

# Guía de Parámetros



# KORG

© ①

# INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD

---

- 1 -Te recomendamos leer las instrucciones de manejo y seguridad antes de empezar a usar el producto.
- 2 - Evita trabajar con tu instrumento o equipo en lugares cercanos al agua o con bastante porcentaje de humedad (piscinas, lluvia, etc.)
- 3 -Este equipo, solo o en combinación con un sistema de amplificación (cascos auriculares o altavoces) puede llegar a causar pérdida permanente o parcial de la audición. Evita trabajar con él a altos niveles por un tiempo considerable de tiempo.
- 4 -Enchúfalo siempre a una toma de corriente eléctrica tal como se te indica en las instrucciones de manejo o bien como se describe en el propio aparato.
- 5 - Así mismo desenchufa el cable de corriente cuando no vayas a utilizar el instrumento por un largo periodo de tiempo.
- 6 - Evita ubicarlo cerca de fuentes de calor tales como radiadores, calefactores, etc.
- 7 - Evita que se derramen cualquier tipo de líquidos y / o pequeños objetos dentro del equipo; si ello ocurriera desenchúfalo de la toma de corriente y ponte en contacto con personal cualificado.
- 8 - El producto tendrá que ser revisado por el personal técnico cualificado en los siguientes casos:
  - a/ Daños en el cable de alimentación de corriente eléctrica
  - b/ Pequeños objetos o líquidos derramados dentro del equipo
  - c/ Exposición temporal de la lluvia
  - d/ Fallos internos
  - e/ Golpes recibidos en su carcasa o caída al suelo
- 9 - Consulta en la tabla donde adquiristes el equipo por el servicio oficial de mantenimiento y reparación.
- 10 - Por último, guarda siempre en lugar seguro el/los manual (es) del equipo para futuras consultas.

# LOS MANUALES DEL TRINITY

---

## Qué contienen y Cómo usarlos.

En esta página explicamos los contenidos de cada manual y la manera de utilizarlos. Lo primero que debes hacer es leer la Guía Básica, con lo que aprenderás las ideas básicas y procedimientos que necesitas conocer; por otro lado con la entrega de estos manuales asumimos que posees unos conocimientos básicos en cuanto a sintetizadores y **MIDI** se refiere.

**Nota:** En algunas de las páginas de estos manuales se muestran representaciones de pantallas de cristal líquido junto con una explicación de las funciones y operaciones pertinentes. Todos los nombres de sonidos, parámetros y valores son meramente ejemplos y no tienen por qué estar relacionados con la función en sí que estés trabajando.

### GUIA BASICA

"PASO 1" explica paso a paso las operaciones que han de hacerse tanto en el panel frontal como el trasero, cómo conectar, operaciones básicas y el funcionamiento de cada modo.

"PASO 2" explica la manera de ejecutar el TRINITY (selección de sonidos, escucha de demos, y otras funciones de reproducción).

"PASO 3" nos explica la manera de editar nuestros propios sonidos, además de otro tipo de informaciones como **MIDI**, irregularidades en el manejo, etc.

Una vez hayas leído un PASO 2 deberás leer necesariamente el PASO 3 correspondiente; además, para sacarle el mayor provecho a tu TRINITY debes entender claramente el contenido de la Guía Básica para que, junto con algo de experiencia en su manejo, puedas aprender a modificar a tu gusto cualquier sonido.

### GUIA DE PARAMETROS

Este manual te explica las operaciones, ajustes y puntos a tener en cuenta de cada parámetro organizado según las páginas de cada modo. Te recomendamos consultar la Guía de Parámetros cada vez que aparezca algún parámetro desconocido o bien cuando desees aprender algo en concreto acerca de alguna función.

### GUIA DE EFECTOS

Se encarga de explicarnos todos los ajustes y características que posee cada efecto; consúltala cada vez que desconozcas algún parámetro o bien quieras aprender algo acerca de algún efecto en concreto.

### LISTADO DE VOCES

Contiene el nombre y ajustes de las combinaciones, programas y muestras todas ellas de fábrica. Consúltala cada vez que quieras saber algo acerca de algún sonido de fábrica.

### GUIA DEL SINTETIZADOR

Ofrece procedimientos y todo tipo de notas detalladas acerca de los programas de edición que se pueden hacer en el Banco S. Describe además el efecto de los parámetros.

### GUIA DEL DISCO DURO

Contiene todos los procedimientos necesarios para realizar las grabaciones a disco duro, describiendo además el efecto de estos parámetros.

# COMO SE UTILIZA ESTE MANUAL

A continuación te indicamos de forma gráfica cómo está estructurada la Guía de Parámetros.

- Otros símbolos empleados en este manual:

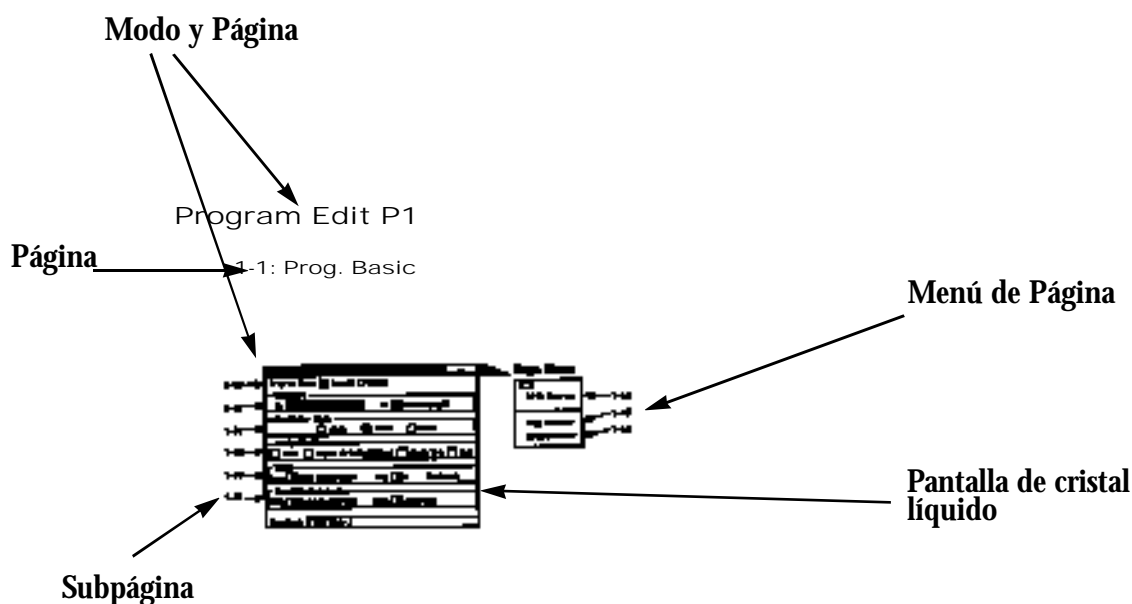
MIDI Relacionado con MIDI; aparecerá a la izquierda de cualquier explicación.

AMS Para aquellos parámetros que pueden ser seleccionados como fuente para la "Modulación Alternativa".

-CC# es la abreviatura de Número de Cambio de Control

- Todo número relacionado con mensajes MIDI que aparezcan entre corchetes se encuentran en la notación hexadecimal.

## EJEMPLO



### 1-1a: Program Name

El nombre del programa seleccionado en el Modo de ejecución de Programas quedará visualizado en pantalla. Pulsa el botón de edición de texto para acceder a la pantalla que te permite cambiar el nombre del programa (ver pág. 6, Guía Básica).

Nota: Si quisieras grabar el nombre del programa en curso asegúrate utilizar la función Write Program (pág. 23 Guía Básica). Si seleccionas otro programa o bien apagas la unidad, perderás dicho nombre de programa.

### 1-1b: Category

Puedes asignar 2 categorías por cada programa. Al utilizar estas categorías puedes buscar cualquier programa en los Modos Ejecución de Programas, Ejecución de Combinaciones y Secuenciador.

#### A (Category A) [Keyboard...Drums/Perc]

Con los ajustes de fábrica, esta categoría contiene el nombre del instrumento, aunque puedes modificarlo en el Modo Global "4-1 Category Program A" (pág. 114 de este manual).

#### B (Category B) [User Category P01...p16]

Puedes modificar sus nombres por medio del Modo Global "4-2 Category Program B" (pág. 141 de este manual)

Valores de los parámetros

# Indice

<b>1.Mododo Ejecución de Programas</b>	<b>1</b>
Ejecución de Programa;Página 1	1
1-1:Program Play	1
<b>2.Mododo Edición de Programas</b>	<b>5</b>
Edición de Programa;Página 1	5
1-1: Prog Basic	5
1-2: OSC Basic	9
Edición de Programa;Página 2	12
2-1:OSC1 Pitch Mod (Oscillator Pitch Modulation)	12
2-2: OSC1 LFO (Oscillator 1 LFO)	16
2-3: OSC2 Pitch Mod (Oscillator 2 Pitch Modulation)	20
2-4: OSC2 LFO (Oscillator 2 LFO)	20
2-5: OSC EG LFO(Oscillator Envelope Generator)	21
Edición de Programa;Página 3	24
3-1: Filter 1 A/B (Filter 1 A/Filter 1B)	24
3-2: Filter 1 Mod (Filter 1 Modulation)	28
3-3: Filter 2 A/B (Filter 2 A/Filter 2B)	32
3-4: Filter 2 Mod (Filter 2 Modulation)	32
Edición de Programa;Página 4	33
4-1: Filter 1 EG	33
4-2: Filter 1 LFO	37
4-3: Filter 2 EG	39
4-4: Filter 2 LFO	39
Edición de Programa;Página 5	40
5-1: Amp 1 Mod (Amplifier 1 Modulation)	40
5-2: Amp 1 EG (Amplifier 1 EG)	44
5-3: Amp 2 Mod (Amplifier 2 Modulation)	47
5-4: Amp 2 EG (Amplifier 2 EG)	47
Edición de Programa;Página 7	48
7-1: Insert Effect	48
7-2: Edit E1 (Edit Insert Effect 1)	50
7-3: Edit E2 (Edit Insert Effect 2)	50
7-4: Edit E3 (Edit Insert Effect 3)	50
7-5: Edit E4 (Edit Insert Effect 4)	50
Edición de Programa;Página 8	51
8-1: Master Effect	51
8-2: Edit E1 (Edit Master Effect  Modulation  )	53
8-3: Edit E2 (Edit Master Effect  Revert/Delay  )	53
<b>3.Mododo Ejecución de Combinaciones</b>	<b>55</b>
Ejecución de Combinaciones;Página 1	55
1-1:Combination Play	55
<b>4.Mododo Edición de Combinaciones</b>	<b>57</b>
Edición de Combinaciones;Página 1	57
1-1: Timb Param1 (Timbre Parameter 1)	57
1-2: Timb Param 2 (Timbre Parameter 2)	59
1-3: Timb Param 3 (Timbre Parameter 3)	60
Edición de Combinaciones;Página 2	61
2-1: Pitch	61
Edición de Combinaciones;Página 3	63
3-1: Key Zone	63
3-2: Velocity Zone	65
Edición de una Combinación;Página 4	67
4-1: Filter	67

Edición de Combinaciones;Página 7	69
7-1:Effect Grouping	69
7-2:Insert Effect (Timbre 1-8 Effects)	71
7-3:T1 E1 (Timbre 1-8 Edit Insert Effects 1)	73
7-4:T1 E2 (Timbre 1-8 Edit Insert Effects 2)	73
7-5:T1 E3 (Timbre 1-8 Edit Insert Effects 3)	73
7-6:T1 E4 (Timbre 1-8 Edit Insert Effects 4)	73
Edición de Combinaciones;Página 8	74
8-1:Master Effects	74
8-2:Edit E1 (Edit Master Effect 1 [Modulation])	76
8-3:Edit E2 (Edit Master Effect 2 [Reverb/Delay])	76
<b>5. Modo Secuenciador</b>	77
Sequencer.-Página 1	77
1-1: Track Play/Rec (Pista 1-8)	77
1-2: Track Play/Rec (Pista 9-16)	77
1-3: Mixer (Pista 1-8)	83
1-4: Mixer (Pista 9-16)	83
1-5: for Audio Track	85
1-6: for Audio Track	85
1-7: Preference	86
Sequencer -Página 2	89
2-1: Track Parameter (Pista 1-8)	89
2-2: Track Parameter (Pista 9-16)	89
2-3: Pitch (Pista 1-8)	92
2-4: Pitch (Pista 9-16)	92
Sequencer -Página 3	94
3-1: Key Zone (Pista 1-8)	94
3-2: Key Zone (Pista 9-16)	94
3-3: Velocity Zone (Pista 1-8)	96
3-4: Velocity Zone (Pista 9-16)	96
Sequencer -Página 4	98
4-1: Filter (Pista 1-8)	98
4-2: Filter (Pista 9-16)	98
Sequencer -Página 5	101
5-1: Track Edit	101
5-2: Track Name	114
Sequencer -Página 6	116
6-1: Pattern Edit	116
6-2: Pattern Name	120
Sequencer -Página 7	122
7-1: Effect Grouping (Pista 1-8)	122
7-2: Effect Grouping (Pista 9-16)	122
7-3: Insert Effects (Pista 1-16)	123
7-4: T1 E1 (Pista 1-16 Edit Insert Effect1)	125
7-5: T1 E2 (Pista 1-16 Edit Insert Effect2)	125
7-6: T1 E3 (Pista 1-16 Edit Insert Effect3)	125
7-7: T1 E4 (Pista 1-16 Edit Insert Effect4)	125
Sequencer -Página 8	126
8-1: Master Effects	126
8-2:Edit E1 (Edit Master Effect 1 [Modulation])	128
8-3:Edit E2 (Edit Master Effect 2 [Reverb/Delay])	128

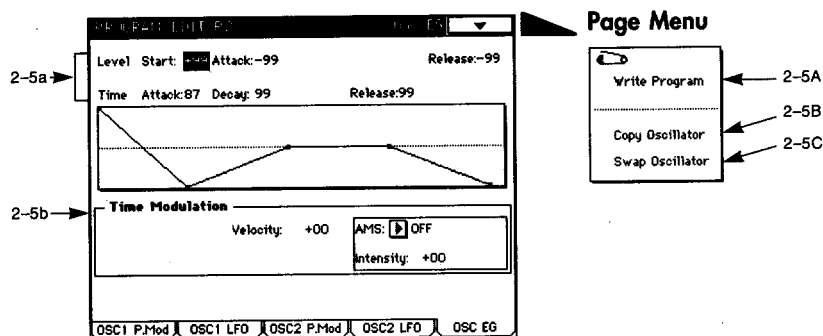
<b>6.Modos Global</b>	129
Global -Página 1	129
1-1: Global Setup	129
Global -Página 2	136
2-1: Filter, Protector & Data Dump	136
Global -Página 3	140
3-1: User Scale	140

Global - Página 4	141
4-1: Category Program A	141
4-2: Category Program B	141
4-3: Category Combination A	142
4-4: Category Combination B	142
Global - Página 5	143
5-1: Drumkit (Drumkit Setup)	143
<b>7. Modo Disk</b>	147
Iconos, ficheros y directorios	147
1-1: Load	148
1-2: Save	153
1-3: Utility	155
<b>8. Apéndice</b>	157
Acerca de la Modulación Alternativa	157
Acerca de las Fuentes para la Modulación Alternativa	157
Ajustes en la Modulación Alternativa	158
Ejemplos del uso de la Modulación Alternativa	158
Fuentes para la Modulación Alternativa	159
Mensajes	160
Implementación MIDI	164
Implementación MIDI	165
Mensajes Exclusivos	184
Especificaciones	185
Opciones	186

Traducción: Juan Carlos Flores Menéndez  
Madrid/España

## 2-5: OSC EG AMS

Esta página contiene los ajustes necesarios para que el OSC EG produzca variaciones de tiempo en el pitch de los OSC 1 y 2. Su intensidad se establece en 2-1f (2-3f): OSC EG.



### 2-5a: OSC EG.

Realiza ajustes de nivel y tiempo para poder determinar cómo el pitch cambiará a lo largo del tiempo.

#### Level

Este parámetro depende del ajuste de intensidad hecho en 2-1f (2-3f): OSC EG. A modo de ejemplo, con un nivel de +12.00, el ajuste en +99 hará incrementar el pitch en 1 octava, y en -99 bajará una octava.

#### Start [-99...+99]

Ajusta el nivel de pitch con el que el sonido comenzará al tiempo de Note-On (activación de la nota).

#### Attack [-99...+99]

Ajusta el nivel de pitch que se alcanzará cuando haya transcurrido el tiempo de ataque.

#### Release [-99...+99]

Ajusta el nivel de pitch que se alcanzará cuando haya transcurrido el tiempo de Release.

#### Time

Determina el tiempo que tarda el pitch en cambiar.

#### Attack [0...99]

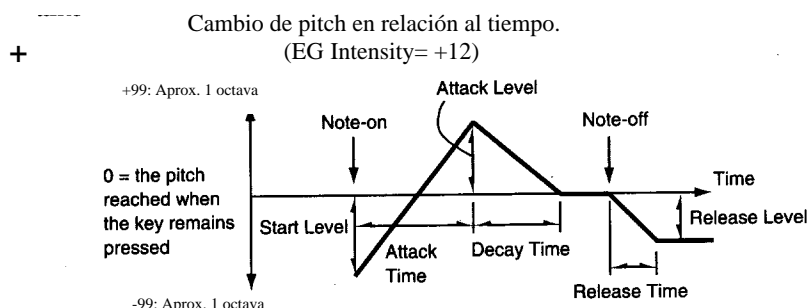
Ajusta el tiempo que transcurre desde la activación de la nota (note-on) hasta que se alcanza el pitch previamente determinado por **Attack Level**.

#### Decay [0...99]

Ajusta el tiempo que transcurre desde que el **Attack Level** se ha alcanzado hasta que se vuelve a recuperar el pitch original.

#### Release [0...9]

Ajusta el tiempo que transcurre desde la desactivación de la nota (note-off) hasta que se alcanza el pitch que determina **Release Level**.





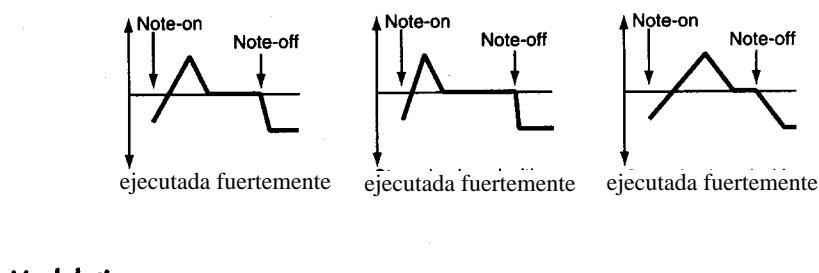
## 2-5b: Time Modulation

Determina la manera en que los tiempos del OSC EG (2-5a: OSC EG) quedan afectados por el velocity y la Modulación Alternativa.

### Velocity [-99...+99]

Con valores positivos, los tiempos del OSC EG empezarán a ser más cortos a medida que toques más fuerte. Con valores negativos, los tiempos del OSC EG empezarán a ser más largos a medida que toques más fuerte. Independientemente de que el valor sea positivo o negativo, los tiempos del OSC EG serán bastante aproximados a medida que toques más suavemente.

Cambio de pitch (tiempo)



### Alternate Modulation

#### AMS [OFF...Filter 1 LFO]

Selecciona la fuente que modulará los tiempos del OSC EG. En OFF estos tiempos no se verán afectados.

#### Intensity [-99...+99]

Cada uno de los tiempos del Generador de Envolvente (EG) entre cada punto quedarán determinados por el valor que la Modulación Alternativa posea en cada punto; por ejemplo el valor en el momento que el nivel de ataque (Attack Level) ha sido alcanzado lo determina el tiempo de Decay (Decay time).

Si este parámetro se ajusta con los siguientes valores: 16, 33, 49, 66, 82 y 99, los tiempos para el EG se verán multiplicados respectivamente por 2, 4, 8, 16, 32 y 64 (ó 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 y 1/64)

Si la AMS se ajusta en EG o LFO, el máximo rango de control disponible permitirá que los tiempos del oscilador EG puedan ser modificados dentro de un rango de 1/64 a 64 veces sus valores originales (El oscilador LFO permite añadir un offset adicional).

Si se selecciona **Controller** para la AMS, los valores positivos de este parámetro harán que los tiempos del EG se acorten hasta un máximo de 1/64 de sus valores de tiempo originales. Con valores negativos estos tiempos se alargarían hasta 64 veces sus valores originales.

Si se selecciona SW1 ó SW2 para la AMS, dichos tiempos pueden llegar a ser tan pequeños como 1/64 parte o tan grandes como 64 veces sus valores originales.

Si se elige **Tempo** y se ajusta este parámetro en +16, hará que los tiempos del OSC EG se acorten a la mitad de su valor original cada vez que el tempo se doble, esto permite igualar la velocidad del EG con respecto al tempo.

Para más detalles sobre las funciones y características de las fuentes para la Modulación Alternativa (AMS) consulta la pág. 157 "Apéndice" de este manual y la pág. 33 de la Guía Básica.

## **- Menú de Página/Page Menu**

---

### **2-5a: Write Program**

Este comando graba un programa ya editado en un número de programa y banco específicos. Te recomendamos grabes programas de tu interés; si apagaras la unidad o simplemente cambiaras a otro programa diferente perderías tu edición.

Para más detalles consulta la Guía Básica, pag. 23 "Grabar un programa o combinación".

### **2-5b: Copy Oscillator**

Copia los ajustes que posea el oscilador 1 (o2) de un determinado programa en el oscilador del programa que esté siendo editado. Tienes también la posibilidad de seleccionar un programa de otro banco como fuente a copiar.

*Nota: Cuando se copia del OSC2 al OSC1, si el Filtro 1 y el Amplificador 1 ambos del Generador de Envolvente(EG), o el OSC1 LFO, Filtro 1LFO se seleccionan para el OSC2 AMS, los ajustes automáticamente se convertirán del Filtro 1 EG al Filtro EG, del Amp 1 EG al Amp EG, del OSC 1 LFO al OSC LFO y del Filtro 1 LFO al filtro LFO.*

### **2-5c: Swap Oscillator**

Intercambia los ajustes de los osciladores 1 y 2 con el programa que se esté editando.

*Nota: Si el OSC 2 con ajustes AMS del filtro 1 EG, Amp 1 EG, OSC1 LFO o Filtro 1 LFO se utiliza para el OSC 1 como resultado de la función "Swap Osc" los ajustes se convertirán automáticamente del filtro 1 EG al filtro EG, del Amp 1 EG al Amp EG, del OSC 1 LFO al OSC LFO y del Filtro 1 LFO al Filtro LFO.*

## Edición de Programas; Página 3

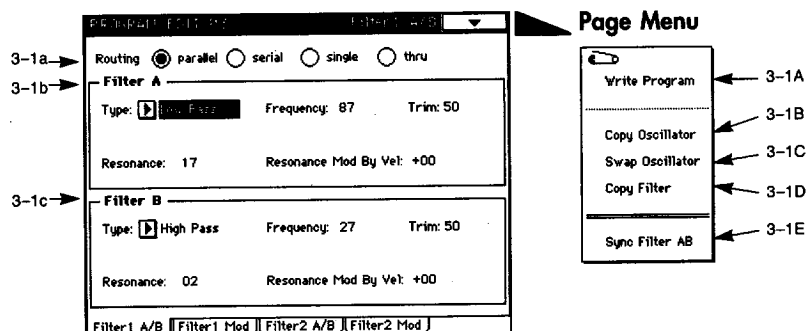
Los modelos TRINITY poseen 2 filtros: El filtro 1 (filter 1) para el oscilador 1 y filtro 2 para el oscilador 2. A su vez, ambos poseen otros 2 filtros: filtro 1A y 1B, y filtro 2A y 2B.

Si seleccionas **single** en la página 1-1c: OSC Mode se trabajará con el filtro 1, si seleccionas **double** se trabajará con ambos.

Los ajustes pertenecientes a los filtros se realizan en las Ediciones de Programas P3 y P4.

### 3-1: Filter 1 A/B

Determina la configuración (conexión) para los filtros 1A y 1B junto a los ajustes más básicos.



#### 3-1a: Routing [parallel, serial, single, thru]

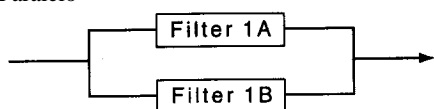
Determina la configuración de los filtros 1A y 1B.

Selecciona paralelo (Parallel) si quieres usar filtros paso-bando para formar 2 picos.

Selecciona serie (Serial) si deseas usar los filtros tipo notch para formar 2 valles (atenuaciones); en este caso, si ajustas los filtros 1A y 1B al mismo valor conseguirás que el filtro sea más estrecho (más selectivo).

Si quieres utilizar únicamente el filtro 1A, selecciona **single**.

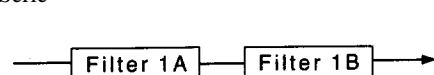
Paralelo



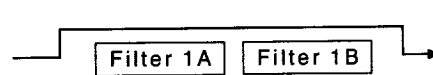
single



Serie



thru



#### 3-1b: Filter 1A

Realiza los ajustes básicos para el filtro 1A.

