



## P-6

### Manual del usuario

Para garantizar el uso correcto de esta unidad, lea atentamente la documentación que se detalla a continuación. Tras su lectura, guarde el documento o documentos en un lugar accesible para que pueda consultarlos de inmediato si le hiciera falta.

- Folleto "Read Me First"

# Contenido

|                                                                              |    |                                                                                                            |     |
|------------------------------------------------------------------------------|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Panel superior</b> .....                                                  | 4  | Grabar el movimiento de los mandos en pasos (movimientos) .....                                            | 57  |
| <b>Panel trasero</b> .....                                                   | 8  | Eliminar operaciones de los mandos registrados en un paso.....                                             | 58  |
| <b>Comprender las muestras</b> .....                                         | 9  | Copiar un paso .....                                                                                       | 59  |
| <b>Reproducir las muestras</b> .....                                         | 10 | Pegar un paso.....                                                                                         | 60  |
| Cambiar entre bancos de muestra .....                                        | 11 | Insertar un paso vacío .....                                                                               | 61  |
| Cambiar la calidad del sonido de la reproducción de la muestra (Lo-Fi) ..... | 12 | Copiar todos los pasos para duplicar la longitud .....                                                     | 62  |
| Ajustar y comprobar la intensidad del efecto Lo-Fi.....                      | 13 | Editar notas.....                                                                                          | 63  |
| Cambiar el modo de reproducción de muestras (gate/one-shot) .....            | 14 | <b>Cambiar la sincronización del upbeat (SHUFFLE)</b> .....                                                | 66  |
| Seleccionar la dirección de reproducción de la muestra .                     | 15 | <b>Configurar la longitud del patrón</b> .....                                                             | 67  |
| Reproducir muestras en un bucle.....                                         | 17 | <b>Copiar patrones</b> .....                                                                               | 68  |
| Superponer y activar la misma muestra (polifónica) .....                     | 18 | <b>Copiar un patrón para aumentar la longitud</b> .....                                                    | 69  |
| Usar los botones del teclado para reproducir las muestras .....              | 19 | <b>Copiar una secuencia</b> .....                                                                          | 70  |
| Cambiar entre octavas de los botones del teclado .....                       | 20 | <b>Restaurar la configuración de patrón actual a su estado original</b> .....                              | 72  |
| Restaurar la configuración del pad de muestra.....                           | 21 | <b>Restaurar los datos de secuencia del patrón actual</b> .....                                            | 73  |
| <b>Muestrear</b> .....                                                       | 22 | <b>Usar los efectos MFX</b> .....                                                                          | 74  |
| Ajustar el nivel de entrada .....                                            | 24 | Activar/desactivar los efectos en el momento deseado...                                                    | 75  |
| Configuración del muestreo.....                                              | 26 | <b>Cambiar entre buses para enviar sonido</b> .....                                                        | 76  |
| Crear muestras divididas por igual (muestreo por pasos) .....                | 28 | <b>Guardar la configuración del pad de muestra, los patrones y los parámetros de efectos (WRITE)</b> ..... | 77  |
| Editar el sonido de una muestra .....                                        | 30 | <b>Conectarse a un ordenador o un dispositivo móvil</b> .....                                              | 79  |
| Copiar una muestra .....                                                     | 32 | Conectarse al ordenador .....                                                                              | 80  |
| Intercambiar muestras .....                                                  | 33 | Conectarse a un dispositivo iOS (puerto USB Type-C®) ....                                                  | 81  |
| Eliminar una muestra .....                                                   | 34 | Conectarse a un dispositivo iOS (conector Lightning).....                                                  | 82  |
| <b>Comprender el sampler granular</b> .....                                  | 35 | <b>Conectarse con un dispositivo midi externo</b> .....                                                    | 84  |
| <b>Usar el sampler granular</b> .....                                        | 36 | <b>Copia de seguridad de los patrones en su ordenador</b> ....                                             | 85  |
| Controlar los granos.....                                                    | 37 | <b>Restaurar patrones (restaurar)</b> .....                                                                | 87  |
| Restaurar la configuración del pad [GRANULAR] .....                          | 39 | <b>Copia de seguridad de muestras a su ordenador (exportar)</b> .....                                      | 88  |
| <b>Comprender los patrones</b> .....                                         | 40 | <b>Cargar muestras (importar)</b> .....                                                                    | 90  |
| <b>Reproducir un patrón</b> .....                                            | 41 | <b>Restaurar los ajustes de fábrica (restablecimiento de fábrica)</b> .....                                | 93  |
| Configurar el tempo .....                                                    | 42 | <b>Configurar los distintos ajustes</b> .....                                                              | 94  |
| Seleccionar un patrón.....                                                   | 43 | Lista MENU.....                                                                                            | 95  |
| Silenciar una muestra .....                                                  | 45 | Configuración de SAMPLE EDIT (P.ENV) .....                                                                 | 101 |
| Reproducir pasos específicos en un bucle (bucle de pasos) .....              | 46 | Ejemplos de ajustes de parámetros de la envolvente del tono .....                                          | 103 |
| <b>Grabar lo que toca usando el secuenciador de patrones</b> .....           | 47 | Configuración de SAMPLE EDIT (VOICE) .....                                                                 | 109 |
| Grabación de su rendimiento en tiempo real (entrada en tiempo real) .....    | 48 | Configuración de SAMPLE EDIT (FILTER) .....                                                                | 113 |
| Grabar los movimientos de los mandos.....                                    | 50 | Configuración de SAMPLE EDIT (MIXER) .....                                                                 | 115 |
| Eliminar operaciones de los mandos registrados en un patrón.....             | 51 | Configuración de DELAY/REVERB .....                                                                        | 117 |
| Introducir su rendimiento de forma manual (Step Input)                       | 52 | <b>Lista de teclas de acceso directo</b> .....                                                             | 120 |
| Usar los botones de paso para cambiar entre páginas para operar .....        | 54 | Accesos directos que utilizan el botón [SHIFT] .....                                                       | 121 |
| Introducir una ligadura .....                                                | 55 | Accesos directos que utilizan el botón [PATTERN] .....                                                     | 122 |
| Introducción de notas (tonos de escala) de cada paso .....                   | 56 | Accesos directos que utilizan el botón [KYBD] .....                                                        | 123 |
|                                                                              |    | Accesos directos que utilizan el botón [MFX] .....                                                         | 124 |



|                                                        |            |
|--------------------------------------------------------|------------|
| Accesos directos que utilizan los pads .....           | 125        |
| Accesos directos que utilizan los botones de paso..... | 126        |
| <b>Funciones de los mandos.....</b>                    | <b>127</b> |
| <b>Efectos y parámetros de efectos .....</b>           | <b>128</b> |
| DJFX Looper.....                                       | 129        |
| Chromatic PS .....                                     | 130        |
| Sync Delay.....                                        | 131        |
| Filter+Drive .....                                     | 132        |
| Scatter .....                                          | 133        |
| Isolator .....                                         | 134        |
| Resonator .....                                        | 135        |
| Stopper .....                                          | 136        |
| Super Filter.....                                      | 137        |
| Vinyl Sim.....                                         | 138        |
| Cassette Sim.....                                      | 139        |
| Lo-fi.....                                             | 140        |
| Reverb.....                                            | 141        |
| Chorus.....                                            | 142        |
| Flanger.....                                           | 143        |
| Phaser .....                                           | 144        |
| Tremolo/Pan .....                                      | 145        |
| Ring Mod .....                                         | 146        |
| Crusher.....                                           | 147        |
| Compressor.....                                        | 148        |
| <b>Flujo de señal .....</b>                            | <b>149</b> |
| <b>Tabla de implementación MIDI .....</b>              | <b>150</b> |
| Mensajes de cambio de control .....                    | 152        |
| <b>Especificaciones principales.....</b>               | <b>154</b> |

# Panel superior



## 1. Puertos y conectores

| Controlador                       | Explicación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>CHARGE Indicador</b>           | <p><b>Cuando se está cargando a través del puerto USB:</b></p> <p><b>Naranja (iluminado):</b> cargando.</p> <p><b>Verde (iluminado):</b> la carga ha finalizado.</p> <p><b>Verde y naranja (parpadeando):</b> se ha producido un error de carga. Póngase en contacto con su distribuidor o con el servicio de asistencia técnica de Roland.<br/> <a href="https://www.roland.com/support/">https://www.roland.com/support/</a></p> <p><b>Cuando no se está cargando a través del puerto USB:</b></p> <p><b>Rojo (iluminado):</b> la energía restante de la batería es baja. Cargue la batería.<br/> El P-6 se apagará en 30 minutos.</p> |
| <b>Conector SYNC IN</b>           | Utilice este conector para introducir señales de sincronización desde un dispositivo externo.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Conector SYNC OUT</b>          | Utilice este conector para enviar señales de sincronización a un dispositivo externo.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Conector MIX IN</b>            | <p>Esto es un conector de salida para las señales de audio.</p> <p>El sonido de los dispositivos conectados se emite a través del conector MIX OUT.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Conector MIX OUT / HEADSET</b> | <p>Esto es un conector de salida para las señales de audio.</p> <p>Puede conectar un par de auriculares en este conector.</p> <p>También puede conectar unos cascos aquí.</p> <p>Si ha conectado unos cascos a este conector, este también funciona como un conector MIC IN.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Mando [VOLUME]</b>             | Ajusta el volumen de entrada de audio del conector MIX OUT.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |

### RECUERDE

- Utilice un cable con enchufes mono mini para la conexión entre los conectores SYNC (IN/OUT). Estos conectores no funcionan correctamente cuando se utiliza un cable con enchufes mini estéreo.
- No conecte un dispositivo de audio al conector SYNC OUT. Si lo hace, es posible que la unidad no funcione correctamente.

- Si se conecta un dispositivo externo al conector SYNC IN, la unidad se sincroniza con los relojes introducidos en el conector SYNC IN, independientemente de la configuración de MIDI Clock Sync.
- Utilice cables con enchufes tipo minitelefónico estéreo para la conexión entre los conectores MIX (IN/OUT). Estos conectores no funcionan correctamente cuando se utiliza un cable con enchufes mini mono.
- Utilice unos auriculares con un enchufe mini tipo CTIA (cuatro hilos) cuando conecte los enchufes a los conectores MIX OUT/HEADSET.

## 2. Común

| Controlador                | Explicación                                                                                                                                                                                                                                              |
|----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pantalla</b>            | Esta es una pantalla LED de cuatro dígitos y siete segmentos.                                                                                                                                                                                            |
| <b>Mando [TEMPO/VALUE]</b> | Cambia los valores que se muestran en la pantalla.                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Botón [SHIFT]</b>       | Utilícelo junto con otros controladores.                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Botón [PATTERN]</b>     | Cambia la unidad al modo de selección de patrón.                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Botón [▶]</b>           | Reproduce el patrón.<br>Vuelva a pulsar el botón para detener la reproducción.                                                                                                                                                                           |
| <b>Botón [●]</b>           | Cambia un patrón introducido en tiempo real al modo de espera de grabación.<br>En este modo puede iniciar la grabación del patrón pulsando el botón [▶] ( <a href="#">Grabación de su rendimiento en tiempo real (entrada en tiempo real) (p. 48)</a> ). |

## 3. Efectos

| Controlador                   | Explicación                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Mandos [CTRL1]–[CTRL3]</b> | Permiten configurar los efectos.<br>Consulte “ <a href="#">Efectos y parámetros de efectos (p. 128)</a> ” para obtener más detalles.                                                                                                                                              |
| <b>Botón [LOOPER]</b>         | Activa o desactiva el <a href="#">DJFX Looper (p. 129)</a> .<br>Este efecto crea bucles en el sonido en ciclos cortos.<br>También puede cambiar la dirección de reproducción (avance/retroceso) y la velocidad de reproducción del sonido que se introduce.                       |
| <b>Botón [PITCH]</b>          | Activa o desactiva el <a href="#">Chromatic PS (p. 130)</a> .<br>Este efecto cambia el tono.                                                                                                                                                                                      |
| <b>Botón [DELAY]</b>          | Activa o desactiva el <a href="#">Sync Delay (p. 131)</a> .<br>Da un efecto de eco en sincronía con el tempo.                                                                                                                                                                     |
| <b>Botón [FILTER]</b>         | Activa o desactiva el <a href="#">Filter+Drive (p. 132)</a> .<br>Este es un filtro con overdrive.<br>Corta las frecuencias especificadas y agrega distorsión.                                                                                                                     |
| <b>Botón [SCATTER]</b>        | Activa o desactiva el <a href="#">Scatter (p. 133)</a> .<br>Este efecto intercambia el sonido reproducido por un bucle en pasos, alterando su dirección de reproducción y la longitud de la puerta.<br>Esto produce una sensación de groove digital en la reproducción del bucle. |
| <b>Botón [MFX]</b>            | Activa o desactiva los efectos.<br>Pulse el botón de paso mientras mantiene presionado el botón [MFX] para seleccionar los efectos.<br>Consulte “ <a href="#">Efectos y parámetros de efectos (p. 128)</a> ” para obtener más detalles.                                           |

## 4. Edición de muestras

| Controlador          | Explicación                                                          |
|----------------------|----------------------------------------------------------------------|
| <b>Mando [PITCH]</b> | Establece el tono de la muestra.                                     |
| <b>Mando [START]</b> | Especifica la posición en la que la muestra comienza a reproducirse. |
| <b>Mando [END]</b>   | Especifica la posición en la que la muestra deja de reproducirse.    |
| <b>Mando [LEVEL]</b> | Establece el volumen de la muestra.                                  |

## Panel superior

| Controlador                | Explicación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Botón [SAMPLING]</b>    | <p>Le permite realizar muestras.</p> <p>También puede importar muestras desde un ordenador.</p> <p>Consulte “<a href="#">Cargar muestras (importar) (p. 90)</a>” para obtener más detalles.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Botón [LO-Fi]</b>       | <p>Cuando esto está activado, el efecto Lo-Fi se utiliza para degradar la calidad del sonido de reproducción (bajando la velocidad de bits de la muestra).</p> <p>Presione el botón [LO-Fi] mientras mantiene presionado el botón [SHIFT] para ajustar la intensidad del efecto Lo-Fi (<a href="#">Ajustar y comprobar la intensidad del efecto Lo-Fi (p. 13)</a>).</p>                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Botón [GATE]</b>        | <p>Cambia el modo de reproducción de la muestra.</p> <p>La forma en que las muestras se reproducen cuando presiona los pads de muestra depende del modo de reproducción.</p> <p>Consulte “<a href="#">Cambiar el modo de reproducción de muestras (gate/one-shot) (p. 14)</a>” para obtener más detalles.</p> <p>Presione el botón [GATE] mientras mantiene presionado el botón [SHIFT] para hacer que los botones del teclado activen las muestras al mismo tiempo.</p> <p>Consulte “<a href="#">Superponer y activar la misma muestra (polifónica) (p. 18)</a>” para obtener más detalles.</p> |
| <b>Botón [DELETE]</b>      | <p>Elimina una muestra.</p> <p>Cuando el botón [SAMPLING] está iluminado (en modo de muestreo), presione el botón [DELETE] para silenciar el micrófono.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Botón [LOOP]</b>        | <p>Cuando este está encendido, la muestra se reproduce en un bucle.</p> <p>Puede cambiar la dirección en la que se reproduce el bucle.</p> <p>Consulte “<a href="#">Seleccionar la dirección de reproducción de la muestra (p. 15)</a>” para obtener más detalles.</p> <p><b>RECUERDE</b></p> <p>Cuando el botón [GATE] está apagado (one-shot), el bucle no deja de reproducirse incluso después de quitar los dedos de los pads de muestra. Para detener la reproducción de la muestra, vuelva a pulsar los pads de muestra.</p>                                                               |
| <b>Botones [A/E]–[D/H]</b> | <p>Cambia el banco de pads (bancos A–D).</p> <p>Cuando se seleccionan los bancos A–D, se iluminan los botones [A/E]–[D/H].</p> <p>Para seleccionar los bancos E–H, presione los botones [A/E]–[D/H] dos veces.</p> <p>Cuando se seleccionan los bancos E–H, parpadean los botones [A/E]–[D/H].</p> <p>Presione los botones [A/E]–[D/H] mientras mantiene presionado el botón [SHIFT] para silenciar las muestras del banco.</p>                                                                                                                                                                  |

## 5. Pads

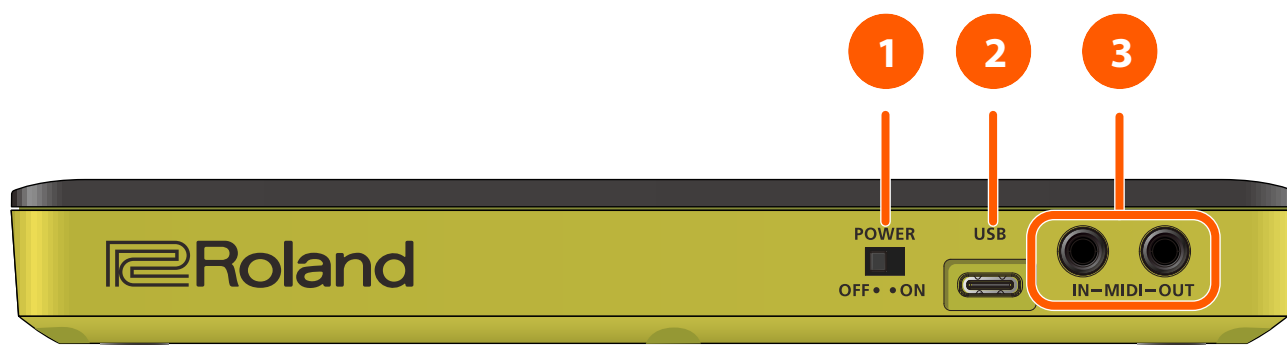
| Controlador                    | Explicación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|--------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pads de muestra [1]–[6]</b> | <p>Estos reproducen las muestras asignadas a cada pad.</p> <p><b>RECUERDE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los ajustes de cada pad de muestra se guardan en el sistema P-6 y todos los patrones los utilizan en común.</li> <li>Presione un pad de muestra mientras mantiene presionado el botón [PATTERN] para seleccionar un pad de muestra sin reproducirlo.</li> <li>Presione los pads de muestra mientras mantiene presionado el botón [SHIFT] para silenciar las notas de los pads. Los ajustes de silencio se guardan en los patrones.</li> </ul> |

| Controlador    | Explicación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pad [GRANULAR] | <p>Esto activa el sampler granular.</p> <p><b>RECUERDE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los ajustes del tono se guardan en los patrones.</li> <li>• Presione un pad de muestra mientras mantiene presionado el botón [PATTERN] y el pad [GRANULAR] para seleccionar una muestra que utilice el sampler granular.</li> <li>• Presione el pad [GRANULAR] mientras mantiene presionado el botón [PATTERN] y el pad [GRANULAR] sin activar el sampler granular.</li> <li>• Presione el pad [GRANULAR] mientras mantiene presionado el botón [SHIFT] para silenciar las notas del pad [GRANULAR].<br/>Los ajustes de silencio se guardan en los patrones.</li> <li>• Presione el pad [GRANULAR] mientras mantiene presionado el botón de paso para editar cada paso.</li> </ul> |

## 6. Botones de paso/teclado

|                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Controlador</b>     | <b>Explicación</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Botones de paso</b> | Estos botones se utilizan para cambiar entre patrones y bancos, introducir notas del sampler y del sampler granular, etc.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|                        | <p>The image shows the Roland P-6 Sampler Controller interface. It features a digital display at the top left showing four digits. Below it are several control sections: a TEMPO/VALUE knob with SHIFT and PATTERN buttons; a COPY button with a play icon; a QUANTIZE button with a dot icon; three yellow-lit knobs labeled CTRL1, CTRL2, and CTRL3; a row of buttons including LOOPER, FILTER, PITCH, SCATTER, DELAY, MFX, MIC, MIC MUTE, LO-FI, GATE, POLY, DELETE, LOOP, REVERSE, A/E, B/F, C/G, D/H, and BANK; six large numbered buttons (1-6); a GRANULAR button; a KYBD button; and a bottom row of piano keys labeled C through TIE. Two orange arrows point to the first key (C) and the last key (TIE). The SAMPLING button is circled in red.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>Paso 1</span> <span>.....</span> <span>Paso 16</span> </div> |
| <b>Botón [KYBD]</b>    | <p>Cuando el botón [KYBD] está encendido, los botones de paso funcionan como botones del teclado.</p> <p>Puede usar los botones del teclado para reproducir la muestra que ha seleccionado utilizando los pads de muestra como las notas de una escala.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

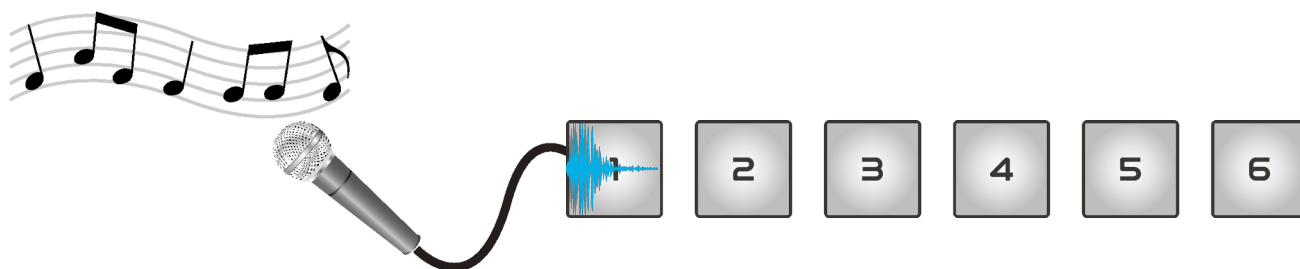
## Panel trasero



| Número | Nombre                   | Explicación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|--------|--------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1      | Conmutador [POWER]       | Enciende y apaga la unidad.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 2      | Puerto USB (USB Type-C®) | <p>Utilice un cable USB 2.0 de venta en comercios (USB A↔USB Type-C®, USB Type-C®↔USB Type-C®) para conectar este puerto a su ordenador.</p> <p>Puede utilizarse para transferir datos de USB MIDI y audio USB.</p> <p>No use un cable USB que esté diseñado solo para cargar dispositivos. Los cables que se usan solo para cargar no pueden transmitir datos.</p>                                                                                                                                  |
| 3      | Conectores MIDI (IN/OUT) | <p>Utilice cables de conexión TRS/TRS (de la serie BCC; de venta por separado) o cables de conexión TRS/MIDI (serie BMIDI; de venta por separado) para conectar esta unidad a un dispositivo MIDI externo.</p> <p>Puede sincronizar la P-6 reproducción con un dispositivo MIDI conectando los dispositivos con un cable MIDI de venta en comercios.</p> <p>No utilice estos conectores para conectarse a dispositivos de audio. Si lo hace, es posible que la unidad no funcione correctamente.</p> |

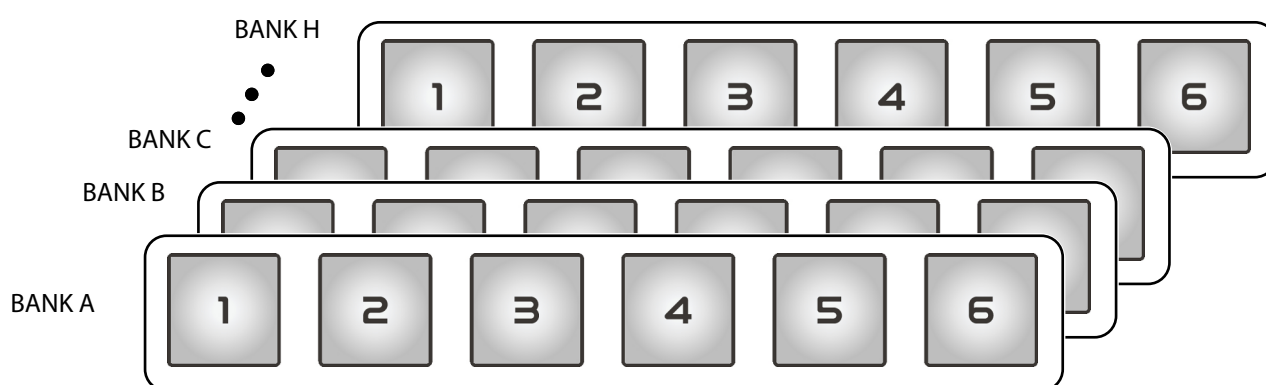
# Comprender las muestras

Una muestra es una colección de datos que incluye el sonido de muestra (datos de audio grabados), cómo funciona el pad de muestra y los ajustes de bucle de la muestra.



Las muestras se especifican por banco (A–H) y por número de muestra (1–6) de un total de 48 muestras.

Las muestras se pueden asignar a los pads de muestra en el P-6 y se pueden reproducir, o puede usarlos como partes de patrones para crear una canción.



Las muestras se guardan en una zona dedicada internamente en el P-6, y son utilizados en común por todos los patrones.

Los siguientes ajustes relacionados con el modo en que funcionan los pads de muestra también se manejan junto con las muestras.

- Ajustes del botón [LO-FI] ([Cambiar la calidad del sonido de la reproducción de la muestra \(Lo-Fi\) \(p. 12\)](#))
- Ajustes del botón [GATE] ([Cambiar el modo de reproducción de muestras \(gate/one-shot\) \(p. 14\)](#))
- Ajustes monofónicos/polifónicos ([Superponer y activar la misma muestra \(polifónica\) \(p. 18\)](#))
- Ajustes del botón [LOOP] ([Reproducir muestras en un bucle \(p. 17\)](#))
- Ajustes de la dirección de reproducción de la muestra ([Seleccionar la dirección de reproducción de la muestra \(p. 15\)](#))
- Ajustes del botón [F#] (P.ENV) ([Configuración de SAMPLE EDIT \(P.ENV\) \(p. 101\)](#))
- Ajustes del botón [G] (VOICE) ([Configuración de SAMPLE EDIT \(VOICE\) \(p. 109\)](#))
- Ajustes del botón [G#] (FILTER) ([Configuración de SAMPLE EDIT \(FILTER\) \(p. 113\)](#))
- Ajustes del botón [A] (MIXER) ([Configuración de SAMPLE EDIT \(MIXER\) \(p. 115\)](#))

# Reproducir las muestras

Una vez se inicia el P-6, puede usar los pads de muestra para reproducir las muestras.

## RECUERDE

El tempo del patrón actual se muestra en la pantalla.



## 1 Presione los pads de muestra para reproducir las muestras.

Esto reproduce las muestras que se asignan a los pads de muestra.

## RECUERDE

- Cuando presiona el botón [KYBD] (HOLD) mientras mantiene presionado un pad de muestra, el pad de muestra permanece en el estado presionado.
- Puede cambiar entre los bancos de los pads de muestra.  
Consulte "[Cambiar entre bancos de muestra \(p. 11\)](#)" para obtener más detalles.



## Cambiar entre bancos de muestra

Aquí se describe cómo cambiar entre los bancos de muestra.

Hay ocho bancos (A-H) con seis muestras que se pueden reproducir por banco con un total de 48 muestras.



### 1 Presione los botones [A/E]–[D/H].

Esto hace que cambie al banco que ha presionado.

Para seleccionar los bancos E–H, presione los botones [A/E]–[D/H] dos veces.

#### RECUERDE

Los botones [A/E]–[D/H] se iluminan de manera diferente dependiendo del banco seleccionado.

| Banco | Botones [A/E]–[D/H] |
|-------|---------------------|
| A–D   | Encendido           |
| E–H   | Parpadea            |

## Cambiar la calidad del sonido de la reproducción de la muestra (Lo-Fi)

Puede usar el efecto Lo-Fi para degradar la calidad del sonido de reproducción, lo que reproduce las muestras a una velocidad de bits de muestreo más baja.



**1** Presione los pads de muestra [1]–[6] a los que desea aplicar el efecto Lo-Fi, o presione el pad [GRANULAR].

**2** Presione el botón [LO-Fi] para activar y desactivar el efecto Low-Fi.

| Botón [LO-Fi]         | Explicación                                                                                                                                                                                                                             |
|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Desactivado (apagado) | El efecto Lo-Fi no se aplica.                                                                                                                                                                                                           |
| Activado (encendido)  | Se aplica el efecto Lo-Fi, degradando la calidad del sonido.<br><b>RECUERDE</b><br>Puede establecer la intensidad del efecto Lo-Fi.<br>Consulte “Ajustar y comprobar la intensidad del efecto Lo-Fi (p. 13)” para obtener más detalles. |

**RECUERDE**

Puede restaurar la configuración de los pads de muestra a la forma en que estaban antes de la edición (es decir, el último estado guardado). Consulte “Restaurar la configuración del pad de muestra (p. 21)” para obtener más detalles.

## Ajustar y comprobar la intensidad del efecto Lo-Fi

Puede establecer la intensidad a la que se aplica el efecto Lo-Fi (es decir, cuánto se degrada la calidad del sonido).



- 1** Presione el botón [LO-Fi] mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].
- 2** Use el mando [TEMPO/VALUE] para seleccionar "LoFi".
- 3** Presione el botón [C#] (ENTER).
- 4** Gire el botón [TEMPO/VALUE] para establecer la intensidad del efecto.
- 5** Para salir de los ajustes, pulse el botón [C] (EXIT).

### RECUERDE

Seleccione "SPR" en el paso 2 y luego presione el botón [C#] (ENTER) para mostrar la frecuencia de muestreo de la muestra actual. Presione el botón [C] (EXIT) para terminar de comprobar la frecuencia de muestreo.

## Cambiar el modo de reproducción de muestras (gate/one-shot)

Aquí se describe cómo cambiar el modo de reproducción de la muestra.  
La forma en que las muestras se reproducen cuando presiona los pads de muestra depende del modo de reproducción.



**1** Presione el pad de muestra para el que desea cambiar el modo de reproducción.

**2** Presione el botón [GATE] para establecer el modo de reproducción.

| Botón [GATE] | Explicación                                                                                                                                                 |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Desactivado  | La muestra se reproduce en el modo one-shot.<br>En este modo, la muestra se reproduce hasta el final, incluso después de quitar el dedo del pad de muestra. |
| Activado     | La muestra se reproduce en el modo gate.<br>En este modo, la muestra se reproduce solo mientras presiona el pad de muestra.                                 |

**RECUERDE**

Puede restaurar la configuración de los pads de muestra a la forma en que estaban antes de la edición (es decir, el último estado guardado).  
Consulte “Restaurar la configuración del pad de muestra (p. 21)” para obtener más detalles.

Seleccionar la dirección de reproducción de la muestra

Puede elegir en qué dirección se reproduce una muestra.



1 Presione el botón [LOOP] mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].

Esto cambia la dirección en la que la muestra se reproduce.  
La dirección de reproducción de la muestra cambia como se muestra a continuación cada vez que presiona el botón [LOOP] mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].

| Pantalla         | Botón [LOOP]              | Explicación                                                                                                                                                                                           |
|------------------|---------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Forw (Forward)   | Se ilumina de forma tenue | La muestra se reproduce hacia delante (modo normal).<br>                                                                                                                                              |
| RevS (Reverse)   | Encendido                 | La muestra se reproduce hacia atrás.<br>                                                                                                                                                              |
| AltE (Alternate) | Parpadea                  | En este modo, la muestra se reproduce repetidamente hacia adelante y luego hacia atrás.<br><br><div>RECUERDE</div> <p>La muestra se reproduce en un bucle cuando se selecciona el modo Alternate.</p> |

## Reproducir las muestras

---

### RECUERDE

Puede restaurar la configuración de los pads de muestra a la forma en que estaban antes de la edición (es decir, el último estado guardado).

Consulte [“Restaurar la configuración del pad de muestra \(p. 21\)”](#) para obtener más detalles.

## Reproducir muestras en un bucle

Aquí se describe cómo reproducir muestras en un bucle.



### 1 Pulse el botón [LOOP].

Esto activa la reproducción del bucle de muestra.

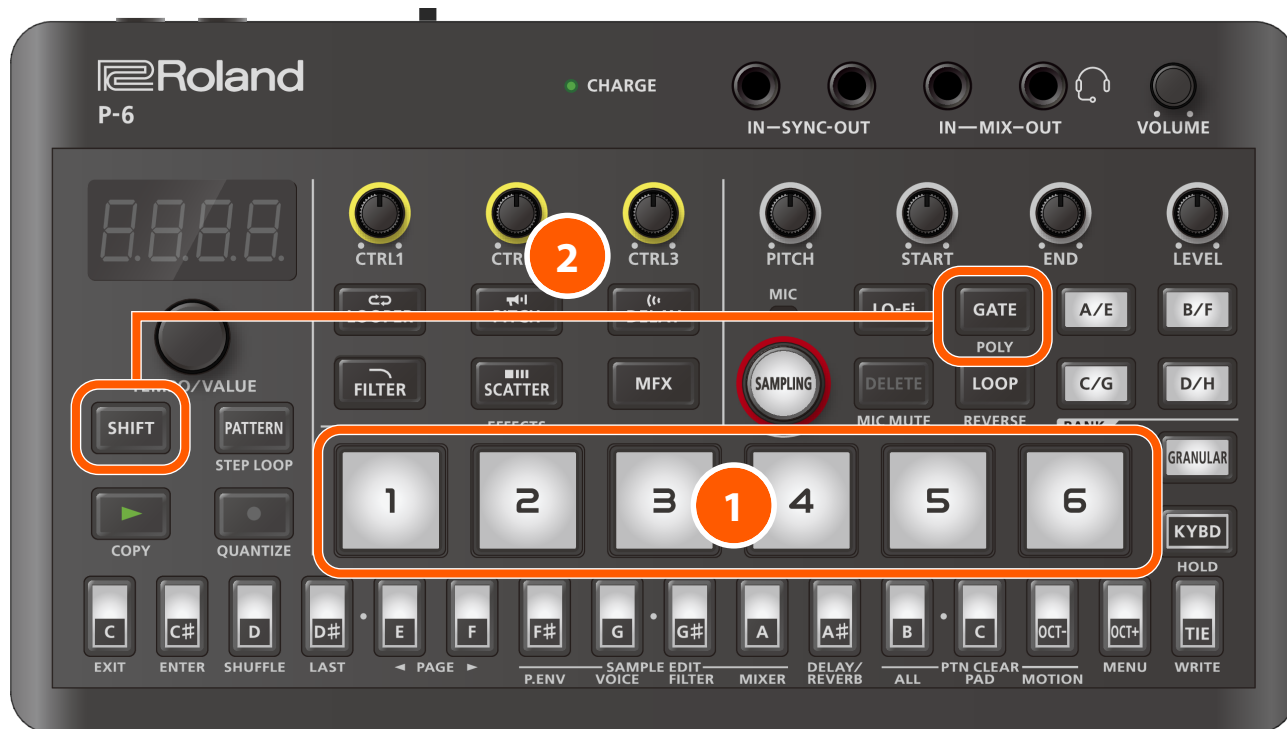
#### RECUERDE

- Cuando el botón [GATE] está apagado (one-shot), el bucle no deja de reproducirse incluso después de quitar los dedos de los pads de muestra. Para detener la reproducción de la muestra, vuelva a pulsar los pads de muestra.
- Presione el botón [C] (EXIT) mientras mantiene presionado el botón [SHIFT] para hacer que todas las muestras dejen de reproducirse.
- Puede restaurar la configuración de los pads de muestra a la forma en que estaban antes de la edición (es decir, el último estado guardado). Consulte "[Restaurar la configuración del pad de muestra \(p. 21\)](#)" para obtener más detalles.

### Superponer y activar la misma muestra (polifónica)

Puede superponer y activar hasta 16 notas de una sola muestra.

Esto le permite activar muestras como acordes, o reproducir las mismas muestras que dividió usando la función Chop al mismo tiempo.



#### 1 Presione los pads de muestra para seleccionar una muestra.

##### RECUERDE

Cuando está encendido el botón [KYBD], puede usar los botones del teclado para reproducir las muestras que ha seleccionado como las notas de una escala.

Consulte "Usar los botones del teclado para reproducir las muestras (p. 19)" para obtener más detalles.

#### 2 Presione el botón [GATE] mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].

La unidad entra en modo polifónico.

La pantalla indica "POLY".

#### 3 Para desactivar el modo polifónico, vuelva a presionar el botón [GATE] mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].

Esto desactiva el modo polifónico y cambia a monofónico.

La pantalla indica "Mono".

##### RECUERDE

Puede restaurar la configuración de los pads de muestra a la forma en que estaban antes de la edición (es decir, el último estado guardado).

Consulte "Restaurar la configuración del pad de muestra (p. 21)" para obtener más detalles.



## Usar los botones del teclado para reproducir las muestras

Puede utilizar los botones del teclado para reproducir la muestra que ha seleccionado utilizando los pads de muestra o el pad [GRANULAR] como las notas de una escala.

También puede usar los botones del teclado para reproducir cada una de las muestras que haya muestreado usando el muestreo por pasos o dividido usando la función Chop.

### RECUERDE

No puede reproducir las muestras que ha muestreado usando el muestreo por pasos o las muestras que ha dividido usando la función Chop como las notas de una escala.

