI se enrutan de vuelta al puerto MIDI IN o USB, probablemente mediante un secuenciador.*

Se recomienda que **Synth Local Control** esté activado a **menos** que el Se aprecian las implicaciones MIDI completas de tenerlo configurado de otra manera.

Cuando no esté conectado a un secuenciador, no será posible reproducir el KS Synth en absoluto a menos que **Synth Local Control** esté **activado** .

Establecer el control local del sintetizador en 'apagado' detendrá la reproducción del sintetizador KS. voces directamente cuando se usa la X-Station como teclado maestro para tocar otros instrumentos de software/hardware.

### Synth MIDI Source (Menú Página 5 'Synth Midi Src')

Especifica qué puerto (si lo hay) se puede usar para activar el sintetizador KS motor. Hay tres opciones disponibles:

**APAGADO** El KS Synth solo se puede tocar con el teclado de X-Station (siempre que el **control local** esté activado).

**MIDI IN** El KS Synth solo puede activarse con mensajes MIDI que lleguen desde el puerto MIDI IN o reproducido por el teclado X-Stations (suministrado **El control local** está configurado en ON).

**USB** El KS Synth solo puede activarse con mensajes MIDI que llegan desde el puerto USB o reproducido por el teclado X-Stations (suministrado

**El control local** está configurado en ON).

### Enrutamiento MIDI hacia y desde el sintetizador KS

En el **modo KS Synth**, la X-Station siempre recibe y transmite usando el **canal MIDI global** (consulte la página 25 para obtener detalles sobre cómo configurarlo)

Los puertos donde se transmite la información MIDI cuando un panel frontal se mueve el control o se toca el teclado mientras está en **KS Synth Mode** está determinado por la configuración del **puerto MIDI del teclado** que se encuentra en la plantilla Menú Común. Tenga en cuenta que es totalmente posible poder jugar el Sintetizador KS sin que realmente transmita ninguna información MIDI a cualquier puerto.

El KS Synth puede activarse mediante mensajes MIDI entrantes recibidos en ya sea el puerto USB o MIDI IN. Esto lo establece la **fuente Synth MIDI**. parámetro detallado anteriormente.

En todo momento, el KS Synth puede ser controlado por el panel frontal y por tocando el teclado X-Station a menos que **Synth Local Control** (ver anterior) está configurado en **APAGADO**.

Tenga en cuenta que no es posible tener USB y MIDI IN seleccionados para Recepción MIDI simultáneamente. Esta disposición ayuda a evitar posibles bucles de 'retroalimentación MIDI' cuando el MIDI entrante se configura 'a través' la estación X.

### Reproducir el sintetizador KS desde un secuenciador mientras se usa la X Estación como teclado maestro

Establezca el parámetro **Synth MIDI Source** en **MIDI IN** o **USB** , según corresponda. Asegúrese de que la X-Station esté conectada al secuenciador por MIDI en ambas direcciones - esto se logra si se realiza la conexión USB MIDI.

Establezca el **control local del sintetizador** en **APAGADO**. El teclado ahora transmitará MIDI información pero **no** reproducirá el KS Synth directamente.

Seleccione la pista del secuenciador de acuerdo con el instrumento que desea tocar o grabar a través del teclado X-Station. El secuenciador volverá a canalizar la información MIDI transmitida por X-Station de forma adecuada.

Con esta configuración, también es posible tocar el KS Synth sin tener que volver a activar **Synth Local Control** . Simplemente seleccione el pista del secuenciador utilizando el mismo canal MIDI definido por **Global Canal MIDI** (que se encuentra en el menú global; consulte la página 25) y asegúrese de que la entrada MIDI de esta pista del secuenciador está configurada en X-Station, y La salida MIDI de la pista del secuenciador también se establece en X-Station. Los datos MIDI ahora fluye desde la X-Station hacia el secuenciador y el secuenciador enrutará estos datos del secuenciador a la X-Station. El sintetizador KS entonces responder a estos datos y jugar como se esperaba.

## La configuración general de KS Synth - Guardar la configuración general de KS Synth

### Los ajustes generales del sintetizador KS

En el modo KS Synth, hay algunas configuraciones que son comunes a todos los 200 parches de sintetizador, es decir, afectan a todos los parches de sintetizador de la misma manera. Estos ajustes son:

La configuración de audio para el canal 1 (los efectos de sintetizador KS usan el canal 2 y pueden ser únicos para cada parche de sintetizador).

El funcionamiento del interruptor de pie.

El funcionamiento del Pedal de Expresión.

El funcionamiento del joystick de Pitch Bend / Modulación.

El funcionamiento del panel táctil.

La función de los botones de transporte.

La función de los controles SELECT y CONTROL en la sección de efectos del panel frontal.

Excepto por la configuración del canal de audio 1, todas estas funciones se pueden volver a programar de manera similar a la programación de un control en el **modo de edición de plantilla** en una plantilla X-Station estándar. Simplemente presione el botón TEMP PLATE EDIT desde **KS Synth Mode** y edite la función de la manera normal.

Si reprograma estas funciones, recuerde que se comportarán de la misma manera en todos los parches de sintetizador.

### Guardar la configuración general del sintetizador KS

Cuando un parche de sintetizador editado se escribe en la memoria en el procedimiento descrito en la página 35, los ajustes generales no se incluyen en los datos guardados.

Para guardar la configuración general de KS Synth, presione el botón TEMPLATE COMMON o TEMPLATE EDIT del **modo KS Synth** (el LED del botón correspondiente se enciende) y presione el botón WRITE. La pantalla muestra:

Guardar general

Ajustes

Presione el botón ESCRIBIR para continuar con el proceso de guardado o el botón REPRODUCIR para abandonar el guardado. Si se presiona ESCRIBIR, la pantalla muestra:

PLANTILLA GUARDADA

y se almacenan los ajustes generales de KS Synth. Se puede considerar que los ajustes generales de KS Synth residen en una memoria de plantilla 41 adicional a la que se hace referencia cada vez que se utiliza un patch de KS Synth.

## Solución de problemas

### Solución de problemas

#### X-Station no se enciende correctamente cuando se conecta a una computadora portátil ordenador a través de USB

Cuando utilice una conexión USB para alimentar la X-Station desde algún Computadoras portátiles, es posible que la X-Station no se encienda exitosamente. Si es así, esto se debe a que X-Station no puede dibujar suficiente energía de la computadora portátil en particular utilizada.

La X-Station requiere aproximadamente 350mA de energía para operar dependiendo en varias condiciones. Encender la alimentación Phantom, Subir el volumen del monitor en los auriculares y la carga de las baterías agregará al consumo de energía. Aunque la especificación USB dicta que todas las computadoras deben poder suministrar 500 mA de potencia, que es suficiente para la X-Station, algunas computadoras portátiles no pueden proporcionar tanto Actual.

La solución es cualquiera:

- 1 Alimente la X-Station desde un adaptador de corriente AC:DC adecuado (como Novation PSU6- incluido)
- 2 Inserte pilas secas o recargables (recomendado).
- 3 Conecte la X-Station a un concentrador USB con alimentación.

#### La transmisión de cambio de programa MIDI no afecta a un dispositivo midi

Algunos dispositivos MIDI no aceptarán mensajes de cambio de programa sin recibir una selección de banco (CC32 o CC0) primero.

#### La transmisión de selección de banco no afecta a un dispositivo MIDI conectado

La X-Station envía un mensaje de selección de banco usando CC32. algo de midi los dispositivos usan CC0 para este propósito. Puede ser necesario configurar un control en una plantilla para enviar CC0 en su lugar.

#### Mensajes exclusivos del sistema no aceptados por MIDI conectado dispositivo

Hay varias razones posibles:

- 1 El dispositivo MIDI está configurado para filtrar System Exclusive, o
- 2 La identificación del fabricante está configurada incorrectamente en los datos de Sysex; consulte su manual para obtener más detalles, o
- 3 El mensaje Sysex contiene el número incorrecto de bytes de datos, o
- 4 El mensaje Sysex requiere una suma de verificación que se calculó incorrectamente; consulte su manual para obtener más detalles.

#### X-Station no se puede seleccionar como un dispositivo de AUDIO/MIDI desde dentro de una aplicación

Al abrir una aplicación que utiliza X-Station como fuente de MIDI y Audio y se encuentra que la X-Station no se puede seleccionar como la entrada MIDI: la X-Station está atenuada o no aparece en una lista de dispositivos MIDI disponibles, cierre la aplicación, espere 10 segundos, vuelva a abrir la aplicación y vuelva a intentarlo. Para la plataforma Mac es importante que la X-Station se encienda solo una vez que la Mac haya arrancado completamente. Si esto no se hace, el verdadero controlador de audio de núcleo combinado de Novation no se cargará.

#### El KS Synth deja de responder a los datos de las notas cuando la X-Station está conectada a una computadora a través de USB.

Si la computadora no tiene instalado el controlador MIDI (PC con Windows o Apple Mac con OSX), o si un Apple Mac no tiene una aplicación abierta que pueda usar el controlador MIDI, es posible que se produzcan notas atascadas cuando el X-Station espera la comunicación con la computadora. O carga el controlador (Win / OSX), abra una aplicación que pueda usar X-Station (OSX, incluso seleccionar la aplicación de utilidad Configuración de Audio MIDI será suficiente) o simplemente impedir que X-Station transmita datos al puerto USB (establecido en el menú común de la plantilla).

Si se encuentra con un problema que no está cubierto en este manual, por favor sigue estos pasos.