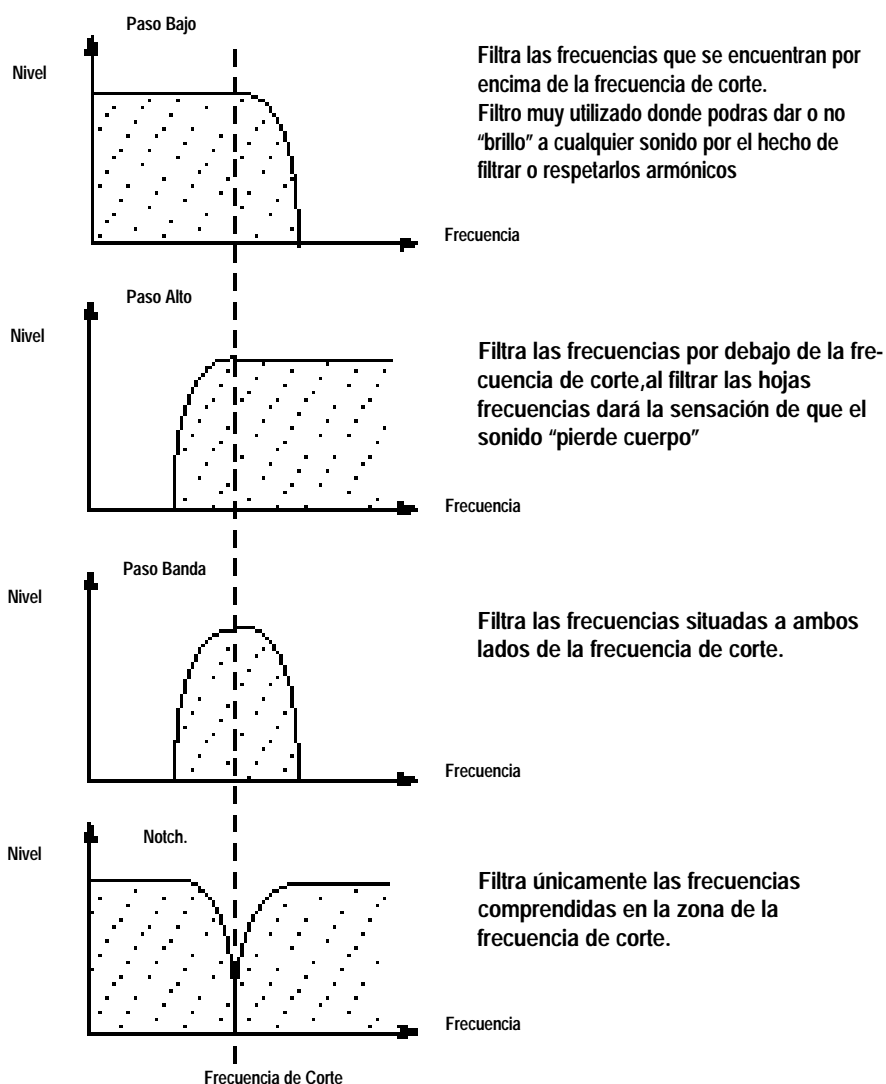
**Type [Low Pass, High Pass, Band Pass, Band Reject]**

Selecciona el tipo de filtro

**Frequency [0...9]**

Ajusta la frecuencia de corte del filtro.

## Los Tipos de Filtros y sus Frecuencias de Corte



### Trim [0...99]

Ajusta el nivel de salida de audio del oscilador 1 al que se envia al filtro 1A.

**Nota:** Si estos valores son altos o el mismo valor de la resonancia (*Resonance*), puedes producir distorsión cuando vayas a ejecutar algún acorde. Ajusta el volumen en la pág. 5-1a: *Amp. Level*.

### Resonance [00...31]

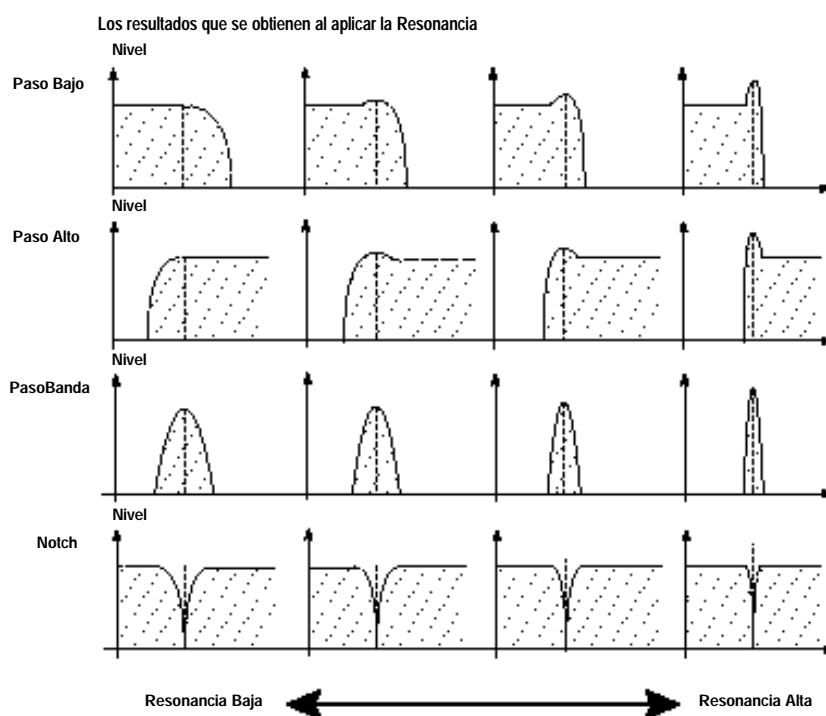
Enfatiza los armónicos que se determinan por el valor de frequency, con lo que se logra una característica tonal diferente. Los valores altos producirán un efecto más evidente.

### Resonance Mod. By Vel. [-99...+99]

Determina el control que ejerce el velocity sobre la cantidad de resonancia.

Con valores positivos y una ejecución fuerte causará que el efecto de la resonancia se acerque al efecto determinado por el ajuste en **Resonance**, mientras que si se ejecuta más suavemente decrecerá dicho efecto.

Con valores negativos y una ejecución fuerte cusrá que el efecto de la resonancia decrezca, mientras que si se toca más suavemente dicho efecto se acercará cada vez más a la cantidad de resonancia determinada por el ajuste en **Resonance**.



### 3-1c: Filter 1B.

Estos parámetros aparecerán en pantalla si la pág. 1-1c: Osc Mode la ajustas en Double y la 3-1a: Routing se encuentra en serie o paralelo. Para más detalles consulta la pág. 3-1b: Filter A.

## • Menú de Página

### 3-1a: Write Program

Este comando graba un programa ya editado en un número de programa y banco específicos. Te recomendamos grabar programas de tu interés; si apagaras la unidad o simplemente cambiaras a otro programa diferente perderías tu edición.

Para más detalles consulta la Guía Básica, pag. 23 "Grabar un programa o combinación".

### 3-1b: Copy Oscillator

Copia los ajustes que posea el oscilador 1 (o2) de un determinado programa en el oscilador del programa que esté siendo editado. Tienes también la posibilidad de seleccionar un programa de otro banco como fuente a copiar.

Nota: Cuando se copia del OSC2 al OSC1, si el Filtro 1 y el Amplificador 1 ambos del Generador de Envolvente(EG), o el OSC1 LFO, Filtro 1LFO se selecciona para el OSC2 AMS, los ajustes automáticamente se convertirán del Filtro q EG al Filtro EG, del Amp 1 EG al Amp EG, del OSC 1 LFO al OSC LFO y del Filtro 1 LFO al filtro LFO.

### 3-1c: Swap Oscillator

Intercambia los ajustes de los osciladores 1 y 2 con el programa que se esté editando.

Nota: Si el OSC 2 con ajustes AMS del filtro 1 EG, Amp 1 EG, OSC1 LFO o Filtro 1 LFO se utiliza para el OSC 1 como resultado de la función "Swap Osc" los ajustes se convertirán automáticamente del filtro 1 EG al filtro EG, del Amp 1 EG al Amp EG, del OSC 1 LFO al OSC LFO y del Filtro 1 LFO al Filtro LFO.

### **3-1d: Copy Filter**

Copia los ajustes hechos en el filtro 1A al filtro 1B, o los del filtro 1B al 1A.

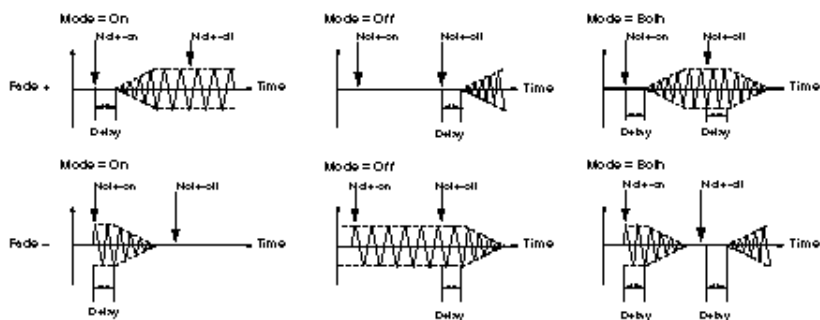
### **3-1e: Sync Filter AB**

Si este comando se encuentra señalado, los filtros 1A y 1B serán editados simultáneamente (Al editar un filtro, los ajustes del otro también cambiarán).

Puedes crear un corte de filtro más definido si seleccionas **Serial** (configuración serie) en la pág. 3-1a: Routing y realizas los mismos ajustes para ambos filtros 1A y 1B.

### 3-2: Filter 1 Mod.

Se modifica el sonido al aplicar modulación a la frecuencia de corte del filtro 1 (OSC 1). La siguiente pantalla aparecerá si la pág. 3-1a: Routing se encuentra con cualquier ajuste que no sea **Thru**. Si fuera **single** los parámetros para el filtro B no aparecerán.



### 3-2a: Filter 1A Modulation

Determina la influencia del **Keyboard Tracking** (ubicación de las notas sobre el teclado), joystick (X), after-touch y de la Modulación alternativa sobre la frecuencia de corte del filtro 1 (Producirá un efecto tipo wah-wah).

#### Cutoff Freq Key track

Los siguientes parámetros (Key, Ramp) determinarán de qué manera influirá la posición de las notas del teclado (Tracking) afectará sobre la frecuencia de corte del filtro (fijate en el diagrama de la próx. página).

#### Key

Determina los mínimos de nota para el Keyboard Tracking, con lo que entre **Low** y **High** la frecuencia de corte cambiará en correspondencia al lugar sobre el teclado (pitch).

• **Low** [C-1...G9]

El tracking del teclado trabajará por debajo del número de nota determinado (desde Do 1 a Sol 9)

• **High** [C-1...G9]

El tracking del teclado trabajará por encima del número de nota determinado (desde Do1 a Sol 9)

#### Ramp

Determina los ángulos de la pendiente del Tracking.

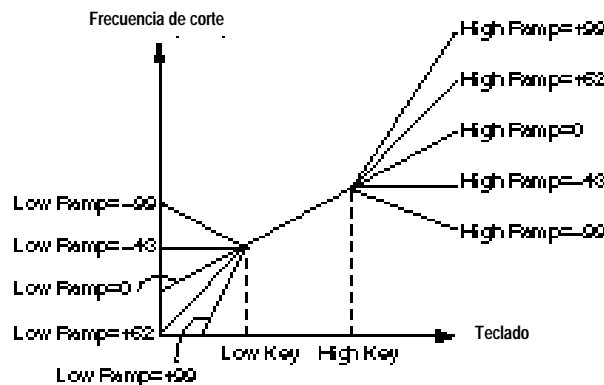
• **Low** [-99...+99]

• **High** [-99...+99]

Con un ajuste de **+62**, la pendiente para la frecuencia de corte será la misma como la que tenga el pitch (ubicación sobre el teclado). Esto significa que la oscilación resultante al alcanzarse la resonancia (pág. 3-1b: Filter 1A) corresponderá a la posición que tenga sobre el teclado.

Con un ajuste de **-43**, la frecuencia de corte carecerá de pendiente (caída), con lo que será la misma para todas las notas.

Influencia de la posición sobre el teclado y el parámetro Ramp sobre la frecuencia de corte



### JS (X) [-99...+99]

Con un valor positivo y moviendo el joystick hacia la derecha incrementarás la frecuencia de corte, consiguiendo que el sonido sea más brillante. Con un valor negativo y moviendo el joystick hacia la dercha reducirás el valor de la frecuencia de corte, consiguiendo que el sonido sea más apagado.

### Aftertouch

Este parámetro depende del filtro seleccionado en Type (3-1: Filter 1 A/B)

Para que el sonido quede más brillante, debes seleccionar (p. ej.) el filtro paso-bajo (Low-bass) y, por medio de un valor positivo, harás que la frecuencia de corte se incremente. Con el mismo filtro paso abajo y con valores negativos al pulsar las teclas oírás el sonido apagado, sin brillo, a causa del desplazamiento de la frecuencia de corte hacia las frecuencias graves.

### Modulación Alternativa

#### AMS [OFF...Tempo]

Selecciona la fuente que modulará a la frecuencia de cotrte del filtro 1A. En OFF no habrá modulación.

#### Intensity [-99...+99]

La Modulación Alternativa puede modificar la frecuencia de corte a lo largo de un rango muy parecido al rango audible del oído humano.

Si seleccionas **EG** o **LFO** para la AMS puedes modificar el pitch hasta un máximo de +/- 8 octavas (El LFO puede añadir un ajuste del offset de +/- 8 octavas).

Si seleccionas **Controller** con un valor positivo para la AMS, harás que se incremente la frecuencia de corte, con un valor negativo todo lo contrario. Se dispone de un mínimo de 10 octavas como rango de este cambio.

Si seleccionas SW1 o SW2 podrás modificar la frecuencia de corte hacia 10 octavas.

Si seleccionas tempo y un nivel en **Intensity** de +10 harás incrementar la frecuencia de corte en 1 octava cuando se doble el valor del tempo.

Para más detalles sobre las funciones de las fuentes de Modulación Alternativa consulta la página 157 de este manual y la página 33 de la Guía Básica.

## 3-2b: Filter 1B Modulation

Aparecerán estos parámetros si seleccionas **double** en la pág. 1-1c: OSC Mode y **Serial** o **Parallel** en 3-1a: Routing

Con estos valores determinas la influencia del tracking del teclado (ubicación de las notas sobre el teclado), joystick (X), aftertouch y la Modulación Alternativa sobre la frecuencia de corte del filtro 1B. Para más detalles consulta la pág. 3-2a: Filter 1A Modulation.

## 3-2c: Filter 1EG

Determina la intensidad del efecto producido por el filtro 1 EG el cual crea cambios relacionados con el tiempo en la frecuencia de corte de los filtros 1A y 1B (sus respectivos valores se ajustan en la pág. 4-1: Filter 1EG).



### Velocity to 1A [-99...+99]

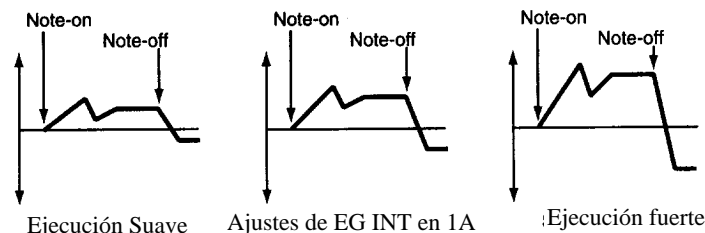
Con valores positivos, a medida que toques más fuerte sobre el teclado, el filtro 1 EG hará que la frecuencia de corte cambie en mayor medida.

Con valores negativos, el filtro 1 EG operará en polaridad inversa para cambiar la frecuencia de corte en mayor medida a medida que ejecutes en el teclado con mayor fuerza.

### Velocity to 1B [-99...+99]

Consulta la explicación anterior "Velocity to 1A"

Cambio en la frecuencia de corte (Valores +)



### Intensity to A [-99...+99]

Ajusta la intensidad con la que el filtro EG (pág. 4-1: Filter EG) influirá en la frecuencia de corte de los filtros 1A y 1B.

Con valores positivos en este parámetro y niveles positivos en el oscilador EG (pág. 4-1a: Filter 1EG Level/Time) harán que el sonido se perciba más brillante, los niveles negativos harán todo lo contrario.

Con valores negativos en este parámetro y niveles positivos en el oscilador EG (pág. 4-1a: Filter 1EG Level/Time) harán que el sonido se perciba más opaco, los niveles negativos harán todo lo contrario.

### Intensity to B [-99...+99]

Consulta la explicación hecha en el párrafo anterior "Intensity to A".

Modulación Alternativa

#### AMS [Off...Tempo]

Selecciona la fuente que controlará la intensidad de modulación de la frecuencia de corte de los filtros 1A y 1B. En OFF no habrá modulación.

#### Intensity [-99...+99]

Consulta la pág. 2-1f: OSC EG, la operación es esencialmente la misma.

Para más detalles sobre las diversas funciones de la modulación Alternativa y sus posibles fuentes consulta la página 157 de este manual (Apéndice) y la página 33 de la Guía Básica (Acerca de la Modulación Alternativa)

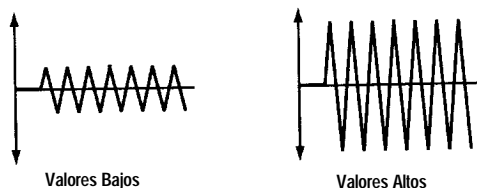
## 3-2d: Filter 1 LFO

Ajusta la intensidad del cambio cíclico aplicado por el oscilador LFO (pág. 4-2: filter 1 LFO) a las frecuencias de corte de los filtros 1A y 1B.

### JS (-Y) [0...99]

A medida que este valor se incremente y se desplace el joystick hacia atrás (hacia tí), dará como resultado que el filtro 1 LFO tenga un mayor efecto.

Cambio de la frecuencia de Corte



### Aftertouch [0...99]

A medida que se incremente este valor y al pulsar las teclas dará como resultado que el filtro 1 LFO tenga un mayor efecto.

### **Intensity to A [-99...+99]**

Ajusta la intensidad con al que el filtro 1 LFO influirá en la frecuencia del filtro 1A. Con valores negativos la polaridad se invertirá.

### **Intensity to B [-99...+99]**

Consulta la explicación anterior "Intensity to A"

### **Modulación Alternativa**

#### **AMS [OFF...Filter 1 LFO]**

Selecciona la fuente que ajustará la intensidad de la modulación de las frecuencias de corte para ambos filtros 1A y 1B. En OFF no habrá modulación.

#### **Intensity [-99...+99]**

Consulta la página 2-1g: OSC LFO. La operación es esencialmente la misma.

Para más detalles sobre las diversas funciones de la Modulación Alternativa y sus posibles fuentes consulta la página 157 de este manual y la página 33 de la Guía Básica.

## **• Menú de Página/Page Menu**

---

### **3-2a: Write Program**

Este comando graba un programa ya editado en un número de programa y banco específicos. Te recomendamos grabes programas de tu interés; si apagaras la unidad o simplemente cambiaras a otro programa diferente perderías tu edición.

Para más detalles consulta la Guía Básica, pag. 23 "Grabar un programa o combinación".

### **3-2b: Copy Oscillator**

Copia los ajustes que posea el oscilador 1 (o2) de un determinado programa en el oscilador del programa que esté siendo editado. Tienes también la posibilidad de seleccionar un programa de otro banco como fuente a copiar.

***Nota:** Cuando se copia del OSC2 al OSC1, si el Filtro 1 y el Amplificador 1 ambos del Generador de Envolvente(EG), o el OSC1 LFO, Filtro 1 LFO se seleccionan para el OSC2 AMS, los ajustes automáticamente se convertirán del Filtro 1 EG al Filtro EG, del Amp 1 EG al Amp EG, del OSC 1 LFO al OSC LFO y del Filtro 1 LFO al filtro LFO.*

### **3-2c: Swap Oscillator**

Intercambia los ajustes de los osciladores 1 y 2 con el programa que se esté editando.

***Nota:** Si el OSC 2 con ajustes AMS del filtro 1 EG, Amp 1 EG, OSC1 LFO o Filtro 1 LFO se utiliza para el OSC 1 como resultado de la función "Swap Osc" los ajustes se convertirán automáticamente del filtro 1 EG al filtro EG, del Amp 1 EG al Amp EG, del OSC 1 LFO al OSC LFO y del Filtro 1 LFO al Filtro LFO.*

### **3-2d: Copy Filter**

Copia los ajustes hechos en el filtro 1A al filtro 1B, o los del filtro 1B al 1A.

### **3-2e: Sync Filter AB**

Si este comando se encuentra señalado, los filtros 1A y 1B serán editados simultáneamente (Al editar un filtro, los ajustes del otro también cambiarán).

Puedes crear un corte de filtro más definido si seleccionas Serial (configuración serie) en la pág. 3-1a: Routing y realizas los mismos ajustes para ambos filtros 1A y 1B.

### 3-3: Filter 2 A/B

Esta página aparecerá en pantalla si seleccionas **double** en la página 1-1c: OSC Mode.

Puedes realizar los ajustes necesarios para determinar la configuración de los filtros 2A y 2B, además de sus ajustes básicos.

Consulta la página 3-1; Filter A/B

### 3-4: Filter 2 Mod

Esta página se visualizará si seleccionas **double** en la página 1-1c: Osc Mode.

Puedes realizar los ajustes necesarios para determinar cómo influirá la modulación al filtro 2 (para el OSC 2).

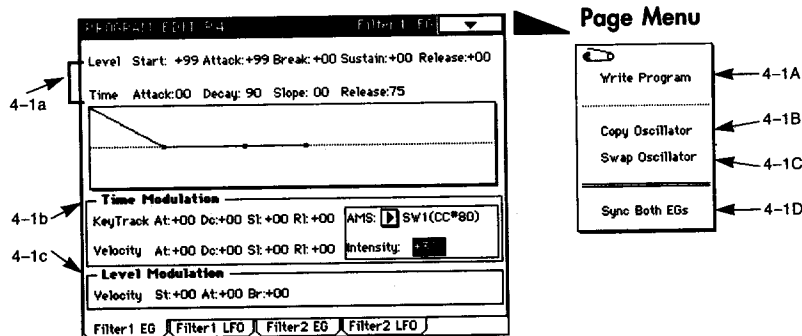
Consulta la página 3-2: Filter 1 Mod.

## Edición de Programas. Página 4

Los modelos TRINITY poseen los filtros EG y LFO que pueden modular la frecuencia de corte de los filtros 1 y 2. Sus ajustes se realizan en las páginas 3 y 4 de Edición de Programas.

### 4-1: Filter 1 EG AMS

Realiza los ajustes pertinentes al EG el cual modificará las frecuencias de corte de los filtros 1A y 1B, los cuales se hacen desde la página 3-2c: Filter EG para determinar la intensidad del efecto en la frecuencia de corte del filtro 1.



#### 4-1a: Filter 1 EG

Realiza los ajustes sobre el nivel y el tiempo (Level & Time) para determinar el control por medio de las variaciones de tiempo que producirá el filtro 1 EG.

##### Level

La puesta en marcha de este parámetro del tipo de filtro elegido en **Type** (pág. 3-1: Filter 1 A/B). Por ejemplo, si se selecciona un filtro Paso bajo (Low-pass), los valores positivos del parámetro EG Intensity hará que el sonido sea más brillante con sus valores positivos, o bien un sonido más opaco con valores negativos

##### Start [-99...+99]

Determina la cantidad de cambio en la frecuencia de corte que ocurrirá cuando se active la nota (Note-on).

##### Attack [-99...+99]

Determina la cantidad de cambio en la frecuencia de corte que ocurrirá una vez transcurrido el tiempo de ataque.

##### Break [-99...+99]

Determina la cantidad de cambio en la frecuencia de corte que ocurrirá una vez transcurrido el tiempo de caída (Decay)

##### Sustain [-99...+99]

Determina la cantidad de cambio en la frecuencia de corte que ocurrirá una vez transcurrido el tiempo de recuperación (Slope) hasta la desactivación de la nota (Note-off).

##### Release [-99...+99]

Determina la cantidad de cambio en la frecuencia de corte que ocurrirá una vez transcurrido el tiempo de relajación (Release).

##### Time

Realiza ajustes relacionados con el tiempo.

##### Attack [0...99]

Determina el tiempo desde la activación de la nota (Note-on) hasta que se alcanza el nivel de ataque (Attack level)

##### Decay [0...99]

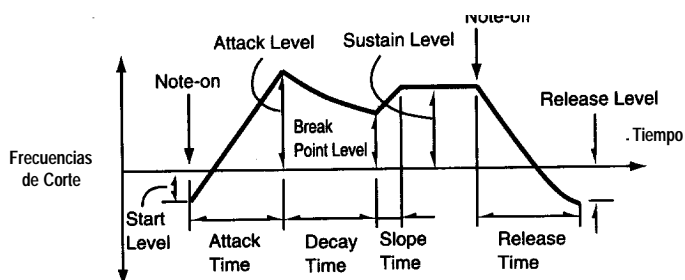
Determina el tiempo desde que se ha alcanzado el nivel de ataque hasta alcanzar el nivel del punto de Break (Break Point Level)

### Slope [0...90]

Determina el tiempo desde que finaliza el tiempo de Decay hasta que se alcanza el nivel de Sustain

### Release [0...90]

Determina el tiempo desde Note-off hasta que se alcanza el nivel de Release.



