

GO:KEYS 5



GO:KEYS 3



Manual de referencia

Muchas formas diferentes de disfrutar tocando

Toque con los variados tonos de instrumentos

Este instrumento presenta más de 1000 sonidos internos como pianos, órganos, sintetizadores, instrumentos de viento e instrumentos de cuerda, que se corresponden con una amplia variedad de géneros.

Seleccione los sonidos que más le gusten y toque con ellos.

→ "Seleccionar un tono" (p. 13)

→ "Selección de una escena" (p. 18)

Acompañamiento para intérpretes con menos experiencia

Los intérpretes que se sientan menos cómodos tocando acordes pueden utilizar las funciones de acompañamiento automático y secuenciador de acordes que ofrece este instrumento para facilitar su interpretación.

Puede crear su propio acompañamiento; solo tiene que configurar la progresión de acordes para cada compás o tiempo y elegir un estilo. No se requieren habilidades avanzadas de producción de canciones. Además, puede reorganizar la canción para adaptarla a una amplia variedad de géneros sin modificar la progresión de acordes, simplemente cambiando el estilo.

Esto genera un acompañamiento automático que coincide con los acordes que toca con la mano izquierda. Por otra parte, el GO:KEYS presenta estilos de acompañamiento en una variedad de géneros musicales, lo que le permite crear un acompañamiento cautivador para mejorar la canción cambiando entre distintas variaciones.

→ "Uso del secuenciador de acordes" (p. 21)

→ "Uso del acompañamiento automático (arreglista)" (p. 26)

→ "Selección de un estilo de acompañamiento automático" (p. 26)

→ "Reproducir o detener el estilo" (p. 27)

Tocar mientras canta (solo en el GO:KEYS 5)

El GO:KEYS 5 cuenta con un conector para micrófono y efectos de micrófono incorporados.

Estos efectos le permiten agregar reverberación y armonía a la voz mientras toca con el acompañamiento automático. También hay una función de canción de audio para grabar la voz y la interpretación al mismo tiempo.

→ "Uso de un micrófono (GO:KEYS 5 solamente)" (p. 40)

→ "Activación o desactivación de los efectos del micrófono" (p. 40)

→ "Reproducción o grabación de canciones" (p. 33)

Más formas de disfrutar de este instrumento

Grabe lo que toca y escúchelo más tarde

La función de canción le permite grabar lo que toca en este instrumento.

Para volver a escucharlo, puede guardar su interpretación en este instrumento como datos MIDI o grabarla en una unidad flash USB como datos de audio.

Los datos de audio se graban directamente en la unidad flash USB, lo cual es conveniente si quiere usarlos en un ordenador.

→ "Reproducción o grabación de canciones" (p. 33)

Modifique y añada variación al sonido de la interpretación

Puede utilizar TOTAL FX para agregar efectos (como filtros, flangers, etc.) al sonido de lo que toca. Además, la función de arpeggio hace que sea más fácil interpretar frases arpegiadas con el simple toque de un acorde.

Combine estas funciones para crear su propia interpretación única.

→ "Uso de los efectos (TOTAL FX)" (p. 30)

→ "Uso del arpeggio (ARPEGGIO)" (p. 31)

Reproducir música desde un smartphone a través de los altavoces

La funcionalidad **Bluetooth®** del instrumento le permite conectar de forma inalámbrica su smartphone al GO:KEYS para reproducir música desde el smartphone a través de los altavoces del GO:KEYS.

Esto le permite practicar junto con la música que se reproduce en su smartphone e interpretar sesiones junto con las canciones que guarda en su smartphone.

→ "Uso de la funcionalidad Bluetooth®" (p. 38)

Agregue aún más tonos y estilos

Hay una amplia variedad de tonos y estilos disponibles en Roland Cloud.

Regístrese en Roland Cloud y descargue este contenido para agregar más tonos y estilos para su disfrute.

→ Guía del usuario de Roland Cloud (sitio web de Roland)

Lo que se puede hacer	2	Uso del secuenciador de acordes	21
Preparación para tocar	6	Comprobar el contenido de un patrón de acordes	21
Colocación de esta unidad sobre un soporte	6	Activación o desactivación del secuenciador de acordes ..	21
Colocación del atril para partituras	7	Selección de un patrón de acordes (Chord Pattern List)	21
Instalación de las pilas	7	Filtrar y seleccionar los patrones de acordes por etiqueta	22
Descripción de los paneles	8	Reproducción de un patrón de acordes	22
Panel superior	8	Menú del secuenciador de acordes (CHORD SEQ MENU)	22
GO:KEYS 5	8	Guardar un patrón de acordes (Write)	22
GO:KEYS 3	9	Edición de un patrón de acordes (Chord Edit)	23
Panel trasero (conexión del equipo)	10	Configuración de la introducción, el final y el bucle	
GO:KEYS 5	10	(Intro/Ending/Loop)	23
GO:KEYS 3	10	Configuración del secuenciador de acordes	23
Operaciones básicas del GO:KEYS	11	Funciones útiles (Utility)	24
Edición de un valor	11	Deshacer una operación de edición (Undo/Redo)	25
Dial	11	Uso del acompañamiento automático (arreglista) ..	26
Mover el cursor	11	Selección de un estilo de acompañamiento automático ..	26
Botones del cursor [◀] [▶]	11	Selección de la lista de categorías	26
Confirmar un valor	11	Selección de la lista de bancos	27
Cancelar una operación	11	Reproducir o detener el estilo	27
Botones de función [f1]–[f4]	11	Hacer que un estilo se reproduzca al tocar el teclado	
Pantalla del menú	11	(inicio de la sincronización)	27
Volver a la pantalla de inicio	12	Agregar una introducción (INTRO)	27
Seleccionar parámetros y cambiar valores	12	Agregar un final (ENDING)	28
Cambiar el nombre de una canción o un patrón (Rename) ..	12	Cambiar entre variaciones (VARIATION)	28
Uso de la función de cancelación central (Center Cancel)	12	Silenciar algunas partes (MUTE)	28
Pantalla de información de la versión (Information)	12	Cambiar el volumen de una parte	28
Seleccionar y configurar tonos	13	Configuración del acompañamiento automático	
Seleccionar un tono	13	(Arranger Setting)	29
Selección de un tono (botón de tono)	13	Reproducción	30
Selección de un tono (pantalla de inicio)	13	Uso de los efectos (TOTAL FX)	30
Selección de un tono de la lista de categorías	13	Selección de los efectos totales	30
Selección de un tono de la lista de bancos	13	Activación y desactivación de los efectos totales	30
Parte superior/parte inferior	14	Configuración de los efectos totales Total Fx Setting)	30
Selección de la parte inferior (LOWER)	14	Uso de la reverberación (REVERB)	30
Selección de la parte superior (UPPER)	14	Configurar la reverberación	30
Cambiar entre los modos del teclado (simple/dividido/dual) ..	14	Uso del arpeggio (ARPEGGIO)	31
Interpretación con una parte (single)	14	Selección del tipo de arpeggio	31
Interpretación con dos partes (dual/split)	15	Activación y desactivación del arpeggio	31
Subida/bajada del rango de teclas en semitonos (transpose)	15	Activación del sostenido del arpeggio	31
Subida/bajada del rango de teclas en octavas (octave shift) ..	15	Activación de la sincronización del arpeggio	31
Configuración de un tono	16	Configuración del arpeggio	31
Realizar ajustes comunes en cada parte (COMMON)	16	Reproducción o grabación de canciones	33
Uso de favoritos (FAV)	17	Reproducción de canciones (MIDI/audio)	33
Registro de tonos favoritos	17	Reproducción desde la pantalla de transporte de canciones ..	33
Recuperar sus tonos favoritos	17	Grabación de una canción (MIDI/audio)	33
Borrar un tono favorito (CLEAR)	17	Overdubbing (solo audio)	34
Seleccionar y configurar una escena	18	Eliminación de una canción	34
¿Qué es una escena?	18	Ver la información de una canción	34
Selección de una escena	18	Cambio de nombre de una canción (RENAME)	34
Edición de una escena (Scene Edit)	18	Escuchar las canciones de prueba (modo Demo)	35
Guardar una escena (WRITE)	19		
Inicialización de una escena (INIT)	20		

Uso del metrónomo	36
Puesta en marcha del metrónomo	36
Cambiar el tempo (TEMPO)	36
Ajuste para que el tempo permanezca igual al cambiar de escena o estilo (Tempo Lock)	36
Configuración del ritmo del tempo con los botones (Tap Tempo) .	36
Ajustes del metrónomo.....	36
Hacer que el metrónomo suene en los upbeats (patrón de metrónomo).....	37
Uso de la funcionalidad Bluetooth®	38
Inicialización de los ajustes (sincronización)	38
Conexión de un dispositivo móvil ya sincronizado	38
Reproducción de audio a través de una conexión Bluetooth.....	39
Ajustes Bluetooth.....	39
Uso de un micrófono (GO:KEYS 5 solamente)	40
Encendido y apagado del micrófono	40
Ajuste del volumen del micrófono	40
Ajuste de la entrada del micrófono	40
Activación o desactivación de los efectos del micrófono... ..	40
Configuración del armonizador (Harmony Setting)	40
Configuración del transformador de voz (Voice Trans Setting).....	41
Configuración del compresor de micrófono (Mic Comp Setting)	41
Configuración del supresor de ruido del micrófono (Mic NS Setting).....	42
Funciones útiles (Utility)	43
Restauración de los ajustes de fábrica (Factory Reset)	43
Eliminación de contenido (Delete Content).....	44
Creación de una copia de seguridad de los ajustes en una memoria USB (Backup)	44
Carga de un archivo de copia de seguridad en este instrumento (Restore)	45
Exportación de datos (Export)	45
Exportación de una escena (Export Scene).....	45
Exportación de un patrón de acordes (Export Chord Pattern).....	46
Importación de datos (Import)	46
Importación de una escena (Import Scene)	47
Importación de un patrón de acordes (Import Chord Pattern)	47
Importación de un estilo (Import Style)	48
Importación de tonos y Drum Kit (Import Tone, Import Drums).....	49
Instalación de una expansión de onda (Wave Exp).....	49
Uso del adaptador Wi-Fi (Wi-Fi Adapter)	49
Formateo de una memoria USB (Format).....	50
Lista de teclas de acceso directo.....	51
Edición de ajustes del sistema	52
Ajustes generales del GO:KEYS (General)	52
Cambiar el diseño de la pantalla de inicio.....	53
Configuración de la entrada de audio (Input).....	53
Configuración del ecualizador del sistema (System EQ).....	54
Ajuste del balance de volumen de las partes (Mixer)	54
Lista de efectos	55

Preparación para tocar

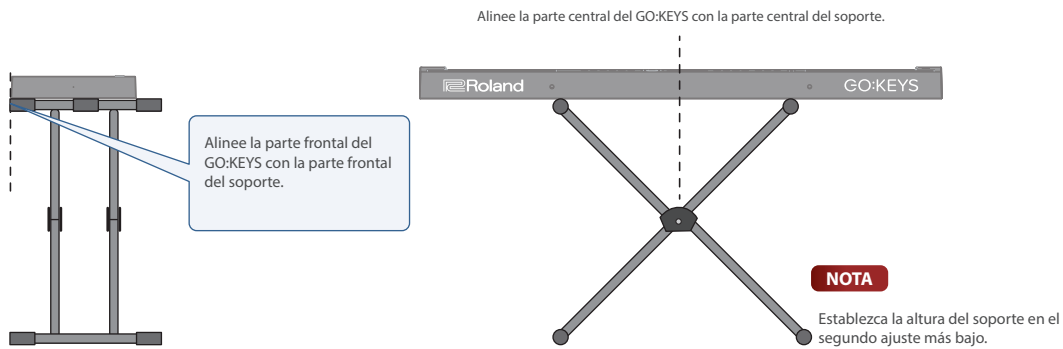
Colocación de esta unidad sobre un soporte

Tenga cuidado con no pellizcarse los dedos u otras partes del cuerpo durante la instalación del soporte.

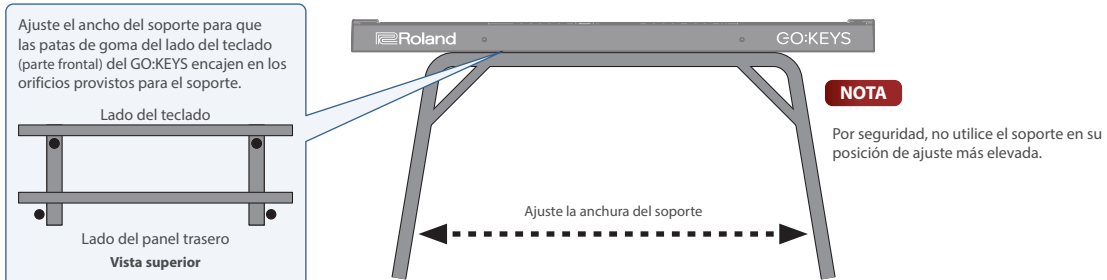
Si desea colocar el GO:KEYS en un soporte, use un Roland KS-11Z, KS-13 o KS-20X.

Coloque el instrumento en el soporte de la siguiente manera.

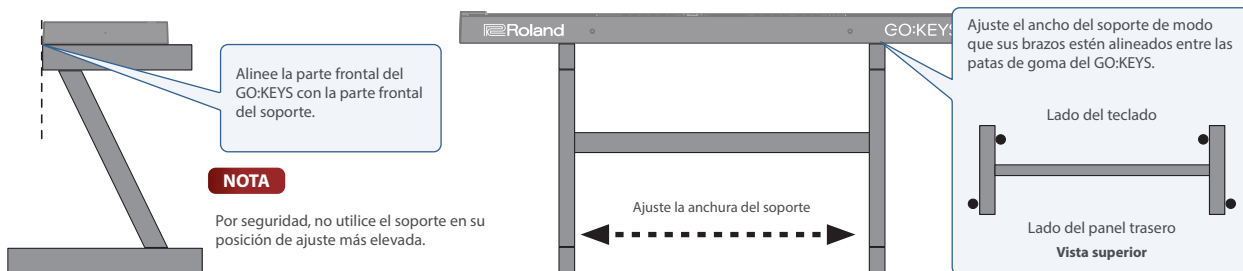
KS-20X



KS-13

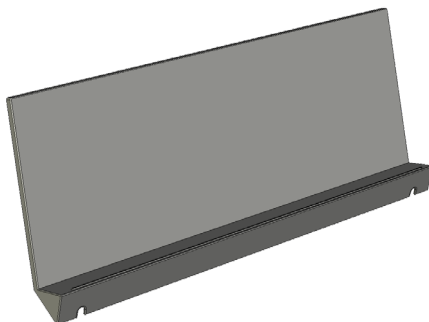


KS-11Z



Colocación del atril para partituras

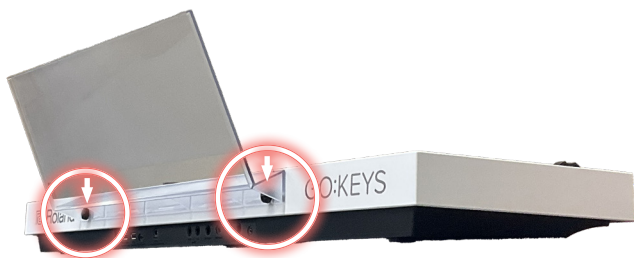
Siga los pasos descritos a continuación para colocar el atril (MRGKS3/5, se vende por separado).



1. Coloque los tornillos incluidos (2) en la parte posterior del instrumento, como se muestra en la ilustración.



2. Baje el atril para que las lengüetas encajen en los tornillos, entre las cabezas de los tornillos y el instrumento.



3. Mientras sostiene el atril con una mano, gire los tornillos (2) para fijar el atril en su posición.



Cuando coloque el atril, sujételo firmemente con la mano para que no se caiga. Tenga cuidado de no pillarse la mano.

Al retirar el atril, afloje los tornillos mientras lo sostiene con una mano. Después de quitar el atril, vuelva a apretar firmemente los tornillos.

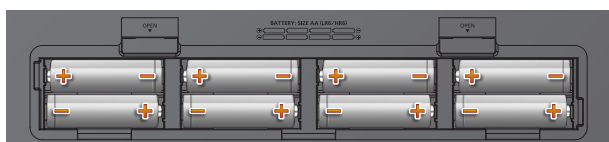
NOTA

- No aplique una fuerza excesiva sobre el atril.
- Asegúrese de utilizar los tornillos incluidos al fijar el atril.

Instalación de las pilas

Puede utilizar ocho pilas alcalinas o Ni-MH recargables de tamaño AA para que el instrumento funcione, en lugar de un adaptador de AC.

- * Al dar la vuelta a la unidad, tenga cuidado de proteger los botones y mandos para que no sufran ningún daño. Asimismo, manipule la unidad con cuidado y no deje que se le caiga.
- * Al reemplazar las pilas, los conectores y los puertos del GO:KEYS, este podría dañarse si intenta levantar el GO:KEYS con los cables, la memoria flash USB o el WC-1 todavía conectados. Desenchufe todos los cables y dispositivos conectados antes de cambiar las pilas.
- * La incorrecta manipulación de las pilas puede provocar riesgo de explosión y fugas de líquido. Asegúrese de seguir todas las instrucciones sobre las pilas incluidas en "UTILIZACIÓN SEGURA DE LA UNIDAD" y "NOTAS IMPORTANTES" (el folleto "UTILIZACIÓN SEGURA DE LA UNIDAD" y el Manual del usuario).



1. Retire la tapa de las pilas.

2. Inserte las pilas correctamente, orientándolas tal como se muestra en la ilustración.

3. Cierre la tapa de las pilas.

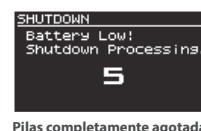
- * Se mostrará el mensaje "Battery Low!" en la pantalla si la carga restante de las pilas es baja. Cuando esto ocurra, instale pilas nuevas. El mensaje cambia según el estado de carga de las pilas.



La carga de las pilas es baja



Pilas casi agotadas



Pilas completamente agotadas

Cuenta regresiva (5 segundos) antes del apagado

Descripción de los paneles

Panel superior

GO:KEYS 5

Botón [song]

Selecciona la canción a reproducir.

* Mantenga pulsado el botón [song] para iniciar la función de demostración.

Botón [record]

Graba una canción nueva.

Botón [chord seq]

Se muestra la pantalla de visualización del secuenciador de acordes.

La función de secuenciador de acordes reproduce acordes en forma de acompañamiento automático basado en el patrón de acordes, incluso si no usa el teclado para especificarlos.

Botón [transpose]

Para transponer la tonalidad en intervalos de semitono, mantenga pulsado el botón [transpose] y pulse el botón "octave" [-] o [+] (esto solo transpone lo que toca en el teclado).

RECUERDE

Mientras mantiene pulsado el botón [transpose], también puede cambiar el valor de transposición del teclado presionando la nota tónica de la tonalidad hacia la que quiere realizar la transposición.

Botones octave [-] [+]

Sube o baja la altura tonal en octavas.

Botón [style]

Muestra una pantalla de selección para el estilo que desea utilizar en el acompañamiento automático.

Botón [mute]

Aparece la pantalla de ajustes de silencio.

Activa o desactiva la batería, el bajo y otras partes de acompañamiento. Cuando está activado, esas partes dejan de reproducirse.

Botón [effects]

Muestra una pantalla donde puede configurar los efectos que se aplican a toda la interpretación.

Botón [arpeggio]

Se muestra la pantalla de ajustes de los arpeggios.

Botón [arranger]

Cambia el estilo de acompañamiento.

Permite tocar una introducción o un final con el acompañamiento automático, o usar variaciones para cambiar el estilo del acompañamiento.

Botón [▷/□]

Reproduce o detiene el acompañamiento automático.

Botón [tempo]

Cambia el tempo del metrónomo y el acompañamiento automático.

* Mantenga pulsado el botón [tempo] para apagar o encender el metrónomo.

Botón [menu]

Pulse este botón para que aparezca el menú. Seleccione un parámetro para realizar ajustes detallados. Para obtener más información, consulte el "Manual de referencia" (en el sitio web de Roland).

* Mantenga pulsado el botón [menu] para sincronizar la unidad con un dispositivo Bluetooth®.



Botón [scene]

Muestra la pantalla de selección de escena.

* Mantenga pulsado el botón [scene] para que aparezca la pantalla de guardado.

Botón [split/dual]

Pulse el botón [split/dual] para ir pasando por estos ajustes, en orden: "Single" → "Split" → "Dual".

Single: Reproduce sonido con un solo tono.

Split: Puede tocar este instrumento con diferentes tonos en las partes izquierda y derecha del teclado, separados por la tecla que elija. Por ejemplo, puede asignar un sonido de bajo a la mano izquierda y un sonido de piano a la mano derecha.

Dual: Esto le permite tocar dos tonos diferentes al mismo tiempo con cada pulsación de tecla.

Botón [⏻] (encendido/apagado)

Enciende y apaga la alimentación.

Para apagar el instrumento, mantenga pulsado este botón.

Control deslizante [volume]

Ajusta el volumen de los altavoces del instrumento cuando los utiliza, así como el volumen de los auriculares cuando los conecta.

Rueda

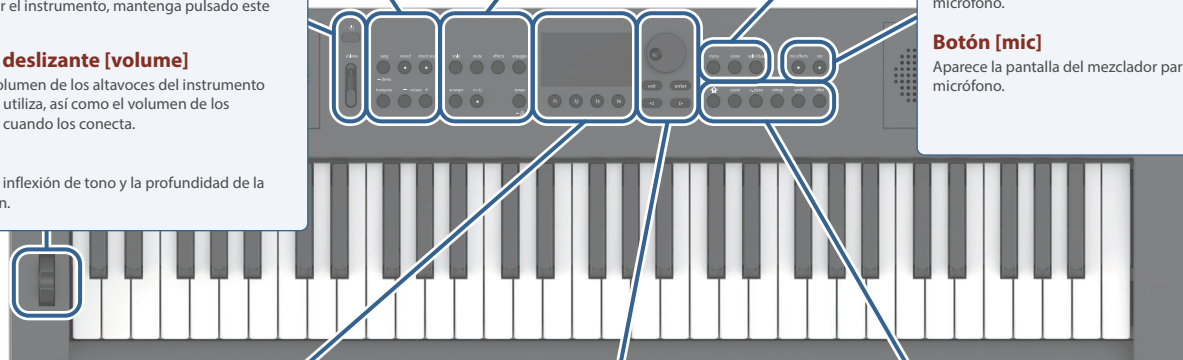
Controla la inflexión de tono y la profundidad de la modulación.

Botón [mic effects]

Aparece la pantalla para editar los efectos del micrófono.

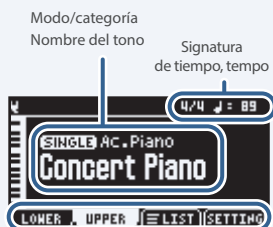
Botón [mic]

Aparece la pantalla del mezclador para el micrófono.



Pantalla

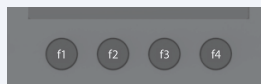
Muestra distinta información en función de la operación.



Funciones asignadas a los botones de función

Botones de función [f1]–[f4]

Pulse estos botones para seleccionar los parámetros que se muestran en la parte inferior de la pantalla o para ejecutar una función.



Dial

Se mueve entre los distintos parámetros y cambia sus valores.

Botón [exit]

Cancela una operación.

Esto también se puede utilizar para salir de una pantalla.

Botón [enter]

Confirma la operación.

Botones [◀][▶]

Utilice estos botones para seleccionar parámetros y cambiar sus valores. Mantenga pulsados los botones para que el valor cambie de forma continua.

Pulse el otro botón mientras cambia el valor de forma continua para que el valor cambie rápidamente.

En la pantalla de inicio, puede usar estos botones para cambiar las categorías de tonos; y en la pantalla de lista, puede usarlos para cambiar de página.

Botón [↶] (inicio)

Vuelve a la pantalla de inicio.

Botones [piano] [e.piano] [strings] [synth] (botones de tono)

Seleccionan los tonos de cada categoría.

Botón [other]

Selecciona los tonos de otras categorías.

GO:KEYS 3

Botón [song]

Selecciona la canción a reproducir.

* Mantenga pulsado el botón [song] para iniciar la función de demostración.

Botón [record]

Graba una canción nueva.

Botón [chord seq]

Se muestra la pantalla de visualización del secuenciador de acordes.

La función de secuenciador de acordes reproduce acordes en forma de acompañamiento automático basado en el patrón de acordes, incluso si no usa el teclado para especificarlos.

Botón [transpose]

Para transponer la tonalidad en intervalos de semitono, mantenga pulsado el botón [transpose] y pulse el botón "octave" [-] o [+] (esto solo transpone lo que toca en el teclado).

RECUERDE

Mientras mantiene pulsado el botón [transpose], también puede cambiar el valor de transposición del teclado presionando la nota tónica de la tonalidad hacia la que quiere realizar la transposición.

Botones octave [-] [+]

Sube o baja la altura tonal en octavas.

Botón [style]

Muestra una pantalla de selección para el estilo que desea utilizar en el acompañamiento automático.

Botón [mute]

Aparece la pantalla de ajustes de silencio.

Activa o desactiva la batería, el bajo y otras partes de acompañamiento. Cuando está activado, esas partes dejan de reproducirse.

Botón [effects]

Muestra una pantalla donde puede configurar los efectos que se aplican a toda la interpretación.

Botón [arpeggio]

Se muestra la pantalla de ajustes de los arpeggios.

Botón [arranger]

Cambia el estilo de acompañamiento. Permite tocar una introducción o un final con el acompañamiento automático, o usar variaciones para cambiar el estilo del acompañamiento.

Botón [▷/□]

Reproduce o detiene el acompañamiento automático.

Botón [tempo]

Cambia el tempo del metrónomo y el acompañamiento automático.

Botón [menu]

Pulse este botón para que aparezca el menú.

Botón [scene]

Muestra la pantalla de selección de escena.

* Mantenga pulsado el botón [scene] para que aparezca la pantalla de guardado.

Botón [split/dual]

Pulse el botón [split/dual] para ir pasando por estos ajustes, en orden: "Single" → "Split" → "Dual".

Single: Reproduce sonido con un solo tono.

Split: Puede tocar este instrumento con diferentes tonos en las partes izquierda y derecha del teclado, separados por la tecla que elija. Por ejemplo, puede asignar un sonido de bajo a la mano izquierda y un sonido de piano a la mano derecha.

Dual: Esto le permite tocar dos tonos diferentes al mismo tiempo con cada pulsación de tecla.

Botón [⏻] (encendido/apagado)

Enciende y apaga la alimentación.

Para apagar el instrumento, mantenga pulsado este botón.

Control deslizante [volume]

Ajusta el volumen de los altavoces del instrumento cuando los utiliza, así como el volumen de los auriculares cuando los conecta.

Rueda

Controla la inflexión de tono y la profundidad de la modulación.

Botón [⏸] (metrónomo)

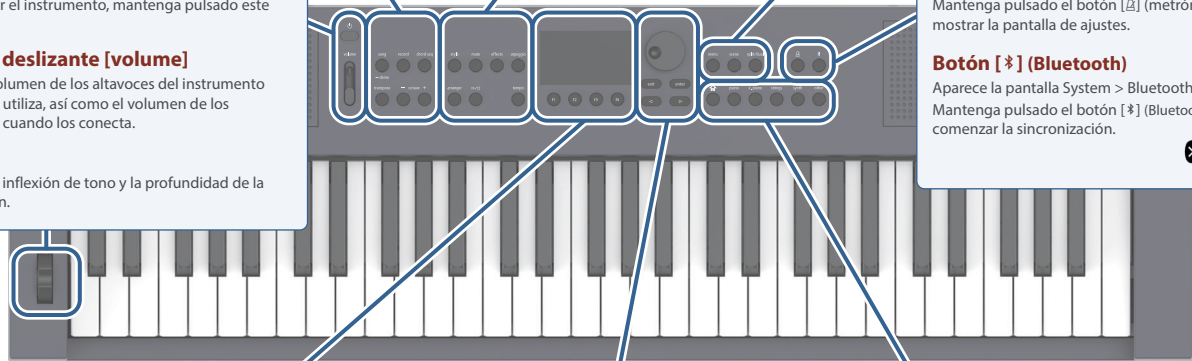
Enciende y apaga el metrónomo.

Mantenga pulsado el botón [⏸] (metrónomo) para mostrar la pantalla de ajustes.

Botón [📶] (Bluetooth)

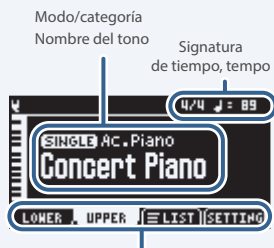
Aparece la pantalla System > Bluetooth.

Mantenga pulsado el botón [📶] (Bluetooth) para comenzar la sincronización.



Pantalla

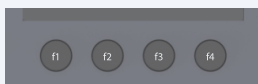
Muestra distinta información en función de la operación.



Funciones asignadas a los botones de función

Botones de función [f1]-[f4]

Pulse estos botones para seleccionar los parámetros que se muestran en la parte inferior de la pantalla o para ejecutar una función.



Dial

Se mueve entre los distintos parámetros y cambia sus valores.

Botón [exit]

Cancela una operación.

Esto también se puede utilizar para salir de una pantalla.

Botón [enter]

Confirma la operación.

Botones [◀][▶]

Utilice estos botones para seleccionar parámetros y cambiar sus valores. Mantenga pulsados los botones para que el valor cambie de forma continua.

Pulse el otro botón mientras cambia el valor de forma continua para que el valor cambie rápidamente.

En la pantalla de inicio, puede usar estos botones para cambiar las categorías de tonos; y en la pantalla de lista, puede usarlos para cambiar de página.

Botón [🏠] (inicio)

Vuelve a la pantalla de inicio.