Para más detalles, consulte “[Crear muestras divididas por igual \(muestreo por pasos\) \(p. 28\)](#)” y la “[Función Chop \(Chop \(p. 111\)\)](#)”.



**1** Presione el pad de muestra o el pad [GRANULAR].

**2** Pulse el botón [KYBD].

El botón [KYBD] se ilumina y los botones de paso cambian a los botones del teclado.

**3** Presione los botones del teclado para reproducir las muestras.

**4** Para dejar de usar los botones como botones del teclado, presione el botón [KYBD].

El botón [KYBD] se oscurece y los botones del teclado vuelven a cambiar a botones del teclado.

### RECUERDE

En el modo polifónico, puede activar las muestras como acordes o reproducir las mismas muestras que dividió usando la función Chop al mismo tiempo.

Para más detalles sobre el modo polifónico, consulte “[Superponer y activar la misma muestra \(polifónica\) \(p. 18\)](#)”.

### Cambiar entre octavas de los botones del teclado

Puede cambiar el rango de teclas que abarcan los botones del teclado en unidades de una octava.



#### 1 Pulse el botón [KYBD].

El botón [KYBD] se ilumina y los botones de paso cambian a los botones del teclado.

#### 2 Pulse el botón [OCT-] [OCT+].

Cada vez que presiona el botón [OCT-], el rango de teclas baja una octava, y cada vez que presiona el botón [OCT+], el rango de teclas sube una octava.

El número de octavas cambiadas aparece en la pantalla.

#### RECUERDE

- Los botones [OCT-] y [OCT+] parpadean más rápido a medida que aumenta el cambio de octava.
- Presione los botones [OCT-] y [OCT+] al mismo tiempo para restablecer el ajuste de octava a "0".

## Restaurar la configuración del pad de muestra

Aquí se muestra cómo restaurar la configuración de un pad de muestra seleccionado a la forma en que estaba antes de la edición (es decir, el último estado guardado).



### 1 Presione el botón [OCT+] (MENU) mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].

Esto muestra el parámetro (elemento por establecer).

### 2 Use el mando [TEMPO/VALUE] para seleccionar "L.P.D." (Reload Pad), y presione el botón [C#] (ENTER).

Los ajustes del pad de muestra se restauran a sus valores de antes de ser editados.

Puede utilizar esta operación para restaurar los siguientes parámetros.

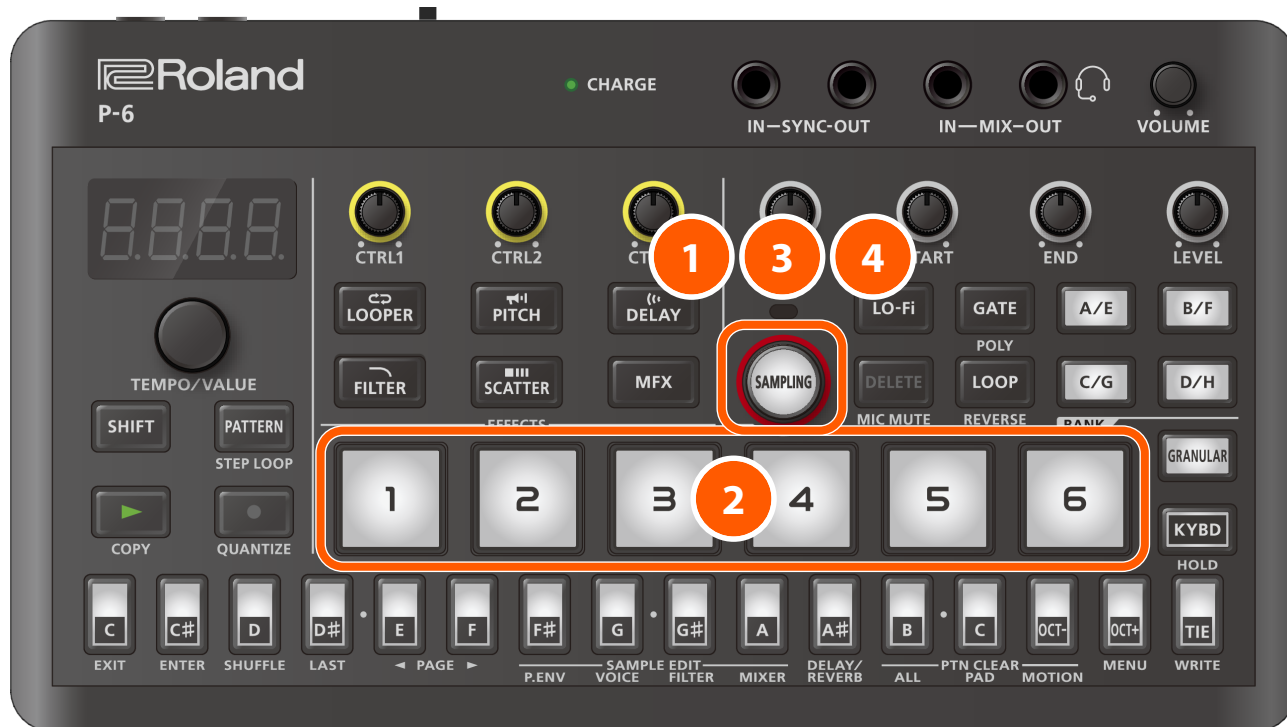
- Ajustes del botón [LO-Fi] ([Cambiar la calidad del sonido de la reproducción de la muestra \(Lo-Fi\) \(p. 12\)](#))
- Ajustes del botón [GATE] ([Cambiar el modo de reproducción de muestras \(gate/one-shot\) \(p. 14\)](#))
- Ajustes monofónicos/polifónicos ([Superponer y activar la misma muestra \(polifónica\) \(p. 18\)](#))
- Ajustes del botón [LOOP] ([Reproducir muestras en un bucle \(p. 17\)](#))
- Ajustes de la dirección de reproducción de la muestra ([Seleccionar la dirección de reproducción de la muestra \(p. 15\)](#))
- Ajustes del botón [F#] (P.ENV) ([Configuración de SAMPLE EDIT \(P.ENV\) \(p. 101\)](#))
- Ajustes del botón [G] (VOICE) ([Configuración de SAMPLE EDIT \(VOICE\) \(p. 109\)](#))
- Ajustes del botón [G#] (FILTER) ([Configuración de SAMPLE EDIT \(FILTER\) \(p. 113\)](#))
- Ajustes del botón [A] (MIXER) ([Configuración de SAMPLE EDIT \(MIXER\) \(p. 115\)](#))

# Muestrear

Aquí se describe cómo muestrear (grabar) el audio que se introduce en el P-6 para crear sus propias muestras.  
Las muestras que cree se asignan a un pad de muestra.

## RECUERDE

Cada muestra se guarda en un zona dedicada internamente en el P-6, y es utilizado en común por todos los patrones.



## 1 Presione el botón [SAMPLING] para acceder al modo de muestreo.

El botón [SAMPLING] se ilumina.

## RECUERDE

Los botones de paso indican el nivel de entrada de audio en el modo de muestreo.  
Consulte “Ajustar el nivel de entrada (p. 24)” para obtener más detalles.

## 2 Presione el pad de muestra (uno que está parpadeando) al que desea asignar la muestra.

El pad de muestra seleccionado se ilumina, y el botón [SAMPLING] parpadea.

## RECUERDE

No se puede seleccionar un pad de muestra al que ya se haya asignado una muestra, lo que significa que no se puede utilizar ese pad para el muestreo.

Para muestrear, seleccione un pad de muestra que no tenga asignada una muestra (los pads de muestra no asignados parpadean) o elimine antes una muestra del pad de muestra deseado.

Consulte “Eliminar una muestra (p. 34)” para saber cómo eliminar una muestra de un pad de muestra.

## 3 Pulse el botón [SAMPLING].

Comienza el muestreo.

**RECUERDE**

El tiempo en el que comienza el muestreo depende del ajuste de activación utilizado para iniciar el muestreo.

Consulte “Configuración del muestreo (p. 26)” para obtener más detalles.

## 4 Para salir de los ajustes, pulse el botón [SAMPLING].

La muestra se guarda en esta unidad y se asigna al pad de muestra.

**RECUERDE**

- El método para detener el muestreo depende de las condiciones (longitud) utilizadas.  
También puede configurar otros ajustes detallados relacionados con el muestreo. Consulte “Configuración del muestreo (p. 26)” para obtener más detalles.
- Los datos de la muestra se optimizan automáticamente (normalizan) cuando finaliza el muestreo.  
“nor” (Normalize) se muestra cuando se está optimizando una muestra.
- Puede llevar un poco de tiempo asignar (guardar) una muestra.  
Una vez que aparece “Wr” (Write), espere hasta que parpadee “done” en la pantalla.

## Ajustar el nivel de entrada

Puede ajustar el nivel de entrada del micrófono incorporado o el micrófono de los cascos utilizado para el muestreo.

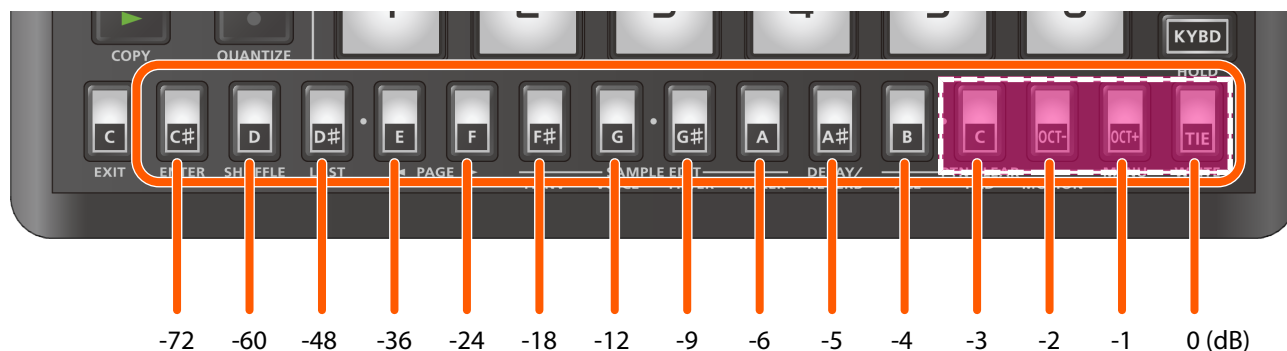
El nivel de entrada real se puede ajustar mientras lo está comprobando para establecer el nivel óptimo.



### 1 Pulse el botón [SAMPLING].

La unidad entra en el modo de muestreo.

Compruebe los indicadores del botón de paso.



### 2 Use el mando [LEVEL] para ajustar el nivel de entrada para que los botones [C]–[TIE] (de -3 a 0 dB) se iluminen ocasionalmente.

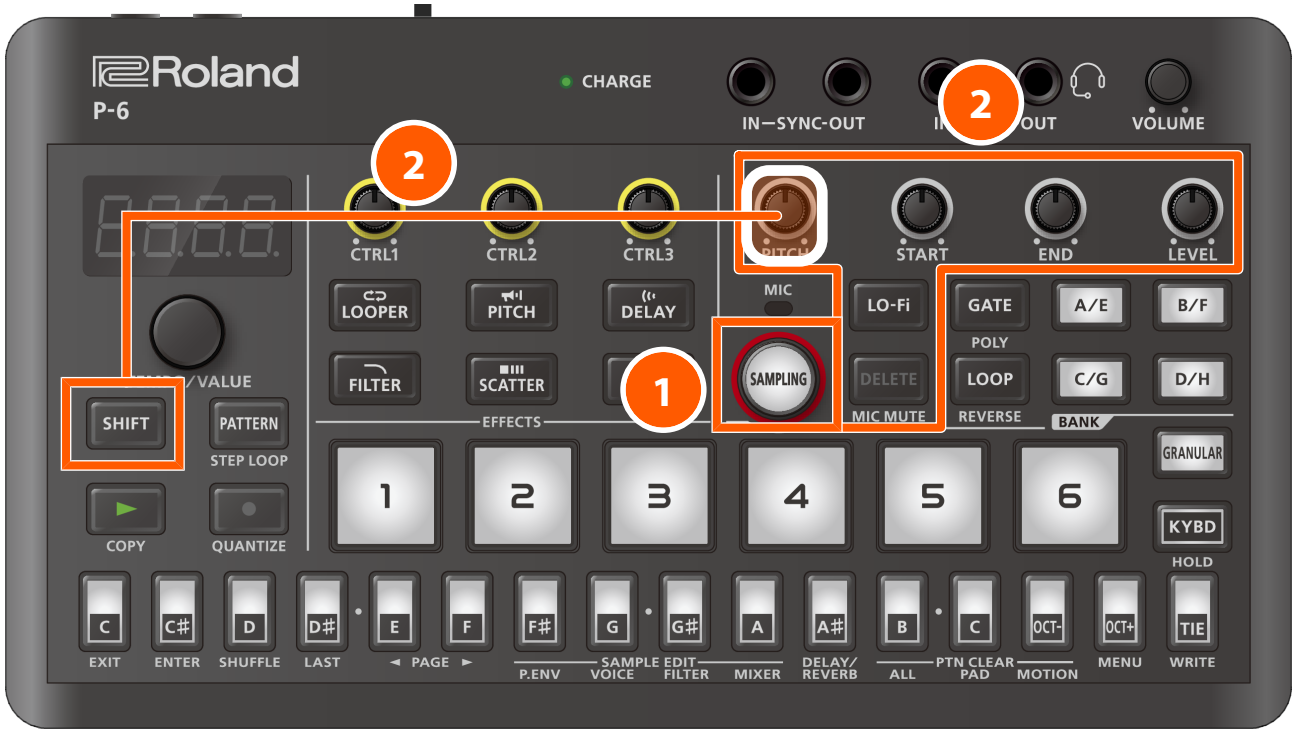
#### RECUERDE

- El nivel de pico de entrada se muestra cuando presiona el botón [SHIFT].
- Cuando esté muestreando (o remuestreando) lo que reproduce en los pads de muestra, utilice uno de los métodos siguientes para ajustar el volumen de la muestra.
  - Salga del modo de muestreo y luego use el mando [LEVEL] para ajustar el volumen de cada pad de muestra.
  - Use el parámetro "Volume (p. 95)" para ajustar el volumen de todo el patrón.

- Si el sonido que entra en el conector MIX IN suena distorsionado aunque el segmento de 0 dB del medidor de nivel no se ilumine, ajuste el volumen de una de las siguientes maneras.
  - Ajuste el volumen de los dispositivos externos conectados.
  - Ajuste el parámetro "[Ext. In Gain \(p. 98\)](#)".

# Configuración del muestreo

Puede editar los parámetros de muestreo (ajustes de grabación) de esta unidad.



## 1 Pulse el botón [SAMPLING].

La unidad entra en el modo de muestreo.

## 2 Utilice los siguientes controladores para configurar los parámetros de muestreo.

| Controlador                                                                                            | Valor                                                 | Explicación                      |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|----------------------------------|
| <b>Botón [LO-Fi]</b><br><br>(La frecuencia de muestreo cambia cada vez que presiona el botón [LO-Fi].) | Ajusta la frecuencia de muestreo.                     |                                  |
|                                                                                                        | 44.1k                                                 | La unidad muestrea a 44,1 kHz.   |
|                                                                                                        | El botón [LO-Fi] se ilumina de forma tenue            |                                  |
|                                                                                                        | 22.0k                                                 | La unidad muestrea a 22,05 kHz.  |
|                                                                                                        | El botón [LO-Fi] está encendido                       |                                  |
|                                                                                                        | 14.7k                                                 | La unidad muestrea a 14,7 kHz.   |
|                                                                                                        | El botón [LO-Fi] parpadea rápidamente                 |                                  |
|                                                                                                        | 11.0k                                                 | La unidad muestrea a 11,025 kHz. |
|                                                                                                        | El botón [LO-Fi] parpadea                             |                                  |
| <b>Botón [DELETE]</b>                                                                                  | Activa/desactiva el micrófono (micrófono silenciado). |                                  |
|                                                                                                        | El botón [DELETE] está encendido                      | Silencia el micrófono.           |
|                                                                                                        | El botón [DELETE] se ilumina de forma tenue           | Activa el micrófono.             |
| <b>Mando [PITCH]</b>                                                                                   | Ajusta el muestreo en mono o en estéreo.              |                                  |
|                                                                                                        | Mono                                                  | La unidad muestrea en mono.      |
|                                                                                                        | Stereo                                                | La unidad muestrea en estéreo.   |



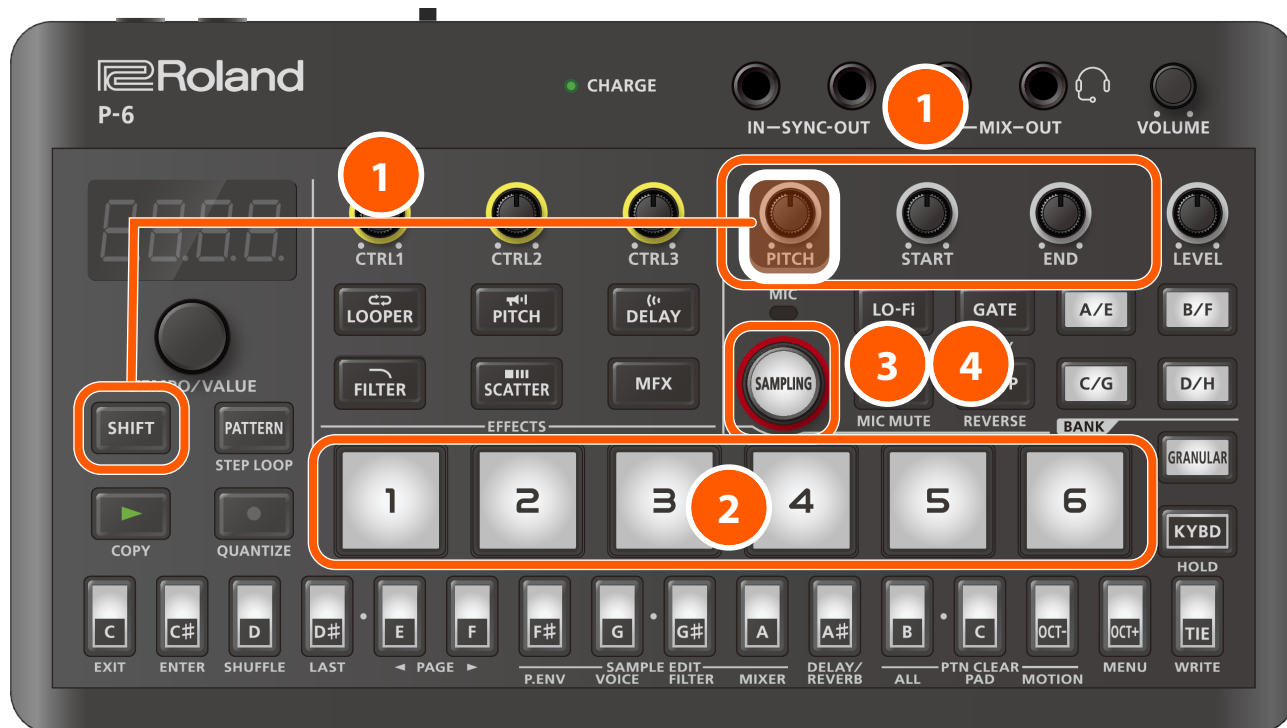
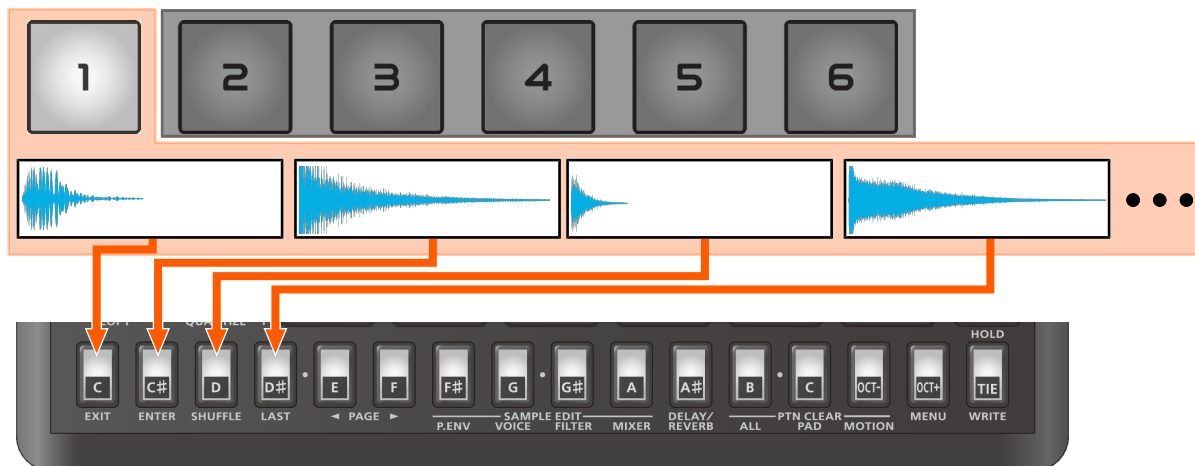
| Controlador                                                      | Valor                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Explicación                                                                                                                                                                                                                                  |
|------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mando [START]                                                    | Ajusta la longitud de la muestra.<br><b>RECUERDE</b><br>La longitud que puede establecer depende del tempo, la frecuencia de muestreo y el ajuste mono/estéreo.                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                              |
|                                                                  | <i>F r E E</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | El muestreo se detiene cuando presiona el botón [SAMPLING].<br><b>RECUERDE</b><br>Consulte “ <a href="#">Tiempo máximo de muestra (p. 154)</a> ” en las especificaciones principales para saber el tiempo máximo disponible de cada muestra. |
|                                                                  | <i>n. 1 r 4</i> (1 de cada 4 tiempos en un compás),<br><i>n. 2 r 4</i> (2 de cada 4 tiempos en un compás),<br><i>n. 3 r 4</i> (3 de cada 4 tiempos en un compás), <i>n. 1 – n. 2 9</i>                                                                                                                                                                                                                                          | Ajusta la muestra (número de compases).                                                                                                                                                                                                      |
| Mando [END]                                                      | Esto ajusta el disparador que se utiliza para iniciar el muestreo.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                              |
|                                                                  | <i>E D F F</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Pulse el botón [SAMPLING] para iniciar el muestreo.                                                                                                                                                                                          |
|                                                                  | <i>S 4 n E</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Presione los botones [SAMPLING] o [►] o utilice la entrada de comandos de inicio (FA)/parada (FC) desde un dispositivo MIDI externo para iniciar y detener el muestreo.                                                                      |
|                                                                  | <i>- 3 d b - - 2 4 d</i> (-3--24 dB)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | El muestreo comienza una vez que la entrada de audio supera el nivel establecido aquí.                                                                                                                                                       |
| Mando [LEVEL]                                                    | <i>G. 0 - G. 2 5 5</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Establece la sensibilidad del micrófono.<br>Consulte “ <a href="#">Ajustar el nivel de entrada (p. 24)</a> ” para obtener más detalles.                                                                                                      |
| Gire el mando [PITCH] mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT] | Esto ejecuta el muestreo por pasos, que crea un número de muestras individuales (divididas) en función del tiempo de muestreo que ha especificado con el mando [START].<br>Se asigna un número de nota a cada muestra después de finalizar el muestreo.<br>Para obtener más información sobre los ajustes del muestreo por pasos, consulte “ <a href="#">Crear muestras divididas por igual (muestreo por pasos) (p. 28)</a> ”. |                                                                                                                                                                                                                                              |
|                                                                  | <i>S D F F</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | No se utiliza la función de muestreo por pasos.                                                                                                                                                                                              |
|                                                                  | <i>S. 2 - 5. 6 4</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Establece el número de segmentos individuales (divisiones de una muestra) creados por la función de muestreo por pasos.                                                                                                                      |

## Crear muestras divididas por igual (muestreo por pasos)

El muestreo por pasos es una función que crea un número de muestras individuales en función del tiempo de muestreo que ha especificado con el mando [START].

Aunque el muestreo normal crea una muestra por cada pad de muestra, el muestreo por pasos le permite crear múltiples muestras para un solo pad de muestra.

Una vez finalizado el muestreo, se asigna un número de nota a cada muestra, y puede usar los botones del teclado o un teclado MIDI externo para reproducir las muestras.



### 1 Utilice "Configuración del muestreo (p. 26)" para activar la función de muestreo por pasos.

Establece el número de muestras individuales (5, 2-5, 54) creadas por la función de muestreo por pasos.

Configure también la frecuencia de muestreo, mono/estéreo, la longitud de la muestra y el disparador utilizado para iniciar el muestreo según sea necesario.

### 2 Presione el pad de muestra al que desea asignar la muestra.

El botón [SAMPLING] parpadea.

### RECUERDE

No se puede seleccionar un pad de muestra al que ya se haya asignado una muestra, lo que significa que no se puede utilizar ese pad para el muestreo.

Para muestrear, seleccione un pad de muestra que no tenga asignada una muestra (los pads de muestra no asignados parpadean) o elimine antes una muestra del pad de muestra deseado.

Consulte “[Eliminar una muestra \(p. 34\)](#)” para saber cómo eliminar una muestra de un pad de muestra.

## 3 Pulse el botón [SAMPLING].

Comienza el muestreo.

### RECUERDE

- El tiempo en el que comienza el muestreo depende del ajuste de activación utilizado para iniciar el muestreo. Consulte “[Configuración del muestreo \(p. 26\)](#)” para obtener más detalles.
- Puede rehacer las muestras que hizo anteriormente durante el muestreo por pasos si no le gusta lo que hizo. Use el mando [TEMPO/VALUE] para seleccionar el paso para el que desea volver a hacer el muestreo (la “posición dividida”), y presione el botón [SAMPLING].

## 4 Repita el paso 3 (es decir, repita el muestreo).

Una vez que haya alcanzado el número especificado de muestras repitiendo el proceso de muestreo, “End” parpadea en la pantalla.

Las muestras ahora se guardan en el pad que especificó y se asigna un número de nota a cada muestra.

Los números de las notas se asignan de la siguiente manera.

| Muestras divididas (individuales) | Número de nota (tecla) |
|-----------------------------------|------------------------|
| Muestra n.º 1                     | 60 (C4)                |
| Muestra n.º 2                     | 61 (C#4)               |
| :                                 | :                      |
| Muestra n.º 64                    | 123 (D#9)              |

### RECUERDE

- Los tonos de la muestra no cambian (lo que significa que no se aplica ninguna escala) incluso cuando se asignan números de nota a las muestras individuales.
- Consulte “[Usar los botones del teclado para reproducir las muestras \(p. 19\)](#)” para saber cómo comprobar el sonido de las muestras individuales.
- Consulte “[Superponer y activar la misma muestra \(polifónica\) \(p. 18\)](#)” para saber cómo superponer y reproducir las muestras individuales.

## Editar el sonido de una muestra

Aquí se muestra cómo ajustar los parámetros de la muestra para editar los sonidos.



- 1 Siga las instrucciones de “Reproducir las muestras (p. 10)” para seleccionar la muestra en la que desea editar el sonido.
- 2 Utilice las operaciones que se muestran a continuación de acuerdo con el parámetro que desea editar.

| Parámetro/elemento a editar                                                                                            | Operación                                                                      | Referencia                                     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| Editar cambios basados en el tono basados en el tiempo                                                                 | Presione el botón [F#] (P.ENV) mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].  | Configuración de SAMPLE EDIT (P.ENV) (p. 101)  |
| Editar el tono de reproducción de la muestra, la frecuencia o los cambios basados en el tiempo del volumen o el filtro | Presione el botón [G] (VOICE) mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].   | Configuración de SAMPLE EDIT (VOICE) (p. 109)  |
| Usar un filtro para editar el sonido                                                                                   | Presione el botón [G#] (FILTER) mientras mantiene presionado el botón [SHIFT]. | Configuración de SAMPLE EDIT (FILTER) (p. 113) |
| Editar el volumen de la muestra y la panorámica, los ajustes del bus de salida y la cantidad de envío a delay/reverb   | Presione el botón [A] (MIXER) mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].   | Configuración de SAMPLE EDIT (MIXER) (p. 115)  |

- 3 Use el mando [TEMPO/VALUE] para seleccionar un parámetro y presione el botón [#] (ENTER).
- 4 Utilice el mando [TEMPO/VALUE] para editar el valor.

RECUERDE

También puede ajustar algunos de los parámetros con los mandos [CTRL1]–[CTRL3] y los mandos [PITCH], [START], [END] y [LEVEL]. Consulte “Funciones de los mandos (p. 127)” para obtener más detalles.

**5** Para terminar la edición, presione el botón [C] (EXIT) dos veces.

**RECUERDE**

Puede restaurar la configuración de los pads de muestra a la forma en que estaban antes de la edición (es decir, el último estado guardado).

Consulte "[Restaurar la configuración del pad de muestra \(p. 21\)](#)" para obtener más detalles.

## Copiar una muestra

Puede copiar una muestra que esté asignada a un panel de muestra a otro panel de muestra.



**1** Presione el botón [SHIFT] y los botones [►] (COPY) mientras mantiene presionado el pad de muestra que desea copiar.

**2** Use el mando [TEMPO/VALUE] para seleccionar "COPY".

**3** Presione el botón [C#] (ENTER).

**4** Presione el pad de muestra de destino de la copia (el que está parpadeando).

### RECUERDE

- Puede cambiar entre los bancos de los pads de muestra para el destino de la copia según sea necesario. Consulte "Cambiar entre bancos de muestra (p. 11)" para saber cómo cambiar entre los bancos de los pads de muestra.
- También puede copiar una muestra a un pad de muestra que no contenga una muestra asignada (es decir, un pad de muestra vacío). No se puede seleccionar un pad de muestra al que ya se haya asignado una muestra, lo que significa que no se puede utilizar ese pad para realizar la copia.  
Para realizar la copia, seleccione un pad de muestra que no tenga asignada una muestra (los pads de muestra no asignados parpadean) o elimine antes una muestra del pad de muestra deseado.  
Consulte "Eliminar una muestra (p. 34)" para saber cómo eliminar una muestra de un pad de muestra.

**5** Presione el botón [C#] (ENTER).

La muestra se copia.

## Intercambiar muestras

Aquí se describe cómo intercambiar muestras entre dos pads de muestra.



- 1** Presione el botón [SHIFT] y los botones [►] (COPY) mientras mantiene presionado el pad de muestra que desea intercambiar.
- 2** Use el mando [TEMPO/VALUE] para seleccionar "EHCG".
- 3** Presione el botón [C#] (ENTER).
- 4** Presione el pad de muestra de destino del intercambio (la segunda muestra: el pad de muestra que está parpadeando).

### RECUERDE

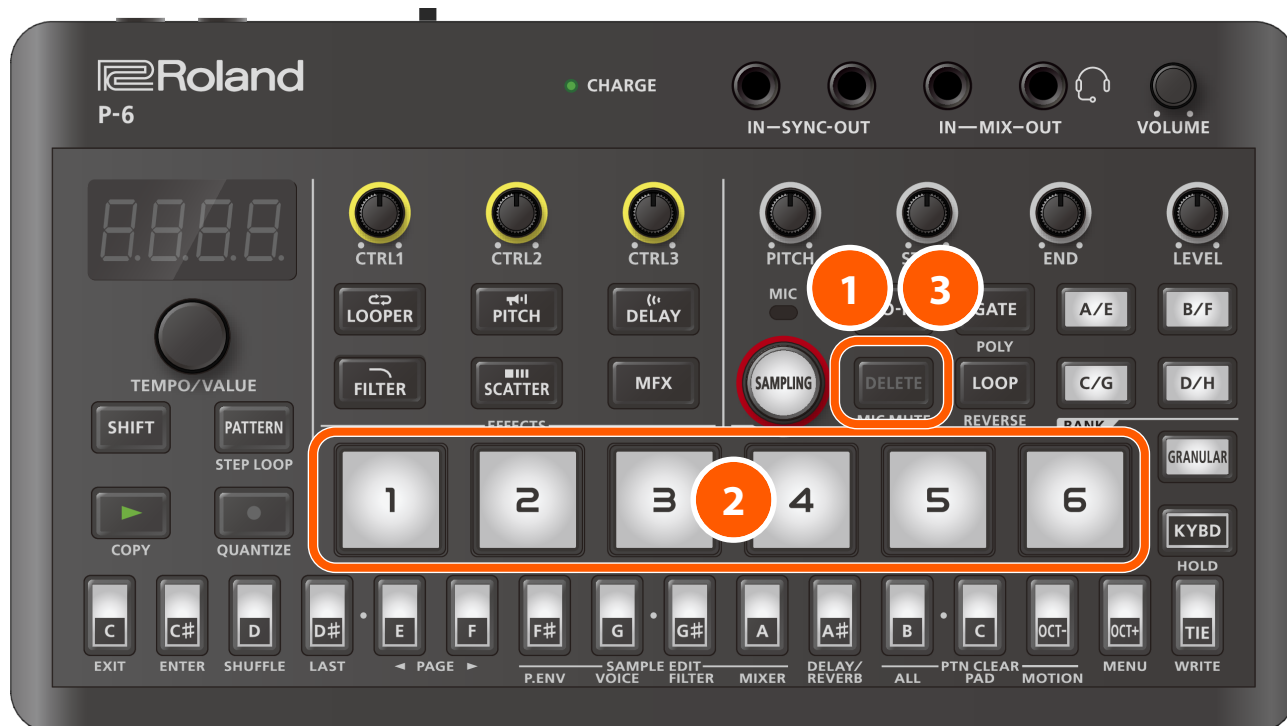
- Puede cambiar entre los bancos de los pads de muestra para el destino del intercambio según sea necesario. Consulte "Cambiar entre bancos de muestra (p. 11)" para saber cómo cambiar entre los bancos de los pads de muestra.
- No puede cambiar muestras con un pad de muestra que no contenga una muestra asignada (es decir, un pad de muestra vacío).

- 5** Presione el botón [C#] (ENTER).

La primera muestra se ha intercambiado ahora con la segunda.

## Eliminar una muestra

Aquí se describe cómo eliminar la muestra asignada a un pad.



### 1 Pulse el botón [DELETE].

La pantalla indica "dEL".

### 2 Presione los pads de muestra (los que están parpadeando) de los que desea eliminar una muestra.

#### RECUERDE

Puede cambiar entre los bancos de los pads de muestra según sea necesario.

Consulte "Cambiar entre bancos de muestra (p. 11)" para saber cómo cambiar entre los bancos de los pads de muestra.

### 3 Pulse el botón [DELETE].

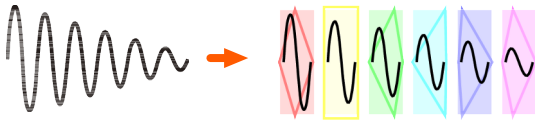
Esto borra la muestra que estaba asignada al pad de muestra.



# Comprender el sampler granular

El término “granular” en “sampler granular” proviene de la palabra “grano”.

Esta característica le permite crear nuevos sonidos de “granos”, que son muestras divididas en secciones de minutos.



Puede controlar los parámetros relacionados con los granos enumerados a continuación para alterar la imagen original del sonido.

- Cambiar el tamaño y la posición de reproducción de un grano
- Aumentar el número de granos
- Cambiar aleatoriamente la dirección de reproducción del grano, la posición estéreo (panorámica), etc.

En el P-6, la función para usar y reproducir granos se llama “sampler granular”.

Puede utilizar el sampler granular en el P-6 para crear sonidos a partir de muestras que ya haya grabado.

## Usar el sampler granular

Aquí se describe cómo seleccionar la muestra que desea usar como material (datos en bruto) para el sampler granular.



- 1 Presione el pad [GRANULAR] y el pad de muestra correspondiente al material que desea utilizar mientras mantiene presionado el botón [PATTERN].

Esto asigna la muestra del pad de muestra que ha seleccionado al pad [GRANULAR].

- ## 2 Presione el pad [GRANULAR].

Esto reproduce el sampler granular.

**RECUERDE**

También puede reproducir los sonidos del sampler granular como las notas de una escala.

Consulte “[Usar los botones del teclado para reproducir las muestras \(p. 19\)](#)” para obtener más detalles.

## Controlar los granos

Aquí se muestra cómo ajustar el grano para editar el sonido.



**1** Siga los pasos en “Usar el sampler granular (p. 36)” para asignar la muestra que desea procesar con el sampler granular al pad [GRANULAR].