1. Consulte las páginas de preguntas frecuentes del sitio web de Novation.

Las páginas de preguntas frecuentes cubren problemas operativos. Encontramos que la mayoría de los técnicos las consultas están cubiertas aquí. Se puede acceder a las páginas de preguntas frecuentes desde el enlace de soporte en [www.novationmusic.com](http://www.novationmusic.com)

Si esto no responde a su consulta, vaya al paso 2.

2. Póngase en contacto con su distribuidor local

Los distribuidores locales de Novation pueden hacer frente a los problemas técnicos de Novation. consultas de soporte. Para conocer los datos de contacto de la correspondiente Distribuidor de Novation, visite el enlace del distribuidor en [www.novationmusic.com](http://www.novationmusic.com)

3. Póngase en contacto con Novation (solo clientes del Reino Unido)

Si se encuentra en el Reino Unido y necesita ayuda, comuníquese con nosotros completando un formulario de solicitud de soporte por correo electrónico. Esto se puede encontrar bajo el enlace de soporte en [www.novationmusic.com](http://www.novationmusic.com). Tenga en cuenta que cualquier consulta de soporte enviada a Novation que se haya recibido desde fuera del Reino Unido se transmitirá a Novation correspondiente. Distribuidor.

Para consultas más urgentes, puede llamar a nuestra línea directa de soporte técnico entre las 14:00 y las 17:00 de lunes a viernes en el 0906 9592029. Tenga en cuenta estos las llamadas se cobran a £0.75 por minuto y este número solo está disponible dentro del Reino Unido.

**Usando la X-Station con razón**

Es posible que al usar las plantillas de instrumentos del Reason, ciertos controles no respondan como se esperaría.

Si este es el caso, lo más probable es que la versión de Reason que se está utilizando no responde correctamente a la información del controlador MIDI entrante.

Es posible que la plantilla en uso haya sido programada incorrectamente. Para verificar qué números de controlador se envían, observe la pantalla LCD cuando se mueve un control. La X-Station enviará estos valores a través de MIDI o USB.

**Anomalías conocidas con razón**General

Actualmente, Reason NO responderá a los comandos de cambio de programa.  
Por lo tanto, NO es posible seleccionar nuevos sonidos desde X-Station.

Razón 1.0

La barra de transporte no responderá a los mensajes MIDI entrantes y por lo tanto, no funcionará con los botones de transporte.

Razón 2.0

La barra de transporte responderá a los mensajes MIDI entrantes, pero son no tiene asignado un mensaje de control MIDI estándar. Sin embargo, pueden ser 'Aprendizaje automático. Los botones de transporte han sido preprogramados de fábrica como se muestra a continuación para todos los instrumentos Reason. Consulte la razón documentación para obtener información sobre el uso de la función de aprendizaje automático.

<u>Nombre CC</u>	<u>Rango de números</u>	<u>Escribe</u>	<u>Canal</u>
Rebobinar 112	0 - 127 0	Momentáneo	default
Adelante 113	- 127 0 -	Momentáneo	default
Parada 114	127 0 -	Momentáneo	default
jugar 115	127 0 -	Momentáneo	default
Registro 103	127	Momentáneo	default

Malström

No hay control MIDI externo para cambiar las formas de onda Osc A o B.  
El control Wave para MODS A y B no responde correctamente a Control MIDI externo. (La X-Station envía valores de 0 - 31 y se produce una selección incorrecta)

Muchos de los controles 'A' y 'B' para el Malstrom se han proporcionado los números de controlador incorrectos en la documentación de Reason. (Ellos son intercambiados - A controla B y B controla A, etc.) Estos han sido alterados en la X-Station para permitir el correcto funcionamiento con la aplicación.

NN-XT - Usar la plantilla de muestra

El panel táctil está configurado para enviar respiración en CC 2 Tiene que aprenderse automáticamente ya que la Rueda 2 no responde como se especifica en la documentación.

Dr:Rex - Usa la plantilla de muestra

El control de transposición no responde correctamente al control MIDI externo

Tambor rojo

Muchos de los controles no responden correctamente a MIDI.

**Visite el sitio web de Reason [www.propellerheads.se](http://www.propellerheads.se) para obtener actualizaciones**

Listado de plantillas preestablecidas

**Absynth - Instrumentos nativos**

No se requiere etiqueta de plantilla ya que el diseño del panel se adapta al formato de Absynth. Absynth tiene muy pocos parámetros que se puedan controlar vía MIDI. Está necesario especificar una cantidad máxima de modulación a la que responderá un parámetro en particular sobre MIDI para que este parámetro pueda responder a MIDI en absoluto. Por ejemplo,

la frecuencia del filtro es un parámetro Absynth responderá si el filtro

la profundidad de modulación de frecuencia se establece en una cantidad aparte de 000.

El X-Station Audio puede controlar la siguiente: índice FM, LFO 1,2 y 3

Frecuencia de muestreo y retención, filtro

Frecuencia, Lfo 1,2 y 3 Tasa, Lfo 1,2

& 3 Mod Profundidad, Pan. Los controles son presentado como se esperaba, excepto aquellos se muestra en la tabla de la derecha.

Instrumentos nativos - Absynth	
Legenda del panel	Función de control real
<b>Sección del oscilador</b>	
FORMA DE ONDA	ÍNDICE FM
SEMÍTONO	LFO1 S/H
DESORIENTAR	LFO2 S/H
NIVEL	LFO3 S/H
<b>Sección de Sobres</b>	
VELOCIDAD	VOLUMEN
<b>Sección LFO</b>	
DEMORA	PROFUNDIDAD
<b>Sección de efectos</b>	
NIVEL	TIEMPO DE EFECTO
CTRL 2	BARTEN

**Albino - Linplug**

Albino no tiene una lista de control MIDI específica. Tiene una matriz mod donde se puede mapear un pequeño número de controladores MIDI para modular algunos de las funciones de sintetizador. Albino responde a los controladores continuos MIDI 16, 17, 18 y 19, así como el controlador 2 (control de la respiración) y el controlador 4 (Foot Control). Los controladores 2 y 4 se han asignado a los ejes X e Y del

panel táctil respectivamente y controladores 16 a 19 a los siguientes

ollas y codificadores.

Linplug - Albino	
Legenda del panel	Función de control real
<b>Sección del oscilador</b>	
CONTROLADOR DE FORMA DE ONDA	OSC 1 16
OSC 1 SEMÍTONO	CONTROLADOR 17
DESENTINAR OSC 1	CONTROLADOR 18
NIVEL OSC 1	CONTROLADOR 19

**Atmosphere Synth / Trilogia**

**Synth - Spectrasonics** El control MIDI externo para estos

dos sintetizadores son iguales, así que usa esta plantilla electrónica para

ya sea sintetizador. Sin plantilla

se requiere una etiqueta ya que el diseño del panel se adapta al formato para ambos instrumentos.

el complemento funciona con dos

Capas, A y B. Utilice el

Botones grises 'Osc Select' para cambiar entre controles OSC

para la capa A y B. La capa

la vista puede ser cambiada por

presionando los botones al unísono

que se asigna a la capa

interruptores El tono/modificación/amplificación

y los controles Pan pueden asignarse libremente a cualquiera de las perillas 'Sin control'.

Spectrasonics - Trilogia - Atmosphere Dream Synth	
Legenda del panel	Función de control real
<b>Sección del oscilador</b>	
Selección Osc1 / Osc2	Selección de capa A/B
OCTAVA	SOLO
UNISONO	VISTA, CAPA A/B
PROFUNDIDAD DEL LFO	TIEMPO ENV
PWM	BARTEN
SINCRONIZAR	CAPA A/B ON-OFF
<b>Sección de filtro</b>	
Filtro 1 / Filtro 2 Seleccionar	Filtro maestro/Selección de filtro
<b>Sección de sobres</b>	
Modo/Env3 Seleccionar	Seleccionar Filtro/Env3
Selección de Amp/Mod/Env3 Selección de Amp/Filtro/Env3	
F1	FILTRO ENV INVERTIR
<b>Sección de efectos</b>	
CONTROL	VOLUMEN PRINCIPAL

**B4 Superior / Inferior - Native Instruments**

Utilice la etiqueta de plantilla 'B4' suministrada ya que el diseño del panel no se adapta a la

formato del B4. Dos plantillas son

utilizado para controlar el B4, uno para el

Superior manual y uno para el Inferior

manual. Usa el codificador DATA/VALUE

para cambiar rápidamente entre los dos.

**Estación de bajo VST / AU - Novation**

No se requiere etiqueta de plantilla ya que el diseño del panel se adapta al formato de la

Estación de bajo. Algunos controles enumerados en la tabla que se muestra a la derecha tienen funciones diferentes a las leyendas del panel frontal.

Novation - Estación de bajo VST	
Legenda del panel	Función de control real
<b>Sección del oscilador</b>	
NIVEL	MEZCLA OSC 1-2
<b>Sección de Sobres</b>	
Botón DESTINO	OPCIONES DE ACTIVACIÓN
<b>Sección de efectos</b>	
CONTROL	VOLUMEN PRINCIPAL

**Cubase SX 1 - 4 - Steinberg**

El CD de controladores/recursos tiene un proyecto predeterminado para Cubase SX incluido que deberá usarse con las cuatro plantillas de Cubase SX para un control total de este secuenciador.

El CD de controladores/recursos también tiene un archivo de configuración de Cubase SX y SX2.

Para importar esto a Cubase, haga clic en la pestaña 'Dispositivos' en la parte superior de la

barra de menú de Cubase y seleccione 'Configuración del dispositivo...' en el menú desplegable.

Haga clic en la línea Control remoto genérico de la lista a la izquierda de la página emergente.