Botones [piano] [e.piano] [strings] [synth] (botones de tono)

Seleccionan los tonos de cada categoría.

Botón [other]

Selecciona los tonos de otras categorías.

Panel trasero (conexión del equipo)

* Para evitar que el equipo deje de funcionar correctamente o que sufra algún daño, baje siempre el volumen y apague todas las unidades antes de realizar cualquier conexión.

GO:KEYS 5

Puerto Wi-Fi adaptor

Conecte a este puerto el adaptador inalámbrico que se incluye con Roland Cloud Connect (a la venta por separado). Puede usar Roland Cloud Connect y su smartphone para importar contenido, como paquetes de sonido y estilo, en el GO:KEYS.

Puerto USB memory

Utilice este puerto para conectar una unidad de memoria USB a fin de reproducir archivos de audio o para guardar la configuración y los datos almacenados en este instrumento en la memoria USB.

* No apague nunca la unidad ni extraiga la memoria USB mientras la pantalla muestra "Executing...".

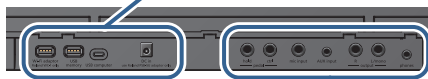
Puerto USB computer

Conecte este puerto a su ordenador con un cable USB. Esto le permite transmitir y recibir datos de audio y MIDI con este instrumento, así como grabar las interpretaciones que toca en forma de señales de audio en su software de secuenciador (DAW).

* No use un cable USB que esté diseñado solo para cargar dispositivos. Los cables que son solo para carga no pueden transmitir datos.
* Este instrumento no es compatible con USB PD (Power Delivery).

Conector DC in

Conecte aquí el adaptador de AC que se incluye con la unidad.



GO:KEYS 3

Puerto USB memory/Roland WC-1

- Utilice este puerto para conectar una unidad de memoria USB a fin de reproducir archivos de audio o para guardar la configuración y los datos almacenados en este instrumento en la memoria USB.
- Conecte a este puerto el adaptador inalámbrico que se incluye con Roland Cloud Connect (a la venta por separado). Puede usar Roland Cloud Connect y su smartphone para importar contenido, como paquetes de sonido y estilo, en el GO:KEYS.

* No apague nunca la unidad ni extraiga la memoria USB mientras la pantalla muestra "Executing...".

Puerto USB computer

Conecte este puerto a su ordenador con un cable USB. Esto le permite transmitir y recibir datos de audio y MIDI con este instrumento, así como grabar las interpretaciones que toca en forma de señales de audio en su software de secuenciador (DAW).

* No use un cable USB que esté diseñado solo para cargar dispositivos. Los cables que son solo para carga no pueden transmitir datos.
* Este instrumento no es compatible con USB PD (Power Delivery).

Conector DC in

Conecte aquí el adaptador de AC que se incluye con la unidad.



Conector hold pedal

Conecte aquí un conmutador de pedal (DP-2, se vende por separado) o un pedal Damper o de resonancia (DP-10, se vende por separado).

Conector pedal ctrl

Conecte aquí un conmutador de pedal DP-2, un pedal Damper DP-10 o un pedal de expresión EV-5 (todos se venden por separado).

* Utilice solo el pedal de expresión especificado. Si conecta otros pedales de expresión diferentes, corre el riesgo de que la unidad no funcione correctamente o de que sufra algún daño.

Conector mic input

Conecte aquí un micrófono dinámico.

* Asignación de pines del conector mic input



Conector AUX input

Conecte aquí un dispositivo de audio.

- Esto le permite grabar el audio de entrada estéreo, así como mezclar el audio con el sonido del instrumento.
- Puede ajustar el nivel del audio de entrada y aplicar la función de "cancelación central" (cancelación de las bandas centrales de frecuencia).

Conectores output R, L/mono

Conéctelos a unos altavoces amplificados, un equipo de grabación o cualquier otro dispositivo. Para la salida mono, conéctelos al conector L/mono.

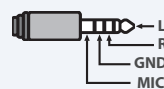
Conector phones

Conecte un par de auriculares o audífonos que admitan una entrada de micrófono de cuatro conductores. Ajuste el volumen del micrófono de los auriculares desde la pantalla del mezclador, a la que se accede desde [menu] → [mixer].

NOTA

Utilice unos auriculares con miniconector tipo CTIA de 3,5 mm (cuatro hilos).

* Disposición de los pines para el miniconector (cuatro conductores)



Conector hold pedal

Conecte aquí un conmutador de pedal (DP-2, se vende por separado) o un pedal Damper o de resonancia (DP-10, se vende por separado).

Conector phones/output

Conecte sus auriculares, altavoces amplificados, equipos de grabación u otros dispositivos de salida de audio a estos conectores.

Uso de Roland Cloud Connect

Puede usar Roland Cloud Connect (se vende por separado) con su smartphone para importar contenido, como paquetes de sonido y estilo, en el GO:KEYS.

- Visite este sitio web para obtener información sobre Roland Cloud Connect.

<https://roland.cm/wc1>

Operaciones básicas del GO:KEYS

En esta sección se describen las operaciones básicas de los botones y mandos del GO:KEYS.



Edición de un valor

Cambia los valores del ajuste.

Dial



Gire el dial hacia la derecha para aumentar el valor, o hacia la izquierda para reducirlo.

Mover el cursor

En la pantalla se muestran distintos ajustes (parámetros) y elementos para seleccionar. Para editar estos ajustes con el dial, mueva el cursor hasta el elemento que desea editar. Use los métodos siguientes para mover el cursor.

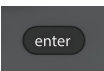
Botones del cursor [◀] [▶]



Pulse un botón de cursor [◀] [▶] para mover el cursor en la dirección correspondiente.

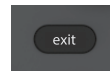
Objetivo	Operación
Mover el cursor continuamente	Mantenga pulsado el botón del cursor deseado [◀] [▶].
Mover el cursor rápidamente	Mientras el cursor se mueve repetidamente, pulse el botón del cursor opuesto [◀] [▶] al mismo tiempo.

Confirmar un valor



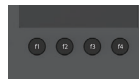
Para confirmar un valor o ejecutar una operación, pulse el botón [enter].

Cancelar una operación



Pulse el botón [exit] para cancelar una operación. Este botón también se usa al salir de una pantalla o cerrar una ventana.

Botones de función [f1]–[f4]



Pulse estos botones para seleccionar los parámetros que se muestran en la parte inferior de la pantalla o para ejecutar una función.

Pantalla del menú



Pulse el botón [menu] para que aparezca el menú. Seleccione un parámetro para realizar ajustes detallados.

Mixer

→ “Ajuste del balance de volumen de las partes (Mixer)” (p. 54)

Scene Edit

→ “Seleccionar y configurar una escena” (p. 18)

System

→ “Edición de ajustes del sistema” (p. 52)

Center Cancel

→ “Uso de la función de cancelación central (Center Cancel)” (p. 12)

Utility

→ “Funciones útiles (Utility)” (p. 43)

Information

→ “Pantalla de información de la versión (Information)” (p. 12)

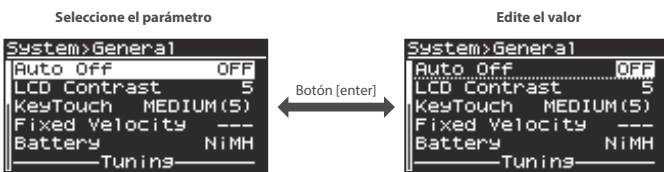
Volver a la pantalla de inicio



La pantalla que aparece tras encender la unidad se conoce como "pantalla de inicio". Pulse el botón [Inicio] (inicio) para regresar a la pantalla de inicio.

Seleccionar parámetros y cambiar valores

Aquí se describe cómo seleccionar los parámetros y cambiar sus valores.



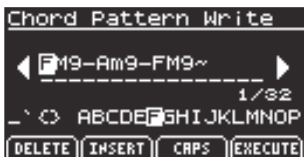
1. Utilice el dial para seleccionar un parámetro.
2. Pulse el botón [enter] para mover el cursor al valor.
3. Use el dial para editar el valor.
4. Pulse el botón [enter] para mover el cursor al parámetro.
5. Repita los pasos 1-4.

RECUERDE

- Si toda la fila está resaltada, puede girar el dial para seleccionar el parámetro.
- Si solo está resaltado el valor, puede girar el dial para editarlo.
- Pulse el botón [enter] en las distintas pantallas de ajustes para cambiar entre la selección de parámetros y la edición de valores.

Cambiar el nombre de una canción o un patrón (Rename)

Aquí se explica cómo cambiar el nombre de las canciones y los patrones.



Controlador	Explicación
[f1] (DELETE)	Elimina un solo carácter.
[f2] (INSERT)	Inserta un solo carácter.
[f3] (CAPS)	Alterna entre mayúsculas y minúsculas.
[f4] (EXECUTE)	Ejecuta la operación de cambio de nombre.
Dial	Permite editar el carácter.
[<][>]	Se utiliza para mover el cursor.

Uso de la función de cancelación central (Center Cancel)

Puede aplicar el efecto de cancelación central al audio de entrada desde el conector Input, el audio Bluetooth o la canción que se está reproduciendo.

¿Qué es la cancelación central? Esta función reduce el volumen de los sonidos que se reproducen en el centro del campo estéreo (como voces, instrumentos melódicos, etc.) durante la reproducción.

1. Pulse el botón [menu].
Aparece la pantalla Menu.
2. Use los botones [←] [→] del cursor para seleccionar "Center Cancel" y pulse el botón [enter].

Pulse el botón [enter] para activar o desactivar el efecto de cancelación central.



Pantalla de información de la versión (Information)

A continuación, se explica cómo consultar la versión de software.

1. Pulse el botón [menu].
2. Use los botones [←] [→] del cursor para seleccionar "Information" y pulse el botón [enter].
Aparece la pantalla de información de la versión.



Seleccionar y configurar tonos

Seleccionar un tono

Un "tono" es la unidad de sonido más pequeña de este instrumento.

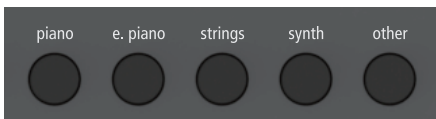
Un tono está formado por la combinación de generador de sonido y efectos. Algunos tonos son "Drum Kit" que proporcionan una colección de sonidos de instrumentos de percusión.

En un Drum Kit se oyen distintos sonidos de instrumentos de percusión en función de la tecla (número de nota) que se toca.

Selección de un tono (botón de tono)

Seleccione un tono usando los botones de tono.

1. Pulse un botón de tono.



El tono cambia al que está asignado al botón correspondiente.

RECUERDE

Puede asignar los tonos que quiera a los botones.

→ "Uso de favoritos (FAV)" (p. 17)

Selección de un tono (pantalla de inicio)

Seleccione un tono en la pantalla de inicio.

1. Pulse el botón [↑] (inicio).



2. Gire el dial para seleccionar un tono.

Pulse los botones del cursor [◀] [▶] para cambiar entre todas las categorías en orden.

RECUERDE

Cuando toque en modo Dual o Split, utilice los botones de función para seleccionar una parte y luego seleccione el tono.

Selección de un tono de la lista de categorías

A continuación se describe cómo mostrar la lista de tonos y seleccionar un tono de la lista.

1. En la pantalla de inicio, pulse el botón [f3] (LIST).

Aparece la pantalla de lista de tonos.



2. Pulse el botón [f3] (CATG).

Se abre la ventana CATEGORY LIST.



3. Utilice el dial para seleccionar una categoría y pulse el botón [enter].

RECUERDE

En la pantalla de lista de tonos (CATEGORY), también puede utilizar los botones del cursor [◀] [▶] para seleccionar una categoría.

4. Gire el dial.

Esto le permite seleccionar los tonos.

Selección de un tono de la lista de bancos

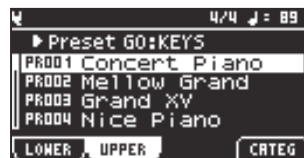
1. En la pantalla de inicio, pulse el botón [f3] (LIST).

Aparece la pantalla de lista de tonos.



2. Pulse el botón [f4] (BANK).

Aparece la pantalla de lista de tonos (BANK).



RECUERDE

Al pulsar el botón [f4] (BANK/CATEG) se alterna entre la vista de categorías en la pantalla de lista de tonos y la vista del banco.

3. Use los botones del cursor [◀] [▶] para cambiar entre bancos.

Cómo leer los símbolos del banco

Símbolos	Explicación
PR	Ajuste predeterminado GO:KEYS
CM	Común
CD	Batería común
U-	Usuario
UD	Batería de usuario
EX	Expansión de onda (tono)
ED	Expansión de onda (Drum Kit)

4. Gire el dial para seleccionar un tono.

Parte superior/parte inferior

Aquí se explica cómo seleccionar las partes que aparecen en la pantalla.

Selección de la parte inferior (LOWER)

1. En la pantalla de inicio, pulse el botón [f1] (LOWER) para seleccionar la parte inferior.



Selección de la parte superior (UPPER)

1. En la pantalla de inicio, pulse el botón [f2] (UPPER) para seleccionar la parte superior.



Cambiar entre los modos del teclado (simple/dividido/dual)

1. Pulse el botón [split/dual].

Pulse el botón [split/dual] para ir pasando por estos ajustes, en orden: "Single" → "Split" → "Dual".

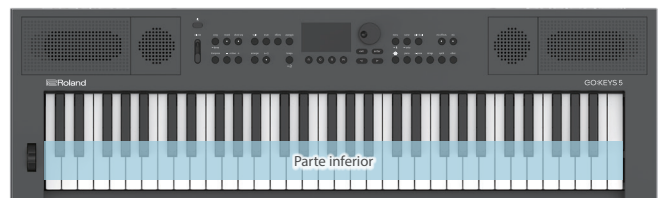
Interpretación con una parte (single)

Este modo le permite tocar en todo el teclado usando el mismo tono.

Seleccione un tono para que suene la parte superior o inferior.



o



Interpretación con dos partes (dual/split)

Interpretación con tonos distintos en la mano izquierda y la derecha (Split)

Puede tocar este instrumento con diferentes tonos en las partes izquierda y derecha del teclado, separados por la tecla que elija. Por ejemplo, puede asignar un sonido de bajo a la mano izquierda y un sonido de piano a la mano derecha. Esta función se conoce como "Split Play" y las partes en las que se divide el teclado se conocen como "split point".



Cambiar el punto de división de las partes del teclado (split point)

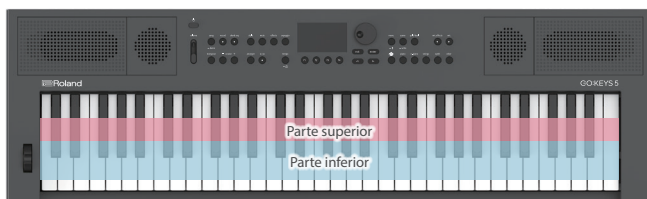
A continuación se describe cómo establecer el punto de división. La tecla en la que se establece el punto de división se incluye en la parte inferior.

1. Mantenga pulsado el botón [split/dual] y pulse una tecla.

Ejemplo: C2–C7 (valor predeterminado: F#3)

Interpretación con dos tonos superpuestos (Dual)

Este modo le permite tocar dos tonos diferentes al mismo tiempo con cada pulsación de tecla. Esta función se denomina "Dual Play".



Subida/bajada del rango de teclas en semitonos (transpose)

1. Mantenga pulsado el botón [transpose] y gire el dial.

También puede mantener pulsado el botón [transpose] y pulsar los botones "octave" [-] o [+].

Parámetro	Valor	Explicación
Transpose	-6–+5	Establece el intervalo de teclas en pasos de semitonos.

Si se ha establecido un valor de transposición, se muestra en la pantalla de inicio.



RECUERDE

- Vuelva a pulsar el botón [transpose] para desactivar la función de transposición. Una vez que haya establecido un valor de transposición, puede transponer el teclado al valor establecido más recientemente. Para ello, solo tiene que pulsar el botón [transpose].
- Para volver a "0", mantenga pulsado el botón [transpose] y pulse los botones octave [-] y [+] al mismo tiempo.

Subida/bajada del rango de teclas en octavas (octave shift)

1. Pulse el botón octave [-] o [+].

Parámetro	Valor	Explicación
Octave	-3–+3	Cambia el rango de teclas en pasos de una octava.

Si se ha establecido un valor de cambio de octava, se muestra en la pantalla de inicio.



RECUERDE

- Para volver a "0", pulse los botones octave [-] y [+] al mismo tiempo.
- También puede asignar diferentes octavas para las partes superior e inferior.
 - ➔ "Configuración de un tono" (p. 16)

Configuración de un tono

En la pantalla Tone Setting, puede configurar parámetros como el nivel y la panoramización del tono, así como el corte de filtro, la resonancia, etc., para cambiar el sonido. Estos parámetros se guardan en las escenas.

1. En la pantalla de inicio, pulse el botón [f4] (SETTING).

Aparece la pantalla Tone Setting.



2. Pulse el botón [f1] (LOWER) o el botón [f2] (UPPER).

Se muestra la pantalla de configuración de la parte seleccionada.

3. Edite los ajustes.

→ "Seleccionar parámetros y cambiar valores" (p. 12)

Parámetro	Valor	Explicación
Level	0-127	Establece el volumen del tono.
Pan	L64-0-63R	Establece la panoramización del tono cuando se utiliza la salida estéreo.
Octave	-3--+3	Sube o baja el rango de teclas en pasos de octava.
Porta Sw	OFF, ON, TONE	Especifica si se aplica portamento. Seleccione "ON" para aplicar portamento u "OFF" si no desea aplicar portamento. Configúrelo en "TONE" cuando desee utilizar la configuración recomendada para el tono seleccionado.
Porta Time	0-127, TONE	Cuando se utiliza portamento, especifica el tiempo durante el cual cambia el tono. Los ajustes más altos hacen que el tono tarde más en pasar a la siguiente nota. Configúrelo en "TONE" cuando desee utilizar la configuración recomendada para el tono seleccionado.
Mono/Poly	MONO, POLY, TONE	Seleccione "MONO" si desea tocar monofónicamente y "POLY" si desea tocar polifónicamente. Configúrelo en "TONE" cuando desee utilizar la configuración recomendada para el tono seleccionado.
Cutoff	-64-0-+63	Ajusta la amplitud de apertura del filtro. Si aumenta este valor, el sonido es más brillante, mientras que si lo disminuye, el sonido es más apagado.
Resonance	-64-0-+63	Enfatiza la parte del sonido que se encuentra en la región de la frecuencia de corte, añadiendo carácter al sonido. Los ajustes excesivamente altos pueden producir oscilaciones y provocar que el sonido se distorsione. El aumento de este valor fortalece el carácter y disminuirlo lo debilita.
Attack	-64-0-+63	Ajusta el tiempo durante el cual el sonido alcanza su volumen máximo después de presionar la tecla. Los valores más altos hacen que el ataque sea más suave, y los valores más bajos hacen que el ataque sea más agudo.

Parámetro	Valor	Explicación
Decay	-64-0-+63	Ajusta el tiempo durante el cual el volumen disminuye desde su valor máximo. Los valores más altos hacen que el desvanecimiento sea más largo, y los valores más bajos hacen que sea más corto. * Es posible que esto no tenga ningún efecto con ciertos sonidos.
Release	-64-0-+63	El tiempo que transcurre desde que se suelta la tecla hasta que un sonido se vuelve inaudible. Los valores más altos hacen que el sonido se mantenga, mientras que los valores más bajos hacen que el sonido termine de forma más abrupta.
Rx Pitch Bend	OFF, ON	Establece si se reciben mensajes de inflexión de tono.
Rx Modulation	OFF, ON	Establece si se reciben mensajes de modulación.
Rx Hold	OFF, ON	Establece si se reciben mensajes de espera.
Rx Expression	OFF, ON	Establece si se reciben mensajes de expresión.
Fx Type	(Nombre del efecto)	Seleccione el tipo de efecto.
(Parámetros para el efecto seleccionado) → "Lista de efectos" (p. 55)		

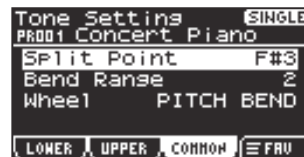
Realizar ajustes comunes en cada parte (COMMON)

1. En la pantalla de inicio, pulse el botón [f4] (SETTING).

Aparece la pantalla Tone Setting.

2. Pulse el botón [f3] (COMMON).

Se muestran los parámetros.



3. Pulse el botón [split/dual] para cambiar entre los modos de teclado.

4. Edite los ajustes.

→ "Seleccionar parámetros y cambiar valores" (p. 12)

Parámetro	Valor	Explicación
Split Point (*)	C2-C7	Establece el punto de división.
Bend Range	0-24	Establece la cantidad de cambio (en semitonos) realizado por la inflexión de tono.
Rueda	PITCH BEND	Controla la inflexión de tono.
	MODULATION	Controla la profundidad de la modulación.
	BEND-U+MOD	Levante la rueda para controlar la inflexión de tono y bájela para controlar la profundidad de la modulación.
	MOD+BEND-D	Levante la rueda para controlar la profundidad de la modulación y bájela para controlar la inflexión de tono.
	BEND&MOD	Controla la inflexión de tono y la profundidad de la modulación al mismo tiempo.
BEND&MOD-X	Controla la inflexión de tono, y cuando la rueda se mueve alrededor de su posición máxima, controla la profundidad de modulación.	

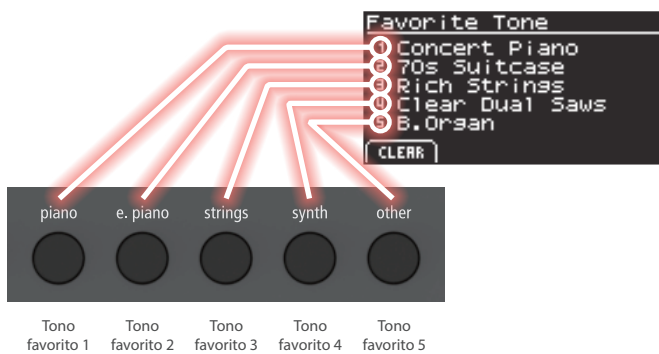
Parámetro	Valor	Explicación
Pedal (solo en GO:KEYS 5)	DAMPER	Pedal Damper
	SOSTENUTO	Pedal Sostenuto o central
	SOFT	Pedal celeste
	LAYER	Controla el volumen de la parte inferior en modo dual.
	EXPRESSION	Controla la expresión.
	M.EXPRESSION	Controla el volumen del instrumento en general.
	MIC FX SW	Funciona igual que el botón [mic effects].
	BASS INV1	Activa o desactiva la inversión de graves.
	BASS INV2	Activa la inversión de graves, pero solo cuando se pisa el pedal.
	ARRANGER HOLD	Activa o desactiva la función para mantener el arreglista.
	INTRO/ENDING	Funciona igual que cuando se agrega una introducción o un final.
	START/STOP	Inicia y detiene el estilo.
	ROTARY SPEED	Cambia entre las velocidades de rotación.
	MODULATION	Controla la profundidad de la modulación.
	BEND UP	Controla la inflexión de tono hacia arriba.
	BEND DOWN	Controla la inflexión de tono hacia abajo.

Uso de favoritos (FAV)

Puede registrar los tonos que usa con frecuencia como "favoritos" para recuperarlos al instante.

Se pueden registrar hasta cinco tonos.

Por ejemplo, puede registrar los tonos que usa en una actuación en directo en el orden en que los usa en la canción.



Registro de tonos favoritos

Aquí se explica cómo se registra el tono seleccionado actualmente como tono favorito.

1. **Seleccione un tono favorito en la pantalla de inicio.**
2. **Mantenga pulsado el botón del tono que desea registrar.**

Se registrará el tono favorito del botón que pulsa.

Recuperar sus tonos favoritos

Aquí se explica cómo recuperar sus tonos favoritos.

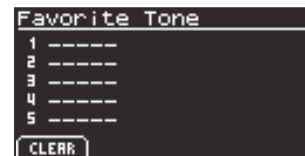
Los botones de tono en los que ha registrado sus tonos favoritos funcionan como botones de selección de tonos favoritos.

1. **En la pantalla de inicio, pulse el botón [f4] (SETTING).**

Aparece la pantalla Tone Setting.

2. **Pulse el botón [f4] (FAV).**

Aparece la pantalla de favoritos.



La pantalla de favoritos muestra una lista de los tonos favoritos que ha registrado.

3. **Seleccione los tonos favoritos con los botones de tono.**

RECUERDE

El tono no cambia si pulsa un botón de tono en el que no se ha registrado ningún tono favorito.

Borrar un tono favorito (CLEAR)

A continuación se explica cómo borrar los tonos favoritos que ha registrado.

1. **En la pantalla de inicio, pulse el botón [f4] (SETTING).**

Aparece la pantalla Tone Setting.

2. **Pulse el botón [f4] (FAV).**

Aparece la pantalla de favoritos.

3. **Seleccione un tono para eliminar usando los botones de tono.**

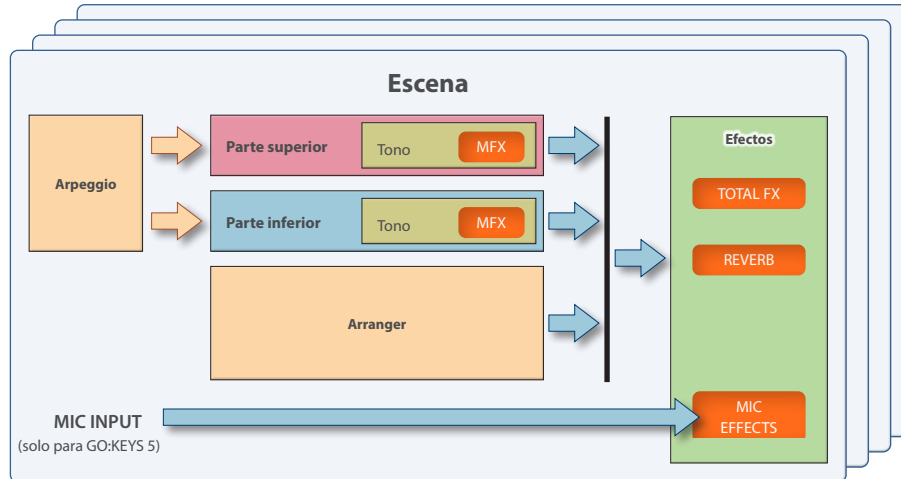
4. **Pulse el botón [f1] (CLEAR).**

Se eliminará (borrará) el tono favorito que haya seleccionado.

Seleccionar y configurar una escena

¿Qué es una escena?

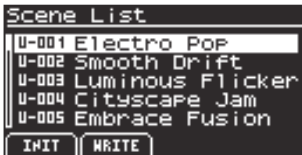
Los ajustes de tono, acompañamiento automático, efectos y arpeggio se pueden almacenar juntos en un solo lugar en forma de “escena”. En una escena se almacena el estado completo de sus ajustes de interpretación favoritos, incluidos los ajustes para cada tono (como el número de tono, la panoramización y el volumen), los estilos de acompañamiento automático, etc. Puede preparar varias escenas con sus ajustes favoritos y luego alternar entre ellas para cambiar simultáneamente múltiples parámetros. El GO:KEYS puede almacenar 256 escenas.



Selección de una escena

1. Pulse el botón [scene].

Aparece la pantalla Scene List.



2. Utilice el dial para seleccionar una escena.

NOTA

Una vez editada una escena, aparece un asterisco (marca de edición) antes de su nombre. Las ediciones se perderán si cambia de una escena marcada con un asterisco a otra escena.

2. Use los botones [◀] [▶] del cursor para seleccionar “Scene Edit” y pulse el botón [enter].

Aparece la pantalla Scene Edit Menu.



3. Use los botones del cursor [◀] [▶] para seleccionar el parámetro que desea editar y pulse el botón [enter].

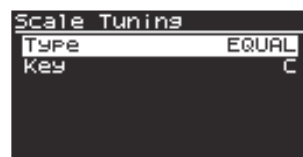
Edición del acompañamiento automático (Arranger Setting)

→ “Configuración del acompañamiento automático (Arranger Setting)” (p. 29)

Edición de la escala (Scale Tuning)

1. En la pantalla Scene Edit Menu, seleccione “Scale Tune” y presione el botón [enter].

Aparece la pantalla Scale Tuning.



2. Utilice el dial para seleccionar un parámetro y pulse el botón [enter].

El cursor se desplaza al valor.

Edición de una escena (Scene Edit)

1. Pulse el botón [menu].

Aparece la pantalla Menu.



3. Utilice el dial para seleccionar un valor y pulse el botón [enter].

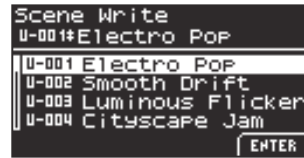
El cursor se desliza al parámetro.

