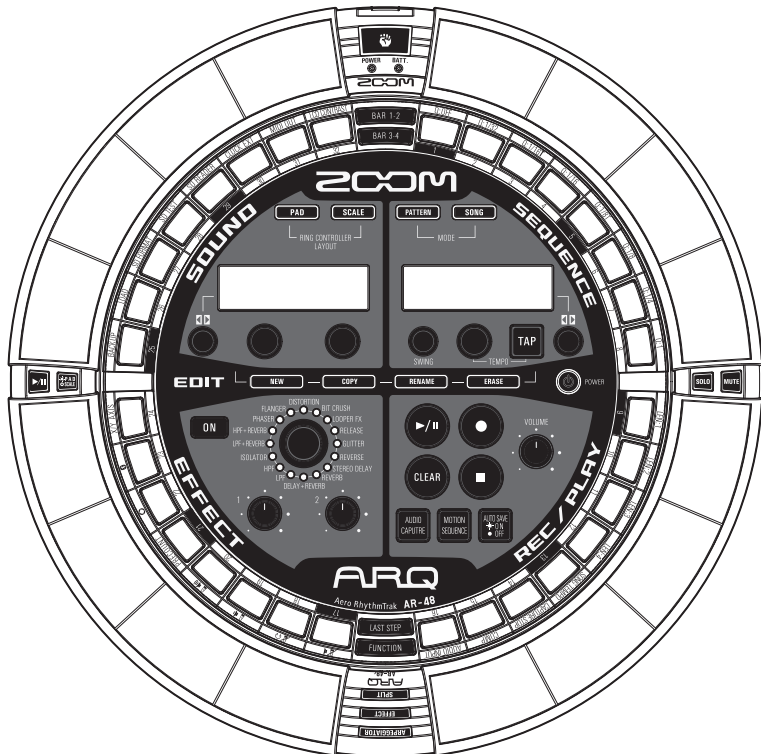


ZOOM®

# ARQ

## Aero RhythmTrak

# AR-48



## Manual de instrucciones

© 2017 ZOOM CORPORATION

Queda prohibida la copia o reproducción de este documento, tanto completa como parcial, sin el correspondiente permiso.

# Índice

Precauciones de seguridad y uso.....	3
Introducción.....	6
Explicación de los distintos términos usados ...	8

## Resumen

Nombre de las partes.....	9
Uso del <b>AR-48</b> .....	12
Las 4 zonas de la estación base.....	13
Resumen de la tecla STEP.....	14
Resumen del anillo controlador .....	15
Conexión de otros dispositivos.....	17
Cambio de modos .....	18
Resumen de instrumento .....	19

## Preparativos

Encendido y apagado .....	20
Carga de tarjetas SD.....	22
Uso de la pantalla de introducción de caracteres .....	23

## Modo PATTERN

Resumen del modo PATTERN .....	24
Pasos operativos .....	29
Entrada de un patrón en tiempo real .....	31
Introducción de patrón por pasos.....	32
Reproducción de patrones .....	34
Borrado de partes de patrones.....	35
Arpegiador .....	36
Borrado de patrones.....	38
Otros ajustes .....	39
Ajustes de patrón.....	41
Administración de patrones.....	44

## Edición de sonidos

Resumen de la edición de sonidos.....	48
Edición de instrumentos .....	50

## Modo SONG

Resumen del modo SONG .....	57
Pasos operativos .....	60
Creación de canciones .....	61
Ajustes de canción.....	65
Gestión de canciones .....	67

## Zona REC/PLAY

Resumen de la zona REC/PLAY .....	70
Secuencias de movimiento.....	72
Captura audio .....	74
Almacenamiento automático .....	78

## Zona EFFECT

Resumen de la zona EFFECT .....	79
Selección y ajuste de efectos .....	80
Cambio de parámetros .....	81

## Uso del anillo controlador

Control de parámetros con el anillo controlador.....	82
--	----

## Ajustes del sistema

Cambio de distintos ajustes.....	84
Emisión de mensajes MIDI desde la estación base .....	87
Copia de seguridad de datos.....	89
Gestión de tarjeta SD.....	91
Ajustes del anillo controlador.....	95
Actualización del firmware .....	102

Resolución de problemas .....	104
Especificaciones técnicas.....	105

## Apéndice

Listado de oscilador.....	106
Listado de parámetros e instrumentos .....	110
Listado de efectos .....	117
Listado de parámetros de arpegiador.....	118
Ajuste de colores de LED de parche desde un ordenador.....	120
Tablas de implementación MIDI.....	121

# Precauciones de seguridad y uso

## Precauciones de seguridad

En este manual usamos diversos símbolos de precaución para evitar la posibilidad de accidentes. Estos son los distintos símbolos y su significado.



Peligro

Existe el riesgo de daños importantes a las personas o incluso la muerte



Cuidado

Existe el riesgo de daños importantes en el propio aparato

## Otros símbolos usados



Indica algo que es obligatorio



Indica algo que está prohibido



Atención

## Funcionamiento con adaptador

- ⓘ Utilice únicamente el adaptador de corriente ZOOM AD-14.
- ⊘ No haga nada que pueda sobrecargar las salidas de corriente eléctrica y la capacidad de los aparatos. Antes de usar este aparato en otro país o región con un voltaje distinto, consulte al distribuidor ZOOM local y utilice el adaptador adecuado.

## Funcionamiento con pilas

- ⓘ Use 2 pilas de 1.5 V de tipo AA convencionales (alcalinas o de níquel-hidruro metálico).
- ⓘ Antes de usarlas, lea todas las precauciones de las pilas.
- ⓘ Mantenga siempre la tapa de las pilas cerrada mientras use la unidad.

## Modificaciones

- ⊘ No abra nunca la carcasa ni trate de modificar el producto.



Cuidado

## Manejo del producto

- ⓘ No deje caer, golpee o aplique una fuerza excesiva sobre la unidad.
- ⓘ Evite que cualquier objetos extraño o líquido penetre en la unidad.

## Entorno

- ⊘ Evite usarlo a temperaturas extremas.
- ⊘ Evite usarlo cerca de estufas, hornos o fuentes de calor.
- ⊘ Evite usarlo con altos niveles de humedad o cerca de salpicaduras.
- ⊘ Evite usarlo en lugares con fuertes vibraciones.
- ⊘ Evite usarlo en lugares con exceso de polvo o suciedad.

## Manejo del adaptador de corriente

- ⓘ Cuando desconecte el cable de la salida de corriente, tire siempre del conector, no del cable.
- ⓘ Desconecte el adaptador de la salida de corriente cuando no vaya a usar la unidad durante un periodo de tiempo largo o en las tormentas eléctricas.

## Manejo de las pilas

- ⓘ Instale las pilas con la polaridad +/- correcta.
- ⓘ Use un mismo tipo de pilas. Nunca mezcle pilas nuevas y viejas, ni tampoco use a la vez pilas de distintos fabricantes.
- ⓘ Cuando no vaya a usar esta unidad durante un periodo de tiempo prolongado, extraiga las pilas. En caso de una fuga del electrolito, limpie cuidadosamente el compartimento de las pilas y las terminales para eliminar cualquier residuo.

## Conexión de cables en entradas y salidas

- ⓘ Antes de conectar y desconectar ningún cable, apague siempre todos los equipos.
- ⓘ Antes de trasladar este aparato de un lugar a otro, apáguelo y desconecte todos los cables de conexión y el adaptador.

## Volumen

- ⊘ No use demasiado tiempo el producto a un volumen muy elevado.

## Precauciones de uso

### Interferencias eléctricas

Por motivos de seguridad, el **AR-48** ha sido diseñado para ofrecer la máxima protección contra las radiaciones electromagnéticas emitidas desde dentro de la unidad y ante interferencias exteriores. No obstante, no debe colocar cerca de esta unidad aparatos que sean susceptibles a las interferencias o que emitan ondas electromagnéticas potentes. Si esto ocurre, aleje el **AR-48** del otro dispositivo el máximo posible.

Con cualquier tipo de unidad de control digital, incluyendo el **AR-48**, las interferencias electromagnéticas pueden producir errores y dañar o destruir los datos y causar daños inesperados. Actúe siempre con cautela.

### Limpieza

Limpie la parte exterior de esta unidad con un trapo suave y seco. Si es necesario, humedezca ligeramente el trapo. Si la superficie del anillo controlador se ensucia, límpielo con un trapo suave que no desprenda pelusas. No utilice nunca productos abrasivos, cera o disolventes de ningún tipo, dado que eso puede dañar el acabado o la superficie de esta unidad.

### Roturas y averías

Si la unidad se rompe o sufre alguna avería, desconecte inmediatamente el adaptador, apáguela y desconecte el resto de cables. Póngase en contacto con la tienda en la que adquirió la unidad o con el servicio técnico de ZOOM y facilítele la siguiente información: modelo de producto, número de serie y síntomas específicos de la rotura o avería, junto con su nombre, dirección y número de teléfono.

# Precauciones de seguridad y uso (sigue)

## Copyrights

- Windows®, Windows® 10, Windows® 8 y Windows® 7 son marcas comerciales o marcas registradas de Microsoft® Corporation.
- Mac, Mac OS, iPad e iOS son marcas comerciales o marcas registradas de Apple Inc.
- Intel e Intel Core son marcas comerciales o marcas registradas de Intel Corporation o sus subsidiarias en los Estados Unidos y otros países.
- Los logos SD, SDHC y SDXC son marcas comerciales.
- Bluetooth y el logo Bluetooth son marcas registradas de Bluetooth SIG, Inc. y son usadas por ZOOM CORPORATION bajo licencia.
- MIDI es una marca registradas de la Association of Musical Electronics Industry (AMEI).
- Ableton y Ableton Live son marcas comerciales de Ableton AG.
- El resto de nombres de fabricantes y productos que aparecen en este manual son marcas comerciales o registradas de sus respectivos propietarios.

NOTA: Todas las marcas comerciales y marcas comerciales registradas se utilizan solo con fines ilustrativos por lo que no infringen los derechos de copyright de sus respectivos propietarios.

Cualquier tipo de grabación realizada con este aparato sobre fuentes con copyright, incluyendo CD, discos, cintas, actuaciones en directo, videos y emisiones con cualquier otro fin distinto al uso personal y sin el permiso expreso y por escrito del titular de los derechos de autor está prohibida por la ley.

ZOOM CORPORATION no asume ninguna responsabilidad relacionada con infracciones de los derechos de autor.



Para los países de la UE



Declaración de  
conformidad

El contenido de este documento y las especificaciones técnicas y el aspecto de este aparato pueden variar sin previo aviso.

# Introducción

Felicidades y gracias por su compra del ZOOM Aero RhythmTrak **AR-48**. El **AR-48** le ofrece las siguientes funciones.

- **Anillo controlador con 16 parches y LEDs**

Puede dar entrada a instrumentos asignando distintos sonidos a estos 16 parches como en una batería, o asignar distintos tonos como en un teclado. Además, los LED multicolores le permiten ver de forma rápida el estado de entrada del instrumento.

- **32 teclas STEP en la estación base**

La estación base tiene 32 teclas STEP diseñadas especialmente para la entrada por pasos.

Con ellas podrá dar entrada de forma rápida a secuencias para el instrumento elegido.

- **El anillo controlador puede ser separado de la estación base**

Puede separar el anillo controlador de la estación base para tocar con él en la mano. Ahora podrá crear interpretaciones de formas imposibles hasta ahora con las cajas de ritmo convencionales.

- **Acelerómetro en el anillo controlador**

Puede controlar la temporización del arpegiador, parámetros de instrumentos y efectos con solo inclinar el anillo controlador. Disfrute con la nueva sensación de controlar el sonido con el movimiento de su cuerpo.

- **Detección automática de la zona de agarre**

La función de ajuste de zona de agarre puede evitar errores cuando sujete el anillo controlador durante las actuaciones.

La posición puede ser configurada fácilmente para que la pueda agarrar en la posición más cómoda posible.

- **El anillo controlador y la estación base pueden ser conectados por Bluetooth LE (usando BTA-1 opcional)**

Por medio de unidades BTA-1 (opcionales), puede conectar de forma inalámbrica el anillo controlador y la estación base con Bluetooth LE. El consumo es muy bajo, por lo que lo puede usar durante mucho tiempo.

- **Puede usarlo como un controlador MIDI**

Puede usar el anillo controlador de forma independiente como un controlador MIDI multifunción cuando esté conectado a un ordenador u otro dispositivo vía USB. Cuando esté usando un BTA-1 (opcional), también podrá conectarlo a un Mac u otro dispositivo iOS vía Bluetooth LE.

La estación base también dispone de una toma MIDI OUT. Cuando la conecte a un ordenador o sintetizador, podrán ser emitidos mensajes MIDI usando las secuencias del **AR-48** y usando las teclas y mandos de la estación base.

- **Las fuentes sonoras internas pueden ser editadas de varias formas**

Los sonidos incluidos en el **AR-48** disponen de diversos parámetros de ajuste que aumentan su rango tonal.

Cada uno de estos parámetros puede ser ajustados fácilmente en una pantalla.

Además, cada KIT puede usar los sonidos de hasta 16 instrumentos (16 voces simultáneas), lo que permite la creación de complejas piezas musicales.

- **Más de 400 fuentes de sonido PCM y 70 tipos de oscilador de sintetizador internos**

Con la amplia selección disponible de fuentes sonoras podrá encontrar con total seguridad el sonido que se adapte a la imagen musical que esté buscando.

Los sonidos están organizados por categorías para que pueda localizarlos fácilmente.

- **Diversos modos de creación**

Puede crear patrones de interpretación de dos formas. Puede crear patrones por pasos usando las teclas STEP, así como también grabar patrones tocando los 16 parches en tiempo real. Además, en el modo SONG, podrá combinar patrones para crear canciones completas.

- **Permite el uso de hasta dos efectos simultáneos**

Puede usar un efecto sobre instrumentos individuales, así como también un efecto máster a la vez. Esto aumentará aún más sus posibilidades en cuanto al sonido.

- **Entradas para instrumentos electrónicos y dispositivos audio**

Puede tocar mientras escucha la señal recibida de un dispositivo conectado y capturar esa entrada para usarlo como una fuente de sonido.

- **Permite la carga de ficheros audio**

Puede usar un ordenador para almacenar ficheros WAV en una tarjeta SD y cargarlos para usarlos como fuentes sonoras. (Para esto es necesaria una tarjeta SD (opcional)).

- **Salida de auriculares independiente del resto de salidas**

La segunda salida stereo le permite dar salida a un metrónomo solo a unos auriculares, por ejemplo.

# Explicación de los distintos términos usados

## Pattern (patrón)

Esto es una pequeña sección musical compuesta de unos pocos compases. Los patrones están formados por secuencias (información de interpretación) y osciladores (sonidos). También puede almacenar de forma independiente para cada patrón parámetros controlados por el controlador de anillo, cuantización y otros ajustes.

El **AR-48** dispone de patrones prefijados que cubren una amplia gama de géneros musicales.

## Song (canción)

Esto es una combinación de varios patrones para formar una única pieza musical.

## Step (paso)

Un paso es la longitud de las notas más cortas que pueden ser introducidas en una secuencia.

Por lo general, los pasos son un dieciseisavo ( $1/16$ ) de un compás, por lo que puede configurar los sonidos para que se produzcan a intervalos de  $1/16$  de nota (semicorchea). Puede modificar esta longitud en los ajustes.

## Secuencia

Una secuencia está compuesta por los datos de interpretación que almacenan la temporización con la que los distintos sonidos son reproducidos.

Con el **AR-48** puede introducir secuencias por pasos, así como grabarlas tocando los parches en tiempo real.

## Instrumento

Son los elementos más pequeños de los sonidos. Una serie de fuentes de sonido, incluyendo batería, instrumentos de percusión, bajos y sintetizadores listo para ser usados.

También puede usar como instrumentos ficheros WAV almacenados en una tarjeta SD por un ordenador.

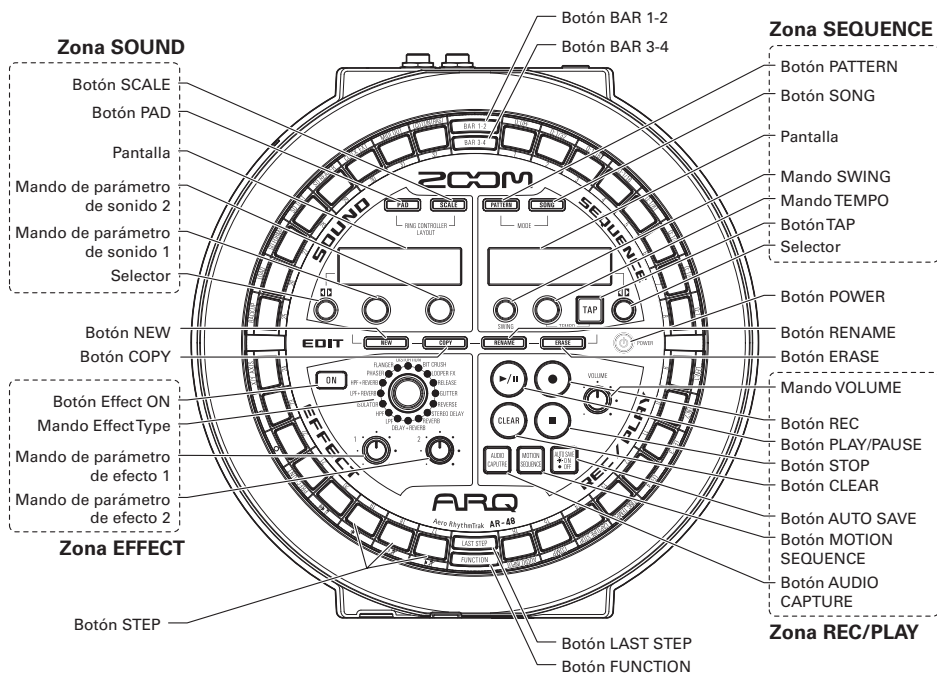
Además de elegir sonidos, dentro de cada instrumento dispone de distintos ajustes. Estos ajustes incluyen envolventes con tiempos de ataque y sostenido, filtros y efectos.

# Resumen

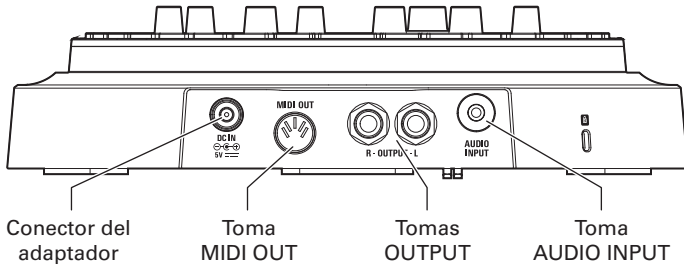
## Nombre de las partes

### Estación base

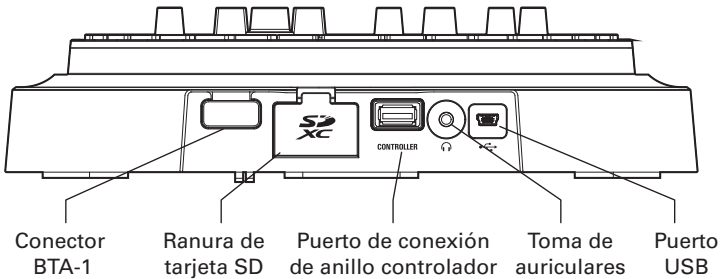
#### ■ Panel superior



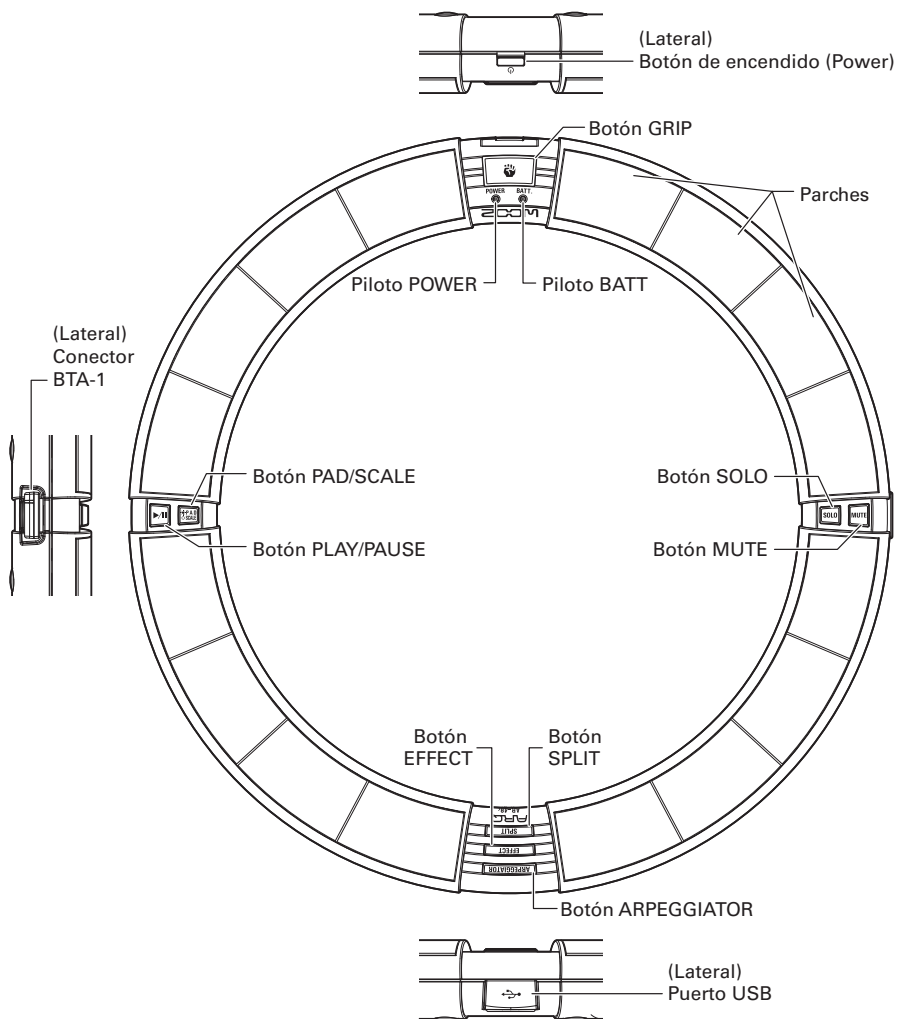
## ■ Panel trasero



## ■ Panel frontal

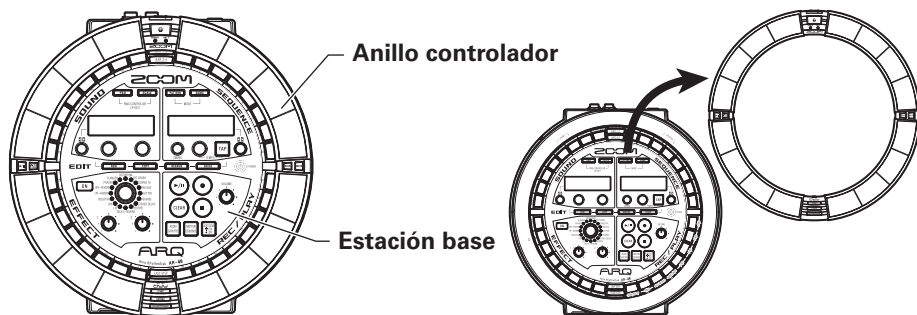


# Anillo controlador



# Uso del AR-48

El **AR-48** está formado por la estación base y un anillo controlador.



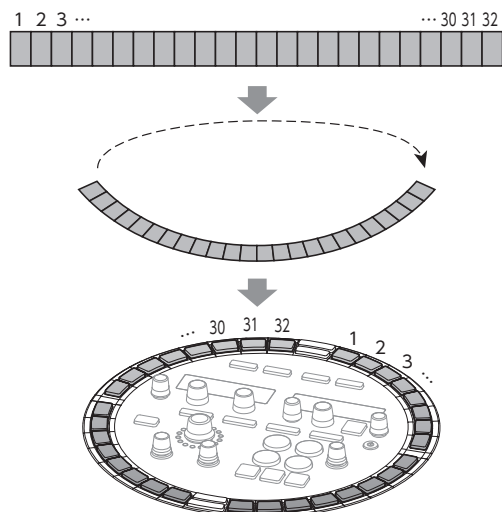
Con la estación base puede editar sonidos, crear canciones y almacenarlas, por ejemplo. Use el anillo controlador para la introducción de datos al crear canciones.