## 4-1b: Time Modulation

Determinan la influencia del tracking (ubicación de las notas sobre el teclado), del velocity y de la Modulación Alternativa sobre los tiempos de EG del filtro 1 (pág. 4-1a: Filter 1 EG).

### Keyboard track.

Con valores positivos, los tiempos de EG empezarán a ser más cortos a medida que ejecutes las notas progresivamente por encima del Do 4. Con valores negativos, los tiempos de EG empezarán a ser más largos a medida que ejecutes las notas progresivamente por encima de Do 4. Con un valor de cero, los tiempos de EG quedarán determinados como en la pág. 4-1c: Filter 1EG.

#### At [-99...+99]

Ajusta el tiempo de Ataque

#### Dc [-99...+99]

Ajusta el tiempo de Decay

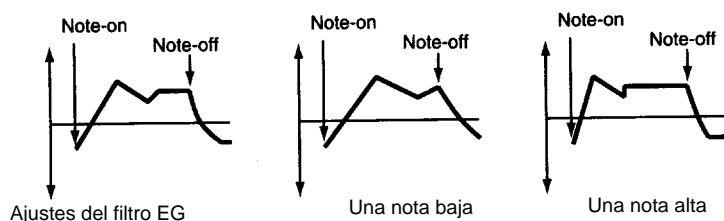
#### Sl [-99...+99]

Ajusta el tiempo de Slope

#### Rl [-99...+99]

Ajusta el tiempo de Release

Cambios en el tiempo (los 4 parámetros en +)



### Velocity

Con valores positivos, los tiempos de EG se acortarán a medida que ejecutes las notas con más fuerza. Con valores negativos se alargarán. En cero, los tiempos de EG tomarán los valores como lo determinado en la pág. 4-1a: Filter 1 EG.

#### At [-99...+99]

Ajusta el tiempo de Ataque

#### Dc [-99...+99]

Ajusta el tiempo de Decay

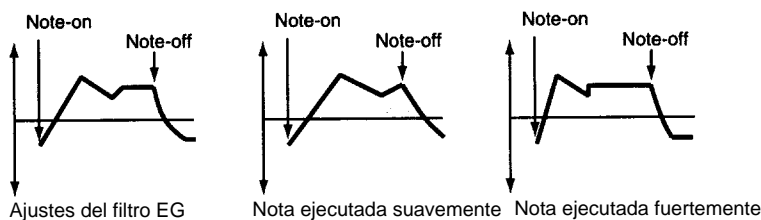
#### Sl [-99...+99]

Ajusta el tiempo de Slope

#### Rl [-99...+99]

Ajusta el tiempo de Release

Cambios en el tiempo (los 4 parámetros en +)



### Modulación Alternativa

A diferencia de los ajustes de modulación que permiten que los tiempos del EG se van afectadas por el Tracking del teclado y el velocity, la Modulación Alternativa no se puede ajustar independientemente para cada tiempo del EG (Ataque, Decay, Slope y Release).

#### AMS [OFF...Tempo]

Selecciona la fuente que controlará los tiempos del filtro 1 EG. En **off** no habrá modulación.

#### Intensity [-99...+99]

Consulta la página 2-5b: Time Modulation. Para más detalles acerca de las funciones de la AMS consulta la página 157 de este manual y la pág. 33 de la Guía Básica.

### 4-1c: Level Modulation

Modifica los niveles del filtro 1 EG (pág. 4-1a: Filter 1 EG).

#### Velocity

Con valores positivos, los niveles del EG se verán incrementados a medida que ejecutes las notas fuertemente. Con valores negativos, dichos niveles quedarán atenuados por la misma fuerza de ejecución. En cero se utilizarán los niveles determinados en la pág. 4-1a: Filter 1 EG.

#### ST [-99...+99]

Ajusta el nivel de inicio (Start Level)

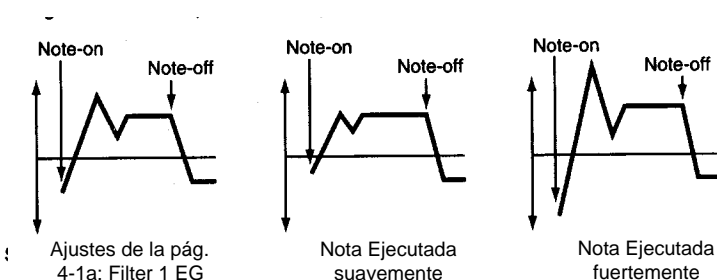
#### AT [-99...+99]

Ajusta el nivel del ataque (Attack Level)

#### Br [-99...+99]

Ajusta el punto de Break (Break point)

Cambios en el filtro 1 EG (los 4 parámetros con valores +)



## **- Menú de Página/Page Meno**

---

### **4-1a: Write Program**

Este comando graba un programa ya editado en un número de programa y banco específicos. Te recomendamos grabes programas de tu interés; si apagaras la unidad o simplemente cambiaras a otro programa diferente perderías tu edición.

Para más detalles consulta la Guía Básica, pag. 23 "Grabar un programa o combinación".

### **4-1b: Copy Oscillator**

Copia los ajustes que posea el oscilador 1 (o2) de un determinado programa en el oscilador del programa que esté siendo editado. Tienes también la posibilidad de seleccionar un programa de otro banco como fuente a copiar.

*Nota: Cuando se copia del OSC2 al OSC1, si el Filtro 1 y el Amplificador 1 ambos del Generador de Envolvente(EG), o el OSC1 LFO, Filtro 1LFO se seleccionan para el OSC2 AMS, los ajustes automáticamente se convertirán del Filtro 1 EG al Filtro EG, del Amp 1 EG al Amp EG, del OSC 1 LFO al OSC LFO y del Filtro 1 LFO al filtro LFO.*

### **4-1c: Swap Oscillator**

Intercambia los ajustes de los osciladores 1 y 2 con el programa que se esté editando.

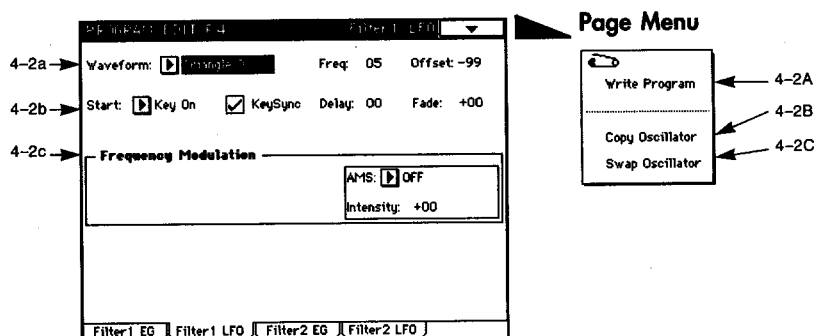
*Nota: Si el OSC 2 con ajustes AMS del filtro 1 EG, Amp 1 EG, OSC1 LFO o Filtro 1 LFO se utiliza para el OSC 1 como resultado de la función "Swap Osc" los ajustes se convertirán automáticamente del filtro 1 EG al filtro EG, del Amp 1 EG al Amp EG, del OSC 1 LFO al OSC LFO y del Filtro 1 LFO al Filtro LFO.*

### **4-1d: Sync Both EGs**

Si este parámetro se encuentra señalado, los filtros 1EG y 2EC serán editados simultáneamente (al editar uno, los ajustes del otro también cambiarán).

## 4-2: Filter 1 LFO AMS

Realiza los ajustes necesarios para que el oscilador LFO incida por medio de cambios cíclicos sobre la frecuencia de corte del filtro 1 (efecto wah-wah). La intensidad de estos ajustes del LFO se realizan desde la página 3-2d: Filter LFO.



### 4-2a: Waveform/Freq/Offset.

#### Waveform [Triangle 0...Random 6]

Selecciona la forma de onda del LFO. Consulta la pág. 2-2c: OSC 1 LFO para saber las formas de onda disponibles.

#### Freq [0...99]

Determina la frecuencia del oscilador LFO. EL valor de 99 es el más rápido.

#### Offset [-99...+99]

Consulta la explicación de la página 2-2a: OSC 1 LFO.

**Nota:** No se producirá el efecto wah-wah si tienes un valor de +99 y la frecuencia de corte se encuentra muy arriba.

### 4-2b: Start/KeySync/Delay/Fade.

Para más detalles sobre estos ajustes consulta la página 2-2b: Start/KeySync/Delay/Fade.

#### Start [Key On, Key Off. Both]

Determina el tiempo de arranque del LFO, este parámetro depende del fade, así que consúltalo.

En **Key On**, el LFO empezará al activar la nota (note-on); es el parámetro más utilizado. En **Key Off** empezará al desactivar la nota (note-off). En **Both** el LFO empezará al activarse la nota y terminará al desactivarse la nota.

#### KeySync [On/Off]

Si se encuentra señalado en pantalla es que está activado con lo que el LFO comenzará cada vez que ejecutes una nota y podrás utilizar un LFO independiente para cada nota. Al no estar señalado se encuentra desactivado con lo que el efecto del LFO de la primera nota ejecutada continuará para las demás notas (en este caso, **Delay** y **Fade** se aplicarán únicamente al primer oscilador LFO).

#### Delay [0...99]

Determina el tiempo de retardo desde la desactivación de la nota (note-on) hasta que el LFO comienza a tener efecto. Si el parámetro Key-Sync se encuentra en Off, el delay afectará únicamente al primer oscilador LFO.

#### Fade [-99...+99]

Con valores positivos se ajusta el tiempo de **Fade In** del LFO, es decir, el tiempo desde que el LFO comienza hasta que alcanza su máxima amplitud con valores negativos se ajusta el tiempo de **Fade Out** del LFO: El tiempo sobre el cual la amplitud del LFO se va alternando hasta alcanzar cero.



## 4-2c: Frequency Modulation

---

Con estos parámetros la velocidad del filtro 1 LFO quedará afectada por las características de la Modulación Alternativa.

### Modulación Alternativa

**AMS [OFF...Filter 1 LFO]**

Selecciona la fuente que controlará la frecuencia del oscilador 1 LFO. En **off** no habrá modulación.

**Intensity [-99...+99]**

Consulta la pág. 2-2c: Freq. Modulation. Para más detalles sobre las fuentes de la Modulación Alternativa y sus posibles fuentes consulta la página 157 de este manual y la 33 de la Guía Básica.

## - Menú de Página/Page Menu

---

### 4-2a: Write Program

Este comando graba un programa ya editado en un número de programa y banco específicos. Te recomendamos grabes programas de tu interés; si apagaras la unidad o simplemente cambiaras a otro programa diferente perderías tu edición.

Para más detalles consulta la Guía Básica, pag. 23 "Grabar un programa o combinación".

### 4-2b: Copy Oscillator

Copia los ajustes que posea el oscilador 1 (o2) de un determinado programa en el oscilador del programa que esté siendo editado. Tienes también la posibilidad de seleccionar un programa de otro banco como fuente a copiar.

**Nota:** Cuando se copia del OSC2 al OSC1, si el Filtro 1 y el Amplificador 1 ambos del Generador de Envolvente(EG), o el OSC1 LFO, Filtro 1LFO se seleccionan para el OSC2 AMS, los ajustes automáticamente se convertirán del Filtro 1 EG al Filtro EG, del Amp 1 EG al Amp EG, del OSC 1 LFO al OSC LFO y del Filtro 1 LFO al filtro LFO.

### 4-2c: Swap Oscillator

Intercambia los ajustes de los osciladores 1 y 2 con el programa que se esté editando.

**Nota:** Si el OSC 2 con ajustes AMS del filtro 1 EG, Amp 1 EG, OSC1 LFO o Filtro 1 LFO se utiliza para el OSC 1 como resultado de la función "Swap Osc" los ajustes se convertirán automáticamente del filtro 1 EG al filtro EG, del Amp 1 EG al Amp EG, del OSC 1 LFO al OSC LFO y del Filtro 1 LFO al Filtro LFO.

### 4-3: Filter 2 EG AMS

Esta página se visualizará en pantalla si se selecciona **double** en la página 1-1c: Osc Mode. En ella se pueden realizar los ajustes para el filtro EG el cual creará cambios en el tiempo que afectan a la frecuencia de corte del filtro 2.

Consulta la página 4-1: Filter 1 EG

### 4-4: Filter 2 LFO AMS

Esta página se visualizará en pantalla si se selecciona **double** en la página 1-1c: Osc Mode. En ella se pueden realizar los ajustes para el LFO el cual creará cambios cíclicos en la frecuencia de corte del filtro 2 (efecto wah-wah)

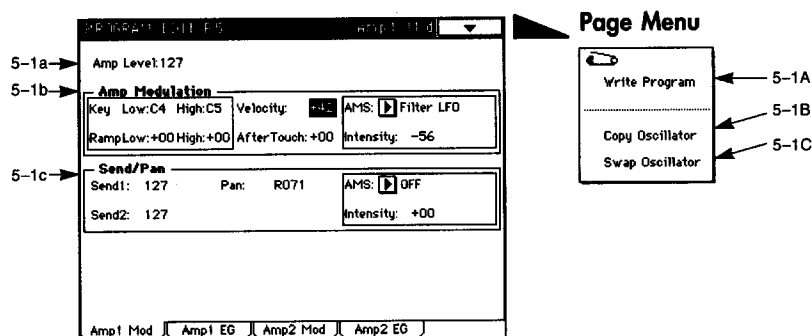
Consulta la pág. 4-2: Filter 1 LFO.

## Edición de Programas. Página 5

Los modelos TRINITY poseen 2 amplificadores: Amp1 para el oscilador 1, y Amp 2 para el oscilador 2.

### 5-1: Amp 1 Mod.

Realiza los ajustes de volumen para el oscilador 1 y su modulación.



#### 5-1a: Amplifier Level [0...127]

Ajusta el volumen del oscilador 1.

#### 5-1b: Amplifier Modulation

Determina la influencia de la ubicación de las notas sobre el teclado (Keybd. tracking), del velocity, after-touch y de la Modulación Alternativa sobre el volumen del oscilador 1.

#### Amplifier Keyboard Tracking

Los siguientes parámetros (Key & Ramp) determinan la influencia del tracking sobre el volumen (consulta el diagrama de la siguiente página).

##### Key

Determina los números de nota para el tracking, éste no afectará al volumen de las notas entre Low y High.

##### .Low [C-1...G-9]

Determina el rango inferior de actuación del **tracking**, que puede elegirse entre el Do 1 y el Sol 9. Estos números de nota también se pueden determinar desde el teclado. Para más detalles consulta la página 8 de la Guía Básica.

##### .High [C-1...G-9]

Determina el rango superior de actuación del tracking, que puede elegirse entre el Do 1 y el Sol 9. Estos números de nota también se pueden determinar desde el teclado. Para más detalles consulta la página 8 de la Guía Básica.

##### Ramp

Determina la pendiente (ángulo) del **tracking**.

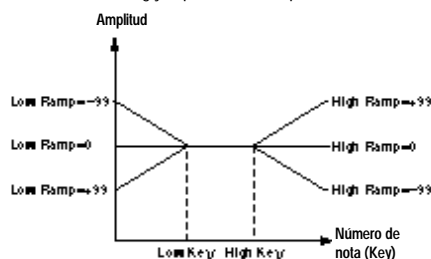
##### .Low [-99...+99]

Con valores positivos y una ejecución por debajo del número de nota determinado en Low se producirán niveles altos de manera progresiva, con valores negativos se producirán niveles más bajos progresivamente.

### .High [-99...+99]

Con valores positivos y una ejecución por encima del número de nota determinado en High se producirán niveles más altos de manera progresiva, con valores negativos se producirán niveles más bajos progresivamente.

Influencia del tracking y el parámetro Ramp

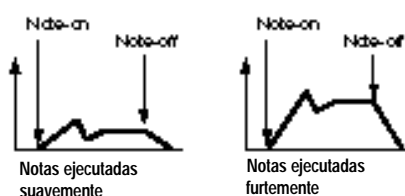


### Velocity [-99...+99]

Con valores positivos, el volumen se incrementará a medida que ejecutes el teclado de forma más fuerte.

Con valores negativos, el volumen decrecerá a medida que ejecutes el teclado de forma más fuerte.

Cambios en Volumen (Valores Positivos)



### Aftertouch [-99...+99]

Con valores positivos, el volumen empezará a ser más fuerte a medida que ejecutes fuertemente el teclado.

En +99 podrás producir un cambio de hasta 8 veces el volumen, sin embargo, si los ajustes en el EG, etc poseen ya sus volúmenes al máximo, no se podrá conseguir incrementar más el nivel.

Con valores negativos el volumen comenzará a atenuarse a medida que ejecutas fuertemente el teclado.

### Modulación Alternativa

#### AMS [OFF...Tempo]

Selecciona la fuente de modulación. En **off** no habrá tal modulación.

#### Intensity [-99...+99]

Por el hecho de que el volumen se determina al multiplicar el cambio de volumen producido por el Amp del EG con los valores de la Modulación Alternativa, los niveles bajos de dicho Amp del EG significarán que la modulación de la AMS también será baja.

Si se selecciona EG o LFO para la AMS se podrá aplicar hasta un máximo de 8 veces de volumen (el LFO permite un offset adicional). Si quieres utilizar otro Generador de Envolvente (pitch EG o Filter EG) para controlar el volumen deberás ajustar cada uno de los niveles de Amp EG hasta su máximo valor (99).

Si se selecciona **Controller**, sus valores positivos harán incrementar el volumen y los negativos todo lo contrario. El rango establecido en un máximo de 8 veces).

Si seleccionas **SW1** o **SW2** el volumen puede ser ajustado hasta un máximo de 8 veces.

En Tempo y con un valor de +33 en **Intensity** se doblará el nivel de volumen cuando se doble el valor del tempo.

Hay que tener en cuenta que si, por ejemplo, los valores del EG, etc poseen ya el máximo valor en volumen no se podrá incrementar más. Para más detalles sobre las funciones de la Modulación Alternativa y sus posibles fuentes consulta la página 157 de este manual y la 33 de la Guía Básica.

## 5-1c: Send/Pan.

---

Estos dos parámetros se aplican en cada activación de nota (Note-on)

### Send

#### Send 1 / Send 2 [0...127]

Ajusta el nivel de entrada para los efectos Master cuando no se utiliza un efecto Tipo Insert, si por el contrario estás utilizando uno deberás ajustar el nivel de entrada para los efectos Master por medio de la página 6-1b: Width/Send 1, 2.

#### Panpot [OFF, L000...C064...R 127]

Ajusta la ubicación de la señal dentro del panorama estéreo. Si no estás utilizando ningún efecto Insert, la señal saldrá por los jacks de salida 1/L/MONO y 2/R. En OFF el sonido no saldrá por dichos jacks. L es el canal izquierdo, R el derecho y C es el centro.

### Modulación Alternativa

#### AMS [OFF...Tempo]

Elige la fuente de modulación para el potenciómetro panorámico del amplificador 1. En OFF no habrá tal modulación.

#### Intensity [-99...+99]

Si se selecciona **LFO** para la AMS, el panorámico cambiará de forma aleatoria en cada activación de nota (note-on)

Si se selecciona **Controller**, los valores positivos de este parámetro harán mover el panorámico hacia la derecha y los negativos hacia la izquierda.

Al seleccionar **SW1** o **SW2**, los valores positivos harán que aquellos sonidos que normalmente se escuchan por el canal izquierdo se perciban en el centro o en el lado derecho. Con valores negativos ocurrirá todo lo contrario. En cualquier caso, un valor positivo desplazará la señal hacia la derecha y uno negativo hacia la izquierda. La cantidad de movimiento está estipulado en 90° para un valor de 50 y 180° para un valor de 99. En **Tempo**, los valores positivos desplazarán hacia la derecha el sonido a medida que se aumenta el tempo, sin embargo, si el tempo fuera menor que 120 negras por minuto (n.p.m.) el sonido se desplazaría hacia la izquierda. Con los valores negativos pasaría todo lo contrario, por ejemplo, en +99 si un sonido se localiza totalmente hacia la izquierda, al doblar la velocidad del tempo en 240 n.p.m. se percibirá totalmente en la derecha.

En **Note Number**, los valores positivos desplazarán hacia la derecha el sonido a medida que se aumenta el valor del número de nota (p. ej. al tocar notas altas), sin embargo aquellos números de nota que estén por debajo de Do 4 (C4) se desplazarán hacia la izquierda. Con un valor negativo produciremos un efecto opuesto al positivo. A modo de ejemplo con el valor de +99, un sonido que se perciba su localización en el extremo izquierdo, se percibirá en el otro extremo (derecho) cuando se ejecute una nota 2 octavas por encima (Do 6). Para más detalles acerca de la Modulación Alternativa y sus funciones consulta la página 157 de este manual ("Apéndice") y la página 33 de la Guía Básica ("Acerca de la Modulación Alternativa").

## **- Menú de Página/Page Menu**

---

### **5-1a: Write Program**

Este comando graba un programa ya editado en un número de programa y banco específicos. Te recomendamos grabes programas de tu interés; si apagaras la unidad o simplemente cambiaras a otro programa diferente perderías tu edición.

Para más detalles consulta la Guía Básica, pag. 23 "Grabar un programa o combinación".

### **5-1b: Copy Oscillator**

Copia los ajustes que posea el oscilador 1 (o2) de un determinado programa en el oscilador del programa que esté siendo editado. Tienes también la posibilidad de seleccionar un programa de otro banco como fuente a copiar.

*Nota: Cuando se copia del OSC2 al OSC1, si el Filtro 1 y el Amplificador 1 ambos del Generador de Envolvente(EG), o el OSC1 LFO, Filtro 1LFO se seleccionan para el OSC2 AMS, los ajustes automáticamente se convertirán del Filtro 1 EG al Filtro EG, del Amp 1 EG al Amp EG, del OSC 1 LFO al OSC LFO y del Filtro 1 LFO al filtro LFO.*

### **5-1c: Swap Oscillator**

Intercambia los ajustes de los osciladores 1 y 2 con el programa que se esté editando.

*Nota: Si el OSC 2 con ajustes AMS del filtro 1 EG, Amp 1 EG, OSC1 LFO o Filtro 1 LFO se utiliza para el OSC 1 como resultado de la función "Swap Osc" los ajustes se convertirán automáticamente del filtro 1 EG al filtro EG, del Amp 1 EG al Amp EG, del OSC 1 LFO al OSC LFO y del Filtro 1 LFO al Filtro LFO.*

## 5-2: Amp 1 EG. AMS

Determina el cambio de volumen del oscilador 1 a través del tiempo.

5-2a

5-2b


5-2c

PROGRAM EDIT P5 Amp 1 EG

---

Level Start: 00 Attack:82 Break:82 Sustain:82

Time Attack:00 Decay: 32 Slope: 81 Release:60



**Time Modulation**

KeyTrack At:+00 Dc:+00 Sl:+00 Rl:+00 AMS: ▶ Sw1(CC#80)

Velocity At:+00 Dc:+00 Sl:+00 Rl:+00 Intensity: +99

**Level Modulation**

Velocity St:+00 At:+00 Br:+00

Amp1 Mod
Amp1 EG
Amp2 Mod
Amp2 EG

**Page Menu**

Write Program 5-2A

---

Copy Oscillator 5-2B

Swap Oscillator 5-2C

---

Sync Both EGs 5-2D

### 5-2a: Amplifier EG.

Realiza ajustes en nivel y tiempo para determinar el cambio en la variante tiempo producido por el amplificador del Eg.

#### · Level

##### Start [0...99]

Se refiere al nivel al activarse la nota (note-on). Si quieres un sonido con bastante ataque ajusta un valor alto en este parámetro.

##### Attack [0...99]

Determina el nivel de volumen que se alcanza cuando se ha llegado al tiempo de ataque (Attack time)

##### Break [0...99]

Determina el nivel de volumen que se alcanza cuando se ha llegado al tiempo de decay (decay time).

##### Sustain [0...99]

Determina el nivel de volumen que se mantiene desde que se alcanza el tiempo de recuperación (Slope time) hasta Note-off.

#### ·Time

##### Attack [0...99]

Determina el tiempo que lleva alcanzar el nivel de ataque estipulado en Attack Level (ver arriba) desde Note-on. Si Start Level es cero, este parámetro determinará lo rápido que el sonido comienza a reproducirse.

##### Decay [0...99]

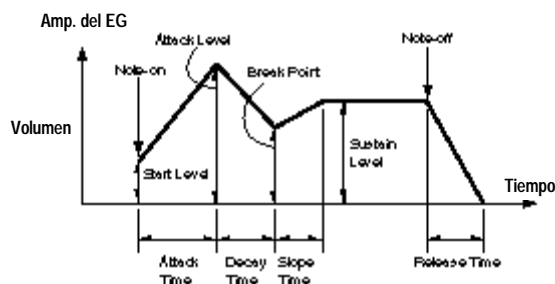
Determina el tiempo que lleva que el volumen cambie desde Attack Level hasta el punto de Break.