Parámetro	Valor	Explicación
Type	EQUAL (mismo temperamento)	Este temperamento divide la octava en doce pasos iguales. Es el temperamento que se usa más comúnmente en los pianos actuales. Cada intervalo tiene la misma cantidad leve de disonancia.
	JUST MAJOR	En estos temperamentos, las triadas primarias son perfectamente consonantes.
	JUST MINOR	No son adecuados para tocar melodías y no se pueden transponer, pero logran sonoridades muy hermosas. Las afinaciones de temperamento justo difieren entre las claves mayor y menor.
	PYTHAGOREAN	Esta afinación, desarrollada por el filósofo Pitágoras, elimina la disonancia en cuartas y quintas. Aunque los acordes triádicos son ligeramente disonantes, esta afinación es apta para canciones que tienen una melodía sencilla.
	KIRNBERGER I	Al igual que en los temperamentos justos, en esta afinación las triadas primarias son consonantes. La sonoridad que se obtiene al tocar canciones escritas en claves adecuadas para esta afinación es muy hermosa (Kirnberger I).
	KIRNBERGER II	Se trata de una revisión de Kirnberger I que reduce las limitaciones de las claves que se pueden usar (Kirnberger II).
	KIRNBERGER III	Se trata de una mejora de las afinaciones de los temperamentos justo y de medio tono que proporciona un alto grado de libertad de modulación. Se puede interpretar en todas las claves. Como la resonancia difiere en función de la clave, los acordes que se tocan en este temperamento (Kirnberger III) resuenan de distinta forma en comparación al temperamento igual.
	MEANTONE	Este temperamento reduce ligeramente la quinta con respecto a los temperamentos justos. Mientras los temperamentos justos contienen dos tipos de tonos completos (mayor y menor), el temperamento de medio tono solo usa un tipo de tono completo (medio tono completo). La transposición dentro de un intervalo limitado de claves es posible.
	WERCKMEISTER	Este temperamento consiste en ocho quintas perfectas y cuatro quintas temperadas. Se puede interpretar en todas las claves. Como la resonancia difiere en función de la clave, los acordes que se tocan en este temperamento resuenan de distinta forma en comparación al temperamento igual (Werckmeister I (III)).
	ARABIC	Esta afinación es adecuada para la música de Arabia.
Key	C-B	Cuando se toca con afinaciones distintas al temperamento igual, es necesario especificar la clave de temperamento para afinar la canción que se va a interpretar (es decir, la nota que corresponde a C para una clave mayor o a A para una clave menor). Si selecciona un temperamento igual, no es necesario seleccionar una clave de temperamento.

Guardar una escena (WRITE)

1. Mantenga pulsado el botón [scene].

Aparece la pantalla Scene Write.

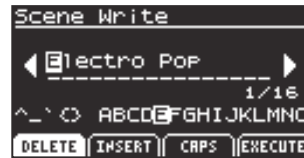


RECUERDE

En la pantalla Scene List, presione el botón [f2] (WRITE) para mostrar la pantalla Scene Write.

2. Utilice el dial para seleccionar dónde se guardará la escena.

3. Pulse el botón [f4] (ENTER).

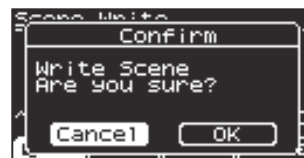


4. Defina el nombre de la escena.

→ "Cambiar el nombre de una canción o un patrón (Rename)" (p. 12)

5. Cuando haya terminado de definir el nombre, pulse el botón [f4] (EXECUTE).

Aparece un mensaje de confirmación.



6. Use los botones [◀] [▶] del cursor para seleccionar "OK" y pulse el botón [enter].

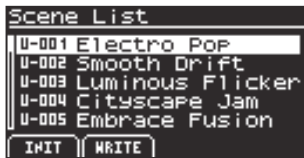
Si decide cancelar la operación, seleccione "Cancel" y pulse el botón [enter].

Una vez que se guardan los datos, se muestra el mensaje "Completed" y la pantalla vuelve a la pantalla de inicio.

Inicialización de una escena (INIT)

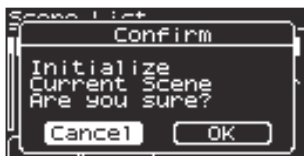
1. Pulse el botón [scene].

Aparece la pantalla Scene List.



2. Pulse el botón [f1] (INIT).

Aparece un mensaje de confirmación.



3. Use los botones [◀] [▶] del cursor para seleccionar "OK" y pulse el botón [enter].

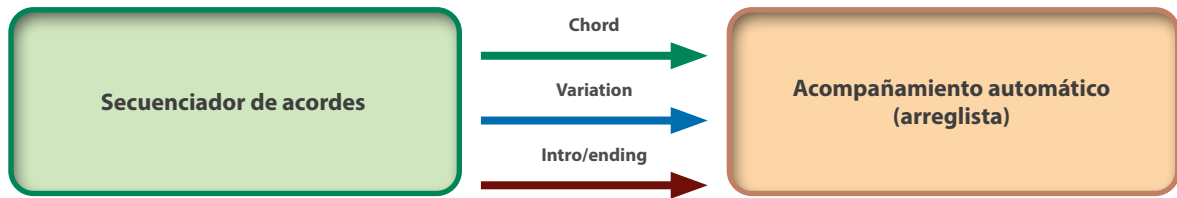
Si decide cancelar la operación, seleccione "Cancel" y pulse el botón [enter].

Cuando termina la inicialización, se muestra el mensaje "Completed" y la pantalla vuelve a la pantalla de inicio.

Uso del secuenciador de acordes

El secuenciador de acordes le permite almacenar acordes para cada compás o tiempo. Puede reproducir los acordes almacenados mientras se reproduce el acompañamiento automático (arreglista).

Puede crear fácilmente un acompañamiento que se reproduzca sin necesidad de tocar los acordes. Para ello, configure los acordes mientras mira una tabla de acordes o similar. Hay varios patrones de progresión de acordes preestablecidos disponibles como patrones de acordes. Puede cargar estos patrones en el secuenciador de acordes y empezar a reproducirlos de inmediato.



Comprobar el contenido de un patrón de acordes

Puede comprobar el contenido de los patrones de acordes en la pantalla del secuenciador de acordes.

1. Pulse el botón [chord seq].

Se muestra la pantalla del secuenciador de acordes.



Controlador	Explicación
[f1] (ON/OFF)	Activa o desactiva el secuenciador de acordes.
[f2] (ZOOM)	Acerca o aleja la pantalla del secuenciador de acordes. Esto cambia para mostrar el contenido por compás y por tiempo.
[f3] (LIST)	Muestra la pantalla Chord Pattern List.
[f4] (MENU)	Muestra la ventana CHORD SEQ MENU.
[enter]	Muestra la pantalla Chord Edit.
Botones del cursor [◀] [▶] o dial	Permite moverse entre compases.

Activación o desactivación del secuenciador de acordes

A continuación, se describe cómo activar o desactivar el secuenciador de acordes.

1. Pulse el botón [chord seq].

Se muestra la pantalla del secuenciador de acordes.

2. Pulse el botón [f1] (ON/OFF).

Esto activa o desactiva el secuenciador de acordes. Cuando está activado, el botón [chord seq] se ilumina. Cuando está desactivado, el botón se apaga.

Selección de un patrón de acordes (Chord Pattern List)

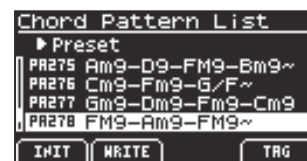
Para seleccionar el patrón de acordes para el secuenciador de acordes, haga lo siguiente.

1. Pulse el botón [chord seq].

Se muestra la pantalla del secuenciador de acordes.

2. Pulse el botón [f3] (LIST).

Aparecerá la pantalla Chord Pattern List.



Controlador	Explicación
[f1] (INIT)	Inicia el patrón de acordes.
[f2] (WRITE)	Guarda el patrón de acordes.
[f4] (TAG)	Filtra los patrones de acordes por etiqueta.

3. Use los botones del cursor [◀] [▶] para cambiar entre bancos.

Cómo leer los símbolos del banco

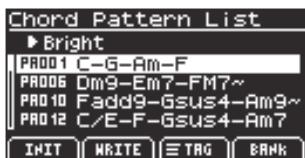
Banco	Explicación
PA	Ajuste predeterminado
U-	Usuario

4. Use el dial para seleccionar un patrón de acordes.

Filtrar y seleccionar los patrones de acordes por etiqueta

1. En la pantalla Chord Pattern List, pulse el botón [f4] (TAG).

Esto muestra la pantalla Chord Pattern List (etiqueta).



Controlador	Explicación
[f1] (INIT)	Inicia el patrón de acordes.
[f2] (WRITE)	Guarda el patrón de acordes.
[f3] (TAG)	Filtra los patrones de acordes por etiqueta.
[f4] (BANK)	Cambia a la vista de banco.

RECUERDE

Para volver a la vista de banco, pulse el botón [f4] una vez más.

2. Pulse el botón [f3] (TAG).

Esto abre la ventana TAG LIST.



3. Utilice el dial para seleccionar una etiqueta y pulse el botón [enter].

Los patrones de acordes se filtran por etiqueta.

Los patrones de acordes del banco de usuario no admiten el filtrado por etiqueta.

4. Use el dial para seleccionar un patrón de acordes.

Reproducción de un patrón de acordes

1. Active el secuenciador de acordes.

→ "Activación o desactivación del secuenciador de acordes" (p. 21)

2. Pulse el botón [▶/□] para reproducir el acompañamiento automático.

El acompañamiento automático se reproduce siguiendo el patrón de acordes.

RECUERDE

Mantenga pulsado el botón [▶/□] para devolver la posición de reproducción del secuenciador de acordes al principio.

Menú del secuenciador de acordes (CHORD SEQ MENU)

1. Pulse el botón [chord seq].

Se muestra la pantalla del secuenciador de acordes.

2. Pulse el botón [f4] (MENU).

Se abre la pantalla CHORD SEQ MENU.



3. Utilice el dial para seleccionar el elemento que quiera ejecutar y pulse el botón [enter].

Write

→ "Guardar un patrón de acordes (Write)" (p. 22)

Chord Edit

→ "Edición de un patrón de acordes (Chord Edit)" (p. 23)

Intro/End/Loop

→ "Configuración de la introducción, el final y el bucle (Intro/Ending/Loop)" (p. 23)

Setting

→ "Configuración del secuenciador de acordes" (p. 23)

Utility

→ "Funciones útiles (Utility)" (p. 24)

Undo/Redo

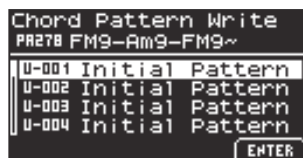
→ "Deshacer una operación de edición (Undo/Redo)" (p. 25)

Guardar un patrón de acordes (Write)

Así es como debe guardar el patrón de acordes como un patrón de usuario.

1. En CHORD SEQ MENU, seleccione "Write" y presione el botón [enter].

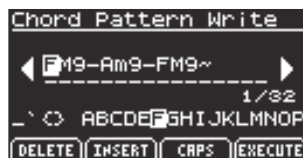
Aparecerá la pantalla Chord Pattern Write.



2. Use el dial para seleccionar el destino de guardado.

3. Pulse el botón [f4] (ENTER).

Aparecerá la pantalla Chord Pattern Write.



4. Edite el nombre del patrón según sea necesario.

→ “Cambiar el nombre de una canción o un patrón (Rename)” (p. 12)

5. Cuando haya decidido el nombre del patrón, pulse el botón [f4] (EXECUTE).

Aparece un mensaje de confirmación.

6. Use los botones [◀] [▶] del cursor para seleccionar “OK” y pulse el botón [enter].

Si decide cancelar la operación, seleccione “Cancel” y pulse el botón [enter].

Una vez que se guardan los datos, se muestra el mensaje “Completed” y la pantalla vuelve a la pantalla del secuenciador de acordes.

Edición de un patrón de acordes (Chord Edit)

1. En la pantalla del secuenciador de acordes, pulse el botón [enter].

Aparece la pantalla Chord Edit.



RECUERDE

- Se muestra la misma pantalla incluso si selecciona “Chord Edit” en CHORD SEQ MENU.
- Cuando activa “Kbd Analyze Sw” (p. 23) en los parámetros de Chord Seq Setting, puede tocar acordes usando el teclado.

2. Utilice los botones del cursor [◀] [▶] para mover el compás (o tiempo) que desea configurar.

3. Pulse los botones de función [f1]–[f4] para especificar el objetivo que desea editar.

Controlador	Valor	Explicación
[f1] (ROOT)	--(*1), C–B	Use el dial o el teclado para establecer la nota tónica.
[f2] (TYPE)	--(*1), (espacio) (*2), m, 7, m7b5, dim, dim7, aug, aug7, sus4, 7sus4, add9, madd9, 6, 69, m6, m69, m11, m13, M7, m7, mM7, mM9, M9, m9, 9, 7b5, 7b9, 7#9, 7#11, 13, 7b13	Use el dial o el teclado para establecer el tipo de acorde.
[f3] (BASS)	--(*1), C–B	Use el dial o el teclado para establecer la nota grave.
[f4] (VARI)	--(*1), Vari 1–4, Fill D, Fill U	Cambia la variación.

*1 Cuando se selecciona “--”, no se realiza ningún ajuste.

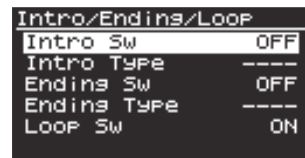
*2 Cuando se selecciona “(espacio)”, se utiliza el acorde del compás. “C (espacio)” → “C”

4. Use el dial para cambiar el ajuste.

Configuración de la introducción, el final y el bucle (Intro/Ending/Loop)

1. En CHORD SEQ MENU, seleccione “Intro/Ending/Loop” y pulse el botón [enter].

Aparece la pantalla Intro/Ending/Loop.



2. Edite los ajustes.

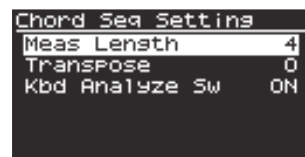
→ “Seleccionar parámetros y cambiar valores” (p. 12)

Parámetro	Valor	Explicación
Intro Sw	OFF, ON	Activa o desactiva la introducción.
Intro Type	SHORT, LONG	Permite seleccionar el tipo de introducción. SHORT: introducción breve LONG: introducción larga
Ending Sw	OFF, ON	Activa o desactiva el final.
Ending Type	SHORT, LONG	Permite seleccionar el tipo de final. SHORT: final corto LONG: final largo
Loop Sw	OFF, ON	Activa o desactiva el bucle. OFF: el bucle se detiene una vez que se reproduce hasta el último compás. ON: el bucle se reproduce de nuevo desde el principio una vez que se reproduce hasta el último compás. * Si Ending Sw está en “ON”, el bucle no se reproduce incluso cuando Loop Sw está en “ON”.

Configuración del secuenciador de acordes

1. En CHORD SEQ MENU, seleccione “Setting” y pulse el botón [enter].

Aparece la pantalla Chord Seq Setting.



2. Edite los ajustes.

→ “Seleccionar parámetros y cambiar valores” (p. 12)

Parámetros de Chord Seq Setting

Parámetro	Valor	Explicación
Longitud del compás	1, 2, 3, ... 255, 256	Establece la longitud total del patrón.
Transpose	-11+11	Transpose un patrón de acordes en semitonos.
Kbd Analyze Sw	OFF, ON	Ajústelo en “ON” para que el instrumento analice e introduzca los acordes que va tocando en el teclado. Esta configuración no se guardará.

Funciones útiles (Utility)

1. En CHORD SEQ MENU, seleccione "Utility" y pulse el botón [enter].

Aparece la lista de funciones.



2. Utilice el dial para seleccionar el parámetro que quiera definir y pulse el botón [enter].

Insert

→ "Insertar un compás vacío (Insert Measure)" (p. 24)

Clear

→ "Borrar compases (Clear Measure)" (p. 24)

Cut

→ "Corte de compases (Cut Measure)" (p. 24)

Copy

→ "Copia de compases (Copy Measure)" (p. 24)

Paste

→ "Pegar compases cortados o copiados (Paste Measure)" (p. 25)

Insertar un compás vacío (Insert Measure)

Inserta un compás vacío en la posición especificada.



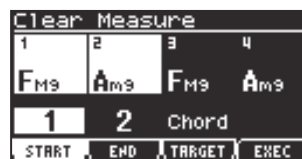
Controlador	Valor	Explicación
[f1] (POS)	1-Last	Especifica dónde insertar un compás.
[f2] (LENGTH)	1, 2, 3, ... 255, 256	Especifica cuántos compases se deben insertar.
[f4] (EXEC)	---	Ejecuta la operación.

NOTA

Cuando intenta insertar un compás vacío y el compás se mueve al final del bucle, el compás se pierde cuando el bucle supera los 256 compases.

Borrar compases (Clear Measure)

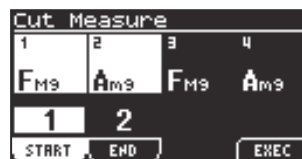
Borra (elimina) los compases del rango seleccionado.



Controlador	Valor	Explicación
[f1] (START)	Número máx. de compases desde el patrón 1 hasta el patrón actual	Especifica el rango de compases que se debe borrar.
[f2] (END)	Número máx. de compases desde el patrón 1 hasta el patrón actual	Cuando se ejecuta, se borran los compases desde la posición inicial hasta la posición final.
[f3] (TARGET)	Chord, Variation, All	Selecciona los elementos que se deben borrar.
[f4] (EXEC)	---	Ejecuta la operación.

Corte de compases (Cut Measure)

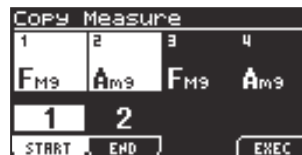
Corta los compases en el rango seleccionado.



Controlador	Valor	Explicación
[f1] (START)	Número máx. de compases desde el patrón 1 hasta el patrón actual	Especifica el rango de compases que se debe cortar.
[f2] (END)	Número máx. de compases desde el patrón 1 hasta el patrón actual	Cuando se ejecuta, se cortan los compases desde la posición inicial hasta la posición final.
[f4] (EXEC)	---	Ejecuta la operación.

Copia de compases (Copy Measure)

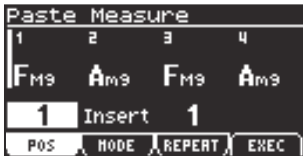
Copia los compases en el rango seleccionado.



Controlador	Valor	Explicación
[f1] (START)	Número máx. de compases desde el patrón 1 hasta el patrón actual	Especifica el rango de compases que se debe copiar.
[f2] (END)	Número máx. de compases desde el patrón 1 hasta el patrón actual	Cuando se ejecuta, se copian los compases desde la posición inicial hasta la posición final.
[f4] (EXEC)	---	Ejecuta la operación.

Pegar compases cortados o copiados (Paste Measure)

Pega los compases que cortó o copió en la posición especificada. El número de compases que se insertan o sobrescriben depende de cuántos compases haya cortado o copiado.



Controlador	Valor	Explicación
[f1] (POS)	1-Last	Especifica dónde pegar los compases.
[f2] (MODE)	Insert	Los compases que cortó/copió se insertan en la posición de pegado, y todos los compases siguientes se mueven después de los compases recién insertados.
	Overwrite	Los compases que cortó/copió se pegan en la posición de pegado, sobrescribiendo el contenido existente. Los datos existentes se pierden.
[f3] (REPEAT)	1, 2, 3, -63, 64	Establece cuántas veces se debe repetir la operación de pegado. Por ejemplo, cuando inserta cuatro compases que cortó o copió con la opción Repeat Count establecido en "2", los cuatro compases se pegan dos veces (ocho compases en total).
[f4] (EXEC)	---	Ejecuta la operación.

NOTA

El número total de compases después de pegar no puede superar los 256. Tenga cuidado al insertar compases, ya que el contenido que supere los 256 compases se perderá.

Deshacer una operación de edición (Undo/Redo)

Puede deshacer una operación de edición y revertirla al estado anterior (deshacer). También es posible restaurar la operación de deshacer (rehacer).



RECUERDE

La operación disponible (ya sea "Undo" o "Redo") se muestra para cada elemento en CHORD SEQ MENU. No puede utilizar esta operación si aún no ha editado nada.

Deshacer una operación de edición (Undo)

1. En CHORD SEQ MENU, seleccione "Undo" y pulse el botón [enter].

Deshace la edición que acaba de realizar y vuelve al estado anterior.

Reversión de una operación de deshacer (Redo)

1. Inmediatamente después de ejecutar la operación de deshacer (Undo), seleccione "Redo" en el menú CHORD SEQ MENU y pulse el botón [enter].

La edición que acaba de realizar se deshace y los datos vuelven a su estado original.

RECUERDE

Una vez que edita los datos después de una operación de deshacer, la operación de rehacer deja de estar disponible.

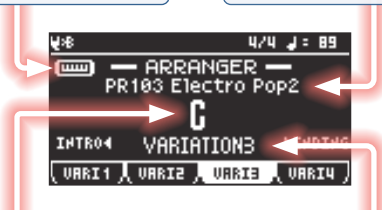
Uso del acompañamiento automático (arreglista)

Icono de teclado

Este icono aparece cuando el instrumento está listo para reconocer los acordes que toca en el teclado.

Nombre de estilo

Muestra el número y el nombre del estilo.



Nombre del acorde actual

Si el nombre del acorde aparece entre corchetes ([]), se utiliza el acorde del secuenciador de acordes (el reconocimiento de acordes desde el teclado está deshabilitado).



Estado de variación actual, etc.

- Icono INTRO
- Icono ENDING
- Icono VARIATION

Selección de un estilo de acompañamiento automático

Selección de la lista de categorías

1. Pulse el botón [style].

Aparece la pantalla Style List.



2. Pulse el botón [f3] (CATG).

Se abre la ventana CATEGORY LIST.



3. Utilice el dial para seleccionar una categoría y pulse el botón [enter].

Lista de categorías

- Pop
- Dance
- Latin
- R&B
- Rock
- Ballad
- Traditional
- Contemporary
- Jazz
- World
- Piano Style
- No Assign

RECUERDE

En la pantalla Style List (CATEGORY), también puede utilizar los botones del cursor [◀] [▶] para seleccionar una categoría.

4. Utilice el dial para seleccionar el estilo.

RECUERDE

Si selecciona un estilo de usuario vacío, se reproduce el estilo seleccionado anteriormente.

¿Qué es el acompañamiento automático?

El acompañamiento automático hace que el instrumento reproduzca automáticamente el acompañamiento en una variedad de géneros musicales, según los acordes que se toquen en el teclado.

El acompañamiento automático le permite disfrutar del sonido de tocar junto con una banda u orquesta, incluso cuando toca solo.

El GO:KEYS también incluye un secuenciador de acordes. Esto le permite configurar con antelación patrones de acordes que se reproducirán automáticamente en orden, sin necesidad de tocar los acordes en el teclado.

¿Qué es un estilo?

Los "estilos" son patrones de acompañamiento que están disponibles en una amplia variedad de géneros.

El mundo está lleno de muchos tipos de música, cada una con sus propias características. La razón por la que sabemos que el jazz es jazz y la música rock es rock probablemente se deba a que su respectiva combinación de instrumentos, melodías, frases, etc., evocan el estado de ánimo de esa música. Los estilos utilizados en este instrumento incorporan estos elementos musicales para crear los ambientes de cada género musical.

Cómo se estructuran los estilos

Un estilo es un conjunto único de cuatro estados de interpretación.

Intro: se reproduce al principio de una canción, a modo de introducción.

Variación: patrones de acompañamiento. Hay cuatro variaciones para cada estilo que incluye este instrumento.

Relleno: una frase de un compás que se usa entre secciones. El relleno también cambia dependiendo de la variación a la que cambie.

Fin: se reproduce al final de la canción, a modo de cierre.

* Compruebe si el interruptor del secuenciador de acordes está en la posición OFF.

→ "Activación o desactivación del secuenciador de acordes" (p. 21)

Selección de la lista de bancos

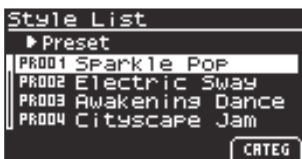
1. Pulse el botón [style].

Aparece la pantalla Style List.



2. Pulse el botón [f4] (BANK).

Aparece la pantalla Style List.



3. Use los botones del cursor [◀] [▶] para cambiar entre bancos.

Cómo leer los símbolos del banco

Símbolos	Explicación
PR	Ajuste predeterminado
U-	Usuario
EXS	Estilos de expansión (paquete de estilos) en una memoria USB

4. Utilice el dial para seleccionar el estilo.

RECUERDE

Si selecciona un estilo de usuario vacío, se reproduce el estilo seleccionado anteriormente.

Reproducir o detener el estilo

1. Pulse el botón [▶/□] para que se ilumine.
2. Para detener la canción, vuelva a pulsar el botón [▶/□].

Hacer que un estilo se reproduzca al tocar el teclado (inicio de la sincronización)

Puede hacer que el acompañamiento automático se reproduzca al mismo tiempo que toca una nota en el teclado.

1. Pulse el botón [arranger].

Aparece la pantalla ARRANGER.



2. Pulse el botón [enter].

El instrumento entra en modo de espera de inicio de la sincronización.

Aparece el icono SYNC.



En este estado, el acompañamiento automático se inicia cuando se toca una nota en el teclado.

Para detener el inicio de la sincronización, vuelva a pulsar el botón [enter]. Se desactivará la función de sincronización.

RECUERDE

La función de sincronización se apaga automáticamente cuando comienza la reproducción del estilo.

Agregar una introducción (INTRO)

Puede agregar una introducción que reproduzca varios compases antes de que comience el acompañamiento automático.

1. Pulse el botón [arranger].
Aparece la pantalla ARRANGER.
2. Con el acompañamiento automático detenido, pulse el botón del cursor [◀].

El botón "INTRO ◀" (aparece en el lado izquierdo de la pantalla) parpadea.



3. Pulse el botón [▶/□].

El acompañamiento automático comienza con la introducción.

Agregar un final (ENDING)

También puede agregar un final que se reproduzca durante varios compases al final de la canción.

El acompañamiento automático se detiene una vez finalizado el final.

1. Pulse el botón [arranger].

Aparece la pantalla ARRANGER.

2. Pulse el botón [▶/□].

3. Pulse el botón de cursor [▷].



El acompañamiento automático reproduce un final y luego se detiene.

Cambiar entre variaciones (VARIATION)

Aquí se describe cómo seleccionar el patrón de acompañamiento automático.

1. Pulse el botón [arranger].

Aparece la pantalla ARRANGER.

2. Pulse los botones de variación [f1] (VARI 1)–[f4] (VARI 4).



Silenciar algunas partes (MUTE)

1. Pulse el botón [mute].

Aparece la pantalla MUTE.



2. Use los botones [f1]–[f3] para seleccionar las partes que desea silenciar.

Controlador	Parte
[f1] (DRUMS)	Parte de la batería
[f2] (BASS)	Parte del bajo
[f3] (ACCOMP)	Parte del acompañamiento

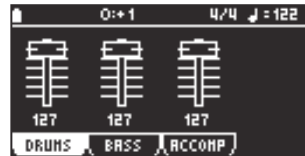
Cambiar el volumen de una parte

1. Pulse el botón [mute].

Aparece la pantalla MUTE.

2. Pulse el botón [enter].

Aparecen los controles deslizantes de volumen de cada parte.



3. Utilice los botones [f1]–[f3] para seleccionar la parte cuyo volumen desea cambiar.

Controlador	Parte
[f1] (DRUMS)	Parte de la batería
[f2] (BASS)	Parte del bajo
[f3] (ACCOMP)	Parte del acompañamiento

4. Utilice el dial para ajustar el volumen.

Configuración del acompañamiento automático (Arranger Setting)

1. Pulse el botón [menu].

Aparece la pantalla MENU.

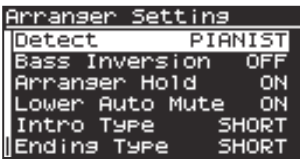


2. Use los botones [◀] [▶] del cursor para seleccionar "Scene Edit" y pulse el botón [enter].



3. Use los botones [◀] [▶] del cursor para seleccionar "Arranger" y pulse el botón [enter].

Aparece la pantalla Arranger Setting.



RECUERDE

Puede acceder a la misma pantalla manteniendo pulsado el botón [arranger].

4. Edite los ajustes.

→ "Seleccionar parámetros y cambiar valores" (p. 12)

Parámetro	Valor	Explicación
Detect		Establece cómo se detectan los acordes en función de las teclas que toque.
	STANDARD	El modo normal de detección de acordes. Detecta los acordes que se tocan por debajo del punto de división (p. 15) en el teclado.
	INTELLIGENT	Una función de detección de acordes añade notas para complementar las estructuras de acordes que toca. Detecta los acordes que se tocan por debajo del punto de división (p. 15) en el teclado. Con esta función, puede tocar acordes con solo un dedo o dos.
	PIANIST (solo en Single/Dual)	Los acordes se detectan cuando pulsa al menos tres teclas. Los acordes se detectan para todas las teclas del teclado.
	PIANIST2 (solo en Single/Dual)	Los acordes se detectan cuando pulsa al menos tres teclas. Al pisar el pedal de sostenido, detecta los acordes usando las notas que también se sostienen. Esto funciona igual que "PIANIST" cuando no pisa el pedal de sostenido. Los acordes se detectan para todas las teclas del teclado.
EASY (solo en modo de división)	Le permite especificar el acorde usando una digitación sencilla. Mayor: presiona la raíz del acorde Minor: presiona la raíz del acorde y una tecla negra por debajo Seventh: presiona la raíz del acorde y una tecla blanca por debajo Minor seventh: presiona la raíz del acorde junto con una tecla blanca y una tecla negra por debajo	
Bass Inversion	OFF, ON	Esto activa o desactiva la función de inversión de graves para los acordes que toque en el teclado.
Arranger Hold	OFF, ON	ON: cuando se reconoce el acorde que toca, el instrumento retiene el acorde y lo usa para el acompañamiento automático, hasta que se reconoce un nuevo acorde. OFF: cuando deja de tocar las teclas y no se reconoce ningún acorde, las partes de acompañamiento dejan de reproducirse, excepto la parte de la batería.
Low Auto Mute	OFF, ON	ON: silencia automáticamente lo que toca con la mano izquierda cuando el teclado esté en modo Split y se esté reproduciendo el acompañamiento automático. OFF: no silencia lo que toca con la mano izquierda cuando se reproduce el acompañamiento automático.
Intro Type	SHORT, LONG	Ajusta la longitud de la introducción.
Ending Type	SHORT, LONG	Ajusta la longitud del final.
Auto Fill In	OFF, ON	ON: cuando pulsa los botones [f1] (VARI 1)–[f4] (VARI 4) mientras se está reproduciendo un estilo, se reproduce un relleno justo antes de que la variación cambie. OFF: no hay ninguna reproducción de relleno cuando la variación cambia.