Dado que el anillo controlador puede ser separado de la estación base, puede sujetarlo en su mano y tocarlo como si fuese un instrumento. También puede conectarlo vía USB o por Bluetooth LE a un ordenador Mac o dispositivo iOS y usarlo como un controlador MIDI. (→ P. 96)

## NOTA

Es necesaria una unidad BTA-1 (opcional) para la conexión por Bluetooth LE.

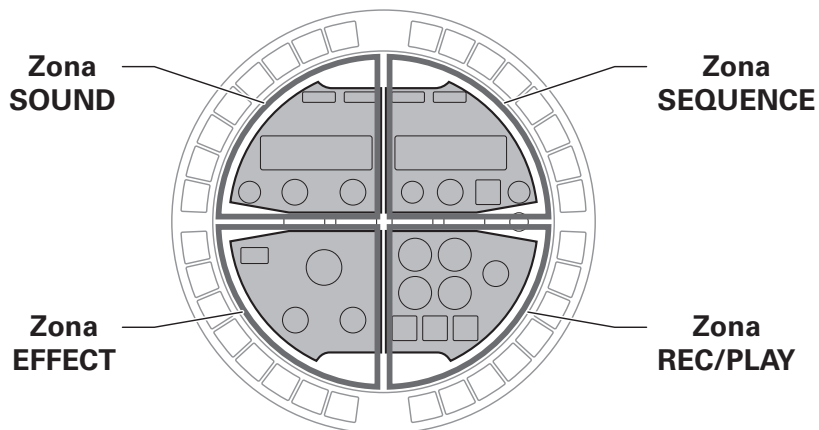
El anillo controlador tiene 16 parches con pilotos LED multicolor. La estación base también tiene 32 teclas STEP, que le permiten crear rápidamente patrones y canciones. El distribuir las teclas STEP en un anillo, en lugar de en la clásica línea recta, le permite la confirmación y el control de todos los pasos de una forma más compacta.





## Las 4 zonas de la estación base

La estación base está dividida en cuatro zonas de acuerdo a su uso.



**Zona de sonido (SOUND):** Se usa para controlar los parámetros de los instrumentos asignados a los parches. Los parámetros relacionados con el instrumento aparecen en la pantalla.

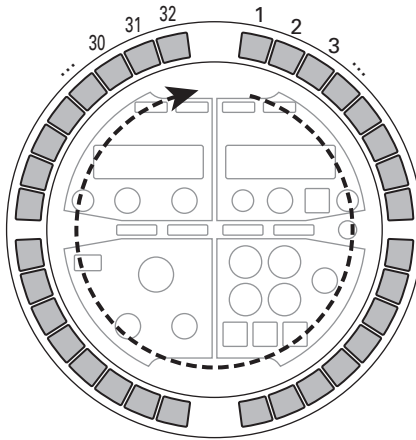
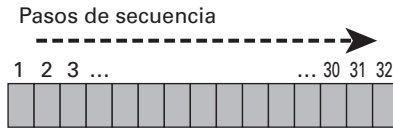
**Zona de secuencias (SEQUENCE):** Úsela para ajustar el tempo y otros parámetros de las secuencias. La pantalla le mostrará aquí los nombres de patrón y canción.

**Zona REC/PLAY:** Úsela para controlar las secuencias, incluyendo la grabación y reproducción.

**Zona de efectos (EFFECT):** Se usa para controlar los efectos aplicados a la salida.

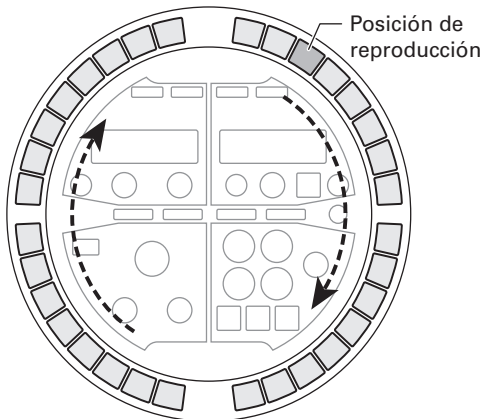
# Resumen de la tecla STEP

La estación base tiene 32 teclas STEP que puede usar para introducir secuencias, por ejemplo. Puede introducir instrumentos de uno en uno para crear patrones.



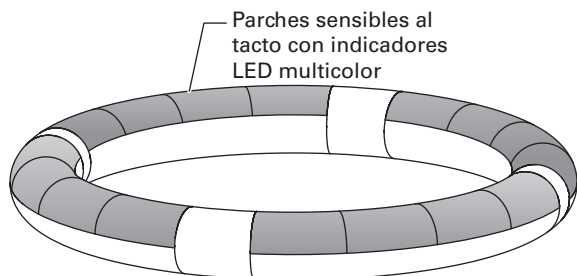
## Posición de reproducción

Durante la reproducción de un patrón o canción, por ejemplo, los pilotos de las teclas STEP se iluminan en verde en el paso que esté siendo reproducido en ese momento.

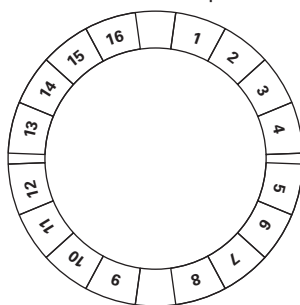


## Resumen del anillo controlador

La superficie del anillo controlador del **AR-48** cuenta con 16 parches sensibles a la presión. Usando estos parches podrá introducir y editar patrones y tocar en tiempo real, por ejemplo.



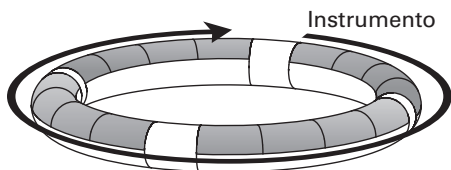
Colocación de los parches



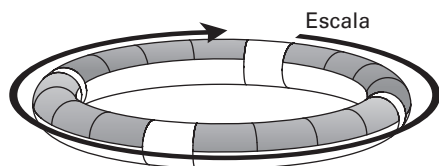
### Asignación de funciones

Son asignadas distintas funciones a los parches del anillo controlador, de acuerdo al estado operativo y modo activo.

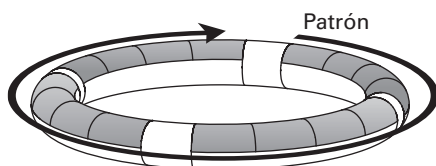
Ejemplo: En el modo **PATTERN** y esquema **PAD**, puede tocar en tiempo real los instrumentos asignados a los parches al golpearlos.



Ejemplo: En el modo **PATTERN** y esquema **SCALE**, puede tocar el anillo controlador como un teclado, con un tono diferente en cada parche.



Ejemplo: En el modo **SONG**, pueden ser asignados patrones diferentes a cada parche, lo que le permite golpear los parches para cambiar y reproducir patrones.



#### AVISO

Dado que los procedimientos de entrada son distintos en cada modo, consulte las páginas de explicaciones de cada operación para más detalles.

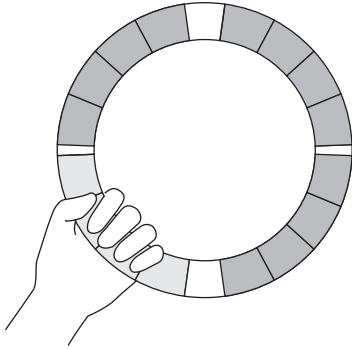
## Resumen del anillo controlador (sigue)

### Zona de agarre

---

Puede configurar una zona de agarre que no responderá al toque de cara a evitar la activación accidental de parches cuando use el anillo controlador de forma independiente a la estación base. Puede configurar el rango de esta zona de agarre como quiera.

Para saber cómo configurar esto, vea P. 98 "Configuración de la zona de agarre".



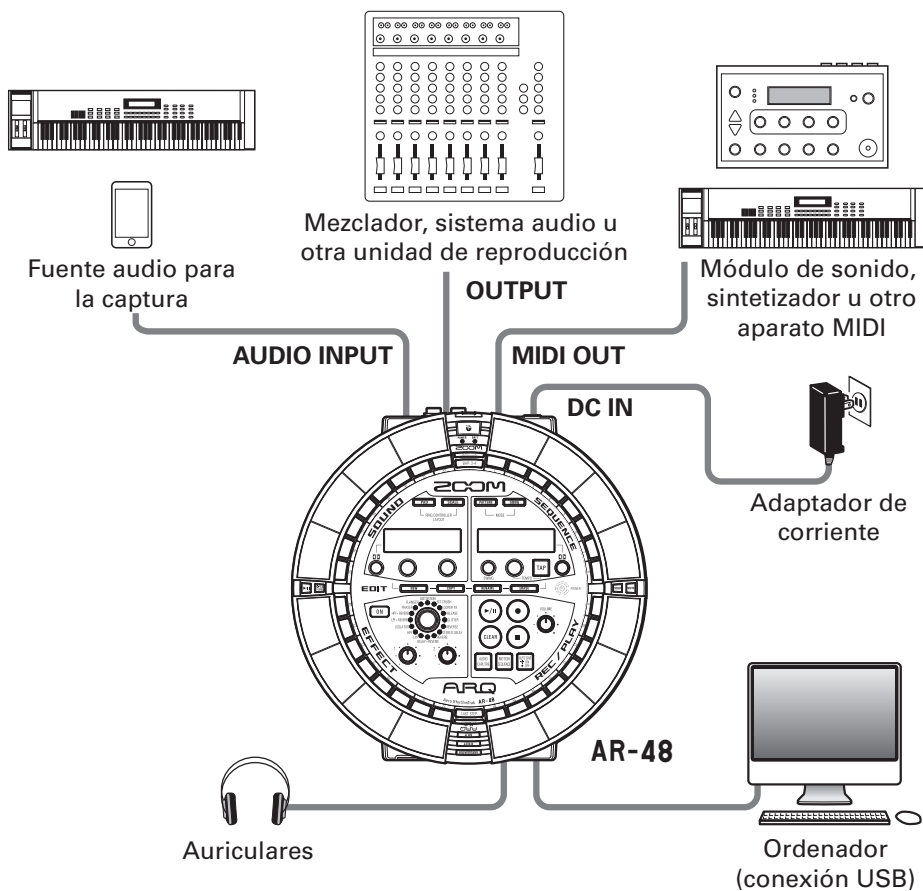
### Acelerómetro

---

Al usar el acelerómetro interno del anillo controlador, podrá controlar la temporización del arpegiador, parámetros de efectos e instrumentos con solo inclinarlo.

Para más detalles, vea "Control de parámetros con el anillo controlador" (→ P. 82).

# Conexión de otros dispositivos



## Cambio de modos

Con el **AR-48**, puede crear patrones y combinar varios para crear canciones.

El **AR-48** dispone de dos modos principales para la creación de música. Al cambiar entre estos modos, podrá ir alternando entre la creación de patrones y la de canciones.

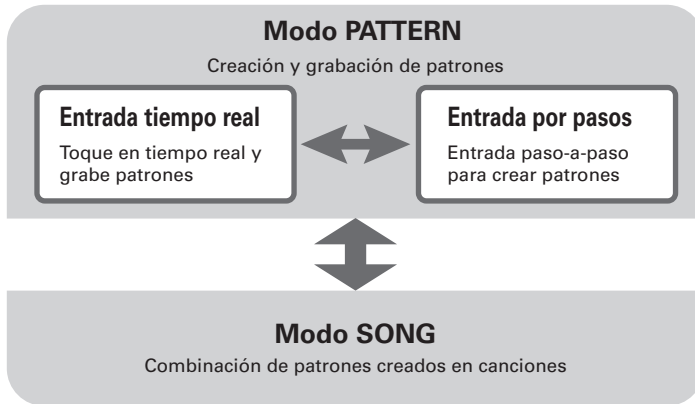
Use el modo **PATTERN** para crear patrones.

Las dos formas para ello son la entrada en tiempo real y la entrada por pasos.

- Entrada en tiempo real: Grabe una interpretación como un patrón tocando los parches en tiempo real.
- Entrada por pasos: Grabe el sonido de los instrumentos de uno en uno para crear patrones.

Use el modo **SONG** para crear canciones.

- En este modo **SONG** puede crear canciones tocando y cambiando los patrones en tiempo real y grabando el resultado.



## Resumen de instrumento

El **AR-48** puede usar hasta 16 fuentes sonoras en un único patrón. A cada uno de estas fuentes se le llama instrumento y produce sonido de los datos de forma de onda, como un golpe en un tambor, desde un fichero WAV cargado desde una tarjeta SD o desde el sintetizador interno. Además de su sonido (oscilador), cada instrumento dispone de varios ajustes. Estos ajustes incluyen envolventes con tiempos de ataque y sostenido, filtros, efectos y colores de parches.

Los instrumentos tienen números asignados del 1 al 16. En el modo **PATTERN**, puede editar el sonido y la secuencia del instrumento seleccionado por su número.

## Cambio del esquema del anillo controlador

El anillo controlador del **AR-48** le ofrece los dos esquemas siguientes. Pulse **[PAD]** y **[SCALE]** para cambiar entre ellos. En cada esquema pueden ser generados hasta 16 sonidos simultáneamente.

### Esquema PAD

Puede asignar distintos instrumentos a los 16 parches y usarlos para tocar.

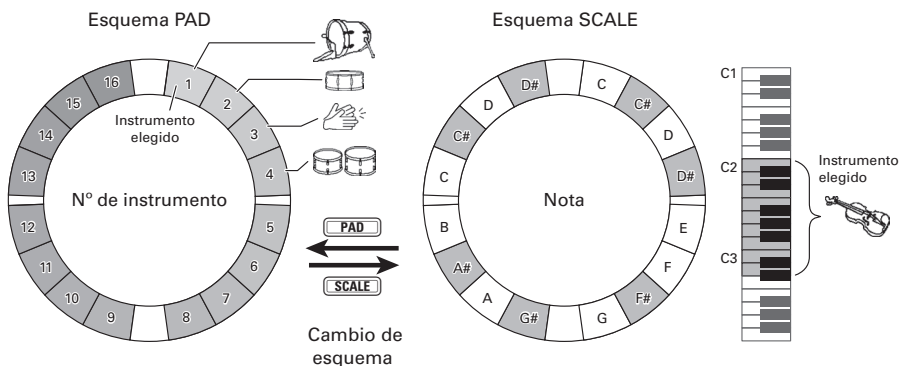
Este esquema es muy útil para usar kits de batería, pero también puede asignar otros instrumentos de esta misma forma.

La nota (tono) que suena al pulsar un parche en el esquema PAD es C4 (do 4ª).

### Esquema SCALE

Toque un instrumento con una escala musical, usando los parches como un teclado. Los parches se comportan como un teclado en una escala musical. Los pilotos del anillo controlador se iluminan con un color pálido para las teclas blancas y con un color oscuro para las negras. También puede ajustar la escala a mayor o menor, por ejemplo.

Esto es útil para tocar instrumentos que producen tonos con escalas, pero también puede usarlo para tocar sonidos de caja y otros instrumentos de percusión.

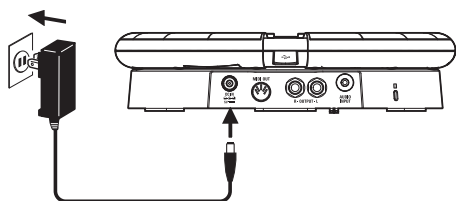


# Preparativos

## Encendido y apagado

### Encendido de la estación base

1. Conecte el adaptador de corriente incluido a la estación base.



2. Mantenga pulsado POWER en la estación base.

La versión de software de la estación base aparecerá en la pantalla.

3. Mantenga pulsado POWER de nuevo cuando quiera apagarlo.

#### AVISO

Cuando el anillo controlador esté en reposo y conectado a la estación base, el encender/apagar la estación base producirá ese mismo efecto sobre el anillo.

#### NOTA

Use el adaptador incluido para dar corriente al **AR-48** incluso cuando esté conectado a un ordenador u otro dispositivo vía USB.

### Encendido del anillo controlador

#### ■ Cuando esté conectado vía USB

Cuando el anillo controlador esté conectado a la estación base o a un ordenador vía USB, se encenderá automáticamente y funcionará con la alimentación por bus USB.

Cuando funcione así, el piloto POWER del anillo se iluminará en rojo y quedará desactivado .

#### ■ Cuando use un BTA-1 y conexión vía Bluetooth LE

Si ha instalado unidades BTA-1 (opcionales) en la unidad base y en el anillo controlador y están conectadas vía y Bluetooth LE, el anillo controlador recibirá la corriente de pilas AA.

En este caso se iluminará el piloto BATT del anillo controlador y quedará activo.


#### AVISO

- Pulse para ver la carga restante de la pila del anillo controlador en la pantalla SOUND.
- Incluso aunque tenga un BTA-1 instalado, la unidad seguirá funcionando con alimentación por bus USB si está conectada a un cable USB.




## Encendido y apagado (sigue)

### ■ Encendido del anillo controlador

1. Pulse  durante al menos 2 segundos.

El anillo controlador se encenderá.

### ■ Apagado del anillo controlador

1. Pulse  de nuevo durante al menos otros 2 segundos.

#### AVISO

- Cuando el anillo esté conectado a la estación base vía Bluetooth LE, el apagar el anillo controlador hará lo mismo en la estación base.
- Cuando funcione con pilas AA, el piloto BATT parpadeará cuando la carga restante de las pilas sea inferior al 10%.

### ■ Sustitución de las pilas del anillo controlador

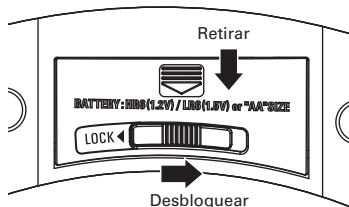
El anillo controlador puede recibir corriente de dos pilas AA.

1. Apague el anillo controlador

2. Desbloquee y retire las tapas del compartimento de las pilas.

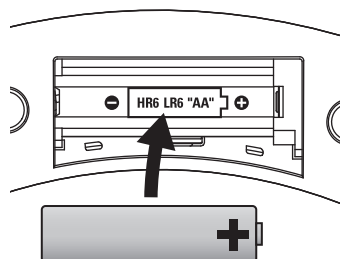
El controlador de anillo tiene dos compartimentos de pilas.

Parte inferior del anillo controlador



3. Instale las pilas.

Asegúrese de orientar su polaridad correctamente.



4. Vuelva a colocar las tapas del compartimento de las pilas.

#### NOTA

Sustituya siempre las dos pilas a la vez.

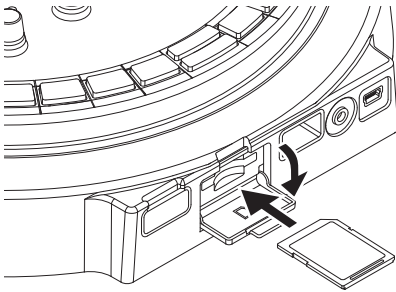
## Carga de tarjetas SD

### ■ Carga y extracción de tarjetas SD

1. Apague la unidad.
2. Abra la tapa de la ranura de tarjeta SD en la estación base.
3. Introduzca la tarjeta en la ranura.

Para extraer una tarjeta SD:

Empuje la tarjeta un poco más en la ranura para que un resorte la expulse un poco y después tire de ella.




#### NOTA

- Si no hay ninguna tarjeta SD cargada en el **AR-48**, los datos capturados no podrán ser almacenados y no podrá hacer copias de seguridad de los patrones y canciones creados.
- Cuando introduzca una tarjeta SD, asegúrese de introducirla con la orientación correcta.
- Antes de usar tarjetas SD que acabe de comprar o que hayan sido formateadas en un ordenador, deberá formatearlas en el **AR-48**.
- Instrucciones de formateo de tarjetas SD (→ P. 91)

# Uso de la pantalla de introducción de caracteres



## ■ Cambio de caracteres

1. Gire  para subrayar el carácter a modificar.



2. Pulse  para confirmar el carácter a modificar.



3. Gire  para cambiar el carácter y pulse  para confirmarlo.





### AVISO

Elija "INS" para insertar un espacio en esa posición y desplazar el carácter que estuviere antes allí y los siguientes hacia la derecha.

No puede usar esto si ya ha introducido 16 caracteres.

Elija "DEL" para eliminar el carácter que está en la posición elegida y hacer que los siguientes se desplacen una posición a la izquierda.

4. Para finalizar la edición, gire  para elegir OK y pulse .



### AVISO

- Puede usar los caracteres siguientes:  
(espacio) ! # & ' ( ) + , - 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ;  
= @ A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S  
T U V W X Y Z [ ] ^ \_ ` a b c d e f g h i j k l m  
n o p q r s t u v w x y z { } ~
- Dependiendo del elemento con el que esté trabajando, es posible que no pueda usar algunos caracteres.

# Modo PATTERN

## Resumen del modo PATTERN

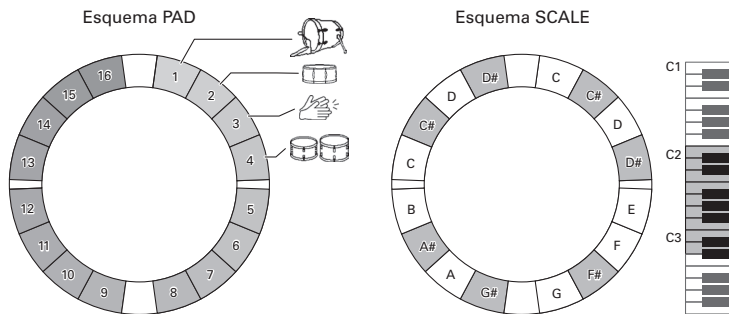
Use el modo PATTERN para crear patrones.

Puede introducir patrones de dos formas: en tiempo real y por pasos.

### Entrada en tiempo real

Puede golpear los parches para tocar con ellos como quiera. También puede grabar interpretaciones en tiempo real para crear patrones.

Con este método, cada parche del anillo controlador se corresponde con un instrumento individual (esquema PAD) o con una NOTA (esquema SCALE). (→ P. 19)



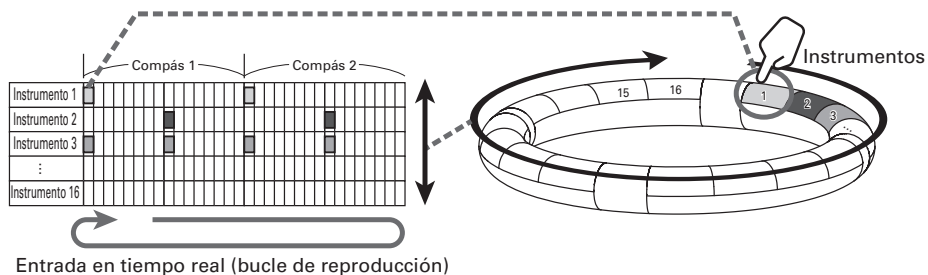
### AVISO

En el esquema PAD, la nota (tono) reproducido cuando golpee un parche será C4 (do 4ª).

# Resumen del modo **PATTERN** (sigue)

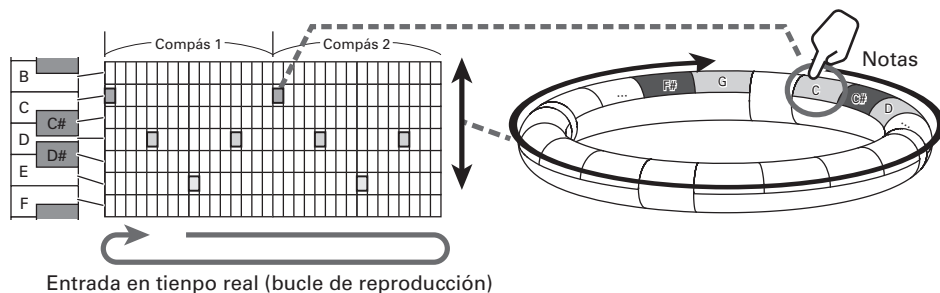
## Creación de patrones en el esquema **PAD**

Tras empezar la entrada en tiempo real, pulse los parches de un instrumento para darle entrada. El patrón empezará una reproducción en bucle y podrá sobregresar sobre él las veces que quiera.



## Creación de patrón en el esquema **SCALE**

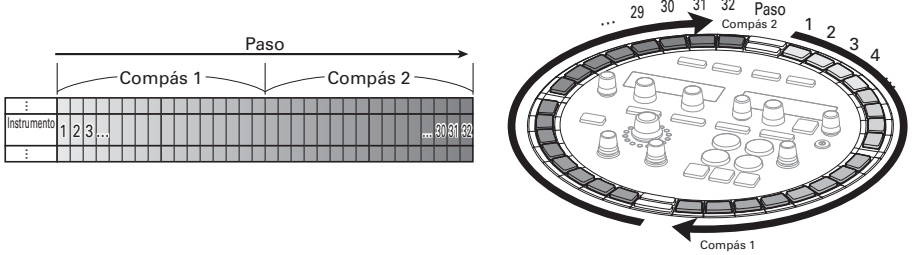
Tras empezar la entrada en tiempo real, pulse los parches para introducir notas. El patrón iniciará su reproducción en bucle. Con el ajuste polyphonic, podrá dar entrada a acordes. Puede usar escalas para introducir cada instrumento con el número 1–16.