##### Slope [0...99]

Determina el tiempo que lleva que el volumen cambie desde el punto de break hasta el nivel de Sustain.

##### Release [0...99]

Determina el tiempo desde Note-off hasta que volumen alcanza el nivel cero.



## 5-2 b: Time Modulation

Determina la influencia que va a tener la ubicación de las notas sobre el teclado (tracking), el velocity y la Modulación Alternativa sobre los valores de tiempo del amplificador 1 del generador de Envolvente (EG).

### Keyboard tracking

Con valores positivos los tiempos del Amp EG se acortarán a medida que se ejecute notas más altas que Do4. Con valores negativos se alargarán. En cero se aplicarán los ajustes hechos en la página 5-2a: Amplifier.

**At [-99...+99]**

Ajusta el tiempo de Ataque

**Dc [-99...+99]**

Ajusta el tiempo de Decay

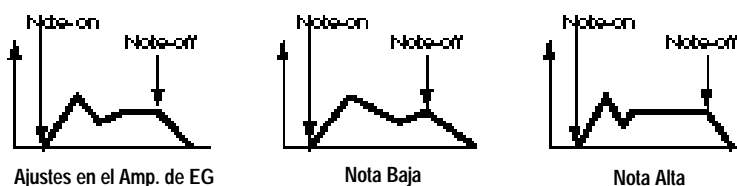
**Sl [-99...+99]**

Ajusta el tiempo de Slope

**Rl [-99...+99]**

Ajusta el tiempo de Release

Cambios en el Tiempo (los 4 Parámetros con valores positivos)



### Velocity

Con valores positivos, los tiempos de EG se acortarán a medida que ejecutes las notas con más fuerza. Con valores negativos se alargarán. En cero, los tiempos de EG tomarán los valores como lo determinado en la pág. 4-1a: Filter 1 EG.

**At [-99...+99]**

Ajusta el tiempo de Ataque

**Dc [-99...+99]**

Ajusta el tiempo de Decay

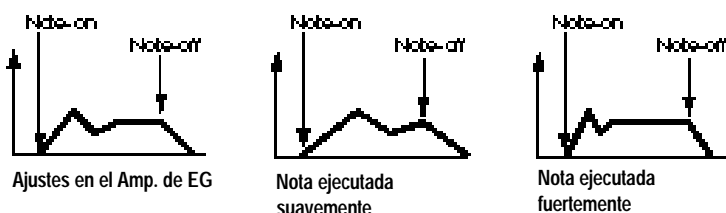
**Sl [-99...+99]**

Ajusta el tiempo de Slope

**Rl [-99...+99]**

Ajusta el tiempo de Release

Cambios en el Tiempo (los 4 Parámetros con valores positivos)



### Modulación Alternativa

A diferencia de los ajustes de modulación que permiten que los tiempos del EG se van afectadas por el **Tracking** del teclado y el velocity, la Modulación Alternativa no se puede ajustar independientemente para cada tiempo del EG (Ataque, Decay, Slope y Release).

**AMS [OFF...Tempo]**

Selecciona la fuente que controlará los tiempos del filtro 1 EG. En **off** no habrá modulación.

**Intensity [-99...+99]**

Consulta la página 2-5b: Time Modulation. Para más detalles acerca de las funciones de la AMS consulta la página 157 de este manual y la pág. 33 de la Guía Básica.



## 5-2c: Level Modulation

Modifica los niveles del filtro 1 EG hechos en la página 5-2a: Amp. EG.

### Velocity

Con valores positivos, los niveles del EG se verán incrementados a medida que ejecutes las notas fuertemente. Con valores negativos se reducirá. En cero se utilizarán los niveles determinados en la pág. 5-2a: Amplifier.

**ST [-99...+99]**

Ajusta el nivel de inicio (Start Level)

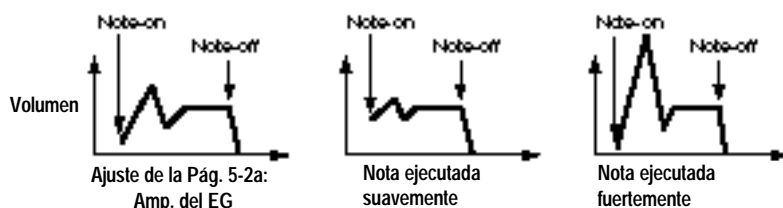
**AT [-99...+99]**

Ajusta el nivel del ataque (Attack & Level)

**Br [-99...+99]**

Ajusta el punto de Break (Break point)

Cambios en el Volumen (los 3 Parámetros con valores positivos)



## - Menú de Página/Page Menu

### 5-2a: Write Program

Este comando graba un programa ya editado en un número de programa y banco específicos. Te recomendamos grabes programas de tu interés; si apagaras la unidad o simplemente cambiaras a otro programa diferente perderías tu edición.

Para más detalles consulta la Guía Básica, pag. 23 "Grabar un programa o combinación".

### 5-2b: Copy Oscillator

Copia los ajustes que posea el oscilador 1 (o2) de un determinado programa en el oscilador del programa que esté siendo editado. Tienes también la posibilidad de seleccionar un programa de otro banco como fuente a copiar.

**Nota:** Cuando se copia del OSC2 al OSC1, si el Filtro 1 y el Amplificador 1 ambos del Generador de Envolvente(EG), o el OSC1 LFO, Filtro 1LFO se seleccionan para el OSC2 AMS, los ajustes automáticamente se convertirán del Filtro 1 EG al Filtro EG, del Amp 1 EG al Amp EG, del OSC 1 LFO al OSC LFO y del Filtro 1 LFO al filtro LFO.

### 5-2c: Swap Oscillator

Intercambia los ajustes de los osciladores 1 y 2 con el programa que se esté editando.

**Nota:** Si el OSC 2 con ajustes AMS del filtro 1 EG, Amp 1 EG, OSC1 LFO o Filtro 1 LFO se utiliza para el OSC 1 como resultado de la función "Swap Osc" los ajustes se convertirán automáticamente del filtro 1 EG al filtro EG, del Amp 1 EG al Amp EG, del OSC 1 LFO al OSC LFO y del Filtro 1 LFO al Filtro LFO.

### 5-2d: Sync Both EGs.

Si este comando se encuentra señalado, los amplificadores 1 y 2 EG serán editados simultáneamente (Al editar un EG, los ajustes del otro también cambiarán).

### 5-3: Amp 2 Mod.

Esta página se visualizará en pantalla si se selecciona **double** en la página 1-1c: Osc. Mod. En ella podrás determinar el volumen del oscilador 2.

### 5-4: Amp 2 EG AMS

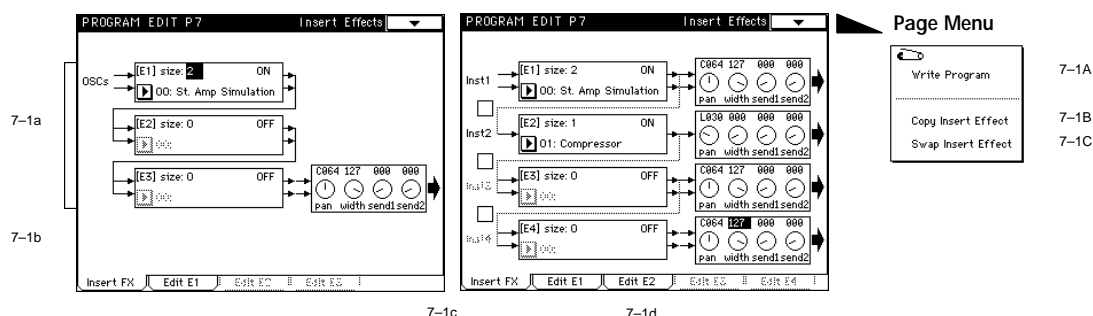
Esta página se visualizará en pantalla si se selecciona **double** en la página 1-1c: Osc Mod. En ella podrás determinar cómo cambia el volumen del oscilador 2 con respecto al tiempo.

## Edición de Programas, Página 7.

### 7-1: Insert Effects.

En esta página se realizarán los ajustes concernientes a los efectos **Tipo Insert**

La pantalla de la izquierda aparecerá cuando se seleccione **single** o **double** en la página 1-1c: Osc. Mode. La de la derecha al seleccionar **drums**.



#### 7-1a: Insert Effect Setting.

Selecciona el efecto Insert que va a utilizar el programa.

##### Size [0, 1, 2, 4]

Determina la extensión disponible para los efectos Insert

En cero no habrá efectos, con lo que no se podrán seleccionar.

Del 1 al 4 te permitirá seleccionar un efecto del parámetro **Effect Select**.

**Nota:** Los ajustes en Size de [E1]-[E3] deben totalizar un número de 4 o menor.

##### Effect On/Off [OFF/ON]

Activa/desactiva el efecto. En Off el efecto estará en bypass. Si se selecciona un efecto Insert con un SIZE=1, la señal sin efecto también será mono.

Si deseas que el ajuste del panorama (pan-pot) de un oscilador estéreo tenga efectividad, deberás seleccionar una extensión con un valor de 2 o mayor.

MIDI Tienes la posibilidad de desactivar los efectos Insert mediante el mensaje MIDI de cambio de control #92 (Effect 2 Control), independientemente del ajuste que tenga. Los efectos estarán desactivados con valores de 0 y activados con valores de 1-127.

##### Effect Select

Selecciona el efecto Insert, lo que dependerá de lo elegido en SIZE. Los parámetros del efecto que elijas aquí se pueden ajustar en las páginas 7-2: Edit E1 hasta 7-5: Edit E4. Para más detalles consulta la Guía de Efectos.

#### 7-1b: Pam/Width/Send 1, 2

##### Pan [L000...C064...R127]

Ajusta el potenciómetro panorámico después de que el sonido haya pasado por la sección de efectos Insert.

##### Width [0...127]

Ajusta la difusión izquierda/derecha del sonido una vez procesado por el efecto elegido. Cuanto más alto el valor mayor difusión entre los canales izquierdo/derecho.

##### Send 1, 2 [0.127]

Ajusta el nivel de envío a la sección Efectos Master.

## 7-1c: Insert Effect Setting.

---

Selecciona los efectos Insert para el kit de percusión.

La activación/desactivación de efectos para cada uno de los sonidos de percusión se realiza dentro del Modo GLOBAL (pág. 143 de este manual).

Los recuadros de confirmación ubicados a la izquierda de la pantalla determinan la conexión de los efectos [E1]-[E4]. Si uno de estos recuadros se encuentra señalado, significa que los efectos ubicados inmediatamente por encima y por debajo de dicho recuadro conectados en serie.

### Size [0, 1, 2, 4]

Determina los efectos Inserta seleccionar. En 0 la pantalla nos indicará "No efect" con lo que no se podrá seleccionar efecto alguno. Si seleccionas del 1 al 4 podrás elegir efectos del parámetro Effect Select.

**Nota:** los ajustes de Size para los efectos [E1] al [E4] deberán totalizar un número de 4 o menor.

### Effect On/Off [OFF/ON]

Activa/desactiva el efecto.

En OFF el efecto estará en bypass. Si seleccionas una extensión (Size)=1, los sonidos de percusión estarán en mono. Si quieres que el panorámico entre en juego deberás ajustar Size en 2 o más (Modo Global pág. 5-1e: Drumsample Setup).

### MIDI y Effect Select

Selecciona el efecto Insert, lo que dependerá de lo elegido en SIZE. los parámetros del efecto que elijas aquí se pueden ajustar en las páginas 7-2: Edit E1 hasta 7-5: Edit E4. Para más detalles consulta la Guía de Efectos.

## 7-1d: Pan/width/Send 1, 2

---

Realiza ajustes para cada efecto. Aunque si estuvieran conectados en serie, dichos ajustes afectarán a la señal después de los efectos.

### Pan [L000...C064...R127]

Ajusta el potenciómetro panorámico después de que el sonido haya pasado por la sección de efectos Insert.

### Width [0...127]

Ajusta la difusión izquierda/derecha del sonido una vez procesado por el efecto elegido. Cuanto más alto el valor mayor difusión entre los canales izquierdo/derecho.

### Send 1, 2 [0.127]

Ajusta el nivel de envío a la sección Efectos Master.

## - Menú de Página/Page Menu

---

### 7-1a: Write Program

Este comando graba un programa ya editado en un número de programa y banco específicos. Te recomendamos grabes programas de tu interés; si apagaras la unidad o simplemente cambiaras a otro programa diferente perderías tu edición.

Para más detalles consulta la Guía Básica, pag. 23 "Grabar un programa o combinación".

### 7-1b: Copy Oscillator

Copia los ajustes que posea el oscilador 1 (o2) de un determinado programa en el oscilador del programa que esté siendo editado. Tienes también la posibilidad de seleccionar un programa de otro banco como fuente a copiar.

**Nota:** Cuando se copia del OSC2 al OSC1, si el Filtro 1 y el Amplificador 1 ambos del Generador de Envolvente(EG), o el OSC1 LFO, Filtro 1LFO se seleccionan para el OSC2 AMS, los ajustes automáticamente se convertirán del Filtro 1 EG al Filtro EG, del Amp 1 EG al Amp EG, del OSC 1 LFO al OSC LFO y del Filtro 1 LFO al filtro LFO.

### 7-1c: Swap Oscillator

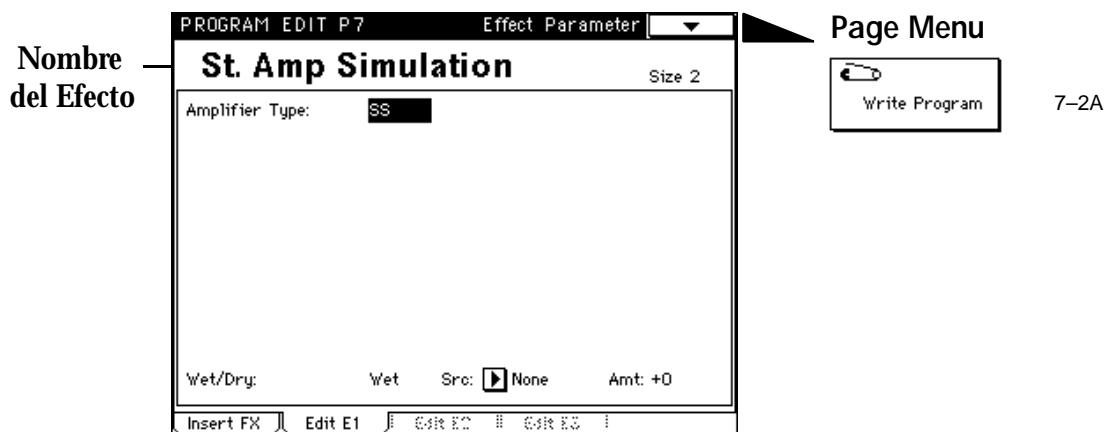
Intercambia los ajustes de los osciladores 1 y 2 con el programa que se esté editando.

**Nota:** Si el OSC 2 con ajustes AMS del filtro 1 EG, Amp 1 EG, OSC1 LFO o Filtro 1 LFO se utiliza para el OSC 1 como resultado de la función "Swap Osc" los ajustes se convertirán automáticamente del filtro 1 EG al filtro EG, del Amp 1 EG al Amp EG, del OSC 1 LFO al OSC LFO y del Filtro 1 LFO al Filtro LFO.

- 7-2: Edit E1
- 7-3: Edit E2
- 7-4: Edit E3
- 7-5: Edit E4

Estas páginas se visualizarán en pantalla si se ha seleccionado previamente un efecto Insert desde la página 7-1a: Insert Effect Setting. En ellas puedes realizar los ajustes pertinentes de los parámetros de cada efecto. Para más detalles consulta la Guía de Efectos.

MIDI La Modulación de la Dinámica de Efectos la puedes controlar a través del canal MIDI GLOBAL.



## • Menú de Páginas

### 1-1a: Write Program

Este comando graba un programa ya editado en un número de programa y banco específicos. Te recomendamos grabes programas de tu interés; si apagaras la unidad o simplemente cambias a otro programa diferente perderías tu edición.

Para más detalles consulta la Guía Básica, pag. 23 "Grabar un programa".

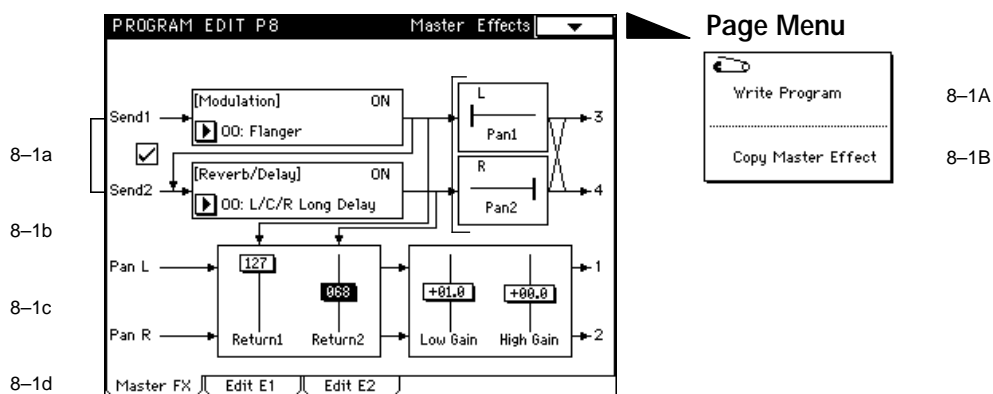
## Edición de programas, Página 8.

### 8-1: Master Effects.

Se realizan los ajustes pertinentes a la sección de efectos Master, así como los niveles de efectos que van a parar a los jacks de salida del TRINITY ((1/L/MONO, 2/R, 3 4).

PanL y PanR corresponden a los ajustes hechos en la ubicación panorámica estéreo en la página 7-1: Insert Effect.

Send 1 y 2 (ubicados a la izquierda de la pantalla) son los niveles de envío hechos en la pág. 7-1b. Sin embargo si los efectos poseen todos un valor de 0 en el parámetro Size, corresponderá a los ajustes de envío hechos en 5-1c: Send/Pan.



#### 8-1a: Master Effect Setting

Ajusta los efectos tipo modulación y los de tipo delay-reverb. El recuadro señalizado en el margen izquierdo de la pantalla realiza las conexiones de [Modulation] y [Reverb/Delay]. Cuando se encuentra señalizado en pantalla quiere decir que ambos están configurados en serie, en este caso la salida derecha (R) de [Modulation] se envía a [Reverb/Delay].

##### Effect On/Off [ON/OFF]

Activa/desactiva la sección de efectos Master.

**MIDI** El efecto de modulación [Modulation] puede ser desactivado mediante mensaje MIDI de cambio de control (nº 94) Effect 4 y el efecto de reverb/delay mediante el nº 95 Effect 5, independientemente de sus ajustes. En ambos casos, un valor 0 significa desactivado, mientras valores de 1 a 127 conservarán los ajustes originales. Para dichos mensajes se utiliza el canal MIDI GLOBAL.

##### Effect Select

Selecciona los efectos Master: los efectos de modulación para [Modulation] y los del tipo reverb y delay para [Reverb/Delay]. Sus respectivos ajustes se realizan en las páginas 8-2: Edit E1 y 8-3: Edit E2. Para más detalles consulta la Guía de Efectos.

#### 8-1b: Pan 1/2 [OFF, L...50:50...R]

Ajusta la localización panorámica estéreo de las salidas 3 y 4. En **off** el sonido no será enviado a dichos jacks de salida.

#### 8-1c: Return 1,2 [0...127]

Ajusta el nivel de señal que se envía desde [Modulation] y [Reverb/Delay] a los jacks de salida 1/L/MONO y 2/R. Estos jacks reciben la señal de la sección de panorámicos Pan L y Pan R que a su vez es la mezcla de las señales de [Modulation] y [Reverb/Delay].

## **8-1 d: Low/High gain**

---

Ajusta la tonalidad de las señales que se envían a través de los jacks de salida 1/L/MONO y 2/R.

### **Low Gain [-18.0...+18.0]**

Ajusta el nivel, en dB, del rango de graves

### **High Gain [-18.0...+18.0]**

Ajusta el nivel en dB del rango de agudos.

## **• Menú de Página**

---

### **8-1a: Write Program**

Este comando graba un programa ya editado en un número de programa y banco específicos. Te recomendamos grabes programas de tu interés; si apagaras la unidad o simplemente cambiaras a otro programa diferente perderías tu edición.

Para más detalles consulta la Guía Básica, pag. 23 "Grabar un programa o combinación".

### **8-1B Copy master Effect.**

---

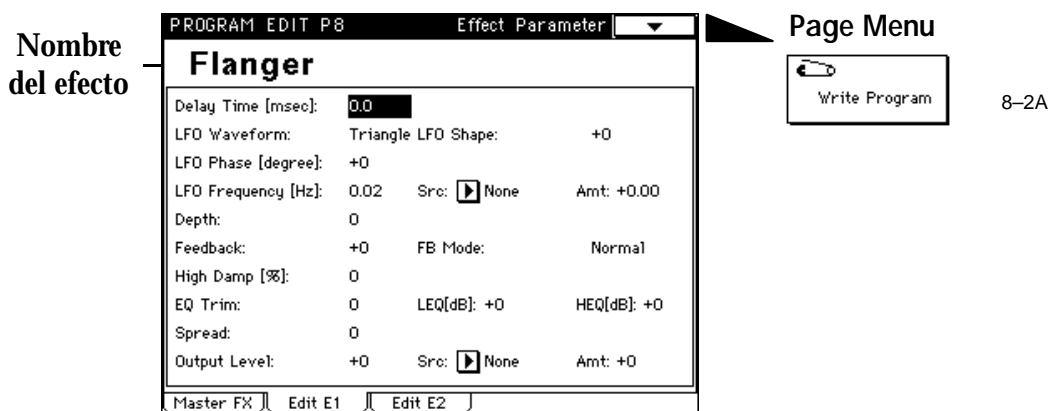
Este comando se encarga de copiar los ajustes del efecto Master de un determinado programa, combinación o canción al efecto Master del programa que estés editando.

## 8-2: Edit E1

## 8-3: Edit E2

Realizan los ajustes pertinentes a los parámetros de los efectos Master. Si visualizarán en pantalla siempre y cuando hayas seleccionado un efecto tipo **modulación** o **reverb/delay** en la página 8-1a: Master Effect Setting.

**MIDI** La Modulación Dinámica de efectos se controla a través del canal MIDI GLOBAL. Para más detalles consulta la Guía de Efectos.



## - Menú de Página

### 8-2a: Write Program

Este comando graba un programa ya editado en un número de programa y banco específicos. Te recomendamos grabes programas de tu interés; si apagaras la unidad o simplemente cambiaras a otro programa diferente perderías tu edición.

Para más detalles consulta la Guía Básica, pag. 23 "Grabar un programa o combinación".





## 3 MODO EJECUCION DE UNA COMBINACION

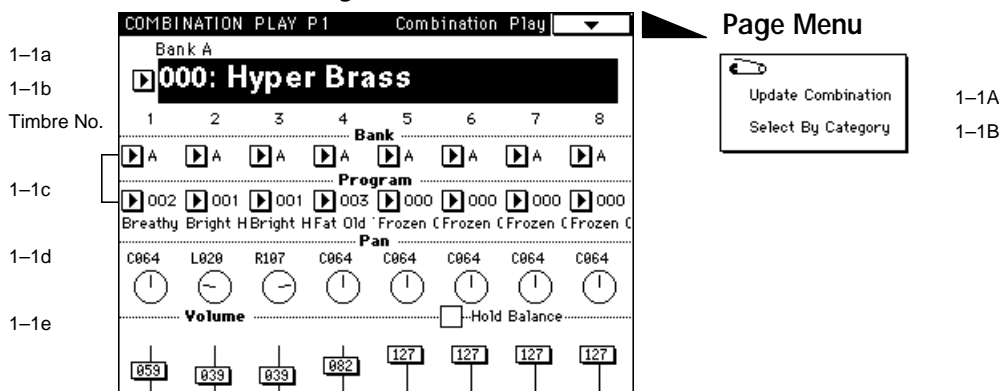
### Ejecución de una Combinación. Página 1.

En este modo puedes elegir las combinaciones de fábrica.

El número de combinaciones disponibles en el TRINITY depende si la opción de memoria expandida ROM "Sample Playback/Flash" ha sido instalada. Para más detalles consulta la Página 9 de la Guía Básica. Si no se hubiera instalado ninguna de las opciones, el TRINITY cuenta con 256 combinaciones a elegir (0-127 en cada banco A y B).

En el Listado de Voces encontrarás todos los nombres y características de estas combinaciones.

#### 1-1: Combination Play



#### 1-1a: Bank Select [Bank A...D]

Para seleccionar bancos utiliza la función BANK que se encuentra en el panel frontal. Si tuvieras instalada la memoria ROM "Sample Playback/Flash" podrás seleccionar los bancos C y D.