(Cubase nombra cualquier controlador externo como 'Remoto genérico') Haga clic en el

botón de importación a la derecha de la página emergente. Importe el archivo 'X-Station' de

el CD Rom o desde el disco duro si este archivo ha sido descargado desde el

Sitio web de novación. Haga clic en el botón 'Abrir' para importar el archivo. Para utilizar la plantilla será necesario seleccionar la X-Station como entrada MIDI.

Todos los controles se han configurado para transmitir en el canal MIDI 16 a través de cada uno de los 4 plantillas electrónicas. Al usar el control remoto genérico con la X-Station

en Cubase es recomendable reservar exclusivamente el canal MIDI 16 del puerto MIDI de X Station para controlar únicamente Cubase. No use el canal MIDI 16 para MIDI o instrumentos virtuales!

La plantilla 1 controla las pistas MIDI 1-8,

La plantilla 2 controla las pistas MIDI 9-16

La plantilla 3 controla las pistas de audio 1-8,

La plantilla 4 controla las pistas de audio 9-16

El secuenciador superpuesto de plantilla / La batidora se debe utilizar con el

Plantillas de Cubase SX. Diferencias a

la superposición de la plantilla se muestra en la aquí en las tablas.

Steinberg - Cubase SX MIDI 1 - 2	
Legenda del panel	Función de control real
<b>Sección de envío</b>	
ENVIAR 1	ELEGIR ENVIAR 0
ENVIAR 2	ELEGIR ENVIAR 1
ENVIAR 3	ELEGIR ENVIAR 2
ENVIAR 4	ELEGIR ENVIAR 3
ENVIAR 5	NO ASIGNADO
ENVIAR 6	NO ASIGNADO
<b>Legenda del panel</b>	
<b>Sección de sobre</b>	
DISPARADOR ENV	FUNZIONAR ENCENDIDO/APAGADO
REPETIR ENV	FUNZIONADO ACTIVADO/DESACTIVADO
F3	MAESTRO ENCENDIDO/APAGADO
<b>Sección Arpegio</b>	
TEMPO ARP	ENCENDIDA ACTIVADO/DESACTIVADO
LATCH ARP	HAZA CLIC EN ENCENDIDO/APAGADO
<b>Sección de efectos</b>	
SELECCIÓN DE EFECTOS	CICLO ENCENDIDO/APAGADO

Steinberg - Cubase SX AUDIO 1 - 2	
Legenda del panel	Función de control real
<b>Sección de sobre</b>	
DISPARADOR ENV	FUNZIONAR ENCENDIDO/APAGADO
REPETIR ENV	FUNZIONADO ACTIVADO/DESACTIVADO
F3	MAESTRO ENCENDIDO/APAGADO
<b>Sección Arpegio</b>	
TEMPO ARP	ENCENDIDA ACTIVADO/DESACTIVADO
LATCH ARP	HAZA CLIC EN ENCENDIDO/APAGADO
<b>Sección de efectos</b>	
SELECCIÓN DE EFECTOS	CICLO ENCENDIDO/APAGADO

**FM7 - Instrumentos nativos**

Utilice la etiqueta de plantilla suministrada 'FM7'. Native Instruments FM7 hace

no tiene una implementación MIDI estándar. Hay un archivo llamado X Station.f7c dentro de la

carpeta de instalación de FM7 en el controlador de X-Station y CD de recursos y también en el sitio web de Novation en

[www.novationmusic.com](http://www.novationmusic.com). Para cargar este archivo en el FM7, desde el maestro sección del FM7, haga clic en el botón de carga del controlador. Encuentra la estación X.f7c

archivo y abra este archivo. Nota: esto se puede guardar en el programa c:/ carpeta files/native instruments/FM7/assigns donde C: es el disco duro que el FM7 está instalado.

Desde la opción de preferencias de FM7 asegúrese de que las siguientes opciones estén comprobado:

Rango de controlador MIDI 000-127 Use 0...63: apagado 64...127: encendido los controladores OP A para la op seleccionada Use Controlador de selección OP: 9 3 ccs para la proporción.

**Genérico General MIDI 2 - Roland / Yamaha / Korg - Cualquiera**

Utilice esta plantilla para controlar cualquier instrumento que se ajuste a General MIDI

2 (es posible que deban cambiarse a este modo). No se requiere etiqueta de plantilla ya que el diseño del panel se adapta al General formato MIDI. Algunos controles enumerados en el

tabla que se muestra a la derecha tienen diferentes funciones a las leyendas del panel frontal. Tenga en cuenta que los controles son limitados.

Genérico - General MIDI	
Legenda del panel	Función de control real
<b>Sección del oscilador</b>	
PROFUNDIDAD DEL LFO	PROFUNDIDAD DE VIBRATO
<b>Sección LFO</b>	
VELOCIDAD	TASA DE VIBRACIÓN
DEMORA	RETARDO DE VIBRATO
<b>Sección de sobres</b>	
F1	MODO POLI
F2	MODO MONO
<b>Sección de efectos</b>	
NIVEL	NIVEL DE REVERB
CTRL 2	BARTEN

**Groove Agent - Steinberg** No se

requiere etiqueta de plantilla ya que Groove Agent solo responde a unos pocos Comandos MIDI. Estos son Ambiente, Humanise, Shuffle, Host BPM, Volumen, Selección de caja/baquetas, Half Tempo y Encendido/apagado de la vendimia. Se encuentran en el controles como se muestra en la tabla opuesta.

AGENTE DE RANURA	
Legenda del panel	Función de control real
<b>Sección del oscilador</b>	
AMBIENTE DE FORMA DE ONDA	OSC 1
OSC 1 SEMÍTONO HUMANIZAR	
DESENTINAR OSC 1	BARAJAR
<b>Sección de arpegiador</b>	
TEMPO ARP	TIEMPO DEL ANFITRION
<b>Sección de efectos</b>	
VOLUMEN DE CONTROL DE EFECTOS	
<b>Sección de sobres</b>	
F1	CAJA / PALO
F2	MEDIO TIEMPO
F3	VENDIMIA ENCENDIDO/APAGADO

**Halion - Steinberg** No se

requiere etiqueta de plantilla ya que el diseño del panel se adapta al formato para Halión. Tanto Halion como Halion 2 tienen una especificación MIDI idéntica, por lo que La plantilla se puede utilizar para ambos complementos. Los controles son como se muestra es el mesa de enfrente.

Steinberg - Halión	
Legenda del panel	Función de control real
<b>Sección del oscilador</b>	
OSC 1 FORMA DE ONDA OCTAVA	
OSC 1 SEMÍTONO	CURSO
DESENTINAR OSC 1	CENTAVOS
NIVEL OSC 1	VOLUMEN DE LA MUESTRA
PORTAMENTO	PLANEADO
<b>Sección de filtro</b>	
CORTE DE FRECUENCIA DEL FILTRO	
RESONANCIA	RESONANCIA
FILTRO ENV PROFUNDIDAD CANT	EDAD ENVOLVENTE
PENDIENTE	PENDIENTE
<b>Sección de efectos</b>	
DIFUSION DE CONTROL DE EFECTOS	

**impOSCar - Gmedia**

No se requiere etiqueta de plantilla ya que el diseño del panel se adapta al formato de la impOSCar. Algunos controles responden diferente a la leyenda que se muestra en el

## APÉNDICE

## Listado de plantillas preestablecidas

panel y estos se enumeran en la tabla opuesta.

**JP 8000 / JP8080 - Roland**

No se requiere etiqueta de plantilla ya que el diseño del panel se adapta al formato JP8000. Algunos controles enumerados en la tabla que se muestran a la derecha tienen funciones diferentes a las leyendas del panel frontal. Utilizar el semitono y desafinación del oscilador controles para acceder a Control 1 y Control 2 para cada oscilador. Envolvente de tono Attack and Decay está disponible en sobre 3.

**Kontakt - Native Instruments**

No se requiere etiqueta de plantilla ya que el diseño del panel se adapta al formato para contacto Kontakt es un muy poderoso complemento de muestra. como muchos otros Instrumentos nativos Instrumentos Kontakt no tiene una implementación MIDI por defecto. En cambio, los controles deben ser asignado o 'aprendido' a Kontakt. los controles utilizados en la plantilla de Kontakt cubrir los controles más útiles que necesario para controlar un muestreador. Cada tiene un control continuo MIDI único número dentro de la plantilla de Kontakt para ayuda. Los controles se muestran en la mesa de enfrente.

**EN VIVO - Ableton**

Utilice la plantilla 'Secuenciador/Mezclador' etiqueta con VIVO. Ableton se refiere a su archivo de preferencias como 'conjunto de plantillas'. Hay un conjunto de plantillas de Ableton Live archivo llamado "template.als" dentro de la carpeta X Station Ableton incluida en el CD de recursos/controladores de X-Station.

Esto debe copiarse en el

Programa de preferencias de Ableton Live directorio de carpetas pero esto reemplazará el archivo de plantilla existente. Porque esto se sugiere que el existente El archivo template.als dentro de Ableton es renombrado como templatebak.als para que se puede restaurar si es necesario. los la ruta habitual a esta carpeta será C:\Archivos de programa\Ableton\Live 2.0.3\Preferencias.

Los controles de envío 1 a 6 no están preasignados en esta plantilla a propósito.

Esto permite que estos seis controles sean 'aprendido' a vivir como y cuando sea necesario para una pista o pistas específicas envían controles. La función de aprendizaje en vivo se activa presionando el botón hacia el arriba a la derecha de la pantalla en vivo. Esta voluntad luego gire todos los controles asignables MIDI azul. Haga clic en el control para ser

asignado y luego gire el control apropiado en la X-Station. Una vez se han aprendido los controles, se debe hacer clic en el botón MIDI para deshabilitar modo aprendizaje. Si es necesario, se puede crear un nuevo archivo template.als haciendo clic en Opciones-Preferencias-Valores predeterminados y luego haciendo clic en el botón Guardar dentro del Establecer: sección Guardar plantilla del cuadro emergente.