Uso de los efectos (TOTAL FX)

Los efectos TOTAL FX son efectos que se aplican al sonido general que sale del GO:KEYS.

1. Pulse el botón [effects].

Aparece la pantalla TOTAL FX.



Selección de los efectos totales

1. En la pantalla TOTAL FX, gire el dial para seleccionar un efecto.

Estos ajustes son comunes con el parámetro Type en la pantalla Total Fx Setting.

Lista de efectos TOTAL FX

Efectos	Listado de páginas de parámetros
SuperFilter	"06 SuperFilter" (p. 57)
Flanger	"20 Flanger" (p. 60)
Phaser	"13 Phaser" (p. 58)
Hexa-Chorus	"24 Hexa-Chorus" (p. 61)
Delay	"53 Delay" (p. 66)
Tape Echo	"61 Tape Echo" (p. 69)
Ring Mod	"30 Ring Mod" (p. 62)
PitchShiftr	"68 PitchShiftr" (p. 71)
Bit Crusher	"66 Bit Crusher" (p. 70)
Isolator	"04 Isolator" (p. 56)
LOFI Comp	"65 LOFI Comp" (p. 70)
Phonograph	"67 Phonograph" (p. 70)
Auto Pan	"32 Auto Pan" (p. 62)
Slicer	"33 Slicer" (p. 63)
Distortion	"37 Distortion" (p. 64)

Activación y desactivación de los efectos totales

1. En la pantalla TOTAL FX, pulse el botón [f1] (ON/OFF).

La función se activa/desactiva cada vez que pulsa el botón [f1] (ON/OFF).

Configuración de los efectos totales (Total Fx Setting)

1. En la pantalla TOTAL FX, pulse el botón [f4] (SETTING).

RECUERDE

También puede acceder a esta pantalla manteniendo pulsado el botón [effects].

2. Edite los ajustes.

Parámetro	Valor	Explicación
Type	(Nombre del efecto)	Selecciona el efecto.
Switch	OFF, ON	Activa o desactiva TOTAL FX.
(Parámetros para el efecto total Fx seleccionado) → "Lista de efectos" (p. 55)		

Uso de la reverberación (REVERB)

Configurar la reverberación

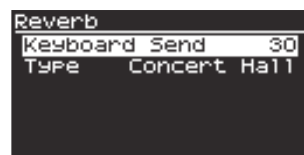
1. Pulse el botón [effects].

Aparece la pantalla TOTAL FX.



2. Pulse el botón [f3] (REVERB).

Aparece la pantalla Reverb.



3. Edite los ajustes.

→ "Seleccionar parámetros y cambiar valores" (p. 12)

Parámetro	Valor	Explicación
Keyboard Send	0-127	Ajusta la profundidad de la reverberación que se aplica a la parte del teclado. Los valores más altos producen un mayor ambiente, mientras que los valores más bajos producen un menor ambiente.
Type	STUDIO LOUNGE CONCERT HALL CATHEDRAL	Permite seleccionar el tipo de reverberación. * Se aplica el mismo tipo de reverberación al tono, el estilo y el audio del micrófono.

Uso del arpeggio (ARPEGGIO)

Un arpeggio es un método para tocar las notas de un acorde separándolas y tocándolas individualmente. Puede utilizar la función de arpeggio del GO:KEYS para hacer que el arpegiador toque las notas de los acordes que usted toca.

1. Pulse el botón [arpeggio].

Aparece la pantalla ARPEGGIO.



Controlador	Explicación
[f1] (ON/OFF)	Activación/desactivación del arpeggio
[f2] (HOLD)	Activación/desactivación de sostenido del arpeggio
[f3] (SYNC)	Activación/desactivación de la sincronización de arpeggios
[f4] (SETTING)	Se muestra la pantalla Arpeggio Setting

Selección del tipo de arpeggio

Permite establecer el orden en el que se tocan los tonos que componen el acorde.

1. En la pantalla ARPEGGIO, gire el dial para seleccionar un tipo de arpeggio.

Tipo de arpeggio	Explicación
UP	Las notas suenan en orden ascendente.
DOWN	Las notas suenan en orden descendente.
UP&DOWN	Las notas suenan en orden ascendente y luego en orden descendente una vez que se alcanza la nota más alta.
RANDOM	Las notas suenan en orden aleatorio.

Activación y desactivación del arpeggio

Cuando el arpeggio está activado, suena según el acorde que esté tocando en el teclado.

1. En la pantalla ARPEGGIO, pulse el botón [f1] (ON/OFF).

La función se activa/desactiva cada vez que pulsa el botón [f1] (ON/OFF).

Activación del sostenido del arpeggio

Cuando activa el sostenido del arpeggio, el arpeggio sigue sonando con el mismo acorde hasta que toca una tecla diferente. Cuando está desactivado, el arpeggio solo suena mientras mantiene presionada una tecla.

1. En la pantalla ARPEGGIO, pulse el botón [f2] (HOLD).

La función se activa/desactiva cada vez que pulsa el botón [f2] (HOLD).

Activación de la sincronización del arpeggio

Esta opción acompaña la sincronización del acompañamiento automático y el arpeggio.

Cuando la sincronización del arpeggio está activada, el arpeggio se reproduce acompañado con el acompañamiento automático. Cuando la sincronización del arpeggio está desactivada, el arpeggio se reproduce directamente cuando toca el teclado.

1. En la pantalla ARPEGGIO, pulse el botón [f3] (SYNC).

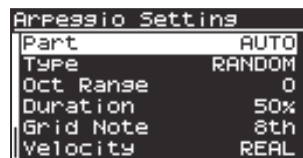
La función se activa/desactiva cada vez que pulsa el botón [f3] (SYNC).

Configuración del arpeggio

Aquí se muestra cómo configurar el arpeggio.

1. En la pantalla ARPEGGIO, pulse el botón [f4] (SETTING).

Aparece la pantalla Arpeggio Setting.





RECUERDE

También puede acceder a esta pantalla manteniendo pulsado el botón [arpeggio].

2. Edite los ajustes.

→ "Seleccionar parámetros y cambiar valores" (p. 12)

Parámetro	Valor	Explicación
Part	AUTO, LOWER, UPPER	Especifica la parte que reproduce el arpeggio.
	UP	Las notas suenan en orden ascendente.
	DOWN	Las notas suenan en orden descendente.
	UP&DOWN	Las notas suenan en orden ascendente y luego en orden descendente una vez que se alcanza la nota más alta.
Type	RANDOM	Las notas suenan en orden aleatorio.
Oct Range		Establece el rango en octavas sobre el que suena el arpeggio. Para escuchar solo el acorde que está tocando en el teclado, configúrelo en "0". Para escuchar el acorde que está tocando junto con las notas hasta una octava más alta, configúrelo en "+1"; y para escuchar el acorde que está tocando junto con las notas hasta una octava más baja, ajústelo a "-1".
	-3~+3	
Duration	0%~100%	Establece la duración (longitud de la nota).
Grid Note	4TH, 8TH, 8TH_3, 16TH, 16TH_3, 32ND	Establece el tiempo en el que se reproduce el arpeggio a modo de longitud de la nota.
Velocity	REAL, 1~127	Establece la fuerza del sonido de las teclas que toca. Para hacer que el arpeggio suene con la fuerza (velocidad) con la que toca las teclas, ajústelo en "REAL". Para hacer que el arpeggio suene siempre a la misma velocidad independientemente de lo fuerte que toque las teclas, ajústelo a un valor de 1 a 127.

Parámetro	Valor	Explicación
Shuffle Rate	0%-100%	<p>Al modificar la sincronización de las notas, puede generar un ritmo atresillado. Cuando este ajuste es "50%", las notas suenan con el mismo espacio. Al aumentar el valor, se añade una sensación de ritmo atresillado a modo de ritmo de notas con puntillo.</p> <p>Shuffle Rate=50%</p>  <p>Shuffle Rate=90%</p>  <p>* Es posible que la función Shuffle Rate no tenga ningún efecto para algunas configuraciones de Grid Note y Shuffle Reso.</p>
Shuffle Reso	16TH, 8TH	<p>Establece la sincronización de las notas que toca a modo de longitud de la nota. Puede especificar la longitud de una semicorchea o una corchea.</p>

Reproducción o grabación de canciones

En este caso, con “canción” nos referimos a los datos que se pueden utilizar en el GO:KEYS.

Hay dos tipos de canciones, “MIDI” y “audio”, cada una con sus propias características.

Las canciones MIDI son grabaciones de los datos de interpretación. Este tipo de canción permite editar notas individuales después de grabar, así como cambiar el tempo o los sonidos que se reproducen. Los datos se guardan en este instrumento.

Las canciones de audio son grabaciones de lo que se toca, tal como lo escucha. Los datos de canciones de audio son compatibles y se pueden reproducir en más dispositivos (ordenadores, smartphones, etc.) en comparación con los datos de canciones MIDI. Los datos se exportan a la memoria USB.

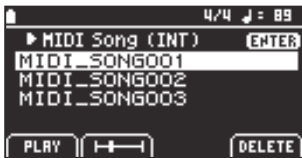
Reproducción de canciones (MIDI/audio)

RECUERDE

- Para utilizar canciones de audio, conecte una memoria USB al GO:KEYS.
- La duración de una canción de audio debe ser como máximo una hora por archivo.

1. Pulse el botón [song].

Aparece la pantalla “Song”.



2. Utilice los botones de cursor [<] [>] para seleccionar si desea utilizar canciones MIDI o de audio.



3. Gire el dial para seleccionar un archivo de canción.

4. Pulse el botón [f1] (PLAY).

La canción seleccionada se reproduce desde el principio. El icono “SONG ▶” aparece en el encabezado en la pantalla.



El icono “SONG ▶” también aparece en el encabezado de la pantalla de inicio.



5. Para parar, pulse el botón [f1] (STOP).

Reproducción desde la pantalla de transporte de canciones

1. En la pantalla Song, seleccione una canción y pulse el botón [f2].

Aparece la pantalla de transporte de canciones.

En el caso de canciones MIDI, se muestra el compás y el tiempo; y para las canciones de audio, se muestran los minutos y los segundos.



Operaciones de la pantalla de transporte de canciones

Controlador	Explicación
[f1] (PLAY/PAUSE)	Reproduce o detiene la canción.
[f2] (◀)	Regresa al principio de la canción.
[f3] (◀◀)	Hace retroceder la canción.
[f4] (▶▶)	Hace avanzar rápidamente la canción.
[<]>]	Cambia la configuración de repetición. REPEAT OFF: la canción no se repite. REPEAT SINGLE: solo se repite la canción seleccionada. REPEAT ALL: todas las canciones se repiten cuando se reproducen.
Dial	Girar en sentido antihorario: rebobinar Girar en el sentido de las manecillas del reloj: avanzar rápido

RECUERDE

Pulse el botón [exit] para regresar a la pantalla Song.

Grabación de una canción (MIDI/audio)

RECUERDE

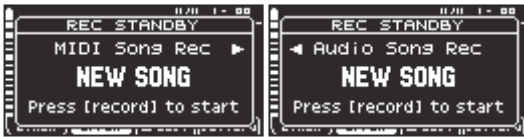
- Para utilizar canciones de audio, conecte una memoria USB al GO:KEYS.
- La duración de una canción de audio debe ser como máximo una hora por archivo.
- Es posible que las canciones MIDI grabadas utilizando datos de usuario (tonos del usuario, Drum Kit del usuario, estilos de usuario, expansiones de ondas) no se reproduzcan correctamente al eliminar o sobrescribir los datos de un usuario.

1. Pulse el botón [record].

El botón [record] parpadea y se abre la ventana REC STANDBY.



- Utilice los botones de cursor [◀] [▶] para seleccionar si desea utilizar canciones MIDI o de audio.



- Pulse el botón [record] nuevamente o toque el teclado.

El botón [record] se ilumina y comienza la grabación.



- Para detener la grabación, vuelva a pulsar el botón [record].

El botón [record] se apaga.

Overdubbing (solo audio)

Puede utilizar la opción de overdubbing para grabar las notas que toca junto con la reproducción de una canción de audio.

- Pulse el botón [song].
Aparece la pantalla MIDI Song.
- Utilice los botones de cursor [▶] para seleccionar "Audio Song (USB)".
- Gire el dial para seleccionar un archivo de canción.
- Pulse el botón [f3] (OVERDUB).

Se abre la ventana REC STANDBY.



- Vuelva a pulsar el botón [record].
La grabación comienza.
- Para detener la grabación, vuelva a pulsar el botón [record].

NOTA

- El sonido puede detenerse momentáneamente cuando el instrumento comience a grabar en la memoria USB.
- Cuando utiliza la opción de overdubbing para una canción guardada en una memoria USB, la canción no se puede reproducir repetidamente, incluso cuando está configurada en "REPEAT SINGLE".

Eliminación de una canción

- Pulse el botón [song].
Aparece la pantalla "Song".
- Utilice los botones de cursor [◀] [▶] y el dial para seleccionar el archivo de canción que desea eliminar.



- Pulse el botón [f4] (DELETE).

La canción seleccionada se elimina.

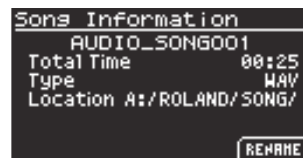
Ver la información de una canción

- Pulse el botón [song].
Aparece la pantalla "Song".
- Utilice los botones de cursor [◀] [▶] y el dial para seleccionar un archivo de canción.

- Pulse el botón [enter].

Aparece la pantalla Song Information.

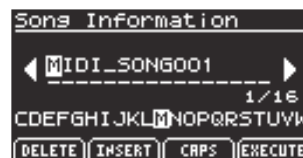
Esto le permite ver la información de la canción que haya seleccionado.



Cambio de nombre de una canción (RENAME)

- En la pantalla Song Information, pulse el botón [f4] (RENAME).

Aparece la pantalla Rename.



- Cambie el nombre de la canción según corresponda.
→ "Cambiar el nombre de una canción o un patrón (Rename)" (p. 12)
- Cuando haya terminado de definir el nombre, pulse el botón [f4] (EXECUTE).

Una vez que se guardan los datos, se muestra el mensaje "Completed" y la pantalla vuelve a la pantalla Song Information.

Escuchar las canciones de prueba (modo Demo)

1. Mantenga pulsado el botón [song].

Aparece la pantalla Demo y las canciones de demostración se reproducen automáticamente.

RECUERDE

Escanee el código 2D que se muestra para ver la página del producto.



2. Use los botones de cursor [<|>] para seleccionar una canción de prueba.

Lista de canciones de prueba

Número	Nombre de la canción
001	Smooth Drift
002	Luminous Flicker
003	Cityscape Jam
004	Embrace Fusion
005	Sparkle Pop

RECUERDE

Pulse el botón [song], el botón [exit] o el botón [home] para detener la reproducción de las canciones de prueba y salir de la pantalla Demo.

Uso del metrónomo

Puede tocar el instrumento mientras escucha un metrónomo. El tiempo y la signatura de tiempo del metrónomo se pueden cambiar.

Puesta en marcha del metrónomo

Aquí se explica cómo iniciar el metrónomo.

1. Pulse el botón [tempo].

Aparece la pantalla Metronome.



2. Pulse el botón [f1] (ON/OFF).

RECUERDE

Puede pulsar el botón [metronome] del GO:KEYS 3 para activar o desactivar el metrónomo.

Cambiar el tiempo (TEMPO)

1. Pulse el botón [tempo].

Aparece la pantalla Metronome.

2. Use el dial para cambiar el tiempo.

Ajuste para que el tiempo permanezca igual al cambiar de escena o estilo (Tempo Lock)

Esto muestra cómo hacer que el tiempo permanezca invariable, incluso cuando se cambia entre escenas o estilos.

1. Pulse el botón [tempo].

Aparece la pantalla Metronome.

2. Pulse el botón [f2] (LOCK).

RECUERDE

El tiempo cambia cuando selecciona una canción MIDI, independientemente del ajuste de Tempo Lock.

Configuración del ritmo del tiempo con los botones (Tap Tempo)

Esta función le permite especificar el tiempo pulsando un botón con el ritmo deseado (Tap Tempo).

1. Pulse el botón [tempo].

Aparece la pantalla Metronome.

2. Pulse el botón [f3] (TAP) tres o más veces.

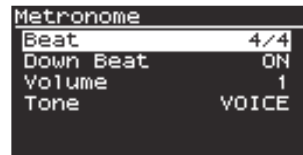
Ajustes del metrónomo

1. Pulse el botón [tempo].

Aparece la pantalla Metronome.

2. Pulse el botón [f4] (SETTING).

Aparece la pantalla Metronome Setting.



3. Edite los ajustes.

→ "Seleccionar parámetros y cambiar valores" (p. 12)

Parámetro	Valor	Explicación
Beat	2/2, 3/2, 2/4, 3/4, 4/4, 5/4, 6/4, 7/4, 3/8, 6/8, 8/8, 9/8, 12/8,	Cambia el ritmo (signatura de tiempo) del metrónomo. * No puede cambiar el ritmo mientras se reproduce un estilo o se graba/reproduce una canción MIDI.
Down Beat	OFF, ON	Añade un acento a los downbeat.
Volume	OFF, 1-10	Cambia el volumen del metrónomo.
Tone	CLICK, ELECTRONIC, VOICE	Ajusta el sonido del metrónomo.

RECUERDE

Los valores de Down Beat, Volume y Tone se guardan en el sistema.

Hacer que el metrónomo suene en los upbeats (patrón de metrónomo)

A continuación se explica cómo hacer que el metrónomo suene en los upbeats utilizando un patrón de metrónomo.

1. Pulse el botón [tempo].

Aparece la pantalla Metronome.



2. Utilice el botón de cursor [▷] para cambiar a la pantalla de patrón.



RECUERDE

Utilice el botón de cursor [◀] para volver a la pantalla de tempo.

3. Utilice el dial para seleccionar un patrón.

Parámetro	Valor
PATTERN	OFF, + ♩, + ♪♪, + ♪♪♪, + ♪♪♪♪, + ♪♪♪♪, + ♪♪♪, + ♪

RECUERDE

El valor de PATTERN se guarda en el sistema.

Uso de la funcionalidad Bluetooth®

Esta sección le muestra cómo configurar los datos de música que se reproducen en su dispositivo móvil para reproducirlos de forma inalámbrica a través de los altavoces del GO:KEYS.

* Una vez que un dispositivo móvil se ha sincronizado con el GO:KEYS, no es necesario volver a realizar la sincronización. "Conexión de un dispositivo móvil ya sincronizado" (p. 38) Consulte GO:KEYS.

Inicialización de los ajustes (sincronización)

Este ejemplo muestra cómo configurar los ajustes para un iPad. Si utiliza un dispositivo Android, consulte las instrucciones de configuración del manual del usuario correspondiente.

1. Coloque el dispositivo móvil que desee conectar cerca del GO:KEYS.

2. Pulse el botón [menu].

Aparece la pantalla Menu.



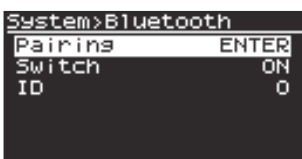
3. Use los botones [◀] [▶] del cursor para seleccionar "System" y pulse el botón [enter].

Aparece la pantalla System Menu.



4. Use los botones [◀] [▶] del cursor para seleccionar "Bluetooth" y pulse el botón [enter].

Aparece la pantalla System > Bluetooth.



5. Utilice el dial para seleccionar "Pairing" y pulse el botón [enter].

Se abre la ventana de sincronización mediante Bluetooth.

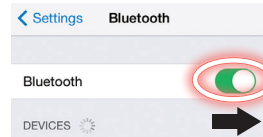


RECUERDE

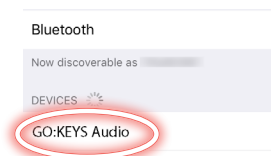
También puede mantener pulsados los botones que se enumeran a continuación para efectuar la sincronización.

GO:KEYS 5 Botón [menu]
GO:KEYS 3 Botón [⌘] (Bluetooth)


6. Active la función Bluetooth del dispositivo móvil.



7. Toque "GO:KEYS Audio" cuando se muestre en la pantalla de dispositivos Bluetooth de su dispositivo móvil.



De este modo, se sincroniza el GO:KEYS con el dispositivo móvil. Una vez finalizada la sincronización, se muestra información similar a la siguiente.

Dispositivo	Explicación
Dispositivo móvil	"GO:KEYS Audio" se añade en "Mis dispositivos".
GO:KEYS	El icono de Bluetooth (⌘) aparece en la pantalla. 

Conexión de un dispositivo móvil ya sincronizado

1. Active la función Bluetooth del dispositivo móvil.

El GO:KEYS y el dispositivo móvil se conectan de forma inalámbrica.

RECUERDE

- Si no consigue conectar con el procedimiento anterior, toque "GO:KEYS Audio" en la pantalla de dispositivos Bluetooth del dispositivo móvil.
- Después de realizar un restablecimiento de los valores de fábrica en el GO:KEYS, borre el "GO:KEYS Audio" en su dispositivo móvil y luego reinicie la configuración.

Reproducción de audio a través de una conexión Bluetooth

1. Reproduzca datos de música en el dispositivo móvil.

El sonido se oye por el altavoz del GO:KEYS.

RECUERDE

Puede aplicar un efecto de cancelación central (p. 12) al audio mientras se reproduce.

Ajustes Bluetooth

1. Pulse el botón [menu].

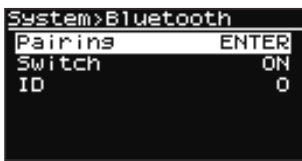
Aparece la pantalla Menu.

2. Use los botones [◀] [▶] del cursor para seleccionar "System" y pulse el botón [enter].

Aparece la pantalla System Menu.

3. Use los botones [◀] [▶] del cursor para seleccionar "Bluetooth" y pulse el botón [enter].

Aparece la pantalla System > Bluetooth.



Parámetros de Bluetooth

Parámetro	Valor	Explicación
Pairing	---	Comienza la sincronización.
Switch	OFF, ON	Activa o desactiva el Bluetooth.
ID	0-99	Especifica el número añadido al final del nombre de dispositivo de esta unidad que se muestra en una aplicación conectada mediante Bluetooth.

Diferenciación de varias unidades GO:KEYS (Bluetooth ID)

Establece el número que se agrega al nombre del dispositivo de este instrumento cuando lo ve en su aplicación conectada por Bluetooth.

Si posee varias unidades del mismo instrumento, esta es una forma sencilla de distinguirlas.



Definido como "0": "GO:KEYS Audio"; "GO:KEYS MIDI" (default)

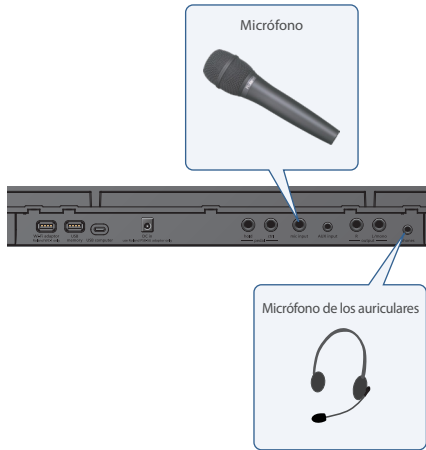
Definido como "1": "GO:KEYS Audio 1"; "GO:KEYS MIDI 1"

Uso de un micrófono (GO:KEYS 5 solamente)

Encendido y apagado del micrófono

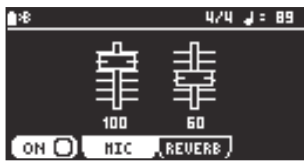
1. Conecte un micrófono al conector mic input.

Cuando utilice un micrófono para auriculares, conéctelo al conector PHONES.



2. Pulse el botón [mic].

Aparece la pantalla de ajustes de entrada.



3. Pulse el botón [f1] (ON/OFF) para especificar "ON".

La función se activa/desactiva cada vez que pulsa el botón [f1] (ON/OFF).

Cuando el micrófono está activado, el botón [mic] se ilumina.

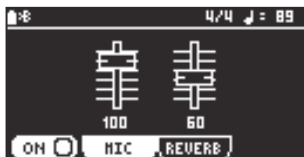
RECUERDE

Mantenga pulsado el botón [mic] para encender o apagar el efecto.

Ajuste del volumen del micrófono

1. Pulse el botón [mic].

Aparece la pantalla de ajustes de entrada.



2. Edite el nivel de entrada y el nivel de reverberación del micrófono.

Controlador	Explicación
[f2] (MIC)	Ajusta el nivel de entrada del micrófono.
[f3] (REVERB)	Ajusta el nivel de reverberación. → "Configurar la reverberación" (p. 30)
Dial	Mueve el control deslizante.

Ajuste de la entrada del micrófono

→ "Configuración de la entrada de audio (Input)" (p. 53)

Activación o desactivación de los efectos del micrófono

1. Pulse el botón [mic effects].

Aparece la pantalla MIC EFFECTS.



Controlador	Explicación
[f1] (ON/OFF)	Activa o desactiva el efecto del micrófono.
[f2] (COMP)	Muestra la pantalla Mic Comp Setting.
[f3] (NOISE)	Muestra la pantalla Mic NS Setting.
[f4] (SETTING)	Muestra la pantalla de ajustes del efecto de micrófono seleccionado.

2. Pulse el botón [f1] (ON/OFF).

Pulse el botón [f1] (ON/OFF) para activar/desactivar MIC EFFECTS.

RECUERDE

Mantenga pulsado el botón [mic effects] para encender o apagar el efecto.

Configuración del armonizador (Harmony Setting)

1. Pulse el botón [mic effects].

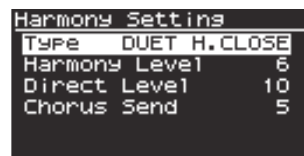
Aparece la pantalla MIC EFFECTS.

2. Utilice el dial para seleccionar "HARMONY".



3. Pulse el botón [f4] (SETTING).

Aparece la pantalla Harmony Setting.



4. Edite los ajustes.

→ “Seleccionar parámetros y cambiar valores” (p. 12)

Parámetro	Valor	Explicación
Type	DUET H.CLOSE	Añade una voz superior que está cerca del sonido original en cuanto a la escala.
	DUET H.OPEN	Añade una voz superior que está muy alejada del sonido original en cuanto a la escala.
	DUET L.CLOSE	Añade una voz inferior que está cerca del sonido original en cuanto a la escala.
	DUET L.OPEN	Añade una voz inferior que está muy alejada del sonido original en cuanto a la escala.
	TRIO	Añade una voz superior e inferior que están cerca del sonido original en cuanto a la escala.
	QUINTET	Añade dos voces superiores y dos voces inferiores al sonido original.
	COMBO	Añade dos voces superiores al sonido original.
	BLOCK	Añade tres voces superiores al sonido original.
CLASSIC	Añade dos o tres voces superiores al sonido original.	
Harmony Level	0-10	Ajusta el volumen de la armonía.
Direct Level	0-10	Ajusta el volumen del sonido original (el sonido al que todavía no se han aplicado efectos del micrófono).
Chorus Send	0-10	Ajusta la cantidad de señal enviada al efecto de coro.

Configuración del transformador de voz (Voice Trans Setting)

1. Pulse el botón [mic effects].

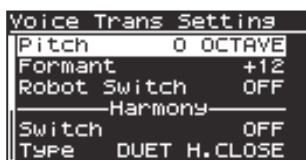
Aparece la pantalla MIC EFFECTS.

2. Use el dial para seleccionar “VOICE TRANS”.



3. Pulse el botón [f4] (SETTING).

Aparece la pantalla Voice Trans Setting.



4. Edite los ajustes.

→ “Seleccionar parámetros y cambiar valores” (p. 12)

Parámetro	Valor	Explicación
Pitch	-1, 0, +1 [octave]	Ajusta el tono de la voz. Puede subir y bajar el tono en el rango de una octava.

Parámetro	Valor	Explicación
Formant	-12~+12 [semitones]	Ajusta el formante de la voz. Los ajustes en dirección negativa (-) producen un carácter vocal más masculino y los ajustes en dirección positiva (+) producen un carácter vocal más femenino.
Robot Switch	OFF, ON	La voz cambia a una voz robótica sin inflexiones con un tono fijo.
Harmony Switch	OFF, ON	Enciende y apaga la armonía.
Harmony Type	DUET H.CLOSE	Añade una voz superior que está cerca del sonido original en cuanto a la escala.
	DUET H.OPEN	Añade una voz superior que está muy alejada del sonido original en cuanto a la escala.
	DUET L.CLOSE	Añade una voz inferior que está cerca del sonido original en cuanto a la escala.
	DUET L.OPEN	Añade una voz inferior que está muy alejada del sonido original en cuanto a la escala.
	TRIO	Añade una voz superior e inferior que están cerca del sonido original en cuanto a la escala.
	COMBO	Añade dos voces superiores al sonido original.
	BLOCK	Añade tres voces superiores al sonido original.
	CLASSIC	Añade dos o tres voces superiores al sonido original.
Harmony Level	0-10	Ajusta el volumen de la armonía.
Direct Level	0-10	Ajusta el volumen del sonido original (el sonido al que todavía no se han aplicado efectos del micrófono).
Chorus Send	0-10	Ajusta la cantidad de señal enviada al efecto de coro.

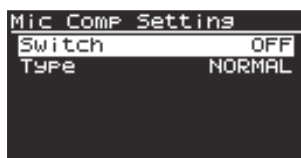
Configuración del compresor de micrófono (Mic Comp Setting)

1. Pulse el botón [mic effects].

Aparece la pantalla MIC EFFECTS.

2. Pulse el botón [f2] (COMP).

Aparece la pantalla Mic Comp Setting.