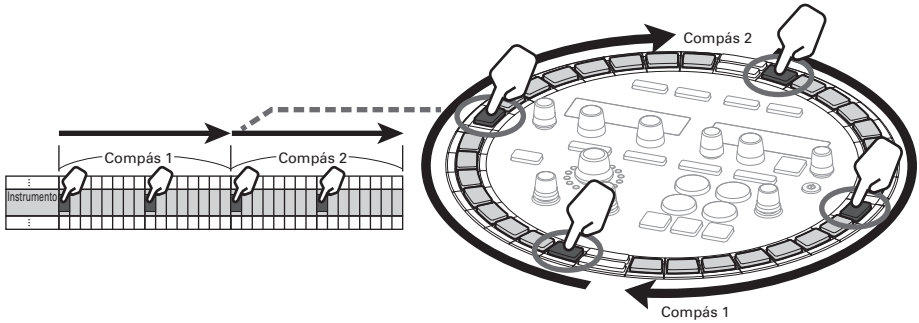
# Resumen del modo PATTERN (sigue)

## Entrada por pasos

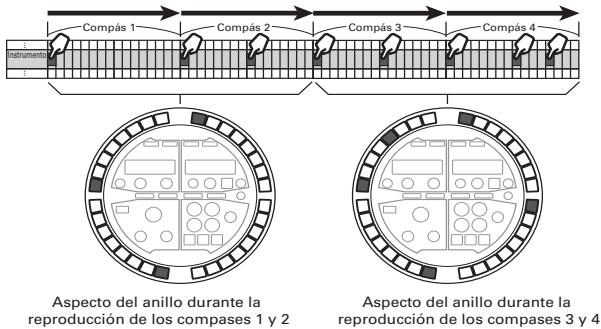
Con el método de entrada STEP, puede crear patrones introduciéndolos de uno en uno. Con este método de entrada, cada tecla de paso  de la estación base se corresponde a un paso.




Dado que la estación base está dividida en 32 pasos, puede introducir dos compases musicales a la vez (donde el paso más pequeño es un 16avo de nota o corchea).



Si el patrón es superior a dos octavas, la pantalla de la estación base cambiará cada dos compases (cuando el paso más pequeño sea un 16avo. de nota).




Pulse un parche del anillo controlador para ver la secuencia para ese instrumento en las teclas de paso .

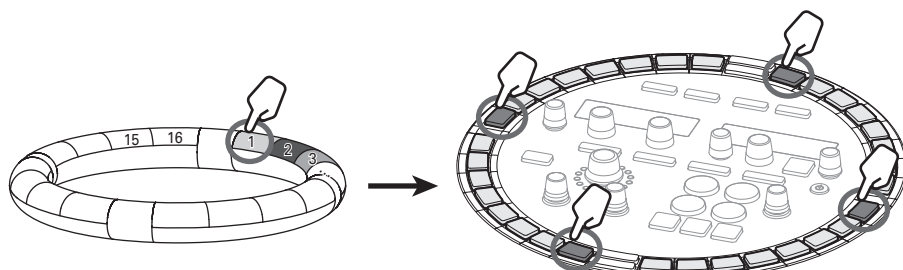
Pulse un  para hacer que se iluminen mucho los parches del anillo controlador para los instrumentos grabados en ese paso y reproducir los sonidos de esos instrumentos.

Pulse un  durante la reproducción para dar comienzo a la secuencia desde esa posición.

### Creación de patrones en el esquema PAD

Los parches del anillo controlador se corresponden con los diferentes instrumentos. Mientras pulsa un parche que se corresponda con un instrumento, use las teclas  de la estación base para introducir la secuencia para ese instrumento.


Este método le permite cambiar rápidamente y dar entrada a varios instrumentos.



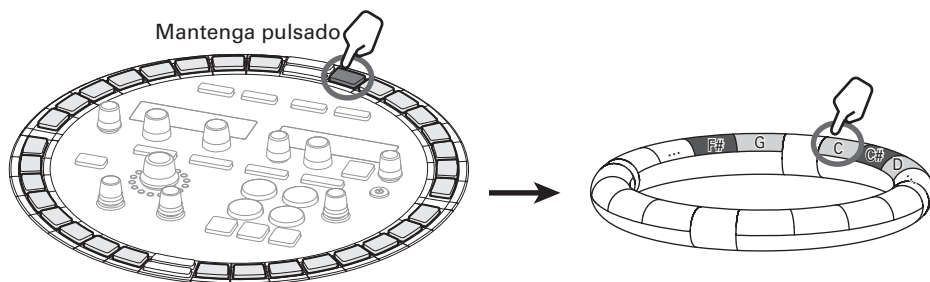
Mientras pulsa un parche para un instrumento...

...ajuste sus pasos

### Creación de patrones en el esquema SCALE

Los parches del anillo controlador se corresponden con notas de una escala. Mientras pulsa  para el paso a introducir, pulse los parches para dar entrada a las notas.

Este método le permite introducir con facilidad acordes.



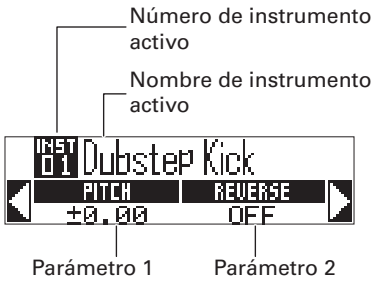
Mientras pulsa la tecla para el paso a introducir...

...ajuste el tono

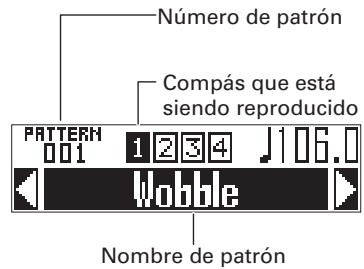
# Resumen del modo PATTERN (sigue)

## Resumen de la pantalla

### Pantalla SOUND



### Pantalla SEQUENCE

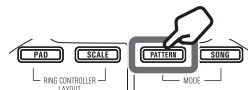




# Pasos operativos

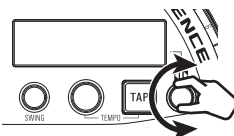
## Acceso al modo PATTERN

Pulse **PATTERN** para acceder al modo PATTERN.



## Selección de un patrón

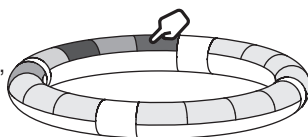
Gire en la zona SEQUENCE para elegir el número de patrón.



## Comprobación de los instrumentos

Golpee los parches del anillo controlador si quiere escuchar el sonido de los instrumentos de entrada.

Cuando golpee un parche, su instrumento quedará “seleccionado” y se iluminará en blanco. El nombre y los parámetros de ese instrumento aparecerán en la pantalla SOUND.



Pulse **SCALE** para cambiar el anillo controlador al esquema SCALE.

### AVISO

Pulse **PATTERN** mientras golpea un parche para elegir el instrumento sin que suene su sonido.

### ① Entrada en tiempo real

Pulse para activar la espera y pulse para iniciar la entrada en tiempo real.

En el esquema PAD, pulse los parches de los instrumentos para introducirlos de forma sincronizada con el patrón en un bucle.

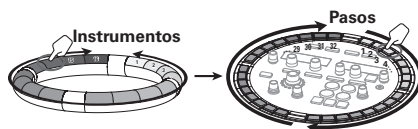
En el esquema SCALE, toque los parches de las notas para introducir las de forma sincronizada con el patrón en un bucle.



### ② Entrada por pasos

Mientras pulsa un parche que se corresponda con el instrumento a introducir, pulse las teclas para editar la secuencia para ese instrumento.

Además, puede pulsar parches mientras pulsa una tecla para introducir instrumentos (esquema PAD) o notas (esquema SCALE) en ese paso.



### Finalización de la entrada

Pulse para finalizar la entrada.

# Pasos operativos (sigue)


## Preparativos

### ■ Acceso al modo

1. Pulse **PATTERN**.

### ■ Selección de un patrón

Elija el patrón a usar para la entrada.

1. Gire  en la zona SEQUENCE para elegir el patrón.

El nombre del patrón seleccionado aparecerá en la pantalla SEQUENCE.





#### AVISO



- Si un patrón está en mitad de su reproducción, el cambio de patrón se producirá al final del compás activo. El nombre del patrón parpadeará hasta el momento del cambio.
- Pulse **NEW** para crear un nuevo patrón vacío. (→ P. 47)

### ■ Selección de un instrumento

Use los parches del anillo controlador para elegir los instrumentos.

1.  **CONTROLLER** Golpee el parche del instrumento a introducir.


2. Pulse  en la zona SOUND y gire  para elegir el parámetro del instrumento que quiera editar.

3. Use  y  para ajustar los parámetros del sonido.

#### AVISO

- Edición de sonidos (→ P. 48)
- Un patrón puede usar hasta 16 instrumentos.

### ■ Ajuste el tiempo






1. Gire . Puede ajustar el tiempo entre 40.0–250.0 BPM en pasos de 0.1 BPM.

#### AVISO

También puede pulsar repetidamente **TAP** al tiempo que quiera ajustar (a ritmo de negras).

### ■ Ajuste de longitud del patrón

Puede cambiar la longitud del patrón. Puede ajustar este valor entre 1 y 4 compases. Cuando alargue un patrón, también podrá copiar la secuencia ya introducida en la parte alargada. Cuando acorte un patrón, la secuencia ya introducida no será borrada.


1. Mientras pulsa **FUNCTION**, pulse -9 (LEN:1) – -12 (LEN:4). La longitud en compases será ajustada de acuerdo a la  pulsada. Pulse -9 (LEN:1): ajuste a 1 compás. Pulse -12 (LEN:4): 4 compases.



# Entrada de un patrón en tiempo real

## Entrada de un patrón


1. Pulse .

 se ilumina para indicarle que se ha activado la espera de grabación.

2. Pulse .

Esto pondrá en marcha la claqueta. Una vez que termine la claqueta podrá dar entrada a los instrumentos.

**AVISO**

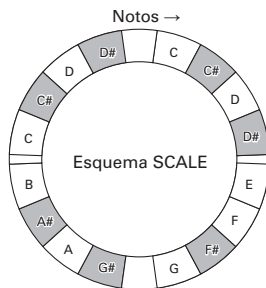
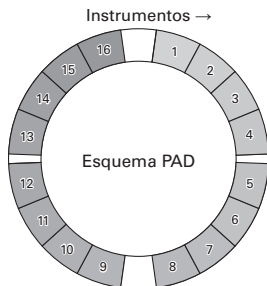
- Ajuste de la claqueta (→ P.39)
- Puede pulsar  durante la reproducción del patrón para iniciar la entrada. En este caso no habrá claqueta.

3.  **CONTROLLER**

En el esquema PAD, golpee el parche del instrumento a introducir.


En el esquema SCALE, golpee el parche de la nota a introducir.

Toque de forma sincronizada con el metrónomo.





**AVISO**

- Al configurar la cuantización, podrá corregir automáticamente la entrada si varía con respecto al ritmo. (→ P.41)
- Cambio de ajustes del metrónomo (→ P. 39)
- La velocidad con la que golpee el parche será también grabada.

4. Pulse  para finalizar la entrada. Esto finalizará la grabación.

**AVISO**

Pulse  para activar la pausa de grabación.

Pulse  para detener la grabación pero que continúe la reproducción. Puede golpear los parches en este punto para comprobar los sonidos sin grabar la interpretación.

# Introducción de patrón por pasos

## Entrada de un patrón

- Selección de un instrumento y entrada de un patrón

**1.** Pulse **BAR 1-2** o **BAR 3-4** para elegir los compases a introducir.

**2.** **CONTROLLER** Pulse el parche del instrumento a introducir.

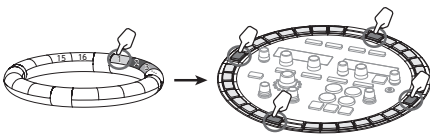
La pantalla SEQUENCE pasará a tener el aspecto como la de abajo. La velocidad con la que golpee el parche será grabada en el paso.



**3.** Para cambiar la longitud del sonido introducido, gire **Q** en la zona SEQUENCE.

**4.** Mientras pulsa el parche del paso 2, pulse **□** para el paso a introducir.

El piloto de la tecla pulsada se iluminará en rojo.





**5.** Para borrar un paso introducido, pulse ese **□** de nuevo. El paso será borrado y el piloto se apagará.

### NOTA


Puede usar este método tanto con la unidad en reproducción como parada.


■ Selección de pasos y entrada de patrón

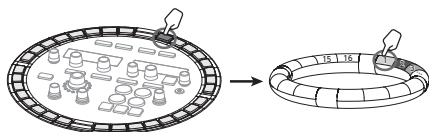
**1.** Pulse **BAR 1-2** o **BAR 3-4** para elegir los compases a introducir.

**2.** Pulse  del paso a introducir. El  pulsado se iluminará en verde y la pantalla SEQUENCE pasará a tener el siguiente aspecto.



**3.** Para cambiar la longitud del sonido introducido, gire  en la zona SEQUENCE.

**4.** Mientras pulsa  del paso 2, golpee el parche a introducir. El parche golpeado se iluminará. La velocidad del golpeo será grabada también en el paso.




**5.** Para borrar un instrumento introducido, golpee el parche de nuevo.

El parche golpeado quedará iluminado con luz tenue.

**NOTA**

Sólo puede usar este método cuando la reproducción esté detenida.

**AVISO**


Si ajusta QUANTIZE a 1/32 ó 1/16T, el anillo de teclas  representará un compás. En este caso, pulse **BAR 1-2** para cambiar entre los compases 1 y 2. De igual forma, pulse **BAR 3-4** para cambiar entre los compases 3 y 4.

# Reproducción de patrones


## 1. Pulse .

La reproducción comienza y se ilumina el botón .




## 2. Pulse de nuevo para activar la pausa.

La reproducción queda en pausa y  parpadea.

## 3. Pulse para detener la reproducción.

 se apagará cuando la reproducción se detenga.

### AVISO


- Cuando un patrón tenga 3 compases o más,  y  harán que cambie de forma automática durante la reproducción.
- Pulse un  para dar comienzo a la secuencia desde ese punto.

## Borrado de partes de patrones

- 1.** Pulse .

El patrón será reproducido.

- 2.** Mantenga pulsado .

 se iluminará y la pantalla SEQUENCE tendrá el siguiente aspecto.




- 3.**  Mientras está

siendo reproducida la parte que quiera eliminar:

En el esquema PAD, mantenga pulsado el parche del instrumento a borrar.

En el esquema SCALE, mantenga pulsado el parche de la nota que quiera eliminar.

La secuencia (datos de interpretación) será eliminada mientras golpea el parche.

- 4.**  Deje de pulsar el parche cuando haya terminado la reproducción de la parte a borrar.

- 5.** Deje de pulsar  para finalizar el borrado.

# Arpeggiador

Puede usar esta función para hacer que un instrumento toque de forma automática cuando sea activado con un parche. El pulsar varios parches hará que sean disparados varios instrumentos de forma ordenada.

Si pulsa acordes en el esquema SCALE, las notas del acorde podrán ser reproducidas de una en una.

## ■ Pasos operativos

1. Pulse .

Esto abre la pantalla de configuración del arpeggiador en la pantalla SEQUENCE.



2. Use para elegir ON o LATCH.

Esto activa el arpeggiador.

Cuando elija ON, será emitido sonido de forma automática mientras pulse los parches.

Cuando elija LATCH, la emisión del sonido comenzará de forma automática cuando pulse los parches y se detendrá cuando vuelva a pulsarlos.



### AVISO

La salida automática de este modo LATCH también puede ser detenida pulsando .

3. Gire para cambiar el estilo del arpeggio.

Puede ajustar este STYLE a REPEAT, SEQUENCE, UP, DOWN, UP&DOWN, o RANDOM.

Dependiendo del valor elegido para STYLE, podrá elegir distintos tipos de interpretación y otros ajustes.



4. Si el valor STYLE elegido tiene parámetros 2 y 3, gire en la zona SEQUENCE.

Use y para realizar los ajustes que aparecen en la página siguiente.






Listado de parámetros del arpegiador

Style (estilo)	Effect (efecto)	Parámetro 2 (use  para ajustar) <small>SWING</small>	Parámetro 3 (use  para ajustar) <small>TEMPO</small>
Repeat	Los parches pulsados sonarán de forma repetida. Si pulsa varios parches, todos ellos sonarán a la vez de forma repetida.	<b>Patrón (Pattern)</b> Esto ajusta la temporización del arpegiador. Además de simplemente repetir los sonidos a intervalos fijos (1/32, 1/16Tri, 1/16, 1/8Tri, 1/8, 1/4, 1/2 o 1/1) también puede elegir secuencias prefijadas (Seq 1-32). (Listado de parámetros de arpegiador → P. 119)	<b>Número de nota (Note)</b> Además de la nota del parche, puede ajustar un número de intervalos a sonar. Con el valor 1, sólo sonará el parche. Los números más altos añaden quintas y octavas por encima. Si ajusta el valor a 2 o más, podrá elegir Up, Down, UpDown o Random como orden para la ejecución. (Listado de parámetros de arpegiador → P. 118)
Sequenece	Si el parche pulsado tiene una secuencia grabada, el instrumento sonará con dicha secuencia. Si el parche no contiene secuencia, sonará una sola vez sin repetirse. Si pulsa varios parches, todos ellos sonarán a la vez de forma repetida.	/	/
Up	Si pulsa varios parches, sonarán de forma ordenada a partir del número de instrumento más bajo.	<b>Patrón (Pattern)</b> Esto ajusta la temporización del arpegiador. Además de simplemente repetir los sonidos a intervalos fijos (1/32, 1/16Tri, 1/16, 1/8Tri, 1/8, 1/4, 1/2 o 1/1) también puede elegir secuencias prefijadas (Seq 1-32). (Listado de parámetros de arpegiador → P.119)	<b>Octava (Octave)</b> Puede ajustar esto entre 1 y 4. Si lo ajusta a 1, sólo sonarán los parches pulsados. Con el ajuste 2, sonarán notas una octava por encima junto con las notas de los parches. De igual forma, con el ajuste 3 o 4, sonarán notas 2-3 octavas por encima.
Down	Si pulsa varios parches, sonarán de forma ordenada a partir del número de instrumento más alto.		
Up & Down	Si pulsa varios parches, sonarán de forma ordenada a partir del número de instrumento más bajo hasta el más alto y después al revés.		
Random	Si pulsa varios parches, sonarán en un orden aleatorio.		


# Borrado de patrones

## Borrado completo de secuencias

**1.** Pulse  para detener la reproducción de la secuencia.


**2.** Pulse .



Esto hará que aparezca la pantalla CLEAR SEQUENCE en la pantalla SEQUENCE.

Pulse  de nuevo para cancelar el borrado.





### AVISO

Pulse  si quiere borrar todos los datos de patrones, incluyendo instrumentos y nombre de patrón, junto con las secuencias. (→ P. 45)

**3.** Use  en la zona SEQUENCE para elegir la secuencia a borrar y pulse .

Aparecerá una pantalla de confirmación.

Use  en la zona SEQUENCE para elegir YES y pulse  para borrar la secuencia.



### AVISO

- Elija "All Instruments" para borrar toda la secuencia.
- En el esquema SCALE, las notas serán borradas. Elija "All Notes" para borrar toda la secuencia completa del esquema SCALE.
- Si borra un instrumento en el esquema PAD, las notas introducidas en el esquema SCALE también serán borradas.

# Otros ajustes

## Ajustes de metrónomo

Puede hacer ajustes relacionados con el metrónomo que suena como guía durante la grabación.

### ■ Activación/desactivación de METRONOME OUTPUT

1. Mientras pulsa **FUNCTION**, pulse -17.

Cuando el metrónomo esté ajustado a reproducción, se iluminará -17 en rojo.



### ■ Activación/desactivación de la salida de auriculares METRONOME

1. Mientras pulsa **FUNCTION**, pulse -18.

Cuando el metrónomo esté ajustado a reproducción, se iluminará -18 en rojo.



### ■ Ajuste del volumen del metrónomo

1. Para reducir el volumen, mientras pulsa **FUNCTION**, pulse -19.

Para aumentar el volumen, mientras pulsa **FUNCTION**, pulse



Puede ajustar esto entre 0 y 10.



### ■ Ajuste de la claqueta

1. Mientras pulsa **FUNCTION**, pulse -21.

Cuando la claqueta esté activa (ON), use en la zona SEQUENCE para ajustar el tipo de claqueta a 1-8 ó SPECIAL.



#### AVISO

Cuando elija Special, la claqueta tendrá la siguiente estructura.




## Otros ajustes (sigue)



### Ajuste de la división de parche

Cuando elija el esquema PAD, podrá cambiar el número de instrumentos asignados al anillo controlador.


Por defecto podrá tocar con 16 instrumentos en el anillo. No obstante, también puede reducir el número de instrumentos para hacer que le resulte más fácil tocar con el anillo.


- 1.**  **CONTROLLER** Pulse .

 se iluminará y se reducirá el número de instrumentos asignados al anillo controlador.

Mientras pulsa , use  en la zona SEQUENCE para ajustar el número de instrumentos asignados a 8, 4, 2 ó 1.



- 2.** Para cancelar el ajuste de división, pulse  de nuevo.

Cuando  esté apagado, el número de instrumentos asignados al anillo controlador en el esquema PAD será 16.

#### AVISO

Cuando active el ajuste de división, los instrumentos serán asignados a los parches por orden desde el instrumento número 1.

Por ejemplo, con el ajuste 4, serán asignados a los parches los instrumentos 1-4.

# Ajustes de patrón



Estos ajustes incluyen Auto Save, Quantize, Bar length y Swing, así como los parámetros del acelerómetro del anillo controlador.

Estos ajustes son almacenados de forma independiente para cada patrón.

## Cambio de la posición del último paso

Puede cambiar el último paso en el ciclo de la tecla STEP de la estación base.

Por ejemplo, puede crear patrones en el triple de tiempo ajustando el ciclo a 24 pasos.

1. Mientras pulsa , pulse la  que se corresponda con el número que quiera ajustar como el último paso.

Puede ajustarlo entre 1 y 32.

### NOTA


- Si Last Step es inferior a 32, los datos de secuencia hasta ese paso no serán borrados.
- Si el ajuste QUANTIZE es 1/32 o 1/16T, un paso será 1/32avo de un compás. Si el ajuste es 1/16 o 1/8T, un paso será 1/32avo de 2 compases. Así, el cambio de temporización cuando ajuste Last Step será distinto.
- A la hora de introducir pasos, no podrá dar entrada a instrumentos y notas después del último paso.





## Ajuste Quantization

Esto ajusta la longitud de la nota más corta que podrá ser introducida en la secuencia.

Este es el valor que será usado para corregir (cuantizar) la entrada en tiempo real y en qué momento se producirá la entrada durante la entrada por pasos.

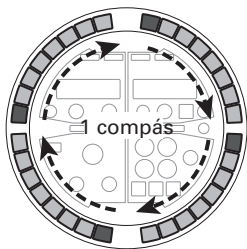
1. Pulse 

.....
2. Pulse -1 a -8 para ajustar el valor de cuantización.

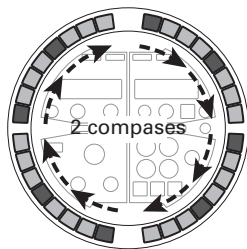
Puede ajustar esto a OFF, 1/32, 1/16T (tresillo de 1/16avo de nota/tresillo de semicorcheas), 1/16, 1/8T (tresillo de corcheas), 1/8, 1/4 o 1 BAR (compás).