**Logic5 y Logic 6 - Emagic**

Use la plantilla superpuesta titulada 'Secuenciador/Mezclador'. Las preferencias deben importarse a Logic que son incluido en la carpeta Logic del CD de recursos/controladores de X Station. Se incluyen archivos de preferencias para ambos Logic Platino 5 y Logic Platino 6. Solo Logic Platinum puede asignar MIDI comandos a comandos clave por lo tanto solo Logic Platinum puede utilizar el

Leenda del panel	Función de control real
Sección del oscilador	
UNISONO	TIPO DE PORTA
NIVEL OSC1	RUIDO - EQUILIBRIO OSC
SECCIÓN DE EFECTOS	
CONTROL	VOLUMEN

Leenda del panel	Función de control real
Sección del oscilador	
SEMITONO	CONTROL OSC 1
DESORIENTAR	CONTROL OSC 2
NIVEL OSC 1	EQUILIBRIO OSC 1 / 2
NIVEL OSC 2	GAMA OSC 2
OSC2 PWM	OSC 2 FINO ANCHO

Leenda del panel	Función de control real
Sección del oscilador	
OSC 1 FORMA DE ONDA OCTAVA	
OSC 1 SEMITONO	CURSO
DESENTINAR OSC 1	CENTAVOS
NIVEL OSC 1	VOLUMEN DE LA MUESTRA
PORTAMENTO	PLANEADO
Sección de filtro	
CORTE DE FRECUENCIA DEL FILTRO	
RESONANCIA	RESONANCIA
FILTRO ENV PROFUNDIDAD	CANTIDAD DEL SOBRE
PENDIENTE	PENDIENTE
Sección de efectos	
PANEL DE CONTROL DE EFECTOS	
Sección de Sobres	
ATAQUE ENV AMP	ENV 1 ATAQUE
AMP ENV DECAIMIENTO	ENV 1 DECAIMIENTO
AMP ENV SOSTENIDO	ENV 1 SOSTENIDO
AMP ENV LIBERAR ENV 1 LIBERAR	
ATAQUE MOD ENV	ENV 2 ATAQUE
MOD ENV DECAIMIENTO	ENV 2 DECAIMIENTO
MOD ENV SOSTENIDO	ENV 2 SOSTENIDO
MOD ENV VERSIÓN ENV 2 VERTIR	
ENV 3 ATAQUE	ENV 3 ATAQUE
ENV 3 DECAIMIENTO	ENV 3 DECAIMIENTO
ENV 3 SOSTENIDO	ENV 3 SOSTENIDO
LANZAMIENTO ENV 3	LANZAMIENTO ENV 3
VELOCIDAD DEL AMPERIO	ENV 1 VELOCIDAD
VELOCIDAD DE MODULACIÓN	ENV 2 VELOCIDAD
ENV 3 VELOCIDAD	ENV 3 VELOCIDAD

Leenda del panel	Función de control real
Sección de Transporte	para ser aprendido
Rebobinar	Rebobinar
HACIA ADELANTE	HACIA ADELANTE
Detener	Detener
Justar	Justar
REGISTRO	REGISTRO
Sección Pan	
BANDEJA 1..BANDEJA 8	BANDEJA 1..BANDEJA 8
Sección de envío	
ENVIAR 1..ENVIAR 6	ENVIAR 1..ENVIAR 6
Sección de volumen	
VOLUMEN 1..VOLUMEN 8 VOLUME	1..VOLUMEN 8
VOLUMEN PRINCIPAL	VOLUMEN PRINCIPAL
Sección Solo/Mute	
SOLO 1..SOLO 8 MUTE	SOLO 1..SOLO 8
1..MUTE 8 Sección de	MUTE 1..MUTE 8
envolvente	
ENV TRIGGER ENV	PLANZONAR ENCENDIDO/APAGADO
REPEAT Sección Arp	PLANZONADO ACTIVADO/DESACTIVADO
LATCH ARP	ACTIVAR/DESACTIVAR METRÓNOMO
Sección de efectos	
SELECCIÓN DE EFECTOS	BASE ACTIVADO/DESACTIVADO
NIVEL DE EFECTOS	BANDEJA MAESTRA
SALIDA DE AURICULARES DE CON	ROL DE EFECTOS
Control de rendimiento	
PANEL TÁCTIL	FUNDIDO CRUZADO

Leenda del panel	Función de control real
Sección de sobre	
DISPARADOR ENV	ACTIVAR/DESACTIVAR CADA AUTOMÁTICA
REPETIR ENV	REEMPLAZAR ENCENDIDO/APAGADO
Sección Arpeggio	
TEMPO ARP	DESORIENTAR ACTIVADO/DESACTIVADO
LATCH ARP	BASE CUC EN ENCENDIDO/APAGADO
Sección de efectos	
CICLO DE SELECCIÓN DE EFECTOS	ACTIVADO/DESACTIVADO

funciones de transporte programadas en la plantilla Logic. Para cargar las preferencias en Logic 5, haga clic en la pestaña Opciones en la parte superior de la barra de menú de Logic y seleccione 'comandos de teclado' en el menú desplegable. Haga clic en las opciones en la parte superior de la barra de menú de Lógica y seleccione 'Importar comandos clave' de el menú desplegable. Para importar preferencias a Logic 6, haga clic en la pestaña de preferencias debajo de la barra de menú de Logic 6 y seleccione los comandos clave de la lista. Menú desplegable. Haga clic en el menú de opciones dentro de la ventana Comandos de teclado y elija importar comandos de teclado.

Tenga en cuenta que los comandos de teclado existentes serán reemplazados por la versión de Logic Platinum utilizado.

Para que los controles deslizantes, potenciómetros y codificadores funcionen con el mezclador de audio, será necesario utilizar el arreglo lógico por defecto. Iso. Esto tiene canal MIDI divisores que están vinculados a los controles deslizantes de audio dentro del entorno. Esta canción se puede cargar en las versiones 5 de Logic Audio, Logic Gold y Logic Platinum y superior y se puede guardar como la canción de carga automática. Ver más detallado .pdf incluido en el CD de recursos/controlador de audio de ReMOTE para obtener detalles completos.

**Malstrom - Propellerhead RAZÓN**

Utilice la etiqueta de plantilla suministrada 'Malstrom'. Algunos controles están configurados en 'No Control'. Estos se pueden personalizar según sea necesario. Hay áreas en blanco debajo de estos controles para escribir nombres de control específicos según corresponda.

**Mezclador 1 - 2 - Propellerhead RAZÓN**

Use la etiqueta de plantilla suministrada 'Secuenciador/Mezclador' desde el diseño del panel no se adapta al formato del mezclador. Dos plantillas electrónicas 'Mixer 1' y 'Mixer 2' se utilizan para controlar el mezclador. Utilice el codificador DATA/VALUE para cambiar rápidamente entre los dos. Los controles de nivel y panorama para los canales 1-8 están disponible desde 'Mixer 1' y 9-14 desde 'Mixer 2'. Los controles indefinidos pueden ser programado para adaptarse al gusto individual.

**Modelo E - Steinberg**

No se requiere etiqueta de plantilla ya que el diseño del panel se adapta al formato del Modelo E. Algunos controles enumerados en la tabla que se muestra a la derecha tienen diferentes funciones para las leyendas del panel frontal. El modelo E siempre utiliza números de controlador específicos, por lo que no es necesario importar un archivo de configuración Tampoco hay preferencias para instalar.

Leenda del panel	Función de control real
Sección del oscilador	
MODO LFO OSC 3	MODIFICADOR DE RUIDO OSC 3
Sección de filtro	
RESONANCIA	ÉNFASIS
PROFUNDIDAD DEL LFO	MODDO DE FILTRO
ESCRIBE	TECLADO INFERIOR
HPP	TECLADO SUPERIOR
Sección de efectos	
NIVEL	UNTADO
CTRL 2	SARTEN

**MS2000-Korg**

No se requiere etiqueta de plantilla ya que el diseño del panel se adapta al formato MS2000. Algunos controles enumerados en la tabla que se muestra a la derecha tienen diferentes funciones para las leyendas del panel frontal.

A diferencia de la mayoría de las otras plantillas, esta plantilla usa mensajes SYSEX para controlar las diversas funciones del rack o teclado MS2000.

Leenda del panel	Función de control real
Sección del oscilador	
OSC 1 SEMITONO OSC 1 ONDA	CTRL 1
DESENTINAR OSC 1	OSC 1 ONDA CTRL 2
PROFUNDIDAD DEL LFO	PROFUNDIDAD DE VIBRATO

**NN19 - NN-XT - Dr: Rex Sampler - Propellerhead RAZÓN**

No se requiere etiqueta de plantilla ya que el diseño del panel se adapta a la RAZÓN Formato de muestrarios. Esta plantilla electrónica es adecuada para el control de los tres instrumentos sampler en el Reason Rack; El NN-19, Dr:Rex y el NN XT. Controles enumerados en la tabla

que se muestran a la derecha tienen funciones diferentes a las del panel frontal leyendas Visualización de controles 'Sin control' no tiene MIDI control externo para ese instrumento. Si hay controles adicionales requerido, asigne un no utilizado número de controlador a un control y use la función 'Aprender' dentro de lo razonable.