**2** Presione el botón [G] (VOICE) mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].

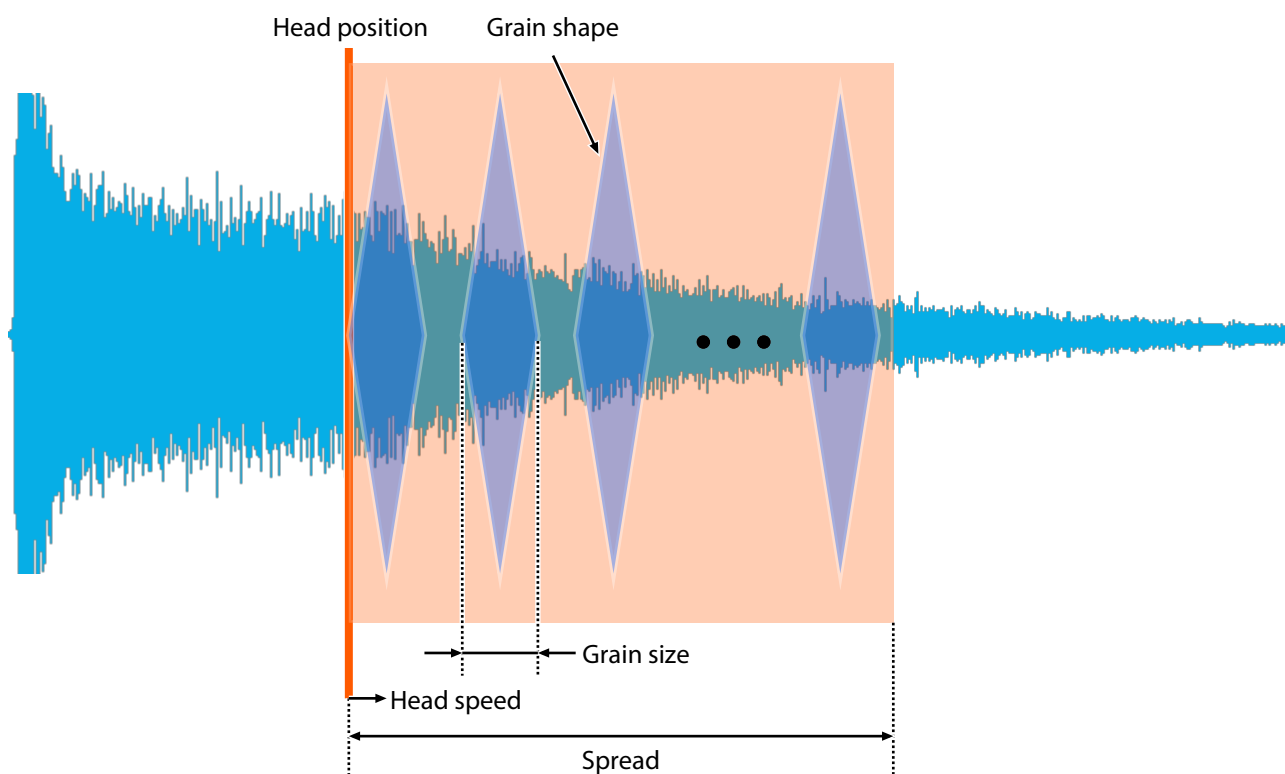
Esto le permite editar la muestra.

**3** Use el mando [TEMPO/VALUE] para seleccionar un parámetro y presione el botón [#] (ENTER).

### RECUERDE

Para obtener información sobre los parámetros, consulte “Configuración de SAMPLE EDIT (VOICE) (p. 109)”.

**4** Utilice el mando [TEMPO/VALUE] para editar el valor.



### RECUERDE

- También puede ajustar algunos de los parámetros con los mandos [CTRL1]–[CTRL3] y los mandos [PITCH], [START], [END] y [LEVEL]. Consulte “[Configuración de SAMPLE EDIT \(VOICE\) \(p. 109\)](#)” para obtener más detalles.
- Puede previsualizar el sonido del sampler granular que está editando presionando el pad [GRANULAR]. El estado de reproducción del grano se indica mediante los botones de paso en ese momento.

## 5 Para salir de la operación, presione el botón [C] (EXIT) dos veces.

### RECUERDE

Puede restaurar la configuración del pad [GRANULAR] a como estaba antes de ser editado.

Consulte “[Restaurar la configuración del pad \[GRANULAR\] \(p. 39\)](#)” para obtener más detalles.

## Restaurar la configuración del pad [GRANULAR]

Esto restaura la configuración del pad [GRANULAR] a la forma en que estaba antes de la edición (es decir, el último estado guardado).



- 1 Presione el botón [OCT+] (MENU) mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].**

Esto muestra el parámetro (elemento por establecer).

- 2 Use el mando [TEMPO/VALUE] para seleccionar "r.L.G.r" (Reload Granular Pad), y presione el botón [C#] (ENTER).**

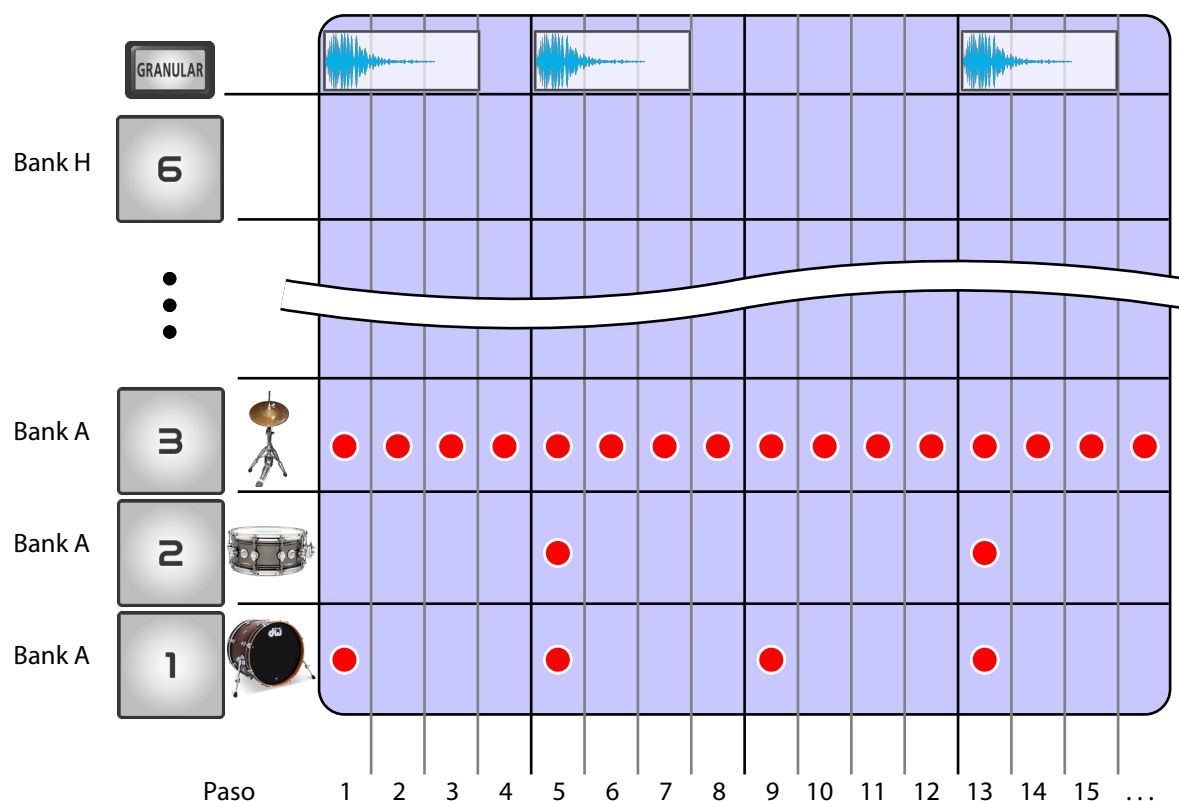
Los ajustes del pad [GRANULAR] se restauran a sus valores de antes de ser editados.

# Comprender los patrones

## ¿Qué es un patrón?

Un patrón es un conjunto de datos que contiene el orden en el que se deben reproducir las muestras.

Patrón 1-01



Utilice el secuenciador de patrones para grabar patrones.

En el P-6, los siguientes datos se gestionan como un "patrón".

- Datos de rendimiento usando el secuenciador de patrones ( [Grabar lo que toca usando el secuenciador de patrones \(p. 47\)](#))
- Volumen del patrón ( [Volume \(p. 95\)](#))
- Transposición de patrones ( [Transpose \(p. 95\)](#))
- Longitud de cada paso en el patrón ( [Pattern Scale \(p. 95\)](#))
- Silenciar los ajustes de cada pad de muestra y el pad [GRANULAR] ( [Silenciar una muestra \(p. 45\)](#))
- Cuantizar los ajustes de cada pad de muestra ( [Play Quantize \(p. 96\)](#))
- Parámetros de sonido para el pad [GRANULAR]
- Parámetros del botón [A#] (DELAY/REVERB) ( [Configuración de DELAY/REVERB \(p. 117\)](#); cuando [Global Delay/Reverb SW \(p. 119\)](#) está apagado)
- Patrón tempo ( [Configurar el tempo \(p. 42\)](#))

Los patrones se organizan en bancos (1-4) y números (1-16), hasta un total de 64 patrones.

Esta unidad contiene los siguientes datos cuando se envía desde la fábrica.

| Número de banco | Explicación                                       |
|-----------------|---------------------------------------------------|
| 1-0 1- 1- 16    | Patrones predeterminados (se pueden sobrescribir) |
| 2-0 1-4- 16     | Patrones vacíos                                   |

# Reproducir un patrón

Aquí se describe cómo reproducir el patrón seleccionado actualmente.



## 1 Pulse el botón [▶].

El patrón seleccionado actualmente se reproduce.

### RECUERDE

- Puede cambiar entre patrones para su reproducción.  
Consulte "[Seleccionar un patrón \(p. 43\)](#)" para obtener más detalles.
- Puede utilizar la función Play Quantize para hacer que la sincronización de los datos de rendimiento que grabó con los pads de muestra se alineen durante la entrada en tiempo real.  
Para obtener más información, consulte "[Play Quantize \(p. 96\)](#)".

### Configurar el tempo

El tempo siempre se muestra en la pantalla.



#### 1 Gire el mando [TEMPO/VALUE] para establecer el tempo.

El tempo se puede ajustar en un rango de 40,0–300,0.

#### 2 Gire el mando [TEMPO/VALUE] mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT] para hacer ajustes precisos en el tempo.

Puede establecer el valor en unidades de 0,1.



## Seleccionar un patrón

Aquí se muestra cómo cambiar patrones y cómo recuperar los datos de rendimiento en el P-6.



### 1 Pulse el botón [PATTERN].

El botón [PATTERN] se ilumina, y la unidad entra en el modo de selección de patrones.

### 2 Pulse el botón de paso mientras mantiene presionado el botón [PATTERN] para seleccionar un banco.

Los cuatro botones de paso más a la izquierda corresponden a los bancos 1-4.

El pad del banco seleccionado se ilumina mientras presiona el botón [PATTERN], y los botones de paso de los otros bancos parpadean.

Si mantiene presionado el botón [PATTERN] pero luego quita el dedo del botón [PATTERN] sin seleccionar un banco, puede continuar con el paso 3 (seleccionar el número de patrón) sin cambiar de banco.

### 3 Quite el dedo del botón [PATTERN] para seleccionar un número de patrón utilizando los botones de paso.

Los botones de paso se corresponden a los números de patrón 1-16.

Esta acción hace que se recupere el patrón que seleccionó.

| Botón de paso<br>(número de patrón) | Explicación                                                                       |
|-------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| Encendido                           | Indica un patrón (el patrón seleccionado) que se está reproduciendo.              |
| Parpadea                            | Indica el siguiente patrón por reproducir (el patrón "siguiente a continuación"). |

#### RECUERDE

- También puede usar el mando [TEMPO/VALUE] para seleccionar un patrón.
- Cuando cambia el patrón mientras se está reproduciendo otro patrón, esta función especifica el patrón que se va a reproducir a continuación. El botón de paso del patrón seleccionado y la pantalla parpadea. Una vez que el patrón actual termina de reproducirse, el siguiente patrón que reservó comienza a reproducirse automáticamente.

### **4** Pulse el botón [PATTERN] para salir del modo de selección.

El botón [PATTERN] se apaga.

## Silenciar una muestra

Puede silenciar un pad de muestra determinado o el pad [GRANULAR] cuando se está reproduciendo un patrón.



### 1 Presione el pad de muestra o el pad [GRANULAR] mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].

Esto silencia la reproducción del pad seleccionado.

### 2 Para cancelar el silenciamiento, presione el pad de muestra o el pad [GRANULAR] mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].

#### RECUERDE

- Si presiona los botones BANK [A/E]–[D/H] mientras mantiene presionado el botón [SHIFT], se silencian todas las muestras del banco seleccionado.  
Para cancelar el silenciamiento, presione otra vez los botones BANK [A/E]–[D/H] mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].
- Los ajustes de silencio se guardan en cada patrón.

También puede seleccionar varios pasos.



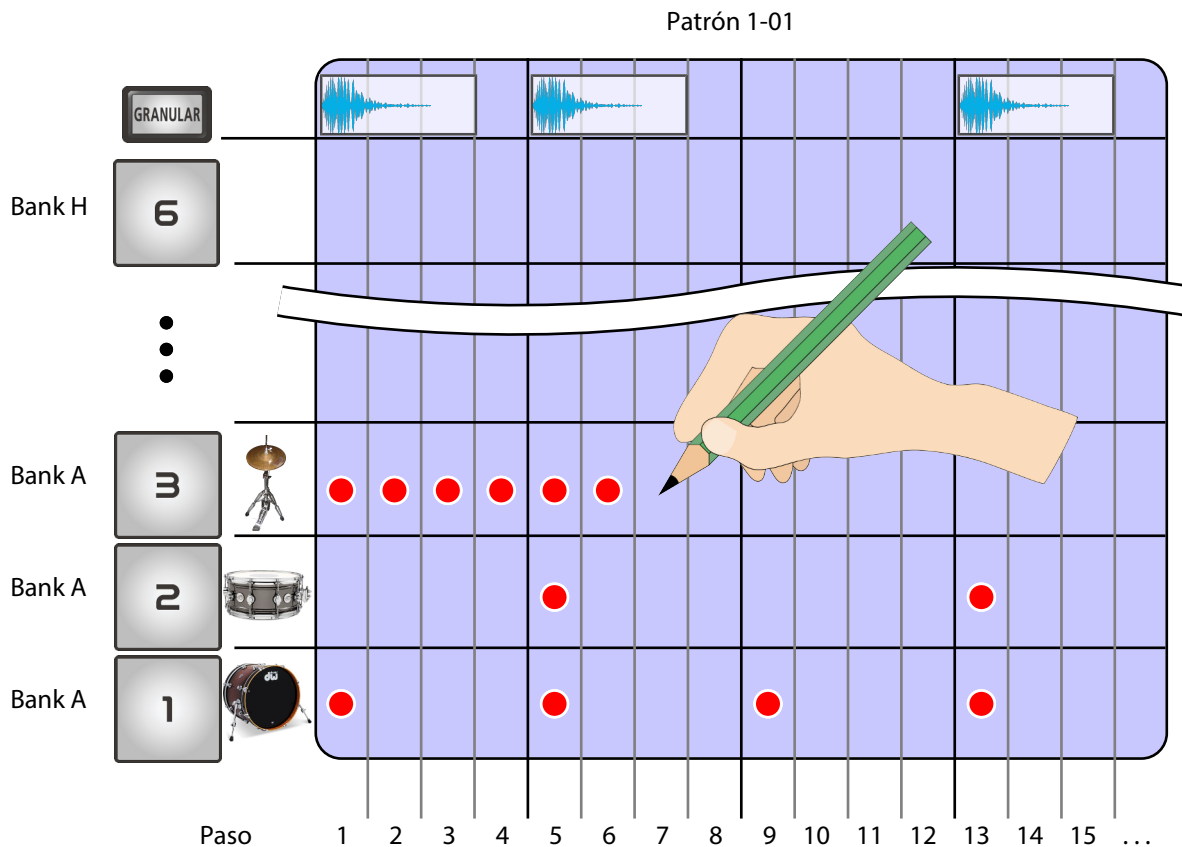
- 1 Presione el botón [▶] para hacer que el paso se encienda, después de lo cual comienza la reproducción.**
- 2 Presione el botón [PATTERN] mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].**

El botón [PATTERN] parpadea y la unidad entra en modo de bucle de pasos.
- 3 Siga presionando los botones de paso que desee reproducir repetidamente.**

Los pasos que seleccionó se reproducirán repetidamente.
- 4 Para salir, pulse el botón [PATTERN].**

# Grabar lo que toca usando el secuenciador de patrones

Puede crear canciones en esta unidad grabando lo que toca en los pads de muestra como un patrón, o introduciendo pasos con los pads de muestra o el pad [GRANULAR] en el momento deseado.



## ¿Qué es un secuenciador?

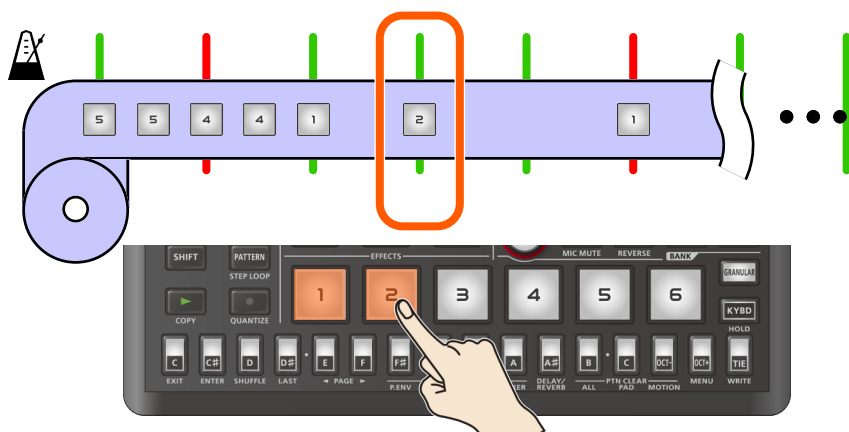
Un secuenciador es un sistema que utiliza datos de rendimiento grabados (una "secuencia") como tonos de notas, longitudes, sincronización y otros para activar y reproducir una fuente de sonido.

El secuenciador de patrones en el P-6 registra los siguientes datos de rendimiento en unidades de tiempo llamadas "pasos", y los administra como patrones.

- Tono de nota (número de nota)
- Fuerza con la que se toca una nota (velocidad)
- La probabilidad de que la nota suene (probabilidad)
- Longitud de la nota (tiempo de puerta)
- Ajustes detallados de sincronización (microsincronización)
- Tocar notas en sucesión repetida (pasos secundarios)
- Cambios en los parámetros de tono (movimientos)

### Grabación de su rendimiento en tiempo real (entrada en tiempo real)

Aquí se muestra cómo grabar su composición en los pads de muestra, los botones del teclado y desde un dispositivo MIDI externo.



**1** Pulse el botón [●].

**2** Pulse el botón [▶].

La grabación comienza.

**3** Presione los pads de muestra o el pad [GRANULAR] y empiece a tocar algunas notas.

La sincronización de las notas y sonidos que toca en los pads de muestra o el pad [GRANULAR] se registran en el patrón.

#### RECUERDE

- También puede grabar su composición al compás del metrónomo. Consulte el parámetro "Metronome (p. 99)" para saber cómo hacer funcionar el metrónomo.

- Cuando el botón [KYBD] está encendido, los botones de paso funcionan como botones del teclado. Puede utilizar los botones del teclado para reproducir la muestra que ha seleccionado utilizando los pads de muestra o el pad [GRANULAR] como las notas de una escala. Además, puede grabar esto utilizando la entrada en tiempo real.
- Puede grabar lo que toca a través de una entrada en tiempo real desde un teclado MIDI externo que esté conectado a esta unidad.
- Si presiona el botón [●] (QUANTIZE) mientras mantiene presionado el botón [SHIFT], puede introducir notas en tiempo real mientras los datos se cuantizan (REC Quantize). La pantalla indica "Qn". Al hacer esto, la sincronización de las notas que ingresa en tiempo real se alinea con los pasos a medida que va grabando (la microsincronización de las notas se registran como "0"). Para desactivar REC Quantize, vuelva a presionar el botón ● (QUANTIZE) mientras mantiene presionado el botón [SHIFT]. La pantalla indica "OFF".
- Cuando usted gira el mando [PITCH], [START], [END] o [LEVEL] durante la grabación, el movimiento de los mandos también se registra. Si se está reproduciendo un patrón, puede hacer que se reproduzcan los movimientos del mando grabados. Consulte "[Grabar los movimientos de los mandos \(p. 50\)](#)" para obtener más detalles.

## 4 Para finalizar la grabación, pulse el botón [●].

Esto termina la grabación del patrón.

### RECUERDE

- Puede restaurar la configuración del patrón a como estaba antes de ser editado. Consulte "[Restaurar la configuración de patrón actual a su estado original \(p. 72\)](#)" para obtener más detalles.
- Puede restaurar solo los datos de secuencia de patrones a cómo estaban antes de editarlos. Consulte "[Restaurar los datos de secuencia del patrón actual \(p. 73\)](#)" para obtener más detalles.

### Grabar los movimientos de los mandos

Esto muestra cómo grabar los movimientos de los mandos durante la introducción en tiempo real.

Si se está reproduciendo un patrón, puede hacer que se reproduzcan los movimientos del mando grabados.

Puede grabar y reproducir los movimientos de los botones [PITCH], [START], [END] y [LEVEL] en el P-6.



**1** Sigue los pasos en “Grabación de su rendimiento en tiempo real (entrada en tiempo real) (p. 48)” para comenzar a grabar la entrada en tiempo real.

**2** Opere los mandos [PITCH], [START], [END] y [LEVEL].

Esto graba las operaciones de los mandos.

#### RECUERDE

- No puede grabar las operaciones de los mandos [CTRL1]–[CTRL3] para controlar los parámetros MF.
- Puede restaurar la configuración de los pads de muestra a la forma en que estaban antes de la edición (es decir, el último estado guardado). Consulte “Restaurar la configuración del pad de muestra (p. 21)” para obtener más detalles.



## Eliminar operaciones de los mandos registrados en un patrón

Aquí se muestra cómo eliminar las operaciones de los mandos grabadas usando los pasos en “Grabar los movimientos de los mandos (p. 50)”.



### 1 Presione el botón [OCT-] (MOTION) mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].

"CLL" parpadea en la pantalla.

### 2 Presione el botón [C#] (ENTER).

Todos los datos de operaciones del mando en el patrón se eliminan.

Para cancelar la operación, presione el botón [C] (EXIT).

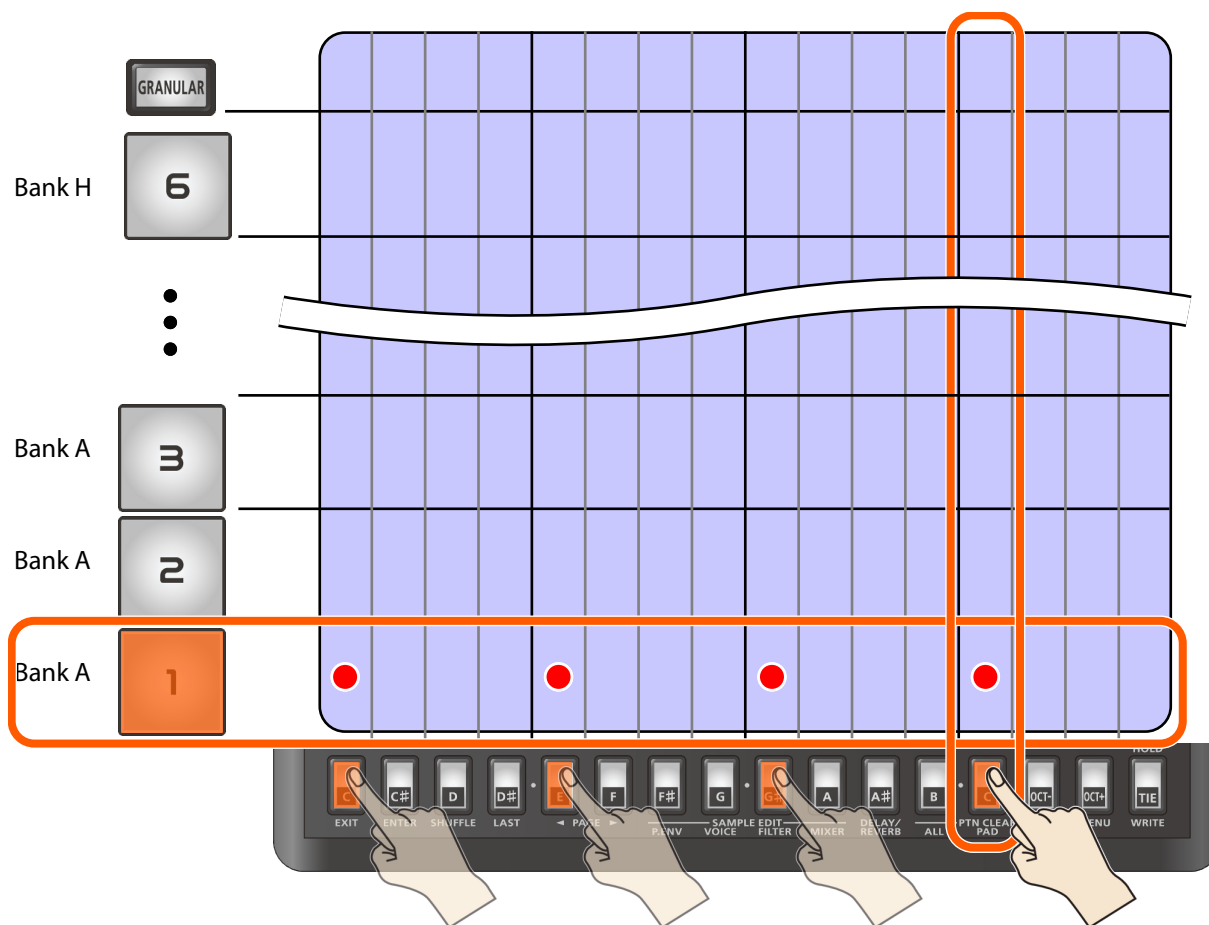
#### RECUERDE

También puede especificar un determinado tipo de movimiento que desea eliminar.

- Después del paso 1, gire el mando (mandos [PITCH]– [LEVEL]) correspondiente al parámetro de movimiento que desea eliminar. Si el movimiento que especificó se registra en el patrón, se muestra "CLL" y se eliminan los movimientos especificados. Si el movimiento que especificó no está en el patrón, se muestra "NONE".
- Pulse el botón [C] (EXIT).

## Introducir su rendimiento de forma manual (Step Input)

Esto muestra cómo usar los botones de paso para ingresar manualmente las notas de su rendimiento.



## 1 Presione un pad de muestra o el pad [GRANULAR] para seleccionar el pad en el que desea ingresar su rendimiento.

El pad seleccionado se ilumina.

### RECUERDE

Presione un pad de muestra o el pad [GRANULAR] mientras mantiene presionado el botón [PATTERN] para seleccionar un pad sin reproducirlo.

## 2 Presione los botones de paso para seleccionar qué pasos activan el pad (sincronización).

Los botones de los pasos que seleccione se iluminan y se añaden las notas.

Presione un botón de paso que esté iluminado para eliminar la nota de ese botón.

### RECUERDE

- Puede grabar los valores de los mandos (la función de movimiento) en un paso girando los mandos [PITCH], [START], [END] o [LEVEL] mientras mantiene pulsado un botón de paso.  
Esto le permite reproducir con precisión los valores grabados de los mandos de cada paso de un patrón que se está reproduciendo.  
Consulte “[Grabar el movimiento de los mandos en pasos \(movimientos\) \(p. 57\)](#)” para obtener más detalles.
- Puede restaurar la configuración del patrón a como estaba antes de ser editado.  
Consulte “[Restaurar la configuración de patrón actual a su estado original \(p. 72\)](#)” para obtener más detalles.
- También puede restaurar solo los datos de secuencia de patrones a cómo estaban antes de editarlos.  
Consulte “[Restaurar los datos de secuencia del patrón actual \(p. 73\)](#)” para obtener más detalles.

Usar los botones de paso para cambiar entre páginas para operar

El P-6 puede soportar hasta 64 pasos (cuatro "páginas" de 16 pasos cada una) por patrón.  
Cuando desee ingresar notas desde el paso 17 y después, cambie la página.



1 Presione los botones [E] (PAGE ◀) [F] (PAGE ▶) mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].

Esto cambia la página que se muestra.  
La pantalla cambia de la siguiente manera según la página a la que ha cambiado.

| Página | Paso        | Pantalla (cuando el ÚLTIMO valor de parámetro es 49–64) |
|--------|-------------|---------------------------------------------------------|
| 1      | Pasos 1-16  | □ _ _ _                                                 |
| 2      | Pasos 17-32 | _ □ _ _                                                 |
| 3      | Pasos 33-48 | _ _ □ _                                                 |
| 4      | Pasos 49-64 | _ _ _ □                                                 |

RECUERDE

- No puede cambiar a una página que contenga pasos que sigan el valor que estableció con el ÚLTIMO parámetro.
- Para obtener más información sobre el ÚLTIMO parámetro, consulte "Configurar la longitud del patrón (p. 67)".

## Introducir una ligadura

Aquí se describe cómo conectar dos pasos introduciendo una ligadura, lo que hace que las notas sean más largas.



- 1** Sigue los pasos en “Introducir su rendimiento de forma manual (Step Input) (p. 52)” para comenzar la introducción de pasos.
- 2** Para introducir una ligadura que se extienda al siguiente paso, presione el botón [KYBD] mientras mantiene presionado el botón del paso cuya longitud desea cambiar.

### RECUERDE

- No puede introducir una ligadura si ya existe una nota en el siguiente paso.
- Cuando mantiene presionado un botón de paso que contiene una ligadura, el número de nota introducido en ese paso se muestra en la pantalla.
- Puede restaurar la configuración del patrón a como estaba antes de ser editado.  
Consulte “Restaurar la configuración de patrón actual a su estado original (p. 72)” para obtener más detalles.
- Puede restaurar solo los datos de secuencia de patrones a cómo estaban antes de editarlos.  
Consulte “Restaurar los datos de secuencia del patrón actual (p. 73)” para obtener más detalles.

### Introducción de notas (tonos de escala) de cada paso

Aquí se muestra cómo editar (introducir/borrar) las notas de cada paso.



#### 1 Asegúrese de que el botón [KYBD] no está encendido.

Si el botón [KYBD] está encendido, apáguelo presionando el botón [KYBD].

#### 2 Pulse el botón [●].

Ahora puede editar las notas de los pasos.

"5L." y el número de paso a editar se muestran en la pantalla.

#### 3 Use el mando [TEMPO/VALUE] para seleccionar el paso que desea editar.

También puede presionar un botón de paso para seleccionar el paso directamente.

#### 4 Pulse el botón [KYBD].

Los botones de paso cambian a los botones del teclado.

#### 5 Presione un botón del teclado para ingresar una nota (el tono de escala que desea escuchar en ese paso).

Los botones del teclado cambian entre iluminado (entrada de nota) y oscuro (eliminación de nota) cada vez que los presiona.

#### RECUERDE

- Puede ingresar hasta ocho notas por paso, lo que significa que puede ingresar acordes y superponer las muestras que dividió a través de la función Chop.  
Establece las muestras que ingresa en modo polifónico.  
Para más detalles sobre el modo polifónico de una muestra consulte "[Superponer y activar la misma muestra \(polifónica\) \(p. 18\)](#)".
- Cuando usted presiona el botón [TIE], se ingresa una nota con una ligadura, que conecta el paso actual al paso anterior.
- Puede restaurar la configuración del patrón a como estaba antes de ser editado.  
Consulte "[Restaurar la configuración de patrón actual a su estado original \(p. 72\)](#)" para obtener más detalles.
- También puede restaurar solo los datos de secuencia de patrones a cómo estaban antes de editarlos.  
Consulte "[Restaurar los datos de secuencia del patrón actual \(p. 73\)](#)" para obtener más detalles.

## Grabar el movimiento de los mandos en pasos (movimientos)

Puede grabar los valores de los mandos en los pasos.

Esto le permite reproducir con precisión los valores grabados de los mandos de cada paso de un patrón que se está reproduciendo.

Puede grabar y reproducir los movimientos de los mandos [PITCH], [START], [END] y [LEVEL] en el P-6.



- 1 Siga los pasos en “Introducir su rendimiento de forma manual (Step Input) (p. 52)” para comenzar la introducción de pasos.
- 2 Opere un mando (mandos [PITCH]–[LEVEL] mientras mantiene pulsado el botón de paso del paso que desea grabar.

El valor del mando se registra en el paso que seleccionó.

### RECUERDE

No puede grabar las operaciones de los mandos [CTRL1]– [CTRL3] para controlar los parámetros MFX.

### Eliminar operaciones de los mandos registrados en un paso

Aquí se muestra cómo eliminar las operaciones de los mandos grabadas usando los pasos en “Grabar el movimiento de los mandos en pasos (movimientos)” (p. 57).

Los valores registrados de los mandos se pueden eliminar para cada paso.



#### 1 Pulse el botón [●].

Ahora puede editar las notas de los pasos.

“5L” y el número de paso a editar se muestran en la pantalla.

#### 2 Use el mando [TEMPO/VALUE] para seleccionar el paso que contiene los datos de movimiento a eliminar.

#### 3 Presione el botón [OCT-] (MOTION) mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].

“CLR” parpadea en la pantalla.

#### 4 Presione el botón [C#] (ENTER).

Todos los datos de operaciones del mando en el paso especificado se eliminan.

Para cancelar la operación, presione el botón [C] (EXIT).

#### RECUERDE

También puede especificar un determinado tipo de movimiento que desea eliminar.

- Después del paso 3, gire el mando (mandos [PITCH]–[LEVEL]) correspondiente al movimiento que desea eliminar. Si el movimiento que especificó se registra en el paso, se muestra “CLR” y se eliminan los movimientos especificados. Si el movimiento que especificó no está en el paso, se muestra “none”.
- Pulse el botón [C] (EXIT).



## Copiar un paso

Aquí se muestra cómo copiar el paso actual.

Los datos del paso se guardan en la memoria temporal del P-6.



### 1 Pulse el botón [●].

Ahora puede editar las notas de los pasos.

"5L" y el número de paso a editar se muestran en la pantalla.

### 2 Use el mando [TEMPO/VALUE] para seleccionar el paso que contiene los datos de origen de la copia.

### 3 Presione el botón [OCT+] mientras mantiene presionado el botón [KYBD].

### 4 Use el mando [TEMPO/VALUE] para seleccionar "COPY" (Copy).

### 5 Presione el botón [C#] (ENTER).

Se muestra "done" y los datos del paso seleccionado se guardan en la memoria temporal en el P-6.

#### RECUERDE

Copiar los datos del paso no tiene ningún efecto sobre el patrón.

### Pegar un paso

Aquí se muestra cómo pegar (sobrescribir) los datos que se guardan en la memoria temporal del P-6 en un paso especificado.

#### RECUERDE

Primero, copie los datos del paso que desea pegar.

Consulte “Copiar un paso (p. 59)” para obtener más detalles.



#### 1 Pulse el botón [STEP].

Ahora puede editar las notas de los pasos.

"5L" y el número de paso a editar se muestran en la pantalla.

#### 2 Gire el mando [TEMPO/VALUE] para seleccionar el paso donde desea pegarlo.

#### 3 Presione el botón [OCT+] mientras mantiene presionado el botón [KYBD].

#### 4 Use el mando [TEMPO/VALUE] para seleccionar "PSE" (Paste).

#### 5 Presione el botón [C#] (ENTER).

Aparece "donE", lo que indica que los datos del paso de origen de la copia se pegan (sobrescriben) en el paso seleccionado.

## Insertar un paso vacío

Aquí se muestra cómo insertar un paso vacío en la ubicación del paso actual.



### 1 Pulse el botón [●].

Ahora puede editar las notas de los pasos.

"5L" y el número de paso a editar se muestran en la pantalla.

### 2 Gire el mando [TEMPO/VALUE] para seleccionar el paso donde desea insertarlo.

### 3 Presione el botón [OCT+] mientras mantiene presionado el botón [KYBD].

### 4 Use el mando [TEMPO/VALUE] para seleccionar "Insr" (Insert).

### 5 Presione el botón [C#] (ENTER).

Se muestra "donE" y se inserta un paso vacío en el paso actual.

#### RECUERDE

- Cuando se inserta el paso, todos los demás pasos que vienen después se desplazan un paso más tarde, y el valor DEL ÚLTIMO PASO aumenta en uno.
- Cuando la configuración DEL ÚLTIMO PASO es "64", no puede insertar ningún paso. Al insertar un paso, establezca el ÚLTIMO PASO en un valor inferior a 64. Consulte "Configurar la longitud del patrón (p. 67)" para obtener más detalles.

### Copiar todos los pasos para duplicar la longitud

Aquí se muestra cómo copiar todos los pasos duplicando la longitud del paso.

#### RECUERDE

Esta operación es la misma que “Copiar un patrón para aumentar la longitud (p. 69)”.



#### 1 Pulse el botón [●].

Ahora puede editar las notas de los pasos.

"5L" y el número de paso a editar se muestran en la pantalla.

#### 2 Presione el botón [OCT+] mientras mantiene presionado el botón [KYBD].

#### 3 Use el mando [TEMPO/VALUE] para seleccionar "DUPL" (Duplicate).

#### 4 Presione el botón [C#] (ENTER).

Se muestra "done" y todos los pasos se copian e insertan después del último paso.

Esto duplica la longitud del paso.

## Editar notas

Aquí se muestra cómo editar las notas que ha introducido.