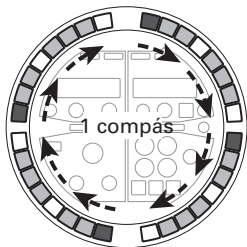
## Ajustes de patrón (sigue)



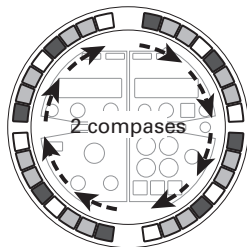
Quantize ajustado a 1/32  
8 pasos = 1 beat  
1 ciclo = 1 compás



Quantize ajustado a 1/16  
4 pasos = 1 beat  
1 ciclo = 2 compases




Quantize ajustado a 1/16T  
6 pasos = 1 beat  
1 ciclo = 1 compás



Quantize ajustado a 1/8T  
3 pasos = 1 beat  
1 ciclo = 2 compases


### AVISO

- Cuando QUANTIZE esté ajustado a OFF, 1/8, 1/4 o 1 BAR, las teclas  de la estación base actuarán igual que cuando QUANTIZE esté ajustado a 1/16.
- Cuando QUANTIZE esté ajustado a 1/16T ó 1/8T, no podrá introducir notas e instrumentos en los pasos 4, 8, 12, 16, 20, 24, 28 ó 32.

Out of STEP  
Q: 1/8T



## Ajuste Swing

Puede ajustar la cantidad de swing (desfase rítmico).


1. Gire  en la zona SEQUENCE para ajustar la cantidad de swing. El rango de este valor es  $\pm 50\%$ .

## Solo

Puede activar como solista la reproducción de únicamente el instrumento elegido.

1.  Mientras pulsa , golpee el parche del instrumento que quiera activar como solista.



Sólo se iluminará el parche pulsado y el resto de instrumentos dejarán de producir sonido.

 seguirá iluminado mientras siga activa la función solista.




## Anulación (mute)

Puede anular (mute) solo el instrumento elegido.

1.  Mientras pulsa , golpee el parche del instrumento que quiera anular.

El parche pulsado se apagará y dejará de producir sonido.

 seguirá iluminado mientras siga activa la función de anulación.



### NOTA

Únicamente puede usar las funciones solista y de anulación en el modo PATTERN con el esquema PAD.

# Administración de patrones

## Copia e intercambio de instrumentos

**1.** Golpee el parche del instrumento a copiar o intercambiar.

**2.** Pulse .  
El destino de la copia/intercambio de instrumento aparecerá en la pantalla SOUND.



**3.** Use en la zona SOUND para elegir el instrumento de destino y pulse .  
Esto hará que aparezca la pantalla de selección de destino de copia/intercambio en la pantalla SOUND.



**AVISO**

También puede golpear un parche para elegir el destino de la copia.

**4.** Use en la zona SOUND para elegir COPY o SWAP y pulse .  
Pulse si quiere cancelar la operación y volver a la pantalla anterior.

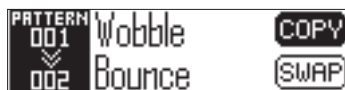
## Copia/intercambio de patrones

**1.** Gire en la zona SEQUENCE para elegir el patrón a copiar o intercambiar.

**2.** Pulse .  
El destino de la copia/intercambio de patrón aparecerá en la pantalla SEQUENCE.




**3.** Use en la zona SEQUENCE para elegir el patrón de destino y pulse .  
Esto hará que aparezca la pantalla de selección de destino de copia/intercambio en la pantalla SEQUENCE.



**4.** Use en la zona SEQUENCE para elegir COPY o SWAP y pulse .  
Pulse si quiere cancelar la operación y volver a la pantalla inicial.



## Borrado de instrumentos

1. Use  **CONTROLLER** Golpee el parche del instrumento que quiera borrar.



2. Pulse  **ERASE**.

El instrumento a ser borrado aparecerá en la pantalla SOUND.




### AVISO

Puede golpear otro parche para elegir otro instrumento a borrar.

3. Use  en la zona SOUND para elegir Yes y pulse . Esto borrará el instrumento elegido, desactivará el oscilador y hará que el resto de parámetros vuelvan a los valores por defecto.



## Borrado de patrones

1. Gire  en la zona SEQUENCE para elegir el patrón que quiera borrar.

2. Pulse  **ERASE**.

El patrón a ser borrado en la pantalla SEQUENCE.



3. Use  en la zona SEQUENCE para elegir Yes y pulse . Esto borrará el patrón, incluyendo las secuencias y los nombres de patrones.



# Administración de patrones (sigue)



## Cambio de nombres de instrumentos



**1.**  **CONTROLLER** Golpee el parche del instrumento cuyo nombre quiera modificar.

**2.** Pulse **RENAME**.  
El instrumento con el nombre a editar aparecerá en la pantalla SOUND.




**3.** Use  en la zona SOUND para elegir el carácter a modificar y pulse .  
Pulse **RENAME** para cancelar la edición y volver a la pantalla inicial.

**4.** Use  en la zona SOUND para editar el carácter y pulse .



**5.** Use  en la zona SOUND para elegir OK y pulse  para confirmar el cambio.



## Cambio de nombres de patrones



**1.** Gire  en la zona SEQUENCE para elegir el patrón cuyo nombre quiera modificar.

**2.** Pulse **RENAME**.  
El patrón con el nombre a editar aparecerá en la pantalla SEQUENCE.



**3.** Use  en la zona SEQUENCE para elegir el carácter a modificar y pulse .  
Pulse **RENAME** para cancelar la edición y volver a la pantalla inicial.

**4.** Use  en la zona SEQUENCE para editar el carácter y pulse .


**5.** Use  en la zona SEQUENCE para elegir OK y pulse  para confirmar el cambio.

## Creación de nuevos patrones


1. Pulse .



El nombre de un nuevo patrón aparecerá en la pantalla SEQUENCE y podrá editarlo.





2. Para editar el nombre, use  en la zona SEQUENCE para elegir el carácter a modificar y

pulse .

Pulse  si quiere cancelar la operación y volver a la pantalla inicial.

3. Use  en la zona SEQUENCE para modificar el carácter y pulse .

4. Use  en la zona SEQUENCE para elegir OK y pulse .




Será creado un nuevo patrón.

### NOTA

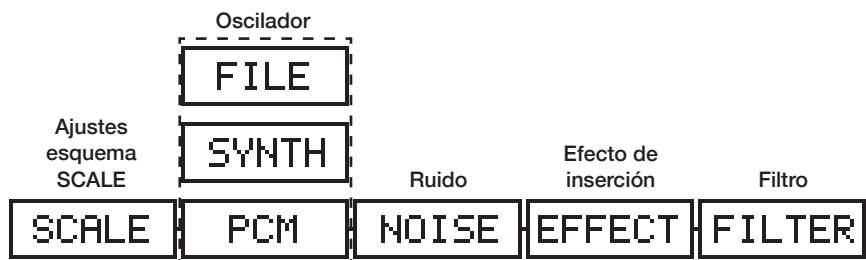
No podrá crear un nuevo patrón si ya no quedan disponibles patrones vacíos.

# Edición de sonidos

## Resumen de la edición de sonidos

Use ,  y  en la zona SOUND para editar los instrumentos y cambiar su sonido.

Los instrumentos están compuestos por los bloques siguientes, que pueden ser ajustados de forma independiente.



Ajusta la escala y cómo se genera el sonido en el esquema SCALE.

Esto ajusta el sonido básico del instrumento. Puede elegir entre fuentes internas, grabaciones capturadas y ficheros WAV de la tarjeta SD. Vea información sobre estos parámetros en el Listado de oscilador (→ P. 106).

Puede añadir ruido al sonido.

Los sonidos pueden ser modificados con efectos.

Los sonidos pueden ser modificados con filtros.



### Modulación de tono de oscilador

El tono del oscilador puede ser modificado con una envolvente o LFO.

### Modulación de nivel de ruido

El nivel de ruido puede ser modificado con una envolvente o LFO.

### Modulación de parámetro de efecto

Los parámetros del efecto de inserción pueden ser modificados con una envolvente o LFO. No podrá usar esto con algunos efectos.

### Modulación de frecuencia de filtro

La frecuencia de filtro puede ser modificada con una envolvente o LFO.

## Resumen de la edición de sonidos (sigue)

Envolvente de volumen

ADSR

Esto ajusta la rapidez con la que empieza el sonido cuando pulse un parche, el nivel que alcanzará y lo rápido que desaparecerá cuando deje de pulsar el parche.

Mezclador de salida

OUTPUT

Esto ajusta el panorama (posición stereo) y nivel.

Cantidad a efecto de envío

FX SEND

Esto ajusta la cantidad de señal enviada a los efectos de retardo y reverb.

Ajustes LED

LED

Esto ajusta el color y tipo de iluminación del parche.

Ajustes MIDI

MIDI

Use esto para ajustar el canal MIDI para la reproducción de sonidos vía USB MIDI y la emisión de las secuencias desde la toma MIDI OUT.



Modulación de volumen

El volumen puede ser modificado con una envolvente o LFO.

Modulación de panorama

El panorama puede ser modificado con una envolvente o LFO.

### NOTA

Los bloques de modulación no aparecerán si sus destinos están ajustados a off (desactivados).

# Edición de instrumentos



## Operaciones comunes



1.  **CONTROLLER** Golpee el parche del instrumento a editar.

Los parámetros seleccionados aparecerán en la pantalla SOUND.



Parámetros elegidos

2. Pulse  en la zona SOUND y gire  para elegir los parámetros a editar.

Use  y  para ajustar los parámetros visualizados.



### AVISO

Vea en el apéndice el "Listado de parámetros de instrumento" para más detalles acerca de cada uno de los bloques. (→ P. 110)

## Ajuste del esquema SCALE

Puede ajustar, por ejemplo, la octava, escala y si serán emitidos múltiples sonidos (polifónico) o un único sonido (monofónico) cuando el anillo controlador esté en el esquema SCALE.

### ■ Ajuste de octava (Octave)

Puede cambiar el rango de octavas que podrá ser reproducido con el anillo controlador. La octava elegida comenzará en el parche 1.

### ■ Cambio de escala (Scale)

La distribución de las notas en el anillo controlador cambia de acuerdo a la escala ajustada.

Esto le permite asignar al anillo controlador solo notas de la escala elegida.

Puede elegir entre las siguientes.

CHROMATC (Chromatic), MAJOR (Ionian), MINOR 1 (Harmonic Minor), MINOR 2 (Melodic Minor), MINOR 3 (Dorian), PHRYGIAN, LYDIAN, MIXOLYDN (Mixolydian), AEOLIAN, LOCRIAN, S-LOCRN (Super Locrian), MajBLUES (Major Blues), MinBLUES (Minor Blues), DIMINISH (Diminished), COM DIM, MajPENTA (Major Pentatonic), MinPENTA (Minor Pentatonic), RAGA 1 (Bhairav), RAGA 2, RAGA 3, ARABIC, SPANISH, GYPSY, MinGYPSY (Minor Gypsy), EGYPTIAN, HAWAIIAN, PELOG, HIROJOSI, IN-SEN, IWATO, KUMOI, MIYAKO, RYUKYU, CHINESE, WHOLE (Whole tone), WHOLE1/2 (Whole half), 5th

### ■ Ajuste Polyphony (Mono/Poly)

Esto ajusta si solo será emitido un sonido (monofónico) o varios (polifónico) cuando pulse varios parches a la vez.

Elija entre Mono o Poly.

## ■ Ajuste de la ligadura (Glide)

Cuando dispare otra nota, podrá hacer que el tono cambie de inmediato o que se produzca un barrido o ligadura a lo largo del tiempo.

Puede ajustar esto entre 0 y 100.

Cuanto mayor sea el valor, más gradual será el cambio.

### AVISO

Glide solo podrá activarse cuando el modo de polifonía esté ajustado a Mono.

## ■ Cambio de la clave (Key)

Puede cambiar la clave cuando la escala esté ajustada a cualquier valor distinto de Chromatic.



Puede elegir entre C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A# y B.

### NOTA




La distribución del anillo controlador también cambia de acuerdo a este ajuste.

## Oscilador

Esto ajusta el sonido básico del instrumento.

- Pulse  en la zona SOUND y use  para ir al bloque oscilador.





- Pulse .
- Use  en la zona SOUND para elegir la categoría del oscilador.  
Use  en la zona SOUND para elegir el oscilador concreto.



## ■ Selección de audio capturado y ficheros WAV

Los ficheros WAV almacenados en la subcarpeta "Capture" de la carpeta "AR-48" de la tarjeta SD pueden ser añadidos como osciladores.

- Elija FILE como categoría del oscilador.
- Use  en la zona SOUND para elegir el fichero audio de la tarjeta SD y pulse .

### NOTA

Cuando elija un fichero audio como un oscilador, el filtro y otros parámetros serán reiniciados a sus valores por defecto.

## Edición de instrumentos (sigue)

### AVISO

- Puede usar como osciladores los ficheros que cumplan con las condiciones siguientes.
  - Ficheros en formato WAV grabados como audio PCM a 16/24 bits con una frecuencia de muestreo 44.1 kHz
  - Tiempo de reproducción máximo de 6 minutos (12 si el fichero es mono)
  - El nombre del fichero debe usar letras y números del alfabeto occidental
- La longitud total de los ficheros audio que puede añadir como instrumentos en el **AR-48** es de 6 minutos (12 si es mono). Por ejemplo, si ha añadido un fichero audio stereo de un minuto, la longitud total de ficheros audio adicionales que podrá añadir como instrumentos será 5 minutos (10 en caso de ficheros mono).
- Si un fichero audio se usa en varios patrones, no cambiará el tiempo restante para la asignación de ficheros adicionales.

### ■ Reproducción de ficheros audio

Puede ajustar el método de reproducción de los ficheros audio.

- One Shot: El fichero se reproducirá una sola vez y después se detendrá.
- Toggle: El golpeo del parche hará que cambie alternativamente entre el inicio y la parada de la reproducción del fichero.
- Gate: El fichero se reproducirá en un bucle mientras mantenga pulsado el parche y se detendrá cuando deje de pulsar el parche.

## Ruido (NOISE)

Puede añadir ruido al sonido.

### ■ Tipo de ruido (Type)

Puede cambiar el tipo de ruido.

Elija Off, White o Pink.

### ■ Nivel de ruido (Level)

Puede cambiar el volumen del ruido.

Puede ajustarlo entre 0 y 100.



## Efectos de inserción (EFFECT)

Puede modificar los sonidos con efectos.

### ■ Compresor (COMP)

El compresor reduce las variaciones de volumen.

### ■ Bombeo (PUMPER)

Este efecto produce como una pulsación sobre el sonido.

### ■ Subgraves (SUB BASS)

Esto enfatiza las bajas frecuencias.

### ■ Filtro de voz (TALK)

Este efecto crea un sonido parecido a la voz humana.

### ■ EQ de 3 bandas (3BAND EQ)

Esto es un ecualizador de tres bandas.

### ■ Modulador de repique (RING MOD)

Este efecto crea un sonido metálico.

### ■ Flanger (FLANGER)

Este efecto añade movimiento y una fuerte variación de volumen al sonido.

### ■ Modulador de fase (PHASER)

Esto añade una oscilación por modulación de fase en el sonido.

### ■ Chorus (CHORUS)

Este efecto mezcla el sonido original con el sonido del efecto que tiene un tono fluctuante para añadir movimiento y grosor.

### ■ Distorsión (DIST)

Este efecto distorsiona el sonido.

### ■ Lo-Fi (LO-FI)

Este efecto reduce intencionalmente la calidad del sonido.

#### AVISO

- Vea en el apéndice "Listado de parámetros de instrumento" para más detalles acerca de los efectos de inserción. (→ P. 112)

## Edición de instrumentos (sigue)

### Filtro (FILTER)

---

Puede ajustar la frecuencia y otros parámetros para el filtro.

#### ■ Tipo (TYPE)

Puede cambiar el tipo de filtro.

#### Filtro de picos (Peaking)

Este filtro enfatiza un rango concreto.

#### Filtro pasa-altos (HPF)

Este filtro corta las frecuencias graves y permite pasar a las agudas.

#### Filtro pasabajos (LPF)

Este filtro corta las frecuencias agudas y permite pasar a las bajas frecuencias.

#### Filtro pasabandas (BPF)

Este filtro solo permite pasar a un rango de frecuencias concreto.

#### ■ Frecuencia (FREQ)

Esto cambia la frecuencia del filtro.

#### ■ Resonancia (RESO)

Cambia la cantidad de resonancia.

#### ■ Nivel (LEVEL)

Esto ajusta el nivel de la señal después de pasar por el filtro.

### Envolvente de volumen (ADSR)

---

Esto ajusta la velocidad con la que el sonido comienza y la rapidez con la que termina, por ejemplo.

#### ■ Ataque (Attack)

Velocidad con la que comienza el sonido.

Puede ajustarlo entre 0 y 100.

#### ■ Decaimiento (Decay)

Cambia el tiempo que pasa desde el ataque del sonido hasta llegar al nivel de sostenido.

Puede ajustarlo entre 0 y 100.

#### ■ Sostenido (Sustain)

Esto cambia el nivel de sonido mientras mantenga pulsado el parche.

Puede ajustarlo entre 0 y 100.

#### ■ Salida (Release)

Ajusta lo que tarda en desaparecer el sonido una vez que deje de pulsar el parche.

Puede ajustarlo entre 0 y 100.

## Mezclador de salida (OUTPUT)

Esto ajusta el panorama (posición stereo) y nivel.

### ■ Panorama (Pan)

Puede modificar el balance de nivel de salida izquierda y derecha.

Puede ajustarlo entre R100 y L100.

### ■ Nivel (Level)

Puede modificar el volumen de salida.

Puede ajustarlo entre 0 y 100.

## Cantidad de efecto de envío (FX SEND)

Puede modificar la cantidad de sonido enviado al efecto máster.

### ■ Cantidad de envío (Amount)

Puede modificar el volumen emitido al efecto.

Puede ajustarlo entre 0 y 100.

Cuando lo ajuste a 0, no será usado el efecto máster.

## Edición de instrumentos (sigue)

### Ajustes LED

---

Puede ajustar el color usado por los pilotos del anillo controlador, así como la forma en la que se iluminarán los parches cuando los golpee.

#### ■ Color (Color)

Puede elegir entre 32 colores. Con el ajuste OFF, los pilotos no se iluminarán.

#### ■ Animación (Animation)

Puede elegir la animación que será usada cuando toque los parches.

Puede ajustar esta animación a Off, Moire, Firework, Cross, Circulation o Rainbow.

### Ajustes MIDI

---

Use esto para ajustar el canal MIDI para la reproducción de sonidos de instrumentos vía USB MIDI y para la emisión de secuencias de reproducción desde la toma MIDI OUT.

#### ■ Canal (Channel)

Si la unidad recibe un mensaje MIDI en este canal vía USB, el instrumento asignado al parche sonará en el tono que se corresponda con el número de nota.

Además, si graba una secuencia para el parche elegido, serán emitidos números de nota en el canal MIDI ajustado durante la reproducción del patrón.

Puede ajustar esto a OFF o de 1 a 16.

El **AR-48** puede emitir sonidos en el rango de números de nota 0–108.

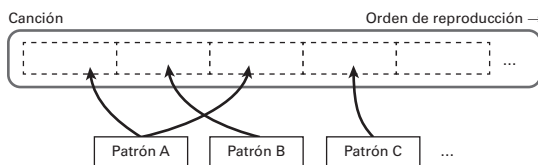
#### NOTA

El **AR-48** no puede grabar como una secuencia mensajes MIDI recibidos vía USB.

# Modo SONG

## Resumen del modo SONG

En el modo SONG, puede combinar varios patrones que haya creado en una canción completa.



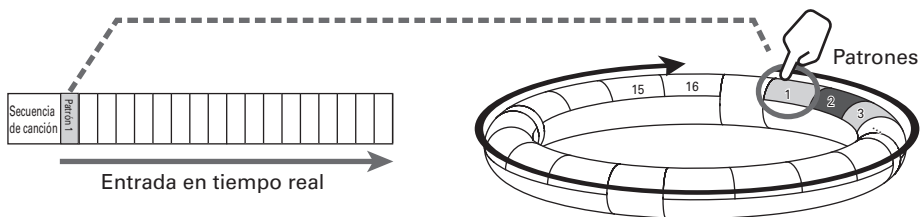
Puede crear canciones de dos formas: en tiempo real y por pasos.

### ■ Entrada en tiempo real

Los parches del anillo controlador son asignados a 16 patrones. Puede cambiar los patrones asignados a cada parche.

El golpeo de un parche hace que comience la reproducción del patrón asignado.

Tras completar los preparativos, inicie la entrada en tiempo real y golpee los parches con patrones asignados para añadirlos a la canción.



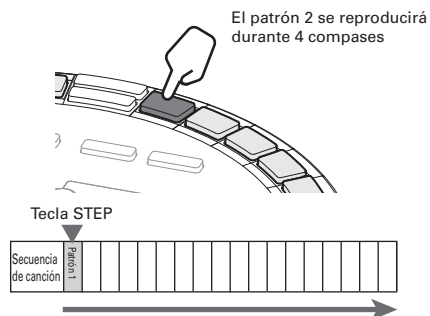
## Resumen del modo SONG (sigue)

### ■ Entrada por pasos

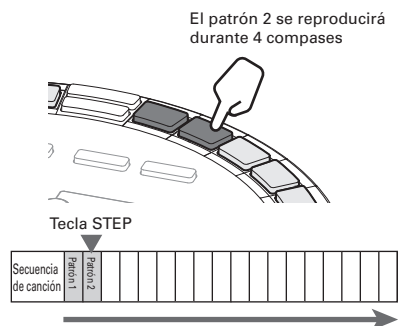
Con la entrada por pasos puede configurar el orden en que serán los patrones y durante cuánto tiempo lo serán.

Use las  de la estación base para añadir patrones a reproducir de forma ordenada, empezando con -1.

Añada el primer patrón a reproducir



Añada el siguiente patrón a reproducir



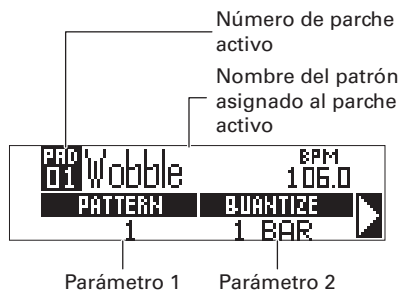
### AVISO

Durante la reproducción de una canción completa, puede usar el anillo controlador para tocar con los instrumentos asignados a los patrones que están siendo reproducidos. También puede cambiar en ese momento entre los esquemas PAD y SCALE.

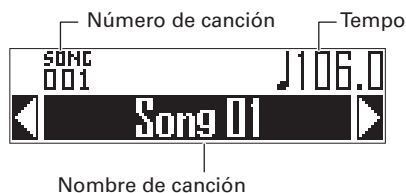
## Resumen de la pantalla

### ■ Cuando la reproducción de la canción está detenida

**Pantalla SOUND**



**Pantalla SEQUENCE**

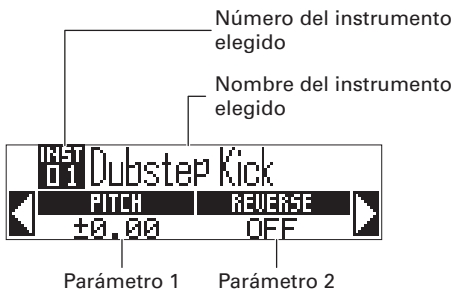


### AVISO

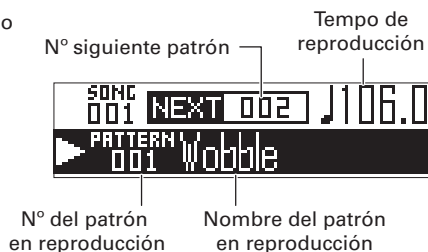
El tempo aparecerá en la pantalla SEQUENCE sólo cuando SONG TEMPO esté en ON. (→ P. 65)

### ■ Cuando está siendo reproducida una canción

**Pantalla SOUND**



**Pantalla SEQUENCE**



# Pasos operativos

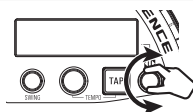
## Acceso al modo SONG

Pulse **SONG** para acceder al modo SONG.



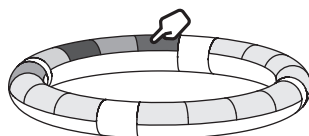
## Selección de una canción

Gire  en la zona SEQUENCE para elegir una canción.




## Selección de un patrón para su reproducción


Golpee el parche del anillo controlador del patrón a reproducción y compruebe que es el correcto.



### AVISO

Si el patrón que quiere reproducir no ha sido asignado a un parche, use  en la zona SOUND para elegir el patrón a asignar al parche (→ P. 65).

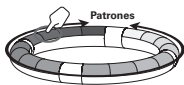
### ① Inicio entrada en tiempo real

Pulse  para iniciar la entrada en tiempo real.



### Creación de canciones


Golpee los parches de patrones para reproducirlos y añadirlos a la canción en tiempo real.