#### 1-1b: Combinación Number/Combination Name [0...127]

Por medio de los controladores VALUE o un pedal interruptor puedes seleccionar las combinaciones.

Consulta la página 15 de la Guía Básica acerca de cómo seleccionar combinaciones por medio de un pedal o mensajes MIDI de cambio de Programa.

#### 1-1c: Bank/Program

Selecciona el programa para cada timbre del 1 al 8.

Nota: Con los programas del banco S únicamente podrás elegir un sólo timbre.

Este parámetro también se activa en el Modo de Edición de Combinaciones (1-1. Timb Param1) que se explica en la página 57 de este manual y puede ajustarse desde cualquiera de las dos posiciones.

MIDI Tienes la posibilidad de hacer los cambios de programa vía MIDI si la pág. 1-1d: Timbre Mode está ajustada en INT. Cuando realizas algún cambio de combinación, aquellos timbres que posean el modo de timbre (Timbre Mode) en EXT, transmitirán los mensajes MIDI, indicando el número de banco y programa que hayas elegido aquí.

#### Bank [A...S]

Selecciona el banco para el programa asignado a cada timbre del 1 al 8. El banco S se puede seleccionar si tu TRINITY lleva instalado el SOLO SYNTHESIZER.

#### Program [0...127]

Selecciona el programa para cada timbre del 1 al 8.

Podrás seleccionar los programas 0-67 del banco S si tienes instalada la opción SOLO SYNTHESIZER, así como los programas 64-127 con la memoria ROM "Sample Playback/Flash" si estuviera instalada.

## 1-1d: Pan [OFF, L000...C.64...R127]

---

Ajusta la posición del panorámico para los timbres 1 al 8. Este parámetro también se encuentra en la pág. 1-2: Timb Param2 (ver pág. 59) del modo Edición de Combinaciones y puede ajustarse desde cualquier ubicación.

En **OFF** no habrá salida de señal directa (los programas del **banco S** tendrán el mismo ajuste de panorámico que C064). En **PROG.** se utilizan los ajustes de panorámico del programa asignado a dicho timbre.

**MIDI** Cuando se recibe un mensaje Pan (panorámico) mediante CC#10, para un valor 0 corresponderá a L000, un valor de 64 será C064 (centro), y 127 será R127. (Los mensajes de panorámico no se podrán recibir si se ha seleccionado PRG o OFF).

## 1-1e: Volume [0...127]

---

Ajusta el volumen de cada timbre 1 al 8, este parámetro también se encuentra en la página 1-2: Timb param 2 en el Modo de Edición de Combinaciones con lo que puede ajustarse desde cualquiera de las 2 páginas.

**MIDI** El volumen se determina por el producto del ajuste de volumen y el valor que tenga **Expression**. Si seleccionas **INT** en la página 1-1d: Timbre Mode (pág. 58 de este manual), los mensajes MIDI de Expresión (CC#11) se podrán recibir. En **EXT** los ajustes de volumen serán transmitidos vía MIDI como mensajes de Volumen (CC#07) cada vez que cambies de combinación.

**Hold Balance** [On/off]

Si esta función se encuentra en **ON** (y a la vez señalizada), al incrementar o reducir los faders de volumen de cualquier timbre se ajustarán proporcionalmente, preservando el balance del volumen de los timbres 1 al 8, con lo que nos proporciona una manera muy cómoda y conveniente de Balancear el volumen de una combinación en relación a las demás. En **OFF** y sin señalizar, se podrá ajustar el volumen de cada timbre de forma separada.

**MIDI** En el momento en que seleccionas una combinación en el TRINITY, su número se transmitirá por medio del canal MIDI GLOBAL que hayas elegido para los cambios de programa en la página 1-1c: MIDI Channel. Al mismo tiempo, aquellos timbres que posean la página 1-1d: timbre Mode en **EXT** transmitirán tanto su número como volumen de programa (CC#7) a través de su canal MIDI determinado en la página 1-1e: MIDI Channel (pág. 58 de este manual).

Todo manejo que realices desde el TRINITY por medio del teclado, joystick, cinta, aftertouch, conmutadores, pedales, etc. harán transmitir mensajes en el canal MIDI GLOBAL, al mismo tiempo, aquellos timbres que posean la función timbre Mode en **EXT** transmitirán los mismos mensajes a través de sus propios canales MIDI.

Si un mensaje entrante de selección de banco (Bank Select) o cambio de programa (Program Change) posee el mismo canal MIDI que un timbre que posea el parámetro **Timbre Mode** en **INT**, dicho timbre tendrá la particularidad de cambiar programas sin embargo, si el canal de un cambio de programa entrante coincide con el canal MIDI GLOBAL del TRINITY, la combinación cambiará. Si no quieres que cambie deberás reajustar el canal MIDI GLOBAL para que no coincida con el canal MIDI del cambio de Programa entrante, o bien, reajustar la pág. 2-1a: Filter (pág. 136 de este manual) **Enable Combination Change** para que las combinaciones no hayan cambiado.

Por otro lado, puedes realizar ajustes en la pág. 2-1c: Filter (pág. 136 de este manual) que correspondan al parámetro **Enable Bank Change** para que únicamente los números de programa cambien sin que quede afectado el banco.

## - Menú de Página

---

### 1-1a: Update Combination

Este comando graba un programa ya editado en un número de programa y banco específicos. Te recomendamos grabes programas de tu interés; si apagaras la unidad o simplemente cambiaras a otro programa diferente perderías tu edición.

Para más detalles consulta la Guía Básica, pag. 23 "Grabar un programa o combinación".

### 1-1b: Select by category

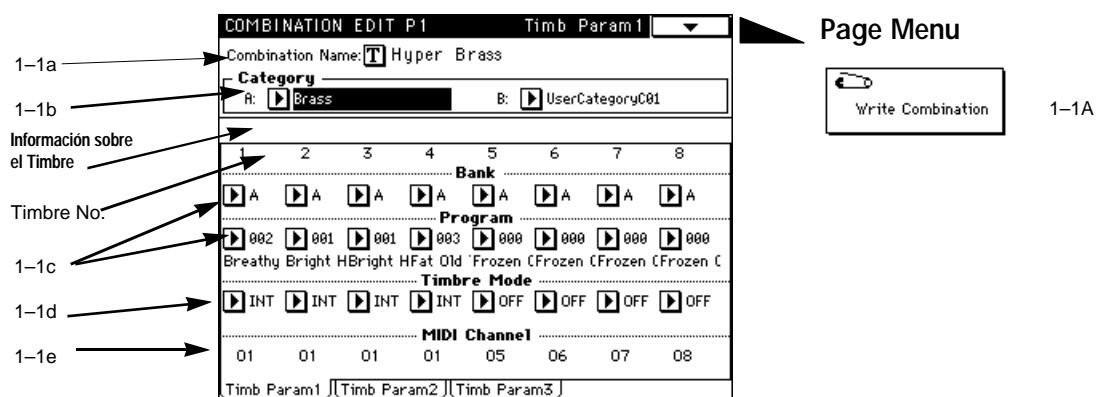
Este comando te permite seleccionar programas o combinaciones utilizando las categorías establecidas en uno de los modos de Edición de Programas o Edición de Combinaciones. Para más detalles consulta la página 26 de la Guía Básica "Selección por categorías".

## 4. MODO EDICION DE UNA COMBINACION

### Edición de una Combinación. Página 1

#### 1-1: Timb Param 1

Se definen los ajustes básicos de cualquier combinación, así como para el programa de cada timbre.



#### 1-1a: Combination Name.

Aparecerá en pantalla el nombre de la combinación elegida desde el Modo de Ejecución de Combinaciones (Combination Play mode). Si pulsas el botón de edición de texto, aparecerá una pantalla con la que podrás renombrar dicha combinación (ver Guía Básica, Pág. 6). El nombre de la combinación también puede editarse desde las páginas 1-1: **Timb Param 1** hasta 1-3: Timb Param 3.

*Nota: Si deseas mantener el nombre de la combinación que hayas asignado, asegúrate de utilizar la función Write Combination (pág. 23 Guía Básica) para que quede guardada en memoria. En el momento en que selecciones otra combinación o apagues la unidad antes de salvar la combinación, perderás su nombre.*

#### 1-1b: Category

Pueden asignarse 2 categorías por cada combinación. Cuando estés seleccionando combinaciones por medio del Modo Ejecución de Combinaciones puedes buscarlas por categoría. Este parámetro aparece en las páginas 1-1: Timb Param 1 a la 1-3: Timb Param 3 y puede ser editado desde cualquiera de ellas.

##### A [Pad & Lead...Drums/Special FX]

Si estás trabajando con los ajustes de fábrica corresponderá al nombre del grupo de instrumentos, aunque puedes modificarlo en la página 4-3: Category Combination A (pág. 142 de este manual).

##### B [User category C01...C16]

Los nombres de las categorías de fábrica se pueden modificar por medio de la página 4-4: Category Combination B (pág. 142 de este manual).

#### 1-1C: Bank/Program

Selecciona el programa que será asignado a cada timbre (1 al 8). Recuerda que solamente puedes seleccionar un timbre para un programa del **banco S**. Este parámetro también puede activarse desde la página 1-1: Combination Play (pág. 55 de este manual) con lo que puede configurarse desde cualquiera de estas dos páginas.

**MIDI** Al ajustar la página 1-1d: Timbre Mode en INT podrás seleccionar programas vía MIDI. Cuando seleccionas una combinación en el TRINITY, aquellos timbres que tengan el parámetro **Timbre Mode** en **EXT** transmitirán vía MIDI el número de banco y programa que se haya elegido en este parámetro.

#### **Bank [A...S]**

Selecciona el banco para cada timbre (del 1 al 8). La única manera de tener acceso al **banco S** es teniendo previamente instalado la tarjeta **Solo Synthesizer**.

#### **Program [0...127]**

Selecciona el programa para cada timbre (1 al 8). Si tienes la tarjeta Solo Synthesizer podrás seleccionar los programas 0-63 del **banco S**. Si tienes instalado la memoria ROM "Sample Playback/Flash" tendrás acceso a los programas 64-127 del **banco S**.

### **1-1d: Timbre Mode [OFF/INT/EXT]**

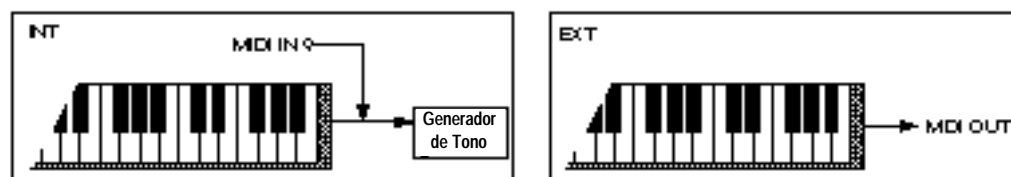
---

**MIDI** Ajusta la modalidad de timbre para los timbres 1 al 8.

**OFF:** El programa no sonará (ni tampoco se transmitirá información MIDI)

**INT:** Al ejecutar el TRINITY sonará el generador de tono interno en respuesta a los mensajes MIDI de unidades externas.

**EXT:** Al ejecutar el TRINITY no sonará dicho generador de tono, con lo que se transmitirán mensajes MIDI para controlar unidades MIDI externas.



### **1-1e: MIDI Channel [01...16, G ch]**

---

**MIDI** Ajusta el canal de recepción y transmisión MIDI para cada timbre (1 al 8).

Si seleccionas **G ch**, dicho canal MIDI del timbre coincidirá con el canal definido en la pág. 1-1: Global Setup (pág. 129 en este manual).

Al seleccionar **INT** en 1-1d: Timbre Mode, dicho timbre transmitirá mensajes MIDI en el canal establecido por este ajuste. Si coincide con el del canal MIDI GLOBAL, el TRINITY empleará su generador de tono.

En **EXT**, al ejecutar el teclado del TRINITY transmitirá mensajes MIDI a través del canal MIDI determinado. (los mismos mensajes serán simultáneamente transmitidos a través del canal MIDI GLOBAL).

## **• Menú de Página**

---

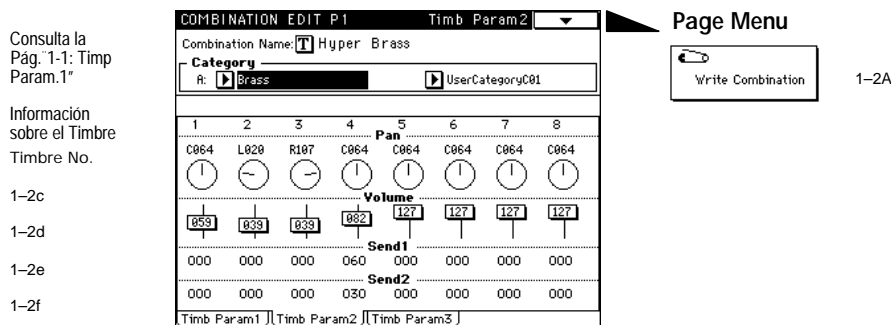
### **1-1a: Write Combination**

Este comando graba un programa ya editado en un número de programa y banco específicos. Te recomendamos grabar programas de tu interés; si apagaras la unidad o simplemente cambiaras a otro programa diferente perderías tu edición.

Para más detalles consulta la Guía Básica, pag. 23 "Grabar un programa o combinación".

## 1-2: Timb Param 2

Ajustes relacionados con la salida de cada timbre.



### 1-2c: Pan [OFF, L000...C064...R127, PROG]

Determina la ubicación del panorámico de cada timbre (1 al 8), es decir la proporción de salida en los jacks 1/L/MONO y 2/R. Si vas a utilizar un efecto deberás hacer el ajuste de su ubicación panorámica en la página 7-2: Insert Effects.

Este parámetro también se encuentra en la pág. 1-1: Combination Play (pág. 55 de este manual) con lo que puede ser ajustado en cualquiera de las dos páginas.

**MIDI** Si la página 1-1d: Timbre Mode se encuentra en INT la recepción de un mensaje tipo Panpot (CC#10) hará cambiar el ajuste de la posición del panorámico. (únicamente si se encuentra entre L000 y R127).

### 1-2d: Volume [0...127]

Determina el volumen de los timbres 1 al 8.

Este parámetro también se encuentra en la pág. 1-1: Combination Play (pág. 55 de este manual) con lo que puede ser ajustado en cualquiera de las dos páginas.

**MIDI** Si la página 1-1d: Timbre Mode se encuentra en INT la recepción de un mensaje de Volumen será transmitido en el momento que seleccionas una combinación.

### 1-2e: Send1 [0...127, PROG]

Determina tanto el nivel de envío (el nivel de entrada a los efectos Master) de los timbres 1-8, como el nivel de las salidas 3 y 4.

**MIDI** Si el TRINITY recibe un mensaje MIDI del nivel del Efecto 1 (CC#91) cuando la página 1-1d: Timbre Mode se encuentra en INT, dicho ajuste cambiará, pero únicamente si este parámetro se encuentra entre 0 y 127.

### 1-2f: Send2 [0...127, PROG]

Determina tanto el nivel de envío (el nivel de entrada a los efectos Master) de los timbres 1-8, como el nivel de las salidas 3 y 4.

**MIDI** Si el TRINITY recibe un mensaje MIDI del nivel del Efecto 3 (CC#93) cuando la página 1-1d: Timbre Mode se encuentra en INT, dicho ajuste cambiará, pero únicamente si este parámetro se encuentra entre 0 y 127.

## - Menú de Página

### 1-2a: Write Combination

Este comando graba un programa ya editado en un número de programa y banco específicos. Te recomendamos grabes programas de tu interés; si apagaras la unidad o simplemente cambiaras a otro programa diferente perderías tu edición.

Para más detalles consulta la Guía Básica, pag. 23 "Grabar un programa o combinación".

## 1-3: Timb Param 3

Realiza ajustes sonoros de cada uno de los timbres

Consulta" 1-1:  
Timb Param 1"

Timbre No.  
1-3c  
1-3d  
1-3e

COMBINATION EDIT P1		Timb Param3					
Combination Name: T Hyper Brass							
Category							
R: Brass		B: UserCategoryC01					
1	2	3	4	5	6	7	8
Hide OSC2							
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Force Poly							
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Delay [ms]							
0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Timb Param1   Timb Param2   Timb Param3							

Page Menu

Write Combination 1-3A

### 1-3c: Hide OSC 2

Determina si el oscilador 2 de cada uno de los 8 timbres se utilizarán o no, este parámetro afectará únicamente a aquellos programas que contengan 2 osciladores.

Si se encuentra señalado en pantalla, el OSC 2 no sonará; sin señalar, el programa sonará de acuerdo a sus propios ajustes.

### 1-3d: Force Poly.

Determina si la asignación de teclas (Key Assign) de cada uno de los 8 timbres se configurarán o no como polifónicos, este parámetro únicamente afectará a los programas monoaurales.

Si se encuentra señalado, el programa será polifónico, sin señalar, el programa utilizará su propio ajuste de Key Assign.

### 1-3e: Delay [0...500, Key off]

Determina en milisegundos el tiempo de retardo (delay) desde la activación de la nota (note-on) hasta que suena cada timbre.

En **Key off** el timbre sonará en note-off (al desactivar la nota) por otro lado, si el nivel de Sustain del amplificador del EG posee otro valor que no sea 0 para el programa en curso, el sonido no llegará a desaparecer.

Normalmente se mantiene en 0. Este ajuste es útil para poder recrear ciertos matices como por ejemplo los que se logran con las teclas de un clavicordio.

## • Menú de Página

### 1-3a: Write Combination

Este comando graba un programa ya editado en un número de programa y banco específicos. Te recomendamos grabes programas de tu interés; si apagaras la unidad o simplemente cambiaras a otro programa diferente perderías tu edición.

Para más detalles consulta la Guía Básica, pag. 23 "Grabar un programa o combinación".

# Edición de una Combinación. Página 2

## 2-1: Pitch

Realiza los ajustes de pitch y de escala.

2-1a

Información sobre el timbre

Timbre No.

2-1b

2-1c

2-1d

2-1e

COMBINATION EDIT P2

Pitch

Scale

Type: Equal Temperament

Key: C

Random: 0

1	2	3	4	5	6	7	8
Use Program's Scale							
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Transpose							
+00	+00	+00	+00	+00	+00	+00	+00
Detune							
+00	+00	+00	+00	+00	+00	+00	+00
Bend Range							
PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG

Page Menu

Write Combination

2-1A

### 2-1a: Scale,

Selecciona la escala a utilizar en la combinación.

#### Type [Equal Temperament...All range user Scale]

Define el tipo de escala. Para más detalles consulta la página 5 de este manual (1-1: program Basic).

#### Key [C...B]

Determina la tónica de la escala elegida.

#### Random [0...7]

Un valor en este parámetro producirá irregularidades en la afinación cuando se ejecuten las notas: muy útil cuando deseas simular la natural inestabilidad de ciertos instrumentos con respecto a sus afinaciones, como los sintetizadores analógicos o los instrumentos acústicos. Normalmente se mantendrá en 0.

### 2-1b: Use Program's Scale.

Define la escala a utilizar por cada timbre.

Si se encuentra señalado, cada programa utilizará su propia escala tal como se especifica en la página 1-1: Program Basic (pág. 5 de este manual). Sin señalar quiere decir que se usará la escala determinada en 2-1a: Scale.

### 2-1c: transpose [-24...+24]

Afina la afinación (pitch) de los timbres por pasos cromáticos, un valor de 12 equivale a una octava.

**MIDI** Si la página 1-1d: Timbre Mode se encuentra en INT el pitch del TRINITY se verá afectado. Con **EXT** cambiará el número de nota que posea el mensaje de nota MIDI transmitido. Por ejemplo, si dos timbres ajustados con **EXT** poseen ajustes de +4 y +7, al ejecutar un Do sobre el teclado producirá un Mi y un Sol (en los canales MIDI de cada timbre) que simultáneamente serán transmitidos junto con el DO (en el canal MIDI GLOBAL)

### 2-1d: Detune [-99...+99]

Ajusta el pitch en pasos de 1 cent. En cero se mantendrá el pitch original.



## **2-1e: Bend range [PRG,-24...+24]**

---

Determina el rango (en pasos cromáticos) del cambio de pitch que ocurrirá cuando se active el pitch-bend.

En **PRG** se utilizará el valor definido de cada programa. Entre **-24** y **+24** se utilizará el valor definido en este parámetro, independientemente del que posea el programa.

## **• Menú de Página**

---

### **2-1a: Write Combination**

Este comando graba un programa ya editado en un número de programa y banco específicos. Te recomendamos grabes programas de tu interés; si apagaras la unidad o simplemente cambiaras a otro programa diferente perderías tu edición.

Para más detalles consulta la Guía Básica, pag. 23 "Grabar un programa o combinación".

## Edición de una Combinación. Página 3.

Define el rango del teclado para cada timbre.

### 3-1: Key Zone

Las funciones **Top** y **Bottom** determinan dicho rango del teclado para los 8 timbres, mientras que **Top Slope** y **Bottom Slope** determinarán el cambio de volumen.

En la pantalla se mostrará una línea que indicará el rango para cada timbre, señalizado en gris el área de la pendiente (Slope).

Si cuentas con 2 o más timbres reproduciendo diferentes sonidos y tienes sus rangos ajustados de tal modo que sus respectivos rangos no queden montados unos encima de otros, podrás ejecutar diferentes sonidos desde diferentes rangos del teclado (Key Split).

Si por el contrario, has hecho los ajustes precisamente para que los sonidos queden montados, esto provocará que una sola tecla reproduzca más de un sonido. Ahora bien al ajustar las pendientes de tal modo que se crucen, te permitirá cambiar paulatinamente de un sonido a otro a medida que "cruzas" tu ejecución a lo largo del teclado (Positional Crossfade).

En los modelos TRINITY y TRINITY **plus** puedes determinar áreas entre el Do y el Do7. En el TRINITY **pro** sobre un rango de Mi1 a Sol7, y en TRINITY **pro X** desde La0 a Do8 (Cuando no se utilice la función de transposición, etc)

**MIDI** Estos ajustes no tendrán ningún efecto ni en la transmisión ni en la recepción MIDI.

**Nota:** No es posible ajustar la función **Bottom** por encima de la **Top** en un solo timbre, así como tampoco será posible realizar ajustes que sobrepongan la pendiente de **Top** (Top Slope) con la de **Bottom** (Bottom Slope).

Timbre1

Key Zone display

Timbre 8

Do 1-Sol9

Información sobre el timbre

Timbre No.

3-1a

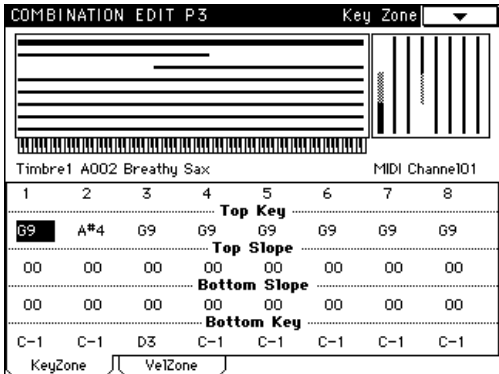
3-1b

3-1c

3-1d

COMBINATION EDIT P3

Key Zone



Timbre1 A002 Breathy Sax

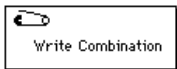
MIDI Channel01

1	2	3	4	5	6	7	8
Top Key							
G9	A#4	G9	G9	G9	G9	G9	G9
Top Slope							
00	00	00	00	00	00	00	00
Bottom Slope							
00	00	00	00	00	00	00	00
Bottom Key							
C-1	C-1	D3	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1

KeyZone

VelZone

Page Menu



3-1A

#### 3-1a: Top Key [C1...G9]

Determina la tecla límite del rango superior (Top Key). También se puede ajustar desde el teclado.

#### 3-1b: Top Slope [00...72]

Determina el rango de la tecla (12=1 octava) sobre el que el volumen alcanzará su nivel original desde Top Key. Esto no es válido para aquellos timbres que usan los programas del **banco S**.

En 0, el **Top Key** sonará en su volumen original (máx). En 12, el volumen se irá incrementando gradualmente hasta que la tecla que esté una octava por debajo de **Top Key** suene con su volumen original.

Con un ajuste de 60, se irá aumentando el volumen gradualmente hasta que la tecla que está 5 octavas por debajo de **Top Key** suene con su volumen original.

#### 3-1c: Bottom Slope [00...72]

Determina el rango de la tecla (12=1 octava) sobre el que el volumen alcanzará su nivel original desde **Bottom Key**. No procede para aquellos timbres que usan los programas del **banco S**.

En 0, el **Bottom Key** sonará con su volumen original (máx).

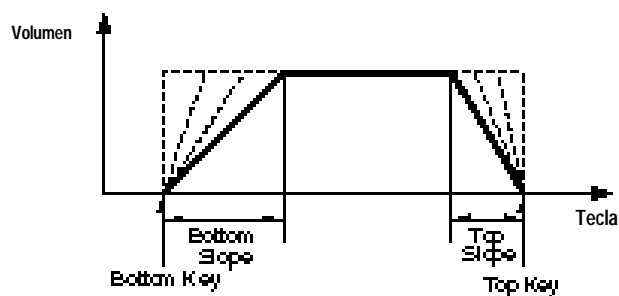
En **12** el volumen irá incrementándose paulatinamente hasta que la tecla que se encuentre aun octava por encima de **Bottom Key** suene con su volumen original. Con un ajuste de **60**, se irá incrementando el volumen hasta que la tecla 5 octavas por encima el **Bottom Key** suene con su volumen original.