### 1 Mantenga presionado el botón de paso del paso que contiene los datos de rendimiento que desea cambiar.

Se muestran los datos de rendimiento del paso seleccionado.

### 2 Mantenga presionado el botón del paso que contiene los datos de rendimiento que desea cambiar y presione el pad [GRANULAR] para seleccionar los datos de rendimiento que desea editar.

Cuando presiona el pad [GRANULAR] mientras mantiene presionado un botón de paso, la pantalla cambia en el siguiente orden.

| Elemento       | Intervalo de ajuste                                   | Explicación                                                                                                                                                                                                                                              |
|----------------|-------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Número de nota | $n$ . $\overline{C}$ - $n$ . $\overline{G9}$ (C-1-G9) | Establece el número de nota.<br>Por ejemplo, C#5 se muestra como $n\overline{C}^{\square}5$ .<br>* Si se ha introducido un acorde, se muestra el número de nota más bajo en el acorde. Cuando edita este valor, las otras notas cambian en consecuencia. |
| Velocidad      | $u$ . $1$ - $u$ . $127$                               | Establece la velocidad.<br>* Si se ha introducido un acorde, se muestra el valor de velocidad más alto utilizado en el acorde. Después de editar este valor, las otras notas se establecen en el mismo valor.                                            |

| Elemento            | Intervalo de ajuste                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Explicación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Probabilidad        | <p>Puede usar la función de probabilidad para hacer que un patrón se reproduzca en diferentes variaciones mientras ese mismo patrón sigue reproduciéndose.</p> <p>Utilice la configuración de probabilidad maestra cuando desee cambiar la probabilidad de manera masiva para todos los pasos que se establecen en 90 o menos.</p> <p>* El efecto se aplica a todas las notas del paso.</p> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|                     | P. 0-P. 100                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | <p>Esto hace que las notas se activen en función de la probabilidad que especifique.</p> <p>Cuando el botón [●] está apagado, la probabilidad se aplica a todas las notas del paso.</p> <p>Cuando los botones [●] y [KYBD] están encendidos, la probabilidad se aplica solo a la nota seleccionada.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|                     | P. 15L                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Las notas se reproducen solo la primera vez.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|                     | P. n l                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Las notas no se reproducen la primera vez, sino que lo hacen cada vez después.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|                     | P. 1_2-P. 8_8                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | <p>Cuando el patrón está configurado para reproducirse repetidamente, las notas se repiten solo hasta el número especificado de veces.</p> <p>Por ejemplo, cuando se utiliza una configuración de "P. 2_4", el patrón se reproduce cuatro veces repetidamente, pero las notas se activan solo en la segunda vez.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Tiempo de puerta    | G. 0-G. 150                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | <p>Establece el tiempo de puerta (longitud de la nota).</p> <p><b>RECUERDE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cuando el total del tiempo de puerta y los valores de microsincronización son 100 o más y se ingresa el mismo número de nota en el siguiente paso, esto se reproduce como una ligadura.</li> <li>Si el mismo número de nota se introduce para el último y el primer paso en el patrón, esto también se reproduce como una ligadura.</li> <li>Si se ha introducido un acorde, se muestra el tiempo de puerta más largo.</li> </ul> <p>Cuando cambia el tiempo de puerta, se establece el mismo valor para todas las notas.</p>                                                                                                                                                                                             |
| Microsincronización | L. -50-L. 99 (%)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | <p>Esto cambia la sincronización utilizada para reproducir las notas, ya sea hacia adelante o hacia atrás.</p> <p>Los valores negativos hacen la reproducción sea anterior al tiempo de inicio de cada paso, y los valores positivos hacen que la reproducción sea posterior.</p> <p><b>RECUERDE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cuando se enciende <a href="#">Play Quantize (p. 96)</a>, se da prioridad a la configuración Play Quantize y se desactiva la configuración de microsincronización.</li> <li>Cuando haya introducido notas en tiempo real con la configuración Rec Quantize (véase <a href="#">"Grabación de su rendimiento en tiempo real (entrada en tiempo real) (p. 48)"</a>) encendida, se ingresa la microsincronización con un ajuste de cero (el ajuste de microsincronización está desactivado).</li> </ul> |
| Sub step            | <p>Divide el paso a reproducir.</p> <p>Por ejemplo, cuando se indica 00_, el paso se divide en tres partes: suenan la primera y la segunda mientras que la tercera no suena.</p> <p>* Esto afecta a todas las notas del paso.</p> <p>* Esto no tiene ningún efecto en los pasos en los que no se han especificado notas, o en los pasos que están en medio de una ligadura.</p>             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

### 3 Gire el mando [TEMPO/VALUE] mientras mantiene pulsado el botón de paso para cambiar el valor.

#### RECUERDE

- Puede restaurar la configuración del patrón a como estaba antes de ser editado.
- Consulte ["Restaurar la configuración de patrón actual a su estado original \(p. 72\)"](#) para obtener más detalles.

- También puede restaurar solo los datos de secuencia de patrones a cómo estaban antes de editarlos. Consulte [“Restaurar los datos de secuencia del patrón actual \(p. 73\)”](#) para obtener más detalles.

### Cambiar la sincronización del upbeat (SHUFFLE)

Aquí se muestran los pasos para establecer cuánto cambiar la sincronización de los upbeats (el grado de swing), para crear un ritmo con un shuffle o swing groove.



#### 1 Seleccione un patrón en el que desee alterar el tiempo.

##### RECUERDE

Para más detalles sobre cómo seleccionar el patrón, consulte “Seleccionar un patrón (p. 43)”.

#### 2 Presione el botón [D] (SHUFFLE) mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].

#### 3 Use el mando [TEMPO/VALUE] para establecer cuánto deslizar la sincronización de los upbeats (el grado de swing).

Los ajustes en el rango de 10-16 generalmente dan una sensación agradable de shuffle.

Un ajuste de “0” no produce ningún shuffle.

Intervalo de ajuste: -90–90

#### 4 Pulse el botón [C] (EXIT).



## Configurar la longitud del patrón

Aquí se muestra cómo establecer la longitud del patrón actual, es decir, el número de pasos.



- 1 Seleccione el patrón en el que desea establecer el número de pasos.

### RECUERDE

Para más detalles sobre cómo seleccionar el patrón, consulte “[Seleccionar un patrón \(p. 43\)](#)”.

- 2 Presione el botón [D#] (LAST) mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].

- 3 Use el mando [TEMPO/VALUE] para establecer el número de pasos.

- 4 Pulse el botón [C] (EXIT).

Permite definir el número de pasos en un patrón.

### Copiar patrones

Copia el patrón actual a un patrón especificado.



#### 1 Seleccione el patrón que desea copiar.

##### RECUERDE

Para más detalles sobre cómo seleccionar el patrón, consulte “[Seleccionar un patrón \(p. 43\)](#)”.

#### 2 Presione el botón ► mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].

#### 3 Use el mando [TEMPO/VALUE] para seleccionar "Pat" (Pattern).

#### 4 Presione el botón [C#] (ENTER).

#### 5 Gire el mando [TEMPO/VALUE] para seleccionar el patrón donde desea copiarlo.

#### 6 Presione el botón [C#] (ENTER).

Esto hace que se copie el patrón.

## Copiar un patrón para aumentar la longitud

Aquí se muestra cómo copiar un patrón, duplicando la longitud del patrón actual.

### RECUERDE

Esta operación es la misma que “Copiar todos los pasos para duplicar la longitud (p. 62)”.



### 1 Seleccione el patrón cuya longitud desea aumentar.

### RECUERDE

Para más detalles sobre cómo seleccionar el patrón, consulte “Seleccionar un patrón (p. 43)”.

### 2 Presione el botón ► mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].

### 3 Use el mando [TEMPO/VALUE] para seleccionar "DUPL" (Duplicate).

### 4 Presione el botón [C#] (ENTER).

Esto copia el patrón y duplica su longitud.

### Copiar una secuencia

Aquí se muestra cómo copiar la secuencia (datos de rendimiento) de un pad seleccionado, a partir de los datos que se ingresan en el secuenciador de patrones.



#### 1 Seleccione el patrón que contiene la secuencia que desea copiar.

##### RECUERDE

Para más detalles sobre cómo seleccionar el patrón, consulte "Seleccionar un patrón (p. 43)".

#### 2 Presione un pad de muestra o el pad [GRANULAR] para seleccionar la secuencia del pad que desea copiar.

#### 3 Presione el botón ► mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].

#### 4 Use el mando [TEMPO/VALUE] para seleccionar "PATTERN".

#### 5 Presione el botón [C#] (ENTER).

"COPY" (Copy) parpadea en la pantalla.

El botón [C#] (ENTER) parpadea rápidamente, y la secuencia se copia a la memoria temporal del P-6.

##### RECUERDE

Para eliminar la secuencia que copió a la memoria temporal del P-6, presione el botón [C#] (ENTER) mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].

"CLR" se muestra en la pantalla.

#### 6 Presione el botón [PATTERN] y luego use el mando [TEMPO/VALUE] para seleccionar el patrón de destino de la copia de la secuencia.

**7** Presione el botón ► mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].

**RECUERDE**

No es necesario realizar los pasos 6 y 7 si los números de patrón de origen y destino de la copia son los mismos.

**8** Presione un pad de muestra o el pad [GRANULAR] para seleccionar el pad donde desea utilizar la secuencia que copió.

**9** Presione el botón [C#] (ENTER).

"PSE" (Paste) parpadea en la pantalla.

La secuencia almacenada en la memoria temporal del P-6 ahora está pegada en (se sobrescribe) el pad especificado.

La memoria temporal se borra entonces, y el botón [C#] (ENTER) parpadea lentamente.

### Restaurar la configuración de patrón actual a su estado original

Esto restaura la configuración del patrón actual a la forma en que estaba antes de la edición (es decir, el último estado guardado).



#### 1 Presione el botón [OCT+] (MENU) mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].

Esto muestra el parámetro (elemento por establecer).

#### 2 Use el mando [TEMPO/VALUE] para seleccionar "RLP" (Reload Pattern), y presione el botón [C#] (ENTER).

Los ajustes del patrón actual se restauran a sus valores de antes de ser editados.

Puede utilizar esta operación para restaurar los siguientes parámetros.

- Datos de rendimiento usando el secuenciador de patrones ( [Grabar lo que toca usando el secuenciador de patrones \(p. 47\)](#) )
- Volumen del patrón ( [Volume \(p. 95\)](#) )
- Transposición de patrones ( [Transpose \(p. 95\)](#) )
- Longitud de cada paso en el patrón ( [Pattern Scale \(p. 95\)](#) )
- Silenciar los ajustes de cada pad de muestra y el pad [GRANULAR] ( [Silenciar una muestra \(p. 45\)](#) )
- Cuantizar los ajustes de cada pad de muestra ( [Play Quantize \(p. 96\)](#) )
- Parámetros de sonido para el pad [GRANULAR]
- Parámetros del botón [A#] (DELAY/REVERB) ( [Configuración de DELAY/REVERB \(p. 117\)](#) ); cuando [Global Delay/Reverb SW \(p. 119\)](#) está apagado)
- Patrón tempo ( [Configurar el tempo \(p. 42\)](#) )

#### RECUERDE

Presione el botón [OCT+] (MENU) mientras mantiene presionado el botón [KYBD] para recuperar la operación de "RLP" (Reload Pattern).

Esta operación se activa cuando los botones [●] y [PATTERN] están apagados.

## Restaurar los datos de secuencia del patrón actual

Esto restaura solamente los datos de la secuencia de la configuración del patrón actual a la forma en que estaban antes de la edición (es decir, el último estado guardado).



- 1 Presione el botón [OCT+] (MENU) mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].**

Esto muestra el parámetro (elemento por establecer).

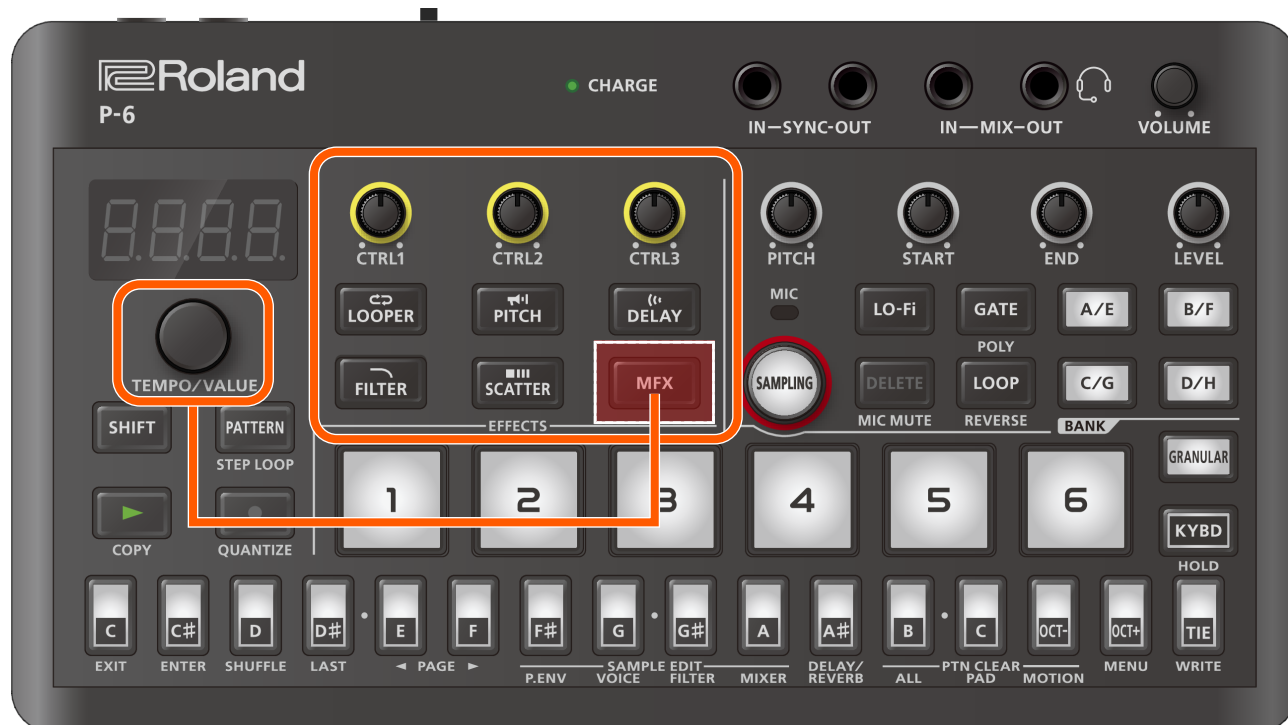
- 2 Use el mando [TEMPO/VALUE] para seleccionar "RLS" (Reload Sequence), y presione el botón [C#] (ENTER).**

Los datos de la secuencia ahora se restauran a la forma en que estaban antes de ser editados.

# Usar los efectos MFX

Puede usar los efectos incorporados en el P-6 para procesar el audio de formas exclusivas.

El P-6 cuenta con 20 efectos incorporados, y se puede acceder a cinco de ellos directamente desde los botones del panel superior.



| Botón de efectos | Explicación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Botón [LOOPER]   | Activa o desactiva el <a href="#">DJFX Looper</a> (p. 129).                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Botón [PITCH]    | Activa o desactiva el <a href="#">Chromatic PS</a> (p. 130).                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Botón [DELAY]    | Activa o desactiva el <a href="#">Sync Delay</a> (p. 131).                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Botón [FILTER]   | Activa o desactiva el <a href="#">Filter+Drive</a> (p. 132).                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Botón [SCATTER]  | Activa o desactiva el <a href="#">Scatter</a> (p. 133).                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Botón [MFX]      | <p>Activa o desactiva los efectos.</p> <p><b>RECUERDE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gire el mando [TEMPO/VALUE] mientras mantiene pulsado el botón [MFX] para recuperar los efectos.</li> <li>También puede presionar un botón de paso mientras mantiene pulsado el botón [MFX] para recuperar los efectos.</li> </ul> |

También puede usar los botones [CTRL1]–[CTRL3] en el panel superior para controlar los efectos que seleccione.

Consulte “[Efectos y parámetros de efectos](#) (p. 128)” para obtener una lista de parámetros que puede controlar utilizando los efectos incorporados y los botones [CTRL1]– [CTRL3].



## Activar/desactivar los efectos en el momento deseado

Puede hacer que los efectos se apliquen solo mientras mantiene presionados los botones de efecto (EFFECT GRAB).

Esto le permite activar/desactivar rápidamente un efecto al ritmo de lo que toque.



### 1 Presione los botones de efectos (botones [LOOPER]-[MFX]) mientras mantiene presionado el botón [PATTERN].

El efecto se activa solo mientras presiona el botón de efecto.

# Cambiar entre buses para enviar sonido

Puede seleccionar el bus al que se envía el audio de una muestra o entrada externa.

En el P-6 puede controlar el volumen de cada bus, separando las fuentes de audio en diferentes grupos utilizados para controlar el volumen.

Los efectos no se aplican a las fuentes de audio enviadas a BUS A y BUS B, así que puede configurar por separado qué fuentes de audio usan efectos y cuáles no.

## RECUERDE

- Un “bus” significa una ruta de señal dentro de esta unidad que se utiliza para enviar audio. El P-6 tiene tres rutas de señal, BUS A, BUS B y BUS EFFECT. Las señales de audio enviadas al mismo bus se mezclan y luego se emiten.
- Puede cambiar los volúmenes de BUS A, BUS B y BUS EFFECT. Consulte “[Accesos directos que utilizan el botón \[SHIFT\] \(p. 121\)](#)” para obtener más detalles.
- El destino de salida de audio de los pads de muestra [1]–[6] y el pad [GRANULAR] también se puede editar desde el parámetro [Output Bus Select \(p. 116\)](#) en SAMPLE EDIT (MIXER).

## 1 Utilice las operaciones que se muestran en la tabla siguiente para controlar los destinos de salida de cada fuente de audio.

## RECUERDE

La descripción de la operación “botón [MFX] + pad [GRANULAR]” significa “presione el pad [GRANULAR] mientras presiona el botón [MFX]”.

| Generador de sonido                          | Destino de salida de audio            |                                                       |
|----------------------------------------------|---------------------------------------|-------------------------------------------------------|
|                                              | BUS A/BUS EFFECT<br>(*1, *3)          | BUS B/BUS EFFECT<br>(*2, *3)                          |
| Pads de muestra [1]–[6]                      | Botón [MFX] + pads de muestra [1]–[6] | Botón [MFX] + botón [DELAY] + pads de muestra [1]–[6] |
| Pad [GRANULAR]                               | Botón [MFX] + pad [GRANULAR]          | Botón [MFX] + botón [DELAY] + pad [GRANULAR]          |
| Entrada de audio en el conector MIX (IN/OUT) | Botón [MFX] + botón [LO-Fi]           | Botón [MFX] + botón [DELAY] + botón [LO-Fi]           |
| Entada de audio en el puerto USB             | Botón [MFX] + botón [GATE]            | Botón [MFX] + botón [DELAY] + botón [GATE]            |

- \*1 Se muestra “*b u s A*” o “*E F H*” con cada operación.  
Cuando se muestra “*b u s A*”, se envía la fuente de audio a BUS A (no se aplican efectos).  
En este momento, los botones correspondientes a la fuente de audio enviada a BUS A (incluyendo los pads de muestra [1]–[6], el pad [GRANULAR] y los botones [LO-Fi] y [GATE]) se iluminan de forma tenue.
- \*2 Se muestra “*b u s B*” o “*E F H*” con cada operación.  
Cuando se muestra “*b u s B*”, se envía la fuente de audio a BUS B (no se aplican efectos).  
En este momento, los botones correspondientes a la fuente de audio enviada a BUS B (incluyendo los pads de muestra [1]–[6], el pad [GRANULAR] y los botones [LO-Fi] y [GATE]) parpadean de forma tenue.
- \*3 Cuando se muestra “*E F H*”, se envía la fuente de audio a BUS EFFECT (no se aplican efectos).  
En este momento, se iluminan los botones correspondientes a la fuente de audio enviada a BUS EFFECT (incluyendo los pads de muestra [1]–[6], el pad [GRANULAR] y los botones [LO-Fi] y [GATE]).

# Guardar la configuración del pad de muestra, los patrones y los parámetros de efectos (WRITE)

Utilice la siguiente operación para guardar diferentes tipos de datos.



- 1 Presione el botón [TIE] (WRITE) mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].
- 2 Use el botón [TEMPO/VALUE] para elegir los datos a guardar.

| Pantalla | Explicación                                                                                                |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ALL      | Guarda los parámetros de todos los pads de muestra y guarda todos los patrones.                            |
| PAd      | Guarda los parámetros del pad de muestra seleccionado actualmente.                                         |
| PdAL     | Guarda los parámetros de todos los pads de muestra.                                                        |
| PEn      | Guarda el patrón actualmente seleccionado.                                                                 |
| PEAL     | Guarda todos los patrones.                                                                                 |
| EFFE     | Guarda todos los parámetros de efectos (incluidos los tipos de efectos que seleccione con el botón [MFX]). |

- 3 Presione el botón [C#] (ENTER).
- Los datos correspondientes al tipo que seleccionó anteriormente se guardan.  
Para cancelar la operación, presione el botón [C] (EXIT).

## Guardar la configuración del pad de muestra, los patrones y los parámetros de efectos (WRITE)

---

### RECUERDE

- Se muestra un punto (·) en la parte inferior derecha de la pantalla una vez que se edita un patrón. El punto desaparece cuando guarda el patrón.



Punto

- Si desactiva la alimentación, los parámetros o parámetros de efectos que no haya guardado de los patrones y pads de muestra vuelven a su último estado guardado.

# Conectarse a un ordenador o un dispositivo móvil

Puede transmitir y recibir datos de audio y MIDI conectando un cable USB desde su ordenador o dispositivo móvil (teléfono inteligente o tableta) a esta unidad.

## RECUERDE

- No necesita instalar un controlador de dispositivo en su ordenador o un dispositivo móvil para hacer esto, ya que la unidad es compatible con las especificaciones USB Audio Device Class 2.0.
- Tenga en cuenta que puede que los datos no se transmitan/reciban directamente entre esta unidad y su ordenador o dispositivo móvil si se conecta a través de un concentrador USB.
- No use un cable USB que esté diseñado solo para cargar dispositivos. Los cables que se usan solo para cargar no pueden transmitir datos.
- No podemos garantizar el correcto funcionamiento de todas las aplicaciones.
- No se garantiza que los dispositivos Android funcionen con esta unidad.

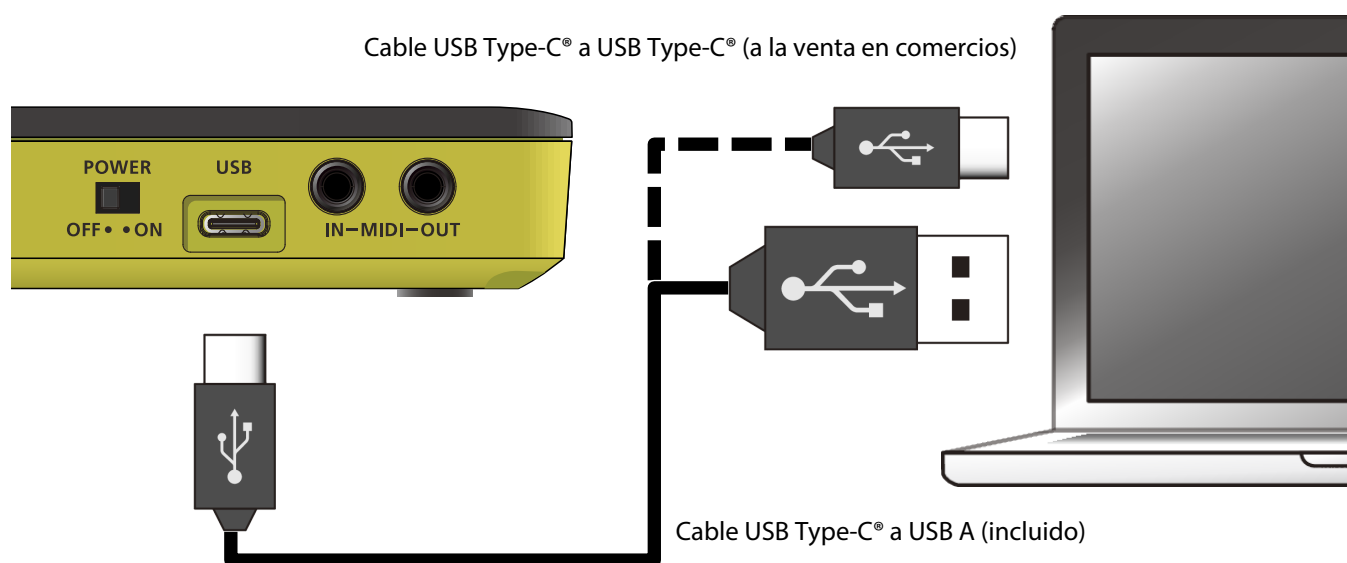
Antes de conectar esta unidad a un ordenador o dispositivo móvil, ajuste el modo [AIRA Link](#) (p. 99) de esta unidad en apagado.



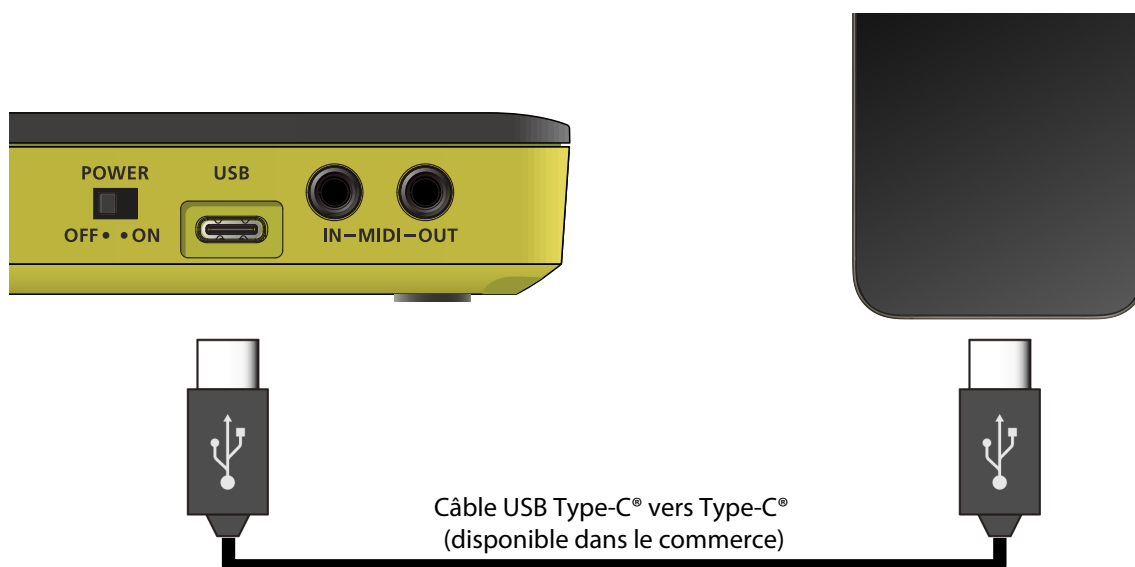
- 1** Presione el botón [OCT+] (MENU) mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].
- 2** Use el mando [TEMPO/VALUE] para seleccionar "RLnk" y presione el botón [C#] (ENTER).  
Se muestra el valor.
- 3** Use el mando [TEMPO/VALUE] para seleccionar "OFF".
- 4** Pulse el botón [C] (EXIT) dos veces.
- 5** Apague la unidad y vuelva a encenderla.

### Conectarse al ordenador

Use un cable USB Type-C® - USB A (incluido) o un cable que use USB Type-C® en ambos lados (de venta en comercios) para conectar esta unidad a su ordenador.



## Conectarse a un dispositivo iOS (puerto USB Type-C®)



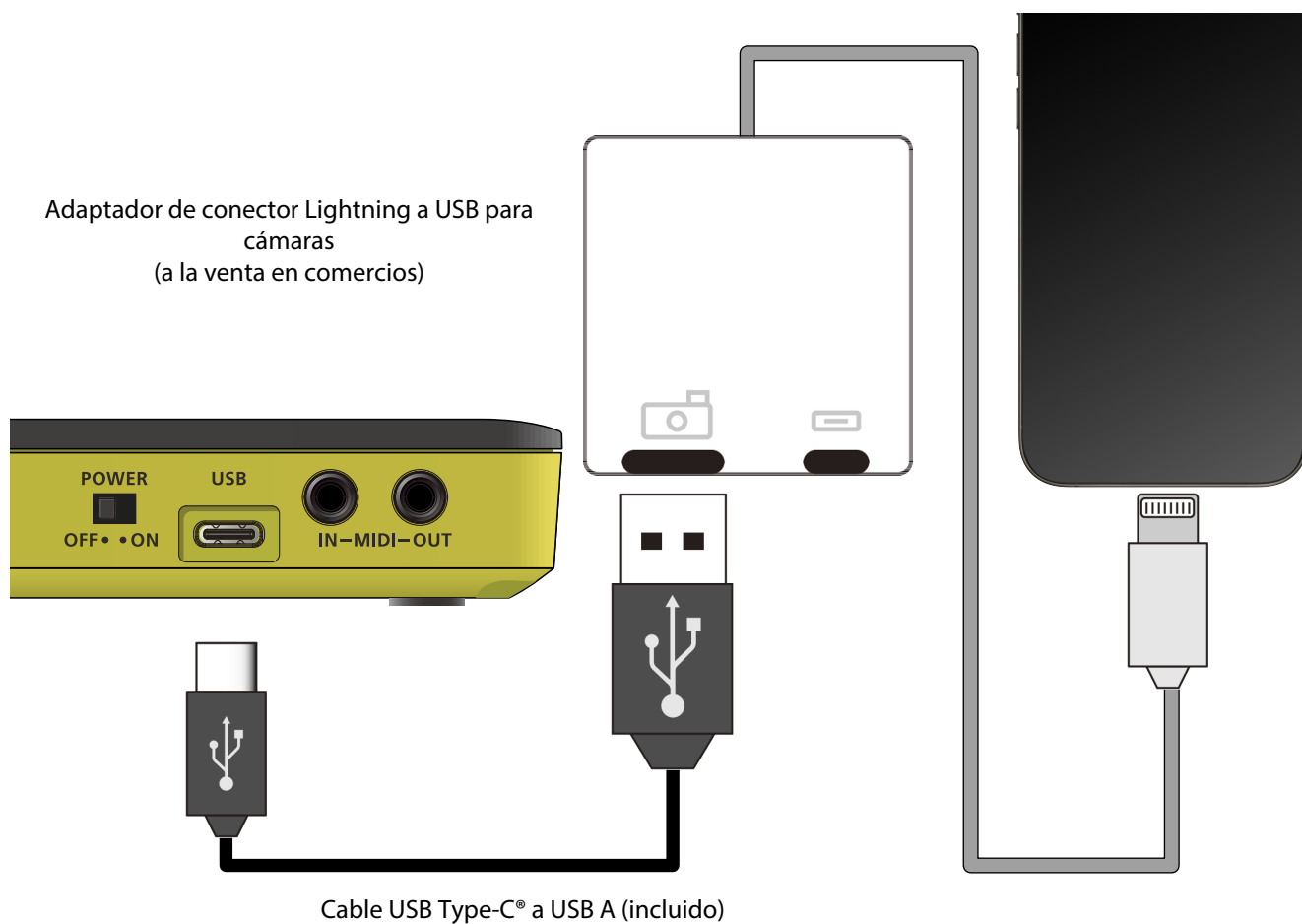
Conecte el dispositivo iOS a esta unidad mediante un cable USB Type-C® a Type-C® (de venta en comercios).

Al hacerlo, puede cargar esta unidad desde su dispositivo iOS.

### RECUERDE

Si desea utilizar esta unidad con batería sin extraer energía de su dispositivo iOS, encienda esta unidad mientras mantiene presionado el botón [C] (EXIT) (modo solo batería).

## Conectarse a un dispositivo iOS (conector Lightning)







# 1 Mientras mantiene presionado el botón [C] (EXIT) gire el P-6.

Esto enciende la unidad en modo de solo batería.

# 2 Utilice un adaptador USB fabricado por Apple (como el adaptador de cámara de Lightning a USB, el adaptador de cámara de Lightning a USB 3, etc.) como convertor para el conector del dispositivo iOS.

# 3 Utilice un cable USB Type-C® a USB A (incluido) para conectar esta unidad al adaptador USB.

## RECUERDE

No se pueden utilizar cables de conversión USB Type-C® a Lightning de venta en comercios.

## Conectarse con un dispositivo midi externo

Utilice un cable de conexión TRS/MIDI (como un BMIDI-5-35, se vende por separado) o un cable MIDI (como un BCC-1-3535, se vende por separado) para conectar la unidad a un dispositivo MIDI externo (como un teclado compatible con MIDI u otro dispositivo AIRA Compact).



Cuando activa esta unidad desde un teclado compatible con MIDI cuyo canal de transmisión MIDI es el mismo que el canal MIDI que está configurado usando el parámetro [Auto MIDI Channel](#) (p. 98) del P-6, puede reproducir los pads de muestra del P-6 o del pad [GRANULAR] en las notas de la escala.

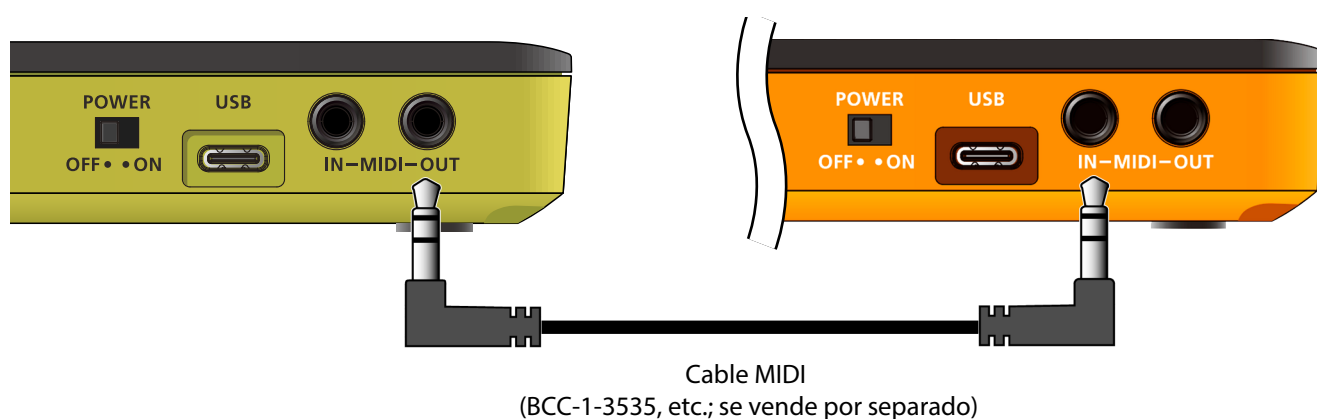
Cuando utiliza un teclado compatible con MIDI cuyo canal de transmisión MIDI es el mismo que el canal MIDI que está configurado usando el parámetro [Sampler MIDI Channel](#) (p. 98) del P-6 y toca una nota dentro del rango C3–B6 (números de nota 48–95), esto activa los pads de muestra correspondientes (del banco A, pad de muestra [1] al banco H, pad de muestra [6]).

Consulte “[Tabla de implementación MIDI](#) (p. 150)” para obtener más detalles.

### RECUERDE

Los números de las notas se utilizan para especificar los pads de muestra.

Por esta razón, no puede especificar notas de la escala (el tono no cambia en cada nota).



Los números de notas que se transmiten en el canal especificado en [Sampler MIDI Channel](#) (p. 98) en el P-6 corresponden a notas del rango C3–B6 (números de nota 48–95), que activan el pad de muestra del banco A [1] al pad de muestra del banco H [6].

Consulte “[Tabla de implementación MIDI](#) (p. 150)” para obtener más detalles.

# Copia de seguridad de los patrones en su ordenador

Puede guardar los patrones que se almacenan en el P-6 en su ordenador.



**1** Conecte su ordenador al puerto USB del P-6 con un cable USB.

**2** Mientras mantiene presionado el botón [▶], encienda la unidad.

**3** Abra la unidad "P-6" en el ordenador.

Si hay muchos patrones almacenados en esta unidad, los archivos pueden tardar unos minutos en aparecer en el disco duro del ordenador.

Los botones de paso se iluminan para mostrar el progreso.

Los archivos de los patrones (P6\_PTN1-01.PRM – P6\_PTN4-16.PRM) se guardan en la carpeta "BACKUP" de la unidad "P-6".

**4** Copie los archivos de los patrones en su ordenador.

**5** Una vez finalizada la copia, extraiga la unidad "P-6" del ordenador.

| OS                | Operación                                                                        |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| Windows 11/10/8/7 | Haga clic con el botón derecho del ratón en el icono "P-6" y ejecute "Expulsar". |
| macOS             | Arrastre el icono "P-6" hasta el icono de la Papelera del Dock.                  |

**6** Apague el P-6.

## Copia de seguridad de los patrones en su ordenador

---

### RECUERDE

No puede realizar una copia de seguridad de las muestras con la operación de copia de seguridad de los patrones.