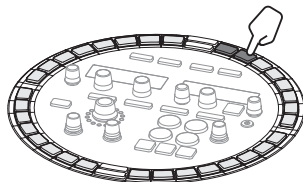
### Final de entrada en tiempo real

Pulse  para finalizar la entrada.

### ② Inicio entrada por pasos

Pulse la  parpadeante para añadir un nuevo patrón en ese paso.

Pulse un  iluminado para ver información sobre el patrón de esa posición en la pantalla SEQUENCE. Puede editar la información, insertar un nuevo patrón o eliminar ese paso, por ejemplo.





# Creación de canciones

## Preparativos

- Acceso al modo

1. Pulse **SONG**.

- Selección de canciones

Elija una canción a introducir.

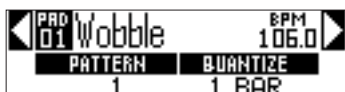
1. Gire **UP** en la zona SEQUENCE para elegir una canción.

Pulse **NEW** para crear una nueva canción inmediatamente.

## Asignación de patrones a parches

1. **CONTROLLER** Golpee un parche para elegirlo para la asignación de parche.

El patrón asignado al parche elegido aparecerá en la pantalla y comenzará su reproducción.

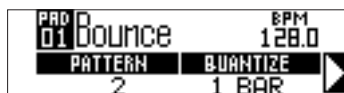


### AVISO

Golpee un parche mientras pulsa **SONG** para elegir un parche sin reproducir el patrón.

2. En la zona SOUND, pulse **DOWN**, gire **UP** para acceder a la pantalla de selección de patrón y gire **DOWN** para cambiar el patrón.

Esto asigna ese patrón al parche.



## Entrada en tiempo real

1. Pulse **START**.

Esto iniciará la claqueta.

2. **CONTROLLER** Golpee un parche para elegir un patrón a reproducir.

El parche golpeado se iluminará de acuerdo al ajuste de tipo de animación del patrón (→ P. 66).

### AVISO

- Si no ha configurado ningún tipo de animación, el parche parpadeará.
- Incluso si ha asignado una animación simple, el parche golpeado mostrará dicha animación y se iluminará con el color del patrón.

3. **CONTROLLER** Toque los otros parches para cambiar de patrón.

### AVISO

- La temporización de los cambios de patrón depende del ajuste de cuantización (→ P. 66).
- Puede grabar un máximo de 64 cambios de patrón. Los cambios del 65 en adelante no serán grabados.

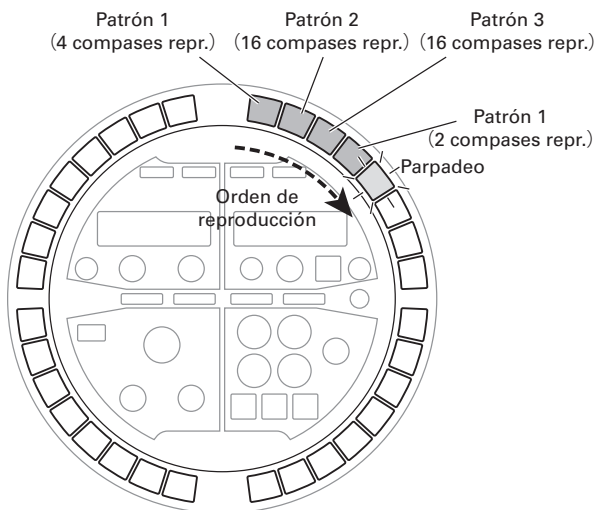
4. Pulse **STOP** cuando haya terminado de reproducir los patrones.

Esto finaliza la creación de canción.

# Creación de canciones (sigue)

## Entrada por pasos

En el modo SONG, la temporización de los cambios de patrón es gestionada en intervalos de paso. Por ejemplo, si añade los patrones 1-4 en orden, la secuencia de la canción tendrá cuatro pasos y los patrones serán asignados a -1, 2, 3 y 4.



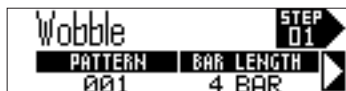
Pulse el que parpadea para añadir un nuevo patrón en ese paso.

Pulse un iluminado para ver información acerca del patrón que está en esa posición en la pantalla SEQUENCE. Puede editar la información, insertar un nuevo patrón o eliminar ese paso, por ejemplo.

1. Pulse el que parpadea en rojo.

Las pantallas SOUND y SEQUENCE tendrán el siguiente aspecto.

Pantalla SOUND



Pantalla SEQUENCE



2. Mientras pulsa , use y


en la zona SOUND para ajustar el número de patrón y la longitud


de reproducción a usar.


Esta pantalla tiene dos páginas.

Pág. 1 : Elija el número de patrón

Pág. 1 : Ajuste la longitud de reproducción en compases

Pág. 2 : Longitud de reproducción en tiempos musicales (BEAT)


Pág. 2 : Longitud de reproducción en ticks (la unidad de tiempo de secuencia más pequeña, igual a 1/96avo de un beat)

**3.** Para añadir un patrón, pulse  en

la zona SEQUENCE mientras pulsa

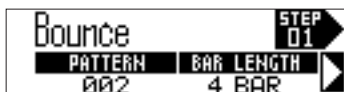


El patrón será añadido con la longitud ajustada en la zona SOUND.

**4.** Pulse un  iluminado en rojo para editar un patrón ya añadido.

Las pantallas SOUND y SEQUENCE tendrán el siguiente aspecto.


Pantalla SOUND



Pantalla SEQUENCE




**5.** Mientras pulsa , use ,  y


 en la zona SOUND para ajustar el número de patrón y la longitud


de reproducción a usar.




Esta pantalla tiene dos páginas.

Pág. 1 : Elija el número de patrón

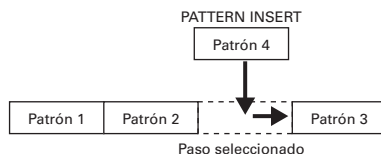
Pág. 1 : Longitud de reproducción en compases




Pág. 2 : Longitud de reproducción en tiempos musicales (BEAT)

Pág. 2 : Ajuste la longitud de reproducción en ticks (la unidad de tiempo de secuencia más pequeña, igual a 1/96avo de un tiempo musical)

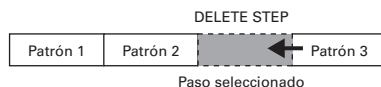
**6.** Para insertar un nuevo patrón, mientras pulsa , use  en la zona SEQUENCE para elegir PATTERN INSERT y pulse .

El patrón del paso activo será desplazado al siguiente paso y será insertado un nuevo patrón con la longitud de reproducción ajustada en la zona SOUND.



**7.** Para eliminar el paso elegido, mientras pulsa , use  en la zona SEQUENCE para elegir DELETE STEP y pulse .

El patrón del paso activo será eliminado y los posteriores serán desplazados hacia atrás.




# Creación de canciones (sigue)

## Reproducción de canciones

### 1. Pulse .


Empezará la reproducción de la canción.

El  que se corresponda con el patrón que esté siendo reproducido se iluminará en verde.



### 2. Pulse para activar la pausa.

 parpadeará.

Pulse  de nuevo para continuar con la reproducción.


### 3. Pulse para detener la reproducción.

La reproducción se detendrá y la posición volverá al principio.

## Borrado de secuencias de canciones

### 1. Pulse para detener la reproducción de la secuencia.

### 2. Pulse .



Aparecerá un mensaje de confirmación en la pantalla y  se iluminará.



### 3. Use en la zona SEQUENCE para elegir Yes y pulse .

Esto borrará la secuencia de canción que tiene el orden de reproducción de los patrones.

#### AVISO

- Los parámetros de sonido modificados durante la reproducción no serán grabados en patrones.
- El  que tenga patrones asignados se iluminará en rojo. Durante la reproducción de la canción, el pulsar un  en rojo hará que la canción se reproduzca desde ese patrón.
- La canción se detendrá cuando los patrones hayan sido reproducidos hasta el final.
- Como en el modo PATTERN, hay 16 instrumentos asignados a los parches. Durante la reproducción de la canción, puede usar el anillo controlador para tocar con los instrumentos asignados a los patrones en reproducción. También puede cambiar entre los esquemas PAD y SCALE.

## Ajustes de canción



### Ajuste de sincronización de tiempo

Ajuste si cada patrón usará su propio ajuste de tiempo o si todos los patrones usarán el mismo tiempo cuando sea reproducida una canción.

1. Pulse .

2. Pulse -13.





Piloto iluminado (SONG TEMPO ON): Los patrones de la canción serán reproducidos al mismo tiempo. El tiempo activo aparecerá en la zona SEQUENCE. Puede usar  y  para ajustar el tiempo.

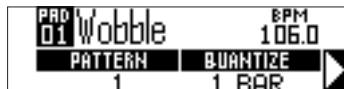
Piloto apagado (SONG TEMPO OFF): Los patrones de la canción serán reproducidos cada uno con su ajuste de tiempo. Con este valor, el tiempo no puede ser ajustado en el modo SONG.


### Ajustes de los patrones asignados a los parches

- Asignación de patrones a los parches

1.  Golpee un parche.

2. Pulse  en la zona SOUND y gire  para acceder a la pantalla de selección de número de patrón.





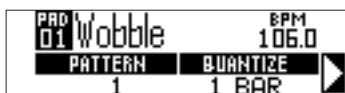
3. Gire  en la zona SOUND para cambiar el patrón.


## Ajustes de canción (sigue)

- Ajuste de cuantización al cambiar de patrón

**1.**  **CONTROLLER** Golpee un parche.

**2.** Pulse  en la zona SOUND y gire  para acceder a la pantalla de selección de cuantización.





**3.** Gire  en la zona SOUND para cambiar esta temporización.

Elija OFF, 1/32, 1/16T, 1/16, 1/8T, 1/8, 1/4, 1/2, 1 BAR o 2 BAR.


Si elige OFF, el patrón cambiará tan pronto como golpee el parche. Con cualquier otro valor, el patrón cambiará de acuerdo a esa cuantización.

- Ajuste de colores de parche

**1.**  **CONTROLLER** Golpee un parche.



**2.** Pulse  en la zona SOUND y gire  para acceder a la pantalla de selección LED COLOR.




**3.** Gire  en la zona SOUND para cambiar el color del parche.

- Ajuste del tipo de animación de LED

**1.**  **CONTROLLER** Golpee un parche.


**2.** Pulse  en la zona SOUND y gire  para acceder a la pantalla de selección de parámetro LED ANIMATION.




**3.** Gire  en la zona SOUND para cambiar la animación de LED.



## Gestión de canciones

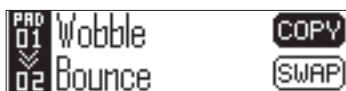
### Copia/intercambio de patrones asignados a parches




**1.**  **CONTROLLER** Golpee el parche con el patrón a copiar/intercambiar.

**2.** Pulse  **COPY**.  
El destino de la copia/intercambio del patrón aparecerá en la pantalla SOUND.



**3.** Use  en la zona SOUND para elegir el parche de destino de la copia/intercambio y pulse .  
Accederá a la pantalla de selección de destino de copia/intercambio en la pantalla SOUND.





**4.** Use  en la zona SOUND para elegir COPY o SWAP y pulse .  
Pulse  para cancelar la operación y volver a la pantalla anterior.

**AVISO**



También puede golpear un parche para elegir el destino de la copia.

### Copia/intercambio de secuencias de canción




**1.** Gire  en la zona SEQUENCE para elegir la canción a copiar/intercambiar.

**2.** Pulse  **COPY**.  
El destino de la copia/intercambio de la canción aparecerá en la pantalla SEQUENCE.




**3.** Use  en la zona SEQUENCE para elegir la canción de destino y pulse .  
Accederá a la pantalla de selección de destino en la pantalla SEQUENCE.



**4.** Use  en la zona SEQUENCE para elegir COPY o SWAP y pulse .  
Pulse  si quiere cancelar la operación y volver a la pantalla inicial.

## Gestión de canciones (sigue)



### Borrado de canciones


1. Gire  en la zona SEQUENCE para elegir la canción a borrar.

2. Pulse .


La canción a borrar aparecerá en la pantalla SEQUENCE.



3. Use  en la zona SEQUENCE para elegir Yes y pulse .

Pulse  si quiere cancelar la operación y volver a la pantalla inicial.



### Cambio de nombre de las canciones


1. Gire  en la zona SEQUENCE para elegir el nombre a cambiar.



2. Pulse .



La canción con el nombre a cambiar aparecerá en la pantalla SEQUENCE.



3. Use  en la zona SEQUENCE para elegir el carácter a modificar y pulse .

Pulse  si quiere cancelar la operación y volver a la pantalla inicial.

4. Use  en la zona SEQUENCE para modificar el carácter y pulse .

5. Use  en la zona SEQUENCE para elegir OK y pulse  para confirmar el cambio de nombre.



## Creación de nuevas canciones

### 1. Pulse .

El nombre de una nueva canción aparecerá en la pantalla SEQUENCE y podrá editarlo.



### 2. Para cambiar el nombre, use


en la zona SEQUENCE para elegir el carácter a modificar y

pulse .


### 3. Use

en la zona SEQUENCE para modificar el carácter y

pulse .

Pulse  si quiere cancelar la operación y volver a la pantalla inicial.

### 4. Use

en la zona SEQUENCE para elegir OK y pulse .

Será creada una nueva canción con el nombre elegido.

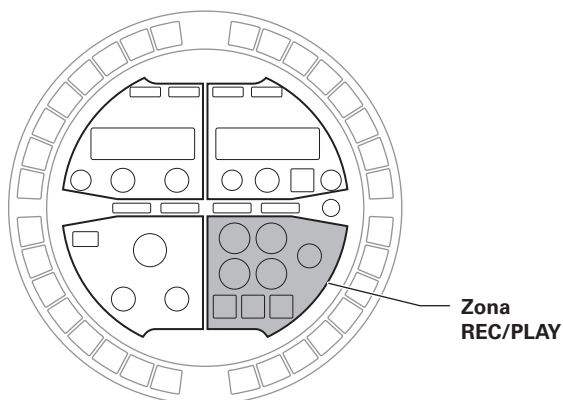
#### NOTA

No podrá crear ninguna canción nueva si no hay espacio disponible para canciones.

# Zona REC/PLAY

## Resumen de la zona REC/PLAY

Use la zona REC/PLAY para controlar secuencias, incluyendo la reproducción y grabación. A continuación puede ver las funciones principales que puede ajustar aquí.



### Borrado

Use  para cancelar datos de secuencias, por ejemplo.

#### AVISO

La función de este botón depende del modo elegido y del estado de otros botones. Para más detalles, vea las explicaciones concretas de cada operación.

### Secuencias de movimiento

Puede ajustar los parámetros de los instrumentos y efectos durante la reproducción de un patrón creado y grabar dichos cambios en tiempo real.

Estos cambios grabados serán almacenados como parte del patrón y recreados durante la reproducción.

Para información detallada sobre esta función, vea "Secuencias de movimiento" (→ P. 72).

## Resumen de la zona REC/PLAY (sigue)

### Captura audio

---


El **AR-48** puede capturar (grabar) como datos audio el sonido de patrones y canciones reproducidos por él mismo, así como el sonido recibido a través de la toma AUDIO INPUT.

Los datos audio capturados pueden ser usados como un instrumento.

Para más detalles acerca de esta función, vea "Captura audio" (→ P. 74).

### Almacenamiento automático

---

Use  para cambiar el ajuste de este almacenamiento automático.

Cuando AUTO SAVE esté en ON, los cambios que realice en los patrones serán almacenados de forma automática.


El activar esta función puede ser útil a la hora de crear patrones.

Por el contrario, desactive esta función cuando esté tocando con un patrón que ya considere terminado para que no sea almacenado ningún nuevo cambio en él.

Para más detalles acerca de esta función, vea "Almacenamiento automático" (→ P. 78).

### Volumen

---

Use  para ajustar el volumen de la toma OUTPUT y de los auriculares.

#### NOTA

El volumen de OUTPUT y de los auriculares se ajusta a la vez.

## Secuencias de movimiento

Puede ajustar los parámetros de instrumentos y efectos y grabar estos cambios en secuencias.

Puede grabar los cambios en tiempo real mientras se reproduce un patrón, así como grabar valores de ajuste de parámetro paso-a-paso.



Esos cambios serán almacenados como parte del patrón y recreados durante la reproducción.



### NOTA

Las secuencias de movimiento no pueden ser grabadas en el modo SONG.

## Grabación de secuencias de movimiento en tiempo real

1. Elija el patrón para el que quiera grabar este tipo de secuencia.
 



---
  2. Pulse .  parpadea para indicarle que se ha activado el modo de espera.
 

---
  3. Pulse .  se ilumina y comienza la reproducción del patrón.
 

---
  4. Ajuste los parámetros de instrumentos y efectos.
 

Estos cambios serán grabados como una secuencia de movimiento.


    - Edición de sonidos (→ P. 48)
- AVISO**

  - La grabación empezará desde el momento en que utilice un parámetro.
  - Si graba de nuevo un parámetro que ya había grabado, los nuevos datos sustituirán a los antiguos.
- 
5. Pulse  o  cuando haya terminado la grabación.


## Grabación de secuencias de movimiento paso a paso

1. Detenga o active la pausa de la reproducción del patrón.



---

2. Pulse .


---

3. Pulse el  de la posición en la que quiera cambiar los parámetros.



---

4. Mientras pulsa , ajuste los parámetros de los instrumentos y efectos.  
Estas operaciones serán grabadas en la posición  correspondiente.



## Borrado de secuencias

1. Pulse  para detener la reproducción del patrón.



---

2. Pulse .  
La pantalla de borrado de secuencia aparecerá en la pantalla SEQUENCE.  
Pulse  de nuevo si quiere cancelar la operación.

---

3. Use  en la zona SEQUENCE para elegir la secuencia a borrar y pulse .  
Aparecerá una pantalla de confirmación.



4. Use  en la zona SEQUENCE para elegir YES y pulse .  
Esto borrará la secuencia.



# Captura audio

## Resumen de la captura

El **AR-48** puede capturar (grabar) el audio reproducido por él mismo y la entrada audio recibida a través de su tomas INPUT en cualquiera de los modos.



Puede usar este audio capturado para instrumentos.


### NOTA

- Los datos audio capturados son almacenados en la tarjeta SD. Tenga en cuenta que si extrae la tarjeta SD o la sustituye por otra tarjeta SD diferente no podrá usar las grabaciones capturadas.
- La longitud máxima de grabaciones capturadas y ficheros audio que puede ser añadida como instrumentos en el **AR-48** son 6 minutos (ó 12 si es mono). Por ejemplo, cuando haya asignado un fichero audio stereo de un minuto, la longitud de audio restante que podrá asignar serán 5 minutos en stereo o 10 minutos en mono.
- Si una grabación capturada o un fichero audio es usado en varios patrones, esto no hará que varíe el tiempo restante para asignación de ficheros.

## Ajuste de la función de auto parada

Puede ajustar la captura para que se detenga de forma automática en un punto determinado tras el inicio.

1. Mientras pulsa , pulse -14.

2. Gire  en la zona SOUND para cambiar el valor AUTO STOP.

Elija Off o 1-32 notas negras (cuartos de nota).



Pantalla SOUND




## Cambio entre stereo y mono

El audio capturado puede ser almacenado como stereo o mono.

Puede capturar hasta 6 minutos de audio en stereo o 12 minutos en mono.

1. Mientras pulsa , pulse -14.

2. Use  en la zona SOUND para cambiar entre stereo y mono.



## Captura de grabaciones audio



1. Reproduzca el patrón, canción u otro sonido que quiera capturar, o conecte el instrumento u otro dispositivo audio que quiera usar para capturar grabaciones a la toma INPUT de la estación base.

2. Pulse .


La captura empezará y la pantalla SOUND le mostrará el tiempo restante.



### AVISO

- REMAIN (tiempo restante) le muestra la siguiente información.  
Si AUTO STOP está en ON: el tiempo hasta que termina la grabación  
Si AUTO STOP está en OFF: el máximo tiempo de captura disponible
- Puede capturar hasta 6 minutos stereo ó 12 en mono.
- Durante la captura, pulse  cuando quiera terminar la captura.
- Si el nivel de entrada es muy alto,  parpadeará rápidamente. Reduzca el volumen del dispositivo conectado o el nivel de entrada. (→ P. 84)
- La conmutación de efectos, cambio de parámetros y de patrones, por ejemplo, serán grabados durante la captura.
- Si la claqueta está activa, se escuchará una antes de que comience la captura. (→ P.39)
- Si el metrónomo está activo, sonará durante la captura.

## Captura audio (sigue)

- 3.** Una vez que el audio haya sido capturado, pulse .

Puede ajustar la grabación capturada y almacenarla en la pantalla Capture Setting que aparecerá. (→ P. 76)

Si la parada automática está activa, la captura se detendrá automáticamente y se abrirá la pantalla de ajuste de captura.

### Ajuste y almacenamiento del audio capturado

Cuando termine la captura del audio, aparecerá la pantalla CAPTURE SETTING y la grabación capturada empezará a reproducirse en bucle.

El audio capturado puede ser editado en la pantalla.








Pantalla SOUND






Pantalla SEQUENCE



#### AVISO

- Pulse  para activar la pausa/continuar.
- Pulse  para detener la reproducción y que la posición vuelva al principio del bucle.
- El anillo completo de  en la estación base se corresponde con el tiempo entre los puntos inicial y final. Durante la reproducción, pulse un  para iniciar la reproducción del bucle desde esa posición. Pulse un  con la unidad parada para reproducir solo el intervalo asignado a esa posición.
- El  que se corresponda a la posición activa se iluminará en verde y los otros  lo harán en rojo.

- 1.** Use  y  en la zona SOUND para ajustar el rango de audio asignado al parche.

: Punto de inicio




Cambia el punto de inicio de la captura.


: Punto final

Cambia el punto final de la captura.

Cuando ajuste los puntos de inicio y final, será ampliada la forma de onda que queda entre esos puntos.

#### AVISO

- Los puntos de inicio y final pueden ser ajustados tras los 500 ms iniciales y antes de los 500 ms finales de la grabación capturada.
- El pulsar ,  o  cancelará la edición de la captura y volverá a abrir la pantalla original.

- 2.** Use  en la zona SEQUENCE para elegir "Assign to PAD" y pulse



Aparecerá una pantalla en la que podrá elegir el parche para la asignación audio.

Pantalla SOUND




Pantalla SEQUENCE










**AVISO**

No puede asignar audio capturado si supera la longitud que puede ser usada como un instrumento. Si intenta hacerlo aparecerá un mensaje de aviso. Para disponer de más tiempo, elimine audio de otros parches o acorte los intervalos entre los puntos de inicio y final. En este punto, sigue pudiendo almacenarlo en la tarjeta SD (Only SAVE to SD).

3. Gire  en la zona SOUND para elegir el patrón para la asignación.

4.  Golpee un parche para elegirlo para la asignación, gire  en la zona SEQUENCE para elegir YES y pulse .



Esto asignará el audio capturado al parche elegido.

5. Para almacenar el audio capturado en la tarjeta SD sin asignarlo a un parche, use  en la zona SEQUENCE para elegir "Only SAVE to SD" y pulse .

Esto almacenará el audio capturado como un fichero WAV en la tarjeta SD.

**AVISO**

Los datos audio capturados son almacenados también en la tarjeta SD cuando los asigne a un parche.

6. Si quiere para cambiar el nombre del audio capturado, gire  en la zona SEQUENCE para elegir RENAME y pulse .

**AVISO**


- El audio capturado será almacenado dentro de la subcarpeta "Capture" de la carpeta "AR-48" de la tarjeta SD.
- El nombre de la captura será usado sin modificaciones como nombre de fichero.
- El audio capturado que haya sido asignado a un parche puede tener envolventes, filtros y otros parámetros ajustados de la misma forma que los instrumentos internos.

## Almacenamiento automático


Puede elegir si quiere que los cambios realizados en los instrumentos y efectos serán almacenados de forma automática en patrones o no.

Cuando ajuste AUTO SAVE a OFF, el resultado de los cambios en instrumentos y efectos no será almacenado en patrones. Los cambios que haya hecho serán descartados cuando cambie al modo SONG o elija otro patrón. Además, no podrá almacenar secuencias.

### 1. Pulse .

 se iluminará y AUTO SAVE será activado (ON).

### 2. Pulse de nuevo si quiere desactivar el almacenamiento automático.

 se apagará y AUTO SAVE será desactivado (OFF).