### 3-1d: Bottom Key [C1...G9]

---

Determina la tecla límite del rango inferior (Bottom key), también puede ajustarse desde el teclado.

Cambio de volumen determinado por la posición sobre el teclado



## - Menú de Página

---

### 3-1a: Write Program

Este comando graba un programa ya editado en un número de programa y banco específicos. Te recomendamos grabes programas de tu interés; si apagaras la unidad o simplemente cambiaras a otro programa diferente perderías tu edición.

Para más detalles consulta la Guía Básica, pag. 23 "Grabar un programa o combinación".

## 3-2: Velocity Zone

Determina el rango de funcionamiento del velocity en la que cada timbre trabajarán, además de ajustar el rango para los cambios de volumen por medio de las funciones **Top** y **Bottom Slope**. En la pantalla verás una línea que indica el rango de velocity para cada timbre así como el área de las pendientes (Slope) en gris.

Si dos o más timbres que ejecuten sonidos diferentes se ajustan de tal manera que sus rangos de velocity no se solapen, tendrás la posibilidad de ejecutar los sonidos con diferentes valores de velocity en cada uno de ellos. Si ajustas los rangos de tal manera que los sonidos quedan solapados se producirán diferentes mezclas entre ellos (layering)

Por otro lado, puedes conseguir que el volumen de cada sonido cambie a medida que ejecutes más o menos fuerte sobre el teclado (velocity crossfade) teniendo las pendientes (zonas en gris) solapadas unas con otras.

**MIDI** Estos ajustes no tendrán ningún efecto sobre la transmisión y recepción de mensajes MIDI.

**Nota:** No es posible ajustar **Bottom Velocity** por encima de **Top Velocity** ni siquiera realizar ajuste alguno para que solapen las pendientes Top y Bottom.

COMBINATION EDIT P3 Velocity Zone

Page Menu  
Write Combination 3-2A

Timbre8  
Timbre1

Timbre No.

1	2	3	4	5	6	7	8
Timbre1 A002 Breathy Sax MIDI Channel101							
<b>Top Velocity</b>							
080	127	127	127	127	127	127	127
<b>Top Slope</b>							
040	000	000	000	000	000	000	000
<b>Bottom Slope</b>							
000	000	000	040	000	000	000	000
<b>Bottom Velocity</b>							
001	001	001	040	001	001	001	001
KeyZone		VelZone					

### 3-2a: Top Velocity [1...127]

Determina el valor más alto del velocity; se puede establecer desde el teclado.

### 3-2b: Top Slope [0...120]

Determina el rango de los velocity; sobre el que el volumen alcanzará el nivel original desde **Top Velocity**.

No procede con aquellos timbres utilizados en los programas del **banco S**.

En **0**, la nota sonará con el volumen original para el **Top Velocity** en **120**, el volumen se atenuará a medida que se va acercando a **Top Velocity**.

### 3-2c: Bottom Slope [0...120]

Determina el rango de los velocity sobre el que el volumen alcanzará el nivel original desde **Bottom Velocity**.

No procede con aquellos timbres utilizados en los programas del **banco S**.

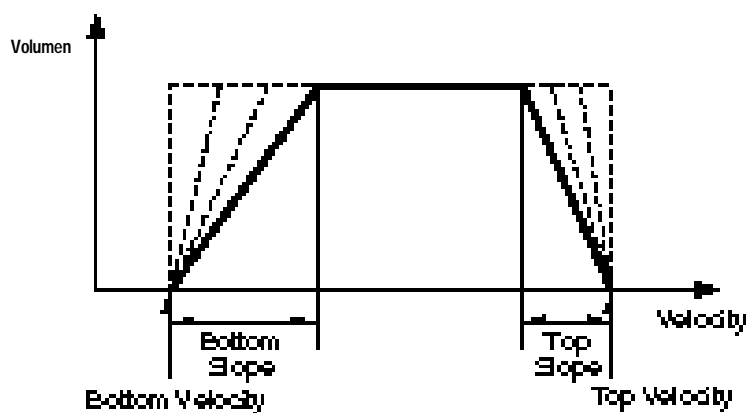
En **0**, la nota sonará con el volumen original para el **Bottom Velocity** en **120**, el volumen se atenuará a medida que se va acercando a **Bottom Velocity**.

### 3-2d: Bottom Velocity

---

Determina el valor más bajo de velocity para cada timbre. Se puede establecer desde el teclado.

Cambio de volumen debido al velocity



### · Menú de Página

---

#### 3-2a: Write Combination

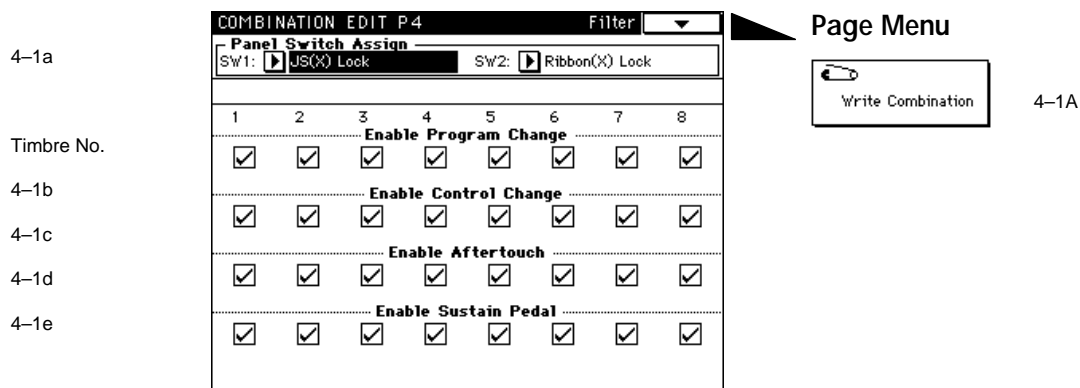
Este comando graba un programa ya editado en un número de programa y banco específicos. Te recomendamos grabes programas de tu interés; si apagaras la unidad o simplemente cambiaras a otro programa diferente perderías tu edición.

Para más detalles consulta la Guía Básica, pag. 23 "Grabar un programa o combinación".

# Edición de una Combinación. Página 4

## 4-1: Filter

Realiza los ajustes relacionados con los 2 conmutadores (SW1 y SW2) ubicados en el panel frontal del TRINITY, además de determinar la transmisión y recepción de mensajes MIDI para aquellos timbres que se ven afectados por filtros MIDI. Los ajustes de filtros se realizan en cada timbre por separado, así que si 2 timbres están recibiendo por el mismo canal MIDI, podrás hacer que, por ejemplo, el pitch bend trabaje para uno de los 2 timbres.



### 4-1a: Panel Switch Assign.

Determina la función para cada uno de los dos conmutadores SW1 y SW2..

Cuando trabajes con una combinación, las asignaciones de cada programa con respecto a SW1 y SW2 se ignorarán con lo que necesitarás redefinirlos en esta página.

#### SW1 [JS(X) Lock...Modulation (CC#80)]

Consulta la página 1-1f: Panel Switch CC#81 Assign (pág. 7 de este manual)

#### SW2 [JS(X) Lock...Modulation (CC#80)]

Consulta la página 1-1f: Panel Switch CC#81 Assign (pág. 7 de este manual)

### 4-1b: Enable Program Change

**MIDI** Define si los timbres transmitirán/recibirán mensajes MIDI de Cambios de Programa.

Si se encuentras señalizado en pantalla y la pág. 1-1d: Timbre Mode en INT. Los programas quedarán seleccionados cuando se reciban mensajes de Cambio de Programa.

En EXT dichos mensajes serán transmitidos a través del canal MIDI de cada timbre cada vez que vayas a seleccionar una combinación.

Si se encuentra sin señalizar, los mensajes de Cambio de Programa ni serán transmitidos ni recibidos.

Los ajustes de transmisión/recepción de Cambios de Programa en todo el TRINITY se realizan en la página 2-1: Filter, Project & Data Dump (pág. 136 de este manual).

### 4-1c: Enable Cont4rol Change.

**MIDI** Define si los timbres transmitirán/recibirán mensajes MIDI de cambios de Control.

Si se encuentra señalizado y la pág. 1-1d: Timbre Mode en INT, los mensajes de Controlador MIDI se podrán recibir para controlar vibrato, volumen, etc. En EXT estos mensajes serán transmitidos a través del canal MIDI del timbre en cuestión cada vez que manipules los controladores del TRINITY. Si no está señalizado dichos mensajes ni se transmitirán ni se recibirán. Por otro lado, los ajustes de transmisión y recepción de mensajes de controladores MIDI se definen desde la página 2-1: Filter, Project & Data Dump (pág. 136 de este manual).

#### **4-1d: Enable Aftertouch**

---

**MIDI** Determina la transmisión/recepción de mensajes de Aftertouch. Si se encuentra señalizado y la página 1-1d: Timbre Mode en **INT**, se recibirán mensajes Aftertouch; en **EXT** se transmitirán a través del canal MIDI en cuestión cada vez que pulses alguna tecla en el TRINITY.

Si no se encuentra señalizado estos mensajes no llegarán ni a transmitirse ni a recibirse. Los ajustes para la transmisión/recepción de mensajes Aftertouch se realizan en la página 2-1: Filter, Project & Data Dump (pág. 136 de este manual).

#### **4-1e: Enable Sustain Pedal.**

---

**MIDI** Determina la transmisión/recepción de mensajes de Sustain (pedal Damper).

Si se encuentra señalizado y la página 1-1d: Timbre Mode en **INT** se recibirán tales mensajes para controlar el Sustain; en **EXT** estos mensajes se transmitirán a través del canal MIDI del timbre en cuestión, siempre que trabajes con un pedal damper.

Si no se encontrara señalizado, los mensajes de Sustain ni se transmitirán ni se recibirán.

Para poder definir los ajustes de transmisión y recepción de este tipo de mensajes, deberás realizarlos desde la página 2-1: Filter, Project & Data Dump (pág. 136 de este manual).

### **- Menú de Página**

---

#### **4-1a: Write Comand**

Este comando graba un programa ya editado en un número de programa y banco específicos. Te recomendamos grabes programas de tu interés; si apagaras la unidad o simplemente cambiaras a otro programa diferente perderías tu edición.

Para más detalles consulta la Guía Básica, pag. 23 "Grabar un programa o combinación".

## Combinaciones. Página 7

En esta página podrás ajustar los efectos a utilizar en los timbres 1 al 8.

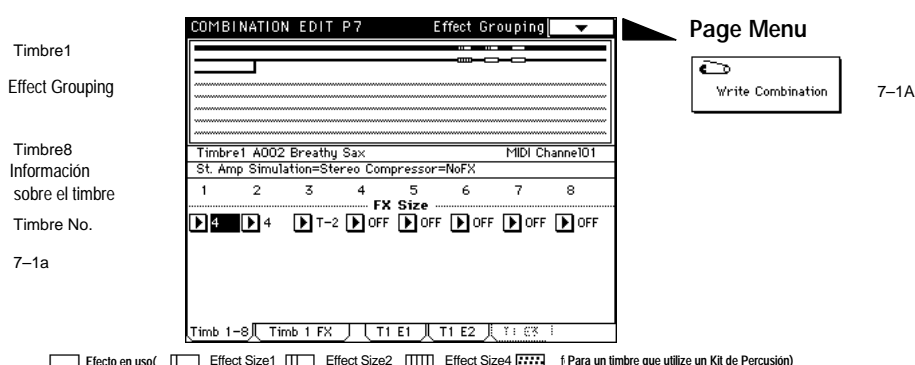
### 7-1: Effect Grouping

Define el grupo de efectos. Los efectos para cada timbre se determinan en la página 7-2: Insert Effects.

Cuando determinas los efectos en una combinación, la extensión (size) del efecto para todos los timbres deberá ser 8 o menor, es decir, si deseas usar un efecto diferente para cada timbre, deberán tener una extensión de 1.

Es posible además enviar la señal de audio de un timbre hacia un efecto determinado para un diferente timbre, es decir, el efecto de un timbre puede ser utilizado por 2 o más timbres, es lo que se conoce como "Agrupación de Efectos" (Effect Grouping).

Te recomendamos que tengas un grupo por cada set de timbres que utilicen efectos similares, elige un timbre que actúe como fuente del grupo e inserta efectos por cada grupo. Para más detalles consulta la Guía de Efectos.



#### 7-1a: FX Size [OFF, 1, 2, 4, 8, T-1...T-8]

Determina el tamaño del efecto utilizado en cada timbre.

Para aquellos ajustes de 1, 2, 4 u 8 deberás trabajar con la página 7-2: Insert Effects.

Los timbres elegidos aquí quedarán afectados por estos valores, así que en primer lugar elige los timbres y luego determina los efectos en la pág. 7-2: Insert Effects, por último define los parámetros de los efectos en la 7-3: Effect Parameter.

Recuerda que el número total para los timbres debe ser 8 o menor, es decir, si tienes 2 timbres con un FX Size=4, no podrás realizar más operaciones para el resto de los timbres.

Para los ajustes de T1 al T8 podrás agrupar timbres con efectos de otro timbre, por ejemplo, si utilizas un flanger para el timbre 3, puedes ajustar el FX SIZE del timbre 5 a T-3 con lo que el timbre 3 pasa a ser la fuente del grupo y las señales de audio de este timbre y del 5 se enviarán al flanger.

**MIDI** Aquellos mensajes MIDI de control en un canal que coincida con el canal MIDI de un timbre podrá controlar el efecto de un timbre. Así, si deseas utilizar mensajes MIDI entrantes para poder controlar un determinado efecto, haz que coincida el canal MIDI de los mensajes con el del timbre. Para más detalles consulta la página 64 de la Guía Básica.



## **• Menú de Página**

---

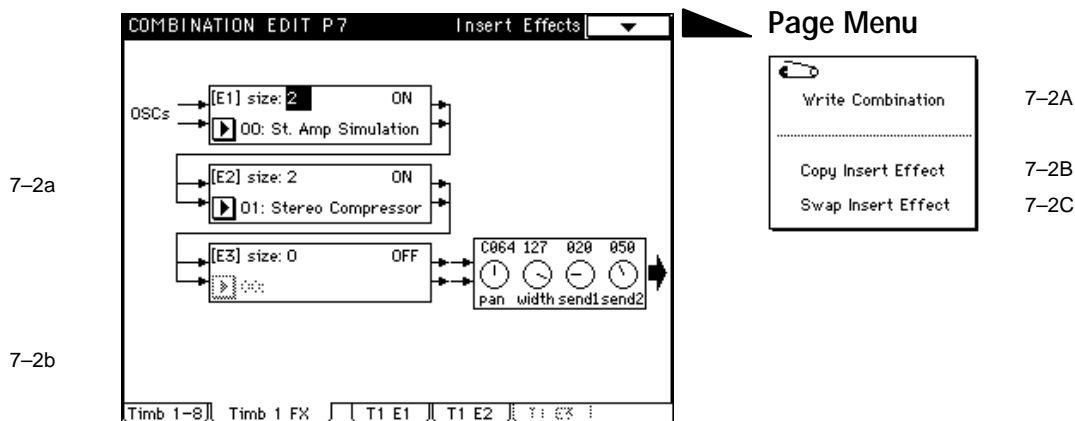
### **7-1a: Write Combination**

Este comando graba un programa ya editado en un número de programa y banco específicos. Te recomendamos grabes programas de tu interés; si apagaras la unidad o simplemente cambiaras a otro programa diferente perderías tu edición.

Para más detalles consulta la Guía Básica, pag. 23 "Grabar un programa o combinación".

## 7-2: Insert Effects

Establece los ajustes para los efectos Insert.



### 7-2a. Insert Effect Settings

Selecciona el efecto Insert que va a usar el timbre

#### Size [0, 1, 2, 4]

Determina la extensión de los efectos a utilizar. En 0 no habrá efectos, del 1 al 4 puedes especificar el efecto desde "Effect Select"; sin embargo, la extensión total de [E1], [E2]... deberá ser menos que el valor de la página. 7-1a: FX Size.

#### Effect On/Off [OFF, ON]

Activa/desactiva el efecto Insert.

En **Off** el efecto estará en bypass. Si seleccionas un efecto con **Size=1**, la señal sin procesar (sin efecto) también estará en mono. Si deseas realidar algún tipo de ajustes sobre el balance panorámico de algún timbre a utilizar en estéreo, deberás ajustar **Size** con otro valor que no sea 1. (Ver pág. 1-2c:Pan).

**MIDI** Independientemente del valor de este ajuste, un mensaje MIDI de control "Effect 2" CC#92 podrá desactivar los efectos para todos los timbres por medio de un valor=0, y volverán a sus ajustes originales con valores de 1-127.

Para este tipo de mensajes se utiliza el canal MIDI GLOBAL.

#### Effect Select

Elige el efecto Insert, que dependerá del valor de **Size**. Los parámetros de cada efecto se ajustan en las pág. 7-3: T1 E1 - 7-6: T1 E4. Para más detalles consulta la Guía de Efectos.

### 7-2b: Pan/Width/Send 1, 2.

#### Pan [L000...C064...R127]

Ajusta el potenciómetro panorámico después de los efectos.

#### Width [0...127]

Determina la ubicación a lo largo de L/R de la señal que ha pasado a través de los efectos. Los valores altos producirán una sensación de especialidad L/R de los efectos.

#### Send 1, 2 [0...100]

Ajusta el nivel de envío a la sección de efectos Master.

## **• Menú de Página**

---

### **7-2a: Write Combination**

Este comando graba un programa ya editado en un número de programa y banco específicos. Te recomendamos grabes programas de tu interés; si apagaras la unidad o simplemente cambiaras a otro programa diferente perderías tu edición.

Para más detalles consulta la Guía Básica, pag. 23 "Grabar un programa o combinación".

### **7-2b: Copy Insert Effect**

Este comando copia los ajustes de un efecto de un programa combinación o canción en particular en el timbre elegido.

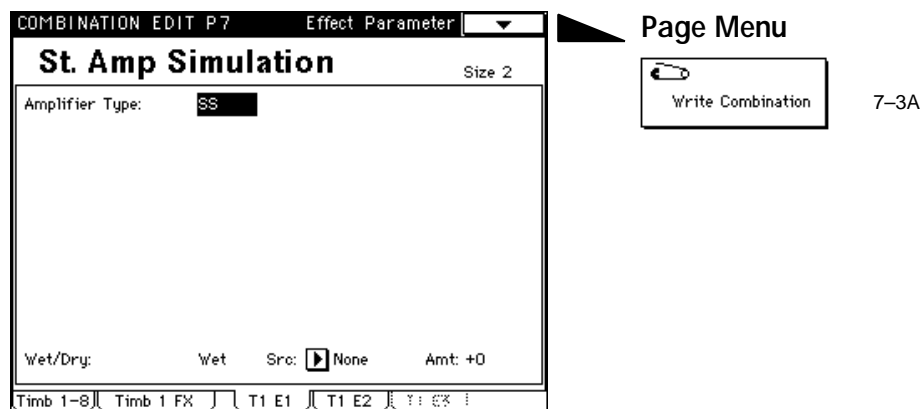
### **7-2c: Swap Insert Effect**

Intercambia los ajustes de los efectos dentro de esta página.

7-3: T1 E1  
 7-4: T1 E2  
 7-5: T1 E3  
 7-6: T1 E4

Estas páginas aparecerán en pantalla si los efectos Insert han sido seleccionados en la página 7-2a: Insert Setting. En ellas podrás realizar los ajustes de los parámetros de cada efecto. Para más detalles consulta la Guía de Efectos.

**MIDI** La Modulación Dinámica de Efectos tendrá lugar en los canales MIDI de cada timbre.



## • Menú de Página

---

### 7-3a: Write Combination

Este comando graba un programa ya editado en un número de programa y banco específicos. Te recomendamos grabes programas de tu interés; si apagaras la unidad o simplemente cambiaras a otro programa diferente perderías tu edición.

Para más detalles consulta la Guía Básica, pag. 23 "Grabar un programa o combinación".

## Edición de una Combinación. Página 8.

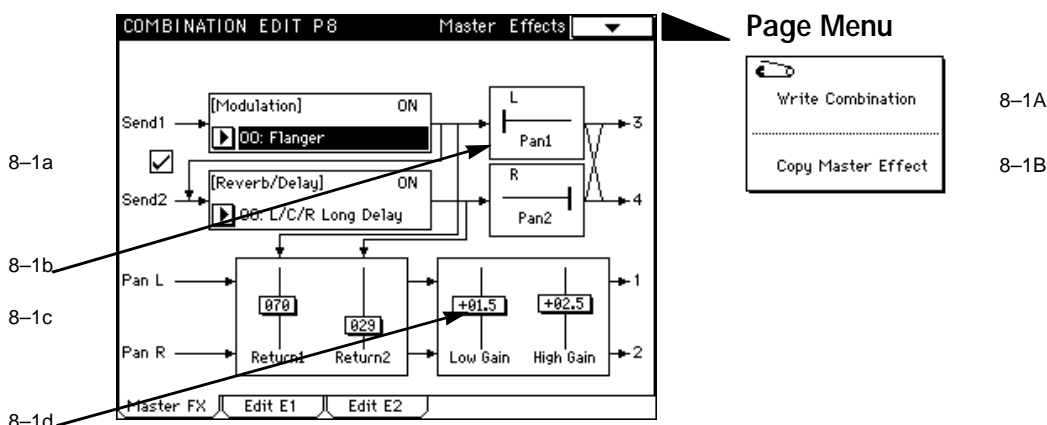
### 8-1: Master Effects

Establece los ajustes para los efectos Master, además de definir los niveles de las señales de audio para ser enviadas por los jacks de salida (1/L/ MONO, 2/R, 3, 4)

Los parámetros **Send 1, 2** que se encuentran en el margen izquierdo de la pantalla son los niveles de envío determinados en 7-1: Effect Grouping Pan L/R pertenecen a los ajustes de la misma página.

Sin embargo, si estuviera en **OFF** la pág. 7-1a: FX Size, o bien la extensión total de efectos fuera 0, dichos ajustes pasarían a ser los efectuados en 1-2: Timb Param 2 y 1-1: Combination Play (pág. 55).

Para más detalles consulta la Guía de Efectos.



#### 8-1a: Effect/Effect 2 Setting.

Realiza los ajustes para el Efecto 1 [Modulation] y el Efecto 2 [Reverb/Delay]. La cuadrícula señalada que se encuentra a la izquierda de la pantalla nos indica de qué manera se encuentran conectados los efectos.

Si está señalada, ambos efectos están en serie, el canal derecho de [Modulation] se envía a [Reverb/Delay]

#### Effect On/Off [OFF/ON]

Activa /desactiva los efectos Master

**MIDI** Independientemente de este ajuste, [Modulation] se puede desactivar por medio de un mensaje MIDI (CC#94), [Reverb/Delay] lo mismo con CC#95. En ambos casos, el efecto quedará desactivado con un valor de 0, y respecto en sus ajustes originales con valores de 1-127.

Se utilizará el canal MIDI GLOBAL para estas operaciones.

#### Effect Select.

Selecciona los efectos Master: Para [Modulation] puedes seleccionar un efecto de modulación, mientras que para [Reverb/Delay] uno de su tipo. Los ajustes de dichos efectos se visualizan en las páginas 8-2: Edit E1 y 8-3: Edit E2. Para más detalles consulta la Guía de Efectos.

#### 8-1b: Pan 1/2 [OFF, L...50:50...R]

Ajusta el balance panorámico de los jacks de salida 3 y 4. En OFF el sonido no se enviará por tales salidas.

#### 8-1c: Return [0...127]

Ajusta el nivel de las señales de audio que se envían desde [Modulation] y [Reverb/Delay] previamente ajustadas por estos niveles de Return 1 y 2, para finalmente enviarlos a los jacks 1/L/MONO y 2/R.

## **8-1d: Low/High Gain**

---

Ajusta el carácter tonal (en dB) de la señal de audio que va a ser enviada a los jacks de salida 1/L/MONO y 2/R.

### **Low Gain [-18.0...+18.0]**

Ajusta el nivel de bajas frecuencias.

### **High Gain [-18.0...+18.0]**

Ajusta el nivel de altas frecuencias.

## **• Menú de Página**

---

### **8-a: Write Combination**

Este comando graba un programa ya editado en un número de programa y banco específicos. Te recomendamos grabes programas de tu interés; si apagaras la unidad o simplemente cambiaras a otro programa diferente perderías tu edición.

Para más detalles consulta la Guía Básica, pag. 23 "Grabar un programa o combinación".