Para guardar las muestras en su ordenador, utilice la función de exportación.

Consulte “[Copia de seguridad de muestras a su ordenador \(exportar\) \(p. 88\)](#)” para obtener más detalles.

# Restaurar patrones (restaurar)

Puede restaurar los archivos de los patrones que guardó en su ordenador en el P-6.



- 1** Conecte su ordenador al puerto USB del P-6 con un cable USB.
- 2** Mientras mantiene presionado el botón [●], encienda la unidad.
- 3** Abra la unidad "P-6" en el ordenador.
- 4** Copie los archivos de los patrones (P6\_PTN1-01.PRM – P6\_PTN4-16.PRM) guardados en el ordenador a la carpeta "RESTORE" de la unidad "P-6".
- 5** Una vez finalizada la copia, extraiga la unidad "P-6" del ordenador.
- 6** Pulse el botón [KYBD].

Esto restaura los patrones.

Si hay muchos patrones que restaurar, la operación puede tardar alrededor de cinco minutos.

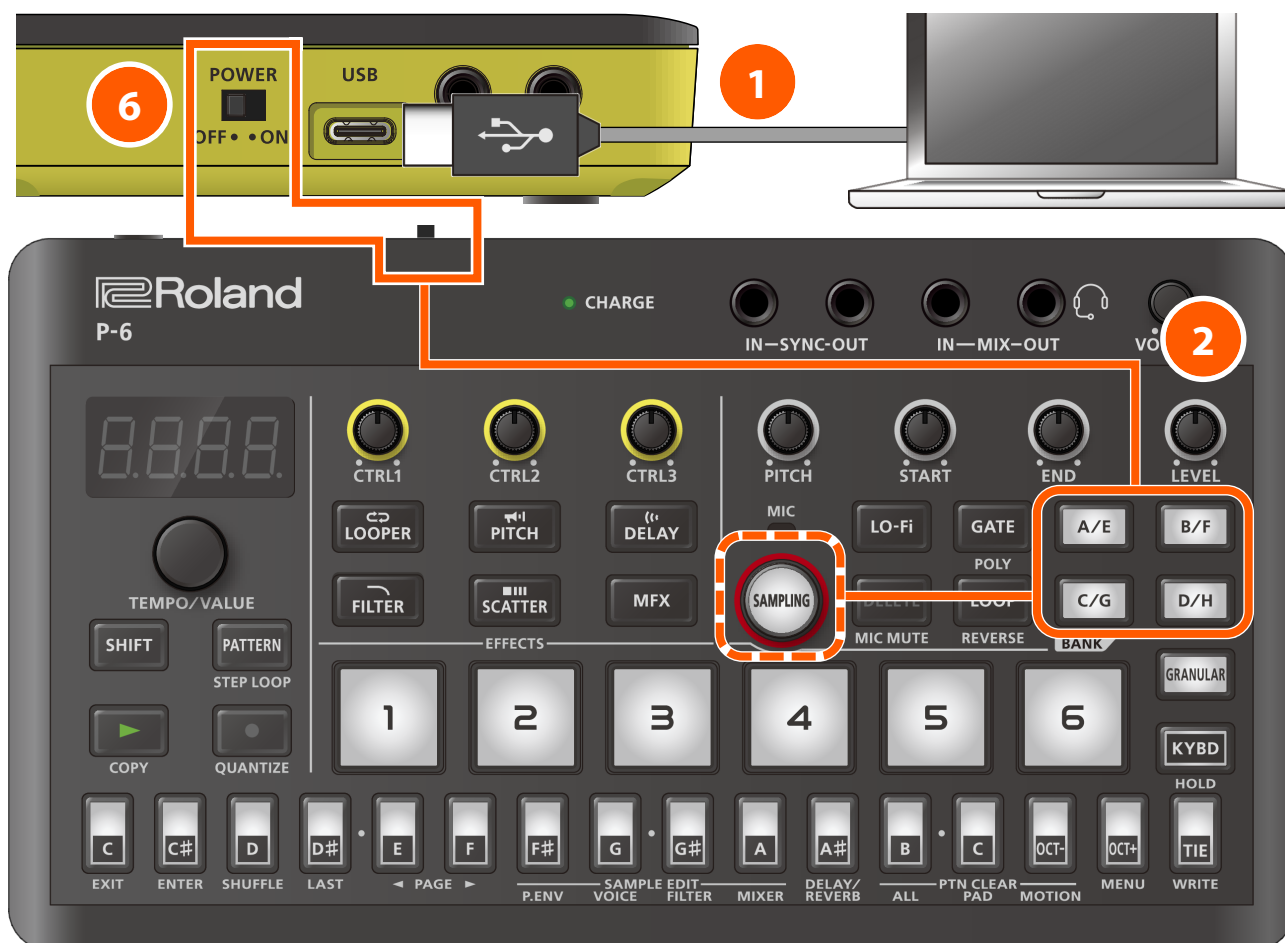
Los botones de paso se iluminan para mostrar el progreso.
- 7** Una vez que vea el mensaje "done", apague el P-6.

# Copia de seguridad de muestras a su ordenador (exportar)

Puede guardar las muestras que se almacenan en el P-6 en su ordenador.

## RECUERDE

Las muestras se pueden exportar en bancos.



**1** Conecte su ordenador al puerto USB del P-6 con un cable USB.

**2** Encienda la alimentación mientras mantiene presionado los botones [A/E]–[D/H] del banco correspondientes a los bancos que desea exportar.

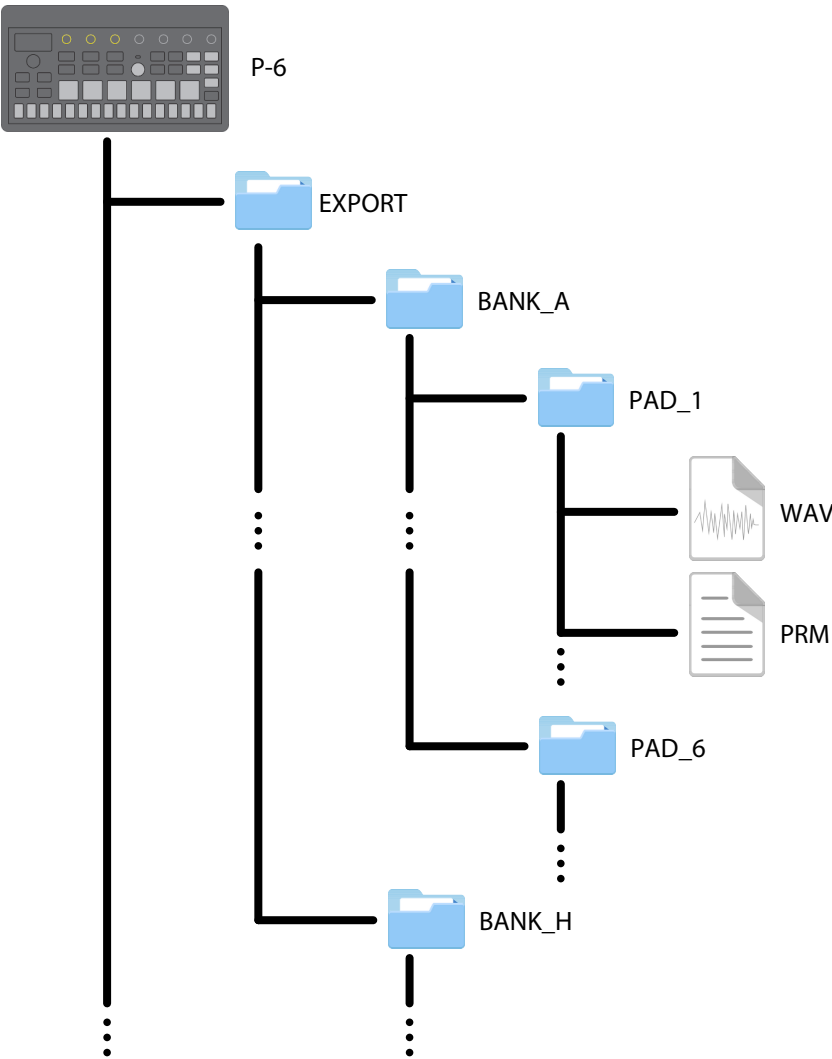
Para exportar las muestras de los bancos E-H, encienda la alimentación mientras mantiene presionado los botones [A/E]–[D/H] del banco y el botón [SAMPLING] correspondientes a los bancos que desea exportar.

Esta unidad tarda aproximadamente un minuto en estar lista.

Los botones de paso se iluminan para mostrar el progreso.

**3** Abra la unidad “P-6” en el ordenador.

Las muestras (archivos WAV) de cada pad y los datos de configuración (archivos PRM) de los pads de muestra [1]–[6] se guardan en la carpeta “EXPORT” de la unidad “P-6”.



**4** Copie las muestras y los datos de configuración a su ordenador.

**5** Una vez finalizada la copia, extraiga la unidad "P-6" del ordenador.

| OS                | Operación                                                                        |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| Windows 11/10/8/7 | Haga clic con el botón derecho del ratón en el icono "P-6" y ejecute "Expulsar". |
| macOS             | Arrastre el icono "P-6" hasta el icono de la Papelera del Dock.                  |

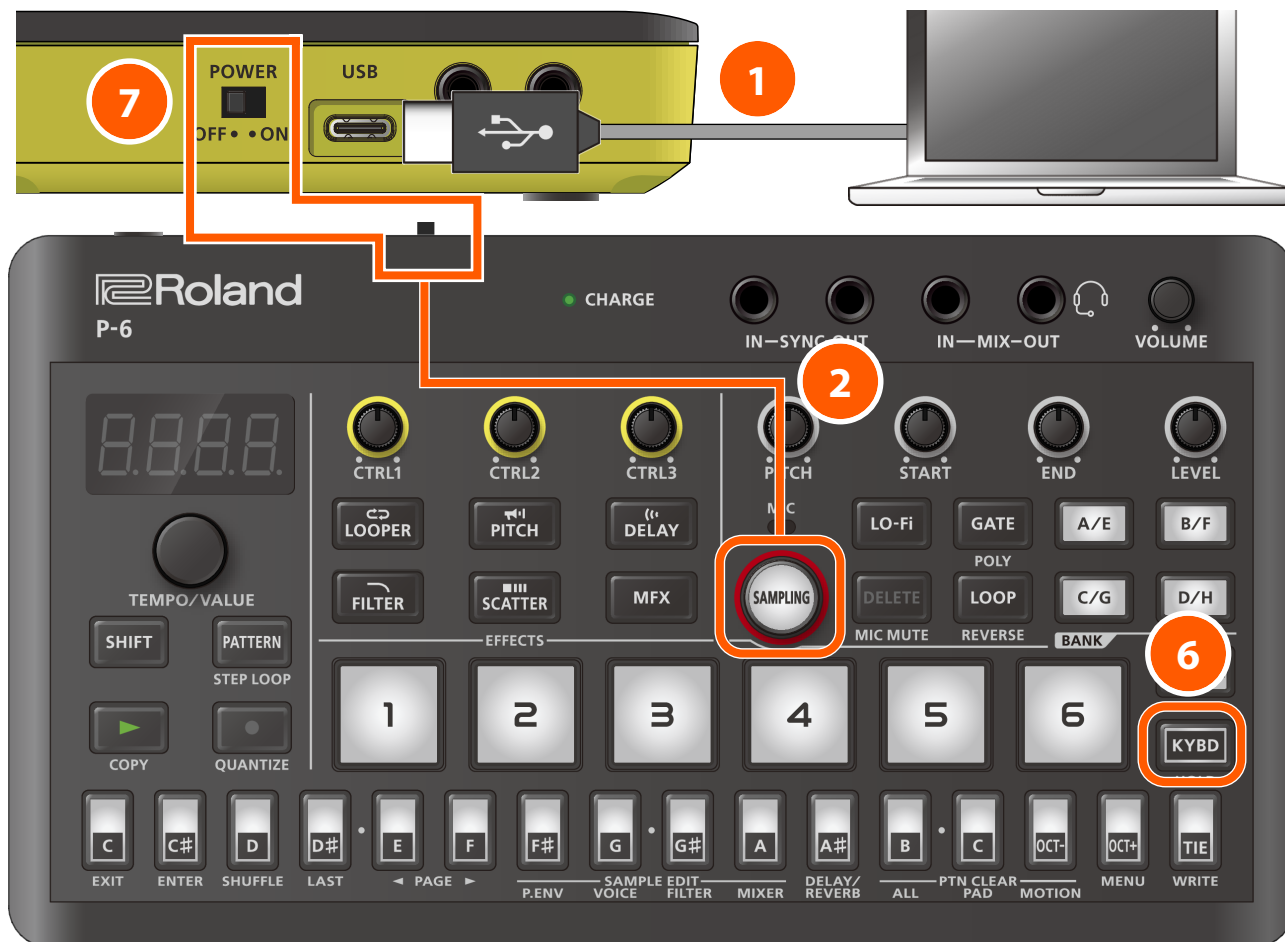
**6** Apague el P-6.

**RECUERDE**

No puede realizar una copia de seguridad de los patrones con la operación de exportar muestras.  
Para guardar los patrones en su ordenador, haga una copia de seguridad de los patrones.  
Consulte "Copia de seguridad de los patrones en su ordenador (p. 85)" para obtener más detalles.

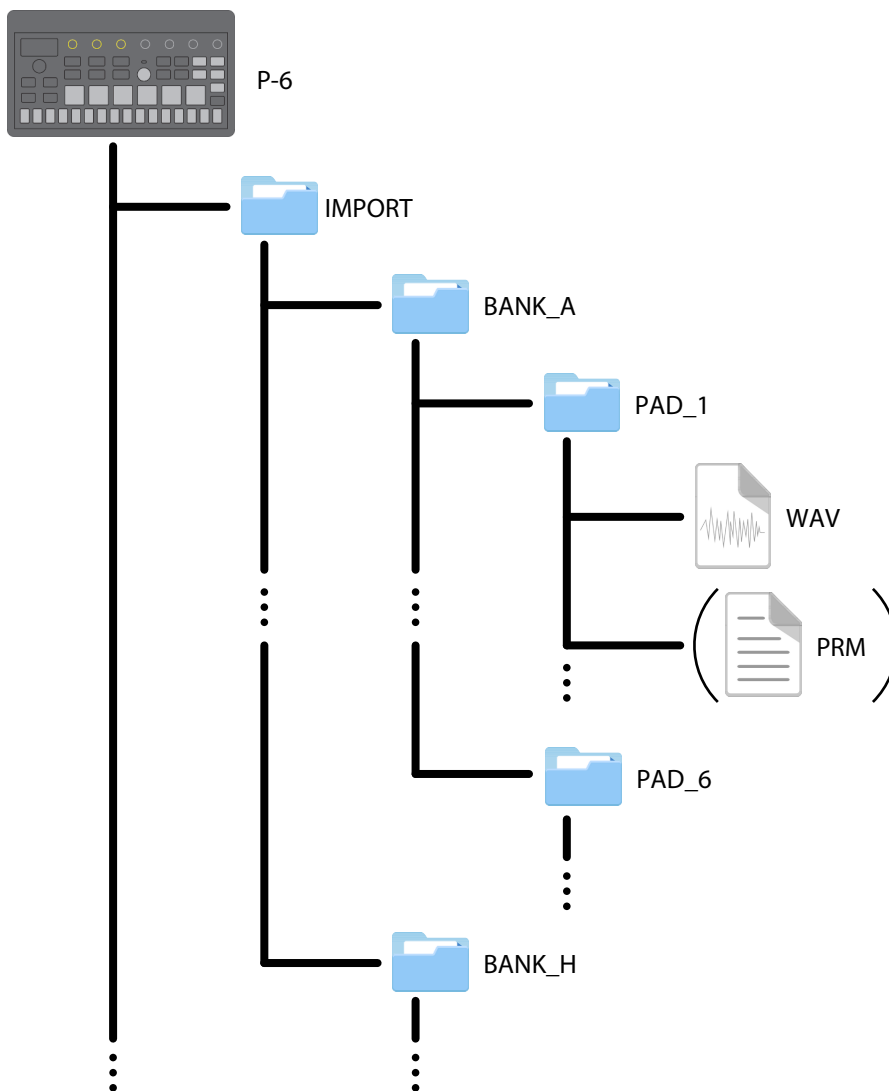
## Cargar muestras (importar)

Puede importar muestras en el P-6.



- 1 Conecte su ordenador al puerto USB del P-6 con un cable USB.
- 2 Mientras mantiene pulsado el botón [SAMPLING], encienda la unidad.
- 3 Abra la unidad "P-6" en el ordenador.
- 4 Copie los archivos de muestra que desee importar en las carpetas de los pads (PAD\_1-PAD\_6) en la carpeta "IMPORT" de la unidad "P-6".





Las especificaciones de los archivos de muestra que puede importar son las siguientes.

| Elemento               | Especificaciones requeridas para las muestras a importar |
|------------------------|----------------------------------------------------------|
| Frecuencia de muestreo | Máx. 96 kHz                                              |
| Tasa de bits           | 8, 16, 24, 32 bits lineales                              |

#### RECUERDE

- El tiempo disponible de la muestra para importar las muestras en el P-6 varía con la frecuencia de muestreo y la tasa de bits. Consulte "[Tiempo máximo de muestra \(p. 154\)](#)" para obtener más detalles.
- Al importar las muestras que se exportaron desde el P-6, le recomendamos que también copie los datos de configuración de los pads de muestra (los archivos PRM que se producen durante la exportación) a las carpetas de los pads.

## 5 Una vez finalizada la copia, extraiga la unidad "P-6" del ordenador.

## 6 Pulse el botón [KYBD].

Se importa la muestra.

## Cargar muestras (importar)

---

### RECUERDE

Puede llevar tiempo cargar muchas muestras.

Los botones de paso se iluminan para mostrar el progreso.

Los datos que exceden el tamaño de los pads de muestra se truncan.

**7** Una vez que vea el mensaje “done”, apague el P-6.

# Restaurar los ajustes de fábrica (restablecimiento de fábrica)

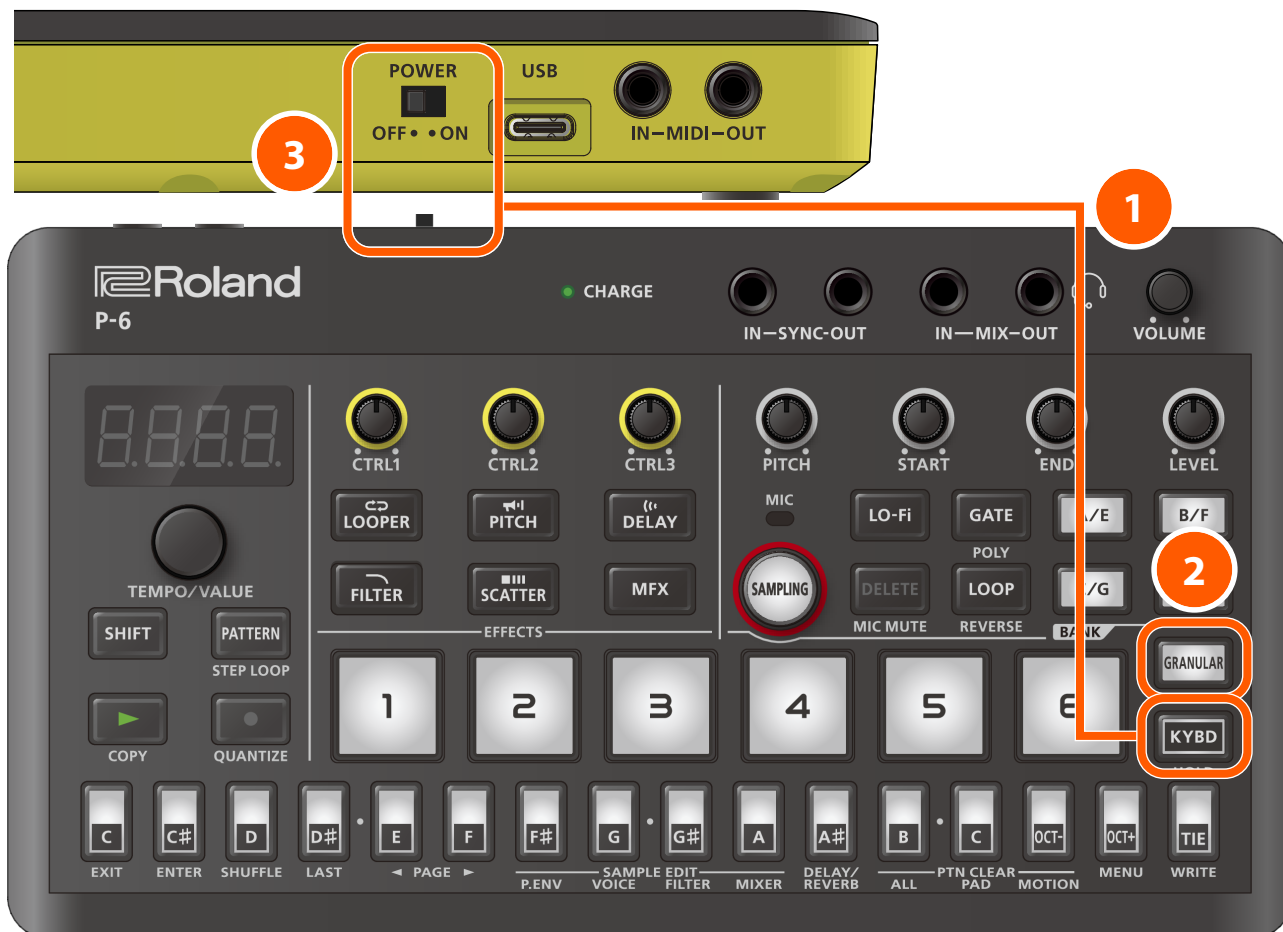
Aquí se explica cómo restablecer el P-6 a su estado de configuración de fábrica.

## NOTA

Cuando realiza un restablecimiento de fábrica, se borran todos los datos de las muestras y los patrones almacenados en el P-6.

Si tiene datos esenciales que todavía estén almacenados en esta unidad, realice una copia de seguridad de los datos antes de realizar el restablecimiento de fábrica.

Para obtener más información sobre cómo realizar una copia de seguridad, consulte "Copia de seguridad de muestras a su ordenador (exportar) (p. 88)" y "Copia de seguridad de los patrones en su ordenador (p. 85)".



## 1 Mientras mantiene pulsado el botón [KYBD], encienda la unidad.

Se muestra "FAC" y el pad [GRANULAR] parpadea.

Para cancelar el restablecimiento de fábrica, apague la unidad.

## 2 Presione el pad [GRANULAR].

Se ejecuta el restablecimiento de fábrica.

Una vez que se muestre "done" y todos los botones parpadeen, apague el P-6 y vuelva a encenderlo.

## RECUERDE

No puede realizar un restablecimiento de fábrica para restaurar los datos internos de la muestra y los patrones que venían con la unidad cuando se envió de fábrica.

Si desea restaurar esos datos de muestra, puede descargarlos desde el sitio web de Roland.

<https://www.roland.com/support/>

# Configurar los distintos ajustes

Aquí se muestra cómo configurar los diversos parámetros.



**1** Utilice las operaciones que se muestran a continuación de acuerdo con el parámetro que desea configurar.

| Parámetro                      | Operación                                 | Detalles de parámetros                                         |
|--------------------------------|-------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|
| Menú                           | Botón [SHIFT] + botón [OCT+] (MENU)       | <a href="#">Lista MENU (p. 95)</a>                             |
| Parámetro SAMPLE EDIT (P.ENV)  | Botón [SHIFT] + botón [F#] (P.ENV)        | <a href="#">Configuración de SAMPLE EDIT (P.ENV) (p. 101)</a>  |
| Parámetro SAMPLE EDIT (VOICE)  | Botón [SHIFT] + botón [G] (VOICE)         | <a href="#">Configuración de SAMPLE EDIT (VOICE) (p. 109)</a>  |
| Parámetro SAMPLE EDIT (FILTER) | Botón [SHIFT] + botón [G#] (FILTER)       | <a href="#">Configuración de SAMPLE EDIT (FILTER) (p. 113)</a> |
| Parámetro SAMPLE EDIT (MIXER)  | Botón [SHIFT] + botón [A] (MIXER)         | <a href="#">Configuración de SAMPLE EDIT (MIXER) (p. 115)</a>  |
| Parámetro DELAY/REVERB         | Botón [SHIFT] + botón [A#] (DELAY/REVERB) | <a href="#">Configuración de DELAY/REVERB (p. 117)</a>         |

**2** Use el mando [TEMPO/VALUE] para seleccionar un parámetro y presione el botón [#] (ENTER).

Esto muestra los valores de los parámetros.

**3** Utilice el mando [TEMPO/VALUE] para establecer los valores de cada parámetro.

**4** Presione el botón [C] (EXIT) para volver a la pantalla de parámetros.

**5** Para configurar otros parámetros, repita el paso 2 y los siguientes.

**6** Para salir de la configuración de parámetros, vuelva a presionar el botón [C] (EXIT).

Lista MENU

Estos son los parámetros (elementos a establecer) que ve cuando presiona el botón [OCT+] (MENU) mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].

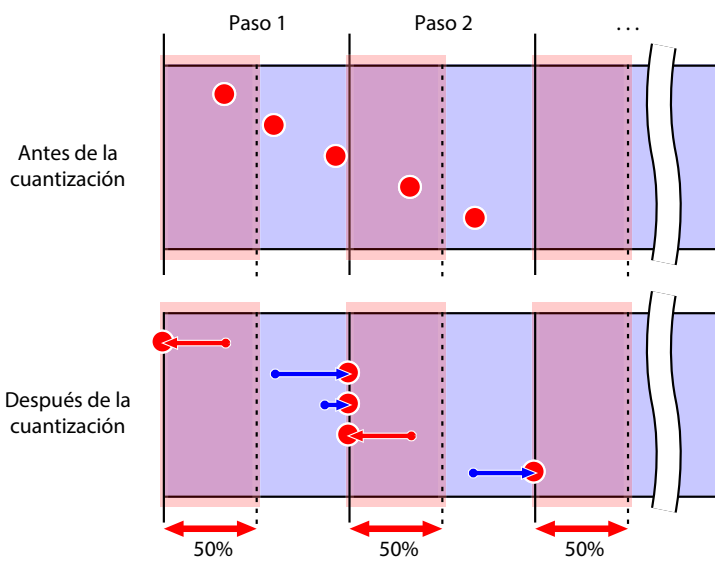
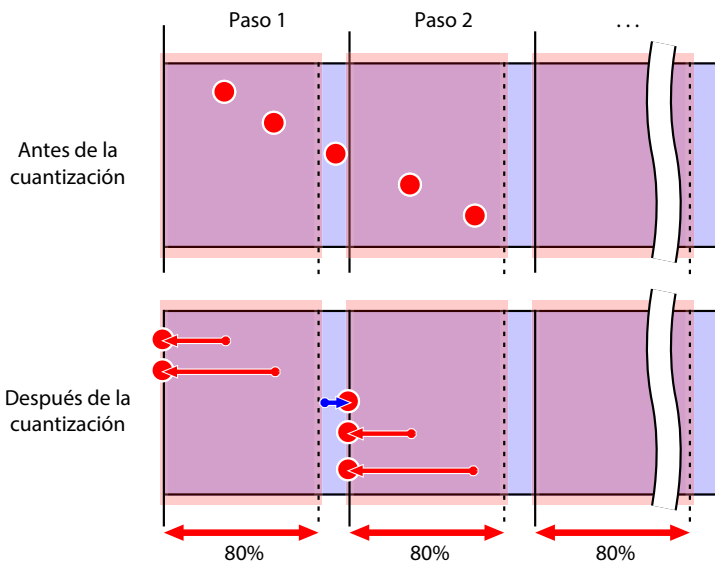


RECUERDE

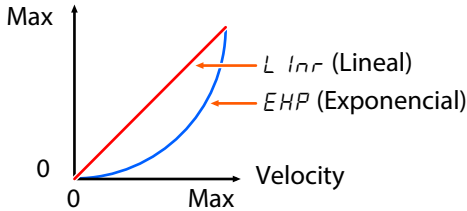
Si está viendo este contenido en su smartphone, le recomendamos que lo ponga en horizontal.

| Parámetro             | Pantalla | Valor                                                                                                                                                                        | Explicación                                                |
|-----------------------|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| Volume<br>(*1)        | u0L      | 0-200                                                                                                                                                                        | Establece el volumen del patrón.                           |
| Transpose<br>(*1)     | trAn     | -60-60                                                                                                                                                                       | Transpose los sonidos emitidos por el generador de sonido. |
| Pattern Scale<br>(*1) | P.SCL    | Establece la longitud de un solo paso en el patrón.<br>También puede cambiar de un ajuste a otro manteniendo presionado el botón [PATTERN] y girando el mando [TEMPO/VALUE]. |                                                            |
|                       |          | 1_8                                                                                                                                                                          | Corchea                                                    |
|                       |          | 1_16                                                                                                                                                                         | Semicorchea                                                |
|                       |          | 1_32                                                                                                                                                                         | Fusa                                                       |
|                       |          | 8t                                                                                                                                                                           | Tresillo de corchea                                        |
|                       |          | 16t                                                                                                                                                                          | Tresillo de semicorchea                                    |
|                       |          | 32t                                                                                                                                                                          | Tresillo de fusa                                           |

| Parámetro                    | Pantalla | Valor                   | Explicación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|------------------------------|----------|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Play Quantize</b><br>(*1) | P.9nE    |                         | Esto activa o desactiva la configuración de cuantización del pad de muestra que se utiliza cuando se reproduce un patrón.<br><b>RECUERDE</b><br>La configuración de microsincronización está desactivada en los pads de muestra cuya configuración de cuantización está activado.<br>Consulte "Editar notas (p. 63)" para más detalles sobre microsincronización.                                                    |
|                              |          | ALL                     | Establece la cuantización de todos los pads de muestra (incluyendo el pad [GRANULAR]).<br><br><b>1</b> Seleccione "ALL" y presione el botón [C#] (ENTER).<br><br><b>2</b> Use el mando [TEMPO/VALUE] para seleccionar "ON" (activado) o "OFF" (desactivado) y presione el botón [C#] (ENTER).<br><br>Se muestra "done", y la configuración de cuantización está activada o desactivada en todos los pads de muestra. |
|                              |          | A-1-H-B, GRN (Granular) | Establece la cuantización de cada uno de los pads de muestra especificados (incluyendo el pad [GRANULAR]).<br><br><b>1</b> Use el botón [TEMPO/VALUE] para seleccionar el pad de muestra cuya configuración de cuantización desea cambiar, y presione el botón [C#] (ENTER).<br><br><b>2</b> Use el mando [TEMPO/VALUE] para seleccionar "ON" (activado) o "OFF" (desactivado).                                      |

| Parámetro       | Pantalla | Valor                    | Explicación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-----------------|----------|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Quantize Timing | 9ntt     | 50-99 (%)                | <p>Establece el tiempo de cuantización, es decir, si alinear la nota con el paso actual o alinearla con el paso siguiente.</p> <p>Cuando esto se establece en 50%, las notas que introduzca que sean 50% o posteriores a la longitud de un paso se alinean con el siguiente paso, lo que significa que se reproducirán en el siguiente paso.</p> <p>Los valores más altos aumentan el rango de notas que están alineadas con el paso actual.</p> <p>Quantize Timing = 50%</p>  <p>Quantize Timing = 80%</p>  |
|                 |          |                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Stop Behavior   | 5t0P     |                          | <p>Esto establece cómo se detiene la muestra cuando se detiene el secuenciador de patrones.</p> <p>Esto también establece cómo se detiene la muestra que se estaba reproduciendo justo antes de cambiar el patrón que se está reproduciendo actualmente a un patrón diferente (disponible en la versión 1.02 o posterior).</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|                 |          | REN (Remain)             | La reproducción de la muestra no se detiene.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|                 |          | CUT (Cut)                | La reproducción de la muestra se detiene.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Sync Clock      | 5cLL     | 1, 2, 3, 4, 6, 8, 12, 24 | Establece el número de relojes de sincronización por tiempo.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |

## Configurar los distintos ajustes

| Parámetro                     | Pantalla    | Valor                                                                                                                                                                                                                                                          | Explicación                                                                                                                                                                 |
|-------------------------------|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Sampler MIDI Channel</b>   | <i>SLH</i>  | <i>1–16</i>                                                                                                                                                                                                                                                    | Establece el canal de transmisión/recepción MIDI para los pads de muestra [1]–[6].                                                                                          |
| <b>Granular MIDI Channel</b>  | <i>GLH</i>  | <i>1–16</i>                                                                                                                                                                                                                                                    | Establece el canal de transmisión/recepción MIDI del pad [GRANULAR].                                                                                                        |
| <b>Auto MIDI Channel</b>      | <i>ALH</i>  | <i>1–16</i>                                                                                                                                                                                                                                                    | Este es el canal de recepción MIDI utilizado para reproducir el pad seleccionado actualmente (pads de muestra [1]–[6], [GRANULAR]) o recibir mensajes de cambio de control. |
| <b>MIDI Clock Sync</b>        | <i>SYN</i>  | Establece qué señal de sincronización (reloj) sigue esta unidad.<br><br>Tenga en cuenta que cuando se conecta un dispositivo externo al conector SYNC IN, la unidad siempre se sincroniza con las señales de sincronización que se añaden al conector SYNC IN. |                                                                                                                                                                             |
|                               |             | <i>RULE</i> (Auto)                                                                                                                                                                                                                                             | Se aceptan relojes introducidos.                                                                                                                                            |
|                               |             | <i>INT</i> (Internal)                                                                                                                                                                                                                                          | La unidad funciona siguiendo su reloj interno.                                                                                                                              |
|                               |             | <i>MIDI</i> (MIDI)                                                                                                                                                                                                                                             | Los relojes se aceptan a través del conector MIDI IN.                                                                                                                       |
|                               |             | <i>USB</i> (USB)                                                                                                                                                                                                                                               | Los relojes se aceptan a través del conector USB MIDI.                                                                                                                      |
| <b>MIDI Thru</b>              | <i>THRU</i> | <i>OFF, ON</i>                                                                                                                                                                                                                                                 | Especifica si se emiten los mensajes MIDI al conector MIDI OUT que se introducen en el conector MIDI IN.                                                                    |
| <b>Tx Program Change</b>      | <i>THPC</i> | <i>OFF, ON</i>                                                                                                                                                                                                                                                 | Establece si los mensajes de cambio de programa se transmiten o no cuando cambia el patrón.                                                                                 |
| <b>Rx Program Change</b>      | <i>RHPC</i> | <i>OFF, ON</i>                                                                                                                                                                                                                                                 | Establece si el patrón cambia cuando se recibe un mensaje de cambio de programa.                                                                                            |
| <b>Program Change Channel</b> | <i>PCH</i>  | <i>1–16</i>                                                                                                                                                                                                                                                    | Establece el canal MIDI para transmitir/recibir los mensajes de cambio de programa utilizados para cambiar patrones.                                                        |
| <b>Key Velocity</b>           | <i>VEL</i>  | <i>1–127</i>                                                                                                                                                                                                                                                   | Establece la velocidad que se genera cuando presiona uno de los pads de muestra [1]–[6] o los botones del teclado en esta unidad.                                           |
| <b>Velocity Curve</b>         | <i>VELU</i> | Establece cómo cambia el volumen según la velocidad.<br><br><b>Sonido real</b><br>                                                                                          |                                                                                                                                                                             |
| <b>Tune</b>                   | <i>TUNE</i> | <i>433.0–448.0</i>                                                                                                                                                                                                                                             | Establece la sintonización maestra.<br><br>Valor por defecto: 440,0 Hz                                                                                                      |
| <b>Ext. In Bus Select</b>     | <i>INB</i>  | Esto establece el bus de salida utilizado para las señales que entran (incluyendo el micrófono incorporado, el micrófono de los cascos y la entrada de señales al conector MIX IN).                                                                            |                                                                                                                                                                             |
|                               |             | <i>BUS A</i>                                                                                                                                                                                                                                                   | Las señales se emiten a BUS A.                                                                                                                                              |
|                               |             | <i>BUS B</i>                                                                                                                                                                                                                                                   | Las señales se emiten a BUS B.                                                                                                                                              |
|                               |             | <i>EFFECT</i>                                                                                                                                                                                                                                                  | Las señales se emiten a BUS EFFECT.                                                                                                                                         |
| <b>Ext. In Gain</b>           | <i>ING</i>  | <i>0–18</i> (dB)                                                                                                                                                                                                                                               | Esto establece la ganancia de las señales que entran (incluyendo el micrófono incorporado, el micrófono de los cascos y la entrada de señales al conector MIX IN).          |
| <b>USB In Bus Select</b>      | <i>USBB</i> | Establece el bus de salida de las señales que entran en el puerto USB.                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                             |
|                               |             | <i>BUS A</i>                                                                                                                                                                                                                                                   | Las señales se emiten a BUS A.                                                                                                                                              |
|                               |             | <i>BUS B</i>                                                                                                                                                                                                                                                   | Las señales se emiten a BUS B.                                                                                                                                              |
|                               |             | <i>EFFECT</i>                                                                                                                                                                                                                                                  | Las señales se emiten a BUS EFFECT.                                                                                                                                         |



| Parámetro          | Pantalla | Valor                                                                                                                                                                           | Explicación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|--------------------|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| USB in Gain        | USB.G    | 0-18 (dB)                                                                                                                                                                       | Establece la ganancia de las señales que entran en el puerto USB.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Mix Out Gain       | MIX.G    | -18-0 (dB)                                                                                                                                                                      | Establece la ganancia del conector MIX OUT.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| USB Direct Out     | USB.d    | Configura el volumen de la señal de salida al puerto USB.                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|                    |          | OFF                                                                                                                                                                             | Utiliza el ajuste del mando [VOLUME].                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|                    |          | 1-127                                                                                                                                                                           | Establece el volumen sin tener en cuenta el ajuste del mando [VOLUME].                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| AIRA Link          | AIRA.L   | OFF, On                                                                                                                                                                         | <p>Colóquelo en encendido cuando conecte un dispositivo a través de USB que sea compatible con AIRA LINK, como el MX-1.</p> <p>De lo contrario, déjelo apagado.</p> <p>La configuración surte efecto cuando la unidad se apaga y se vuelve a encender.</p> <p><b>RECUERDE</b></p> <p>Cuando se usa con otro puerto además del puerto USB HOST 3 en el MX-1, ajuste el P-6 en el «modo de solo batería».</p> <p>Para utilizar el modo de solo batería en el P-6, presione el botón de encendido mientras mantiene presionado el botón [C] (EXIT).</p> |
| Count In           | Cnt.I    | OFF, 2-4                                                                                                                                                                        | Establece la duración (el número de tiempos) de la cuenta atrás para la grabación.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Metronome          | Mtr.o    | Establece si se reproduce el metrónomo y cuándo.                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|                    |          | OFF                                                                                                                                                                             | Siempre apagado                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|                    |          | REC (Rec)                                                                                                                                                                       | Se enciende solo cuando graba                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|                    |          | REC.PL (Rec&Play)                                                                                                                                                               | Se enciende durante la grabación y la reproducción                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Metronome Level    | Mtr.L    | 0-100                                                                                                                                                                           | Especifica el volumen del metrónomo.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Dimmer<br>(*2)     | d.in     | Establece la iluminación utilizada cuando los siguientes botones están apagados.                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|                    |          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Botón [SHIFT]</li> <li>• Botón [PATTERN]</li> <li>• Botón de seis efectos</li> <li>• Botón [KYBD]</li> </ul>                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|                    |          | OFF                                                                                                                                                                             | El botón se apaga.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|                    |          | On                                                                                                                                                                              | <p>Los botones se iluminan de forma tenue.</p> <p>Esto mejora la visibilidad de los botones en lugares poco iluminados.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Reload Pattern     | RL.Pt    | <p>Restaura la configuración del patrón seleccionado al último estado guardado.</p> <p>Presione el botón [C#] (ENTER) para restaurar la configuración.</p>                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Reload Granular    | RL.Gr    | <p>Restaura la configuración del sampler granular del patrón seleccionado al último estado guardado.</p> <p>Presione el botón [C#] (ENTER) para restaurar la configuración.</p> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Reload Sequencer   | RL.Sq    | <p>Restaura la secuencia del patrón seleccionado al último estado guardado.</p> <p>Presione el botón [C#] (ENTER) para restaurar la configuración.</p>                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Reload Pad         | RL.Pd    | <p>Restaura la configuración del pad de muestra seleccionado al último estado guardado.</p> <p>Presione el botón [C#] (ENTER) para restaurar la configuración.</p>              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Initialize Pattern | IL.Pt    | <p>Inicia el patrón seleccionado.</p> <p>Presione el botón [C#] (ENTER) para iniciar el patrón.</p>                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Initialize System  | IL.Sy    | <p>Inicia los ajustes del sistema.</p> <p>Presione el botón [C#] (ENTER) para iniciar los ajustes.</p> <p>(Esto excluye los parámetros enumerados en *1.)</p>                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Initialize Effects | IL.EH    | <p>Inicia los parámetros de los efectos.</p> <p>Presione el botón [C#] (ENTER) para iniciar los parámetros.</p>                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

## Configurar los distintos ajustes

---

- \*1 Esto se configura en el patrón seleccionado (y se pueden guardar para cada patrón).
- \*2 Activado a partir de la versión 1.02 y posterior.