3. Edite los ajustes.

→ “Seleccionar parámetros y cambiar valores” (p. 12)

Parámetro	Valor	Explicación
Switch	OFF, ON	Enciende y apaga el compresor.
Type	SOFT, NORMAL, HARD	Establece la fuerza del efecto que suprime el nivel de sonido de entrada. El efecto aumenta en orden, de “SOFT” a “NORMAL” y, después, “HARD”.

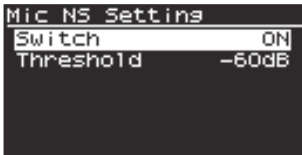
Configuración del supresor de ruido del micrófono (Mic NS Setting)

1. Pulse el botón [mic effects].

Aparece la pantalla MIC EFFECTS.

2. Pulse el botón [f3] (NOISE).

Aparece la pantalla Mic NS Setting.



3. Edite los ajustes.

→ "Seleccionar parámetros y cambiar valores" (p. 12)

Parámetro	Valor	Explicación
Switch	OFF, ON	Activa o desactiva el supresor de ruido. El supresor de ruido es una función que suprime el ruido durante los periodos de silencio.
Threshold	-96-0 [dB]	Ajusta el volumen en el que la supresión de ruido empieza a aplicarse.

Funciones útiles (Utility)

1. Pulse el botón [menu].

Aparece la pantalla Menu.



2. Use los botones [◀] [▶] del cursor para seleccionar "Utility" y pulse el botón [enter].

Aparece la pantalla Utility Menu.



3. Use los botones del cursor [◀] [▶] para seleccionar el elemento de menú que desea ejecutar y pulse el botón [enter].



Fact Reset

→ "Restauración de los ajustes de fábrica (Factory Reset)" (p. 43)



Delete Content

→ "Eliminación de contenido (Delete Content)" (p. 44)



Backup

→ "Creación de una copia de seguridad de los ajustes en una memoria USB (Backup)" (p. 44)



Restore

→ "Carga de un archivo de copia de seguridad en este instrumento (Restore)" (p. 45)



Export

→ "Exportación de datos (Export)" (p. 45)



Import

→ "Importación de datos (Import)" (p. 46)



Wave Exp

→ "Instalación de una expansión de onda (Wave Exp)" (p. 49)



Wi-Fi Adapter

→ "Uso del adaptador Wi-Fi (Wi-Fi Adapter)" (p. 49)



Format

→ "Formateo de una memoria USB (Format)" (p. 50)

NOTA

Nunca apague ni desconecte la memoria USB cuando se muestre "Executing..." en la pantalla si se está ejecutando una de las funciones de Utility.

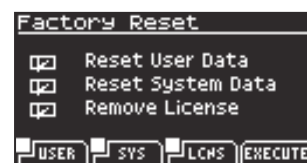
Restauración de los ajustes de fábrica (Factory Reset)

Aquí se explica cómo restaurar la configuración que guardó en el GO:KEYS a su configuración de fábrica.

- * Tenga en cuenta que esta operación provoca que se pierdan todos los datos guardados en este instrumento, como escenas, patrones de acordes y canciones.
- * Si va a necesitar los ajustes actuales más tarde, asegúrese de usar la función de copia de seguridad (p. 44) para guardar los ajustes actuales antes de restablecer los ajustes de fábrica.

1. En la pantalla Utility Menu, seleccione "Fact Reset" y pulse el botón [enter].

Aparece la pantalla Factory Reset.



Operación	Explicación
Reset User Data	Inicializa todas las escenas, tonos del usuario, Drum Kit del usuario, estilos del usuario, patrones de acordes del usuario y canciones MIDI.
Reset System Data	Inicializa los ajustes del sistema, el nivel de audio del mezclador y los tonos favoritos.
Remove License	Inicializa la licencia del usuario. La inicialización de la licencia de usuario le permite importar o instalar contenido de sonido que se descargó con una licencia de usuario diferente. Cuando ejecuta esta operación, se eliminan todos los paquetes de estilos (es decir, los estilos guardados en el banco de usuario) y expansiones de ondas que se hayan importado e instalado.

2. Pulse el botón [f1] (USER), el botón [f2] (SYS) o el botón [f3] (LCNS) para seleccionar la casilla de verificación de la operación que desea ejecutar.

Vuelva a pulsar el mismo botón para desmarcar la casilla de verificación.

NOTA

Cancele la selección de las casillas de verificación de los ajustes y los datos que desea conservar.

RECUERDE

Consulte la Guía del usuario de Roland Cloud (sitio web de Roland) para obtener detalles sobre las licencias de usuario.

- * Si aún no ha instalado una licencia de usuario, la casilla de verificación Remove License no aparecerá.

3. Pulse el botón [f4] (EXECUTE).

Aparece un mensaje de confirmación.



4. Use los botones [◀] [▶] del cursor para seleccionar “OK” y pulse el botón [enter].

Si decide cancelar la operación, seleccione “Cancel” y pulse el botón [enter].

Cuando finaliza la operación de restablecimiento de fábrica, aparece en la pantalla el mensaje “Power Off, Then On.”



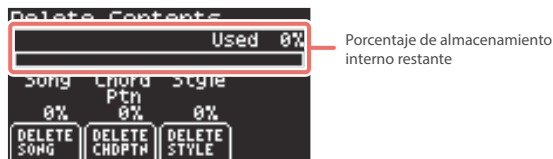
5. Apague el GO:KEYS y vuelva a encenderlo.

Eliminación de contenido (Delete Content)

Las canciones MIDI, patrones de acordes de usuario y estilos de usuario se guardan en el almacenamiento interno del GO:KEYS. Si no hay suficiente almacenamiento disponible, puede eliminar el contenido que ya no necesite.

1. En la pantalla Utility Menu, seleccione “Delete Content” y pulse el botón [enter].

Aparece la pantalla “Delete Content”.



Porcentaje de almacenamiento interno restante

2. Use los botones [f1]–[f3] para seleccionar el tipo de contenido que desea eliminar.

Controlador	Explicación
[f1] (DELETE SONG)	Elimina una canción.
[f2] (DELETE CHDPTN)	Elimina un patrón de acordes.
[f3] (DELETE STYLE)	Elimina un estilo.

Pulse el botón para mostrar la pantalla de eliminación del contenido correspondiente.



3. Agregue una marca de verificación con los botones [f1] [f2] en el contenido que desea eliminar.

Controlador	Explicación
[f1] (MARK)	Marca el elemento seleccionado y selecciona el siguiente.
[f2] (ALL)	Marca todos los elementos.

4. Cuando haya marcado los elementos, pulse el botón [f4] (EXECUTE).

Aparece un mensaje de confirmación.



5. Use los botones [◀] [▶] del cursor para seleccionar “OK” y pulse el botón [enter].

Si decide cancelar la operación, seleccione “Cancel” y pulse el botón [enter].

Una vez que se guardan los datos, se muestra el mensaje “Completed” y la pantalla vuelve a la pantalla Delete Content.

Creación de una copia de seguridad de los ajustes en una memoria USB (Backup)

A continuación se explica cómo realizar una copia de seguridad de los ajustes en una memoria USB.

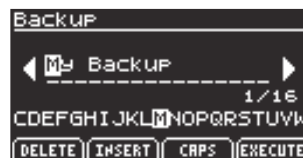
1. Conecte la memoria USB al puerto USB memory.

2. En la pantalla Utility Menu, seleccione “Backup” y pulse el botón [enter].

Aparece la pantalla Backup.



3. Pulse el botón [f4] (ENTER).

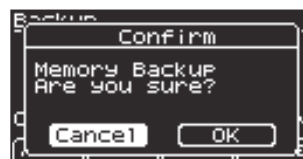


4. Edite el nombre de la copia de seguridad según sea necesario.

→ “Cambiar el nombre de una canción o un patrón (Rename)” (p. 12)

5. Cuando haya decidido el nombre de la copia de seguridad, pulse el botón [f4] (EXECUTE).

Aparece un mensaje de confirmación.



6. Use los botones [◀] [▶] del cursor para seleccionar “OK” y pulse el botón [enter].

Si decide cancelar la operación, seleccione “Cancel” y pulse el botón [enter].

Una vez que se guardan los datos, se muestra el mensaje “Completed” y la pantalla vuelve a la pantalla Utility Menu.

NOTA

No edite los datos o archivos de los que realizó una copia de seguridad.

Carga de un archivo de copia de seguridad en este instrumento (Restore)

A continuación se explica cómo cargar un archivo de copia de seguridad en este instrumento.

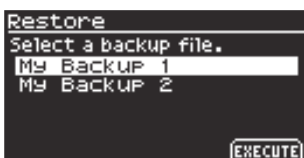
NOTA

Cuando ejecuta esta operación, la configuración que guardó (los datos que se crearon) se sobrescriben.

Si ha guardado datos importantes en esta unidad, asígneles un nombre distinto y haga una copia de seguridad en una memoria USB antes de proceder con la restauración.

1. Conecte la memoria USB al puerto USB memory.
2. En la pantalla Utility Menu, seleccione "Restore" y pulse el botón [enter].

Aparece la pantalla Restore.



3. Después de haber seleccionado el archivo de copia de seguridad para cargar mediante el dial, pulse el botón [f4] (EXECUTE).

Aparece un mensaje de confirmación.



4. Use los botones [◀] [▶] del cursor para seleccionar "OK" y pulse el botón [enter].

Si decide cancelar la operación, seleccione "Cancel" y pulse el botón [enter].

Cuando finaliza la operación de restauración, aparece en la pantalla el mensaje "Power Off, Then On."



5. Apague el GO:KEYS y vuelva a encenderlo.

Exportación de datos (Export)

1. Conecte la memoria USB al puerto USB memory.
2. En la pantalla Utility Menu, seleccione "Export" y pulse el botón [enter].

Aparece la pantalla Export Menu.



3. Use los botones del cursor [◀] [▶] para seleccionar el elemento que desea exportar y pulse el botón [enter].



→ "Exportación de una escena (Export Scene)" (p. 45)

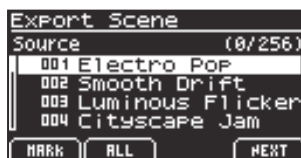


→ "Exportación de un patrón de acordes (Export Chord Pattern)" (p. 46)

Exportación de una escena (Export Scene)

1. En la pantalla Export Menu, seleccione "Scene" y pulse el botón [enter].

Aparece la pantalla Export Scene.

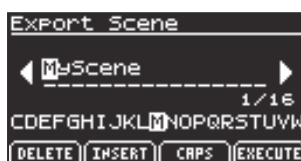


2. Agregue una marca de verificación con los botones [f1] [f2] a los elementos que desea exportar.

Controlador	Explicación
[f1] (MARK)	Marca el elemento seleccionado y selecciona el siguiente.
[f2] (ALL)	Marca todos los elementos.

3. Cuando haya marcado los elementos, pulse el botón [f4] (NEXT).

Aparece una pantalla para asignar un nombre al contenido.



4. Edite el nombre según sea necesario.

→ "Cambiar el nombre de una canción o un patrón (Rename)" (p. 12)

5. Cuando haya terminado de definir el nombre, pulse el botón [f4] (EXECUTE).

Aparece un mensaje de confirmación.



6. Use los botones [◀] [▶] del cursor para seleccionar "OK" y pulse el botón [enter].

Si decide cancelar la operación, seleccione "Cancel" y pulse el botón [enter].

La pantalla muestra "Completed" cuando finaliza la exportación y vuelve a la pantalla Export Menu.

RECUERDE

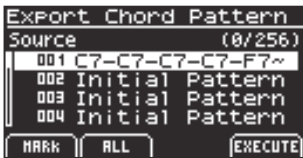
La carpeta de escenas exportadas se guardan en la carpeta SOUND.

→ "Arquitectura de carpetas de memorias USB" (p. 50)

Exportación de un patrón de acordes (Export Chord Pattern)

1. En la pantalla Export Menu, seleccione "Chord Ptn" y pulse el botón [enter].

Aparece la pantalla Export Chord Pattern.



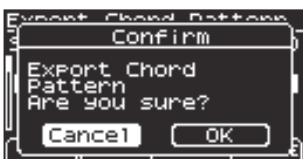
2. Agregue una marca de verificación con los botones [f1] [f2] a los elementos que desea exportar.

Controlador	Explicación
[f1] (MARK)	Marca el elemento seleccionado y selecciona el siguiente.
[f2] (ALL)	Marca todos los elementos.

* No se puede marcar un patrón inicial (patrón vacío).

3. Cuando haya marcado los elementos, pulse el botón [f4] (EXECUTE).

Aparece un mensaje de confirmación.



4. Use los botones [◀] [▶] del cursor para seleccionar "OK" y pulse el botón [enter].

Si decide cancelar la operación, seleccione "Cancel" y pulse el botón [enter].

La pantalla muestra "Completed" cuando finaliza la exportación y vuelve a la pantalla Export Menu.

RECUERDE

Los archivos de patrones de acordes exportados se guardan en la carpeta CHORD_PTN.

→ "Arquitectura de carpetas de memorias USB" (p. 50)

Importación de datos (Import)

Puede importar archivos que haya exportado desde el GO:KEYS o descargado desde Roland Cloud.

1. Conecte la memoria USB al puerto USB memory.

2. En la pantalla Utility Menu, seleccione "Import" y pulse el botón [enter].

Aparece la pantalla Import Menu.



3. Use los botones del cursor [◀] [▶] para seleccionar el elemento que desea importar y pulse el botón [enter].



→ "Importación de una escena (Import Scene)" (p. 47)



→ "Importación de un patrón de acordes (Import Chord Pattern)" (p. 47)



→ "Importación de un estilo (Import Style)" (p. 48)



→ "Importación de tonos y Drum Kit (Import Tone, Import Drums)" (p. 49)



→ "Importación de tonos y Drum Kit (Import Tone, Import Drums)" (p. 49)

Importación de una escena (Import Scene)

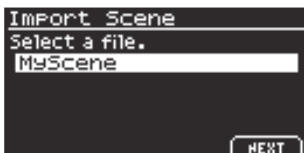
RECUERDE

Guarde la carpeta de escenas que desea importar en la carpeta SOUND de una memoria USB y conecte esta al GO:KEYS.

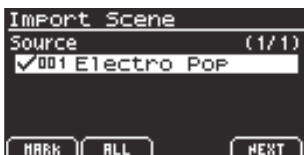
→ “Arquitectura de carpetas de memorias USB” (p. 50)

1. En la pantalla Import Menu, seleccione “Scene” y pulse el botón [enter].

Aparece la pantalla Import Scene.



2. Utilice el dial para seleccionar el archivo y pulse el botón [f4] (NEXT).



RECUERDE

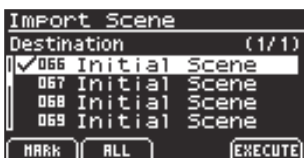
Si importa una escena que incluya datos de estilo guardados desde un paquete de estilos cuando GO:KEYS no tiene ninguna licencia de usuario, aparece una pantalla de confirmación de instalación de la licencia.

Para instalar una licencia, seleccione “OK” y pulse el botón [enter].

3. Agregue una marca de verificación con los botones [f1] [f2] a las escenas que desea importar.

Controlador	Explicación
[f1] (MARK)	Marca el elemento seleccionado y selecciona el siguiente.
[f2] (ALL)	Marca todos los elementos.

4. Pulse el botón [f4] (NEXT).



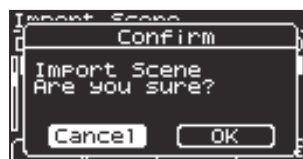
5. Agregue una marca de verificación al destino de importación usando los botones [f1] [f2].

NOTA

- Tenga cuidado, ya que esto sobrescribe las escenas seleccionadas como destino de importación.
- El número de escenas se muestra en la parte superior derecha de la pantalla.
- Si ya existe una escena denominada “Initial Scene”, se selecciona automáticamente como la escena de destino de la importación con una marca de verificación.
- Si ya existe una escena denominada “Initial Scene”, se selecciona automáticamente como la escena de destino de la importación, incluso si se ha modificado previamente. Si no quiere que se sobrescriba una escena, borre la marca de verificación.

6. Pulse el botón [f4] (EXECUTE).

Aparece un mensaje de confirmación.



7. Use los botones [◀] [▶] del cursor para seleccionar “OK” y pulse el botón [enter].

Si decide cancelar la operación, seleccione “Cancel” y pulse el botón [enter].

Una vez que se guardan los datos, se muestra el mensaje “Completed” y la pantalla vuelve a la pantalla Import Menu.

RECUERDE

Si la escena del destino de importación está utilizando los datos siguientes, puede seleccionar si desea importar también esos datos.

- Patrón de acordes del usuario
- Tono del usuario
- Batería del usuario
- Estilo del usuario

Importación de un patrón de acordes (Import Chord Pattern)

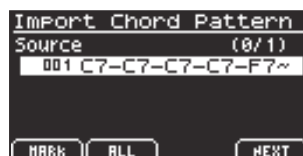
RECUERDE

Guarde la carpeta de patrones de acordes que desea importar en la carpeta CHORD_PTN de una memoria USB y conecte esta al GO:KEYS.

→ “Arquitectura de carpetas de memorias USB” (p. 50)

1. En la pantalla Import Menu, seleccione “Chord Ptn” y pulse el botón [enter].

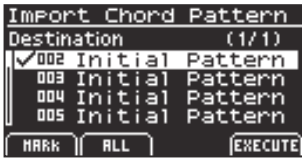
Aparece la pantalla Import Chord Pattern.



2. Agregue una marca de verificación con los botones [f1] [f2] al patrón de acordes que desea importar.

Controlador	Explicación
[f1] (MARK)	Marca el elemento seleccionado y selecciona el siguiente.
[f2] (ALL)	Marca todos los elementos.

3. Pulse el botón [f4] (NEXT).



4. Agregue una marca de verificación al destino de importación usando los botones [f1] [f2].

NOTA

- Tenga cuidado, ya que esto sobrescribe los patrones de acordes seleccionados como destino de importación.
- El número de patrones de acordes se muestra en la parte superior derecha de la pantalla.
- Si ya existe un patrón de acordes denominado "Initial Pattern", se selecciona automáticamente como el patrón de acordes de destino de la importación con una marca de verificación.
- Aunque ya exista un patrón de acordes denominado "Initial Pattern", se selecciona automáticamente como el patrón de acordes de destino de la importación, incluso si se ha modificado previamente. Si no desea sobrescribir un patrón de acordes, borre la marca de verificación.

5. Pulse el botón [f4] (EXECUTE).

Aparece un mensaje de confirmación.



6. Use los botones [◀] [▶] del cursor para seleccionar "OK" y pulse el botón [enter].

Si decide cancelar la operación, seleccione "Cancel" y pulse el botón [enter].

Una vez que se guardan los datos, se muestra el mensaje "Completed" y la pantalla vuelve a la pantalla Import Menu.

Importación de un estilo (Import Style)

Puede importar los paquetes de estilos que haya descargado de Roland Cloud al bando de estilos del usuario.

* Consulte la Guía del usuario de Roland Cloud (sitio web de Roland) para obtener detalles sobre cómo obtener los paquetes de estilos (Style Packs).

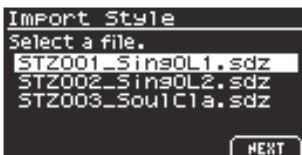
RECUERDE

Guarde el archivo del estilo que desea importar en la carpeta STYLE de una memoria USB y conecte esta al GO:KEYS.

➔ "Arquitectura de carpetas de memorias USB" (p. 50)

1. En la pantalla Import Menu, seleccione "Style" y pulse el botón [enter].

Aparece la pantalla Import Style.



2. Utilice el dial para seleccionar el archivo y pulse el botón [f4] (NEXT).



RECUERDE

Si es la primera vez que importa datos, aparece una pantalla que le solicita que instale la licencia.

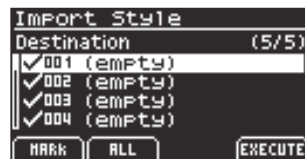
Para instalar una licencia, seleccione "OK" y pulse el botón [enter].



3. Agregue una marca de verificación con los botones [f1] [f2] a los estilos que desea importar.

Controlador	Explicación
[f1] (MARK)	Marca el elemento seleccionado y selecciona el siguiente.
[f2] (ALL)	Marca todos los elementos.

4. Pulse el botón [f4] (NEXT).



5. Agregue una marca de verificación al destino de importación usando los botones [f1] [f2].

NOTA

- Esto sobrescribe los estilos seleccionados en el destino de importación.
- Puede comprobar el número de estilos en la parte superior derecha de la pantalla.
- Los estilos que se muestran como "(empty)" en el destino de importación se seleccionan automáticamente con una marca de verificación.

6. Pulse el botón [f4] (EXECUTE).

Aparece un mensaje de confirmación.



7. Use los botones [◀] [▶] del cursor para seleccionar "OK" y pulse el botón [enter].

Si decide cancelar la operación, seleccione "Cancel" y pulse el botón [enter].

Una vez que se guardan los datos, se muestra el mensaje "Completed" y la pantalla vuelve a la pantalla Import Menu.

Importación de tonos y Drum Kit (Import Tone, Import Drums)

Puede importar paquetes de sonido (formato .SDZ) descargados desde Roland Cloud o tonos (formato .SVZ) exportados desde fuentes de sonido compatibles con ZENOLOGY, como sintetizadores ZENOLOGY o FANTOM, en los tonos del banco del usuario o del banco de batería del usuario como sonidos adicionales.

* Consulte la Guía del usuario de Roland Cloud (sitio web de Roland) para obtener detalles sobre cómo obtener los paquetes de sonido (Sound Packs).

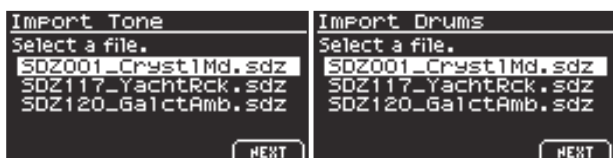
RECUERDE

Guarde los archivos de paquetes de sonido (formato .SDZ) o los archivos de tono (formato .SVZ) exportados desde fuentes de sonido compatibles con ZEN-Core en la carpeta SOUND de su memoria USB y conecte la memoria USB al GO:KEYS.

→ "Arquitectura de carpetas de memorias USB" (p. 50)

1. En la pantalla Import Menu, seleccione "Tone" (o "Drums" para Drum Kit) y pulse el botón [enter].

Pantalla Import Tone ("Import Drums" para Drum Kit)



2. Utilice el dial para seleccionar el archivo y pulse el botón [f4] (NEXT).



RECUERDE

Si es la primera vez que importa datos, aparece una pantalla que le solicita que instale la licencia.

Para instalar una licencia, seleccione "OK" y pulse el botón [enter].



3. Agregue una marca de verificación con los botones [f1] [f2] a los archivos que desea importar.

Controlador	Explicación
[f1] (MARK)	Marca el elemento seleccionado y selecciona el siguiente.
[f2] (ALL)	Marca todos los elementos.

4. Pulse el botón [f4] (NEXT).



5. Agregue una marca de verificación al destino de importación usando los botones [f1] [f2].

NOTA

- Esto sobrescribe el tono/Drum Kit que seleccione y que ya esté en el destino de importación.
- Puede comprobar el número de tonos/Drum Kit en la parte superior derecha de la pantalla.
- Si hay tonos o kits de percusión denominados "Initial tone" (o "Initial kit" en el caso de los kits de percusión), los tonos o Drum Kit del destino de importación se seleccionan automáticamente con una marca de verificación. Para dejar los tonos/Drum Kit como están, borre las marcas de verificación.

6. Pulse el botón [f4] (EXECUTE).

Aparece un mensaje de confirmación.



7. Use los botones [◀] [▶] del cursor para seleccionar "OK" y pulse el botón [enter].

Si decide cancelar la operación, seleccione "Cancel" y pulse el botón [enter].

Una vez que se guardan los datos, se muestra el mensaje "Completed" y la pantalla vuelve a la pantalla Import Menu.

Instalación de una expansión de onda (Wave Exp)

Consulte "Instalación de una expansión de onda" en la Guía del usuario de Roland Cloud.

* Esta función sólo está disponible en el GO:KEYS 5.

Eliminación de expansión de onda

Consulte "Eliminación de una expansión de onda" en la Guía del usuario de Roland Cloud.

* Esta función sólo está disponible en el GO:KEYS 5.

Uso del adaptador Wi-Fi (Wi-Fi Adapter)

Puede comprobar el estado del adaptador inalámbrico (WC-1) que se incluye en Roland Cloud Connect (se vende por separado).

→ Guía del usuario de Roland Cloud (sitio web de Roland)

Formateo de una memoria USB (Format)

Aquí se explica cómo inicializar una memoria USB.

NOTA

Si la memoria USB contiene datos importantes, tenga en cuenta que esta operación borrará todos los datos.

1. Conecte la memoria USB al puerto USB memory.
2. En la pantalla Utility Menu, seleccione "Format" y pulse el botón [enter].

Aparece un mensaje de confirmación.



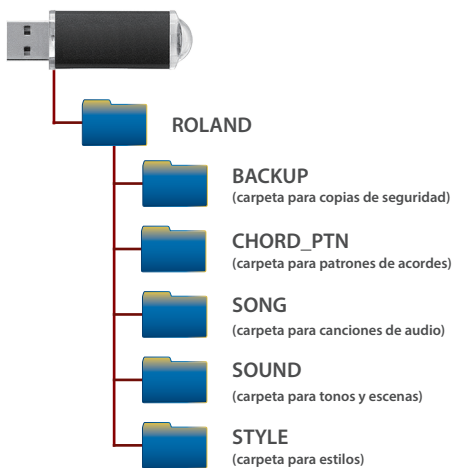
3. Use los botones [◀] [▶] del cursor para seleccionar "OK" y pulse el botón [enter].

Si decide cancelar la operación, seleccione "Cancel" y pulse el botón [enter].

Cuando termine la inicialización, se muestra el mensaje "Completed" y la pantalla vuelve a la pantalla Utility Menu.

- * No apague nunca la unidad ni extraiga la memoria USB mientras la pantalla muestra "Executing...".
- * Cuando finaliza la inicialización, se crean las carpetas necesarias para utilizar el GO:KEYS en la memoria.

Arquitectura de carpetas de memorias USB



Lista de teclas de acceso directo

Acceso directo	Acción
Mantenga pulsado el botón [chord seq].	Activa o desactiva el secuenciador de acordes.
Mantenga pulsado el botón [tempo].	Enciende y apaga el metrónomo.
Mantenga pulsado el botón [▶/■].	Regresa al principio de la posición de reproducción del secuenciador de acordes (solo cuando el secuenciador de acordes está activado).
Mantenga pulsado el botón [arranger].	Se muestra la pantalla Arranger Setting.
Mantenga pulsado el botón [mute].	Muestra la pantalla de configuración para los niveles de batería, bajo y otras partes de acompañamiento.
Mantenga pulsado el botón [effects].	Aparece la pantalla Total Fx Setting.
Mantenga pulsado el botón [arpeggio].	Se muestra la pantalla Arpeggio Setting.
Mantenga pulsado el botón [mic effects].	Activa o desactiva los efectos del micrófono (solo en GO:KEYS 5).
Mantenga pulsado el botón [mic].	Activa o desactiva la entrada del micrófono (solo en GO:KEYS 5).
Mantenga pulsado el botón [metronome].	Aparece la pantalla Metronome (solo en GO:KEYS 3).
Mantenga pulsado el botón [Bluetooth].	Comienza la sincronización Bluetooth (solo en GO:KEYS 3).

Edición de ajustes del sistema

1. Pulse el botón [menu].

Aparece la pantalla Menu.



2. Use los botones [◀] [▶] del cursor para seleccionar "System" y pulse el botón [enter].

Aparece la pantalla System Menu.



3. Use los botones del cursor [◀] [▶] para seleccionar el parámetro que desea editar y pulse el botón [enter].



General

→ "Ajustes generales del GO:KEYS (General)" (p. 52)



Input

→ "Configuración de la entrada de audio (Input)" (p. 53)



EQ

→ "Configuración del ecualizador del sistema (System EQ)" (p. 54)



Bluetooth

→ "Uso de la funcionalidad Bluetooth" (p. 38)

NOTA

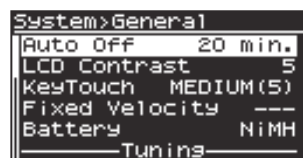
Los parámetros del sistema se guardan automáticamente una vez que se apaga la alimentación. Utilice siempre el botón de encendido y apagado para apagar la unidad.

Ajustes generales del GO:KEYS (General)

Aquí se explica cómo configurar los ajustes generales del GO:KEYS.

1. En la pantalla System Menu, seleccione "General" y pulse el botón [enter].

Aparece la pantalla System>General.



2. Edite los ajustes.

→ "Seleccionar parámetros y cambiar valores" (p. 12)

Parámetro	Valor	Explicación
Auto Off	OFF, 10 min., 20 min., 240 min.	Cambia el ajuste de apagado automático. Con la configuración de fábrica, la unidad se apaga automáticamente 20 minutos después de dejar de tocarla o usarla. Si no desea que el instrumento se apague automáticamente, cambie el ajuste "Auto Off" a "Off".
LCD Contrast	1-10	Ajusta el brillo de la pantalla de este instrumento.
Keytouch	FIXED ExLIGHT (1) LIGHT (2) LIGHT (3) LIGHT (4) MEDIUM (5) HEAVY (6) HEAVY (7) HEAVY (8) ExHEAVY (9)	Ajusta la respuesta al tacto cuando toque el teclado, según sus gustos.
Fixed Velocity	1-127	Establece la velocidad cuando Keytouch es "FIXED".
Battery	Ni-MH ALKALINE	Establece el tipo de pila que se utiliza. * Si no selecciona el tipo de pila correcto, puede acortarse el tiempo durante el cual puede usar el instrumento.
Tuning		
Master Tune	415.3Hz– 440.0Hz– 466.2Hz	Especifica el tono de referencia. Cuando toque en un grupo o en otras situaciones con más instrumentos, puede ajustar el tono de referencia de este instrumento para adaptarlo a los demás instrumentos. El tono de referencia se suele expresar como la frecuencia que se oye al tocar la nota A4 (A central). Al tocar en grupo con otros instrumentos, todos deben estar afinados con el mismo tono de referencia para obtener un sonido satisfactorio. La acción de hacer coincidir el tono de referencia con el de otros instrumentos se denomina "afinación".
Startup		
Scene Number	001-256	Especifica la escena que se selecciona al inicio.
Home Disp	TYPE1–TYPE7	Cambia el diseño de la pantalla de inicio.
MIDI		
Tx Channel	OFF, 1–16	Especifica el canal de transmisión MIDI.