#### NOTA

- No puede cambiar el ajuste de la función de almacenamiento automático cuando esté en el modo SONG. Los cambios en los ajustes son almacenados incluso cuando cambie de canción.
- Cuando cambie el ajuste de la función AUTO SAVE de OFF a ON, aparecerá una pantalla para que confirme si quiere que el estado activo sea almacenado o no. Si elige "NO", los ajustes activos no serán almacenados, pero sí lo serán los ajustes futuros.

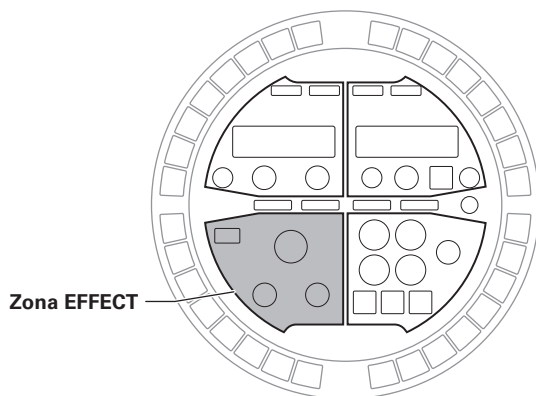
Pantalla SEQUENCE

**SAVE Current Setting**  
Are you sure?

# Zona EFFECT

## Resumen de la zona EFFECT


En la zona EFFECT, puede aplicar un efecto máster al sonido global durante la reproducción de patrones y canciones.



## Selección y ajuste de efectos

Dispone de una amplia gama de tipos de efectos máster.

### Cambio de tipo de efecto

1. Use  para cambiar el tipo de efecto.


El piloto del efecto elegido se iluminará.


#### NOTA

- El tipo de efecto no puede ser grabado en las secuencias de movimiento.
- En el modo SONG, las operaciones de efectos solo son posibles durante la reproducción de la secuencia de canción. No obstante, las operaciones de efecto durante esta reproducción no son grabadas en los patrones.




### Activación/desactivación del efecto


1. Pulse .

 se iluminará cuando el efecto esté activado (ON).

El efecto seguirá activo incluso después de que deje de pulsar .

#### AVISO

- El botón  del anillo controlador está enlazado con el botón  de la estación base.
- LOOPER FX y RELEASE solo son activados mientras mantenga pulsado .



2. Pulse  de nuevo para desactivar el efecto.

## Cambio de parámetros

Puede ajustar los parámetros del efecto.  
Dependiendo del tipo de efecto podrá ajustar distintos parámetros.

### AVISO

Vea el "Listado de efectos" en el apéndice para más detalles sobre estos parámetros.  
(→ P. 117)

1. Gire  y  para ajustar los parámetros que quiera.

Los valores de ajuste activos aparecerán en la pantalla SOUND.

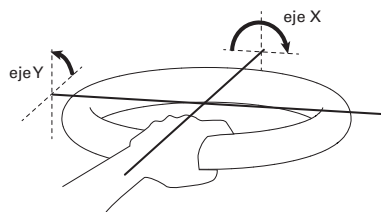


Si la posición del mando no coincide con el valor del parámetro, gire el mando hasta el valor activo para poder realizar después ajustes.

# Uso del anillo controlador

## Control de parámetros con el anillo controlador

Por medio del acelerómetro del anillo controlador podrá controlar la temporización del arpegiador y los parámetros de instrumentos y efectos. Puede cambiar los parámetros con el movimiento y la inclinación del anillo controlador.



### NOTA

- Puede usar esto una vez que haya ajustado la zona de agarre del anillo controlador. (→ P. 98)
- Las direcciones de los ejes X e Y son ajustadas de forma automática en base a la posición de la zona de agarre.
- No golpee el anillo controlador con una fuerza excesiva.

### ■ Asignación de parámetros

#### 1. Mientras pulsa **FUNCTION**, pulse



Esto hará que se abra una pantalla en la que podrá asignar parámetros a los ejes X e Y.

Pantalla SOUND




Pantalla SEQUENCE



#### 2. Gire en la zona SEQUENCE para elegir la asignación para el parámetro.

Puede asignar hasta tres parámetros a cada uno de los movimientos de los ejes X e Y.

## Control de parámetros con el anillo controlador (sigue)

- 3.** Gire  en la zona SOUND para elegir el parámetro.

Puede elegir entre los siguientes parámetros.

Parámetro	Explicación
None	Ningún parámetro asignado
EFFECT Knob1	Parámetro 1 del efecto elegido
EFFECT Knob2	Parámetro 2 del efecto elegido
01 SOUND Knob1	Parámetro 1 mostrado en la pantalla SOUND para el instrumento 01
01 SOUND Knob2	Parámetro 2 mostrado en la pantalla SOUND para el instrumento 01
02 SOUND Knob1	Parámetro 1 mostrado en la pantalla SOUND para el instrumento 02
02 SOUND Knob2	Parámetro 2 mostrado en la pantalla SOUND para el instrumento 02
⋮	⋮
16 SOUND Knob1	Parámetro 1 mostrado en la pantalla SOUND para el instrumento 16
16 SOUND Knob2	Parámetro 2 mostrado en la pantalla SOUND para el instrumento 16
ARPEGGIATOR Rate	La velocidad de la salida del arpegiador cambiará en respuesta a la inclinación del anillo controlador. Esto solo puede ser activado si el valor Style del arpegiado no es "Sequence" y "Pattern" está ajustado a 1/1-1/32.
ARPEGGIATOR Note	Las notas emitidas por el arpegiador cambiarán en respuesta a la inclinación del anillo controlador. Las notas cambiarán de acuerdo a las escalas ajustadas en esquema SCALE de cada instrumento. (→ P. 116)

- 4.** Separe el anillo controlador de la estación base.

Si el efecto o arpegiador tiene un parámetro asignado, active esa función.

- 5.** Ajuste la zona de agarre del anillo controlador.

Ajuste de la zona de agarre (→ P. 98)

- 6.** Incline el anillo controlador para controlar los parámetros asignados.

# Ajustes del sistema

## Cambio de distintos ajustes

### Ajuste de los niveles de entrada audio y envío a efecto

Cuando esté siendo recibida una señal a través de la toma AUDIO INPUT, ajuste el nivel de entrada y la cantidad de señal enviada al efecto máster.

1. Mientras pulsa **FUNCTION**, pulse -16.

Esto hará que aparezca la pantalla de ajuste de entrada.



2. Gire en la zona SOUND para cambiar el nivel de entrada.

Puede ajustar esto de 0 a 100.

3. Gire en la zona SOUND para cambiar el nivel de envío.

Puede ajustar esto de 0 a 100.

### Ajuste del modo de reloj

Elija si será usado el reloj interno o uno externo cuando tenga la unidad conectada a otros dispositivos MIDI vía USB.

1. Mientras pulsa **FUNCTION**, pulse -30.

Será usado el reloj externo cuando esté iluminado -30.



#### NOTA


- Cuando elija el reloj externo no podrá grabar canciones.
- Cuando CLOCK MODE está ajustado a INTERNAL, funcionará de la siguiente forma.
  - El **AR-48** siempre dará salida a señal de reloj MIDI desde su puerto USB.
  - El **AR-48** enviará un mensaje de inicio cuando comience la reproducción y uno de parada cuando se detenga.
  - Será enviado un mensaje de continuación cuando la reproducción siga después de un estado de pausa.
  - No obstante, los mensajes de inicio, parada y continuación no serán enviados cuando el **AR-48** no esté en reproducción, por ejemplo, si no tiene una secuencia de canción.



## Cambio de distintos ajustes (sigue)

### Ajuste del contraste de la pantalla


Puede ajustar el contraste de la pantalla.

1. Mientras pulsa ,

pulse -32.

Las pantallas SOUND y SEQUENCE mostrarán sus propios ajustes de contraste.



2. Gire  en la zona de pantalla que corresponda para ajustar su contraste.

Puede ajustar el contraste de la pantalla entre 1 y 13.

### Visualización de versión de software

La versión de software de la estación base aparecerá en pantalla durante el arranque del **AR-48**.

#### NOTA

La versión de software del anillo controlador solo puede ser visualizada en la pantalla de actualización del anillo controlador. (→ P. 102)

## Cambio de distintos ajustes (sigue)

### Restauración de valores por defecto

La estación base y el anillo controlador pueden ser restaurados a sus valores por defecto.

#### ■ Estación base

##### NOTA



Esta restauración de los valores borrará todo lo que hubiese creado, incluyendo patrones y canciones. Almacene todos esos datos en una tarjeta SD antes de realizar esta función si no quiere perder esos datos.

Copia de seguridad de datos (→ P. 89)

1. Mientras pulsa , pulse .



Aparecerá una pantalla de confirmación.



2. Use  para elegir Yes y pulse .



Esto restaurará los valores por defecto.

#### ■ Anillo controlador

1. Mientras pulsa , pulse -22.

Aparecerá un mensaje de confirmación en la pantalla SEQUENCE.



2. Use  en la zona SEQUENCE para elegir YES y pulse .

Esto restaurará el anillo controlador a los valores por defecto.

## Emisión de mensajes MIDI desde la estación base

La estación base puede enviar mensajes MIDI desde el puerto USB y la toma MIDI OUT cuando esté usando los parches del anillo controlador y los mandos y botones de la estación base. Puede ajustar los mensajes MIDI enviados.

El **AR-48** emitirá los mensajes MIDI ajustados sin cambio alguno incluso aunque cambie de modo.

Puede usar estos mensajes MIDI para controlar software DAW, por ejemplo.

### 1. Mientras pulsa ,

pulse -31.

Esto hará que aparezca la pantalla de ajustes.

Pantalla SOUND



Pantalla SEQUENCE



### 2. Gire en la zona SEQUENCE para elegir la asignación para el parámetro.

Puede elegir los parches del anillo controlador, mandos y botones de la estación base y ejes X e Y del acelerómetro.

### 3. Gire en la zona SOUND para elegir el mensaje.

Puede elegir los siguientes parámetros

#### ■ PARCHE 1-16

MIDI Ch.	Type	Number
1-16	Off	—
	Note (nota)	0-127
	CC (cambio de control)	0-127
	Prg Chg (cambio de programa)	0-127
	Ch Pulse (emite el mismo valor de aftertouch solo en todo el canal MIDI)	—
	PolyPress (emite aftertouch solo en cada parche)	0-127 (nº de nota)

#### AVISO

Si “tipo” está ajustado a CC, el número CC ajustado en “Number” será enviado con la fuerza (velocidad) con la que es golpeado el parche. Cuando deje de pulsar el parche, será enviado con un valor “0”.

#### NOTA

Las secuencias grabadas en el **AR-48** son emitidas de forma independiente de los mensajes MIDI enviado cuando golpee los parches. (→ P. 56)

#### ■ Botones

MIDI Ch.	Type	Number
1-16	Off	—
	Note	0-127
	CC (cambio de control)	0-127
	Prg Chg (cambio de programa)	0-127

#### AVISO

Cuando “tipo” está ajustado a Note, la pulsación de un botón enviará la nota ajustada en “Number” a una velocidad de 127. El dejar de pulsar el botón la enviará a una velocidad de 0. Si el anillo controlador está conectado a un ordenador, cuando el ordenador envíe un mensaje con una velocidad distinta a 0, el parche correspondiente se iluminará. El parche se apagará cuando sea enviada una velocidad de 0 o un mensaje Note Off.

Cuando “tipo” esté ajustado a CC, la pulsación de un botón enviará el número CC ajustado en “Number” con un valor de 127. El dejar de pulsar el valor hará que sea enviado con un valor de 0. Si el anillo controlador está conectado a un ordenador, cuando el ordenador envíe un mensaje con un valor distinto a 0, el parche correspondiente se iluminará. El parche se apagará cuando sea enviada un valor de 0.

## Emisión de mensajes MIDI desde la estación base (sigue)

- Mandos (mandos de selección, parámetros de sonido, SWING, TEMPO, tipo de efecto)

MIDI Ch	Type	CC Number	Minimum/Dec Number	Maximum/Inc Number
1-16	Off	0-127	—	—
	Absolute (envía la posición de giro del mando como un valor absoluto)		0-127 (Minimum)	0-127 (Maximum)
	Relative (cuando gira el mando, es enviada la diferencia de los valores entre giro a la izquierda (decr.) y a la derecha (incr.))		0-127 (Dec Number)	0-127 (Inc Number)

### AVISO

- Cuando ajuste tipo a Absolute, el valor del giro del mando activo es emitido si queda dentro del rango entre el máximo y el mínimo. Si lo gira a la izquierda desde el mínimo o a la derecha desde el máximo, no será emitido ningún mensaje. Tenga en cuenta que incluso aunque puede usar esto con muchas aplicaciones DAW, se puede producir diferencias con los valores enviados por el **AR-48** si cambia los parámetros controlados en el DAW.
- Cuando ajuste tipo a Relative, el valor ajustado en Dec Number será enviado cuando gire el mando a la izquierda, mientras que cuando lo gire a la derecha será enviado el valor Inc Number. Incluso si ha cambiado los parámetros en el DAW, los valores pueden aumentar o disminuir de forma relativa. No obstante, es posible que deba ajustar de forma correcta Dec Number y Inc Number dependiendo del DAW.

- Mandos (parámetros de efecto, volumen)

MIDI Ch	CC Number	Min Value
1-16	OFF	—
	0-127	0-127

### AVISO

Los valores enviados quedan limitados al rango entre el Min Value ajustado y 127.

- Ejes X e Y del acelerómetro

MIDI Ch	CC Number	Min Value
1-16	OFF	—
	0-127	0-127

### AVISO


Los valores enviados quedan limitados al rango entre el Min Value ajustado y 127.

## Copia de seguridad de datos

Puede hacer una copia de seguridad en una tarjeta SD de los datos de los patrones y canciones.

Además, durante el almacenamiento y carga de datos, podrá gestionar todos los datos de golpe o elegir solo algunos.

### Copia de seguridad de datos

- 1.** Mientras pulsa ,

pulse -25.


En la pantalla SOUND aparecerá la pantalla de selección de copia de seguridad y después verá un mensaje de confirmación en la pantalla SEQUENCE.

Pantalla SOUND





Pantalla SEQUENCE



- 2.** Gire  en la zona SOUND para elegir el tipo de datos a los que hacer una copia de seguridad.

ALL DATA: Copia de seguridad de todos los datos.

PATTERN: Esto hace una copia de seguridad únicamente del patrón activo.

- 3.** Use  en la zona SEQUENCE para elegir YES y pulse .



Accederá a la pantalla de introducción de nombre para el fichero de copia.

- 4.** Introduzca el nombre para el fichero de copia de seguridad.



#### AVISO



Uso de la pantalla de introducción de caracteres (→ P. 23)

- 5.** Use  en la zona SEQUENCE para elegir OK y pulse .

Se hará una copia de seguridad de los datos con el nombre de fichero ajustado en el paso 4.

# Copia de seguridad de datos (sigue)

## Carga de datos

- 1.** Mientras pulsa , pulse -26.


El tipo de copia a cargar aparecerá en la pantalla SOUND y verá un mensaje de confirmación en la pantalla SEQUENCE.

Pantalla SOUND



Pantalla SEQUENCE





- 2.** Gire  en la zona SOUND para elegir el tipo de datos a cargar.


ALL DATA: Cargará todos los datos.

PATTERN: Esto solo carga un patrón.

ALL SONG SEQUENCE: Esto solo carga todos los datos de canciones.

- 3.** Use  en la zona SEQUENCE para elegir YES y pulse .

Aparecerá una pantalla de selección del fichero de copia de seguridad.



- 4.** Gire  en la zona SOUND para elegir los datos a cargar.

Pantalla SOUND



Pantalla SEQUENCE






- 5.** Use  en la zona SEQUENCE para elegir Yes y pulse .

Los datos serán cargados.

### AVISO

Si el tipo de copia de seguridad a cargar es un patrón, aparecerá una pantalla en la que podrá elegir el patrón a cargar en el **AR-48**.

Gire  en la zona SOUND para elegir el patrón a cargar, gire  en la zona SEQUENCE para elegir YES y pulse .

### NOTA

- Cuando cargue los datos elegidos, el contenido del **AR-48** será sustituido por los datos cargados.
- Si el patrón cargado usa ficheros audio como osciladores de instrumento, esos ficheros audio deberán estar almacenados en la subcarpeta "Capture" de la carpeta "AR-48" de la tarjeta SD.
- Cuando cargue datos de canciones, los datos de patrones usados por una secuencia de canción no serán cargados. Si los datos de patrón activos son distintos a los de la copia, deberá cargar también el patrón usado en la secuencia.
- Si quiere cargar datos de canción más tarde, deberá elegir ALL DATA al hacer la copia de seguridad.

## Gestión de tarjeta SD

### Verificación del espacio libre de la tarjeta SD

- Mientras pulsa **FUNCTION**, pulse -27.

El espacio usado de la tarjeta SD, así como el espacio total aparecerán en la pantalla SOUND.



### Formateo de tarjetas SD

- Mientras pulsa **FUNCTION**, pulse -27. Verá un mensaje de confirmación en la pantalla SEQUENCE.



- Use en la zona SEQUENCE para elegir Yes y pulse . Esto hará que la tarjeta SD sea formateada.

#### NOTA

- Antes de empezar a usar tarjetas SD que acabe de comprar o si la ha formateado en un ordenador previamente, deberá formatear la tarjeta en el **AR-48**.
- Tenga en cuenta que cuando ejecute este formateo, todos los datos existentes previamente en esa tarjeta SD serán eliminados.

## Gestión de tarjeta SD (sigue)

### Verificación del rendimiento de la tarjeta SD

Puede verificar si una tarjeta SD puede ser usada con el **AR-48**. Puede realizar un test básico muy rápidamente. Un test completo tardará más porque examinará toda la tarjeta.

#### 1. Mientras pulsa ,

pulse -28.

Aparecerá un mensaje de selección de tipo de test en la pantalla SOUND.

QUICK: Realiza un test rápido




FULL: Realiza un test completo.



#### AVISO

Cuando elija FULL, el tiempo estimado para realizarlo aparecerá en la pantalla SOUND.

#### ■ Test rápido




- Gire  en la zona SOUND para elegir QUICK.
- Use  en la zona SEQUENCE para elegir YES y pulse .

Esto pondrá en marcha el test rápido de la tarjeta SD.

Cuando termine el test, en pantalla aparecerá el resultado de la evaluación.



#### ■ Test completo

- Gire  en la zona SOUND para elegir FULL.
- Use  en la zona SEQUENCE para elegir YES y pulse .

Esto hará que comience el test completo de la tarjeta SD.

Cuando el test termine, aparecerá en pantalla el resultado de la evaluación de la tarjeta.

Pantalla SOUND



Pantalla SEQUENCE



#### AVISO

Puede pulsar  para cancelar el test durante la ejecución.

#### NOTA

Incluso aunque el resultado del test sea "OK", no hay garantías de que no se produzcan errores de grabación. Este resultado aparece únicamente a título informativo.



## Intercambio de datos con un ordenador

Al conectar el **AR-48** a un ordenador podrá verificar y copiar datos en la tarjeta SD que esté cargada.

### ■ Conexión

#### 1. Mientras pulsa ,

pulse -29.

Esto hace que el **AR-48** quede en el modo de lector de tarjeta.



#### 2. Use un cable USB para conectar el **AR-48** y el ordenador.

#### NOTA

- Sistemas operativos admitidos.  
Windows: Windows 7 o posterior  
Mac: OS X 10.8 o posterior y macOS
- El **AR-48** no puede funcionar con alimentación por bus USB. Use el adaptador.

### ■ Desconexión

#### 1. Desconexión en el ordenador..

Windows:

Elija **AR-48** en "Desconexión segura de hardware".

Mac OS:

Arrastre el icono del **AR-48** hasta la papelera y suéltelo.

#### NOTA

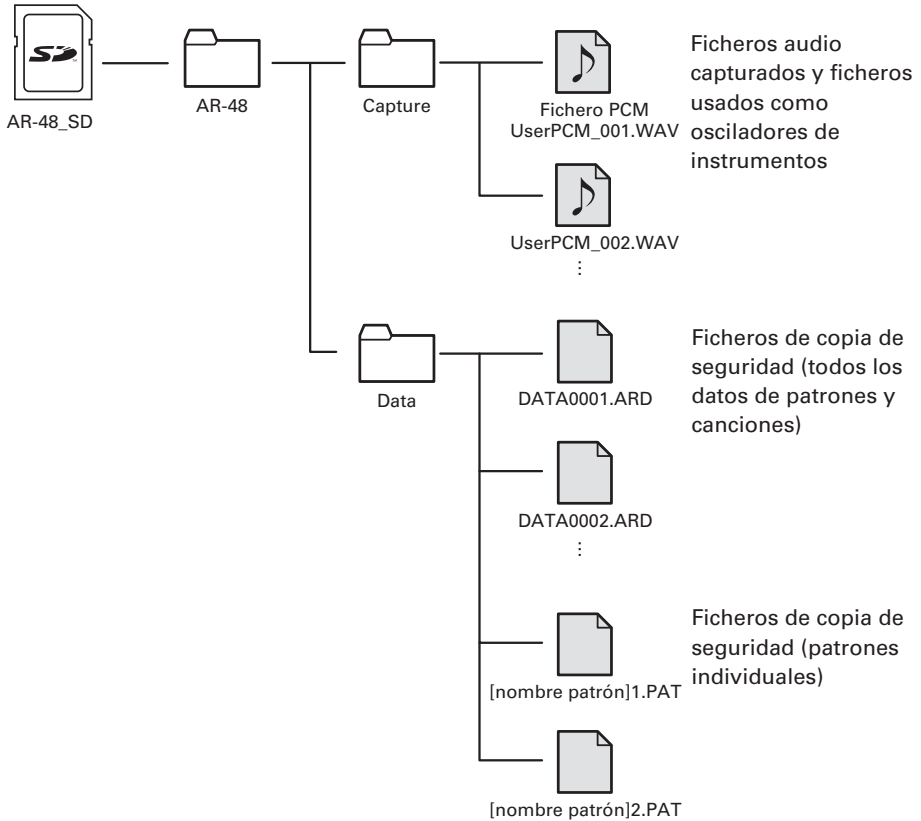
Realice siempre el proceso de desconexión en el ordenador antes de quitar el cable USB.

#### 2. Desconecte el cable USB del ordenador y del **AR-48** y pulse



## Gestión de tarjeta SD (sigue)

### Estructura de carpetas de la tarjeta SD



## Ajustes del anillo controlador

### Conexión y desconexión del anillo controlador y la estación base

#### ■ Métodos de conexión

La estación base y el anillo controlador usan una conexión USB para comunicarse.

Si ha instalado unidades BTA-1 (opcionales) tanto en la estación base como en el anillo controlador, también será posible la transmisión vía Bluetooth LE.

#### NOTA

Si a anillo controlador y la estación base están conectados vía USB, se comunicarán por el cable USB incluso aunque en ambos haya unidades BTA-1 instaladas.

De igual forma, será usado el USB para la comunicación si un anillo controlador con un BTA-1 instalado está conectado a un ordenador vía USB.

#### ■ Conexión vía USB

1. Use un cable USB para conectar la estación base y el anillo controlador.

Esto activa automáticamente el anillo controlador.

#### ■ Conexión vía Bluetooth LE

Es necesario un emparejamiento previo para la conexión usando Bluetooth LE.

1. Apague tanto la estación base como el anillo controlador e instale unidades BTA-1 (opcionales) en ambos.

2. Coloque 2 pilas AA en el anillo controlador (→ P. 21) y encienda la estación base y el anillo.



Una vez que el anillo controlador arranque, una animación LED aparecerá y la unidad quedará en el modo de espera de conexión.

En la pantalla SEQUENCE de la estación base aparecerá un listado de dispositivos que pueden ser conectados.



Pulse **FUNCTION** para volver a la pantalla original.

Puede pulsar **FUNCTION** y **◻**-23 para ver esta pantalla de nuevo.

3. Gire  en la zona SEQUENCE de la estación base para elegir el anillo controlador que quiera conectar y pulse .

El anillo elegido será conectado a la estación base y todos sus parches parpadearán en azul.

Aparecerá una marca al lado del anillo controlador conectado.



#### NOTA

- Tras hacer esto una vez, las siguientes conexiones serán automáticas.
- La conexión vía USB de una estación base y un anillo controlador con BTA-1 instalados los emparejará automáticamente.

## Ajustes del anillo controlador (sigue)

- Desconexión de un anillo controlador y la estación base



1. Pulse .

2. Pulse -23.

Aparecerá un listado de los anillos controladores que pueden ser conectados en la pantalla SOUND.

Aparecerá una marca al lado del anillo controlador conectado en ese momento.