### **8-1b: Copy Master Effect**

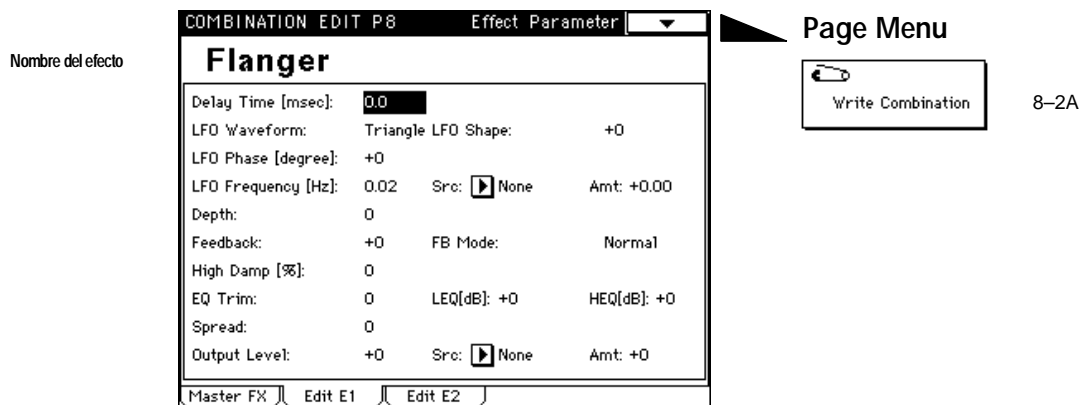
Este comando copia los ajustes del master de efectos de un programa o combinación al master de efectos de la combinación en curso.

## 8-2: Edit E1

## 8-2: Edit E2

Realiza los ajustes de los parámetros para los efectos Master. Estas páginas aparecerán en pantalla cuando selecciones de modulación del tipo reverb/delay para los parámetros [Modulation] y [Reverb/Delay] de la página 8-1a: Master Effect Setting. Para más detalles consulta la Guía de Efectos.

**MIDI** La Modulación Dinámica de Efectos tendrá lugar en el canal MIDI GLOBAL.



## • Menú de Página

### 8-2: Write Combination

Este comando graba un programa ya editado en un número de programa y banco específicos. Te recomendamos grabes programas de tu interés; si apagaras la unidad o simplemente cambiaras a otro programa diferente perderías tu edición.

Para más detalles consulta la Guía Básica, pag. 23 "Grabar un programa o combinación".

## 5. MODO SECUENCIADOR

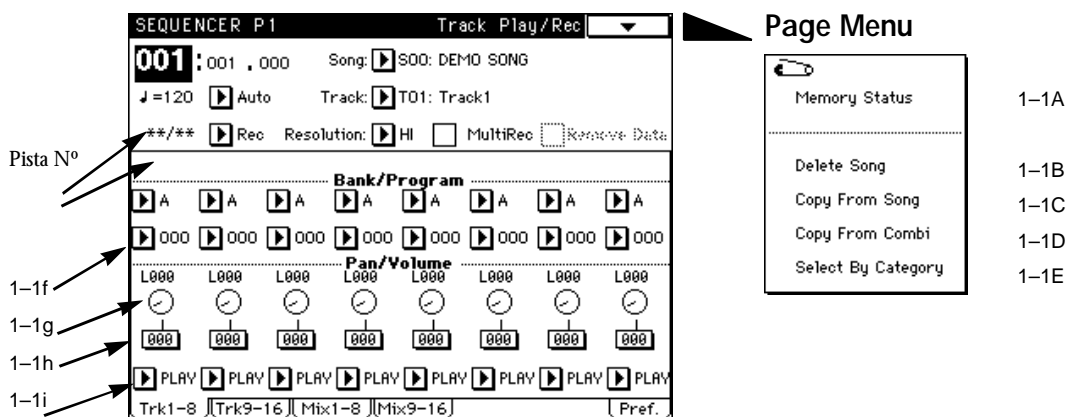
En el Modo Secuenciador puedes reproducir, grabar y editar una canción (secuencia) así como grabar y editar patrones.

### Sequencer P1

#### 1-1: Track Play/Rec (Pistas 1-8)

#### 1-2: Track Play/Rec (Pistas 9-16)

Se realizan los ajustes básicos de una canción, así como los principales parámetros de cada pista. Consulta la página 43 de la Guía Básica para más detalles sobre los procedimientos básicos sobre la grabación a tiempo real.



#### 1-1a: Location [001:01.000...999:15.191]

Indica la localización de una canción en unidades de compás, beats y de reloj. Puedes modificar estos valores para desplazar la localización en curso, además, la pantalla irá combinando durante la reproducción y también en respuesta a las funciones [FF], [REW] y [RESET] del panel frontal.

Este parámetro lo encontrarás en las páginas 1-1: Track Play/Rec hasta 1-7: Preference, pudiendo ser modificado desde cualquiera de ellas.

**MIDI** Cada vez que se modifica el punto de localización se transmitirá en mensaje tipo **Song Position**

**Pointer**. El TRINITY también puede recibir este tipo de mensajes para cambiar la localización de su secuenciador.

Nota: El rango de beats y reloj dependerá del valor de compás que se esté utilizando.

#### 1-1b: Song No [00...19]

Elige la canción que quieres grabar o reproducir. Al encenderse la unidad se visualizará la canción 0, con lo que tienes la posibilidad de grabar en **song0** si lo deseas.

Al seleccionar una nueva canción aparecerá un mensaje de confirmación, si quisieras grabar en dicha canción deberás pulsar un OK para que se asigne memoria y se inicien los ajustes pertinentes.

Al encenderse la unidad, la memoria de la canción se encuentra vacía, así que para reproducir cualquier información desde el secuenciador primero deberás cargarla desde un disquette o bien transmitirla (volcarla) vía MIDI desde una unidad MIDI externa. Para más detalles consulta la página 56 de la Guía Básica.

**MIDI** cada vez que selecciones una canción se transmitirán los mensajes **Song Select** y **Song Position**

**Pointer**. Si hubiera pistas que tuvieran la función **Track Status** en **EXT** o **BOTH** ocurrirá que los mensajes del tipo MIDI Bank Slect, Program Change, Volume y Panpot también serán transmitidos simultáneamente a través de los canales MIDI de dichas pistas.

Cuando el TRINITY recibe un mensaje de selección de canción. (Song Select) podrá cambiar de canciones.



El número de canción aparecerá en las páginas 1-1: track Play/Rec a la 1-7: Preference, además de poder ser cambiadas desde cualquier página.

## 1-1c: Tempo

---

### Tempo [40...240]

Ajusta el tempo de reproducción de una canción.

**MIDI** Si se encuentra en **INT** la página 1-1d: MIDI Clock/System clock (pág. 132) el tiempo aparecerá en pantalla como valor numérico y podrá ser ajustado como se quiera. Si estuviera en **EXT** el tempo de reproducción del secuenciador interno estará sincronizado a los mensajes de reloj MIDI que se reciban desde un secuenciador externo, por ejemplo.

Los ajustes de tempo se verán afectados por la función **Tempo Mode** tal como se indica en el siguiente párrafo. Recuerda que el tempo aparece en las páginas 1-1: track Play/Rec a la 1-7: Preference y puede ser modificado desde cualquiera de ellas.

**Nota:** Si seleccionas **Tempo** como fuente para la *Modulación Alternativa*, el valor de 120 negras por minuto (negra=120) se tomará como valor central

### Tempo Mode [Auto, Manual]

Determina el modo de funcionamiento de la función tempo.

**Auto:** El tempo de reproducción cambiará de acuerdo al tempo de la pista master (master track) con lo que el tempo no puede ser ajustado por el parámetro **Tempo** explicado anteriormente.

**Manual:** El tempo de la pista master será ignorado, con lo que el ajuste del parámetro tempo (explicado anteriormente) será el que determine dicho valor.

## 1-1d: Track [T01...T16, MTR]

---

Selecciona la pista destino para grabar en modo **Single-track** (por pistas).

Este parámetro aparece en las páginas 1-1: track Play/Rec a la 1-7: Preference y podrá ser modificado desde cualquiera de ellos.

**MIDI** Siempre que ejecutes en el teclado del TRINITY o manipules sus controladores, el generador de tono interno sonará de acuerdo a los ajustes (programa, nivel, etc) de las pistas que hayas elegido en este parámetro (siempre que **Track Status** esté en **INT** o **BOTH**). Este tipo de mensajes también se transmitirán a través del canal MIDI determinado para cada pista.

Si se está grabando por pistas a tiempo real, la información musical se grabará en la pista que elijas, mientras que para grabar en modo multipistas a tiempo real deberás elegir las pistas en la página 1-1i: PLAY/MUTE/REC.

Si seleccionas **MTR**, los cambios de tempo quedarán grabados con los valores de tempo de la pista **master**.

Por otro lado, los cambios de tempo también se pueden grabar a tiempo real por medio de las páginas 5-1c: Event Edit ó 5-1c: Create Control Data.

## 1-1e: meter/Metronome/Resolution/Multi Rec/Remove data

---

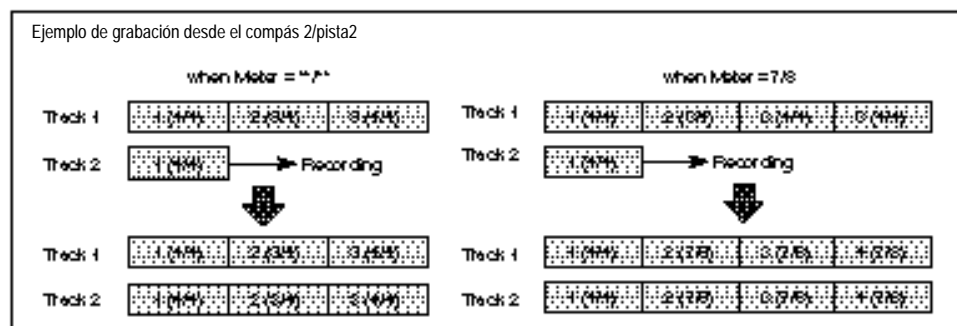
### Meter [\*/\*\*, 1/4...16/4, 1/8...16/8, 1/16...16/16]

Determina el valor del compás. (Metrónomo)

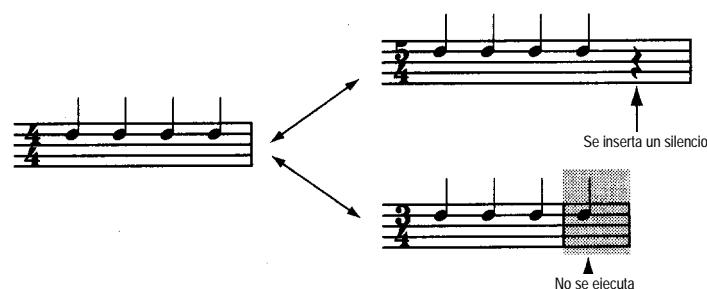
Este parámetro está presente en las páginas 1-1: Track Play/Rec. hasta 1-7: Reference, y puede ser modificado desde cualquiera de ellas.

El valor del compás se puede definir por cada compás, con lo que el valor en pantalla cambiará de acuerdo a estos ajustes.

En grabación, los valores de compás quedarán grabados en la pista master, si estuviera ajustado en \*/\*\* se usará el compás que se haya grabado en esa parte de la canción. Normalmente lo que se hace es definir el compás cuando se va a grabar la primera pista y se selecciona \*/\*\* para las demás pistas. Si vas a grabar una canción que posee muchos cambios de ritmo (compás), primero utiliza la función **Event Edit** (pág. 5-1: Track Edit) para insertar los valores de compás en aquellas partes específicas donde desees que cambie a dicho valor, y luego graba la información musical de cada pista.



Si cambias de compás alguna parte de una canción ya grabada, se añadirá automáticamente un silencio para ocupar dicho espacio que quedaría sin definir. Por otro lado, si el cambio de compás hace que una determinada nota se salga de su compás, dicha nota no sonará, sin embargo no es que se haya borrado su información con lo que puedes volver a cambiar de compás y tenerla así recuperada.



### Metronome [OFF, ON, REC]

**OFF:** El metrónomo no sonará, sin embargo sonará una claqueta previa a cualquier grabación.

**ON:** El metrónomo sonará constantemente.

**REC:** El metrónomo sonará durante la grabación y no durante la reproducción.

### Resolution [Hi, ]

Determina la cuantización durante la grabación a tiempo real.

En Hi (alta resolución) la grabación no se cuantizará, con lo que la grabación será grabada a su máxima resolución ( /192).

En ajustar desde hasta , la información musical se cuantizará con sus respectivos intervalos, por ejemplo, con un valor de , la información se desplazará hacia el intervalo más cercano de tresillo de fusa,;con se desplazará hacia la negra más cercana.

Con un valor de corchea



Por el hecho de que toda la grabación se desplaza bajo una determinada cuantización, todo ajuste brusco de resolución provocará que los controladores de continuidad (pitch bend, etc) queden grabados de forma escalonada (la cuantización de la información anteriormente grabada no quedará afectada) Para evitar estos problemas debes utilizar un ajuste en **Resolution de Hi** para grabar y luego ajustar la cuantización en la página 5-1N:Quantize, únicamente en aquellos parámetros que lo necesiten (Note data, etc). De vez en cuando evita el uso de una resolución excesiva en tus trabajos.

### Multi Rec

Si este parámetro se encuentra señalado es porque el modo de grabación Multipistas (Multi-track Rec) se ha seleccionado. Si tuvieras la función **Loop** activada en la página 1-7h: Recording Setup, esta modalidad de grabación no podría activarse.

**MIDI** La información de dos o más canales MIDI se pueden recibir y grabar simultáneamente en pistas separadas, en este caso, la información de cada canal será grabado en la pista coincidente al canal que tengo ajustado REC en la pág. 1-1i: PLAY/MUTE/REC, independientemente del ajuste que posea la 1-1d: track. Utiliza esta modalidad cuando estés reproduciendo a través de un secuenciador externo y quieres grabar toda la información MIDI de una sola vez. En este caso, te recordamos que ajustes en EXT la página, 1-1d: MIDI Clock/System Clock (pág. 132 de este manual) para que sincronices dicho secuenciador; sin embargo, debes tener en cuenta que los cambios de tempo no quedarán grabados.

Si ajustas en INT la página 1-1d: MIDI clock, la sincronización no se llevará a cabo, ya que los cambios de tempo se preservarán pero la grabación no quedará alineada en cuanto al tiempo de compás, con lo que será muy difícil editarlo posteriormente.

Si este parámetro estuviera sin señalizar, significa que estás en la modalidad de grabación por pistas (single-track Rec), es decir, se grabará en la pista elegida en la pág. 1-1d: Track. Utiliza esta modalidad cuando vayas a grabar con el teclado del TRINITY y sus controladores.

### Remove Data

Este parámetro se activará si seleccionastes **Loop** en la página 1-7h: Recording Setup. Si se encuentra señalado, podrás borrar información que no necesites de cualquier pista. Por ejemplo durante una grabación en **Loop**, puedes ir pulsando notas que quieres que se borren. De manera similar, la información de pitch bend la puedes borrar mientras mueves el joystick a lo largo del eje X (horizontal), o bien borrar información de aftertouch al pulsar las teclas en cuestión.

### 1-1f: Bank/Program [A000...B127...S000...S063]

---

Selecciona el programa para cada pista.

Si tienes instalada la tarjeta **Solo Synthesizer** tendrás acceso a los programas 0-63 del banco S, y si también tienes la memoria ROM "Sample Playback/Flash" podrás seleccionar del 64 al 127 del banco S y del 0 al 127 de los bancos C y D.

**Nota:** Los programas de **banco S** se pueden utilizar únicamente en una sola pista.

*Los programas que determines aquí serán seleccionados cuando se inicie una reproducción. Al insertar mensajes de Selección de Bancos (Bank Select) y de Cambio de Programa (Program Change) en la reproducción, tienes la posibilidad de activar programas durante una canción.*

**MIDI** Si la página 2-1d: Track Status se encuentra en **EXT** o **BOTH**, los programas que determines aquí serán transmitidos como mensajes de Selección de Banco o Cambio de Programa en el momento que selecciones la canción o cuando resetees para volver al inicio de la canción.

Por otro lado, si estuviera en **INT** o **BOTH** la posición del potenciómetro panorámico se verá afectada por los mensajes Pan (CC#10) que se reciban.

### 1-1g: Pan [OFF, L000...C064...R127, PRG]

---

Determina la localización estéreo de cada pista.

En **OFF** no habrá salida de la señal directa (los programas del banco S tendrán el mismo ajuste de localización estéreo que en C064).

Con un ajuste entre L000-C064-R127 puedes cambiar el ajuste del panorámico durante la canción al enviar mensajes Pan CC#10, en este caso, la posición del panorámico de las notas que ya hayan sonado no se verán afectadas pero sí tendrá efecto en las páginas a reproducir.

En **PRG** se utilizarán los ajustes de panorámico correspondientes al programa.

**MIDI** Si la página 2-1d: Track Status se encuentra en **EXT** o **BOTH**, el ajuste que realices de panorámico será transmitido como mensaje Pan (CC#10) al seleccionar la canción o cuando te vayas al inicio de canción. En **INT** o **BOTH**, estos mensajes pueden también ser recibidos para el ajuste de la localización estéreo.

## 1-1h: Volume [0...127]

Ajusta el volumen de cada pista.

**MIDI** Si la pista 2-1d: Track Status se encuentra en **EXT** o **BOTH**, el volumen que definas en este parámetro será transmitido como mensaje de volumen (CC#7) cuando selecciones la canción o bien cuando vayas al inicio de canción. Estos mensajes de volumen se utilizan para modificar este parámetro o bien para ajustar el balance entre pistas al principio de la canción. Con lo que no se deberían utilizar a lo largo de toda la canción. Si necesitas modificar el volumen durante la canción, utiliza los mensajes de Expresión (CC#11). En otras palabras, los mensajes de Volumen (CC#7) deberían aparecer en una pista únicamente a principio de canción (para establecer el volumen de inicio), el resto de cambios de volumen (durante la reproducción) se realizarán por medio de mensajes de Expresión (CC#11).

En el TRINITY, el volumen del generador de tono está determinado por el producto del Volumen (CC#7) y Expresión (CC#1)

## 1-1i: Track PLAY/MUT/REC [PLAY, MUTE, REC]

Permite mutear (desactivar) temporalmente cualquier pista o utilizarlo para la grabación multipista. Mientras reproduces y grabas por pistas (Single track) podrás seleccionar **PLAY** o **MUTE** Mientras grabas multipistas puedes elegir tanto **PLAY**, **MUTE** o **REC**. Para más detalles sobre los procedimientos de grabación consulta la página 43 de la Guía Básica.

**PLAY:** Si la pista contiene información ya grabada, se reproducirá durante la producción o grabación.

**MUTE:** La pista no se reproducirá durante la grabación o reproducción.

**REC:** Se grabará en dicha pista.

## - Menú de Páginas

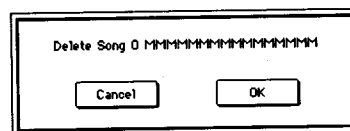
### 1-1A: Memory Status

Este comando nos muestra la memoria del secuenciador.

### 1-1B: Delete Song

Borra la canción que esté en curso. Al ejecutarse este comando, toda la información de la canción quedará borrada, con lo que la memoria que ocupó quedará libre.

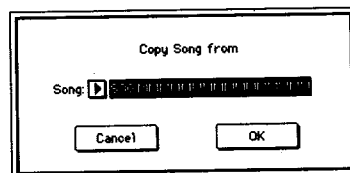
- 1.- Cada vez que se ejecute este comando aparecerá un cuadro de diálogo como el de la derecha.
- 2.- Pulsa **OK** para ejecutar la operación o bien **Cancel** para cancelarla.



### 1-1C: Copy from Song

Este comando copia la información musical y de ajustes de parámetros de una canción hacia la canción previamente elegida. Al ejecutarse, la información que contenía la canción "destino" quedará borrada por la información de la canción "fuente", así que antes de ejecutar esta operación asegúrate que no vayas a borrar información de interés.

- 1.- Cada vez que se ejecute este comando aparecerá un cuadro de diálogo como el de la derecha.
- 2.- Determina la canción "fuente".
- 3.- Para ejecutar la operación pulsa **OK**, para cancelarla pulsa **Cancel**.



### 1-1D. Copy from Combination

En este comando se copian los parámetros de una combinación a una canción previamente elegida. Debes tener en cuenta que al ejecutarlo borrarás la información que contenga dicha canción, asegúrate que no vayas a borrar información de tu interés.

- 1.- Cada vez que ejecutes este comando aparecerá un cuadro de diálogo como el de la derecha.
- 2.- Define el banco de la combinación "fuente" (origen).
- 3.- Define la combinación "fuente".
- 4.- Define la pista "destino".
- 5.- Pulsa OK para que se ejecute la operación, o Cancel para cancelarla.

**MIDI** El modo timbre se copiará como track Status, así que si vas a copiar una combinación que incluya un timbre con la modalidad **Timbre Mode** en **EXT**, la pista transmitirá su información vía MIDI cada vez que se seleccione o se reproduzca.

***Nota:** Los ajustes de combinaciones que usa **banco S** no se pueden copiar en ninguna de las 16 pistas.*

### 1-1E: Select by Category

Permite seleccionar programas para una pista utilizando las categorías determinadas en el modo de Edición de Programas. Para más detalles consulta la página 26 de la Guía Básica.

## 1-3: Mixer (Pistas 1-8)

## 1-4: Mixer (Pistas 9-16)

Se realizan los ajustes básicos concernientes a la canción, y determinan qué pistas serán reproducidas (enviadas a las salidas).

Consulta la pág.  
"1-1:Track  
Play/Rec"

Track No.

1-3f

1-3g

1-3h

1-3i

SEQUENCER P1 Mixer

001 : 001 . 000 Song: S00: DEMO SONG

♩=120 Auto Track: T01: Track1

\*/\*\* Rec Resolution: HI MultiRec Remove Data

Send1							
000	000	000	000	000	000	000	000
Send2							
000	000	000	000	000	000	000	000
Hide OSC2							
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Force Poly							
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Trk1-8 Trk9-16 Mix1-8 Mix9-16 Pref.

Page Menu

Memory Status	1-3A
Delete Song	1-3B
Copy From Song	1-3C
Copy From Combi	1-3D

### 1-3f: Send1 [0...127, PRG]

Determina el nivel del envío 1 de cada pista.

En PRG se utilizará el nivel del envío 1 del programa en cada pista correspondiente. Entre 0 y 127 los mensajes de Control del Efecto 1 (CC#91) serán insertados en la reproducción, permitiendo modificarse el ajuste durante la canción. En este caso, las notas no cambiarán a la salida aunque las próximas a ejecutarse sí lo harán.

MIDI Si la página 2-1d: Track Status se encuentra en EXT o BOTH, los niveles de envío que aquí se determinen (excepto cuando se haya seleccionado PRG) serán transmitidos como mensajes de Control del Efecto 1 (CC#91) tanto si la canción se seleccione o se active desde el principio. Estando en INT o BOTH, estos mensajes de control podrán ser recibidos para poder cambiar los niveles de envío.

### 1-3g: Send2 [0...127, PRG]

Determina el nivel del envío 2 de cada pista.

En PRG se utilizará el nivel del envío 2 del programa en cada pista correspondiente. Entre 0 y 127 los mensajes de Control del Efecto 2 (CC#92) serán insertados en la reproducción, permitiendo modificarse el ajuste durante la canción, en este caso, las notas no cambiarán a la salida aunque las próximas a ejecutarse sí lo harán.

MIDI Si la página 2-1d: Track Status se encuentra en EXT o BOTH, los niveles de envío que aquí se determinen (excepto cuando se haya seleccionado PRG) serán transmitidos como mensajes de Control del Efecto 2 (CC#92) tanto si la canción se seleccione o se active desde el principio. Estando en INT o BOTH, estos mensajes de control podrán ser recibidos para poder cambiar los niveles de envío.

### 1-3h: Hide OSC2

Este ajuste está disponible únicamente para aquellas pistas que estén utilizando un programa en modo **double** (con 2 osciladores).

Si se encuentra señalado, sonará únicamente el oscilador 1 (cuando el programa se encuentre temporalmente en modo **single**).

### **1-3i: Force Poly**

---

Disponible únicamente para aquellas pistas que estén utilizando un programa en modo MONO (se ejecutan únicamente notas sencillas).

Si se encuentra señalado, el programa se ejecutará en polifonía (será temporalmente polifónico). Los ajustes para el modo MONO se realizarán en la página 1-1d: Assign/Hold (página 6 de este manual).

### **- Menú de Páginas**

---

#### **1-3A: Memory Status**

Este comando nos muestra la memoria del secuenciador.

#### **1-3B: Delete Song**

Borra la canción que esté en curso. Al ejecutarse este comando, toda la información de la canción quedará borrada, con lo que la memoria que ocupó quedará libre.

#### **1-3C: Copy from Song**

Este comando copia la información musical y de ajustes de parámetros de una canción hacia la canción previamente elegida. Al ejecutarse, la información que contenía la canción "destino" quedará borrada por la información de la canción "fuente", así que antes de ejecutar esta operación asegúrate que no vayas a borrar información de interés.

#### **1-3D. Copy from Combination**

En este comando se copian los parámetros de una combinación a una canción previamente elegida. Debes tener en cuenta que al ejecutarlo borrarás la información que contenga dicha canción, asegúrate que no vayas a borrar información de tu interés.