Leenda del panel	Función de control real
Sección del oscilador	
PWM	MUESTRA INICIO
SINCRONIZAR	PISTA DE TECLAS OSC
UNISONO	MUESTRA EN SOLITARIO
Sección de filtro	
HPP ENCENDIDO	FILTRO ENCENDIDO
Sección de sobres	
Interruptor Mod Env3	Commutador Mod Env / Filter Env
F1	FILTRO ENV INVERTIR
Sección de efectos	
CONTROL	CANTIDAD DE DIFUSIÓN
SELECCIONE	MODDO DE DISPERSIÓN

Listado de plantillas preestablecidas

**Nord Lead 3 - Clavia**

No se requiere etiqueta de plantilla ya que el diseño del panel se adapta al formato Nord Lead 3. Algunos controles enumerados en la tabla que se muestran a la derecha tienen funciones diferentes a las leyendas del panel frontal.

Clavia - Nord Lead 3 Plantilla 37	
Leyenda del panel	Función de control real
<b>Sección del oscilador</b>	
OSC 1 SEMITONO OSC 1 FORMA	
NIVEL	OSC 1 / 2 MEZCLA
<b>Sección de filtro</b>	
SOBREMARCHA	DISTORSIONAR
<b>Sección de sobres</b>	
PORTON	INVERTIR
F1	MOD ENV TIPO DE ATAQUE
F2	DECAY / REISE ON/OFF
F3	REPETIR ENCENDIDO - APAGADO

**Rareza - G-Media**

No se requiere etiqueta de plantilla ya que el diseño del panel se adapta a la Oddity. Sin embargo, muchos de los controles tienen funciones diferentes a las leyendas indicando. Están ordenados de forma lógica, orden y la tabla de al lado enumera el diferencias

G Media - Rareza	
Leyenda del panel	Función de control real
<b>Sección del oscilador</b>	
PROFUNDIDAD ENV	NIVEL FM1
PROFUNDIDAD DEL LFO	NIVEL FM2
OCTAVA	FM1 SRC
UNISONO	FM2 SRC
SINCRONIZAD	PW MOD SRC
<b>Sección de filtro</b>	
PISTA CLAVE	FRECUENCIA DE CORTE HPF
PROFUNDIDAD ENV	IMPORTE VCF MOD1
PROFUNDIDAD DEL LFO	IMPORTE VCF MOD2
SOBREMARCHA	IMPORTE VCF MOD3
PENDIENTE	FUENTE VCF MOD1
ESCRIBE	FUENTE VCF MOD2
HPF ENCENDIDO	FUENTE VCF MOD3
<b>Sección de Sobres</b>	
AMP ENV GATE KEYBRD GATE	LFO REPT
MOD ENV (ARIGATE KEYBRD GATE - REPETIR	
<b>Sección LFO</b>	
FORMA DE ONDA	SINCRONIZACIÓN DE TIEMPO ACTIVADO/DESACTIVADO
DESTINO	KYBD LFO RETRIG ENCENDIDO/APAGADO
DEMORA / CANTIDAD MUESTRA	RETENCIÓN LAG

**PPG ONDA 2V Steinberg**

No se requiere etiqueta de plantilla ya que el diseño del panel es adecuado para el PPG Wave. El PPG utiliza números de controlador específicos, por lo que no es necesario importar un archivo de instalación. No hay preferencias para configurar. El sistema operativo X-Station solo permite un botón para paso a través de un rango de valores uno valor a la vez. esto será cambiado en una próxima versión de Remote sistema operativo Esto permitirá que el PPG botones de arpeggiador de ondas para trabajar en una manera más eficiente y fácil de usar. En la sección de la envolvente, la envolvente Amp se denomina Env 2 y la sección Mod El sobre se denomina env 1. Sobre 3 tiene sólo dos parámetros Ataque y Decaer. Los controles se enumeran en la tabla. como se muestra.

Steinberg - PPG ONDA 2V	
Leyenda del panel	Función de control real
<b>Sección del oscilador</b>	
FORMA DE ONDA	TABLA DE ONDAS
NIVEL	MOD ENV 2 VCA
POSICIÓN PWM	ONDAS OSC MOD
PWM ENV MOD	ENV 1 ONDAS MOD
POSICIÓN PWM	MOD SUB ONDAS
PROFUNDIDAD ENV	ENV 3 ATENUADO
PROFUNDIDAD DEL LFO	OSC LFO MOD ENCENDIDO/APAGADO
<b>Sección LFO</b>	
DESTINO	SINCRONIZACIÓN DE LFO ACTIVADO/DESACTIVADO
<b>Sección de Sobres</b>	
MONOPOLIO	MODO TECLADO
F1	ENCENDIDO/PRO ACTIVADO/DESACTIVADO
VELOCIDAD DEL AMPERO	MOD ENV 2 VCA
<b>Sección Arpeggio</b>	
LATCH ARP	MODO ARP
<b>Sección de efectos</b>	
BASE DE CONTROL DE EFECTOS	

**Pro 53 - Instrumentos nativos**

No se requiere etiqueta de plantilla ya que el diseño del panel es muy se adapta mucho al Pro 53 formato. Los controles dentro del La plantilla Pro 53 debe ser asignado o 'aprendido' al Pro 53. Hay un archivo dentro del Pro 53 carpeta en el controlador X-Station / CD de recursos que puede ser importado en el Pro 53 que tiene todo el control necesario asignaciones Este es el archivo X Station.txt. Cualquier diferencia de control se muestra en la tabla. opuesto.

Instrumentos nativos - PRO 53	
Leyenda del panel	Función de control real
<b>Sección del oscilador</b>	
OSC 1/2 FORMA DE ONDA SIN CONTROL	
OSC 1/2 SEMITONO	FRECUENCIA OSC A/B
DESENTINAR OSC 2	SINCRONIZACIÓN FINA DE OSC B
OSC 1/2 NIVEL DE RUIDO OSC A/B	MEZCLA DE RUIDO
OSC 1 POSICIÓN PWM OSC A/B	ANCHO DE PULSO
PORTAMENTO	PLANEADO
OSC 2 OCTAVA	OSC B LFO ACTIVADO/DESACTIVADO
<b>Sección de filtro</b>	
OSC 1 ENV PROFUNDIDAD	POLY MOD FILTRO ENV CANTIDAD
PROFUNDIDAD DEL LFO DEL OSC 1	POLY MOD OSC B CANTIDAD
<b>Sección de filtro</b>	
FILTRO ENV PROFUNDIDAD	MOD FILTRO ENV
<b>Sección LFO</b>	
RETARDO LFO 1	LFO / MODIFICACIÓN DE RUIDO
LFO 1 FORMA DE ONDA	DISPARADOR LFO ENV
LFO 1 DESTINO	SINCRONIZACIÓN MIDI LFO
<b>Sección de Sobres</b>	
ACTIVAR/DESACTIVAR AMP ENV	LIBERAR ENCENDIDO/APAGADO
F1	VELOCIDAD ENCENDIDO/APAGADO
F2	INVERTIR FILTRO ENV ON/OFF
ATAQUE MOD ENV	ATAQUE ENV FILTRO
MOD ENV DECAIMIENTO	FILTRO ENV DECAIMIENTO
MOD ENV SOSTENIDO	FILTRO ENV SOSTENIDO
LANZAMIENTO MOD ENV	LIBERAR FILTRO ENV
<b>Sección Arpeggio</b>	
TIEMPO ARP	TIEMPO DE RETARDO
AMP ENCENDIDO	RETARDO ENCENDIDO/APAGADO
<b>Sección de efectos</b>	
SELECCIÓN DE EFECTOS	RETARDO DE SINCRONIZACIÓN ACTIVADO/DESACTIVADO
RETROALIMENTACIÓN DEL RETARDO	DEL CONTROL DE EFECTOS
NIVEL DE EFECTOS	PROFUNDIDAD DE RETARDO

**RB338 Propellerhead** No se requiere etiqueta de plantilla ya que el diseño del panel se adapta el formato RB338. solo un conjunto limitado de controles son disponible para control MIDI. Controles enumerados en la tabla que se muestran tienen funciones diferentes a las de los extremos de las patas del panel frontal. Seleccionando entre Sintetizador 1 y Sintetizador 2 es logrado mediante el uso de la botones de selección grises, por ejemplo, en la sección Osc, el El botón Osc1/Osc2 se utiliza para cambiar entre los dos sintetizadores.

Cabeza de hélice RB 338	
Leyenda del panel	Función de control real
<b>Sección del oscilador</b>	
Seleccionar Osc1 / Osc2	Sintetizador 1 / Sintetizador 2 Seleccionar
<b>Sección de filtro</b>	
Filtro 1 Filtro 2 Seleccionar	Sintetizador 1 / Sintetizador 2 Seleccionar
PROFUNDIDAD DEL LFO	FILTRO ENV DECAIMIENTO
SOBREMARCHA	ACENTO
<b>Sección LFO</b>	
Seleccionar Lfo1 / Lfo2	Sintetizador 1 / Sintetizador 2 Seleccionar
<b>Sección de sobres</b>	
Selección de amplificador/modulación	Sintetizador 1 / Sintetizador 2 Seleccionar
VELOCIDAD (Control deslizante)	PAN (control deslizante)
F1	FILTRO ENV INVERTIR
<b>Sección de efectos</b>	
NIVEL	CANTIDAD DE DISTORSIÓN
SELECCIONE	MODO DE DISPERSIÓN

**Reactor - Native Instruments**

Reactor es un sintetizador abierto enchufar. Como muchos otros nativos Instrumento Instrumentos Reactor hace no tiene una implementación MIDI por defecto. En su lugar, los controles deben ser asignado o 'aprendido' a Reactor. los controles utilizados en la plantilla Reactor cubrir los controles más útiles que necesario para controlar un reactor conjunto y han sido específicamente diseñado para trabajar con el sustractivo conjuntos de sintetizadores suministrados como estándar con reactor. Hay un gran número de controles que se pueden aplicar a un Conjunto de reactores. No todos disponibles los controles serán aplicables a algunos Conjuntos de reactores.