3. Use  en la zona SOUND para elegir el anillo controlador a desconectar y pulse .

Esto lo desconectará.

## Conexión de un anillo controlador a un ordenador vía USB.

Puede usar el anillo controlador como un controlador MIDI.

- Conexión con un ordenador vía USB

1. Use un cable USB para conectar el anillo controlador a un ordenador.

Esto hará que el anillo controlador se encienda automáticamente.

### NOTA

- El anillo controlador funcionará con alimentación por bus USB desde el ordenador.
- Son emitidos mensajes MIDI cuando el anillo controlador está conectado a un ordenador u otro dispositivo (→ P. 87)
- Cuando el anillo controlador está conectado a un ordenador, los parches se iluminan en blanco. Cuando los pulse, se iluminarán en azul. Puede cambiar los colores en que se iluminarán los parches enviando mensajes MIDI desde el ordenador. (→ P. 120)

## Conexión del anillo controlador con un Mac o dispositivo iOS usando Bluetooth LE

Puede conectar el anillo controlador directamente a un Mac o dispositivo iOS vía Bluetooth LE usando un BTA-1 (opcional) y usarlo como un controlador MIDI.

### AVISO

Durante la espera para la conexión, los pilotos de los parches del anillo controlador mostrarán una animación y el piloto BLE del BTA-1 parpadeará.

### NOTA

- Instale el BTA-1 antes de encender el anillo controlador.
- Estos son los ordenadores y sistemas operativos admitidos.  
Ordenadores MacBook, iMac y Mac Pro que admitan Bluetooth LE y funcionen con el sistema operativo Mac OS X 10.10.5 o posterior o macOS  
Dispositivos iOS que funcionen con el sistema iOS 8.0 o posterior
- El piloto BLE se iluminará cuando la unidad esté conectada.
- Si hay un anillo controlador y un ordenador conectados vía USB, se comunicarán a través del cable USB incluso aunque esté instalada la unidad BTA-1.

### ■ Conexión a un Mac usando Bluetooth LE

1. Instale 2 pilas AA en el anillo controlador. (→ P. 21)

2. Encienda el anillo controlador.

El anillo quedará en el modo de espera de conexión.

3. Abra la aplicación Configuración de Audio MIDI en el Mac

4. Elija "Ventana" en la barra de menú y después "Mostrar estudio MIDI".

Esto hará que aparezca la pantalla Estudio MIDI.

5. Haga doble clic en el icono Bluetooth.

Esto hará que aparezca la pantalla Configuración de Bluetooth.

6. Haga clic en "Conectar" para el anillo controlador del listado.

Cuando la conexión sea correcta, todos los pilotos parpadearán en azul en el anillo controlador.

### NOTA

Si la conexión falla, abra las Preferencias del Sistema y haga clic en la x que está al lado del anillo controlador en el listado de dispositivos Bluetooth antes de volver a probar.

## Ajustes del anillo controlador (sigue)

- Conexión a un dispositivo iOS usando Bluetooth LE

**1.** Instale 2 pilas AA en el anillo controlador. (→ P. 21)

**2.** Encienda el anillo controlador.

El anillo quedará en el modo de espera de conexión.

**3.** Ejecute una app que admita MIDI vía BLE en el dispositivo iOS.

**4.** En la pantalla app Settings, realice la conexión Bluetooth.

Cuando la conexión sea correcta, todos los pilotos parpadearán en azul en el anillo controlador.

### AVISO

- Para ver los procesos de ajuste de la app, vea el manual de esa app.
- Son emitidos mensajes MIDI cuando el anillo controlador está conectado a un ordenador u otro dispositivo (→ P. 87)
- Cuando el anillo controlador está conectado a un ordenador, los parches se iluminan en blanco. Cuando los pulse, se iluminarán en azul. .
- Puede cambiar los colores en que se iluminarán los parches enviando mensajes MIDI desde el ordenador. (→ P. 120)

## Zona de agarre

Puede configurar una zona de agarre que no responderá al toque de cara a evitar la activación accidental de parches cuando use el anillo controlador de forma independiente a la estación base.

- Ajuste de la zona de agarre

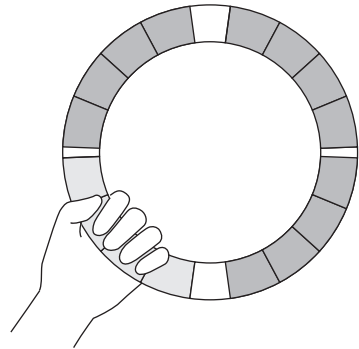
**1.**  Pulse .

Todos los pilotos del anillo controlador se iluminarán en azul.

**2.**  Agarre la zona a ajustar como zona de agarre.

Los parches comprendidos en esa zona de agarre parpadearán en blanco.

Los parches que quedan fuera de esa zona ajustada se comportarán de la forma normal.




### AVISO

Si la unidad no detecta ningún agarre durante 30 segundos, el proceso de detección será cancelado de forma automática.

Tras el ajuste de la zona de agarre, la iluminación de los pilotos del anillo controlador volverá al estado anterior, salvo los de la zona de agarre que se quedarán apagados para indicarle que esos parches no responden al tacto.

**AVISO**

- Si es detectado un agarre durante más de un segundo, dicha zona será ajustada como zona de agarre automáticamente.
- Una vez ajustada la zona de agarre, el piloto  se iluminará.

## ■ Desactivación del ajuste de la zona de agarre

- 1.**  **CONTROLLER** Pulse .

Todos los parches del anillo controlador se iluminarán en azul.

- 2.**  **CONTROLLER** Pulse .

Esto desactivará el ajuste de la zona de agarre, haciendo que todos los parches puedan ser usados de nuevo.

# Ajustes del anillo controlador (sigue)

## Ajustes de funciones del anillo controlador

### 1. Mientras pulsa **FUNCTION**, pulse



Esto le da acceso a la pantalla de ajuste del anillo controlador.

Pantalla SOUND



Pantalla SEQUENCE



### 2. Gire en la zona SOUND para elegir los elementos a ajustar y use para cambiar los parámetros.

#### ■ Velocity (velocidad)

Esto ajusta la sensibilidad de los parches.

Ajuste	Función
MAX	Velocidad siempre al máximo sea cual sea la fuerza de la interpretación
HIGH	Alta sensibilidad (la fuerza afecta en gran medida a la velocidad)
MID	Standard
LOW	Baja sensibilidad (la fuerza afecta muy poco a la velocidad)

#### ■ LED (iluminación LED)

Ajuste del brillo de los parches.

Ajuste	Función
BRIGHT	Iluminación muy brillante
DARK	Iluminación tenue (reduce el consumo)

#### ■ Aftertouch

Ajuste de la sensibilidad de aftertouch de los parches cuando los pulse.

Ajuste	Función
ON (HIGH)	Alta sensibilidad (reacción rápida a los cambios en la presión del parche)
ON (MID)	Standard
ON (LOW)	Baja sensibilidad (no reacciona fácil a los cambios de presión)
OFF	Desactiva la función aftertouch

#### ■ Sensibilidad del acelerómetro (X/Y AXIS SENS)

Esto ajusta la sensibilidad del acelerómetro del anillo controlador.

Ajuste	Función
HIGH	Alta sensibilidad (responde incluso a la mínima oscilación)
MID	Standard
LOW	Baja sensibilidad (menor respuesta)

#### ■ Tipo de pila (BATTERY)

Esto ajusta el tipo de pila usada.

Ajuste	Función
ALKALINE	Pilas alcalinas (por defecto)
Ni-MH	Pilas de níquel-hidruro metálico

#### NOTA

- Use pilas alcalinas o pilas NiMH recargables.
- No puede cambiar este ajuste durante la grabación o reproducción.

#### ■ Apagado automático (AUTO OFF)


Puede ajustar el anillo controlador para que se apague automáticamente.

Ajuste	Función
2min	Cuando use pilas, el anillo se apagará automáticamente cuando no lo use durante 2 minutos
OFF	No se apagará automáticamente




## ■ Ajuste del compresor máster

Además del efecto máster, hay un compresor máster que puede usar para aumentar la presión del sonido.

**1.** Mientras pulsa ,

pulse -15.

Cuando -15 esté iluminado, el compresor máster estará activo.



### NOTA



El ajuste del compresor máster queda almacenado de forma independiente para cada patrón.

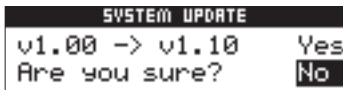
## Actualización del firmware



El firmware de este aparato puede ser actualizado cada cierto tiempo a la última versión.

Puede descargarse el fichero de actualización para la última versión desde la web de ZOOM ([www.zoom.co.jp](http://www.zoom.co.jp)).

### Actualización de la estación base


1. Copie el fichero de actualización al directorio raíz de una tarjeta SD.
2. Introduzca la tarjeta SD en la ranura de tarjetas. Después, mientras pulsa , mantenga pulsado  **POWER**. Esto hará que aparezca una pantalla de confirmación de actualización en la pantalla SEQUENCE.



3. Use  en la zona SEQUENCE para elegir Yes y pulse .

#### NOTA

No apague la unidad ni extraiga la tarjeta SD durante la actualización; el hacerlo podría hacer que el **AR-48** no funcionase bien.

4. Una vez que termine la actualización, mantenga pulsado  **POWER** para apagar la unidad.

### Actualización del anillo controlador

Si conecta un anillo controlador que este usando una versión antigua de firmware a la estación base, en pantalla aparecerá un mensaje de alerta de actualización.

En ese caso, siga estos pasos para actualizar el anillo controlador.

- Actualización del anillo controlador cuando se lo indique

1. Use un cable USB para conectar el anillo controlador y la estación base.

El número de versión aparecerá en la pantalla SOUND y la pantalla de ejecución en la pantalla SEQUENCE.

Pantalla SOUND





Pantalla SEQUENCE



#### NOTA

- El anillo controlador no puede ser usado con un firmware viejo. Realice siempre la actualización cuando se lo indique.
- Estas pantallas aparecerán incluso cuando esté conectado vía Bluetooth LE, pero para realizar la actualización es necesaria la conexión con el cable USB.

2. Pulse  en la zona SEQUENCE. Esto iniciará la actualización.

3. Cuando termine la actualización, pulse  en la zona SEQUENCE.



El anillo se reiniciará automáticamente y actuará con el nuevo firmware.



### ■ Actualización manual del anillo controlador



La actualización manual es posible si no aparece la notificación de actualización.

1. Use un cable USB para conectar el anillo y la estación base.



2. Mientras pulsa , pulse -22.

Esto hará que aparezca la pantalla de ajustes del anillo controlador.



3. Use  en la zona SOUND para elegir FIRMWARE UPDATE y pulse .




4. Use  en la zona SEQUENCE para elegir YES y pulse . Esto iniciará la actualización.

Pantalla SOUND



Pantalla SEQUENCE



5. Cuando termine la actualización, pulse  en la zona SEQUENCE. El anillo se reiniciará automáticamente y actuará con el nuevo firmware.



## Resolución de problemas

Si piensa que su **AR-48** no está funcionando de forma correcta, compruebe primero los siguientes puntos.

### ■ No hay sonido o es muy débil

- Confirme que la unidad esté encendida.
- Compruebe las conexiones.
- Ajuste el nivel de los instrumentos.
- Confirme que el instrumento no esté anulado (mute).
- Compruebe el nivel de volumen.

### ■ Hay demasiado ruido

- Compruebe que todo está bien en los cables audio.
- Utilice el adaptador de corriente genuino de ZOOM.

### ■ Los efectos no funcionan

- Confirme que los niveles de envío al efecto de los instrumentos estén ajustados correctamente.

### ■ El anillo controlador no funciona bien

- Confirme que el anillo esté encendido.
- Confirme su conexión con la estación base.
- Ajuste la sensibilidad de los parches.
- Confirme el ajuste del agarre.
- Si está usando el anillo como un controlador MIDI, compruebe los ajustes del Mac o dispositivo iOS.

# Especificaciones técnicas

## Estación base

Entrada	AUDIO INPUT	Tipo de conector	Clavija mono standard (no balanceada)
		Ganancia de entrada	+10 a -65 dB
		Impedancia de entrada	10 kΩ
Salidas	OUTPUT L/R	Tipo de conector	Clavijas mono standard (no balanceadas)
		Impedancia de salida	100 Ω
	PHONES	Tipo de conector	Clavija stereo mini (20mW x 2 con carga 32 Ω)
		Impedancia de salida	10 Ω
Rango dinámico			ANALOG IN (AD): 92 dB típico (IHF-A) PHONE OUT (DA): 102 dB típico (IHF-A) MAIN OUT (DA): 106 dB típico (IHF-A)
Soporte de grabación			Tarjetas SD 16 MB-2 GB, tarjetas SDHC 4-32 GB, tarjetas SDXC 64-128 GB
MIDI IN/OUT			MIDI OUT (DIN puntas) y USB MIDI
Alimentación			Adaptador de corriente de 5 V 1 A (AD-14)
Consumo			Estación base: 2 W máximo Cuando pase corriente al anillo controlador: 3 W máximo
Dimensiones externas			259.0 (P) x 257.6 (L) x 63.0 (A) mm
Peso (solo unidad principal)			1123 g
Pantallas			2x LCD de matriz de puntos 128x32
Interface	Tipo B Funcionamiento USB 2.0 MIDI class/mass storage class	Sistemas operativos admitidos	Windows 7 (SP1 o posterior), Windows 8 (incluyendo 8.1) o posterior, Windows 10 Mac OS X 10.8 o posterior
		Especificaciones mínimas	Chipset que incluya USB 2.0 de forma standard CPU Intel Core i3 o mejor
	Tipo A Funcionamiento USB 2.0 MIDI class		Para conexión del anillo controlador

## Anillo controlador

Sensores		Sensores de presión de parche, acelerómetro de 3 ejes	
Alimentación		Alimentación por bus USB	
Pilas		2 pilas AA alcalinas o recargables de níquel-hidruro metálico (NiMH)	
Duración de las pilas		Unas 8 horas (con BTA-1 instalado)	
Consumo		1 W máximo	
Dimensiones externas		280.2 (P) x 278.8 (L) x 29.7 (A) mm	
Peso (solo unidad principal)		416 g	
Parches de disparo		Número de parches	16
		Curvas de velocidad	4 tipos
Interface	Tipo B Funcionamiento USB 2.0 MIDI class/mass storage class	Sistemas operativos admitidos	Windows 7 (SP1 o posterior), Windows 8 (incluyendo 8.1) o posterior, Windows 10 Mac OS X 10.8 o posterior
		Especificaciones mínimas	Chipset que incluya USB 2.0 de forma standard CPU Intel Core i3 o mejor
	MIDI en BLE (con BTA-1 instalado)	Dispositivos iOS admitidos	Dispositivos que usen iOS 8.0 o posterior
		Macs admitidos	Ordenadores MacBook, iMac y Mac pro series que usen el sistema operativo Mac OS X 10.10.5 Yosemite o posterior (incluyendo macOS) y admitan transmisión BLE

# Apéndice

## Listado de oscilador

Categoría	Nombre instrumento	LOOP
	2Step Kick	O
	BigBeat Kick	O
	Blubber Kick	O
	BreakBeat Kick	X
	Breaks Kick	X
	Classic Kick	O
	Cyber Kick	O
	DeepDark Kick	X
	DeepHouse Kick	O
	Disco Kick	X
	D&B Kick	X
	Dubstep Kick	X
	EDM Kick	O
	Electro Kick	O
	EuroBeat Kick	O
	EuroDance Kick	O
	EuroTrance Kick	O
	FrenchHouse Kick	O
	Funk Kick	X
	Hardcore Kick	X
	HardHouse Kick	O
	HardTechno Kick	X
	HipHop Kick 1	O
	HipHop Kick 2	O
	Oldschool Kick	O
	HR&HM Kick	X
	Jazz Kick	X
	Jungle Kick	X
	Kicker Kick	O
	Berlin Kick	O
	D Kick	O
	Muted Kick	O
	Lounge Kick	X
	MainRoom Kick	X
	Minimal Kick	O
	NuDisco Kick	X
	ProgHouse Kick	O
	R&B Kick	O
	Reggae Kick	O
	Reggaeton Kick	X
	Rock Kick	X
	Sub Kick	O
	Synth Kick	O
	Techno Kick	O
	TechHouse Kick	O
	Kit707 Kick	X
	Kit808 Kick	O
	Kit909 Kick	O
	Trap Kick	O
	TrapMe Kick	O
	TribalHouse Kick	O

**KICK**

Color instrumento: 1

Categoría	Nombre instrumento	LOOP
	2Step RS	
	2Step Snare	
	BigBeat RS	
	BigBeat Snare	
	Breaks RS	
	Breaks Snare	
	Chicago Snare	
	DeepHouse Snare	
	DeepHouse RS	
	D&B RS	
	D&B Snare	
	Dubstep RS	
	Dubstep Snare 1	
	Dubstep Snare 2	
	EDM Snare	
	EDM RS	
	Electro RS	
	Electro Snare	
	EuroBeat RS	
	EuroBeat Snare	
	EuroDance RS	
	EuroDance Snare	
	EuroTrance RS	
	EuroTranceSnare	
	FlashBulb Snare	
	Future Snare	
	Garage Snare	
	Hardcore RS	
	Hardcore Snare	
	HardHouse RS	
	HardHouse Snare	
	HardTechnoRS	
	HardTechnoSnare	
	HH Snare	
	HipHop RS	
	HipHop Snare	
	HR&HM RS	
	HR&HM Snare	
	Jazz RS	
	Jazz Snare	
	Jazz Brush	
	Jungle RS	
	Jungle Snare	
	MainRoom Snare	
	Minimal RS	
	Minimal Snare	
	NuDisco RS	
	NuDisco Snare	
	ProgHouse RS	
	ProgHouse Snare	
	R&B RS	
	R&B Snare	
	Reggae RS	
	Reggae Snare	
	Reggaeton RS	
	Reggaeton Snare	
	Rock RS	
	Rock Snare	

**SNARE**

Color instrumento: 31

# Listado de oscilador (sigue)

Categoría	Nombre instrumento	LOOP		
<b>SNARE</b> Color instrumento: 31	Gangsta Snare	X		
	South Snare			
	TechHouse RS			
	TechHouse Snare			
	Kit707 Snare			
	Kit808 Snare			
	Kit808 RS			
	Kit909 Snare			
	Kit909 RS			
	Trap RS			
	Trap Snare			
	TribalHouse RS			
	TribalHouseSnare			
	UK Snare			
	Vintage Snare			
	<b>CLAP</b> Color instrumento: 31		Building Clap	X
			ClasRave Clap	
Dance Clap				
Disco Clap				
D&B Clap				
Breaks Clap				
Electro Clap				
Techno Clap 1				
HipHop Clap				
House Clap 1				
Minimal Clap				
House Clap 2				
NY Clap				
Reggae Clap				
Short Clap				
SlapVerb Clap				
Step Clap				
Techno Clap 2				
Thug Clap				
Kit707 Clap				
Kit808 Clap				
Kit909 Clap				
Trance Clap				
Trap Clap				
<b>HI HAT</b> Color instrumento: 30	Berlin CloseHH	X		
	Berlin OpenHH			
	Chicago Hi-Hat			
	ComputerNoise			
	DeadLeaser Hat			
	Disco CloseHH			
	Disco OpenHH			
	Dance CloseHH			
	Dance OpenHH			
	D&B CloseHH			
	D&B OpenHH			
	Breaks CloseHH			
	Breaks OpenHH			
	Electro CloseHH			
	Electro OpenHH			
	Techno CloseHH			
	Techno OpenHH			
	Feedback Hat			
	Garage Hat			
	GlitchTick Hat			
	HardHouse Hat			
	Standard OpenHH			
	HipHop CloseHH			
	HipHop OpenHH			
	House CloseHH			
	House OpenHH			
	Minimal CloseHH			

Categoría	Nombre instrumento	LOOP
<b>HI HAT</b> Color instrumento: 30	Minimal OpenHH	X
	HR&HM CloseHH	
	HR&HM OpenHH	
	Jazz CloseHH	
	Jazz OpenHH	
	London Hat	
	Milano Hat	
	NY Hat	
	Paris Hat	
	R&B CloseHH	
	R&B OpenHH	
	Reggae CloseHH	
	Reggae OpenHH	
	Rock CloseHH	
	Rock OpenHH	
	Short Hi-Hat	
	Kit707 CloseHH	
	Kit707 OpenHH	
	Kit808 CloseHH	
	Kit808 OpenHH	
Kit909 CloseHH		
Kit909 OpenHH		
Trance CloseHH 1		
Trance OpenHH 1		
Trance CloseHH 2		
Trance OpenHH 2		
<b>CYMBAL</b> Color instrumento: 30	Short Crash	X
	Long Crash	
	Splash Cymbal	
	Disco Crash	
	Disco Ride	
	Dance Crash	
	Dance Ride	
	D&B Crash	
	D&B Ride	
	Breaks Crash	
	Breaks Ride	
	Electro Crash	
	Electro Ride	
	Techno Crash	
	Techno Ride	
	HipHop Crash	
	HipHop Ride	
	House Crash	
	House Ride	
	Minimal Crash	
Minimal Ride		
HR&HM Crash		
HR&HM Ride		
Jazz Crash		
Jazz Ride		
R&B Crash		
R&B Ride		
Reggae Crash		
Reggae Ride		
Standard Ride		
Rock Crash		
Rock Ride		
Kit707 Crash		
Kit707 Ride		
Kit808 Crash		
Kit909 Crash		
Kit909 Ride		
Trance Crash		
Trance Ride		

# Listado de oscilador (sigue)

Categoría	Nombre instrumento	LOOP	
<b>TOM</b> Color instrumento: 2	80's Tom	X	
	Acoustic Tom 1	X	
	Acoustic Tom 2	X	
	DoubleElectroTom	O	
	FrenchHouseTom	X	
	Ind. Tribe Tom	X	
	Industry Tom	X	
	Long Tom	X	
	NewWave Tom	X	
	Noise Tom	X	
	Synth Tom	O	
	Kit707 Tom	X	
	Kit808 Tom	X	
	Kit909 Tom	X	
	Vintage Tom	X	
	<b>PERCUSSION</b> Color instrumento: 2	BellTree	X
		Bottle	X
BrightData		X	
Cabasa Hit		X	
Cabasa Shake		X	
Castanets		X	
CementClick		X	
Clave		X	
Conga Open		X	
Conga Close		X	
Conga Slap		X	
Cowbell		X	
Darbuka		X	
Davul Chember		X	
Davul Dum		X	
Davul Kasnak		X	
Davul Tek		X	
Djembe		X	
Droplet		X	
GlitchClave		X	
Hi-Bongo		X	
Hi-Timbales		X	
Hi-Agogo		X	
IDM Prec.		X	
Lo-Bongo		X	
Lo-Timbales		X	
LongGuiro		X	
LongWhistle		O	
Lo-Agogo		X	
Maracas		X	
MouthPop		X	
MuteCuica		X	
MuteSurdo		X	
MuteTriangle		X	
OpenCuica		X	
OpenSurdo		X	
OpenTriangle		X	
OrganicPrec.		X	
Lo-Pop		O	
PlasticLid		X	
Hi-Pop		X	
Quijada		X	
Quijada Hit		X	
RimPercussion	X		
Riq Doum	X		

Categoría	Nombre instrumento	LOOP
<b>PERCUSSION</b> Color instrumento: 2	Riq Pa	X
	Riq Tak	X
	Shaker 1	X
	Shaker 2	X
	Shaker Hit	X
	ShortData	X
	ShortGuiro	X
	ShortPercussion	X
	ShortWhistle	X
	Snap	X
	SquishyZap	X
	Sticks	X
	SynthPercussion	O
	Tabla Ge	X
	Tabla Ke	X
	Tabla Na	X
	Tabla Te	X
Jingle	X	
Tambourine	X	
Timpani	X	
Kit808 Cowbell	O	
Vibraslap	O	
WindChime	X	
WoodBlock	X	
<b>VOICE</b> Color instrumento: 14	Ai-Low House	
	Hey Trap	
	Female Oh	
	Male Oh	
	Oh Garage	
	Technologic Vox	
	U DeepHouse	
	VocalStab	
	Yah Dubstep	
	Male Ahaa	
	Male Ahaaw	
	AncientWisdom	
	Male Baaa	
	Male Che	
	Male ComeOn	
	Male Doh	
	Male Doo	
	Female Aan	X
	Female Ah	
	Female Am	
	Female Haa	
	Female Ho	
	Female On	
	Female So	
	Female Yo	
	Female Your	
	Ghostly	
	Male Haa	
	Male Hey 1	
	Male Hey 2	
Male Nahh		
Male Ohooo		
Male Paa		
Male Wao		
Male Whoo		