## Configuración de SAMPLE EDIT (P.ENV)

Estos son los parámetros (elementos a establecer) que ve cuando presiona el botón [F#] (P.ENV) mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].

### RECUERDE

- Puede editar la configuración de un parámetro cuando se selecciona un pad de muestra. No puede configurar los ajustes cuando el pad [GRANULAR] está seleccionado.
- Consulte “Ejemplos de ajustes de parámetros de la envolvente del tono (p. 103)” para más detalles sobre la envolvente que se basa en la configuración de cada parámetro.



### RECUERDE

Si está viendo este contenido en su smartphone, le recomendamos que lo ponga en horizontal.

| Parámetro     | Pantalla | Controlador   | Valor                 | Explicación                                                                                                                                                                                                                        |
|---------------|----------|---------------|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| P.Env Mode    | PENV     |               | RdSr (ADSR)           | Cambia el tono usando una curva típica ADSR (ataque-decaimiento-sostenimiento-relajamiento).                                                                                                                                       |
|               |          |               | RdR (ADR)             | Cambia el tono en las fases A→D→R de la envolvente sin esperar a que suelte la tecla.                                                                                                                                              |
|               |          |               | RdRL (Cyclic)         | Cambia el tono sobre el ciclo de repetición A→D→A→... de la envolvente mientras se mantiene presionada la tecla.                                                                                                                   |
| P.Env Attack  | PATL     | Mando [PITCH] | 0-255 (0-10 segundos) | Establece el tiempo de ataque (A).                                                                                                                                                                                                 |
| P.Env Decay   | PdLY     | Mando [START] | 0-255 (0-10 segundos) | Establece el tiempo de decaimiento (D).                                                                                                                                                                                            |
| P.Env Sustain | PSUS     | Mando [END]   | 0-255                 | Ajusta el nivel de sostenimiento (S).<br>En el P-6, la forma de la envolvente del tono total se adapta automáticamente en función del nivel de sostenimiento, de modo que el nivel de sostenimiento permanece en el tono original. |
| P.Env Release | PREL     | Mando [LEVEL] | 0-255 (0-10 segundos) | Establece el tiempo de relajamiento (R).                                                                                                                                                                                           |

## Configurar los distintos ajustes

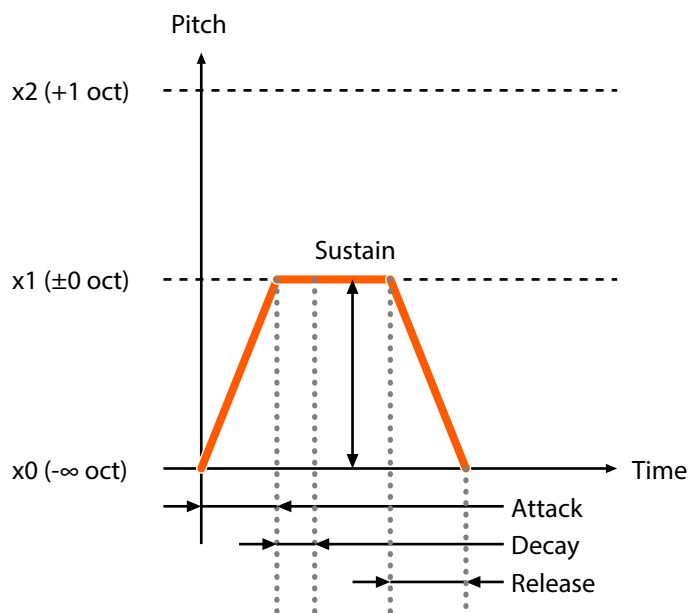
| Parámetro                    | Pantalla     | Controlador   | Valor           | Explicación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|------------------------------|--------------|---------------|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>P.Env Time Key Follow</b> | <i>EL4F</i>  | Mando [CTRL1] | <i>0-255</i>    | <p>Esto le permite modificar la rapidez con la que se producen los cambios en el tono que establece usando los parámetros P.Env Attack, P.Env Decay y P.Env Release, de acuerdo con la tecla que suena o se activa.</p> <p>Los valores más grandes resultan en un tiempo más corto para cambiar el tono a medida que toca las teclas más altas, y un tiempo más largo para cambiar el tono a medida que toca las teclas más bajas.</p> <p>Los valores más pequeños resultan en una cantidad fija de tiempo para cambiar el tono, independientemente de la tecla que toque.</p> |
| <b>P.Env Velocity Sens</b>   | <i>VEL5</i>  | Mando [CTRL2] | <i>0-255</i>    | <p>Esto le permite modificar cuánto cambia el tono de acuerdo a la velocidad, como se establece usando los parámetros P.Env Attack, P.Env Decay, P.Env Release.</p> <p>Los valores más grandes resultan en un mayor grado de cambio a medida que aumenta la velocidad, y un menor grado de cambio a medida que disminuye la velocidad.</p> <p>Los valores más pequeños dan lugar a un grado fijo de cambio, independientemente de la velocidad.</p>                                                                                                                            |
| <b>P.Env Envelope Depth</b>  | <i>EnvDP</i> | Mando [CTRL3] | <i>-100-100</i> | <p>Esto le permite modificar la cantidad máxima de cambio de tono causado por los parámetros de la envolvente (P.Env Attack, P.Env Decay, P.Env Release).</p> <p>Los valores positivos (+) hacen que el tono suba, y los valores negativos (-) hacen que el tono caiga.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

## Ejemplos de ajustes de parámetros de la envolvente del tono

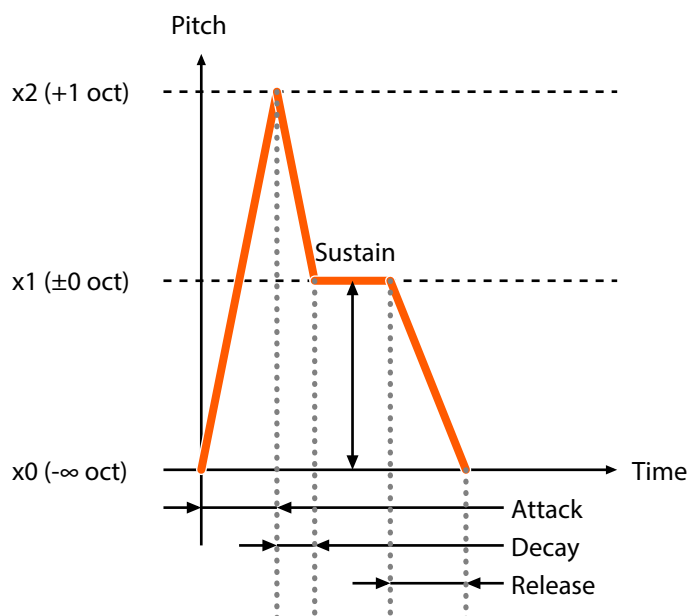
Estos ejemplos le muestran cómo cambia el tono cuando establece los parámetros [P.Env Envelope Depth \(p. 102\)](#), [P.Env Velocity Sens \(p. 102\)](#) y [P.Env Sustain \(p. 101\)](#) en valores diferentes.

Cuando el parámetro [P.Env Envelope Depth \(p. 102\)](#) es 100, y el parámetro [P.Env Velocity Sens \(p. 102\)](#) es 0

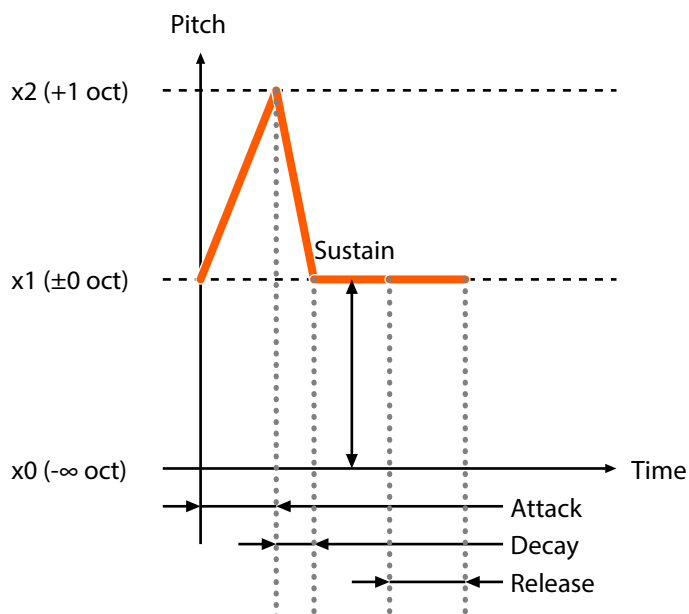
Cuando el parámetro [P.Env Sustain \(p. 101\)](#) es 0



Cuando el parámetro [P.Env Sustain \(p. 101\)](#) es 128

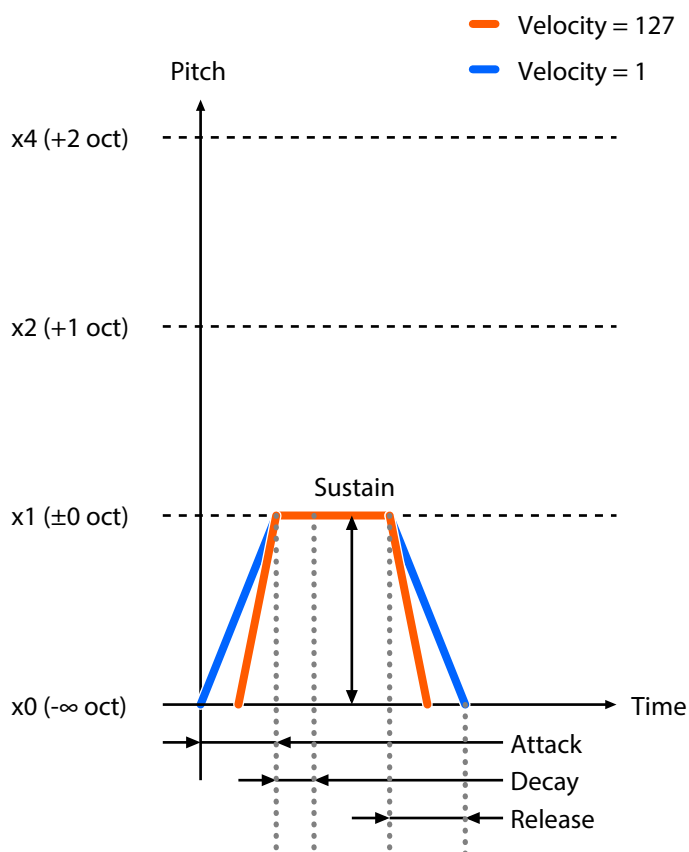


Cuando el parámetro [P.Env Sustain \(p. 101\)](#) es 255

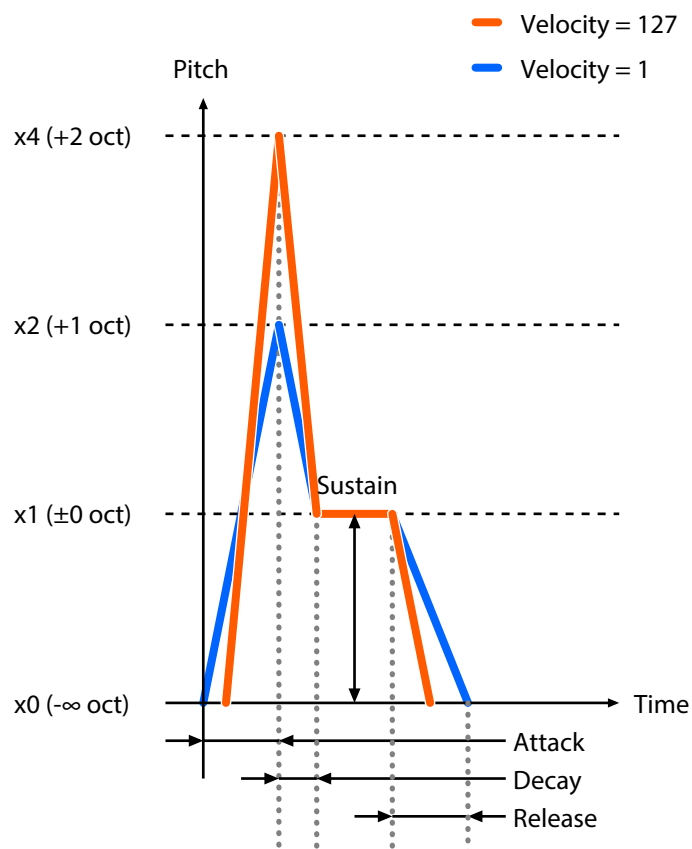


Cuando el parámetro [P.Env Envelope Depth \(p. 102\)](#) es 100 y el parámetro [P.Env Velocity Sens \(p. 102\)](#) es 255

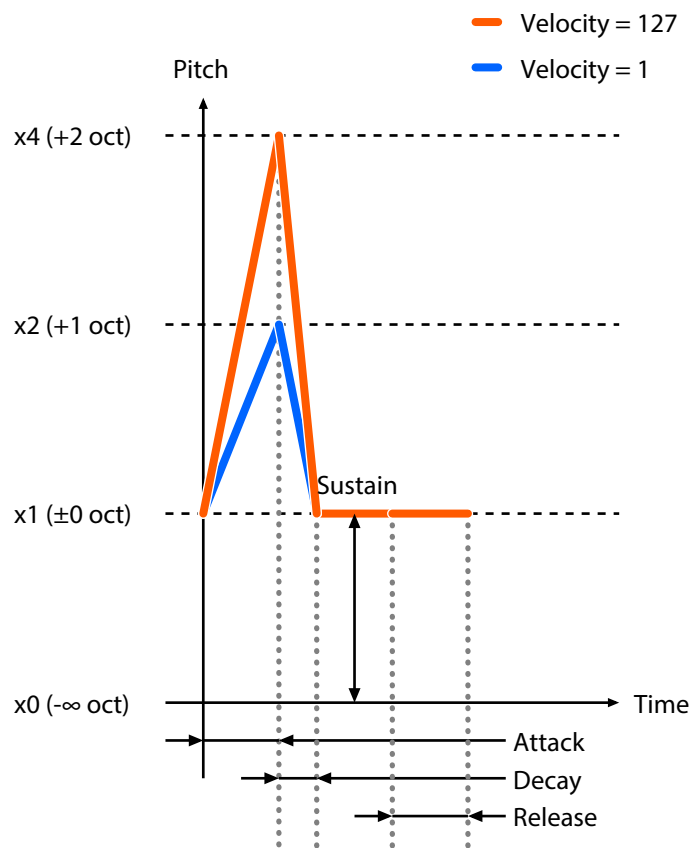
Cuando el parámetro [P.Env Sustain \(p. 101\)](#) es 0



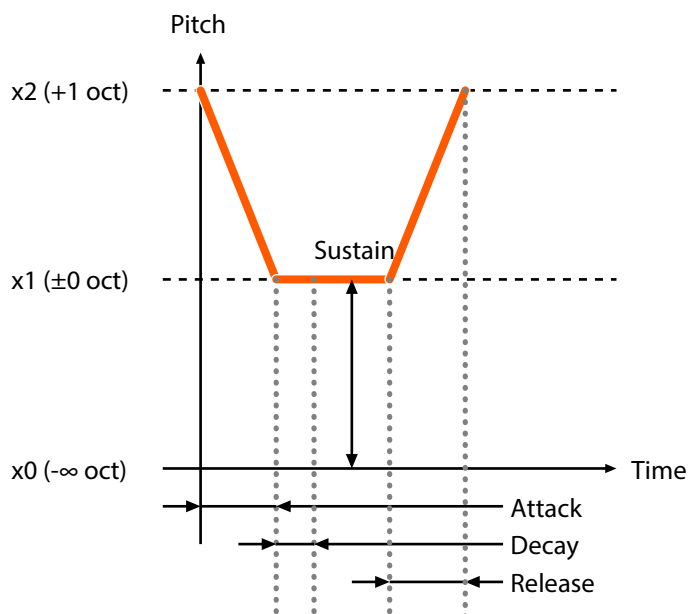
Cuando el parámetro [P.Env Sustain \(p. 101\)](#) es 128



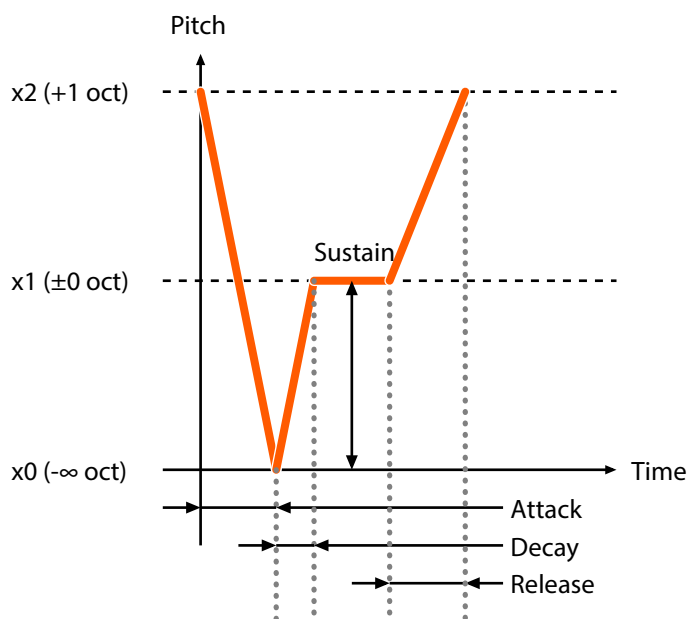
Cuando el parámetro [P.Env Sustain \(p. 101\)](#) es 255



Cuando el parámetro [P.Env Envelope Depth \(p. 102\)](#) es 100 y el parámetro [P.Env Velocity Sens \(p. 102\)](#) es 0  
 Cuando el parámetro [P.Env Sustain \(p. 101\)](#) es 0

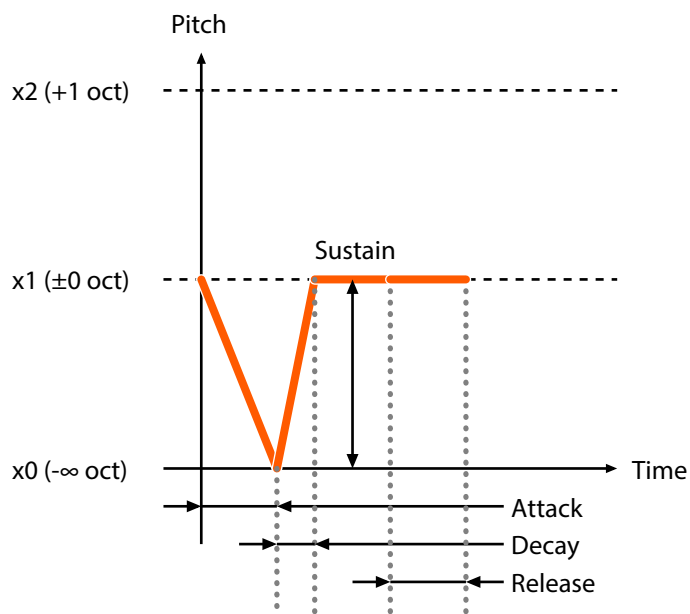


Cuando el parámetro [P.Env Sustain \(p. 101\)](#) es 128

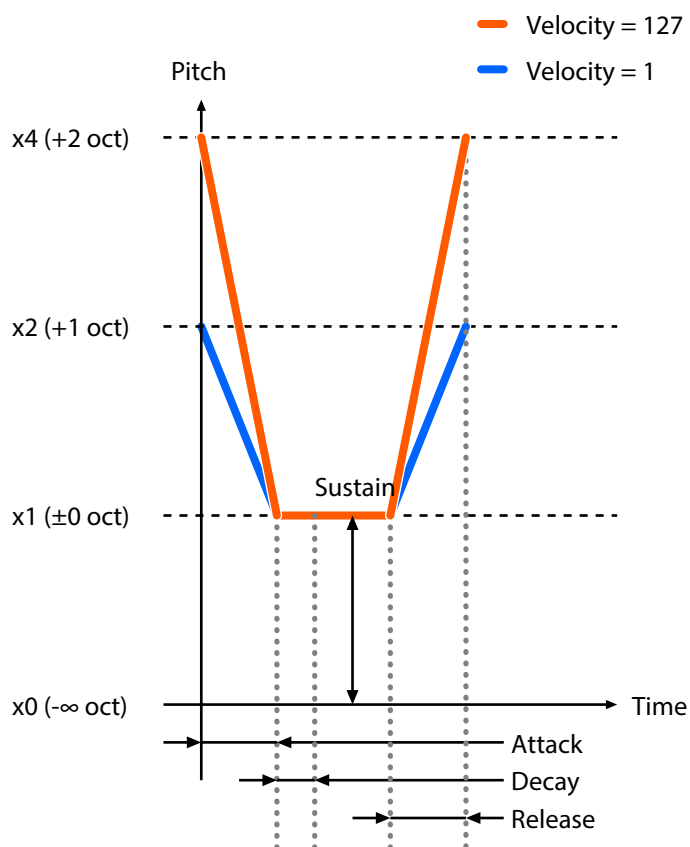


Cuando el parámetro [P.Env Sustain \(p. 101\)](#) es 255

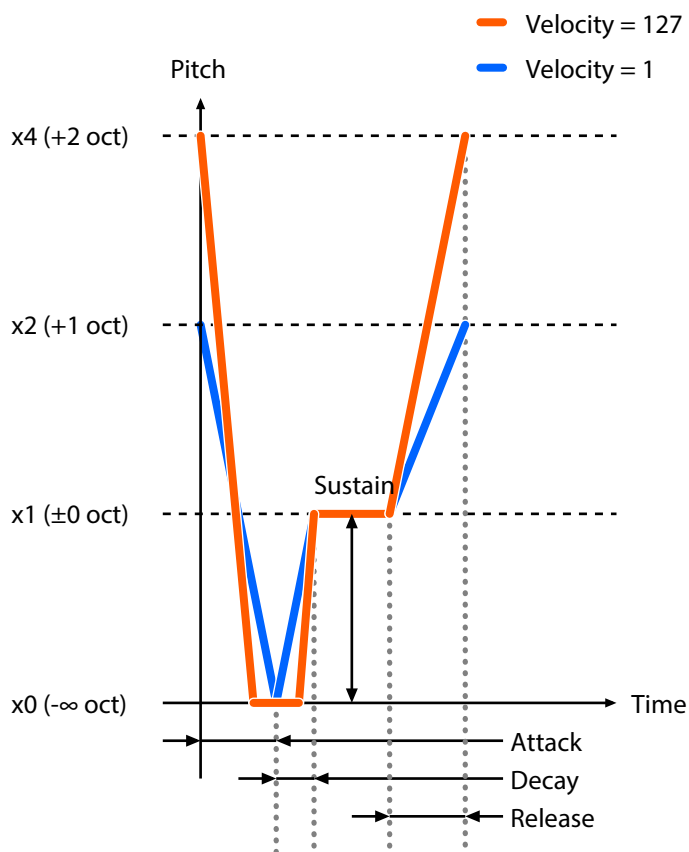




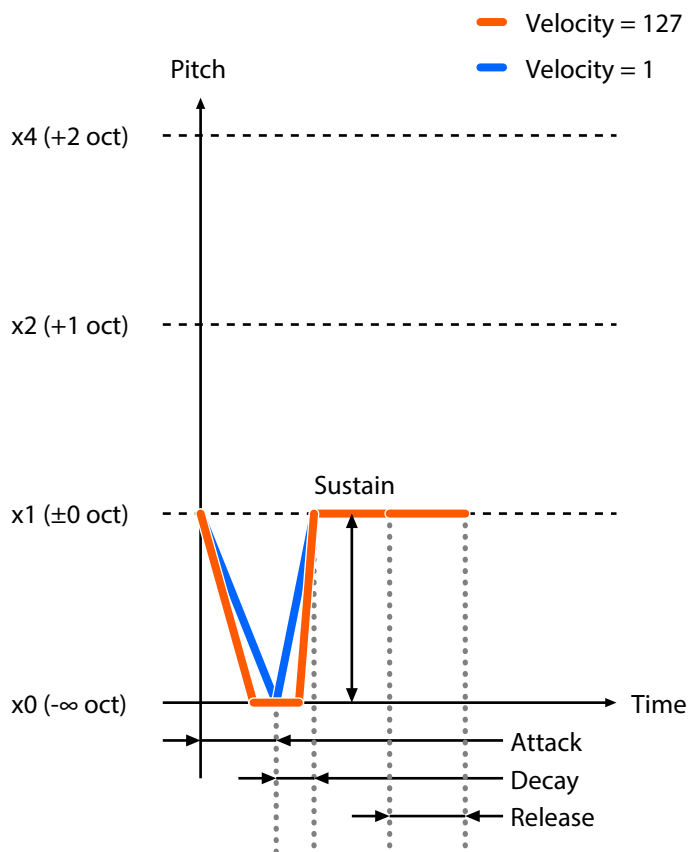
Cuando el parámetro [P.Env Envelope Depth \(p. 102\)](#) es -100 y el parámetro [P.Env Velocity Sens \(p. 102\)](#) es 255  
 Cuando el parámetro [P.Env Sustain \(p. 101\)](#) es 0



Cuando el parámetro [P.Env Sustain \(p. 101\)](#) es 128



Cuando el parámetro [P.Env Sustain \(p. 101\)](#) es 255



## Configuración de SAMPLE EDIT (VOICE)

Estos son los parámetros (elementos a establecer) que ve cuando presiona el botón [G] (VOICE) mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].

Utilice el mando [TEMPO/VALUE] para seleccionar un parámetro y presione el botón [C#] (ENTER) para editar el valor del parámetro.



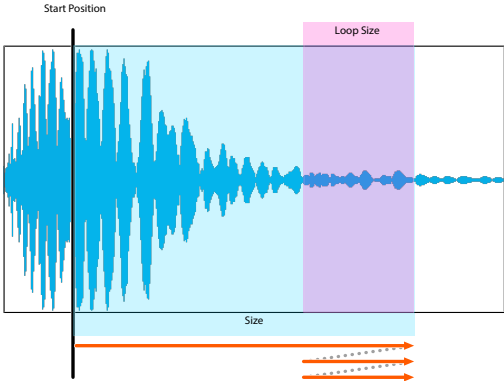
### RECUERDE

Si está viendo este contenido en su smartphone, le recomendamos que lo ponga en horizontal.

| Parámetro                    | Pantalla    | Controlador           | Valor                                             | Explicación                                                                                                                                                                                                                            |
|------------------------------|-------------|-----------------------|---------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Muestra</b><br>(*1)       | <i>SNPL</i> |                       | <i>R-1, R-2, ..., h-7, h-B</i>                    | Selecciona la muestra que está asignada al pad [GRANULAR].<br>Si la muestra seleccionada es estéreo, solo se asigna el canal L.                                                                                                        |
| <b>Coarse Tune</b>           | <i>CLUN</i> | Mando [PITCH]<br>(*4) | <i>-24-24</i>                                     | Ajusta el tono de la muestra en semitonos.                                                                                                                                                                                             |
| <b>Fine Tune</b>             | <i>FLUN</i> |                       | <i>-100-100</i>                                   | Ajusta el tono de la muestra en centésimas.                                                                                                                                                                                            |
| <b>Detune</b>                | <i>dELU</i> |                       | <i>0-100</i>                                      | Cambia aleatoriamente el tono utilizado para activar las notas cuando se seleccionan los pads de muestra.<br>Esto cambia aleatoriamente el tono utilizado para activar las notas de cada grano cuando se selecciona el pad [GRANULAR]. |
| <b>Head Position</b><br>(*1) | <i>hPos</i> | Mando [START]<br>(*4) | <i>0000</i> -(tiempo final de la muestra)<br>(*5) | Establece el tiempo de inicio (posición del cabezal) de la muestra utilizada para generar los granos.                                                                                                                                  |

## Configurar los distintos ajustes

| Parámetro                                | Pantalla     | Controlador           | Valor                 | Explicación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|------------------------------------------|--------------|-----------------------|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Head Speed</b><br>(*1)                | <i>hSPd</i>  |                       | -400-400              | <p>Establece la velocidad de reproducción del grano (la velocidad a la que se mueve el cabezal de reproducción).</p> <p>Cuando esto se establece en un valor positivo, el cabezal se mueve (se reproduce) desde la posición establecida en Head Position hacia el final de la muestra.</p> <p>Cuando esto se establece en un valor negativo, el cabezal se mueve (se reproduce hacia atrás) desde la posición establecida en Head Position hacia el principio de la muestra.</p> <p>Cuando el cabezal alcanza el final/principio de la muestra, vuelve a la posición especificada en Head Position y repite la reproducción.</p>                                                                                       |
| <b>Spread</b><br>(*1)                    | <i>SPrd</i>  | Mando [CTRL1]<br>(*3) | 0-100                 | <p>Ajusta la posición en la que se genera el grano en función de la posición establecida en el parámetro Head Position.</p> <p>Cuando el valor de Head Speed es positivo, el cabezal se reproduce aleatoriamente desde el punto después de Head Position; y cuando el valor de Head Speed es negativo, el cabezal se reproduce aleatoriamente desde el punto anterior a Head Position.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Grains</b><br>(*1)                    | <i>Grns</i>  | Mando [CTRL2]<br>(*3) | 0.5-80                | Establece la densidad a la que se generan los granos durante un tiempo determinado.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Grain Shape</b><br>(*1)               | <i>GrShP</i> | Mando [CTRL3]<br>(*3) | 0FF, 1-49, 50, 51-100 | <p>Establece cómo cambia el volumen del grano.</p> <p>Cuando esto está desactivado, el volumen se trata como una onda cuadrada (sin cambios en el volumen ). Con un valor de 1-49, el volumen se desvanece gradualmente () , un valor de 51-100 hace que el volumen aumente gradualmente () , y un valor de 50 hace que medio aumente y medio se desvanezca ().</p> |
| <b>Grain Size</b><br>(*1)                | <i>GrSz</i>  | Mando [END]<br>(*4)   | 0000-(seg.)<br>(*5)   | <p>Establece el tamaño de los granos.</p> <p><b>RECUERDE</b></p> <p>El tamaño del grano se ve afectado por los parámetros Coarse Tune, Fine Tune y Grain Time Key Follow.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Grain Reverse Probability</b><br>(*1) | <i>GrRS</i>  |                       | 0-100                 | <p>Establece la probabilidad de generar granos que se reproducen hacia atrás.</p> <p>Los valores más grandes crean más granos que se reproducen hacia atrás.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Grain Timing Jitter</b><br>(*1)       | <i>GrTJ</i>  |                       | 0-100                 | <p>Cambia aleatoriamente el momento en el que se generan los granos.</p> <p>Los valores más grandes hacen que los granos se produzcan en momentos más aleatorios.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |

| Parámetro                            | Pantalla | Controlador             | Valor                                            | Explicación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|--------------------------------------|----------|-------------------------|--------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Grain Time Key Follow</b><br>(*1) | Grain    |                         | 0-255                                            | <p>Establece cómo cambian el tamaño de los granos según la tecla que toque.</p> <p>Los valores más grandes hacen que los tamaños de los granos sean uniformes, independientemente de la tecla que toque.</p> <p>Como resultado, los tiempos de reproducción de los granos se acortan cuando toca teclas más altas, y los tiempos de reproducción de los granos se alargan cuando toca teclas más bajas.</p> <p>Los valores más pequeños alargan el tamaño del grano cuando toca teclas más altas y acortan el tamaño del grano cuando toca teclas más bajas.</p> <p>Como resultado, los tiempos de reproducción de los granos son los mismos, independientemente de la tecla que toques.</p> <p>Cuando establece esto en 0 y toca un acorde, los tiempos (ciclos de bucle) activados por cada tecla están alineados.</p> |
| <b>Start Mode</b><br>(*1)            | Start    |                         | Cold (Cold), Hot (Hot)                           | <p>Establezca esto en "Cold" para hacer que los granos se reproduzcan mientras aumenta gradualmente su número.</p> <p>Establezca esto en "Hot" para hacer que los granos se reproduzcan todos a la vez.</p> <p><b>RECUERDE</b></p> <p>Este efecto se produce cuando el parámetro Grains se establece en valores más grandes.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Chop</b><br>(*2)                  | Chop     |                         | Off, 2-64                                        | <p>Divide una muestra en partes iguales.</p> <p>Las muestras divididas se asignan respectivamente a números de nota, de C4 a D#9.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Start Position</b><br>(*2)        | Pos      | Mando [START]<br>(*4)   | 0000 - tiempo final de la muestra (seg.)<br>(*5) | Establece el momento de inicio de reproducción de la muestra.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Size</b><br>(*2)                  | Size     | Mando [END]<br>(*4, *6) | 0000 - (seg.)<br>(*5)                            | Establece la longitud de la muestra (el rango de reproducción desde Start Position).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Loop Size</b><br>(*2)             | Loop     | Mando [END]<br>(*4, *6) | 0000 - (seg.)<br>(*5)                            | <p>Establece la longitud de la reproducción del bucle de muestra.</p> <p>El bucle se reproduce desde el tiempo establecido en el parámetro Loop Size (punto de bucle) a través de la longitud establecida en el parámetro Size.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |

## Configurar los distintos ajustes

| Parámetro                    | Pantalla | Controlador        | Valor                 | Explicación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|------------------------------|----------|--------------------|-----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>T.Env Mode</b>            | ENV      |                    | AdSR (ADSR)           | Cambia el volumen usando una curva típica ADSR (ataque-decaimiento-sostenimiento-relajamiento).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|                              |          |                    | AdR (ADR)             | Cambia el volumen de las fases A→D→R de la envolvente sin esperar a que toque la tecla.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|                              |          |                    | AdRL (Cyclic)         | Cambia el volumen sobre el ciclo de repetición A→D→A→... de la envolvente mientras se mantiene presionada la tecla.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>T.Env Attack</b>          | ATT      | Mando [PITCH] (*3) | 0-255 (0-10 segundos) | Establece el tiempo de ataque (A).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>T.Env Decay</b>           | DEC      | Mando [START] (*3) | 0-255 (0-10 segundos) | Establece el tiempo de decaimiento (D).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>T.Env Sustain</b>         | SUS      | Mando [END] (*3)   | 0-255                 | Ajusta el nivel de sostenimiento (S).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>T.Env Release</b>         | REL      | Mando [LEVEL] (*3) | 0-255 (0-10 segundos) | Establece el tiempo de relajamiento (R).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>T.Env Time Key Follow</b> | TKF      |                    | 0-255                 | <p>Esto le permite modificar la rapidez con la que se producen los cambios en el volumen que establece usando los parámetros Env Attack, Env Decay y Env Release, de acuerdo con la tecla que suena o se activa.</p> <p>Con valores más altos, se necesita menos tiempo para cambiar el volumen a medida que toca teclas más altas, y más tiempo para cambiar el volumen a medida que toca teclas más graves.</p> <p>Con valores más bajos, se necesita un tiempo concreto fijo para cambiar el volumen, independientemente de la tecla que toque.</p> |
| <b>AMP Switch</b>            | AMP      |                    | OFF, ON               | Cuando esto está encendido, el volumen se controla de acuerdo con la configuración de Env Attack, Env Decay, Env Sustain y Env Release.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Mute Group</b> (*2)       | MGR      |                    | OFF, 1-128            | <p>Configura el grupo de silenciamiento.</p> <p>Las muestras configuradas en el mismo grupo no se pueden reproducir al mismo tiempo.</p> <p>Establezca las muestras que no desea reproducir juntas (sonidos que no desea superponer).</p> <p>Cuando intenta reproducir todas las muestras dentro de ese grupo al mismo tiempo, solo se escucha la muestra que comenzó a reproducirse en último lugar.</p>                                                                                                                                              |

\*1 Esto está activado en el pad [GRANULAR].