Parámetro	Valor	Explicación
Local Ctrl	OFF, ON	Establezca este parámetro en "Local Off" cuando conecte un secuenciador MIDI. La mayoría de los secuenciadores suelen tener la función "thru" activada; por eso, las notas que toca en el teclado pueden sonar duplicadas o cortarse. Para evitar que esto suceda, puede activar el ajuste "Local Off" para desconectar el teclado del generador de sonido interno.
Speaker		
Switch (solo en GO:KEYS 5)	OFF, ON	Activa o desactiva los altavoces integrados.
Pedal		
Hold Pol	STANDARD, REVERSE	Especifica la polaridad del pedal conectado al conector HOLD del pedal.
Ctrl Pol (solo en GO:KEYS 5)	STANDARD, REVERSE	Especifica la polaridad del pedal conectado al conector CTRL del pedal.

Cambiar el diseño de la pantalla de inicio

1. En la pantalla System Menu, seleccione "General" y pulse el botón [enter].

Aparece la pantalla System>General.

2. Utilice el dial para seleccionar "Home Disp" y pulse el botón [enter].

Se muestra una pantalla de vista previa.



3. Utilice el dial para seleccionar el tipo y pulse el botón [enter].

La pantalla vuelve a la pantalla System>General.

Configuración de la entrada de audio (Input)

1. Pulse el botón [menu].
Aparece la pantalla Menu.
2. Use los botones [◀] [▶] del cursor para seleccionar "System" y pulse el botón [enter].

Aparece la pantalla System Menu.

3. Seleccione "input" y presione el botón [enter].

Aparece la pantalla System>Input.

```
System>Input
AUX/BT Volume 100
USB Audio Volume 100
Mic Volume 100
Mic Gain +9.0dB
HS Mic Gain +9.0dB
```

4. Edite los ajustes.

→ "Seleccionar parámetros y cambiar valores" (p. 12)

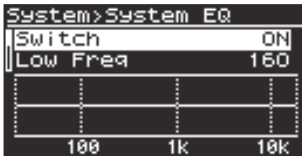
Parámetro	Valor	Explicación
AUX/BT Volume	0-127	Ajusta la entrada AUX y el volumen de audio Bluetooth. (La entrada AUX solo está disponible en el modelo GO:KEYS 5)
USB Audio Volume	0-127	Ajusta el volumen de audio USB.
Mic Volume (solo en GO:KEYS 5)	0-127	Ajusta el volumen de entrada del micrófono.
Mic Gain (solo en GO:KEYS 5)	-6.0 dB~+27.0 dB	Ajusta la ganancia de entrada del micrófono. * Ajuste este valor si el audio del micrófono es demasiado bajo aunque haya ajustado el volumen del micrófono, o si el audio es demasiado alto y se distorsiona.
HS Mic Gain (solo en GO:KEYS 5)	-6.0 dB~+27.0 dB	Ajusta la ganancia de entrada del micrófono de los auriculares.

Configuración del ecualizador del sistema (System EQ)

Utilícelo para ajustar el carácter tonal general del GO:KEYS. Puede configurar las bandas Low, Mid y High por separado para aumentar o reducir la enfatización en ciertos rangos de frecuencias.

1. En la pantalla System Menu, seleccione "EQ" y pulse el botón [enter].

Aparece la pantalla System>System EQ.



2. Edite los ajustes.

→ "Seleccionar parámetros y cambiar valores" (p. 12)

Parámetro	Valor	Explicación
Switch	OFF, ON	Establece si usar EQ (ON) o no (OFF).
Low Freq	20–400 [Hz]	Establece la frecuencia central del intervalo bajo.
Low Gain	-12–+12 [dB]	Ajusta el aumento o el recorte del intervalo de frecuencia baja.
Mid Freq	200–8000 [Hz]	Establece la frecuencia central del intervalo de frecuencia media.
Mid Q	0,5, 1,0, 2,0, 4,0, 8,0	Establece el ancho de banda del intervalo de frecuencia media. Los valores más altos estrechan más el ancho de banda.
Mid Gain	-12–+12 [dB]	Ajusta la cantidad de aumento o recorte del intervalo de frecuencia media.
High Freq	2000–16000 [Hz]	Establece la frecuencia central del intervalo alto.
High Gain	-12–+12 [dB]	Ajusta el aumento o el recorte del intervalo de frecuencia alta.

Ajuste del balance de volumen de las partes (Mixer)

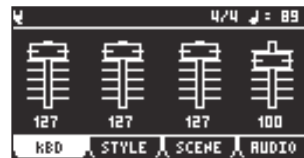
1. Pulse el botón [menu].

Aparece la pantalla Menu.



2. Use los botones [◀] [▶] del cursor para seleccionar "Mixer" y pulse el botón [enter].

Aparece la pantalla del mezclador.



3. Utilice los botones [f1]–[f4] para seleccionar la parte cuyo volumen desea cambiar.

Controlador	Parte
[f1] (KBD)	Parte del teclado (SUPERIOR/INFERIOR)
[f2] (STYLE)	Estilo (acompañamiento automático)
[f3] (SCENE)	Escena
[f4] (AUDIO)	Canciones de audio

RECUERDE

La parte del teclado, el estilo y el volumen de la escena se guardan para cada escena.

4. Utilice el dial para ajustar el volumen.

Lista de efectos

00 Thru	56	49 Limiter	66
01 Equalizer	56	50 Sustainer	66
02 Mid-Side EQ	56	51 Transient	66
03 Spectrum	56	52 Gate	66
04 Isolator	56	53 Delay	66
05 Low Boost	56	54 Mod Delay	67
06 SuperFilter	57	55 2Tap PanDly	67
07 MM Filter (Multi Mode Filter)	57	56 3Tap PanDly	67
08 Step Filter	57	57 4Tap PanDly	68
09 Enhancer	57	58 MultiTapDly	68
10 Exciter	58	59 Reverse Dly	68
11 Auto Wah	58	60 TimeCtrlDly	68
12 Humanizer	58	61 Tape Echo	69
13 Phaser	58	62 M/S Delay (Mid-Side Delay)	69
14 Small Phaser	58	63 DJFX Looper	69
15 Script 90	59	64 BPM Looper	70
16 Script 100	59	65 LOFI Comp	70
17 Step Phaser	59	66 Bit Crusher	70
18 M StagePhsr (Multi Stage Phaser)	59	67 Phonograph	70
19 Inf Phaser	59	68 PitchShiftr	71
20 Flanger	60	69 2V PShifter	71
21 SBF-325 (Flanger)	60	70 OD->Chorus (Overdrive → Chorus)	71
22 StepFlanger	60	71 OD->Flanger (Overdrive → Flanger)	71
23 Chorus	60	72 OD->Delay (Overdrive → Delay)	72
24 Hexa-Chorus	61	73 DS->Chorus (Distortion → Chorus)	72
25 Trem Chorus	61	74 DS->Flanger (Distortion → Flanger)	72
26 Space-D	61	75 DS->Delay (Distortion → Delay)	72
27 CE-1 (Chorus)	61	76 OD/DS>T.Wah (Overdrive/Distortion → Touch Wah)	72
28 SDD-320 (Dimension D)	61	77 OD/DS>A.Wah (Overdrive/Distortion → Auto Wah)	72
29 JUNO Chorus (JUNO-106Chorus)	62	78 Gt->Chorus (Guitar Amp Simulator → Chorus)	73
30 Ring Mod	62	79 Gt->Flanger (Guitar Amp Simulator → Flanger)	73
31 Tremolo	62	80 Gt->Phaser (Guitar Amp Simulator → Phaser)	73
32 Auto Pan	62	81 Gt->Delay (Guitar Amp Simulator → Delay)	73
33 Slicer	63	82 EP->Tremolo (EP Amp Simulator → Tremolo)	73
34 Rotary	63	83 EP->Chorus (EP Amp Simulator → Chorus)	73
35 VK Rotary	63	84 EP->Flanger (EP Amp Simulator → Flanger)	74
36 Overdrive	63	85 EP->Phaser (EP Amp Simulator → Phaser)	74
37 Distortion	64	86 EP->Delay (EP Amp Simulator → Delay)	74
38 T-Scream	64	87 Enhncr->Cho (Enhancer → Chorus)	74
39 Fuzz	64	88 Enhncr->Fl (Enhancer → Flanger)	74
40 Fattener	64	89 Enhncr->Dly (Enhancer → Delay)	74
41 HMS Distort	64	90 Chorus->Dly (Chorus → Delay)	75
42 Saturator	64	91 Flanger>Dly (Flanger → Delay)	75
43 W Saturator	65	92 Chorus->Fl (Chorus → Flanger)	75
44 Gt Amp Sim (Guitar Amp Simulator)	65	93 JD Multi	75
45 EP Amp Sim (RD EP Amp Simulator)	65		
46 Speaker Sim	65		
47 Compressor	65		
48 M/S Comp (Mid-Side Compressor)	65		

00 Thru



01 Equalizer

Este es un ecualizador estéreo de cuatro bandas (bajos, 2 tipos de medios, altos).



Parámetro	Valor	Explicación
High Gain	-15--+15 [dB]	Cantidad de realce/recorte para el intervalo de frecuencia alta
Low Gain	-15--+15 [dB]	Cantidad de realce/recorte para el intervalo de frecuencia baja

02 Mid-Side EQ

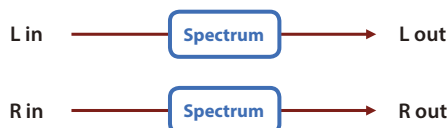
Este efecto permite que las señales izquierda/derecha que tienen una fase similar se ajusten tonalmente de forma diferente a las señales izquierda/derecha que tienen una fase diferente.



Parámetro	Valor	Explicación
S High Gain	-12,00--+12,00 [dB]	Cantidad de realce/recorte para el intervalo de frecuencia alta
M High Gain	-12,00--+12,00 [dB]	Cantidad de realce/recorte para el intervalo de frecuencia alta

03 Spectrum

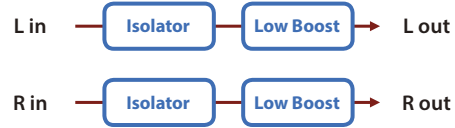
Es un espectro de tipo estéreo. Spectrum es un tipo de filtro que modifica el timbre aumentando o cortando el nivel en frecuencias específicas.



Parámetro	Valor	Explicación
Band8 (8000Hz)	-15--+15 [dB]	Ganancia de cada banda de frecuencia
Band1 (250Hz)		

04 Isolator

Es un ecualizador que reduce enormemente el volumen, lo que le permite agregar un efecto especial al sonido al reducir el volumen en diferentes intervalos.



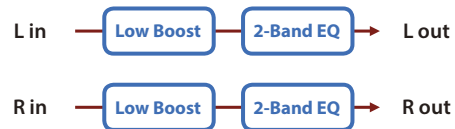
RECUERDE

Este efecto se puede utilizar tanto para TOTAL FX como para MFX. Los parámetros que puede configurar al utilizar el efecto con MFX se limitan a aquellos marcados con (*1).

Parámetro	Valor	Explicación
High Level (*1)	-60--+4 [dB]	Realzan y cortan cada uno de los intervalos de frecuencia alta, media y baja.
Low Level (*1)	-60--+4 [dB]	A -60 dB, el sonido se vuelve inaudible. 0 dB equivale al nivel de entrada del sonido.
Mid Level	-60--+4 [dB]	
Anti Phase Low	OFF, ON	Activa y desactiva la función Anti-Phase para los intervalos de frecuencia baja. Cuando se activa, el contracanal del sonido estéreo se invierte y se suma a la señal.
Anti Phase Low Level	0-127	Ajusta los valores de nivel para las gamas de frecuencias bajas. Ajustar este nivel para ciertas frecuencias le permite dar énfasis a partes específicas (esto solo es efectivo en fuentes estéreo).
Anti Phase Mid	OFF, ON	Ajustes de la función Anti-Phase para los intervalos de frecuencia media.
Anti Phase Mid Level	0-127	Los parámetros son los mismos que para los intervalos de frecuencia baja.
Low Boost	OFF, ON	Activa y desactiva el realce de los bajos. Esto enfatiza el fondo para crear un sonido de graves intensos.
Low Boost Level	0-127	Al aumentar este valor, se obtienen unos graves más intensos. Dependiendo de la configuración del aislador y del filtro, este efecto puede ser difícil de distinguir.
Level	0-127	Nivel de salida.

05 Low Boost

Aumenta el volumen del intervalo más bajo, creando graves potentes.



Parámetro	Valor	Explicación
Boost Frequency	50, 56, 63, 71, 80, 90, 100, 112, 125 [Hz]	Frecuencia central a la que se potenciará el intervalo más bajo
Boost Gain	0--+12 [dB]	Ganancia del intervalo más bajo que se potenciará


06 SuperFilter

Este es un filtro con una pendiente extremadamente pronunciada. La frecuencia de corte se puede variar en ciclos.



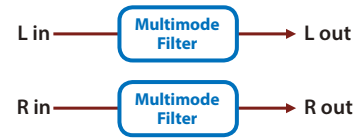
RECUERDE

Este efecto se puede utilizar tanto para TOTAL FX como para MFX. Los parámetros que puede configurar al utilizar el efecto con MFX se limitan a aquellos marcados con (*1).

Parámetro	Valor	Explicación
Resonance (*1)	0-100	Nivel de resonancia del filtro Al aumentar este valor, se enfatizará la región cercana a la frecuencia de corte.
Cutoff (*1)	0-127	Frecuencia de corte del filtro Al aumentar este valor, se aumentará la frecuencia de corte.
Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Tipo de filtro Intervalo de frecuencia que pasará por cada filtro LPF : frecuencias por debajo del límite BPF : frecuencias en la región del corte HPF : frecuencias por encima del límite NOTCH : frecuencias distintas a la región del corte
Slope	-12, -24, -36 [dB]	Cantidad de atenuación por octava -12 dB : suave -24 dB : acusada -36 dB : extremadamente acusada
Filter Gain	0-+12 [dB]	Cantidad de impulso para la salida del filtro
Modulation	OFF, ON	Interruptor de encendido/apagado para cambio cíclico
Modulation Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Cómo se modulará la frecuencia de corte TRI : onda triangular SQR : onda cuadrada SIN : onda sinusoidal SAW1 : onda en diente de sierra (hacia arriba) SAW2 : onda en diente de sierra (hacia abajo)
	SAW1 SAW2	
Sync	OFF, ON	Si está activada, la velocidad se sincroniza con el tempo del ritmo. → "Cambiar el tempo (TEMPO)" (p. 36)
Rate (Hz)	0,05-10,00 [Hz]	
Rate (note)	Nota → "Nota" (p. 75)	Frecuencia de modulación
Depth	0-127	Profundidad de modulación
Attack	0-127	Velocidad a la que cambiará la frecuencia de corte. Esto es efectivo si la onda de modulación es SQR, SAW1 o SAW2.
Level	0-127	Nivel de salida

07 MM Filter (Multi Mode Filter)

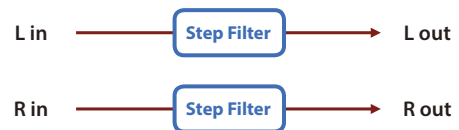
Este es un filtro que está ajustado para usarlo en una actuación de DJ.



Parámetro	Valor	Explicación
Filter Color	0-255	Nivel de resonancia del filtro Los valores más altos enfatizan más fuertemente la región de la frecuencia en funcionamiento.
Filter Tone	0-255	Frecuencia a la que opera el filtro.

08 Step Filter

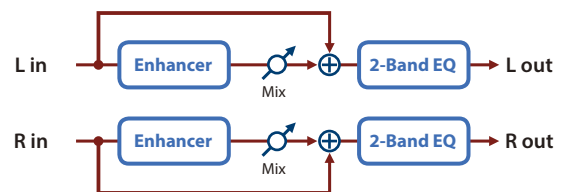
Este es un filtro cuya frecuencia de corte se puede modular en pasos. Puede especificar el patrón mediante el cual cambiará la frecuencia de corte.



Parámetro	Valor	Explicación
Filter Resonance	0-127	Nivel de resonancia del filtro Al aumentar este valor, se enfatizará la región cercana a la frecuencia de corte.
Rate (Hz)	0,05-10,00 [Hz]	Frecuencia de modulación

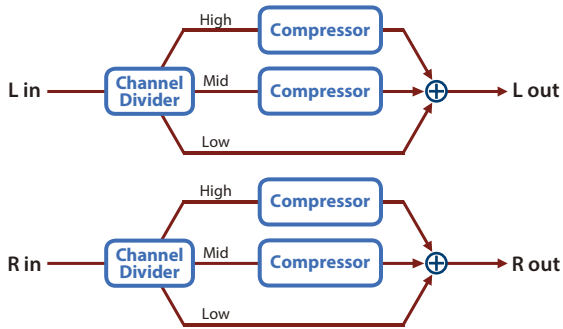
09 Enhancer

Controla la estructura de armónicos de las frecuencias altas, añadiendo brillo y rigidez al sonido.



Parámetro	Valor	Explicación
Mix	0-127	Nivel de los armónicos generados por el potenciador
Sens	0-127	Sensibilidad del potenciador

10 Exciter



Parámetro	Valor	Explicación
Band2 Max Gain	0-24	Establece el nivel al que se eleva el sonido cuando el volumen del intervalo de frecuencia media cae por debajo del umbral.
Level	0-127	Establece el volumen de salida.

11 Auto Wah

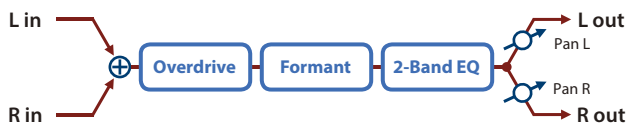
Controla cíclicamente un filtro para crear cambios cíclicos en el timbre.



Parámetro	Valor	Explicación
Rate (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Frecuencia de modulación
Depth	0-127	Profundidad a la que se modula el efecto wah

12 Humanizer

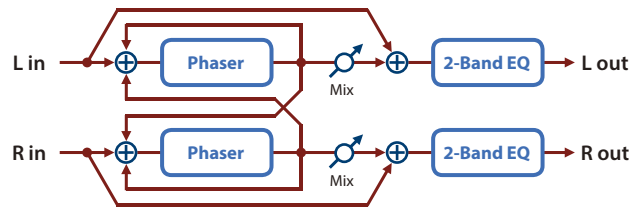
Agrega un carácter vocálico al sonido, similar al de la voz humana.



Parámetro	Valor	Explicación
Rate (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Frecuencia con la que cambian las dos vocales.
Depth	0-127	Profundidad del efecto.

13 Phaser

Se añade un sonido desfasado al sonido original y se modula.



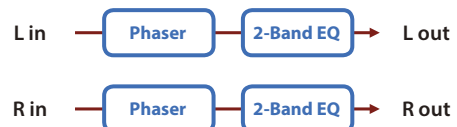
RECUERDE

Este efecto se puede utilizar tanto para TOTAL FX como para MFX. Los parámetros que puede configurar al utilizar el efecto con MFX se limitan a aquellos marcados con (*1).

Parámetro	Valor	Explicación
Rate (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Frecuencia de modulación
Rate (note) (*1)	Nota → "Nota" (p. 75)	
Resonance (*1)	0-127	Cantidad de retroalimentación.
Mode	4-STAGE, 8-STAGE y 12-STAGE	Número de etapas en el Phaser.
Manual	0-127	Ajusta la frecuencia básica desde la cual se modulará el sonido.
Sync	OFF, ON	Si está activada, la velocidad se sincroniza con el tempo del ritmo. → "Cambiar el tempo (TEMPO)" (p. 36)
Depth	0-127	Profundidad de modulación
Polarity	INVERSE, SYNCHRO	Selecciona si las fases izquierda y derecha de la modulación serán iguales u opuestas. INVERSE: la fase izquierda y derecha serán opuestas. Cuando se utiliza una fuente mono, esto difunde el sonido. SYNCHRO: la fase izquierda y derecha serán las mismas. Seleccione esta opción cuando introduzca una fuente estéreo.
Cross Feedback	-98–+98 [%]	Ajusta la proporción del sonido del Phaser que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Mix	0-127	Nivel del sonido desfasado
Low Gain	-15–+15 [dB]	Cantidad de realce/recorte para el intervalo de frecuencia baja
High Gain	-15–+15 [dB]	Cantidad de realce/recorte para el intervalo de frecuencia alta
Level	0-127	Nivel de salida

14 Small Phaser

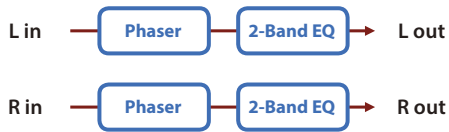
Simula un Phaser analógico del pasado. Es especialmente adecuado para los pianos eléctricos.



Parámetro	Valor	Explicación
Rate	0-100	Frecuencia de modulación
Color	1, 2	Carácter de modulación

15 Script 90

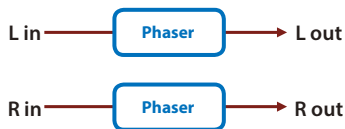
Simula un Phaser analógico diferente al Small Phaser. Es especialmente adecuado para los pianos eléctricos.



Parámetro	Valor	Explicación
Speed	0-100	Velocidad de modulación
Depth	0-127	Profundidad de modulación

16 Script 100

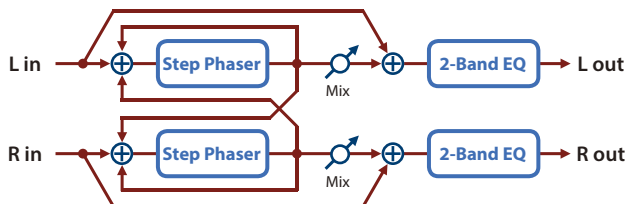
Simula un Phaser analógico del pasado.



Parámetro	Valor	Explicación
Rate (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Frecuencia de modulación
Resonance	0-66	Cantidad de retroalimentación

17 Step Phaser

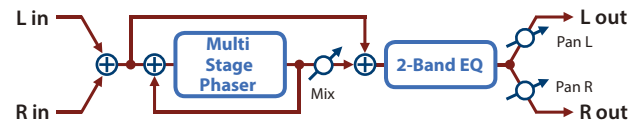
El efecto Phaser varía gradualmente.



Parámetro	Valor	Explicación
Rate (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Frecuencia de modulación
Resonance	0-127	Cantidad de retroalimentación

18 M StagePhsr (Multi Stage Phaser)

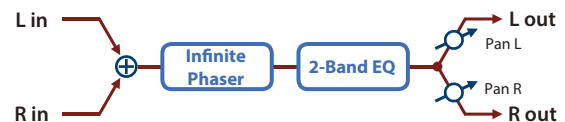
Los ajustes extremadamente altos de la diferencia entre fases generan un efecto de Phaser profundo.



Parámetro	Valor	Explicación
Rate (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Frecuencia de modulación
Resonance	0-127	Cantidad de retroalimentación

19 Inf Phaser

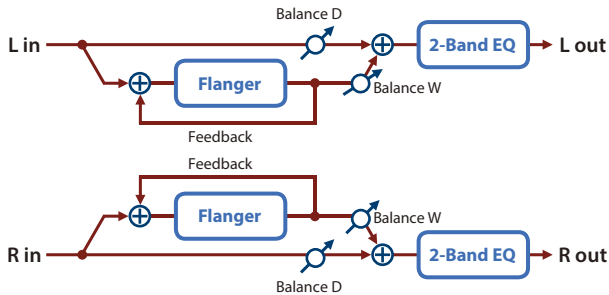
Un Phaser que continúa subiendo/bajando la frecuencia a la que se modula el sonido.



Parámetro	Valor	Explicación
Speed	-100–+100	Velocidad a la que subir o bajar la frecuencia a la que se modula el sonido (+: hacia arriba/-: hacia abajo)
Resonance	0-127	Cantidad de retroalimentación

20 Flanger

Flanger estéreo (el LFO tiene la misma fase en la izquierda y en la derecha). Produce una resonancia metálica que sube y baja como un avión que despegue o aterrice. Se proporciona un filtro para que pueda ajustar el timbre del sonido con efecto Flanger.



RECUERDE

Este efecto se puede utilizar tanto para TOTAL FX como para MFX. Los parámetros que puede configurar al utilizar el efecto con MFX se limitan a aquellos marcados con (*1).

Parámetro	Valor	Explicación
Rate (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	
Rate (note) (*1)	Nota → "Nota" (p. 75)	Frecuencia de modulación
Depth (*1)	0-127	Profundidad de modulación
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro OFF : no se utiliza ningún filtro LPF : corta el intervalo de frecuencia por encima de Cutoff Freq HPF : corta el intervalo de frecuencia por debajo de Cutoff Freq
Cutoff Freq	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Frecuencia básica del filtro
Pre Delay	0.0–100 [msec]	Ajusta el tiempo desde el sonido original hasta que se escucha el sonido del efecto Flanger.
Sync	OFF, ON	Si está activada, la velocidad se sincroniza con el tempo del ritmo. → "Cambiar el tempo (TEMPO)" (p. 36)
Phase	0–180 [deg]	Difusión espacial del sonido
Feedback	-98–+98 [%]	Ajusta la proporción del sonido del Flanger que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Low Gain	-15–+15 [dB]	Cantidad de realce/recorte para el intervalo de frecuencia baja
High Gain	-15–+15 [dB]	Cantidad de realce/recorte para el intervalo de frecuencia alta
Balance	D100: 0W–D0: 100W	Balance de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido Flanger (W)
Level	0-127	Nivel de salida

21 SBF-325 (Flanger)

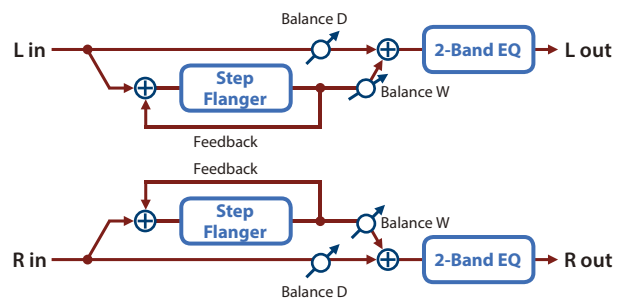
Este efecto reproduce el Flanger analógico SBF-325 de Roland. Proporciona tres tipos de efecto Flanger (que añade una resonancia metálica al sonido original) y un efecto de tipo coro.



Parámetro	Valor	Explicación
Rate (Hz)	0,02–5,00 [Hz]	Frecuencia de modulación del efecto Flanger
Depth	0-127	Profundidad de modulación del efecto Flanger

22 StepFlanger

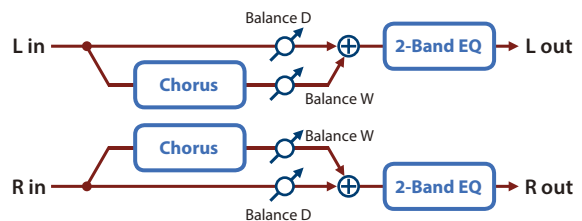
Es un Flanger cuyo tono cambia en pasos. La velocidad a la que cambia el tono también se puede especificar en términos de un valor de nota de un tempo específico.



Parámetro	Valor	Explicación
Step Rate (Hz)	0,10–20,00 [Hz]	Frecuencia de modulación
Depth	0-127	Profundidad de modulación

23 Chorus

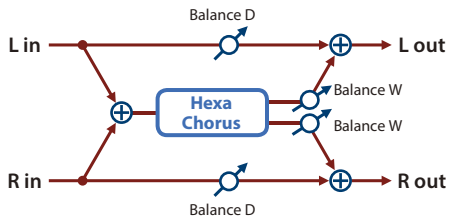
Este es un coro estéreo. Se proporciona un filtro para que pueda ajustar el timbre del sonido del coro.



Parámetro	Valor	Explicación
Rate (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Frecuencia de modulación
Depth	0-127	Profundidad de modulación

24 Hexa-Chorus

Utiliza un coro en seis fases (seis capas de sonido de coro) para dar riqueza y extensión espacial al sonido.



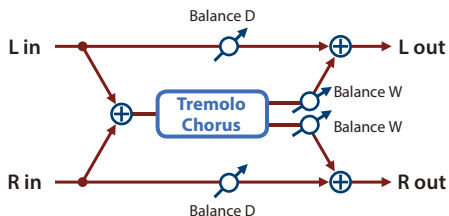
RECUERDE

Este efecto se puede utilizar tanto para TOTAL FX como para MFX. Los parámetros que puede configurar al utilizar el efecto con MFX se limitan a aquellos marcados con (*1).