Native Instruments - Reactor	
Leyenda del panel	Función de control real
<b>Sección del oscilador</b>	
OSC 1/2/3 FORMA DE ONDA OSC 1/2/3 FORMA DE ONDA	
OSC 1/2/3 SEMITONO OSC 1/2/3 CURSO	
OSC 1/2/3 DETONACIÓN	OSC 1/2/3 FINO
OSC 1/2/3 NIVEL	OSC 1/2/3 NIVEL-MEZCLA
PORTAMENTO	PLANEADO
PROFUNDIDAD ENV OSC	ENV OSC MOD
PROFUNDIDAD DEL LFO DEL OSC	MODDO LFO OSC
<b>Sección de filtro</b>	
FRECUENCIA DE FILTRO FRECUENCIA DE FILTRO	
RESONANCIA	RESONANCIA
PISTA CLAVE	PISTA CLAVE
FILTRO ENV PROFUNDIDAD ENV FILTRO MOD	
PROFUNDIDAD DEL LFO DEL FILTRO	ENV MOD LFO
Pendiente	PENDIENTE DEL FILTRO
Escribe	TIPO DE FILTRO
HPF ENCENDIDO	HOLA PASA
<b>Sección LFO</b>	
LFO 1 VELOCIDAD	TARIFA LFO 1
RETARDO LFO 1	RETARDO LFO 1
<b>Sección de Sobres</b>	
PUERTA DE ENVÍO DE AMP	ENV / PUERTA
PUERTA MOD ENV	TRIG / ENV / PUERTA
F1	INVERTIR
ATAQUE ENV AMP	ATAQUE ENV AMP
AMP ENV DECAIMIENTO	AMP ENV DECAIMIENTO
AMP ENV SOSTENIDO	AMP ENV SOSTENIDO
LIBERACIÓN DE AMP ENV LIBERACIÓN DE AMP ENV	
ATAQUE MOD ENV	ATAQUE ENV FILTRO
MOD ENV DECAIMIENTO	FILTRO ENV DECAIMIENTO
MOD ENV SOSTENIDO	FILTRO ENV SOSTENIDO
MOD ENV LIBERAR FILTRO ENV LIBERAR	

Es muy fácil aprender una función MIDI a un control en particular haciendo clic derecho en un control dentro de Reactor y luego girando el control apropiado en el Remoto. Los archivos de preferencias no tienen sido incluido en la X-Station CD de recursos/controladores debido a la naturaleza abierta de Reactor. En cambio, se sugiere que los usuarios aprendan el funciones que requieren a los controles que quieren usar o introducir a un modelo de reactor

**ReDrum - Propellerhead RAZÓN**

Utilice la etiqueta de plantilla suministrada 'Tambor' ya que el diseño del panel no se adapta el formato de la máquina ReDrum. Dos plantillas electrónicas 'ReDrum 1' y 'ReDrum 2' se utilizan para controlar ReDrum. Usa el codificador DATA/VALUE para cambiar rápidamente entre los dos. Los botones Mute y Solo responden a Tenga en cuenta los mensajes de tipo On/Off y estos se configuran en los botones encima de la deslizadores La fila superior de nueve controles giratorios altera el tono de cada tambor 1 - 9 en la primera plantilla y la Longitud en la segunda plantilla. Hay muchos bajo estos controles se proporcionan controles indefinidos y áreas en blanco para personalización según sea necesario. Consulte la documentación del Reason sobre el uso del función de aprendizaje automático dentro de Reason para definir controles.

**SH32-Roland**

No se requiere etiqueta de plantilla ya que el diseño del panel se adapta al SH32 formato. Algunos controles enumerados en el La tabla que se muestra a la derecha tiene funciones diferentes a las del panel frontal. leyendas No es posible establecer la forma de onda Osc por MIDI.

roland-sh32	
Leyenda del panel	Función de control real
<b>Sección del oscilador</b>	
NIVEL	OSC 1 - 2 EQUILIBRIO
<b>Sección de sobres</b>	
MONO / POLI	TIPO DE PORTAMENTO
ENV DESTINO MOD ENV INVERTIR	
AMP ENV VELOCIDAD PATCH FX	NIS FX
<b>Sección de efectos</b>	
CONTROL	RETROALIMENTACIÓN DE FX DE PARCHE

**SONAR - Cakewalk**

Utilice la superposición de plantilla 'Secuenciador/Mezclador para Sonar. Como El sonar no tiene fijo Implementación MIDI, los controles de la plantilla deberán ser aprendido en Sonar en dos lugares. El primero de ellos es a través de la clave. menú de enlaces y el segundo es de la sección de control genérico de superficie de Sonar.

Las combinaciones de teclas se utilizan para controlar lo siguiente: establecer punzón al selector, seleccione la región de punzonado, grabar metrónomo encendido/apagado, MIDI sincronización activada/desactivada, bucle activado/desactivado. Las combinaciones de teclas aceptan un qwerty comando de teclado y/o una función MIDI que sólo puede ser un mensaje de nota. Por supuesto, la plantilla se puede utilizar sin las funciones de combinación de teclas si esto se desea. El botón de cambio MIDI (sincronización del oscilador) se ha programado como MIDI CC 117 para alternar los botones de combinación de teclas entre activos e inactivo.

Para crear las combinaciones de teclas en Sonar, seleccione Opciones-Combinaciones de teclas en el lista desplegable. Haga clic en el botón de opción MIDI en la lista de tipos de teclas. Para asegurar que las combinaciones de teclas están activas, marque la casilla habilitada. Asignar el cambio MIDI (el botón Sync de la sección del oscilador de la X-Station), haciendo clic en el botón de radio del controlador e ingresando 117 en el campo a la derecha de este botón como controlador MIDI utilizado para este botón de desplazamiento MIDI es 117.

Será necesario encontrar los siguientes Campos de la lista de funciones:

Metrónomo durante la grabación	sincronización MIDI
Seleccionar región de perforación	Establecer golpe a región
Establecer bucle en la selección	

Una vez que se ha encontrado una función, el botón correspondiente en la X-Station se puede presionar, por ejemplo, si se ha encontrado y resaltado el metrónomo durante la grabación, presione el botón Arp Latch en la X-Station. Haga clic en el botón enlazar para hacer esto activo. Luego repita para las cuatro funciones restantes.

Para asignar el parámetro restante en la plantilla de sonda, haga clic en el Opciones-pestaña Superficies de control del menú superior. Haga clic en el botón "añadir nueva superficie". Seleccione "Superficie genérica Cakewalk" de la lista de Superficie de control y haga clic en Aceptar. Establezca el puerto de entrada MIDI en X-Station. Configurar la salida MIDI puerto a Ninguno. Haga clic en Aceptar.

En el menú Herramientas-Cakewalk Generic Surface, haga clic para abrir y ver asignaciones Para asignar controles, resalte un control en particular haciendo clic en su botón de radio, mueva el control correspondiente en la X-Station y luego haga clic en el botón de aprendizaje en Sonar. Para las funciones de transporte detener, reproducir y grabar y para las funciones mover banco a la izquierda y mover banco a la derecha también es necesario configurar el valor de activación en 127.

Establezca el Número de tiras de pista en 8. Establezca el Parámetro 1 en Volumen, Parámetro 2 a Pan, Parámetro 3 a Solo y Parámetro 4 a Mute y Parámetros 5 a 10 para enviar el nivel 1 para enviar el nivel 6 (dependiendo del número de auxiliares activos) autobuses).

Asigne el volumen remoto 1, panorama 1, silencio 1, solo1 y nivel de envío 1 para enviar nivel 6 para configurar el Strip Number 1. Luego asigne volumen 2, pan 2, mute 2, solo 2 para configurar Strip Number 2, volumen 3, pan 3, mute 3, solo 3 para Configure el número de tira 3, etc. hasta que se hayan asignado las 8 tiras. Esta la asignación se puede guardar y recuperar cada vez que se abre Sonar.

Para obtener información más detallada sobre las superficies de control genéricas y de sonda consulte la guía detallada contenida en la ayuda de Sonar. Los controles se muestran en la tabla de arriba.

**Stylus - Spectrasonics** No se requiere etiqueta de plantilla ya que el diseño del panel se adapta el formato de ambos instrumentos.

Solo hay ADSR controles para el amplificador. los filter Env time es controlado por la perilla de SOBREMARCHA.

Cakewalk - Sonda	
Legenda del panel	Función de control real
Sección de Transporte	para ser aprendido
REBOBINAR	REBOBINAR
HACIA ADELANTE	HACIA ADELANTE
DETENER	DETENER
JUGAR	JUGAR
REGISTRO	REGISTRO
Sección Pan	
BANDEJA 1..BANDEJA 8	BANDEJA 1..BANDEJA 8
Sección de envío	
ENVIAR 1..ENVIAR 6	NO APLICA
Sección de volumen	
VOLUMEN 1..VOLUMEN 8 VOLUMEN 1..VOLUMEN 8	
VOLUMEN PRINCIPAL	NO APLICA
Sección Solo/Mute	
SOLO 1..SOLO 8	SOLO 1..SOLO 8
MUTE 1..MUTE 8	MUTE 1..MUTE 8
Sección del oscilador	
OCTAVA	MOVER BANCO ARRIBA
UNISONO	MOVER EL BANCO HACIA ABAJO
SINCRONIZAR	Activar/desactivar cambio MIDI
Sección de Sobres	
DISPARADOR ENV	FUJAR PUNZÓN A SELECCIÓN (G#B)
REPETIR ENV	SELECCIONA LA REGIÓN DE PERFORACIÓN (A#)
Sección Arpegio	
TEMPO ARP	SINCRONIZACIÓN MIDI (G#)
LATCH ARP	ENGANCHE ARP (F#B)
Sección de efectos	
SELECCIÓN DE EFECTOS	BUCLE ACTIVADO/DESACTIVADO (G#)

**Subtractor - Cabeza de hélice RAZÓN**

No se requiere etiqueta de plantilla ya que el diseño del panel se adapta el RAZÓN Restador. A pocos controles enumerados en la tabla que se muestran tienen funciones diferentes a las de los extremos de las patas del panel frontal.