\*2 Esto está activado en los pads de muestra [1]-[6].

\*3 Esto está activado en SAMPLE EDIT (VOICE).

\*4 Esto está activado en la pantalla superior (la pantalla de tempo que se ve justo después de encender la alimentación).

\*5 Puede establecer esto por muestra (1 ÷ frecuencia de muestreo).

Por esta razón, el valor mostrado en la pantalla puede que no cambie incluso cuando se gira el mando [TEMPO/VALUE].

Gire el mando [TEMPO/VALUE] mientras mantiene presionado el botón [SHIFT] para aumentar más el valor.

\*6 Cuando opera el mando, los parámetros Size y Loop Size funcionan en tándem.

Ambos parámetros se almacenan durante Motion REC.

## Configuración de SAMPLE EDIT (FILTER)

Estos son los parámetros (elementos a establecer) que ve cuando presiona el botón [G#] (FILTER) mientras mantiene presionado el botón [SHIFT]. Utilice el mando [TEMPO/VALUE] para seleccionar un parámetro y presione el botón [C#] (ENTER) para editar el valor del parámetro.



### RECUERDE

Si está viendo este contenido en su smartphone, le recomendamos que lo ponga en horizontal.

| Parámetro                | Pantalla | Controlador   | Valor | Explicación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|--------------------------|----------|---------------|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Filter Type              | TYPE     | Mando [PITCH] |       | Especifica el tipo de filtro.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|                          |          |               | OFF   | El filtro no se utilizará.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|                          |          |               | LPF   | Filtro de paso bajo.<br>Corta las frecuencias altas.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|                          |          |               | BPf   | Filtro de paso de banda.<br>Permite que solo pase un rango de frecuencia específico.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|                          |          |               | HPF   | Filtro de paso alto.<br>Corta las frecuencias bajas.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|                          |          |               | PEG   | Filtro de pico.<br>Amplifica un cierto rango de frecuencia.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Filter Cutoff Frequency  | CUTF     | Mando [START] | 0-255 | Ajusta la frecuencia de corte del filtro.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Filter Resonance         | RESO     | Mando [END]   | 0-255 | Especifica la resonancia del filtro.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Filter Cutoff Key Follow | CUTF     | Mando [CTRL1] | 0-255 | Cambia la frecuencia de corte de acuerdo con la tecla que se toca.<br>Los valores más grandes resultan en una frecuencia de corte más alta a medida que toca las teclas más altas y una frecuencia de corte más baja a medida que toca las teclas más bajas.<br>Los valores más pequeños producen la misma frecuencia de corte (la frecuencia de corte que se establece en Filter Cutoff Frequency), independientemente de la tecla que toque. |

## Configurar los distintos ajustes

| Parámetro                    | Pantalla     | Controlador   | Valor | Explicación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|------------------------------|--------------|---------------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Filter Velocity Sens</b>  | <i>VELS</i>  | Mando [CTRL2] | 0-255 | <p>Cambia la frecuencia de corte de acuerdo con la velocidad.</p> <p>Los valores más grandes resultan en una frecuencia de corte más alta a medida que aumenta la velocidad, y una frecuencia de corte más baja a medida que disminuye la velocidad.</p> <p>Los valores más pequeños producen la misma frecuencia de corte (la frecuencia de corte que se establece en Filter Cutoff Frequency), independientemente de la velocidad.</p> <p><b>RECUERDE</b></p> <p>Al aumentar este valor, baje el valor del parámetro Filter Cutoff Frequency.</p>                                                                     |
| <b>Filter Envelope Depth</b> | <i>EnvDP</i> | Mando [LEVEL] | 0-255 | <p>Establece el ancho de la frecuencia de corte que modifica la envolvente.</p> <p>Cuando esto se establece en 0, la envolvente no produce ningún cambio.</p> <p>Para configurar la envolvente, consulte las descripciones de los parámetros a continuación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">T.Env Mode (p. 112)</a></li> <li>• <a href="#">T.Env Attack (p. 112)</a></li> <li>• <a href="#">T.Env Decay (p. 112)</a></li> <li>• <a href="#">T.Env Sustain (p. 112)</a></li> <li>• <a href="#">T.Env Release (p. 112)</a></li> <li>• <a href="#">T.Env Time Key Follow (p. 112)</a></li> </ul> |



## Configuración de SAMPLE EDIT (MIXER)

Estos son los parámetros (elementos a establecer) que ve cuando presiona el botón [A] (MIXER) mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].



### RECUERDE

Si está viendo este contenido en su smartphone, le recomendamos que lo ponga en horizontal.

| Parámetro                   | Pantalla     | Controlador               | Valor                                                                | Explicación                                                                                                                                |
|-----------------------------|--------------|---------------------------|----------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Level</b>                | <i>LEVEL</i> | Mando [LEVEL]<br>(*1, *3) | <i>0-127</i>                                                         | Ajusta el nivel de volumen.<br><b>RECUERDE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><i>00</i>=0 dB</li> <li><i>127</i>=+12 dB</li> </ul> |
| <b>Level Jitter</b><br>(*2) | <i>LEVEL</i> |                           | <i>0-100</i>                                                         | Altera aleatoriamente el volumen de cada grano.<br>Los valores más grandes producen más variaciones en el volumen.                         |
| <b>Auto Pan</b>             | <i>APAN</i>  |                           | Esto altera la panorámica (posición estéreo) de cada nota que suena. |                                                                                                                                            |
|                             |              |                           | <i>OFF</i>                                                           | La posición de la panorámica sigue siendo la misma.                                                                                        |
|                             |              |                           | <i>ALT</i> (Alternate)<br>(*2)                                       | La posición de la panorámica alterna entre izquierda y derecha con cada nota que suena.                                                    |
|                             |              |                           | <i>SWG</i> (Swing)<br>(*2)                                           | La posición de la panorámica se mueve de izquierda a derecha y viceversa con cada nota que suena.                                          |
|                             |              |                           | <i>RND</i> (Random)                                                  | La panorámica cambia aleatoriamente en cada nota que suena.                                                                                |
| <b>Pan</b>                  | <i>PAN</i>   | Mando [PITCH]<br>(*3)     | <i>0-127</i>                                                         | Establece la posición de la panorámica.<br><b>RECUERDE</b><br>Esto se activa cuando el parámetro Auto Pan está apagado.                    |

Configurar los distintos ajustes

| Parámetro         | Pantalla | Controlador        | Valor                                                                                                                                                                                       | Explicación                                             |
|-------------------|----------|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| Output Bus Select | OUT.b    |                    | Esto especifica el bus de salida que se va a utilizar.<br><b>RECUERDE</b><br>También puede cambiar esta configuración como se describe en “Cambiar entre buses para enviar sonido (p. 76)”. |                                                         |
|                   |          |                    | bUS.A                                                                                                                                                                                       | Sale a BUS A.                                           |
|                   |          |                    | bUS.b                                                                                                                                                                                       | Sale a BUS B.                                           |
|                   |          |                    | EFFECT                                                                                                                                                                                      | Sale a BUS EFFECT.                                      |
| Send Delay        | Snd.d    | Mando [START] (*3) | 0–255                                                                                                                                                                                       | Especifica la señal que se envía al efecto Delay send.  |
| Send Reverb       | Snd.r    | Mando [END] (*3)   | 0–255                                                                                                                                                                                       | Especifica la señal que se envía al efecto Reverb send. |

\*1 Esto se activa en la pantalla superior (la pantalla de tempo que se ve justo después de encender la alimentación) o en la pantalla SAMPLE EDIT (MIXER).

\*2 Esto está activado en el pad [GRANULAR].

\*3 Esto está activado en la pantalla SAMPLE EDIT (MIXER).

## Configuración de DELAY/REVERB

Estos son los parámetros (elementos a establecer) que ve cuando presiona el botón [A#] (DELAY/REVERB) mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].

Utilice el mando [TEMPO/VALUE] para seleccionar un parámetro y presione el botón [C#] (ENTER) para editar el valor del parámetro.



### RECUERDE

Si está viendo este contenido en su smartphone, le recomendamos que lo ponga en horizontal.

#### Parámetros de DELAY

| Parámetro            | Pantalla | Controlador           | Valor                                                                                                                                                                    | Explicación                                                                                                                                    |
|----------------------|----------|-----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Delay Sync</b>    | d.SYN    |                       | OFF, ON                                                                                                                                                                  | Si está activado, el retardo se sincroniza con el tempo.                                                                                       |
| <b>Delay Time</b>    | dL 128   | Mando [PITCH]<br>(*1) | 1-740(ms,*2)<br>128(nota 128), 64t(tresillos de sexta y cuarta), 128d(nota 128 con puntillo), 1-64, 32t, 64d, 1-32, 16t, 32d, 1-16, 8t, 16d, 1-8, 4t, 8d, 1-4(negra)(*3) | Establece el tiempo de retardo.                                                                                                                |
| <b>Delay Level</b>   | dL 255   | Mando [START]<br>(*1) | 0-255                                                                                                                                                                    | Ajusta el volumen del sonido de retardo.                                                                                                       |
| <b>Feedback</b>      | dFB 1    |                       | 0-255                                                                                                                                                                    | Ajusta la cantidad de retorno (repetición).                                                                                                    |
| <b>Feedback Mode</b> | dFN 1    |                       | Esto cambia entre los métodos de salida del retardo que crea el retorno.                                                                                                 |                                                                                                                                                |
|                      |          |                       | nor (Normal)                                                                                                                                                             | Un retraso típico.                                                                                                                             |
|                      |          |                       | CrLr (Cross L to R)                                                                                                                                                      | Un sonido de retardo que cambia de izquierda a derecha a izquierda, en orden.                                                                  |
|                      |          |                       | CrRl (Cross R to L)                                                                                                                                                      | Un sonido de retardo que cambia de derecha a izquierda a derecha, en orden.                                                                    |
| <b>Low Cut</b>       | dL 128   |                       | FL 128-800 (Hz)                                                                                                                                                          | Corta las frecuencias por debajo de la frecuencia establecida.<br>Las frecuencias no se cortan cuando este parámetro se establece en "FL 128". |

## Configurar los distintos ajustes

| Parámetro                   | Pantalla     | Controlador | Valor                | Explicación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----------------------------|--------------|-------------|----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>High Cut</b>             | <i>dHCLt</i> |             | <i>630-FLRE</i> (Hz) | Corta las frecuencias por encima de la frecuencia establecida.<br>Las frecuencias no se cortan cuando este parámetro se establece en " <i>FLRE</i> ".                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Delay Level Mode</b>     | <i>dLNd</i>  |             | <i>PRE, POST</i>     | Establece qué nivel ajustar cuando se usa el mando [START] (volumen de retardo), el nivel de entrada ( <i>PRE</i> ) o el nivel de salida ( <i>POST</i> ).<br><br>Con el ajuste " <i>PRE</i> ", el sonido de retardo se desvanece suavemente cuando baja el mando [START]; y con el ajuste " <i>POST</i> ", el sonido de retardo se silencia instantáneamente cuando baja el mando [START]. |
| <b>Delay to Reverb Send</b> | <i>dLor</i>  |             | <i>0-255</i>         | Ajusta la cantidad de señal para enviar del retardo a la reverberación.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

\*1 Esto está activado en la pantalla DELAY/REVERB.

\*2 Esto está activado cuando el parámetro Delay Sync está apagado.

\*3 Esto está activado cuando el parámetro Delay Sync está encendido.

Establece el valor como un valor de nota.

Los tripletes se muestran como "t", y las notas con puntillo se muestran como "d".

### Parámetros de REVERB

| Parámetro           | Pantalla     | Controlador           | Valor                 | Explicación                                                                                                                                                |
|---------------------|--------------|-----------------------|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Type</b>         | <i>reYP</i>  |                       |                       | Permite seleccionar el tipo de reverberación.                                                                                                              |
|                     |              |                       | <i>AMB</i> (Ambience) | Simula un micrófono de ambiente (micrófono indirecto configurado a cierta distancia de la fuente de sonido) que se usa en grabaciones y otras situaciones. |
|                     |              |                       | <i>ROOM</i> (Room)    | Simula la reverberación en una habitación pequeña.                                                                                                         |
|                     |              |                       | <i>HALL 1</i> (Hall1) | Simula la reverberación en una sala de conciertos.<br>Proporciona reverberaciones claras y amplias.                                                        |
|                     |              |                       | <i>HALL 2</i> (Hall2) | Simula la reverberación en una sala de conciertos.<br>Esto ofrece un sonido de reverberación más suave.                                                    |
|                     |              |                       | <i>PLATE</i> (Plate)  | Simula una reverberación de placa (una unidad de reverberación con una placa metálica que vibra para crear reverberación).                                 |
|                     |              |                       | <i>MOD</i> (Modulate) | Una reverberación con un efecto ondulante adicional para las reverberaciones de sala.                                                                      |
| <b>Reverb Time</b>  | <i>re tN</i> | Mando [END]<br>(*1)   | <i>0-255</i>          | Ajusta la duración (tiempo) de la reverberación.                                                                                                           |
| <b>Reverb Level</b> | <i>reLv</i>  | Mando [LEVEL]<br>(*1) | <i>0-255</i>          | Ajusta el volumen del sonido de reverberación.                                                                                                             |
| <b>Pre Delay</b>    | <i>rePDL</i> |                       | <i>0-100</i> (ms)     | Ajusta el tiempo hasta que el sonido de reverberación comienza a emitirse.                                                                                 |
| <b>Low Cut</b>      | <i>dLCLt</i> |                       | <i>FLRE-800</i> (Hz)  | Corta las frecuencias por debajo de la frecuencia establecida.<br>Las frecuencias no se cortan cuando este parámetro se establece en " <i>FLRE</i> ".      |
| <b>High Cut</b>     | <i>dHCLt</i> |                       | <i>630-FLRE</i> (Hz)  | Corta las frecuencias por encima de la frecuencia establecida.<br>Las frecuencias no se cortan cuando este parámetro se establece en " <i>FLRE</i> ".      |
| <b>Density</b>      | <i>reDnS</i> |                       | <i>0-10</i>           | Ajusta la densidad del sonido de reverberación.                                                                                                            |

\*1 Esto está activado en la pantalla DELAY/REVERB.

| Parámetro                  | Pantalla | Controlador | Valor                                                                                                                                                                    |
|----------------------------|----------|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Global Delay/<br>Reverb SW | G.L.d.r  |             | Selecciona si desea controlar el retardo y la reverberación mediante los parámetros de patrón o mediante los parámetros del sistema.                                     |
|                            |          |             | OFF El efecto se establece y cambia para cada patrón, y se silencia cuando cambia de patrón.                                                                             |
|                            |          |             | ON El efecto es controlado por los parámetros del sistema.<br>Con esta configuración, el sonido de retardo o reverberación se transmite incluso cuando cambia de patrón. |

## Lista de teclas de acceso directo

---

Puede recuperar rápidamente una función o pantalla deseada presionando un botón o pad mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].

## Accesos directos que utilizan el botón [SHIFT]

| Mientras mantiene presionado el botón [SHIFT] | Explicación                                                                                       | Referencia                                                                                                                                                    |
|-----------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pads de muestra [1]–[6]</b>                | Silencia el pad de muestra seleccionado cuando se está reproduciendo un patrón.                   | <a href="#">Silenciar una muestra (p. 45)</a>                                                                                                                 |
| <b>Pad [GRANULAR]</b>                         | Silencia el pad [GRANULAR] cuando se está reproduciendo un patrón.                                | <a href="#">Silenciar una muestra (p. 45)</a>                                                                                                                 |
| <b>Botones BANK [A/E]–[D/H]</b>               | Silencia todos los pads de muestra del banco seleccionado cuando se está reproduciendo un patrón. | <a href="#">Silenciar una muestra (p. 45)</a>                                                                                                                 |
| <b>Botón [►] (COPY)</b>                       | Copia un patrón.                                                                                  | <a href="#">Copiar patrones (p. 68)</a><br><a href="#">Copiar un patrón para aumentar la longitud (p. 69)</a><br><a href="#">Copiar una secuencia (p. 70)</a> |
| <b>Botón [●] (QUANTIZE)</b>                   | Cambia entre los ajustes de cuantización durante la entrada en tiempo real.                       | <a href="#">Grabación de su rendimiento en tiempo real (entrada en tiempo real) (p. 48)</a>                                                                   |
| <b>Mando [PITCH] (*1, *2)</b>                 | Establece el volumen del BUS A.                                                                   | <a href="#">Cambiar entre buses para enviar sonido (p. 76)</a>                                                                                                |
| <b>Mando [START] (*1, *2)</b>                 | Establece el volumen del BUS B.                                                                   | <a href="#">Cambiar entre buses para enviar sonido (p. 76)</a>                                                                                                |
| <b>Mando [END] (*1, *2)</b>                   | Establece el volumen del BUS EFFECT.                                                              | <a href="#">Cambiar entre buses para enviar sonido (p. 76)</a>                                                                                                |
| <b>Botón [C] (EXIT)</b>                       | Se detienen todas las muestras que se estén reproduciendo.                                        | <a href="#">Reproducir las muestras (p. 10)</a>                                                                                                               |

\*1 Esta configuración no se guardará.

\*2 Esto está activado en la configuración SAMPLE EDIT (MIXER) (botón [SHIFT] + botones [A] (MIXER)).

## Accesos directos que utilizan el botón [PATTERN]

| Mientras mantiene presionado el botón [PATTERN] | Explicación                                                                                                                                                                                          | Referencia                                                                     |
|-------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pads de muestra [1]–[6]</b>                  | Selecciona un panel de muestra sin activar el sonido.                                                                                                                                                | <a href="#">Introducir su rendimiento de forma manual (Step Input) (p. 52)</a> |
| <b>Pad [GRANULAR]</b>                           | Selecciona el pad [GRANULAR] sin activar el sonido.                                                                                                                                                  | <a href="#">Introducir su rendimiento de forma manual (Step Input) (p. 52)</a> |
| <b>Pad [GRANULAR] + pads de muestra [1]–[6]</b> | Selecciona una muestra para usar con el pad [GRANULAR].                                                                                                                                              | <a href="#">Usar el sampler granular (p. 36)</a>                               |
| <b>Botón [●]</b>                                | Establece el parámetro Metronome.<br>La configuración cambia con cada operación.<br><i>⏏FF</i> : apaga el metrónomo.<br><i>⏏PL Y</i> : enciende el metrónomo durante la grabación y la reproducción. | Parámetro <a href="#">Metronome (p. 99)</a>                                    |
| <b>Botones [LOOPER]–[MFX]</b>                   | El efecto se activa solo mientras se mantienen presionados los botones [LOOPER]–[MFX].                                                                                                               | <a href="#">Activar/desactivar los efectos en el momento deseado (p. 75)</a>   |
| <b>Mandos (*1)</b>                              | Muestra el valor actual de cada mando.                                                                                                                                                               | –                                                                              |
| <b>Botón [SHIFT] + mando (*1)</b>               | Muestra los valores actuales de los mandos que opera mientras mantiene presionado el botón [SHIFT].                                                                                                  | –                                                                              |
| <b>Mando [TEMPO/VALUE]</b>                      | Establece el parámetro Pattern Scale (la longitud de un paso en un patrón).                                                                                                                          | Parámetro <a href="#">Pattern Scale (p. 95)</a>                                |

\*1 Excluyendo los mandos [TEMPO/VALUE] y [VOLUME].



## Accesos directos que utilizan el botón [KYBD]

| Mientras mantiene presionado el botón [KYBD] | Explicación                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Referencia                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|----------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Botón [OCT+]</b><br>(*1)                  | Le permite restaurar configuraciones como el patrón actual a los últimos datos guardados, iniciar los efectos, etc.                                                                                                                                                                            | <a href="#">Reload Pattern (p. 99)</a><br><a href="#">Reload Granular (p. 99)</a><br><a href="#">Reload Sequencer (p. 99)</a><br><a href="#">Reload Pad (p. 99)</a><br><a href="#">Initialize Pattern (p. 99)</a><br><a href="#">Initialize System (p. 99)</a><br><a href="#">Initialize Effects (p. 99)</a> |
| <b>Botón [OCT+]</b><br>(*2)                  | Puede copiar y realizar otras operaciones en el paso que está editando actualmente.                                                                                                                                                                                                            | <a href="#">Copiar un paso (p. 59)</a><br><a href="#">Pegar un paso (p. 60)</a><br><a href="#">Insertar un paso vacío (p. 61)</a><br><a href="#">Copiar todos los pasos para duplicar la longitud (p. 62)</a>                                                                                                |
| <b>Mando [TEMPO/VALUE]</b>                   | <p>Esto establece la probabilidad maestra.</p> <p>Intervalo de ajuste: - 100- 100 (valor predeterminado: 0)</p> <p>El valor de probabilidad maestra se agrega a las notas cuya probabilidad es de 90 o menos.</p> <p><b>RECUERDE</b></p> <p>El valor de probabilidad maestra no se guarda.</p> | <a href="#">Editar notas (p. 63)</a>                                                                                                                                                                                                                                                                         |

\*1 Esto está activado cuando el botón [●] está apagado.

\*2 Esto está activado cuando el botón [●] está encendido.

## Accesos directos que utilizan el botón [MFX]

| Mientras mantiene presionado el botón [MFX]    | Explicación                                                                                                     | Referencia                                                     |
|------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|
| <b>Botones de paso</b>                         | Le permite seleccionar un efecto.                                                                               | <a href="#">Efectos y parámetros de efectos (p. 128)</a>       |
| <b>Pads de muestra [1]–[6]</b>                 | Cambia el bus de salida del pad de muestra entre "BUS A" y "BUS EFFECT".                                        | <a href="#">Cambiar entre buses para enviar sonido (p. 76)</a> |
| <b>Botón [DELAY] + pads de muestra [1]–[6]</b> | Cambia el bus de salida del pad de muestra entre "BUS B" y "BUS EFFECT".                                        | <a href="#">Cambiar entre buses para enviar sonido (p. 76)</a> |
| <b>Pad [GRANULAR]</b>                          | Cambia el bus de salida del pad [GRANULAR] entre "BUS A" y "BUS EFFECT".                                        | <a href="#">Cambiar entre buses para enviar sonido (p. 76)</a> |
| <b>Botón [DELAY] + pad [GRANULAR]</b>          | Cambia el bus de salida del pad [GRANULAR] entre "BUS B" y "BUS EFFECT".                                        | <a href="#">Cambiar entre buses para enviar sonido (p. 76)</a> |
| <b>Botón [LO-Fi]</b>                           | Cambia el bus de salida para señales de audio que entran desde una fuente externa entre "BUS A" y "BUS EFFECT". | <a href="#">Cambiar entre buses para enviar sonido (p. 76)</a> |
| <b>Botón [DELAY] + botón [LO-Fi]</b>           | Cambia el bus de salida para señales de audio que entran desde una fuente externa entre "BUS B" y "BUS EFFECT". | <a href="#">Cambiar entre buses para enviar sonido (p. 76)</a> |
| <b>Botón [GATE]</b>                            | Cambia el bus de salida de las señales de audio que entran al puerto USB entre "BUS A" y "BUS EFFECT".          | <a href="#">Cambiar entre buses para enviar sonido (p. 76)</a> |
| <b>Botón [DELAY] + botón [GATE]</b>            | Cambia el bus de salida de las señales de audio que entran al puerto USB entre "BUS B" y "BUS EFFECT".          | <a href="#">Cambiar entre buses para enviar sonido (p. 76)</a> |

## Accesos directos que utilizan los pads

| Mientras mantiene presionados los pads de muestra [1]–[6] o el pad [GRANULAR]. | Explicación                                                                                                                                                                                            | Referencia                                                                                  |
|--------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Botón [●]</b>                                                               | Cambia la configuración de cuantización durante la reproducción (Play Quantize) de cada pad de muestra.                                                                                                | Parámetro <a href="#">Play Quantize</a> (p. 96)                                             |
| <b>Botón [KYBD] (*1)</b>                                                       | Mantiene los pads de muestra en un estado "presionado".                                                                                                                                                |                                                                                             |
| <b>Botón [SHIFT] + botón [►] (COPY) (*2)</b>                                   | <p>Ejecuta la copia o el intercambio de datos de los pads de muestra.</p> <p><b>RECUERDE</b></p> <p>Los datos de secuencia de patrones no se intercambian cuando se intercambia un pad de muestra.</p> | <a href="#">Copiar una muestra</a> (p. 32)<br><a href="#">Intercambiar muestras</a> (p. 33) |

\*1 Esto está activado cuando el botón [GATE] está encendido.

\*2 Esto está activado en los pads de muestra [1]–[6].

## Accesos directos que utilizan los botones de paso

| Mientras se mantiene presionado el botón de paso | Explicación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Referencia                                                                        |
|--------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pads de muestra [1]–[6] (*1)</b>              | <p>Establece la velocidad del paso y la nota del pad de muestra que presionó.</p> <p>Si presiona el botón alterna entre los ajustes <i>Strong</i> (fuerte), <i>Medium</i> (medio) y <i>Weak</i> (débil).</p> <p>Las velocidades reales son 100%, 75% y 50% del valor del parámetro <a href="#">Key Velocity (p. 98)</a> respectivamente.</p> |                                                                                   |
| <b>Botón [KYBD] (*1)</b>                         | Introduce una ligadura.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | <a href="#">Introducir una ligadura (p. 55)</a>                                   |
| <b>Girar el mando [PITCH]</b>                    | Registra los valores del mando en el paso (la función de movimiento).                                                                                                                                                                                                                                                                        | <a href="#">Grabar el movimiento de los mandos en pasos (movimientos) (p. 57)</a> |
| <b>Girar el mando [START]</b>                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                   |
| <b>Girar el mando [END]</b>                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                   |
| <b>Girar el mando [LEVEL]</b>                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                   |

\*1 Esto está activado cuando el botón [KYBD] está apagado.

# Funciones de los mandos

Las funciones de los mandos dependen del pad de muestra seleccionado y del modo actual (pantalla).

## RECUERDE

Si está viendo este contenido en su smartphone, le recomendamos que lo ponga en horizontal.

Cuando se selecciona un pad de muestra

| Modo (pantalla)               | Mando                                                                 |                               |                               |                       |                                  |                           |                                |
|-------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-----------------------|----------------------------------|---------------------------|--------------------------------|
|                               | Mando [CTRL1]                                                         | Mando [CTRL2]                 | Mando [CTRL3]                 | Mando [PITCH]         | Mando [START]                    | Mando [END]               | Mando [LEVEL]                  |
| <b>Pantalla superior (*1)</b> | Se utiliza el ajuste para "Efectos y parámetros de efectos (p. 128)". |                               |                               | Coarse Tune (p. 109)  | Start Position (p. 111)          | Size (p. 111)             | Level (p. 115)                 |
| <b>SAMPLE EDIT (P.ENV)</b>    | P.Env Time Key Follow (p. 102)                                        | P.Env Velocity Sens (p. 102)  | P.Env Envelope Depth (p. 102) | P.Env Attack (p. 101) | P.Env Decay (p. 101)             | P.Env Sustain (p. 101)    | P.Env Release (p. 101)         |
| <b>SAMPLE EDIT (VOICE)</b>    | —                                                                     | —                             | —                             | T.Env Attack (p. 112) | T.Env Decay (p. 112)             | T.Env Sustain (p. 112)    | T.Env Release (p. 112)         |
| <b>SAMPLE EDIT (FILTER)</b>   | Filter Cutoff Key Follow (p. 113)                                     | Filter Velocity Sens (p. 114) | —                             | Filter Type (p. 113)  | Filter Cutoff Frequency (p. 113) | Filter Resonance (p. 113) | Filter Envelope Depth (p. 114) |
| <b>SAMPLE EDIT (MIXER)</b>    | Se utiliza el ajuste para "Efectos y parámetros de efectos (p. 128)". |                               |                               | Pan (p. 115)          | Send Delay (p. 116)              | Send Reverb (p. 116)      | Level (p. 115)                 |
| <b>DELAY/ REVERB</b>          | Se utiliza el ajuste para "Efectos y parámetros de efectos (p. 128)". |                               |                               | Delay Time (p. 117)   | Delay Level (p. 117)             | Reverb Time (p. 118)      | Reverb Level (p. 118)          |

\*1 La pantalla superior se refiere al modo en el que se muestra el tiempo justo después de encender esta unidad.

Cuando está seleccionado el pad [GRANULAR]

| Modo (pantalla)               | Mando                                                                 |                               |                      |                       |                                  |                           |                                |
|-------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|-------------------------------|----------------------|-----------------------|----------------------------------|---------------------------|--------------------------------|
|                               | Mando [CTRL1]                                                         | Mando [CTRL2]                 | Mando [CTRL3]        | Mando [PITCH]         | Mando [START]                    | Mando [END]               | Mando [LEVEL]                  |
| <b>Pantalla superior (*1)</b> | Se utiliza el ajuste para "Efectos y parámetros de efectos (p. 128)". |                               |                      | Coarse Tune (p. 109)  | Head Position (p. 109)           | Grain Size (p. 110)       | Level (p. 115)                 |
| <b>SAMPLE EDIT (P.ENV)</b>    | —                                                                     | —                             | —                    | —                     | —                                | —                         | —                              |
| <b>SAMPLE EDIT (VOICE)</b>    | Spread (p. 110)                                                       | Grains (p. 110)               | Grain Shape (p. 110) | T.Env Attack (p. 112) | T.Env Decay (p. 112)             | T.Env Sustain (p. 112)    | T.Env Release (p. 112)         |
| <b>SAMPLE EDIT (FILTER)</b>   | Filter Cutoff Key Follow (p. 113)                                     | Filter Velocity Sens (p. 114) | —                    | Filter Type (p. 113)  | Filter Cutoff Frequency (p. 113) | Filter Resonance (p. 113) | Filter Envelope Depth (p. 114) |
| <b>SAMPLE EDIT (MIXER)</b>    | Se utiliza el ajuste para "Efectos y parámetros de efectos (p. 128)". |                               |                      | Pan (p. 115)          | Send Delay (p. 116)              | Send Reverb (p. 116)      | Level (p. 115)                 |
| <b>DELAY/ REVERB</b>          | Se utiliza el ajuste para "Efectos y parámetros de efectos (p. 128)". |                               |                      | Delay Time (p. 117)   | Delay Level (p. 117)             | Reverb Time (p. 118)      | Reverb Level (p. 118)          |

\*1 La pantalla superior se refiere al modo en el que se muestra el tiempo justo después de encender esta unidad.

# Efectos y parámetros de efectos

## RECUERDE

Si está viendo este contenido en su smartphone, le recomendamos que lo ponga en horizontal.

| Efectos                      | Pantalla                          | Parámetros que se pueden controlar |               |               |                                    |                                    |                                    |
|------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------|---------------|---------------|------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
|                              |                                   | Mando [CTRL1]                      | Mando [CTRL2] | Mando [CTRL3] | Botón [SHIFT] + mando [CTRL1] (*1) | Botón [SHIFT] + mando [CTRL2] (*1) | Botón [SHIFT] + mando [CTRL3] (*1) |
| <b>DJFX Looper</b> (p. 129)  | El botón [LOOPER] está iluminado  | LENGTH                             | SPEED         | LOOP SW       | –                                  | –                                  | –                                  |
| <b>Chromatic PS</b> (p. 130) | El botón [PITCH] está iluminado   | PITCH1                             | PITCH2        | BALANCE       | PAN1                               | PAN2                               | –                                  |
| <b>Sync Delay</b> (p. 131)   | El botón [DELAY] está iluminado   | TIME                               | FEEDBACK      | LEVEL         | L DAMP F                           | H DAMP F                           | –                                  |
| <b>Filter+Drive</b> (p. 132) | El botón [FILTER] está iluminado  | CUTOFF                             | RESONANCE     | DRIVE         | FLT TYPE                           | LOW FREQ                           | LOW GAIN                           |
| <b>Scatter</b> (p. 133)      | El botón [SCATTER] está iluminado | TYPE                               | DEPTH         | SCATTER       | SPEED                              | –                                  | –                                  |
| <b>Isolator</b> (p. 134)     | LOW                               | LOW                                | MID           | HIGH          | –                                  | –                                  | –                                  |
| <b>Resonator</b> (p. 135)    | ROOT                              | ROOT                               | BRIGHT        | FEEDBACK      | CHORD                              | PANNING                            | ENV MOD                            |
| <b>Stopper</b> (p. 136)      | DEPTH                             | DEPTH                              | RATE          | RESONANCE     | FLT MOD                            | AMP MOD                            | –                                  |
| <b>Super Filter</b> (p. 137) | CUTOFF                            | CUTOFF                             | RESONANCE     | FLT TYPE      | DEPTH                              | RATE                               | SYNC                               |
| <b>Vinyl Sim</b> (p. 138)    | FREQUENCY                         | FREQUENCY                          | NOISE         | WOW FLUT      | –                                  | –                                  | –                                  |
| <b>Cassette Sim</b> (p. 139) | TONE                              | TONE                               | HISS          | AGE           | DRIVE                              | WOW FLUT                           | CATCH                              |
| <b>Lo-fi</b> (p. 140)        | PRE FILT                          | PRE FILT                           | LOFI TYPE     | TONE          | CUTOFF                             | BALANCE                            | LEVEL                              |
| <b>Reverb</b> (p. 141)       | TYPE                              | TYPE                               | TIME          | LEVEL         | LOW CUT                            | HIGH CUT                           | PRE DELAY                          |
| <b>Chorus</b> (p. 142)       | DEPTH                             | DEPTH                              | RATE          | BALANCE       | EQ LOW                             | EQ HIGH                            | LEVEL                              |
| <b>Flanger</b> (p. 143)      | DEPTH                             | DEPTH                              | RATE          | MANUAL        | RESONANCE                          | BALANCE                            | SYNC                               |
| <b>Phaser</b> (p. 144)       | DEPTH                             | DEPTH                              | RATE          | MANUAL        | RESONANCE                          | BALANCE                            | SYNC                               |
| <b>Tremolo/ Pan</b> (p. 145) | DEPTH                             | DEPTH                              | RATE          | TYPE          | WAVE                               | SYNC                               | –                                  |
| <b>Ring Mod</b> (p. 146)     | FREQUENCY                         | FREQUENCY                          | SENS          | BALANCE       | POLARITY                           | EQ LOW                             | EQ HIGH                            |
| <b>Crusher</b> (p. 147)      | FILTER                            | FILTER                             | RATE          | BALANCE       | –                                  | –                                  | –                                  |
| <b>Compressor</b> (p. 148)   | SUSTAIN                           | SUSTAIN                            | ATTACK        | RATIO         | LEVEL                              | –                                  | –                                  |

## DJFX Looper

Este efecto crea bucles en el sonido en ciclos cortos.