Parámetro	Valor	Explicación
Rate (Hz) (*1)	0,05–10,00 [Hz]	Frecuencia de modulación
Depth (*1)	0-127	Profundidad de modulación
Pre Delay	0.0–100 [msec]	Ajusta el tiempo desde el sonido original hasta que se escucha el sonido del efecto de coro.
Sync	OFF, ON	Si está activada, la velocidad se sincroniza con el tempo del ritmo. ➔ "Cambiar el tempo (TEMPO)" (p. 36)
Rate (note)	Nota ➔ "Nota" (p. 75)	Frecuencia de modulación
Pre Delay Deviation	0-20	Ajusta las diferencias de retardo previo entre cada sonido de coro.
Depth Deviation	-20+20	Ajusta la diferencia en la profundidad de modulación entre cada sonido de coro.
Pan Deviation	0-20	Ajusta la diferencia en la ubicación estéreo entre cada sonido de coro. 0 : todos los sonidos del coro estarán en el centro. 20 : cada sonido de coro estará espaciado a intervalos de 60 grados con respecto al centro.
Balance	D100: 0W–D0: 100W	Balance de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido de coro (W)
Level	0-127	Nivel de salida

25 Trem Chorus

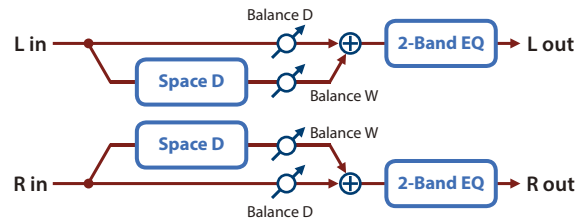
Este es un efecto de coro con trémolo añadido (modulación cíclica de volumen).



Parámetro	Valor	Explicación
Chorus Rate (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Frecuencia de modulación del efecto de coro
Tremolo Rate (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Frecuencia de modulación del efecto trémolo

26 Space-D

Se trata de un coro múltiple que aplica modulación de dos fases en estéreo. No da impresión de modulación, pero produce un efecto de coro transparente.



Parámetro	Valor	Explicación
Rate (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Frecuencia de modulación
Depth	0-127	Profundidad de modulación

27 CE-1 (Chorus)

Modela la clásica unidad de efectos de coro BOSS CE-1. Proporciona un sonido de coro con una calidez distintivamente analógica.



Parámetro	Valor	Explicación
Intensity	0-127	Profundidad del coro

28 SDD-320 (Dimension D)

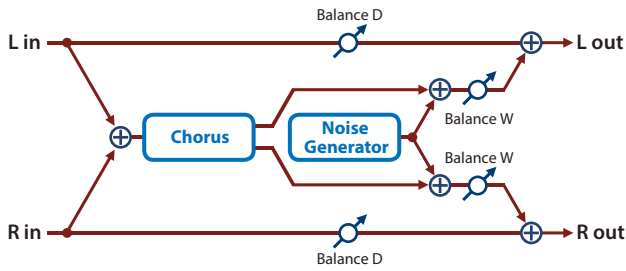
Modela el DIMENSION D (SDD-320) de Roland. Proporciona un sonido de coro claro.



Parámetro	Valor	Explicación
Mode	1, 2, 3, 4, 1+4, 2+4, 3+4	Cambia el modo
Level	0-127	Nivel de salida

29 JUNO Chorus (JUNO-106Chorus)

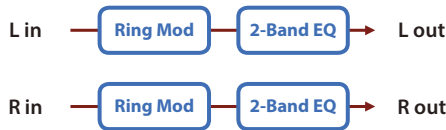
Modela los efectos de coro del Roland JUNO-106.



Parámetro	Valor	Explicación
Mode	I, II, I+II, JX I, JX II	Tipo de coro I+II: el estado en el que se presionan dos botones simultáneamente.
Noise Level	0-127	Volumen del ruido producido por el coro.

30 Ring Mod

Este es un efecto que aplica modulación de amplitud (AM) a la señal de entrada, produciendo sonidos parecidos a campanas. También puede cambiar la frecuencia de modulación en respuesta a cambios en el volumen del sonido enviado al efecto.



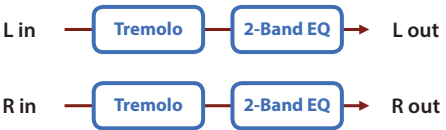
RECUERDE

Este efecto se puede utilizar tanto para TOTAL FX como para MFX. Los parámetros que puede configurar al utilizar el efecto con MFX se limitan a aquellos marcados con (*1).

Parámetro	Valor	Explicación
Sens (*1)	0-127	Ajusta la cantidad de modulación de frecuencia aplicada.
Frequency (*1)	0-127	Ajusta la frecuencia a la que se aplica la modulación.
Polarity	UP, DOWN	Determina si la modulación de frecuencia se mueve hacia frecuencias más altas o más bajas. UP: el filtro cambiará hacia una frecuencia más alta. DOWN: el filtro cambiará hacia una frecuencia más baja.
Low Gain	-15--+15 [dB]	Cantidad de realce/recorte para el intervalo de frecuencia baja
High Gain	-15--+15 [dB]	Cantidad de realce/recorte para el intervalo de frecuencia alta
Balance	D100: 0W-D0: 100W	Balance de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido de efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

31 Tremolo

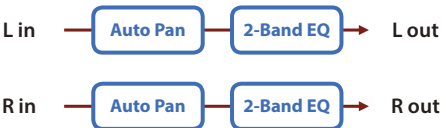
Cambia el volumen en ciclos.



Parámetro	Valor	Explicación
Rate (Hz)	0,05-10,00 [Hz]	Frecuencia del cambio
Depth	0-127	Profundidad a la que se aplica el efecto

32 Auto Pan

Modula en ciclos la ubicación estéreo del sonido.



RECUERDE

Este efecto se puede utilizar tanto para TOTAL FX como para MFX. Los parámetros que puede configurar al utilizar el efecto con MFX se limitan a aquellos marcados con (*1).

Parámetro	Valor	Explicación
Depth (*1)	0-127	Profundidad a la que se aplica el efecto.
Rate (Hz)	0,05-10,00 [Hz]	Frecuencia del cambio
Rate (note) (*1)	Nota → "Nota" (p. 75)	
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2, TRP	Modulation Wave TRI: onda triangular SQR: onda cuadrada SIN: onda sinusoidal SAW1/2: onda de diente de sierra PRT: onda trapezoidal
	SAW1 R L SAW2 R L	
Sync	OFF, ON	Si está activada, la velocidad se sincroniza con el tempo del ritmo. → "Cambiar el tempo (TEMPO)" (p. 36)
Low Gain	-15--+15 [dB]	Cantidad de realce/recorte para el intervalo de frecuencia baja
High Gain	-15--+15 [dB]	Cantidad de realce/recorte para el intervalo de frecuencia alta
Level	0-127	Nivel de salida

33 Slicer

Al aplicar cortes sucesivos al sonido, este efecto convierte un sonido convencional en un sonido que parece reproducirse como una frase de acompañamiento. Esto es especialmente eficaz cuando se aplica a sonidos de tipo sostenido.



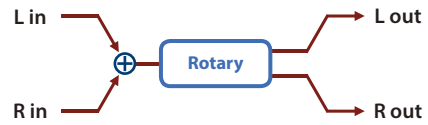
RECUERDE

Este efecto se puede utilizar tanto para TOTAL FX como para MFX. Los parámetros que puede configurar al utilizar el efecto con MFX se limitan a aquellos marcados con (*1).

Parámetro	Valor	Explicación
Rate (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Velocidad a la que se realizará el ciclo de la secuencia de 16 pasos.
Rate (note) (*1)	Nota → "Nota" (p. 75)	
Attack (*1)	0-127	Velocidad a la que el nivel cambia entre pasos.
Step 01–16	0-127	Nivel en cada paso
Sync	OFF, ON	Si está activada, la velocidad se sincroniza con el tempo del ritmo. → "Cambiar el tempo (TEMPO)" (p. 36)
Input Sync Sw	OFF, ON	Especifica si una nota introducida hará que la secuencia se reanude desde el primer paso de la secuencia (ON) o no (OFF).
Input Sync Threshold	0-127	Volumen al que se detectará una nota introducida.
Mode	LEGATO, SLASH	Establece la forma en que el volumen cambia a medida que un paso avanza al siguiente. LEGATO: el cambio de volumen de un nivel de paso al siguiente permanece inalterado. Si el nivel de un paso siguiente es el mismo que el anterior, no hay cambio de volumen. SLASH: el nivel se establece momentáneamente en 0 antes de avanzar al nivel del siguiente paso. Este cambio de volumen se produce incluso si el nivel del siguiente paso es el mismo que el del paso anterior.
Shuffle	0-127	Sincronización de los cambios de volumen en los niveles para pasos pares (paso 2, paso 4, paso 6...). Cuanto mayor sea el valor, más tarde progresará el ritmo.
Level	0-127	Nivel de salida

34 Rotary

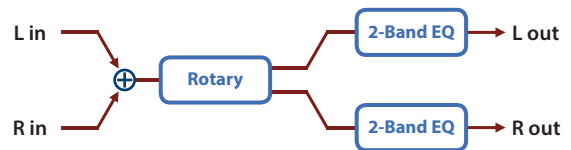
Esto simula un altavoz giratorio clásico del pasado. Dado que el funcionamiento de los rotores de alta y baja frecuencia se puede especificar de forma independiente, se puede reproducir la modulación distintiva de forma realista. Esto es más eficaz en patches para órganos.



Parámetro	Valor	Explicación
Level	0-127	Nivel de salida
Speed	SLOW, FAST	Cambia simultáneamente la velocidad de rotación del rotor de baja frecuencia y el rotor de alta frecuencia. SLOW: ralentiza la rotación a ritmo lento. FAST: acelera la rotación a ritmo rápido.

35 VK Rotary

Este tipo proporciona una respuesta modificada para el altavoz giratorio, con los graves aún más potenciados. Este efecto presenta las mismas especificaciones que el altavoz giratorio incorporado del VK-7.



Parámetro	Valor	Explicación
Brake	OFF, ON	Cambia la rotación del altavoz giratorio. Cuando está activado, la rotación se detiene gradualmente. Cuando está desactivado, la rotación se reanuda gradualmente.
Speed	SLOW, FAST	Velocidad de rotación del altavoz giratorio. SLOW: lenta FAST: rápida

36 Overdrive

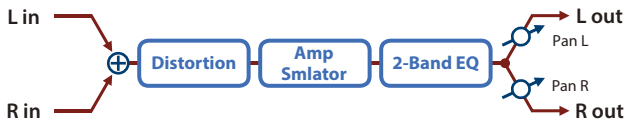
Se trata de una saturación que proporciona gran distorsión.



Parámetro	Valor	Explicación
Tone	0-127	Calidad de sonido del efecto Overdrive
Drive	0-127	Grado de distorsión También cambia el volumen.

37 Distortion

Produce una distorsión más intensa que el efecto Overdrive.



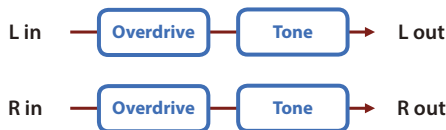
RECUERDE

Este efecto se puede utilizar tanto para TOTAL FX como para MFX. Los parámetros que puede configurar al utilizar el efecto con MFX se limitan a aquellos marcados con (*1).

Parámetro	Valor	Explicación
Tone (*1)	0-127	Calidad de sonido del efecto.
Drive (*1)	0-127	Grado de distorsión También cambia el volumen.
Amp Sw	OFF, ON	Enciende/apaga la función Amp Simulator.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de amplificador de guitarra SMALL : amplificador pequeño BUILT-IN : amplificador de tipo unidad única 2-STACK : amplio amplificador de doble pila 3-STACK : amplio amplificador de triple pila
Low Gain	-15~+15 [dB]	Cantidad de realce/recorte para el intervalo de frecuencia baja
High Gain	-15~+15 [dB]	Cantidad de realce/recorte para el intervalo de frecuencia alta
Pan	L64-63R	Ubicación estéreo del sonido de salida
Level	0-127	Nivel de salida

38 T-Scream

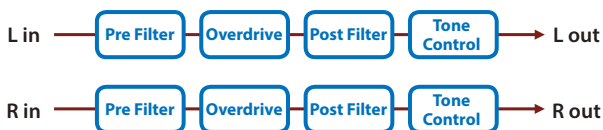
Modela una saturación analógica clásica. Se distingue por agregar una cantidad adecuada de armónicos sin enturbiar el sonido.



Parámetro	Valor	Explicación
Tone	0-127	Carácter tonal de la saturación (overdrive)
Distortion	0-127	Grado de distorsión También cambia el volumen.

39 Fuzz

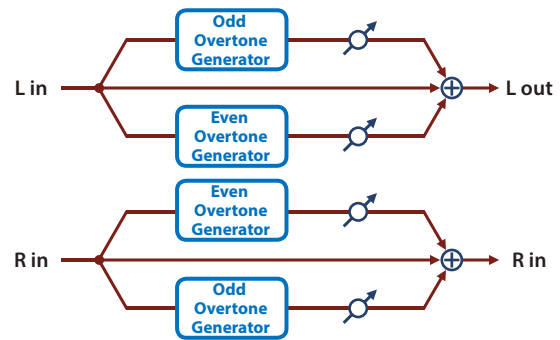
Añade matices y distorsiona intensamente el sonido.



Parámetro	Valor	Explicación
Tone	0-100	Calidad de sonido del efecto.
Drive	0-127	Ajusta la profundidad de la distorsión. Este valor también cambia el volumen.

40 Fattener

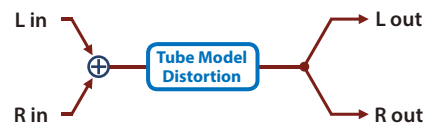
Este efecto aplica una distorsión distintiva, añadiendo armónicos para dar más profundidad al sonido.



Parámetro	Valor	Explicación
Odd Level	0-400 [%]	Al aumentar el valor, se añaden matices de orden impar.
Even Level	0-400 [%]	Al aumentar el valor, se añaden matices de orden par.

41 HMS Distort

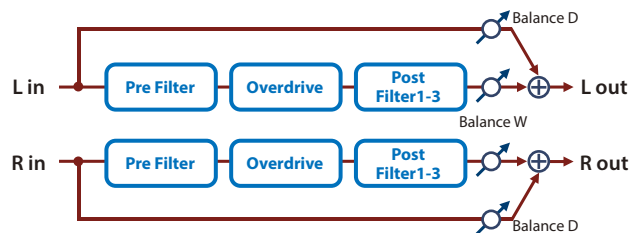
Se trata de un efecto de tipo distorsión que modela la sección de amplificador del tubo de vacío de un altavoz giratorio del pasado.



Parámetro	Valor	Explicación
Level	0-127	Nivel de salida
Distortion	0-127	Fuerza de distorsión

42 Saturator

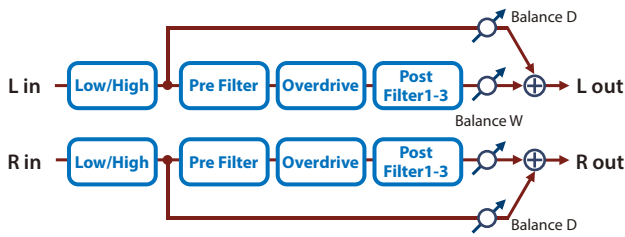
Este efecto combina saturación y filtro.



Parámetro	Valor	Explicación
Drive	0,0~+48,0 [dB]	Fuerza de distorsión
Drive Balance	D100: 0W-D0: 100W	Balance de volumen entre el sonido seco (D) y el sonido de efecto (W)

43 W Saturator

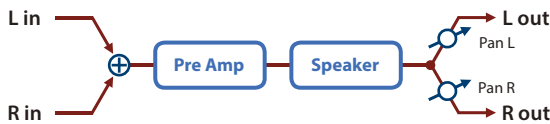
Se trata de una variedad de saturador y se distingue por su sonido más cálido.



Parámetro	Valor	Explicación
Drive	0,0–+48,0 [dB]	Fuerza de distorsión
Drive Balance	D100: 0W–D0: 100W	Balace de volumen entre el sonido seco (D) y el sonido de efecto (W)

44 Gt Amp Sim (Guitar Amp Simulator)

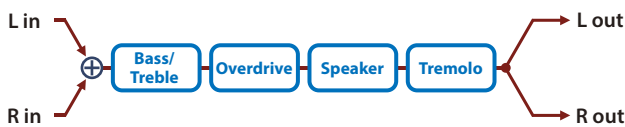
Este es un efecto que simula el sonido de un amplificador de guitarra.



Parámetro	Valor	Explicación
Level	0-127	Nivel de salida
Pre Amp Drive	0-127	Volumen y cantidad de distorsión del amplificador

45 EP Amp Sim (RD EP Amp Simulator)

Este es un efecto desarrollado para la serie RD SuperNatural E.Piano.



Parámetro	Valor	Explicación
Tremolo Depth	0-127	Profundidad del efecto trémolo
Tremolo Speed (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Frecuencia del efecto trémolo

46 Speaker Sim

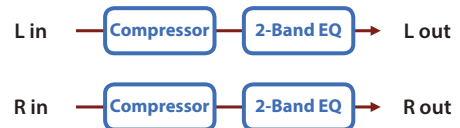
Simula el tipo de altavoz y la configuración del micrófono utilizados para grabar el sonido del altavoz.



Parámetro	Valor	Explicación
Mic Level	0-127	Volumen del micrófono
Direct Level	0-127	Volumen del sonido directo

47 Compressor

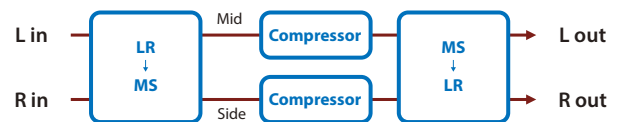
Aplana los niveles altos y aumenta los niveles bajos, suavizando las fluctuaciones en el volumen.



Parámetro	Valor	Explicación
Threshold	-60–0 [dB]	Ajusta el volumen al que se inicia la compresión.
Attack	0-124	Establece la velocidad a la que comienza la compresión.

48 M/S Comp (Mid-Side Compressor)

Este efecto permite que las señales izquierda/derecha que tienen una fase similar se ajusten a una sensación de volumen diferente que las señales izquierda/derecha con una fase diferente.



Parámetro	Valor	Explicación
S Threshold	-60–0 [dB]	Ajusta el volumen al que se inicia la compresión.
M Threshold	-60–0 [dB]	Ajusta el volumen al que se inicia la compresión.

49 Limiter

Comprime señales que superan un nivel de volumen específico, evitando que se produzca distorsión.



Parámetro	Valor	Explicación
Release	0-127	Ajusta el tiempo después de que el volumen de la señal caiga por debajo del nivel de umbral hasta que ya no se aplica la compresión.
Threshold	0-127	Ajusta el volumen al que se inicia la compresión.

50 Sustainer

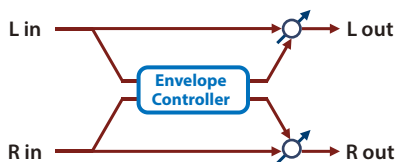
Al comprimir la entrada alta y aumentar la entrada baja, este efecto mantiene el volumen constante para producir un efecto de sostenido sin distorsión.



Parámetro	Valor	Explicación
Attack	0-127	Tiempo hasta que se comprime el volumen.
Sustain	0-127	Ajusta el intervalo en el que una señal de entrada baja se realiza a un volumen constante. Los valores más altos producen un sostenido más prolongado.

51 Transient

Este efecto permite controlar la forma en que el sonido ataca y se desvanece.



Parámetro	Valor	Explicación
Attack	-50+50	Carácter del ataque. Los valores más altos hacen que el ataque sea más agresivo; los valores más bajos hacen que el ataque sea más leve.
Release	-50+50	Carácter del desvanecimiento. Los valores más altos hacen que el sonido persista; los valores más bajos hacen que el sonido se corte rápidamente.

52 Gate

Corta el desvanecimiento de la reverberación según el volumen del sonido enviado al efecto. Utilice esta opción cuando desee crear una disminución de sonido artificial en el desvanecimiento de la reverberación.

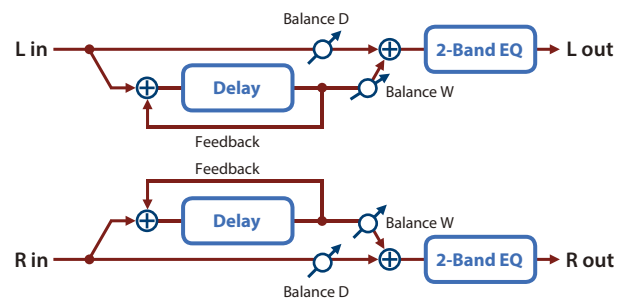


Parámetro	Valor	Explicación
Threshold	0-127	Nivel de volumen en el que la puerta comienza a cerrarse
Balance	D100: 0W-D0: 100W	Balance de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido de efecto (W)

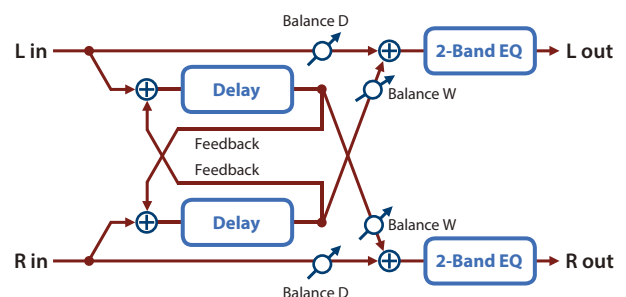
53 Delay

Este es un retardo estéreo.

Quando el modo de retroalimentación es NORMAL:



Quando el modo de retroalimentación es CROSS:



RECUERDE

Este efecto se puede utilizar tanto para TOTAL FX como para MFX. Los parámetros que puede configurar al utilizar el efecto con MFX se limitan a aquellos marcados con (*1).

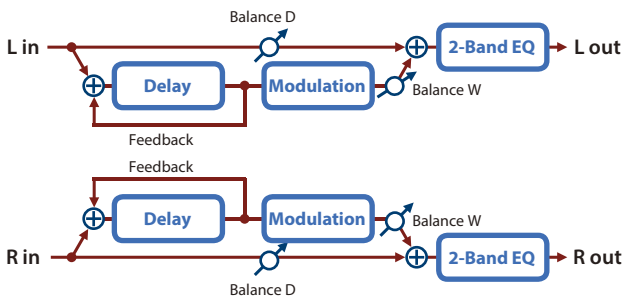
Parámetro	Valor	Explicación
Feedback (*1)	-98+98 [%]	Ajusta la proporción del sonido de retardo que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Balance (*1)	D100: 0W-D0: 100W	Balance de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido de retardo (W)
Sync Left	OFF, ON	Si está activada, la velocidad se sincroniza con el tempo del ritmo. → "Cambiar el tempo (TEMPO)" (p. 36)

Parámetro	Valor	Explicación
Delay Left (msec)	1-1300 [msec]	Ajusta el tiempo hasta que se escucha el sonido de retardo izquierdo.
Delay Left (note)	Nota → "Nota" (p. 75)	
Sync Right	OFF, ON	Si está activada, la velocidad se sincroniza con el tempo del ritmo. → "Cambiar el tempo (TEMPO)" (p. 36)
Delay Right (msec)	1-1300 [msec]	Ajusta el tiempo hasta que se escucha el sonido de retardo derecho.
Delay Right (note)	Nota → "Nota" (p. 75)	
Phase Left	NORMAL, INVERSE	Fase del sonido de retardo izquierdo y derecho.
Phase Right		NORMAL: no se invierte INVERT: se invierte
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Selecciona la forma en que el sonido de retardo se devuelve al efecto. (Vea las figuras de arriba).
HF Damp	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS [Hz]	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se filtra el sonido devuelto al efecto. Si no desea filtrar ninguna frecuencia alta, configure este parámetro en BYPASS.
Low Gain	-15+15 [dB]	Cantidad de realce/recorte para el intervalo de frecuencia baja
High Gain	-15+15 [dB]	Cantidad de realce/recorte para el intervalo de frecuencia alta
Level	0-127	Nivel de salida

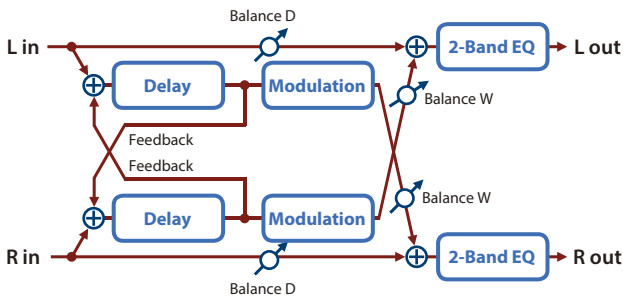
54 Mod Delay

Añade modulación al sonido retardado.

Cuando el modo de retroalimentación es NORMAL:

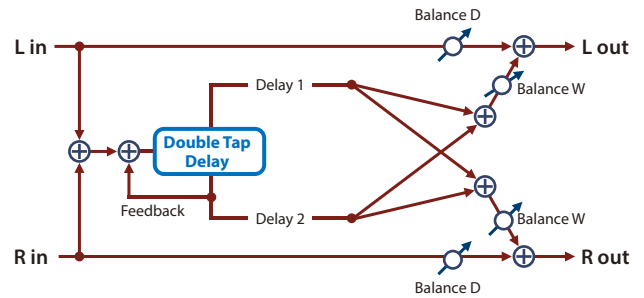


Cuando el modo de retroalimentación es CROSS:



Parámetro	Valor	Explicación
Feedback	-98+98 [%]	Ajusta la proporción del sonido de retardo que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Balance	D100: 0W-D0: 100W	Balance de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido de retardo (W)

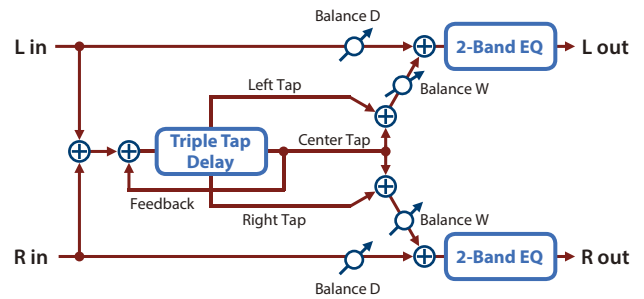
55 2Tap PanDly



Parámetro	Valor	Explicación
Delay Feedback	-98+98 [%]	Ajusta la proporción del sonido de retardo que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Balance	D100: 0W-D0: 100W	Ajusta el balance de volumen entre el sonido que se envía a través del retardo (W) y el sonido que no se envía a través del retardo (D).

56 3Tap PanDly

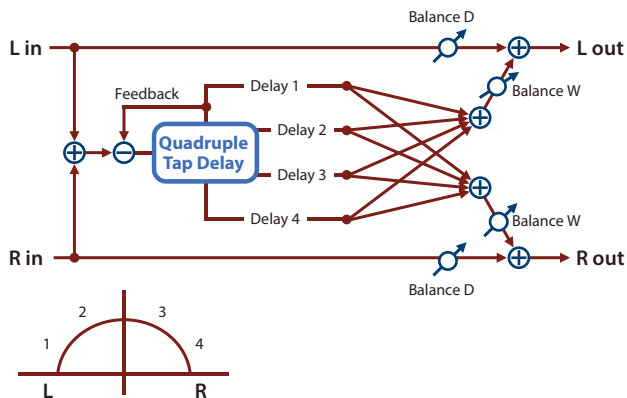
Produce tres sonidos de retardo: centro, izquierda y derecha.



Parámetro	Valor	Explicación
Center Feedback	-98+98 [%]	Ajusta la proporción del sonido de retardo que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Balance	D100: 0W-D0: 100W	Balance de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido de retardo (W)

57 4Tap PanDly

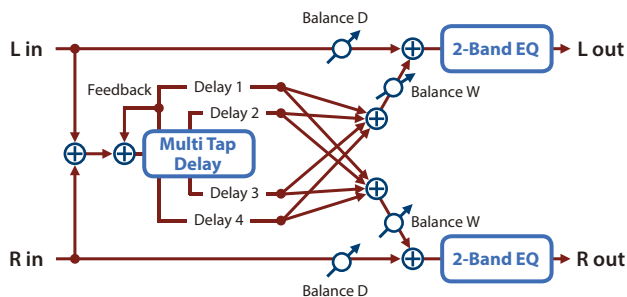
Este efecto tiene cuatro retardos.



Parámetro	Valor	Explicación
Delay 1 Feedback	-98--+98 [%]	Ajusta la proporción del sonido de retardo que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Balance	D100: 0W-D0: 100W	Balance de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido de retardo (W)

58 MultiTapDly

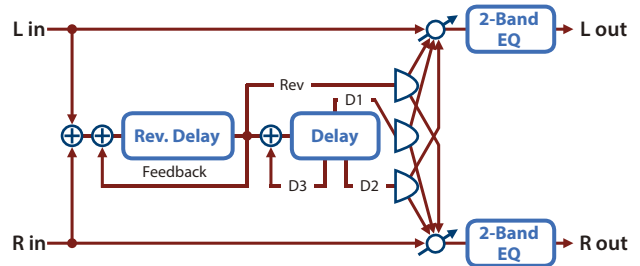
Este efecto proporciona cuatro retardos. Cada uno de los parámetros de Delay Time se puede configurar en una duración de nota basada en el tempo seleccionado. También puede configurar la panoramización y el nivel de cada sonido de retardo.



Parámetro	Valor	Explicación
Delay 1 Feedback	-98--+98 [%]	Ajusta la proporción del sonido de retardo que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Balance	D100: 0W-D0: 100W	Balance de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido de efecto (W)

59 Reverse Dly

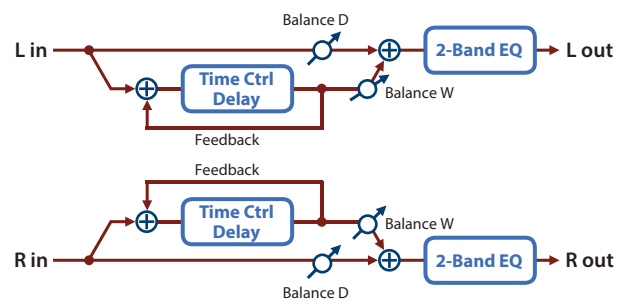
Se trata de un retardo inverso que añade un sonido invertido y retardado al sonido de entrada. Inmediatamente después del retardo inverso se conecta un retardo invertido.