Motivo - Restador	
Legenda del panel	Función de control real
Sección del oscilador	
NIVEL	OSC 1 - 2 MEZCLA
PWM	OSCI 1 - 2 FASES
UNISONO	MOD ANILLO OSCS
PROFUNDIDAD DEL LFO OSCS	OSC FM
SINCRONIZACIÓN OSC	OSCS MODO 1 - 2 FASES
Sección de filtro	
PENDIENTE	ENLACE EN
HPF ENCENDIDO	FILTRO 2 ENCENDIDO
PROFUNDIDAD DEL LFO	SIN CONTROL
SOBREMARCHA	SIN CONTROL
Sección de sobres	
Interruptor Mod/Env3	Commutador Mod Env / Filter Env
F1	MOD ENV / FILTRO ENV INVERTIR
Sección de efectos	
CONTROL	VOLUMEN MAESTRO

**Supernova / Nova - Novación**

Esta plantilla es adecuada para su uso con cualquier modelo en la Supernova/Nova rango. No se requiere etiqueta de plantilla ya que el diseño del panel se adapta a la Formato de supernova. Algunos controles enumerados en la tabla se muestran diferentes funciones para las leyendas del panel frontal. Solo es posible en esta plantilla configurar TODOS los tres envolventes para disparo único o TODO tres envolventes para disparo múltiple.

Novación - Supernova	
Legenda del panel	Función de control real
Sección de sobres	
F1	TODOS LOS ENVS INDIVIDUALES
F2	TODOS ENVS MULTI
Sección de efectos	
NIVEL	NIVEL DE REVERB
CTRL2	NIVEL DE CORO

**Virus ABC - Acceso**

No se requiere etiqueta de plantilla ya que el diseño del panel se adapta al formato Virus. A pocos controles enumerados en la tabla que se muestra a la derecha tienen diferentes funciones para las leyendas del panel frontal.

ACCESO - Virus ABC	
Legenda del panel	Función de control real
Sección del oscilador	
PWM	SEGUIMIENTO DE TECLAS
NIVEL	EQUILIBRIO OSC
Sección de filtro	
SOBREMARCHA	SATURACIÓN
PENDIENTE	ENRUTAMIENTO
Sección LFO	
DEMORA	SIMETRÍA
FORMA DE ONDA	FORMA
DESTINO	MODO ENV

**Estación V - Novación**

No se requiere una etiqueta de plantilla ya que el diseño del panel se adapta a la V-Station. Los La lista de controladores MIDI de V-Station es la misma que la de Novation K-Station. Alaska La estación también se puede controlar con esta plantilla. La Estación A también responde bien con esta plantilla. Ciertos parámetros de la V Station son 'empaquetados' en un controlador y actualmente no son posibles de controlar por el Estación X. Estos son: Osc Waveform, Lfo Waveforms, los controles de selección Arp y los botones de sincronización Osc 1 - 2. Estos controles están configurados en 'Sin control. El nivel de envío de reverberación es enviado por la perilla LEVEL en la sección de efectos y Nivel de retardo enviado por la perilla de CONTROL.

\* Consulte el sitio web [www.novationmusic.com](http://www.novationmusic.com) para futuras actualizaciones que pueden incluir estas nuevas funciones de control.

Spectrasonics - Anula	
Legenda del panel	Función de control real
Sección del oscilador	
PROFUNDIDAD DEL LFO	TIEMPO ENV
PWM	BARTEN
Sección de filtro	
Filtro 1 / Filtro 2 Seleccionar	Filtro maestro/Selección de filtro
SOBREMARCHA	FILTRO ENV TIEMPO
Sección de sobres	
Modo/Env3 Seleccionar	Seleccionar Filtro/Env3
Ampl / Mod / Env3 Seleccionar	Seleccionar amplificador/filtro/Env3
F1	FILTRO ENV INVERTIR
Sección de efectos	
CONTROL	MODULACIÓN DE PAN

## Los listados preestablecidos de parches de sintetizador KS

Banco1	
Nº	Categoría Nombre
	100
Bass Ark	Bass
101	danza Ataque de trance
102	rondas de arpegio en círculos
103	Danza Azzed
104	Almohadilla Llévame al cielo
105	EP/clavo Rodywhirl
106	cuerdas ¿Cuánto tiempo de cuerda?
107	cuerdas PPG Me
108	Órgano Te amo
109	Primera solista suave
110	bajo bajo de garaje
111	Arpegio MonoSeq
112	campanas Arpa de cristal
113	Softlead senoidal activado
114	Almohadilla Venga
Almohadilla	115 escucha ángel
116	cuerdas gran cadena grande
117	Latón LatónCuerda
118	Órgano MentónÓrgano
119	Hemorragia nasal fuerte de plomo
120	bajos es el bajo
121	líder de sincronización de prospectos duros
122	Arpegio MONO Danza
123	Danza trancero
124	Almohadilla frente interno
125	EP/clavo de dientes finos
126	cuerdas sinfónicas
127	Latón Bas EV
128	Órgano señor ben
129	Verano de plomo blando
130	bajo Fa bajo
131	Arksun de plomo blando
132	Bucle de arpegio el bucle
133	Almohadilla poli perfecto
134	Almohadilla Vidas de belleza
135	EP/clavo EPic
136	Cuerdas Cuerdas Arco
137	Latón Dame el cuerno
138	Danza garganta MW
139	Almohadilla Mudarse
140	bajo prisión tecno
141	Arpegio Maquinaria
142	errores de arpegio
143	Movimiento Strumit perezoso
144	Almohadilla quintamas
Cuerda de arpsi	145 EP/clavo
146	Ley del cuadrado del plomo blando
147	Latón Latón con clase
148	Movimiento Quintos bailando
149	Plomo blando Ayúdame

Banco1	
No.	Categoría Nombre
150	bajos Hertz oídos
151	Danza Gota de ácido
152	Arpegio Impresio name
153	Danza clásico 303
154	Almohadilla Rellénalo
155	EP/Clav Niñas Jugete
156	cuerdas despierta
157	Latón Obie alegre
158	Órgano órgano valiente
159	cuerdas filmarlo
160	cuerdas sin drama
161	Movimiento Arp y Sass
162	Arpegio Insecto a Lado
163	Arpegio Vamos a bailar
164	Almohadilla Cosa dulce
165	Velo blando de plomo 303
Arco de madera de	166 cuerdas
167	bajo bajo sordo
168	Órgano zorra
169	Lophone Zy de plomo blando
170	bajo no te preocupes
171	Sincronización clásica de plomo duro
172	perro de arpegio
173	Almohadilla Planeador
174	Almohadilla klm
175	Movimiento Levantate
176	cuerdas Cuerdas legato
177	Arpegio HarpiArp
178	Órgano dibujar la barra
179	EP/Clav Electro Clav
180	bajo Marioneta plana
181	Hard Lead Prog Rocker
182	Arpegio Sticky Spitter
183	Órgano Mi órgano poderoso
184	Almohadilla Viajero del tiempo
185	Arpegio Gavicón
186	cuerdas Collar de perlas
187	cuerdas Tira de la cuerda
188	bajo guau bajo
189	EP / Clav Tiempos tranquilos
190	bajo en el moog
191	Almohadilla Desvanecer a gris
192	Arpegio Maroder
193	Órgano Danza de los huarganos
194	Almohadilla Almohadilla infinita
195	Danza Clubearlo
196	Tubo de plomo blando
197	Arpegio Simón Templario
Cable de plomo duro	198
199	Arpegio Ride the Pluck

## APÉNDICE

## Los listados preestablecidos de parches de sintetizador KS

Bank2	
No.	Categoría 200 Nombre
Bajo	bajo de la pasión
201 danza	¿Pastel querido?
202 Arpegio	Vuelo rítmico
203 Danza	ve miente
204 Almodadilla	Rueda de paletas
205 bajo	adicto al bajo
206 trance	Únete al club
207 EP/clavo	carrera de pollito
208 bajo	Bajo grueso
209 campanas	el gran benny
210 bajo	viajero
211 plomo duro	Arabia
212 Arpegio	Programa de juegos
213 Danza	Un toque 2 mucho
214 Danza	Sr. Gurner
215 Danza	Trance bajo
216 trance	Una avispa
217 Danza	ian vándalo
218 bajo	Contrabajo
219 EP/clavo	Chocó Eclav
220 bajo	Gomitas de frutas
221 Arpegio	Crema solar
222 efectos especiales	hiperspice
223 Danza	circo de humanos
224 plomo blando	PP3
225 Arpegio	Objetivo en movimiento
226 Almodadilla	Enjuagar
227 Danza	Todo OSCS ardiendo
228 Órgano	tierra
229 EP/clavo	enlace
230 bajo	poner tex
231 Barrido / Latón Ky Lee Barrido	
232 Arpegio	Parlanchín
233 EP/clavo	Dientes de metal
234 Arpegio	Rand y Rand
235 cuerdas	Arco y Flex
236 plomo duro	Doble sobremarcha
237 Latón	Memo
238 Movimiento	Acidout
239 plomo duro	bordeit
240 bajos	en el rebote
241 plomo duro	Se siente como
242 Arpegio	quien es de marte
243 EP/clavo	Klavicord
244 Almodadilla	Jefe de radio
245 plomo blando	Ir a la iglesia
246 trance	Liga
247 Latón	Sierra sencilla
248 Arpegio	Almodadilla de arpegio
249 bajo	FemBass