Categoría	Nombre instrumento	LOOP
<b>PCM SYNTH</b> Color instrumento: 14	AngerBass	O
	DeepBass	O
	DubstepDirtBass	X
	FlatRicBass	X
	GarageFatBass	X
	ParisBass	O
	PulseButtomBass	X
	SubspenseBass	O
	VoiceBass	X
	WarmSawBass	O
	AirCloud	O
	Alam	O
	AlienWarning	X
	Arpness	X
	BeatBang	X
	BlackStar	X
	BottleVox	X
	Closer	X
	CompBlip	O
	DangerZone	X
	ElectricSwipe	X
	EpicAir	X
	ForcedAir	X
	Lazer 1	X
	Lazer 2	X
	Lazer 3	X
	LazerGun	X
	MarsInvaders	X
	MazG	X
	NoiseFloor	X
	Revenge	X
	SawDown	X
	Shreakback	X
	SirenFX	X
	Spacer	O
	StarGate	X
	TrapBounce	X
	TunyPluck	X
	Twister	X
	U Tone	O
	WideFive	O
	X Scape	X
	1980sAnalog5ths	O
	ClubChord	X
	DecadeChord	X
	DubstepStab	X
	EdgeOfStab	O
	EDM MinorChord	X
	EDM Stab	X
	FadeChord	X
	FatMash	O
	FatPad	X
FluteSpaceLead	X	
FutureSax	X	
LeadChord	X	
LeadChordRave	X	
LeadDirt	X	
LeadDrop	X	
LegacyChord	X	

Categoría	Nombre instrumento	LOOP	
<b>PCM SYNTH</b> Color instrumento: 14	LowTech	O	
	MetalicPad	O	
	PartyChord	X	
	PlasticTube	O	
	PumpChord	X	
	RaggaTone	O	
	RavelLead	O	
	RaveStabLead	X	
	SimpleChord	X	
	StringBreath	X	
	SubyChord	X	
	Synclift	X	
	TechChord	X	
	TightAnalog5ths	O	
	<b>INSTRUMENTS</b> Color instrumento: 14	AltoSax	O
		AcousticBass	O
AcousticGuitar		O	
Bell		X	
BrassEnsemble		X	
Clav		O	
ElectricPiano		O	
E.Bass Finger		O	
E.Bass Pick		O	
E.Bass Slap		O	
ElectricGuitar		O	
DistGuitar		O	
GuitarFeedback		X	
Kalimba		X	
MajorPartials		X	
MetalBell		X	
MinorPartials		O	
MutedStab		X	
OldMovieMinor		X	
Organ 1		O	
Organ 2	O		
Piano	O		
StringsEnsemble	X		
TenorSax	O		
<b>INSTRUMENTS</b> Color instrumento: 14	Brass Hit 1	X	
	Brass Hit 2		
	Cluster		
	E.Guitar 1		
	E.Guitar 2		
	Hammond		
	Orchestra Hit		
	Piano Hit		
	PianoJazz Hit		
	Pulse		
	SlideOrgan		
Strings Hit			
<b>SYNTH</b> Color instrumento: 14	SYNTH	O	
<b>AUDIO FILE</b> Color instrumento: 23	Nombre de fichero (primeros 16 caracteres)	X	
<b>OFF</b>	Oscilador desactivado	X	

# Listado de parámetros e instrumentos

## ■ Bloque del esquema SCALE

Pág.	Parámetro 1	Parámetro 2
1	OCTAVE -1 - 7	SCALE Listado de nombre de escala (→ P. 116)
2	MONO/POLY MONO, POLY	GLIDE* 0 - 100
3	KEY* C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	— —

\*Esto no aparece en algunas combinaciones de parámetros.

## ■ Bloque oscilador (OSC)

Pág.	Parámetro 1	Parámetro 2
1	— Listado de oscilador (→ P. 106)	—

## PCM

Pág.	Parámetro 1	Parámetro 2
2	PITCH -24.00 - +24.00	REVERSE** ON, OFF

\*\*No puede ajustarlo para instrumentos del listado de oscilador que estén marcados como O en LOOP.

## Audio File

Pág.	Parámetro 1	Parámetro 2
2	PITCH -24.00 - +24.00	REVERSE ON, OFF
3	LAUNCH ONE SHOT, GATE, TOGGLE	— —

## Synth

Pág.	Parámetro 1	Parámetro 2
2	OSC1 TYPE SAW, SQUARE, PULSE, SINE, TRI	OSC1 PITCH -24.00 - +24.00
3	OSC1 LEVEL 0 - 100	PULSE WIDTH* 1 - 99%
4	OSC2 TYPE OFF, SAW, SQUARE, PULSE, SINE, TRI	OSC2 PITCH -24.00 - +24.00
5	OSC2 LEVEL 0 - 100	PULSE WIDTH* 1 - 99%
6	OSC3 TYPE OFF, SAW, SQUARE, PULSE, SINE, TRI, RING SRC, FM SRC, SYNC SRC	OSC3 PITCH -24.00 - +24.00
7	OSC3 LEVEL 0 - 100	PULSE WIDTH* 1 - 99%

\*Esto no aparece en algunas combinaciones de parámetros.

■ Bloque de modulación de tono de oscilador (OSC PITCH MOD)

Pág.	Parámetro 1	Parámetro 2
1	SOURCE	DEPTH*
	OFF, LFO1, LFO2, ADSR, PRESS	-100 – +100

\*Esto no aparece en algunas combinaciones de parámetros.

LFO

Pág.	Parámetro 1	Parámetro 2
2	TYPE	RATE
	SAW, SQUARE, PULSE, SINE, TRI, RANDOM	1 – 100, ♪ (tipo 1)
3	PULSE WIDTH*	—
	1 – 99%	—

NOTA: Vea los parámetros Tempo sync para más detalles acerca de los valores de ajuste ♪. (→ P. 117)

\*Esto no aparece en algunas combinaciones de parámetros.

ADSR

Pág.	Parámetro 1	Parámetro 2
2	ATTACK	DECAY
	0 – 100	0 – 100
3	SUSTAIN	RELEASE
	0 – 100	0 – 100

■ Bloque NOISE

Pág.	Parámetro 1	Parámetro 2
1	TYPE	LEVEL*
	OFF, WHITE, PINK	0 – 100

\*Esto no aparece en algunas combinaciones de parámetros.

■ Bloque de modulación de nivel de ruido (NOISE LEVEL MOD)

(Esto aparece cuando en el bloque NOISE el valor de TYPE no es OFF).

Pág.	Parámetro 1	Parámetro 2
1	SOURCE	DEPTH*
	OFF, LFO1, LFO2, ADSR, PRESS	-100 – +100

\*Esto no aparece en algunas combinaciones de parámetros.

LFO

Pág.	Parámetro 1	Parámetro 2
2	TYPE	RATE
	SAW, SQUARE, PULSE, SINE, TRI, RANDOM	1 – 100, ♪ (tipo 1)
3	PULSE WIDTH*	—
	1 – 99%	—

NOTA: Vea los parámetros Tempo sync para más detalles acerca de los valores de ajuste ♪. (→ P. 117)

\*Esto no aparece en algunas combinaciones de parámetros.

ADSR

Pág.	Parámetro 1	Parámetro 2
2	ATTACK	DECAY
	0 – 100	0 – 100
3	SUSTAIN	RELEASE
	0 – 100	0 – 100

# Listado de parámetros e instrumentos (sigue)

## ■ Bloque de efecto de inserción (EFFECT)

Nombre tipo	Pág. 1 Parámetro 2	Pág. 2 Parámetro 1	Pág. 2 Parámetro 2
OFF	—	—	—
COMP	SENSE 0 – 10	ATTACK SLOW, FAST	TONE 0 – 10
PUMPER	DEPTH 0 – 100	RATE ♩ (tipo 3)	—
SUB BASS	FREQ 30 Hz – 250 Hz (pasos 10 Hz)	MIX 0 – 100	—
TALK	DECAY* 0 – 100	TYPE iA, UE, UA, oA	BALANCE 0 – 100
3BAND EQ	LOW -12 – +12	MID -12 – +12	HI -12 – +12
RING MOD	FREQ* 1 – 50	TONES 0 – 10	BALANCE 0 – 100
FLANGER	DEPTH 1 – 50	RATE* 0 – 50, ♩ (tipo 1)	MIX 0 – 100
PHASER	RATE 0 – 50, ♩ (tipo 1)	COLOR 4STG, 8STG, inv 4, inv 8	MIX 0 – 100
CHORUS	DEPTH 0 – 100	RATE* 1 – 50	MIX 0 – 100
DIST	GAIN* 0 – 100	TONES 0 – 100	LEVEL 0 – 100
LO-FI	BIT 4 – 16	SAMPLE* 0 – 50	BALANCE 0 – 100

NOTA: Vea los parámetros Tempo sync para más detalles acerca de los valores de ajuste ♩. (→ P. 117)

\*Estos parámetros pueden ser controlados por el bloque EFFECT MOD.

## ■ Bloque de modulación de parámetro de efecto (EFFECT MOD)

(Esto aparece cuando en el bloque EFFECT el valor de TYPE no está ajustado a OFF).

Pág.	Parámetro 1	Parámetro 2
1	SOURCE OFF, LFO1, LFO2, ADSR, PRESS	DEPTH* -100 – +100

\*Esto no aparece en algunas combinaciones de parámetros.

## LFO

Pág.	Parámetro 1	Parámetro 2
2	TYPE SAW, SQUARE, PULSE, SINE, TRI, RANDOM	RATE 1 – 100, ♩ (tipo 1)
3	PULSE WIDTH* 1 – 99%	— —

NOTA: Vea los parámetros Tempo sync para más detalles acerca de los valores de ajuste ♩. (→ P. 117)

\*Esto no aparece en algunas combinaciones de parámetros.

## ADSR

Pág.	Parámetro 1	Parámetro 2
2	ATTACK 0 – 100	DECAY 0 – 100
3	SUSTAIN 0 – 100	RELEASE 0 – 100

■ Bloque FILTER

Pág.	Parámetro 1	Parámetro 2
1	TYPE	FREQ
	OFF, PEAKING, 24dB HPF, 12dB HPF, 24dB BPF, 12dB BPF, 24dB LPF, 12dB LPF	20Hz – 20000Hz
2	RESO	LEVEL
	0 – 100	0 – 100

■ Bloque de modulación de frecuencia del filtro (FILTER FREQ MOD)

(Esto aparece cuando en el bloque FILTER el valor de TYPE no está ajustado a OFF).

Pág.	Parámetro 1	Parámetro 2
1	SOURCE	DEPTH*
	OFF, LFO1, LFO2, ADSR, PRESS	-100 – +100

\*Esto no aparece en algunas combinaciones de parámetros.

LFO

Pág.	Parámetro 1	Parámetro 2
2	TYPE	RATE
	SAW, SQUARE, PULSE, SINE, TRI, RANDOM	1 – 100, ♯ (tipo 1)
3	PULSE WIDTH*	—
	1 – 99%	—

NOTA: Vea los parámetros Tempo sync para más detalles acerca de los valores de ajuste ♯. (→ P. 117)

ADSR

Pág.	Parámetro 1	Parámetro 2
2	ATTACK	DECAY
	0 – 100	0 – 100
3	SUSTAIN	RELEASE
	0 – 100	0 – 100

■ Bloque de envolvente de volumen (ADSR)

Pág.	Parámetro 1	Parámetro 2
1	ATTACK	DECAY
	0 – 100	0 – 100
2	SUSTAIN	RELEASE
	0 – 100	0 – 100

# Listado de parámetros e instrumentos (sigue)

## ■ Bloque de modulación de volumen (AMP MOD)

Pág.	Parámetro 1	Parámetro 2
1	SOURCE OFF, LFO1, LFO2, ADSR, PRESS	DEPTH* -100 – +100

\*Esto no aparece en algunas combinaciones de parámetros.

## LFO

Pág.	Parámetro 1	Parámetro 2
2	TYPE SAW, SQUARE, PULSE, SINE, TRI, RANDOM	RATE 1 – 100, ♪ (tipo 1)
3	PULSE WIDTH* 1 – 99%	– –

NOTA: Vea los parámetros Tempo sync para más detalles acerca de los valores de ajuste ♪. (→ P. 117)

\*Esto no aparece en algunas combinaciones de parámetros.

## ADSR

Pág.	Parámetro 1	Parámetro 2
2	ATTACK 0 – 100	DECAY 0 – 100
3	SUSTAIN 0 – 100	RELEASE 0 – 100

## ■ Bloque de mezclador de salida (OUTPUT)

Pág.	Parámetro 1	Parámetro 2
1	PAN L100 – R100	LEVEL 0 – 100

## ■ Bloque de modulación de panorama (PAN MOD)

Pág.	Parámetro 1	Parámetro 2
1	SOURCE OFF, LFO1, LFO2, ADSR, PRESS	DEPTH* -100 – +100

\*Esto no aparece en algunas combinaciones de parámetros.

## LFO

Pág.	Parámetro 1	Parámetro 2
2	TYPE SAW, SQUARE, PULSE, SINE, TRI, RANDOM	RATE 1 – 100, ♪ (tipo 1)
3	PULSE WIDTH* 1 – 99%	– –

NOTA: Vea los parámetros Tempo sync para más detalles acerca de los valores de ajuste ♪. (→ P. 117)

\*Esto no aparece en algunas combinaciones de parámetros.

## ADSR

Pág.	Parámetro 1	Parámetro 2
2	ATTACK 0 – 100	DECAY 0 – 100
3	SUSTAIN 0 – 100	RELEASE 0 – 100

■ Bloque de cantidad de envío a efecto (FX SEND)

Pág.	Parámetro 1	Parámetro 2
1	AMOUNT 0 – 100	— —

■ Bloque de ajustes LED

Pág.	Parámetro 1	Parámetro 2
1	COLOR OFF, 1 – 32	ANIMATION OFF, MOIRE, FIREWORK, CROSS, CIRCUIT, RAINBOW

■ Bloque de ajustes MIDI

Pág.	Parámetro 1	Parámetro 2
1	CHANNEL OFF, 1 – 16	— —

# Listado de parámetros e instrumentos (sigue)

## ■ Listado de nombre de escala

Nombre en pantalla	Escala
CHROMATC	Cromática
MAJOR	Mayor (Ionian)
MINOR 1	Armónica menor
MINOR 2	Melódica menor
MINOR 3	Doria
PHRYGIAN	Frigia
LYDIAN	Lidia
MIXOLYDN	Mixolidia
AEOLIAN	Aeoliana
LOCRIAN	Locriana
S-LOCRN	Super Locriana
MajBLUES	Mayor Blues
MinBLUES	Menor Blues
DIMINISH	Disminuida
COM DIM	Com Dim
MajPENTA	Pentatónica mayor
MinPENTA	Pentatónica menor
RAGA 1	Raga 1 (Bhairav)
RAGA 2	Raga 2

Nombre en pantalla	Escala
RAGA 3	Raga 3
ARABIC	Árabe
SPANISH	Española
GYPSY	Gitana
MinGYPSY	Gitana menor (Húngara Menor)
EGYPTIAN	Egipcia
HAWAIIAN	Hawaiana
PELOG	Pelog
HIROJOSI	Hirojoshi
IN-SEN	En-Sen
IWATO	Iwato
KUMOI	Kumoi
MIYAKO	Miyakobushi
RYUKYU	Ryukyu
CHINESE	China
WHOLE	Tono completo
WHOLE1/2	Medio completo
5th	Intervalo quinta



## ■ Efectos máster

Categoría	Nombre de tipo	Parámetro 1		Parámetro 2	
		Nombre parámetro	Valores ajuste	Nombre parámetro	Valores ajuste
Filtro	LPF	FREQUENCY	20 – 20000	RESONANCE	0 – 100
	HPF	FREQUENCY	20 – 20000	RESONANCE	0 – 100
	ISOLATOR	LOW	0 – 100	HI	0 – 100
	LPF + REVERB	FREQUENCY	20 – 20000	REVERB MIX	0 – 100
	HPF + REVERB	FREQUENCY	20 – 20000	REVERB MIX	0 – 100
Modulación	RELEASE	TYPE	Brake, Back Spin	SPEED	0 – 100
	PHASER	RATE	♩ (tipo 1)	RESONANCE	0 – 100
	FLANGER	RATE	♩ (tipo 1)	DEPTH	0 – 100
Distorsión	DISTORTION	GAIN	0 – 100	STONE	0 – 100
	BIT CRUSH	BIT	4 – 16	SAMPLE	0 – 50
Bucle/Slicer	LOOPER FX	LOOP LENGTH	♩ (tipo 4)	MIX	0 – 100
	GLITTER	COMPLEX	1 – 8	MIX	0 – 100
Retardo/Reverb	REVERSE	TIME	♩ (tipo 2)	FEEDBACK	0 – 100
	STEREO DELAY	TIME	♩ (tipo 2)	FEEDBACK	0 – 100
	REVERB	DECAY	1 – 100	MIX	0 – 100
	DELAY + REVERB	DELAY MIX	0 – 100	REVERB MIX	0 – 100

NOTA: Vea los parámetros Tempo sync para más detalles acerca de los valores de ajuste ♩.

## ■ Parámetros Tempo sync

Cuando aparezca ♩ para un parámetro o efecto, esto es un valor que puede ser sincronizado con el tempo.

Tipo 1	Tipo 2	Tipo 3	Tipo 4
32nd note	16th note	32nd note	32nd note
16th note	Quarter note triplet	16th note	16th note
Quarter note triplet	Dotted 16th note	Quarter note triplet	8th note
Dotted 16th note	8th note	Dotted 16th note	Quarter note
8th note	Half note triplet	8th note	Half note
Half note triplet	Dotted 8th note	Half note triplet	4 quarter notes
Dotted 8th note	Quarter note	Dotted 8th note	8 quarter notes
Quarter note	Dotted quarter note	Quarter note	
Dotted quarter note	Half note	Dotted quarter note	
Half note	3 quarter notes	Half note	
3 quarter notes	4 quarter notes	3 quarter notes	
4 quarter notes	...	4 quarter notes	
...	8 quarter notes		
19 quarter notes			
20 quarter notes			

# Listado de parámetros de arpegiador

## ■ Nota

Número de nota	Pad note	+5th	+1 Oct	+1 Oct + 5th	+2 Oct	+2 Oct + 5th	+3 Oct	+3 Oct + 5th
1	•							
2	Up							
2	Down	•						
2	UpDown	•						
2	Random							
3	Up							
3	Down	•						
3	UpDown	•	•					
3	Random							
4	Up							
4	Down	•						
4	UpDown	•	•	•				
4	Random							
5	Up							
5	Down	•						
5	UpDown	•	•	•	•			
5	Random							
6	Up							
6	Down	•						
6	UpDown	•	•	•	•	•		
6	Random							
7	Up							
7	Down	•						
7	UpDown	•	•	•	•	•	•	
7	Random							
8	Up							
8	Down	•						
8	UpDown	•	•	•	•	•	•	•
8	Random							



# Ajuste de colores de LED de parche desde un ordenador

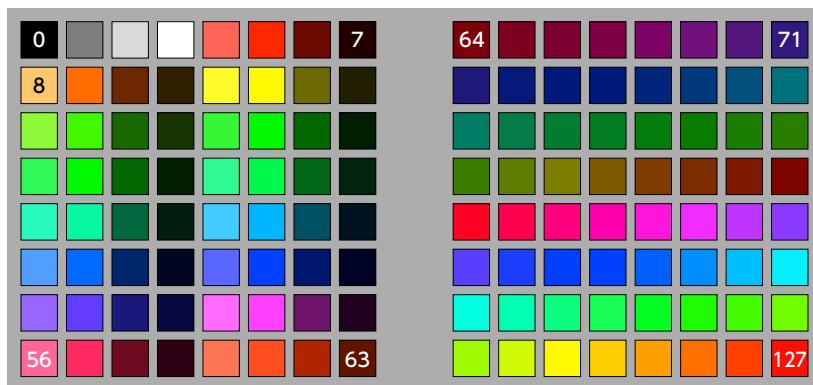
## ■ Cómo especificar colores de LED cuando el anillo controlador está conectado a un ordenador u otro dispositivo

El color de los parches puede ser especificado enviando mensajes MIDI al anillo controlador cuando está conectado a un ordenador u otro dispositivo.

### Mensajes MIDI

1er byte	2º byte	3er byte
Estado	Número de nota	Velocidad
Mensajes NOTE ON canal MIDI CH16	Para especificar PAD 1: 36	Especificación de color (vea tablas siguientes)
	Para especificar PAD 2: 37	
	...	
	Para especificar PAD 15: 50	
	Para especificar PAD 16: 51	

### Tablas de colores



Por ejemplo, si envía "9Fh" (NOTA ON, MIDI CH16), "24h" (número de nota 36, especificación de PARCHES 1) y "7Fh" (velocidad 127, especificación de rojo) al anillo controlador, el parche 1 se iluminará en color rojo.

### NOTA

- Si no especifica el color del LED, el parche se iluminará en blanco normalmente y en azul cuando lo pulse.
- Si especifica el color del LED, el parche se iluminará en blanco cuando lo pulse.
- Vea en P. 87 cómo configurar los mensajes MIDI enviados desde el anillo controlador cuando pulsa sus parches.

# Tablas de implementación MIDI

## ■ Estación base

[Aero RhythmTrak]

Modelo AR-48 Estación base

Fecha: 12 Mayo 2017

Tabla de implementación MIDI

Versión: 1.00

Function...		Transmitted		Recognized		Remarks
Basic Channel	Default	1 - 16	*1	1 - 16		
	Changed	1 - 16	*1 *2	1 - 16		
Mode	Default	x		x		
	Messages	x		x		
	Altered	*****				
Note Number		0 - 127	*1			
	True voice	*2 *****		0 - 108 0 - 108		
Velocity	NOTE ON	o	*1 *2	o		
	NOTE OFF	o	*1 *2	o		
After Touch	Key's	o	*2	o		
	Ch's	o	*2	x		
Pitch Bend		x		x		
Control Change	0 - 127	o	*2	x		
Prog Change	True#	o	*2	x		
System Exclusive		x		x		
System Common	Song pos	x		x		
	Song Sel	x		x		
	Tune	x		x		
System Realtime	Clock	o	*3	o	*4	
	Command	o	*3	o	*4	
Aux Messages	Local ON/OFF	o	*2	x		
	All Notes OFF	o	*2	x		
	Active Sense	x		x		
	Reset	x		x		
Notes	*1 Transmitted by Internal note. *2 Values sent by USB MIDI Output can be changed using the "MIDI OUT MESSAGE" setting. *3 Enabled when Clock Mode is "Internal". *4 Enabled when Clock Mode is "External".					

Modo 1: OMNI ON, POLY  
Modo 3: OMNI OFF, POLY

Modo 2: OMNI ON, MONO  
Modo 4: OMNI OFF, MONO

o: Sí  
x: No

# Tablas de implementación MIDI (sigue)

## ■ Anillo controlador

[Aero RhythmTrak]

Modelo: AR-48 Anillo controlador

Fecha: 12 Mayo 2017

Tabla de implementación MIDI

Versión: 1.00

Function...		Transmitted		Recognized		Remarks
Basic Channel	Default	1		1, 16		
	Changed	1 - 16	*1	1 - 16		
Mode	Default	x		x		
	Messages	x		x		
	Altered	*****				
Note Number	True voice	0 - 127	*1	0 - 127		
		*****		*****		
Velocity	NOTE ON	o	*1	o		
	NOTE OFF	o	*1	o		
After Touch	Key's	o	*1	x		
	Ch's	o	*1	x		
Pitch Bend		x		x		
Control Change	0 - 127	o	*1	o		
Prog Change	True#	o	*1	x		
		0 - 127				
System Exclusive		x		x		
System Common	Song pos	x		x		
	Song Sel	x		x		
	Tune	x		x		
System Realtime	Clock	x		x		
	Command	x		x		
Aux Messages	Local ON/OFF	o	*1	x		
	All Notes OFF	o	*1	x		
	Active Sense	x		x		
	Reset	x		x		
Notes		*1 Values can be changed using the "MIDI OUT MESSAGE" setting.				

Modo 1: OMNI ON, POLY  
Modo 3: OMNI OFF, POLY

Modo 2: OMNI ON, MONO  
Modo 4: OMNI OFF, MONO

o: Sí  
x: No





**ZOOM CORPORATION**

4-4-3 Kandasurugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan

[www.zoom.co.jp](http://www.zoom.co.jp)