Parámetro	Valor	Explicación
Rev Delay Feedback	-98--+98 [%]	Parte del sonido de retardo que se devolverá a la entrada de los valores negativos (-) del retardo inverso que invierten la fase.
Balance	D100: 0W-D0: 100W	Balance de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido de retardo (W)

60 TimeCtrlDly

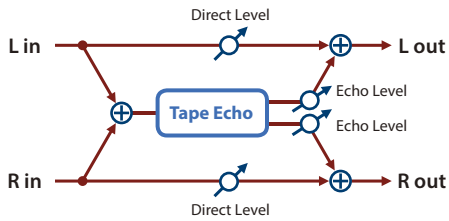
Un retardo estéreo en el que el tiempo de retardo puede variar suavemente.



Parámetro	Valor	Explicación
Feedback	-98--+98 [%]	Ajusta la proporción del sonido de retardo que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Delay Time (msec)	1-1300 [msec]	Ajusta el tiempo de retardo desde el sonido directo hasta que se escucha el sonido de retardo.

61 Tape Echo

Un eco de cinta virtual que produce un sonido de retardo de cinta realista. Esto simula la sección de eco de cinta de un Roland RE-201 Space Echo.



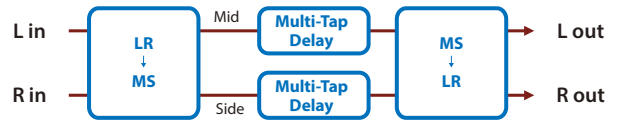
RECUERDE

Este efecto se puede utilizar tanto para TOTAL FX como para MFX. Los parámetros que puede configurar al utilizar el efecto con MFX se limitan a aquellos marcados con (*1).

Parámetro	Valor	Explicación
Repeat Rate (*1)	0-127	Velocidad de la cinta. Al aumentar este valor, se acortará el espaciado de los sonidos retardados.
Intensity (*1)	0-127	Cantidad de repeticiones de retardo.
Mode	S, M, L, S+M, S+L, M+L, S+M+L	Combinación de cabezales de reproducción para utilizar. Puede seleccionar entre tres cabezales diferentes con diferentes tiempos de retardo. S: corto M: medio L: largo
Bass	-15~+15 [dB]	Realce/corte del intervalo inferior del sonido de eco.
Treble	-15~+15 [dB]	Realce/corte del intervalo superior del sonido de eco.
Head S Pan	L64-63R	Panoramización independiente para los cabezales de reproducción cortos, medios y largos.
Head M Pan	L64-63R	
Head L Pan	L64-63R	
Tape Distortion	0-5	Cantidad de distorsión dependiente de la cinta que se va a agregar. Esto simula los ligeros cambios tonales que pueden detectar los equipos de análisis de señales. Aumentar este valor aumentará la distorsión.
W/F Rate	0-127	Velocidad de wow/flutter (variación compleja en el tono causada por el desgaste de la cinta y la irregularidad de la rotación).
W/F Depth	0-127	Profundidad de wow/flutter.
Echo Level	0-127	Volumen del sonido de eco.
Direct Level	0-127	Volumen del sonido original.
Level	0-127	Nivel de salida.

62 M/S Delay (Mid-Side Delay)

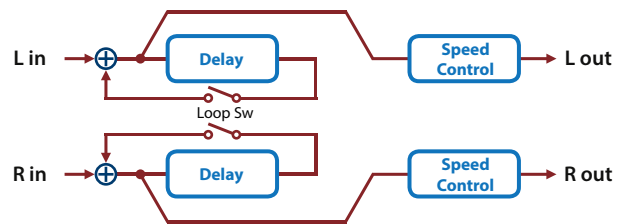
Este efecto aplica diferentes cantidades de retardo a las señales izquierda/derecha de fase similar y fase diferente.



Parámetro	Valor	Explicación
S Delay Level	0-127	Volumen de retardo de las señales de entrada izquierda/derecha cuya fase está distante (fase opuesta).
M Delay Level	0-127	Volumen de retardo de las señales de entrada izquierda/derecha cuya fase es similar (en la misma fase).

63 DJFX Looper

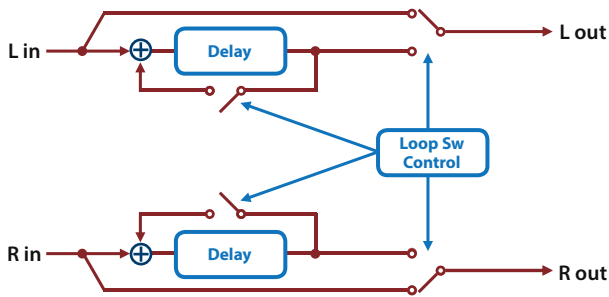
Realiza un bucle con una pequeña parte del sonido de entrada. Puede variar la dirección de reproducción y la velocidad de reproducción del sonido de entrada para agregar efectos tipo tocadiscos.



Parámetro	Valor	Explicación
Speed	-1,00~+1,00	Especifica la dirección y la velocidad de reproducción. Dirección negativa: reproducción inversa Dirección positiva: reproducción normal 0: detener la reproducción A medida que el valor se aleja de 0, la velocidad de reproducción se vuelve más rápida.
Loop Sw	OFF, ON	Si activa esta opción mientras se escucha el sonido, el sonido de ese punto se repetirá. Desactive esta opción para cancelar el bucle. * Si el efecto se recupera con esta opción activada, el parámetro debe desactivarse y luego activarse nuevamente para que el bucle funcione.

64 BPM Looper

Realiza un bucle con una pequeña parte del sonido de entrada. Esto puede activar/desactivar automáticamente el bucle en sincronización con el ritmo.



Parámetro	Valor	Explicación
Rate (note)	Nota → "Nota" (p. 75)	Ciclo en el que el bucle se enciende/apaga automáticamente
Length	230-23	Especifica la duración del bucle

65 LOFI Comp

Degrada la calidad del sonido.



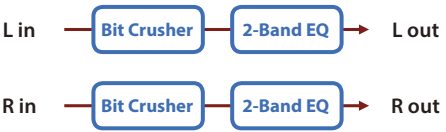
RECUERDE

Este efecto se puede utilizar tanto para TOTAL FX como para MFX. Los parámetros que puede configurar al utilizar el efecto con MFX se limitan a aquellos marcados con (*1).

Parámetro	Valor	Explicación
Level (*1)	0-127	Nivel de salida
Balance (*1)	D100: 0W-D0: 100W	Balance de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido de efecto (W)
Pre Filter Type	1, 2, 3, 4, 5, 6	Selecciona el tipo de filtro aplicado al sonido antes de que pase por el efecto Lo-Fi. 1: compresor apagado 2-6: compresor encendido
LoFi Type	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	Degrada la calidad del sonido. La calidad del sonido empeora a medida que aumenta este valor.
Post Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro OFF: no se utiliza ningún filtro LPF: corta el intervalo de frecuencia por encima de Cutoff Freq HPF: corta el intervalo de frecuencia por debajo de Cutoff Freq
Post Filter Cutoff	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Frecuencia básica del filtro posterior
Low Gain	-15~+15 [dB]	Cantidad de realce/recorte para el intervalo de frecuencia baja
High Gain	-15~+15 [dB]	Cantidad de realce/recorte para el intervalo de frecuencia alta

66 Bit Crusher

Produce un efecto lo-fi extremo.



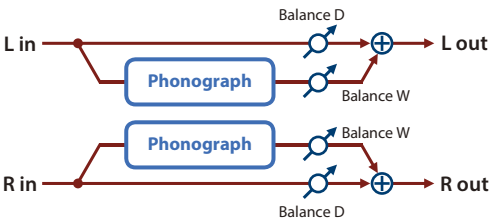
RECUERDE

Este efecto se puede utilizar tanto para TOTAL FX como para MFX. Los parámetros que puede configurar al utilizar el efecto con MFX se limitan a aquellos marcados con (*1).

Parámetro	Valor	Explicación
Bit Down (*1)	0-20	Ajusta la profundidad de bits.
Sample Rate (*1)	0-127	Ajusta la frecuencia de muestreo.
Filter	0-127	Ajusta la profundidad del filtro.
Low Gain	-15~+15 [dB]	Cantidad de realce/recorte para el intervalo de frecuencia baja
High Gain	-15~+15 [dB]	Cantidad de realce/recorte para el intervalo de frecuencia alta
Level	0-127	Nivel de salida

67 Phonograph

Recrea el sonido de un disco analógico reproducido en un tocadiscos. Esto le permite simular los ruidos únicos producidos cuando se reproduce un disco, así como las variaciones que ocurren cuando el disco gira.



RECUERDE

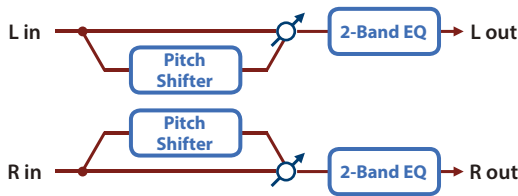
Este efecto se puede utilizar tanto para TOTAL FX como para MFX. Los parámetros que puede configurar al utilizar el efecto con MFX se limitan a aquellos marcados con (*1).

Parámetro	Valor	Explicación
Signal Distortion (*1)	0-127	Ajusta la cantidad de distorsión.
Balance (*1)	D100: 0W -D0: 100W	Establece el balance de volumen entre el sonido original (D) y el sonido de efecto (W).
Frequency Range	0-127	Establece las características de frecuencia del sistema de reproducción. Los valores más pequeños crean la sensación de un sistema antiguo con bandas de frecuencia estrechas.
Disc Type	LP, EP, SP	Establece la velocidad de rotación del tocadiscos. Esto tiene un efecto en el ciclo del ruido de disco rayado.
Scratch Noise	0-127	Establece el volumen del ruido creado por los rayones en el disco.
Dust Noise Level	0-127	Establece el volumen del ruido creado por el polvo en el disco.
Hiss Noise Level	0-127	Establece el volumen del silbido continuo.

Parámetro	Valor	Explicación
Total Noise Level	0-127	Define el volumen de ruido en general.
Wow	0-127	Establece la cantidad de variación en el giro del vinilo (ciclo largo).
Flutter	0-127	Establece la cantidad de variación en el giro del vinilo (ciclo corto).
Random	0-127	Establece la cantidad de variación no cíclica en el giro del vinilo.
Total Wow/Flutter	0-127	Establece el volumen de variación en el giro del vinilo en general.
Level	0-127	Establece el volumen de salida.

68 PitchShiftr

Un cambiador de tono estéreo.



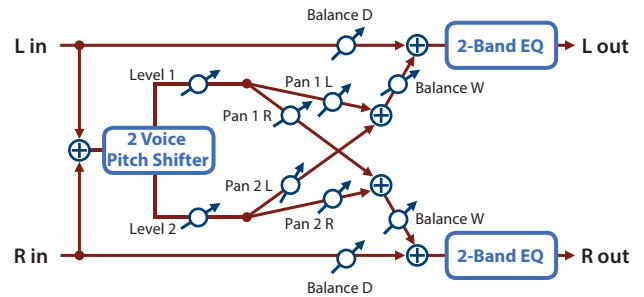
RECUERDE

Este efecto se puede utilizar tanto para TOTAL FX como para MFX. Los parámetros que puede configurar al utilizar el efecto con MFX se limitan a aquellos marcados con (*1).

Parámetro	Valor	Explicación
Fine (*1)	-100→+100 [cent]	Ajusta el tono del sonido con cambio de tono en pasos de 2 centésimas.
Coarse (*1)	-24→+12 [semi]	Ajusta el tono del sonido con cambio de tono en pasos de semitonos.
Sync	OFF, ON	Si está activada, la velocidad se sincroniza con el tiempo del ritmo. → "Cambiar el tiempo (TEMPO)" (p. 36)
Delay Time (msec)	1-1300 [msec]	Ajusta el tiempo desde el sonido original hasta que se escucha el sonido con cambio de tono.
Delay Time (note)	Nota → "Nota" (p. 75)	
Feedback	-98→+98 [%]	Ajusta la proporción del sonido con cambio de tono que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Low Gain	-15→+15 [dB]	Cantidad de realce/recorte para el intervalo de frecuencia baja
High Gain	-15→+15 [dB]	Cantidad de realce/recorte para el intervalo de frecuencia alta
Balance	D100: 0W-D0: 100W	Balance de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido con cambio de tono (W)
Level	0-127	Nivel de salida

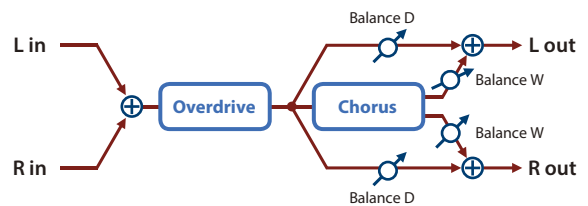
69 2V PShifter

Cambia el tono del sonido original. Este cambiador de tono de 2 voces incluye dos cambiadores de tono y puede agregar dos sonidos con cambio de tono al sonido original.



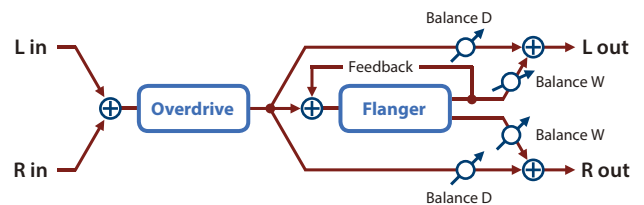
Parámetro	Valor	Explicación
Pitch1 Coarse	-24→+12 [semi]	Ajusta el tono de Pitch Shift 1 en pasos de semitonos.
Pitch2 Coarse	-24→+12 [semi]	Ajusta el tono de Pitch Shift 2 en pasos de semitonos.

70 OD->Chorus (Overdrive → Chorus)



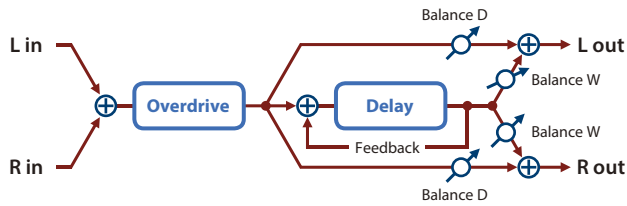
Parámetro	Valor	Explicación
Overdrive Drive	0-127	Grado de distorsión. También cambia el volumen.
Chorus Rate (Hz)	0,05-10,00 [Hz]	Frecuencia de modulación

71 OD->Flanger (Overdrive → Flanger)



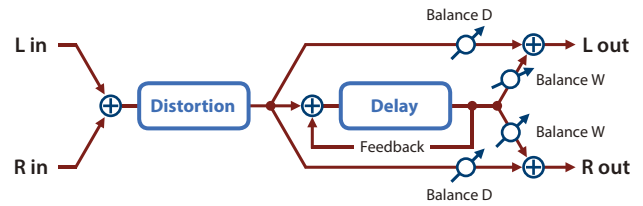
Parámetro	Valor	Explicación
Overdrive Drive	0-127	Grado de distorsión. También cambia el volumen.
Flanger Rate (Hz)	0,05-10,00 [Hz]	Frecuencia de modulación

72 OD->Delay (Overdrive → Delay)



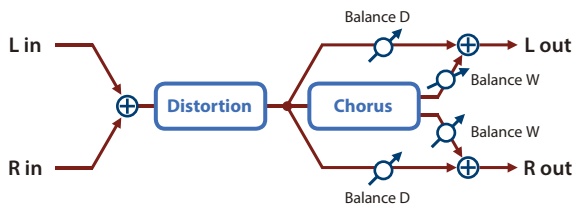
Parámetro	Valor	Explicación
Overdrive Drive	0-127	Grado de distorsión También cambia el volumen.
Delay Balance	D100: 0W-D0: 100W	Ajusta el balance de volumen entre el sonido que se envía a través del retardo (W) y el sonido que no se envía a través del retardo (D).

75 DS->Delay (Distortion → Delay)



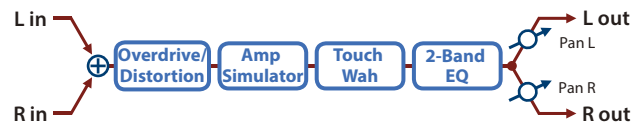
Parámetro	Valor	Explicación
Distortion Drive	0-127	Grado de distorsión También cambia el volumen.
Delay Balance	D100: 0W-D0: 100W	Ajusta el balance de volumen entre el sonido que se envía a través del retardo (W) y el sonido que no se envía a través del retardo (D).

73 DS->Chorus (Distortion → Chorus)



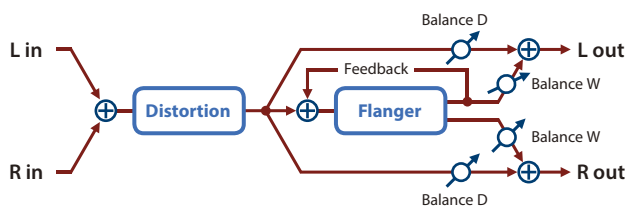
Parámetro	Valor	Explicación
Distortion Drive	0-127	Grado de distorsión También cambia el volumen.
Chorus Rate (Hz)	0,05-10,00 [Hz]	Frecuencia de modulación

76 OD/DS>T.Wah (Overdrive/Distortion → Touch Wah)



Parámetro	Valor	Explicación
Drive	0-127	Grado de distorsión También cambia el volumen.
TWah Sens	0-127	Sensibilidad con la que se modifica el filtro.

74 DS->Flanger (Distortion → Flanger)



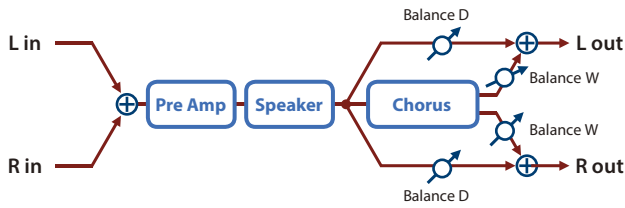
Parámetro	Valor	Explicación
Distortion Drive	0-127	Grado de distorsión También cambia el volumen.
Flanger Rate (Hz)	0,05-10,00 [Hz]	Frecuencia de modulación

77 OD/DS>A.Wah (Overdrive/Distortion → Auto Wah)



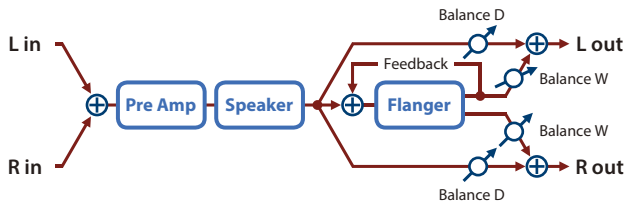
Parámetro	Valor	Explicación
Drive	0-127	Grado de distorsión También cambia el volumen.
AWah Rate (Hz)	0,05-10,00 [Hz]	Frecuencia de modulación

78 Gt->Chorus (Guitar Amp Simulator → Chorus)



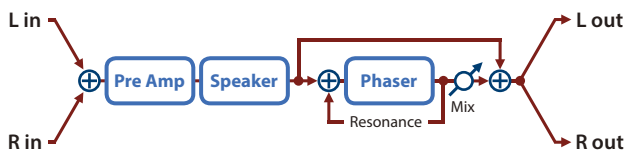
Parámetro	Valor	Explicación
Pre Amp Drive	0-127	Volumen y cantidad de distorsión del amplificador
Chorus Rate (Hz)	0,05-10,00 [Hz]	Frecuencia de modulación

79 Gt->Flanger (Guitar Amp Simulator → Flanger)



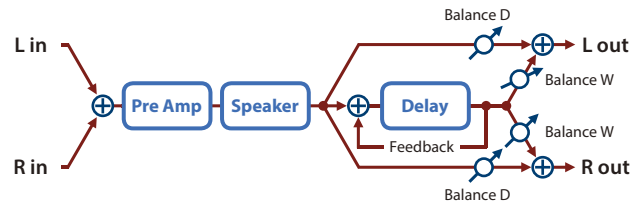
Parámetro	Valor	Explicación
Pre Amp Drive	0-127	Volumen y cantidad de distorsión del amplificador
Flanger Rate (Hz)	0,05-10,00 [Hz]	Frecuencia de modulación

80 Gt->Phaser (Guitar Amp Simulator → Phaser)



Parámetro	Valor	Explicación
Pre Amp Drive	0-127	Volumen y cantidad de distorsión del amplificador
Phaser Rate (Hz)	0,05-10,00 [Hz]	Frecuencia de modulación

81 Gt->Delay (Guitar Amp Simulator → Delay)



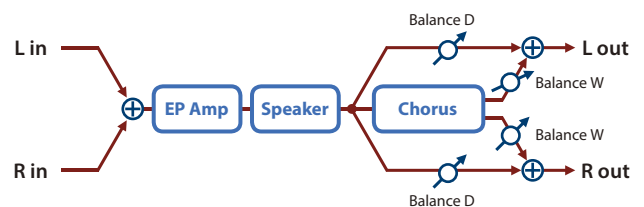
Parámetro	Valor	Explicación
Pre Amp Drive	0-127	Volumen y cantidad de distorsión del amplificador.
Delay Balance	D100: 0W-D0: 100W	Ajusta el balance de volumen entre el sonido que se envía a través del retardo (W) y el sonido que no se envía a través del retardo (D).

82 EP->Tremolo (EP Amp Simulator → Tremolo)



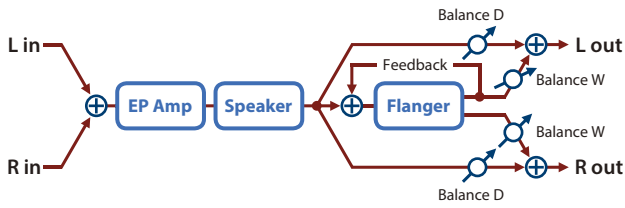
Parámetro	Valor	Explicación
Tremolo Depth	0-127	Profundidad del efecto trémolo
Tremolo Speed (Hz)	0,05-10,00 [Hz]	Frecuencia del efecto trémolo

83 EP->Chorus (EP Amp Simulator → Chorus)



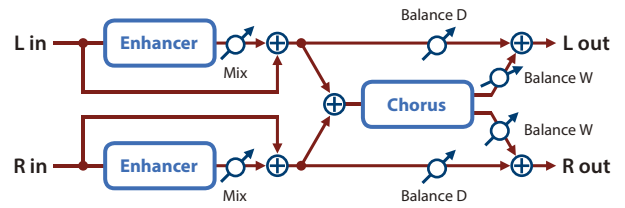
Parámetro	Valor	Explicación
Chorus Rate (Hz)	0,05-10,00 [Hz]	Frecuencia de modulación
Chorus Depth	0-127	Profundidad de modulación

84 EP->Flanger (EP Amp Simulator → Flanger)



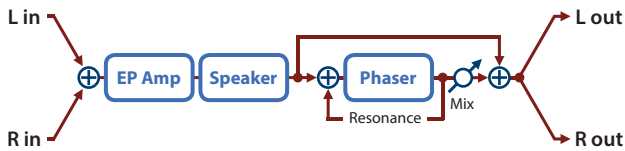
Parámetro	Valor	Explicación
Flanger Rate (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Frecuencia de modulación
Flanger Depth	0-127	Profundidad de modulación

87 Enhncr->Cho (Enhancer → Chorus)



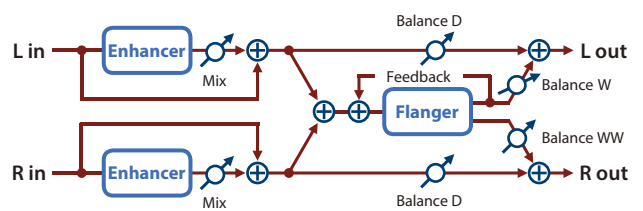
Parámetro	Valor	Explicación
Enhancer Sens	0-127	Sensibilidad del potenciódor
Chorus Rate (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Frecuencia de modulación

85 EP->Phaser (EP Amp Simulator → Phaser)



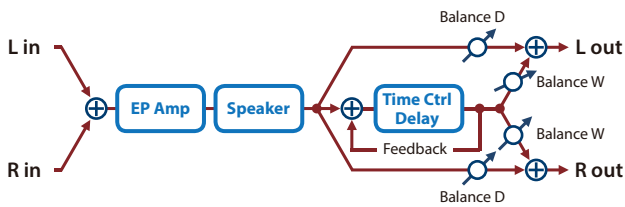
Parámetro	Valor	Explicación
Phaser Rate (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Frecuencia de modulación
Phaser Depth	0-127	Profundidad de modulación

88 Enhncr->Fl (Enhancer → Flanger)



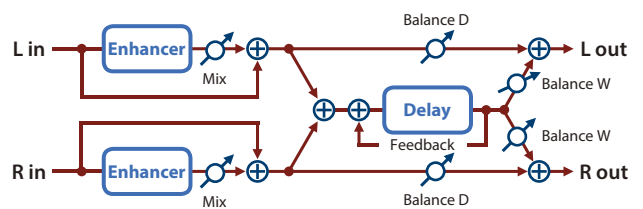
Parámetro	Valor	Explicación
Enhancer Sens	0-127	Sensibilidad del potenciódor
Flanger Rate (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Frecuencia de modulación

86 EP->Delay (EP Amp Simulator → Delay)



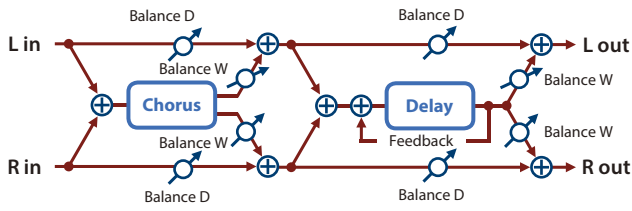
Parámetro	Valor	Explicación
Delay Feedback	-98–+98 [%]	Ajusta la proporción del sonido de retardo que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Delay Balance	D100: 0W–D0: 100W	Ajusta el balance de volumen entre el sonido que se envía a través del retardo (W) y el sonido que no se envía a través del retardo (D).

89 Enhncr->Dly (Enhancer → Delay)



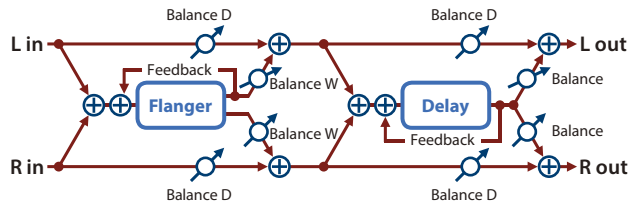
Parámetro	Valor	Explicación
Enhancer Sens	0-127	Sensibilidad del potenciódor.
Delay Balance	D100: 0W–D0: 100W	Ajusta el balance de volumen entre el sonido que se envía a través del retardo (W) y el sonido que no se envía a través del retardo (D).

90 Chorus->Dly (Chorus → Delay)



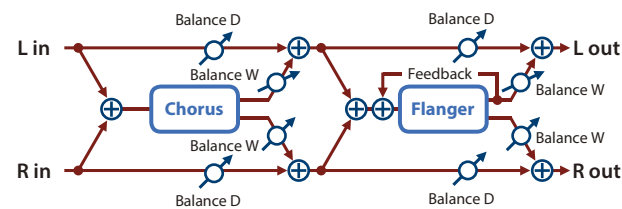
Parámetro	Valor	Explicación
Delay Feedback	-98–+98 [%]	Ajusta la proporción del sonido de retardo que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Delay Balance	D100: 0W–D0: 100W	Ajusta el balance de volumen entre el sonido que se envía a través del retardo (W) y el sonido que no se envía a través del retardo (D).

91 Flanger->Dly (Flanger → Delay)



Parámetro	Valor	Explicación
Delay Feedback	-98–+98 [%]	Ajusta la proporción del sonido de retardo que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Delay Balance	D100: 0W–D0: 100W	Ajusta el balance de volumen entre el sonido que se envía a través del retardo (W) y el sonido que no se envía a través del retardo (D).

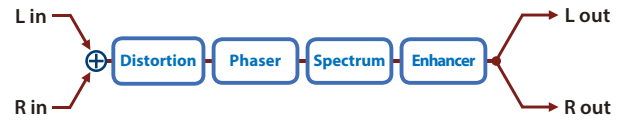
92 Chorus->Fl (Chorus → Flanger)



Parámetro	Valor	Explicación
Chorus Rate (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Frecuencia de modulación del efecto de coro
Flanger Rate (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Frecuencia de modulación del efecto Flanger

93 JD Multi

Recrea los efectos incluidos en el grupo A del JD-800.



Parámetro	Valor	Explicación
Phaser Rate	0.1–10.0 [Hz]	Frecuencia de modulación
Phaser Mix	0–100	Establece el nivel del sonido desfasado.

Nota

Pantalla	Explicación
1/64T	Tresillo de semifusa
1/64	Semifusa
1/32T	Tresillo de fusa
1/32	Fusa
1/16T	Tresillo de semicorchea
1/32.	Fusa con puntillo
1/16	Semicorchea
1/8T	Tresillo de corchea
1/16.	Semicorchea con puntillo
1/8	Corchea
1/4T	Tresillo de negra
1/8.	Corchea con punto
1/4	Negra
1/2T	Tresillo de blanca
1/4.	Negra con puntillo

Pantalla	Explicación
1/2	Blanca
1T	Tresillo de redondas
1/2.	Blanca con puntillo
1	Redonda
2T	Tresillo de redondas dobles
1.	Redonda con puntillo
2	Redonda doble