Puede variar la dirección de reproducción y la velocidad de reproducción del sonido de entrada para conseguir un efecto tipo tocadiscos.

| Parámetro      | Valor                 | Explicación                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----------------|-----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>LENGTH</b>  | 0.230-0.012<br>(seg.) | Especifica la duración del bucle.                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>SPEED</b>   | -100-100              | Especifica la dirección y la velocidad de reproducción.<br>El bucle se reproduce hacia atrás cuando esto se establece en un valor negativo, se detiene cuando se establece en 0, y se reproduce hacia delante cuando esto se establece en un valor positivo. |
| <b>LOOP SW</b> | OFF, ON               | Gire esto ON mientras se está reproduciendo un sonido para hacer que el sonido se reproduzca en un bucle, a una duración especificada por el parámetro LENGTH.<br>Gire esto OFF para desactivar el bucle.                                                    |

Chromatic PS

Un pitch shifter de dos voces que cambia el tono en pasos de semitono.

| Parámetro      | Valor           | Explicación                                                                          |
|----------------|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| PITCH1, PITCH2 | -24- 12 (semi)  | Ajusta la cantidad de cambio de tono de PITCH1 o PITCH2.                             |
| BALANCE        | 100.0-0.100 (%) | Ajusta el balance de volumen entre el sonido seco (original) y el sonido con efecto. |
| PAN1, PAN2     | L50-C-r50       | Establece la posición de la panorámica de PITCH1 o PITCH2.                           |



## Sync Delay

Da un efecto de eco en sincronía con el tempo.

| Parámetro       | Valor                                                                                                           | Explicación                                                                       |
|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| <b>TIME</b>     | <i>1'32, 1.16t, 1.32d, 1' 16, 1'8t, 1.16d, 1'8, 1'4t, 1'8d, 1'4, 1'2t, 1'4d, 1'2, 1' 1t, 1'2d, 1' 1</i><br>(*1) | Establece el tiempo de retardo del sonido.                                        |
| <b>FEEDBACK</b> | <i>0-99 (%)</i>                                                                                                 | Ajusta la cantidad de retorno del efecto.                                         |
| <b>LEVEL</b>    | <i>0-100</i>                                                                                                    | Ajusta el volumen del sonido del efecto.                                          |
| <b>L DAMP F</b> | <i>FLAt, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 3 15, 400, 500, 630, 800 (Hz)</i>                                         | Establece el rango de frecuencia que se atenúa cada vez que se repite el retardo. |
| <b>H DAMP F</b> | <i>630, 800, 100t, 125t, 160t, 200t, 250t, 3.15t, 400t, 500t, 630t, 800t, 100t, 125t, FLAt (Hz)</i>             |                                                                                   |

\*1 Establece el valor como un valor de nota.

Los tripletes se muestran como "t", y las notas con puntillo se muestran como "d".

### Filter+Drive

Este es un filtro con overdrive.

Corta las frecuencias especificadas y agrega distorsión.

| Parámetro        | Valor                        | Explicación                                                                                                                           |
|------------------|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>CUTOFF</b>    | 20-1600 (Hz)                 | Establece el rango de frecuencia de corte en el que funciona el filtro.                                                               |
| <b>RESONANCE</b> | 0-100                        | Ajusta el nivel de resonancia del filtro.<br>Cuanto mayor sea el valor, más se efantiza el rango de frecuencia establecido en CUTOFF. |
| <b>DRIVE</b>     | 0-100                        | Añade distorsión.                                                                                                                     |
| <b>FLT TYPE</b>  | Establece el tipo de filtro. |                                                                                                                                       |
|                  | HPF                          | Corta las frecuencias bajas.                                                                                                          |
|                  | LFP                          | Corta las frecuencias altas.                                                                                                          |
| <b>LOW FREQ</b>  | 20-1600 (Hz)                 | Ajusta el rango de frecuencia que aumenta o corta el parámetro LOW GAIN.                                                              |
| <b>LOW GAIN</b>  | -24-24 (dB)                  | Ajusta la cantidad de aumento/corte aplicado al rango de frecuencias que se establece en LOW FREQ.                                    |

## Scatter

Este efecto intercambia el sonido reproducido por un bucle en pasos, alterando su dirección de reproducción y la longitud de la puerta. Esto produce una sensación de groove digital en la reproducción del bucle.

| Parámetro | Valor                                   | Explicación                             |
|-----------|-----------------------------------------|-----------------------------------------|
| TYPE      | 1-10                                    | Establece el tipo de dispersión.        |
| DEPTH     | 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100 | Ajusta la profundidad de la dispersión. |
| SCATTER   | OFF, ON                                 | Enciende o apaga el efecto Scatter.     |
| SPEED     | SINGLE, dbl                             | Establece el tipo de dispersión.        |

### Isolator

Este efecto le permite cortar sonidos en un rango de frecuencia especificado.

| Parámetro   | Valor                 | Explicación                                                               |
|-------------|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| <b>LOW</b>  | -10F, -47.9-1200 (dB) | Ajusta la cantidad de aumento o recorte del intervalo de frecuencia baja. |
| <b>MID</b>  | -10F, -47.9-1200 (dB) | Ajusta la cantidad de aumento/recorte del intervalo de frecuencia media.  |
| <b>HIGH</b> | -10F, -47.9-1200 (dB) | Ajusta la cantidad de aumento/recorte del intervalo de frecuencia alta.   |

## Resonator

Este efecto utiliza la “síntesis Karplus-Strong”, que se utiliza a menudo en el modelado físico de sonidos.

Esto le permite alterar el sonido con un máximo de seis “resonadores” que coinciden con diferentes teclas o acordes.

| Parámetro       | Valor                                                                                                                                                                                                                            | Explicación                                                                        |
|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ROOT</b>     | $C - 1-12$                                                                                                                                                                                                                       | Establece el tono de referencia (nota tónica).                                     |
| <b>BRIGHT</b>   | $0-100$                                                                                                                                                                                                                          | Ajusta el brillo tonal.                                                            |
| <b>FEEDBACK</b> | $0-99$ (%)                                                                                                                                                                                                                       | Ajusta la cantidad de retorno del efecto.                                          |
| <b>CHORD</b>    | root (Root), Oct (Oct), Up/Down (Up/Down), P5 (P5), m3 (min 3), m5 (min 5), m7 (min 7), m7oct (min 7 oct), m9 (min 9), m11 (min 11), Maj3 (Maj 3), Maj5 (Maj 5), Maj7 (Maj 7), Maj7oct (Maj 7 oct), Maj9 (Maj 9), Maj11 (Maj 11) | Establece las notas compuestas (acorde) por resonar.                               |
| <b>PANNING</b>  | $0-100$                                                                                                                                                                                                                          | Establece la panoramización del resonador.                                         |
| <b>ENV MOD</b>  | $0-100$                                                                                                                                                                                                                          | Los valores más grandes aumentan la cantidad de retorno según el nivel de entrada. |

### Stopper

Este efecto disminuye la velocidad de reproducción de la muestra, reproduciendo el sonido de un tocadiscos que se detiene.

| Parámetro | Valor                                          | Explicación                                                                                                            |
|-----------|------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DEPTH     | 0-100                                          | Ajusta cuánto se debe ralentizar la velocidad de reproducción.                                                         |
| RATE      | 4x1, 2x1, 1x1, 1x2, 1x4, 1x8, 1x16, 1x32, 1x64 | Establece el período en el que se cambia la velocidad de reproducción.                                                 |
| RESONANCE | 0-100                                          | Ajusta el nivel de resonancia del filtro.<br>Aumentar el valor enfatiza aún más el efecto, para un sonido más inusual. |
| FLT MOD   | 0-100                                          | Atenúa el rango de frecuencia alta según la velocidad de reproducción.                                                 |
| AMP MOD   | 0-100                                          | Reduce el volumen según la velocidad de reproducción.                                                                  |

## Super Filter

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

| Parámetro        | Valor                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Explicación                                                                                                                                    |
|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>CUTOFF</b>    | 0-100                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Establece el rango de frecuencia en el que funciona el filtro (la frecuencia de corte). Los valores más altos aumentan el rango de frecuencia. |
| <b>RESONANCE</b> | 0-100                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Ajusta el nivel de resonancia del filtro.<br>Cuanto mayor sea el valor, más se enfatiza el rango de frecuencia establecido en CUTOFF.          |
| <b>FLT TYPE</b>  | Establece el tipo de filtro.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                |
|                  | LPF                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Este filtro permite pasar frecuencias que son más bajas que el rango de frecuencia establecido en CUTOFF.                                      |
|                  | BPf                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Filtro de paso de banda. Este filtro permite pasar frecuencias cercanas al rango de frecuencia establecido en CUTOFF.                          |
|                  | HPf                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Filtro de paso alto. Este filtro permite pasar frecuencias que son más altas que el rango de frecuencia establecido en CUTOFF.                 |
| <b>DEPTH</b>     | 0-100                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Establece la profundidad del efecto.                                                                                                           |
| <b>RATE</b>      | <p>Cuando el parámetro SYNC es OFF:</p> <p>0-100</p> <p>Cuando el parámetro SYNC es ON:</p> <p>2' 1 (nota doble), 1' 1d (nota completa punteada),<br/> 2' 1t (tresillo de doble nota), 1' 1, 1' 2d, 1' 1t, 1' 2 (media nota), 1' 4d, 1' 2t, 1' 4, 1' 8d, 1' 4t, 1' 8, 1' 16d, 1' 8t, 1' 16, 1' 32d, 1' 16t, 1' 32, 1' 32t, 1' 64, 1' 64t (tresillos de nota sexta y cuarta)</p> <p>(*1)</p> | Establece el ciclo (período) del efecto.                                                                                                       |
| <b>SYNC</b>      | OFF, ON                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Cuando esto es ON, el sonido del efecto se sincroniza con el tempo.                                                                            |

\*1 Establece el valor como un valor de nota.

Los triplete se muestran como "t", y las notas con puntillo se muestran como "d".

### Vinyl Sim

Este efecto modela el efecto Vinyl Sim del SP-404SX. El efecto simula el sonido de la reproducción de un disco analógico.

| Parámetro        | Valor | Explicación                                                                                   |
|------------------|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>FREQUENCY</b> | 0-100 | Establece las características de frecuencia del sistema de reproducción.                      |
| <b>NOISE</b>     | 0-100 | Ajusta el volumen del ruido.                                                                  |
| <b>WOW FLUT</b>  | 0-100 | Establece las inconsistencias (wow/flutter) que se escuchan cuando "gira" el disco analógico. |



## Cassette Sim

Este efecto simula el sonido de una cinta de cassette reproduciéndose.

| Parámetro       | Valor       | Explicación                                                                                           |
|-----------------|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>TONE</b>     | 0-100       | Establece el tono.                                                                                    |
| <b>HISS</b>     | 0-100       | Ajusta el volumen del ruido.                                                                          |
| <b>AGE</b>      | 0-60 (años) | Establece cuántos años se ha degradado la cinta de cassette.                                          |
| <b>DRIVE</b>    | 0-100       | Ajusta la cantidad de distorsión.                                                                     |
| <b>WOW FLUT</b> | 0-100       | Establece las inconsistencias (wow/flutter) que se escuchan cuando la cinta de cassette se reproduce. |
| <b>CATCH</b>    | 0-100       | Establece cuánto se ha estirado la cinta de cassette.                                                 |

### Lo-fi

Degrada el carácter tonal.

| Parámetro        | Valor                                                                                              | Explicación                                                                                                                                       |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>PRE FILT</b>  | 1-5                                                                                                | Establece el tipo de prefiltro (el filtro por el que pasa el sonido antes de aplicar los efectos).                                                |
| <b>LOFI TYPE</b> | 1-9                                                                                                | Los ajustes más grandes causan más degradación tonal.                                                                                             |
| <b>TONE</b>      | - 100-100                                                                                          | Establece el tono. Los ajustes más grandes enfatizan el rango de alta frecuencia. Los ajustes más pequeños enfatizan el rango de baja frecuencia. |
| <b>CUTOFF</b>    | 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 (Hz) | Establece el rango de frecuencias en el que se aplica el postfiltro (el filtro por el que pasa el sonido después de aplicar los efectos).         |
| <b>BALANCE</b>   | 1000-0.100 (%)                                                                                     | Ajusta el balance de volumen entre el sonido seco (original) y el sonido con efecto.                                                              |
| <b>LEVEL</b>     | 0-100                                                                                              | Ajusta el volumen del sonido del efecto.                                                                                                          |

#### NOTA

Este efecto puede emitir un sonido muy fuerte, dependiendo de cómo se establezcan los parámetros. Tenga precaución de no aumentar demasiado los valores.

## Reverb

Añade reverberación al sonido.

| Parámetro | Valor                                                                                                | Explicación                                                                |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| TYPE      | <i>Reverb</i> (Ambience), <i>Room</i> (Room), <i>Hall 1</i> (Hall 1), <i>Hall 2</i> (Hall 2)         | Establece el tipo de reverberación.                                        |
| TIME      | 0–100                                                                                                | Establece el tiempo de reverberación.                                      |
| LEVEL     | 0–100                                                                                                | Ajusta el volumen del sonido del efecto.                                   |
| LOW CUT   | <i>Flat</i> , 20, 25, 31, 40, 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800 (Hz)      | Establece el rango de frecuencia en el que se atenúa el sonido del efecto. |
| HIGH CUT  | 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, <i>Flat</i> (Hz) |                                                                            |
| PRE DELAY | 0–100 (ms)                                                                                           | Establece el tiempo antes de que se emita el sonido del efecto.            |

### Chorus

Añade amplitud y riqueza al sonido.

| Parámetro      | Valor            | Explicación                                                                          |
|----------------|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>DEPTH</b>   | 0-100            | Establece la profundidad del sonido del efecto.                                      |
| <b>RATE</b>    | 0.33-2.30 (seg.) | Establece el ciclo (período) del sonido del efecto.                                  |
| <b>BALANCE</b> | 100.0-0.100 (%)  | Ajusta el balance de volumen entre el sonido seco (original) y el sonido con efecto. |
| <b>EQ LOW</b>  | -15-15 (dB)      | Ajusta el aumento/corte del intervalo de frecuencia baja.                            |
| <b>EQ HIGH</b> | -15-15 (dB)      | Ajusta el aumento/corte del intervalo de frecuencia alta.                            |
| <b>LEVEL</b>   | 0-100            | Ajusta el volumen del sonido del efecto.                                             |

## Flanger

Este efecto crea modulación como un avión despegando y aterrizando.

| Parámetro        | Valor                                                                                                 | Explicación                                                                                                                                       |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>DEPTH</b>     | 0–100                                                                                                 | Establece la profundidad del sonido del efecto.                                                                                                   |
| <b>RATE</b>      | Cuando el parámetro SYNC es OFF:<br>0–100<br><br>Cuando el parámetro SYNC es ON:<br>4,000–0,016 (bar) | Establece el ciclo (período) del sonido del efecto.                                                                                               |
| <b>MANUAL</b>    | 0–100                                                                                                 | Establece el rango de frecuencia en el que se aplica el efecto.<br><br>Los valores más pequeños reducen el efecto Flanger en el extremo inferior. |
| <b>RESONANCE</b> | 0–100                                                                                                 | Ajusta el nivel de resonancia del filtro.<br><br>Aumentar el valor enfatiza aún más el efecto, para un sonido más inusual.                        |
| <b>BALANCE</b>   | 1000–0.100 (%)                                                                                        | Ajusta el balance de volumen entre el sonido seco (original) y el sonido con efecto.                                                              |
| <b>SYNC</b>      | OFF, ON                                                                                               | Cuando esto es ON, el sonido del efecto se sincroniza con el tempo.                                                                               |

### Phaser

Este efecto crea modulación añadiendo un sonido desfasado.

| Parámetro        | Valor                                                                                                | Explicación                                                                                                                                     |
|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>DEPTH</b>     | 0–100                                                                                                | Establece la profundidad del sonido del efecto.                                                                                                 |
| <b>RATE</b>      | Cuando el parámetro SYNC es OFF:<br>0–100<br><br>Cuando el parámetro SYNC es ON:<br>4000–0.015 (bar) | Establece el ciclo (período) del sonido del efecto.                                                                                             |
| <b>MANUAL</b>    | 0–100                                                                                                | Establece el rango de frecuencia en el que se aplica el efecto.<br><br>Los valores más grandes reducen el efecto Phaser en el extremo inferior. |
| <b>RESONANCE</b> | 0–100                                                                                                | Ajusta el nivel de resonancia del filtro.<br><br>Aumentar el valor enfatiza aún más el efecto, para un sonido más inusual.                      |
| <b>BALANCE</b>   | 1000–0.100 (%)                                                                                       | Ajusta el balance de volumen entre el sonido seco (original) y el sonido con efecto.                                                            |
| <b>SYNC</b>      | OFF, ON                                                                                              | Cuando esto es ON, el sonido del efecto se sincroniza con el tempo.                                                                             |

## Tremolo/Pan

Varía el volumen o la panoramización en ciclos.

| Parámetro    | Valor                                                                                     | Explicación                                                         |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| <b>DEPTH</b> | 0–100                                                                                     | Establece la profundidad del efecto.                                |
| <b>RATE</b>  | Cuando el parámetro SYNC es OFF:<br>0–100<br>Cuando el parámetro SYNC es ON:<br>1000–9999 | Establece el ciclo (período) del efecto.                            |
| <b>TYPE</b>  | Establece el tipo de efecto.                                                              |                                                                     |
|              | TR (Tremolo)                                                                              | Cambia el volumen en ciclos (trémolo).                              |
|              | PN (Pan)                                                                                  | Cambia la panorámica en ciclos.                                     |
| <b>WAVE</b>  | Establece cómo el efecto modula el sonido.                                                |                                                                     |
|              | TRI (Triangle)                                                                            | Onda triangular                                                     |
|              | SQR (Square)                                                                              | Onda cuadrada                                                       |
|              | SIN (Sine)                                                                                | Onda sinusoidal                                                     |
|              | SAB1 (Saw 1), SAB2 (Saw 2)                                                                | Onda de diente de sierra                                            |
|              | TRP (Trapezoid)                                                                           | Onda trapezoidal                                                    |
| <b>SYNC</b>  | OFF, ON                                                                                   | Cuando esto es ON, el sonido del efecto se sincroniza con el tempo. |

### Ring Mod

Este efecto altera el carácter tonal para hacer que el sonido sea más metálico.

| Parámetro        | Valor           | Explicación                                                                          |
|------------------|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>FREQUENCY</b> | 0-100           | Establece el rango de frecuencia en el que se aplica el efecto.                      |
| <b>SENS</b>      | 0-100           | Ajusta el volumen del sonido del efecto.                                             |
| <b>BALANCE</b>   | 100.0-0.100 (%) | Ajusta el balance de volumen entre el sonido seco (original) y el sonido con efecto. |
| <b>POLARITY</b>  | OFF, ON         | Establece la dirección en la que se mueve la modulación de frecuencia.               |
| <b>EQ LOW</b>    | -15-15 (dB)     | Ajusta el aumento/corte del intervalo de frecuencia baja.                            |
| <b>EQ HIGH</b>   | -15-15 (dB)     | Ajusta el aumento/corte del intervalo de frecuencia alta.                            |



## Crusher

Produce un efecto lo-fi.

| Parámetro      | Valor           | Explicación                                                                                                                                         |
|----------------|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>FILTER</b>  | 33.1–15.4k (Hz) | Establece el rango de frecuencias en el que se aplica el prefiltro (el filtro por el que pasa el sonido antes de aplicar los efectos).              |
| <b>RATE</b>    | 0–100           | Establece la frecuencia de muestreo del efecto. Los valores más grandes hacen que la frecuencia de muestreo sea más baja, para un sonido más lo-fi. |
| <b>BALANCE</b> | 1000–0.100 (%)  | Ajusta el balance de volumen entre el sonido seco (original) y el sonido con efecto.                                                                |

### Compressor

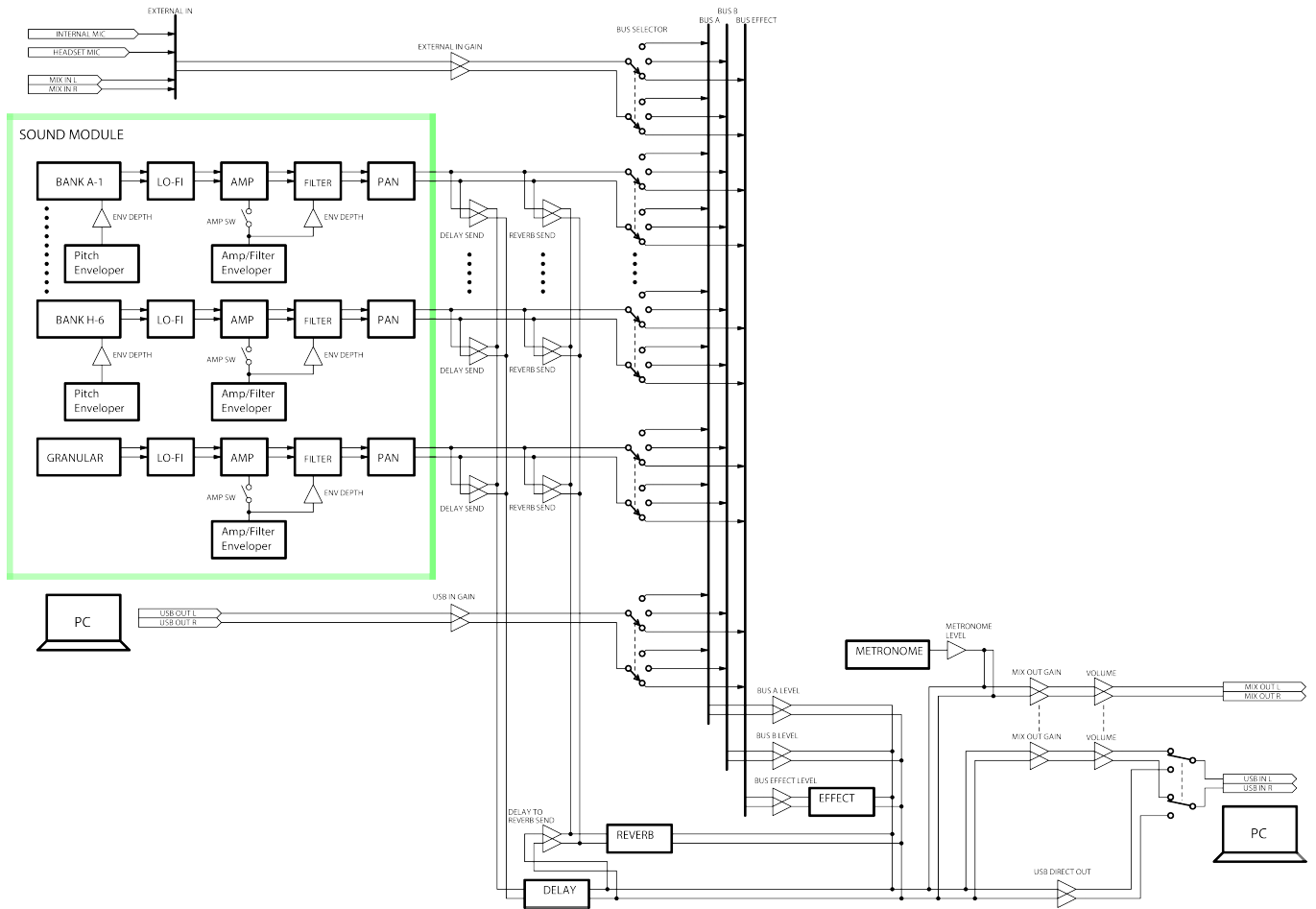
Este efecto reduce los altos niveles de volumen al tiempo que aumenta el nivel de sonidos más silenciosos, suavizando cualquier variación en el volumen total.

| Parámetro      | Valor   | Explicación                                                                                        |
|----------------|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>SUSTAIN</b> | 0 - 100 | Establece cuánto tiempo se aplica el efecto al sonido que decae.                                   |
| <b>ATTACK</b>  | 0 - 100 | Establece cuánto tiempo se tarda en reducir el volumen cuando se detecta un nivel de entrada alto. |
| <b>RATIO</b>   | 0 - 100 | Ajusta la relación de compresión.                                                                  |
| <b>LEVEL</b>   | 0 - 100 | Ajusta el volumen del sonido del efecto.                                                           |

#### NOTA

Este efecto puede emitir un sonido muy fuerte, dependiendo de cómo se establezcan los parámetros. Tenga precaución de no aumentar demasiado los valores.

# Flujo de señal



# Tabla de implementación MIDI

Modelo: P-6  
 Fecha: 2024-08-29  
 Versión: 1.02

| Function         |                | Transmitted                                                     | Recognized                                                                   | Remarks                                                                                                 |
|------------------|----------------|-----------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Basic channel    | Default        | 5 (granular sampler)<br>11 (sample pads)<br>16 (program change) | 5 (granular sampler)<br>11 (sample pads)<br>15 (auto)<br>16 (program change) | These settings are stored in memory.                                                                    |
|                  | Changed        | 1–16                                                            | 1–16                                                                         |                                                                                                         |
| Mode             | Default        | Mode 3                                                          | Mode 3                                                                       |                                                                                                         |
|                  | Messages       | x                                                               | x                                                                            |                                                                                                         |
|                  | Altered        | x                                                               | x                                                                            |                                                                                                         |
| Número de nota   | Sample pads    | 48–95 (C3–B6) (*1)                                              | 48–95 (C3–B6) (*1)                                                           | These correspond to the sample pad numbers (sample pad [1] of bank A through sample pad [6] of bank H). |
|                  | True Voice     | 0–127                                                           | 0–127                                                                        |                                                                                                         |
| Velocidad        | Note on        | o                                                               | o                                                                            |                                                                                                         |
|                  | Note off       | x                                                               | x                                                                            |                                                                                                         |
| Aftertouch       | Key's          | x                                                               | x                                                                            |                                                                                                         |
|                  | Channel's      | x                                                               | x                                                                            |                                                                                                         |
| Pitch bend       |                | x                                                               | x                                                                            |                                                                                                         |
| Control change   |                | o                                                               | o<br>(*2)                                                                    | For the values, refer to <a href="#">“Mensajes de cambio de control (p. 152)”</a> .                     |
| Program change   |                | o                                                               | o                                                                            |                                                                                                         |
|                  | Settings range | 0–63                                                            | 0–63                                                                         |                                                                                                         |
| System exclusive |                | x                                                               | x                                                                            |                                                                                                         |
| System common    | Song position  | x                                                               | x                                                                            |                                                                                                         |
|                  | Song select    | x                                                               | x                                                                            |                                                                                                         |
|                  | Tune request   | x                                                               | x                                                                            |                                                                                                         |
| System realtime  | Clock          | o                                                               | o                                                                            |                                                                                                         |
|                  | Start          | o                                                               | o                                                                            |                                                                                                         |
|                  | Continue       | x                                                               | o<br><br>Works the same as the start command.                                |                                                                                                         |
|                  | Stop           | o                                                               | o                                                                            |                                                                                                         |

| Function     |                       | Transmitted | Recognized | Remarks |
|--------------|-----------------------|-------------|------------|---------|
| Aux messages | All sound off         | o<br>(*3)   | o          |         |
|              | Reset all controllers | o<br>(*3)   | o          |         |
|              | All notes off         | o<br>(*3)   | o          |         |
|              | Omni mode off         | x           | x          |         |
|              | Omni mode on          | x           | x          |         |
|              | Monophonic mode on    | x           | x          |         |
|              | Polyphonic mode on    | x           | x          |         |
|              | Active sensing        | o           | o          |         |
|              | System reset          | x           | x          |         |

- \*1 Los números de las notas se utilizan para especificar los pads de muestra.  
Por esta razón, no puede especificar notas de la escala (el tono no cambia en cada nota).
- \*2 Para la versión 1.01, estos datos se reciben solo cuando el canal de recepción se establece en 15 (auto).  
Para la versión 1.02, estos datos se reciben solo cuando el canal de recepción es 5 (granular sampler) o 15 (auto).
- \*3 Se transmite cuando se detecta un mensaje offline de MIDI.

Modo 1: omni encendido, polifónico

Modo 2: omni encendido, monofónico

Modo 3: omni apagado, polifónico

Modo 4: omni apagado, monofónico

o: sí

x: no

## Mensajes de cambio de control

### RECUERDE

Se reciben mensajes de cambio de control en las siguientes condiciones.

- Para las versiones 1.02 y posteriores, los datos se reciben utilizando el canal que se establece en los parámetros [Granular MIDI Channel \(p. 98\)](#) o [Auto MIDI Channel \(p. 98\)](#).
- Para las versiones 1.01 y posteriores, los datos se reciben utilizando el canal que se establece en el parámetro [Auto MIDI Channel \(p. 98\)](#).

| Número de cambio de programa |               | Parámetro                                                                                   |
|------------------------------|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| (decimal)                    | (hexadecimal) |                                                                                             |
| 0                            | 0x00          | –                                                                                           |
| :                            | :             |                                                                                             |
| 3                            | 0x03          | GRANULAR <a href="#">Grain Reverse Probability (p. 110)</a>                                 |
| :                            | :             |                                                                                             |
| 7                            | 0x07          | GRANULAR <a href="#">Level (p. 115)</a>                                                     |
| :                            | :             |                                                                                             |
| 9                            | 0x09          | GRANULAR <a href="#">Auto Pan (p. 115)</a>                                                  |
| 10                           | 0x0A          | GRANULAR <a href="#">Pan (p. 115)</a>                                                       |
| 11                           | 0x0B          | –                                                                                           |
| 12                           | 0x0C          | GRANULAR <a href="#">Filter Type (p. 113)</a>                                               |
| 13                           | 0x0D          | GRANULAR <a href="#">Detune (p. 109)</a>                                                    |
| 14                           | 0x0E          | GRANULAR <a href="#">Level Jitter (p. 115)</a>                                              |
| 15                           | 0x0F          | GRANULAR <a href="#">Grain Shape (p. 110)</a>                                               |
| 16                           | 0x10          | GRANULAR <a href="#">Grain Time Key Follow (p. 111)</a>                                     |
| 17                           | 0x11          | GRANULAR <a href="#">Lo-Fi (Ajustar y comprobar la intensidad del efecto Lo-Fi (p. 13))</a> |
| 18                           | 0x12          | GRANULAR <a href="#">Fine Tune (p. 109)</a>                                                 |
| 19                           | 0x13          | GRANULAR <a href="#">Head Position (p. 109)</a>                                             |
| 20                           | 0x14          | GRANULAR <a href="#">Head Speed (p. 110)</a>                                                |
| 21                           | 0x15          | GRANULAR <a href="#">Grains (p. 110)</a>                                                    |
| 22                           | 0x16          | –                                                                                           |
| 23                           | 0x17          | GRANULAR <a href="#">Grain Size (p. 110)</a>                                                |
| 24                           | 0x18          | GRANULAR <a href="#">Filter Envelope Depth (p. 114)</a>                                     |
| 25                           | 0x19          | GRANULAR <a href="#">Spread (p. 110)</a>                                                    |
| 26                           | 0x1A          | GRANULAR <a href="#">Filter Cutoff Key Follow (p. 113)</a>                                  |
| 27                           | 0x1B          | –                                                                                           |
| 28                           | 0x1C          | GRANULAR <a href="#">AMP Switch (p. 112)</a>                                                |
| 29                           | 0x1D          | GRANULAR <a href="#">T.Env Mode (p. 112)</a>                                                |
| 30                           | 0x1E          | GRANULAR <a href="#">T.Env Sustain (p. 112)</a>                                             |
| :                            | :             |                                                                                             |
| 68                           | 0x44          | GRANULAR <a href="#">Grain Timing Jitter (p. 110)</a>                                       |
| :                            | :             |                                                                                             |
| 71                           | 0x47          | GRANULAR <a href="#">Filter Resonance (p. 113)</a>                                          |
| 72                           | 0x48          | GRANULAR <a href="#">T.Env Release (p. 112)</a>                                             |
| 73                           | 0x49          | GRANULAR <a href="#">T.Env Attack (p. 112)</a>                                              |

| Número de cambio de programa |               | Parámetro                                                                                                                   |
|------------------------------|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| (decimal)                    | (hexadecimal) |                                                                                                                             |
| 74                           | 0x4A          | GRANULAR <a href="#">Filter Cutoff Frequency</a> (p. 113)                                                                   |
| 75                           | 0x4B          | GRANULAR <a href="#">T.Env Decay</a> (p. 112)                                                                               |
| 76                           | 0x4C          | GRANULAR <a href="#">Coarse Tune</a> (p. 109)                                                                               |
| 77                           | 0x4D          | GRANULAR <a href="#">T.Env Time Key Follow</a> (p. 112)                                                                     |
| 78                           | 0x4E          | GRANULAR <a href="#">Filter Velocity Sens</a> (p. 114)                                                                      |
| 79                           | 0x4F          | GRANULAR <a href="#">Start Mode</a> (p. 111)                                                                                |
| :                            | :             |                                                                                                                             |
| 84                           | 0x54          | GRANULAR <a href="#">Output Bus Select</a> (p. 116)                                                                         |
| 85                           | 0x55          | GRANULAR <a href="#">Send Delay</a> (p. 116)                                                                                |
| 86                           | 0x56          | GRANULAR <a href="#">Send Reverb</a> (p. 116)                                                                               |
| 87                           | 0x57          | Conmutador Lo-Fi GRANULAR ( <a href="#">Cambiar la calidad del sonido de la reproducción de la muestra (Lo-Fi)</a> (p. 12)) |
| 88                           | 0x58          | GRANULAR <a href="#">Muestra</a> (p. 109)                                                                                   |
| 89                           | 0x59          | DELAY/REVERB <a href="#">Reverb Time</a> (p. 118)                                                                           |
| 90                           | 0x5A          | DELAY/REVERB <a href="#">Delay Time</a> (p. 117)                                                                            |
| 91                           | 0x5B          | DELAY/REVERB <a href="#">Reverb Level</a> (p. 118)                                                                          |
| 92                           | 0x5C          | DELAY/REVERB <a href="#">Delay Level</a> (p. 117)                                                                           |
| :                            | :             |                                                                                                                             |

# Especificaciones principales

|                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-----------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Patrones de usuario</b>                                      | 64                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Secuenciador de pasos</b>                                    | Máximo 64 pasos                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Número máximo de muestras</b>                                | 48 muestras                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Polifonía máxima</b>                                         | Muestra: 16<br>Sampler granular: 4                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Tiempo máximo de muestra<br/>(Tiempo máximo por muestra)</b> | 44,1 kHz, mono: 5,9 segundos<br>22,05 kHz, mono: 11,8 segundos<br>14,7 kHz, mono: 17,8 segundos<br>11,025 kHz, mono: 23,7 segundos<br>* Para las muestras en estéreo, el tiempo es la mitad.                                                                                    |
| <b>Formato de importación</b>                                   | WAV (PCM lineal)                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Efectos</b>                                                  | Multiefecto: 20 tipos<br>Envío de efecto: DELAY, REVERB                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Pantalla</b>                                                 | 7 segmentos, 4 caracteres (LED)                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Micrófono interno</b>                                        | Mono x 1                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Conectores</b>                                               | Conectores SYNC (IN, OUT): tipo minitelefónico<br>Conector MIX (IN): tipo minitelefónico estéreo<br>Conector MIX (OUT, HEADSET): tipo minitelefónico estéreo (estéreo, CTIA)<br>Conectores MIDI (IN, OUT): tipo minitelefónico estéreo<br>Puerto USB: USB Type-C® (audio, MIDI) |
| <b>Alimentación</b>                                             | Batería de iones de litio<br>A través del puerto USB (alimentación por bus USB)                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Consumo</b>                                                  | 500 mA                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Vida útil estimada de la batería con un uso continuado</b>   | Aprox. 3 horas<br>* Estas cifras pueden variar en función de las condiciones de uso reales.                                                                                                                                                                                     |
| <b>Tiempo de carga estimada de la batería</b>                   | Aprox. 3 horas<br>* Para cargar la unidad, use el puerto USB de un ordenador o un adaptador de alimentación USB de venta en comercios (5 V, 500 mA o más).                                                                                                                      |
| <b>Dimensiones</b>                                              | 188 (An) x 106 (D) x 37 (Al) mm                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Peso (batería no incluida)</b>                               | 305 g                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Accesorios</b>                                               | Folleto "Leer esta información primero"<br>Cable USB Type-C® a USB A                                                                                                                                                                                                            |

Este documento recoge las especificaciones del producto en el momento de su publicación. Para obtener la información más reciente, visite el sitio web de Roland.



**P-6**  
**Manual del usuario**  
**01**  
**Roland Corporation**

**© 2024 Roland Corporation**