Banco2	
No.	Categoría Nombre
Bajo 250	bajo abotinado
251 Plomo duro	frota la banda
252 Arpegio	Te lo dije
253 Danza	Sobre el hielo
254 Arpegio	Rasgurar el banjo
255 Plomo duro	Squeeze One Out
256 trance	chirriador
257 Latón	Latón líquido
258 SFX	chupame
259 EP/clavo	vibratina
260 bajo	papel oscuro
261 plomo duro	chupar la guitarra
262 Arpegio	Volar por
263 plomo blando	Dedo suave
264 Almodadilla	vamos a arrancar
265 Danza	conseguir el timp
266 Barrido	Hormiguelo
267 Almodadilla	almodadilla tonta
268 bajo	BulgeBass
269 Arpegio	desplumar a los testigos
270 bajo	bajo de goma
271 plomo blando	Guitarra de cuerdas de juguete
272 Arpegio	OctaBass
273 Danza	¡Tragárselo!
274 Arpegio	arp fantasía
275 EP/clavo	dedo ligero
276 bajo	ResoBass
277 barrido	en mosfet
278 efectos especiales	Aterrizaje cibernético
279 bajo	bajo acústico
280 bajo	Lubina oriental
281 plomo blando	arp no arp
282 Arpegio	Presiona un acorde
283 cuerdas	Cámaras
284 Almodadilla	Susurro de cristal
285 arpa	Ali Gatter
286 Arpegio	Blippy
287 Latón	Bienvenido latón
288 plomo duro	lamer quid
289 Almodadilla	El fin
290 bajo	Bajo deslizante
291 Monstruo modular de plomo duro	MW
292 EP/clavo	Wurlit
293 Danza	Detente pronto
294 Almodadilla	Predicar con el ejemplo
295 Movimiento	Kotoswitch
296 Arpegio	ritmo de arpa
297 Almodadilla	finito
298 SFX	tormenta espacial
299 Programa de inicio de sonido	inicial

## Gráfico de implementación MIDI

Versión 1.0 - 13 / 4 / 2004

Modelo : Novation X-Station

Función		transmitido	Recibió	Observaciones
<b>Básico</b> <b>Canal</b>	Por defecto	1 - 16	X	Memorizado en Datos de la plantilla
	Cambió	1 - 16	X	
<b>Modo</b>	Por defecto	X *****	X	Memorizado en Datos de plantilla
	Mensajes alterado		X	
<b>Nota</b> <b>Número</b>	Cierto	0 - 127 *****	0 - 127	
	Voz			
Nota de <b>velocidad</b> activada		O v = 1 - 127	O	Velocidad fija utilizada para definiciones de botones
Nota desactivada		X	X	
Teclas de <b>aftertouch</b>		X	X	
Canal		O	O	
<b>Inflexión de tono</b>		O	O	Modulación Combinada y joystick de inflexión de tono
<b>Cambio de control</b>		0 - 127	0 - 127	RPN definibles y NRPN
<b>Programa</b> <b>Cambiar</b>	Cierto	0 - 127 *****	0 - 99	0 - 39 Válido para Selección de plantillas
<b>Exclusivo del sistema</b>		O	O	Plantilla única y todas volcados de datos. sintetizador parches actualizaciones del sistema operativo Cadenas definibles códigos MMC
<b>Sistema en tiempo real</b>		X	O	
<b>Común del sistema</b>		X	X	

Modo 1: OMNI ENCENDIDO, POLY  
Modo 3: OMNI APAGADO, POLY

Modo 2: OMNI ENCENDIDO, MONO  
Modo 4: OMNI APAGADO, MONO

## INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES

Advertencia - Al utilizar productos eléctricos, siempre se deben seguir las precauciones básicas, incluidas las siguientes:

1. Lea todas las instrucciones y observe los símbolos gráficos anteriores antes de usar el producto.
2. No utilice este producto cerca del agua, por ejemplo, cerca de una bañera, un lavabo, un fregadero, en un sótano húmedo, cerca o dentro de una piscina, un pantano o similar.
3. Este producto debe usarse solo con un carro o un soporte recomendado por el fabricante.
4. Este producto, ya sea solo o en combinación con un amplificador y auriculares o altavoces, puede ser perfectamente capaz de producir niveles de sonido que podrían causar una pérdida auditiva permanente. No opere durante un largo período de tiempo a un nivel de volumen alto o a un nivel que sea incómodo. Si experimenta alguna pérdida auditiva o zumbido en los oídos, debe consultar a un audiólogo.
5. El producto debe ubicarse de modo que su ubicación o posición no interfiera ni obstruya el flujo normal de ventilación.
6. El producto debe ubicarse lejos de fuentes de calor como radiadores, registros de calor u otros productos que produzcan
7. El producto debe conectarse a una fuente de alimentación únicamente del tipo descrito en estas instrucciones de funcionamiento o como está marcado en el producto.
8. El cable de alimentación del producto debe desconectarse de la toma de corriente cuando el producto no se utilice durante un largo período de tiempo.
9. Se debe tener cuidado para que no se caigan objetos o se derramen líquidos en el recinto a través de las aberturas.
10. El producto debe ser reparado por personal de servicio calificado cuando: A. El cable de alimentación se haya dañado; o B. Se han caído objetos o se han derramado líquidos sobre el producto; o C. El producto ha estado expuesto a la lluvia; o D. El producto no parece funcionar normalmente o muestra un cambio marcado en el rendimiento; o E. El producto se ha caído o la carcasa se ha dañado.
11. No intente reparar el producto más allá de los medios descritos en este manual de operación. Todos los demás servicios deben ser referidos a personal de servicio calificado.

## Información de la FCC (EE. UU.)

1. AVISO IMPORTANTE: ¡NO MODIFIQUE ESTA UNIDAD! Este producto, cuando se instala como se indica en las instrucciones contenidas en este Manual, cumple con los requisitos de la FCC. Las modificaciones no aprobadas expresamente por Novation pueden anular su autorización, otorgada por la FCC, para utilizar el producto.
2. IMPORTANTE: Cuando conecte este producto a los accesorios y/u otro producto, use solo cables blindados de alta calidad. DEBEN utilizarse los cables suministrados con este producto. Siga todas las instrucciones de instalación. El incumplimiento de las instrucciones podría anular su autorización de la FCC para usar este producto en los EE. UU.
3. NOTA: Este producto ha sido probado y cumple con los requisitos enumerados en las Regulaciones de la FCC, Parte 15 para dispositivos digitales de Clase "B". El cumplimiento de estos requisitos proporciona un nivel razonable de seguridad de que el uso de este producto en un entorno residencial no provocará interferencias dañinas con otros dispositivos electrónicos. Este equipo genera/utiliza radiofrecuencias y, si no se instala y utiliza de acuerdo con las instrucciones que se encuentran en el manual del usuario, puede causar interferencias perjudiciales para el funcionamiento de otros dispositivos electrónicos. El cumplimiento de las normas de la FCC no garantiza que no se produzcan interferencias en todas las instalaciones. Si se descubre que este producto es la fuente de interferencia, lo que se puede determinar apagando y encendiendo la unidad, intente eliminar el problema usando una de las siguientes medidas:

Reubique este producto o el dispositivo que está siendo afectado por la interferencia.  
Utilice tomas de corriente que estén en diferentes circuitos derivados (disyuntor o fusible) o instale filtros de línea de CA.  
En el caso de interferencias de radio o televisión, reubique/reoriente la antena. Si la entrada de la antena es de cable plano de 300 ohmios, cambie la entrada por un cable de tipo coaxial.  
Si estas medidas correctivas no producen resultados satisfactorios, póngase en contacto con el distribuidor local autorizado para distribuir este tipo de producto.

Las declaraciones anteriores se aplican ÚNICAMENTE a los productos distribuidos en los EE. UU.

## CANADÁ

La sección digital de este aparato no excede los límites de "Clase B" para emisiones de ruido de radio de aparatos digitales establecidos en la regulación de interferencia de radio del Departamento Canadiense de Comunicaciones.

Le present appareil numérique n'émet pas de bruits radioélectriques dépassant les limites applicables aux appareils numériques de la "Classe B" prescrites dans le règlement sur le brouillage radioélectrique édicté par le Ministère Des Communications du Canada.

Esto solo se aplica a los productos distribuidos en Canadá.  
Ceci ne s'applique qu'aux produits distribués dans Canada.

## Otros estándares (resto del mundo)

Este producto cumple con los requisitos de interferencia de radiofrecuencia de la Directiva del Consejo 89/336/EC.

Dette apparat overholder det gældende EF-direktiv vedrørende radiofrekvenser. Dette apparat er i overensstemmelse med de foreskrevne bestemmelser i den europæiske direktiv om radiofrekvenser 89/336/EC.

Diese Geräte entsprechen der EG-Richtlinie 89/336/EC.

**Especificaciones sujetas a cambios:** Se cree

que la información contenida en este manual es correcta en el momento de su impresión. Sin embargo, Novation se reserva el derecho de cambiar o modificar las especificaciones sin previo aviso ni obligación de actualizar las unidades existentes.

Copyright 2012  
Novation Electronic Music Systems Ltd. V1.2

## Marcas registradas

Todos los nombres de marcas y productos son marcas comerciales o marcas comerciales registradas son propiedad de sus respectivas empresas u organizaciones.