Para más detalles consulta 1-2D: Copy from Combination.

1-5: For Audio Track

1-6: For Audio Track

En estas páginas puedes grabar audio directamente al disco duro, además de controlar las señales grabadas.

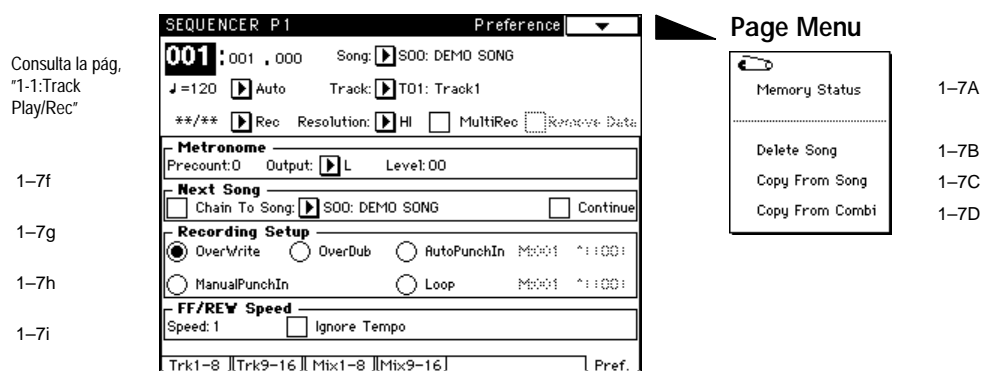
Únicamente disponible en los modelos TRINITY que tengan instalado la opción de disco duro.

Para más detalles consulta la Guía del Disco Duro.



## 1-7: Preference

En esta página se realizan los ajustes relacionados al secuenciador que afectan a toda la canción secuencia en conjunto. Para más información consulta la página 1-1: Track Play/Rec.



### 1-7f: Metronome

Ajustes del metrónomo

#### Pre count [0...2]

Determina el número de compases que el metrónomo reproducirá a modo de claqueta de inicio, En **0** la grabación comenzará en el momento que pulsas PLAY.

#### Output [L, L+R, R, Send 1, Send 1+2, Send 3]

Determina la salida para el metrónomo.

En **L** el sonido del metrónomo saldrá por el jack 1/L/MONO.

En **L+R** saldrá por 1/L/MONO y 2/R.

En **R** saldrá por 2/R.

En **Send 1**, **Send 1+2** o **Send 2** saldrá por los efectos Master, así que si no quieres utilizarlo de esta manera, desactiva la página 8-1: Master Effect o ajusta el parámetro en Dry.

#### Level [0...99]

Ajusta el volumen del metrónomo

### 1-7g: Next Song

Determina si sonará o no otra canción una vez terminada la que esté en curso.

#### Chain to Song

Determina qué canción sonará al terminar la que esté sonando. Si este parámetro se encuentra señalado en pantalla, la canción que se haya elegido sonará una vez haya finalizado la que esté en curso.

Si quieres que la reproducción continúe con la próxima canción deberás señalar el cuadro correspondiente a **Continue**. Si no estuviera señalado, la próxima canción estará lista para sonar, pero no lo hará de forma automática.

#### Song [S00...S19]

Determina la canción que sonará después de la que esté en curso.

#### Continue

Determina si la próxima canción (NEXT) sonará justo después que finalice la que esté en curso. Si se encuentra señalado, la reproducción continuará su curso de forma automática, en este caso, si la función **Chain to Song** también se encuentra señalada quiere decir que la próxima canción (ya elegida) sonará de forma automática, mientras si no está señalada, no sonará.

## 1-7h: Recording Setup.

---

Se describen los 5 métodos de grabación a tiempo real, consulta también la página 43 de la Guía Básica.

### Overwrite

Grabación de información musical sobre material anteriormente grabado, con lo que toda esta información se perderá. Asegúrate que nunca vayas a borrar información musical de tu interés. Es el método de grabación que más vas a utilizar.

### Overdub

Grabación de información musical añadida a material anteriormente grabado, con lo que ningún tipo de información se perderá aunque estará combinada con el nuevo material.

### Auto Punch In

Utiliza este método siempre que quieras regrabar en determinada(s) parte(s) de una pista. (Método del "Pinchazo")

### M (Measure) [1...999]

Determina los compases (measures) de inicio y final de este método de grabación.

### Manual Punch In

Similar al Auto Punch, donde puedes regrabar en una pista anteriormente grabada, sin embargo, deberás determinar manualmente (pulsando en REC o por medio de un pedal interruptor) el área (compases) donde quieres grabar al tiempo que escuchas lo grabado. (Pinchazo manual)

### Loop.

Este método te permite repetir las veces que quieras cierto pasaje antes de borrar o grabar en él. Al grabar en Overdub, las operaciones de los controladores y teclado se agregarán junto con la información grabada. Si en la pág. 1-1e: Meter/Metronome/Resolution/Multi Rec/Remove Data dejas señalado su cuadro, tendrás la posibilidad de borrar una parte específica de información. Si señalizas **Multi Rec** este parámetro no lo podrás utilizar.

### M (Measure) [1...999]

Determina los compases (measures) de inicio y final del parámetro **Loop**.

## 1-7i: FF/REW Speed

---

Define la velocidad del transporte virtual de la canción al utilizar las funciones FF y REW.

### Speed [X2, X3, X4]

Define la velocidad de transporte hacia adelante (FF) y hacia atrás (REW) en relación al tempo de la canción. Con un ajuste de X2 se dobla la velocidad, con X3 se triplica, etc. sin embargo, si el contenido de la reproducción es muy denso las velocidades quedarán algo reducidos con respecto al valor que posean.

### Ignore Tempo

Si este parámetro se encuentra señalado quiere decir que si se ignorarán los valores de tempo, duración de notas, etc. Por otro lado, Las velocidades de retroceso y adelanto (FF y REW) serán diferentes en aquellos pasajes donde se acumule mucha y poca información. Sin señalar, provocará que se mantenga la velocidad para estas 2 funciones de acuerdo al valor del parámetro **Speed**.

## **- Menú de Páginas**

---

### **1-7A: Memory Status**

Este comando nos muestra la memoria del secuenciador.

### **1-7B: Delete Song**

Borra la canción que esté en curso. Al ejecutarse este comando, toda la información de la canción quedará borrada, con lo que la memoria que ocupó quedará libre.

### **1-7C: Copy from Song**

Este comando copia la información musical y de ajustes de parámetros de una canción hacia la canción previamente elegida. Al ejecutarse, la información que contenía la canción "destino" quedará borrada por la información de la canción "fuente", así que antes de ejecutar esta operación asegúrate que no vayas a borrar información de interés.

### **1-7D. Copy from Combination**

En este comando se copian los parámetros de una combinación a una canción previamente elegida. Debes tener en cuenta que al ejecutarlo borrarás la información que contenga dicha canción. Asegúrate que no vayas a borrar información de tu interés.

## Sequencer. Página 2

### 2-1: Track Parameter (Pistas 1-8)

### 2-1: Track Parameter (Pistas 9-16)

Funciones de titulación de canciones y asignación de escalas y canales MIDI en cada pista.

2-1a

2-1b

Información de la pista

Pista No

2-1c

2-1d

2-1e

SEQUENCER P2

Track Parameter

Song Name: T DEMO SONG

Scale

Type: Equal Temperament

Key: C

Random: 0

1 2 3 4 5 6 7 8

Status

INT INT INT INT INT INT INT INT

MIDI Channel

01 02 03 04 05 06 07 08

Delay [ms]

0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000

Trk 1-8 Trk 9-16 Pitch 1-8 Pitch 9-16

Page Menu

Memory Status

Delete Song

Copy From Song

Copy From Combi

2-1A

2-1B

2-1C

2-1D

#### 2-1a: Song Name

Cuando pulsas el botón de edición de texto aparece en pantalla esta función (pág. 6 de la Guía Básica).

También lo encuentras en la página 2-2: Track Parameter, con lo que puedes editar nombres en cualquiera de las dos páginas.

El nombre que asignas se podrá ver si en las páginas 1 (1-1 Track Play/Rec a 1-7: Preference) y 5 (5-1: Track Edit y 5-2: Track Name). Dicho nombre será utilizado como nombre de fichero cuando su información vaya a ser salvada en disquette como ficheros del estándar MIDI (Standard MIDI File). Dicho nombre de fichero se puede modificar a la vez que se salva, aunque por defecto tendrán que ser las ocho primeras letras del nombre de la canción.

Los caracteres que se pueden utilizar son letras mayúsculas, números y el símbolo de subrayado (-), así que si un nombre contiene letras minúsculas serán convertidas en mayúsculas, y demás símbolos convertidos en líneas subrayadas.

Recuerda que el nombre de un fichero contiene una extensión que se basa en un punto seguido de 3 caracteres.

#### 2-1b: Scale

Define la escala a utilizar en la canción. La escala que vaya a usarse en cada pista puede ser tanto la escala definida en esta página como la que tenga el programa asignado a la pista. La página 2-3c: Use Programs Scale determina si las 16 pistas utilizarán la escala del programa o lo que se defina aquí. Este parámetro también se encuentra en la pág. 2-2: Track Parameter con lo que se puede ajustar desde cualquiera de las dos páginas.

#### Type [Equal Temperament...All Range user Scale]

Consulta la pág. 1-1: Program Basic (pág. 5)

#### Key [C...B]

Determina la nota tónica de la escala.

### Random [0...7]

Si se utiliza un valor alto en este parámetro producirá una gran variedad de irregularidades en el pitch cada vez que se ejecute una nota, muy útil cuando se quiere conseguir emular la natural inestabilidad que poseen ciertos instrumentos (sintetizadores analógicos, acústicos, etc) en su afinación. Normalmente se mantiene en 0.

### 2-1c: Track Status [INT, EXT, BOTH]

**MIDI** Determina la operación de las pistas cuando se esté reproduciendo una secuencia, esta página determinará el uso del generador de tonos (interno o externo) en la información musical de cada pista.

**INT:** Se trabaja con el generador de tono interno, con lo que los mensajes MIDI correspondientes no serán transmitidos a unidades externas.

**EXT:** La información musical se envía externamente vía MIDI, con lo que el generador interno del TRINITY no se utilizará, aunque sí se transmitirán los mensajes correspondientes al teclado y controladores del TRINITY. Si por ejemplo seleccionas canciones o te situas al inicio de la canción, las pistas en **EXT** transmitirán mensajes de Programa y Volumen (CC#7) y de Panorámico (CC#10).

**BOTH:** Se trabaja con las operaciones **INT** y **EXT** (el generador de tono del TRINITY se usará). Esto quiere decir que toda la información grabada en pista hará sonar al generador interno y al mismo tiempo transmitida vía MIDI.

Todo mensaje MIDI es transmitido y recibido a través del canal MIDI especificado en cada pista por medio de la pista 2-1d: MIDI Channel. Cuando se reciben mensajes de una unidad externa, aquellos mensajes de los mismos canales de las pistas ajustadas en **EXT** no llegarán a sonar.

Ajuste	Información Grabada Operaciones en el TRINITY		Información Recibida	
	Generador de tonos interno	MIDI OUT	Generador de tonos interno	MIDI OUT
INT	○	✕	○	—
EXT	✕	○	✕	—
BOTH	○	○	○	—

○ : Activo

✕ : Inactivo

### 2-1d: MIDI Channel [1...16]

**MIDI** Determina el canal MIDI en el que la pista transmitirá y recibirá información. El canal que se elija aquí será el de recepción si la pág. 2-1c: **Track Status** estás en **INT**, el parámetro **Track Status** en **EXT**, mientras que si **Track Status** estuviera en **BOTH** pasaría a ser canal de transmisión y recepción.

Aquellas pistas en **INT** que posean el mismo canal MIDI contendrán la misma información (dos o más pistas con los mismos mensajes de controladores y la misma nota). Incluso si la información de nota y de controlador se grabara en pistas separadas, dichas notas quedarán afectadas por el controlador si los canales MIDI son los mismos para ambas pistas.

### 2-1e: Delay [0...99]

Determina el tiempo de retardo del generador de tono interno una vez el teclado, el secuenciador emite un evento de activación de nota (note-on) o bien se recibe un mensaje note-on. Normalmente se deja en 0. Esta pista es válida si 2-1c: **Track Status** se encuentra en **INT** o **BOTH**.

## **- Menú de Páginas**

---

### **2-1A: Memory Status**

Este comando nos muestra la memoria del secuenciador.

### **2-1B: Delete Song**

Borra la canción que esté en curso. Al ejecutarse este comando, toda la información de la canción quedará borrada, con lo que la memoria que ocupó quedará libre.

### **2-1C: Copy from Song**

Este comando copia la información musical y de ajustes de parámetros de una canción hacia la canción previamente elegida. Al ejecutarse, la información que contenía la canción "destino" quedará borrada por la información de la canción "fuente", así que antes de ejecutar esta operación asegúrate que no vayas a borrar información de interés.

### **2-1D. Copy from Combination**

En este comando se copian los parámetros de una combinación a una canción previamente elegida. Debes tener en cuenta que al ejecutarlo borrarás la información que contenga dicha canción. Asegúrate que no vayas a borrar información de tu interés.

Consulta la página 1-1D: Copy from Combination

## 2-3: Pitch (Pistas 1-8)

## 2-4: Pitch (Pistas 9-16)

En estas páginas se define el nombre de la canción, la escala y la afinación (pitch) de cada pista. Consulta también la página 2-1: Track Parameter (pag. 89).

Consulta la pág.  
"2-1:Track Play/Rec"

Información  
de la Pista

Pista No.

2-3c

2-3d

2-3e

2-3f

1	2	3	4	5	6	7	8
Use Program's Scale							
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Transpose							
+00	+00	+00	+00	+00	+00	+00	+00
Detune							
+00	+00	+00	+00	+00	+00	+00	+00
Bend Range							
+00	+00	+00	+00	+00	+00	+00	+00
Trk 1-8		Trk 9-16		Pitch 1-8		Pitch 9-16	

Page Menu

- Memory Status 2-3A
- Delete Song 2-3B
- Copy From Song 2-3C
- Copy From Combi 2-3D

### 2-3c: Use Program's Scale

Establece la escala musical de cada pista.

Si se encuentra señalada, esta página utilizará la escala de la página 1-1e: Scale(ver pág.6)

Si estuviera sin señalar, usará la defina en 2-1b: Scale.

### 2-3d: Transpose [-24...+24]

Ajusta el pitch de cada pista en pasos de semitonos.

**MIDI** Este ajuste no tendrá ningún efecto en la información de nota MIDI que se transmita, pero sí cambiará el mensaje RPN Coarse tune que se reciba.

### 2-3e: Detune [-99...+99]

Ajusta el pitch de cada pista en pasos de 1 cent.

**MIDI** Este ajuste no tendrá ningún efecto en la información de nota MIDI que se transmita, pero sí cambiará el mensaje RPN Coarse Tune que se reciba.

### 2-3f: Bend Range [PRG, -24...+24]

Determina el rango del cambio de pitch (en semitonos) que ocurrirá en respuesta a los mensajes de pith bend. Con ajustes positivos, el pitch se incrementará cada vez que el joystick se desplace a la derecha, y bajará cuando se desplace a la izquierda. Con valores negativos ocurrirá todo lo contrario.

**MIDI** En PRG el rango de pitch bend quedará determinado por el valor que posean las páginas 2-1: OSC1 Pitch Mod y 2-3: OSC2 Pitch Mod. (páginas 12 y 20).

Con otro tipo de valor que no sea PRG los mensajes de pitch bend afectarán al pitch en el rango elegido, este valor cambiará si se recibe un mensaje del tipo RPN Pitch Bend Range.

## **- Menú de Páginas**

---

### **2-3A: Memory Status**

Este comando nos muestra la memoria del secuenciador.

### **2-3B: Delete Song**

Borra la canción que esté en curso. Al ejecutarse este comando, toda la información de la canción quedará borrada, con lo que la memoria que ocupó quedará libre.

### **2-3C: Copy from Song**

Este comando copia la información musical y de ajustes de parámetros de una canción hacia la canción previamente elegida. Al ejecutarse, la información que contenía la canción "destino" quedará borrada por la información de la canción "fuente", así que antes de ejecutar esta operación asegúrate que no vayas a borrar información de interés.

### **2-3D. Copy from Combination**

En este comando se copian los parámetros de una combinación a una canción previamente elegida. Debes tener en cuenta que al ejecutarlo borrarás la información que contenga dicha canción. Asegúrate que no vayas a borrar información de tu interés.

Consulta la página 1-1D: Copy from Combination



## Sequencer. Página 3

Se determina el valor de los números de nota y velocity con el que el generador de tono del TRINITY utilizará en cada pista.

### 3-1: Key Zone (Pistas 1-8).

### 3-1: Key Zone (Pistas 9-16).

Determina el rango de trabajo de cada pista por medio de las funciones **Top** y **Bottom**, y el área donde el volumen cambiará por medio de **Top** y **Bottom Slope**.

En la pantalla se verá una línea sólida que representa el rango de notas que vana sonar, así como las pendientes (slope) en sombreado.

Si dos o más pistas que se reciben por el mismo canal están dispuestas de tal modo que sus extremos (rangos) no llegan a tocarse, tienes la posibilidad de ejecutar diferentes sonidos desde diferentes rangos del teclado (Key Split). Si las pendientes (zonas sombreadas) llegaran a tocarse, los sonidos de ambas se mezclarán en dicha zona con lo que podrás cambiar de un sonido a otro a medida que ejecutas a lo largo del teclado (Positional Crossfade).

En los teclados de los modelos TRINITY y TRINITY **plus** el rango de trabajo se sitúa entre Do2 y Do7, en el TRINITY **pro** entre Si1 y Sol7, y el TRINITY **porX** entre La0 y Do8 (cuando no se utilice funciones como la transposición).

**MIDI** Los ajustes que se realizan en estas páginas no tienen ningún efecto sobre la transmisión y recepción de mensajes MIDI, así que todos los mensajes de nota entrantes se grabarán y todas las notas ejecutadas por el secuenciador o el teclado se transmitirán.

**Nota:** No es posible ajustar **Bottom Key** por encima de **Top Key** ni siquiera hacer que ambas pendientes **Bottom** y **Top** (Slope) se ajusten.

Pista 1

Key Zone display

Pista 16

Do1- Sol 9

Información de la Pista

Pista No.

3-1a

3-1b

3-1c

3-1d

SEQUENCER P3

Key Zone

Track1

0000 Bright Piano

1	2	3	4	5	6	7	8
Top Key							
G9	C5	G9	G9	G9	G9	G9	G9
Top Slope							
00	00	00	00	00	00	00	00
Bottom Slope							
00	00	00	00	00	00	00	00
Bottom Key							
C-1	C-1	C3	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1
KeyZ.1-8		KeyZ.9-16		VelZ.1-8		VelZ.9-16	

Page Menu

Memory Status 3-1A

Delete Song 3-1B

Copy From Song 3-1C

Copy From Combi 3-1D

### 3-1a: Top Key [C-1...G-9]

Determina el límite superior del rango de cada pista. También se puede definir desde el teclado.

### 3-1b: Top Slope [00...60]

Determina el rango sobre el que el volumen alcanzará su nivel original desde **Top Key** (12 unidades=1 octava).

No procede con aquellos timbres que utilizan los programas del banco **S** en **0**. **Top Key** sonará con su volumen original (nivel máx.)

En **12**, el volumen irá incrementándose gradualmente hasta que la nota que se encuentra una octava por debajo de **Top Key** suene con su volumen original.

En **60**, el volumen irá incrementándose gradualmente hasta que la nota que se encuentra 5 octavas por debajo de **Top Key** suene con su volumen original.

### 3-1b: Bottom Slope [00...60]

---

Determina el rango sobre el que el volumen alcanzará su nivel original desde **Bottom Key** (12 unidades=1 octava).

No procede con aquellos timbres que utilizan los programas del banco **S** en **0**. **Bottom Key** sonará con su volumen original (nivel máx.)

En 12, el volumen irá incrementándose gradualmente hasta que la nota que se encuentra una octava por debajo de **Bottom Key** suene con su volumen original.

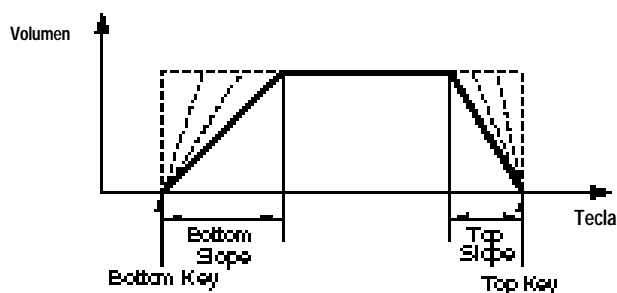
En 60, el volumen irá incrementándose gradualmente hasta que la nota que se encuentra 5 octavas por encima de **Bottom Key** suene con su volumen original.

### 3-1d: Bottom Key [C-1...G-9]

---

Determina el límite inferior del rango de cada pista. También se puede definir desde el teclado.

Cambio de volumen afectado por la posición el teclado



## · Menú de Páginas

---

### 3-1A: Memory Status

Este comando nos muestra la memoria del secuenciador.

### 3-1B: Delete Song

Borra la canción que esté en curso. Al ejecutarse este comando, toda la información de la canción quedará borrada, con lo que la memoria que ocupó quedará libre.

### 3-1C: Copy from Song

Este comando copia la información musical y de ajustes de parámetros de una canción hacia la canción previamente elegida. Al ejecutarse, la información que contenía la canción "destino" quedará borrada por la información de la canción "fuente", así que antes de ejecutar esta operación asegúrate que no vayas a borrar información de interés.

### 3-1D. Copy from Combination

En este comando se copian los parámetros de una combinación a una canción previamente elegida. Debes tener en cuenta que al ejecutarlo borrarás la información que contenga dicha canción. Asegúrate que no vayas a borrar información de tu interés.

Consulta la página 1-1D: Copy from Combination

### 3-3: Velocity Zone (Pistas 1-8).

### 3-3: Velocity Zone (Pistas 9-16).

Se establece el rango de velocity para cada pista por medio de las funciones **Top** y **Bottom Velocity**. Con **Top/Bottom Slope** determinas la pendiente de los extremos de cada rango, es decir, el cambio de volumen en dichas áreas (se visualizan sombreados en pantalla).

Si dos o más pistas que se reciben por un mismo canal se ajustan de tal manera que sus rangos de velocity no coincidan, tienes la posibilidad de ejecutar diferentes sonidos por medio de la cantidad de fuerza que le imprimas a las notas (Velocity Switch).

Por otro lado, puedes conseguir que el volumen de cada sonido cambie a medida que ejecutes más o menos fuerte sobre el teclado (velocity crossfade) teniendo las pendientes (zonas en gris) solapadas unas con otras.

**MIDI** Estos ajustes no tendrán ningún efecto sobre la transmisión y recepción de mensajes MIDI.

**Nota:** No es posible ajustar **Bottom Velocity** por encima de **Top Velocity** ni siquiera realizar ajuste alguno para que solapen las pendientes **Top** y **Bottom**.

Velocity Zone display

Información de la pista

Pista No.

3-3a

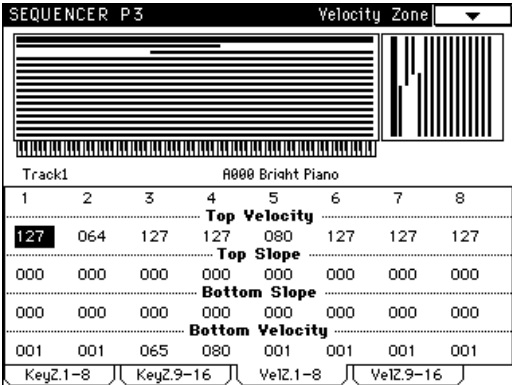
3-3b

3-3c

3-3d

SEQUENCER P3

Velocity Zone




Track1

A000 Bright Piano

1	2	3	4	5	6	7	8
<b>Top Velocity</b>							
127	064	127	127	080	127	127	127
<b>Top Slope</b>							
000	000	000	000	000	000	000	000
<b>Bottom Slope</b>							
000	000	000	000	000	000	000	000
<b>Bottom Velocity</b>							
001	001	065	080	001	001	001	001
KeyZ.1-8		KeyZ.9-16		VelZ.1-8		VelZ.9-16	

Page Menu



Memory Status

3-3A

Delete Song

3-3B

Copy From Song

3-3C

Copy From Combi

3-3D

#### 3-3a: Top Velocity [1...127]

Determina el valor más alto del velocity; se puede establecer desde el teclado.

#### 3-3b: Top Slope [0...120]

Determina el rango de los velocity sobre el que el volumen alcanzará el nivel original desde **Top Velocity**. No procede con aquellos timbres utilizados en los programas del **banco S**.

En 0, la nota sonará con el volumen original para el **Top Velocity** en 120, el volumen se atenuará a medida que se va acercando a **Top Velocity**.

#### 3-3c: Bottom Slope [0...120]

Determina el rango de los velocity sobre el que el volumen alcanzará el nivel original desde **Bottom Velocity**. No procede con aquellos timbres utilizados en los programas del **banco S**.

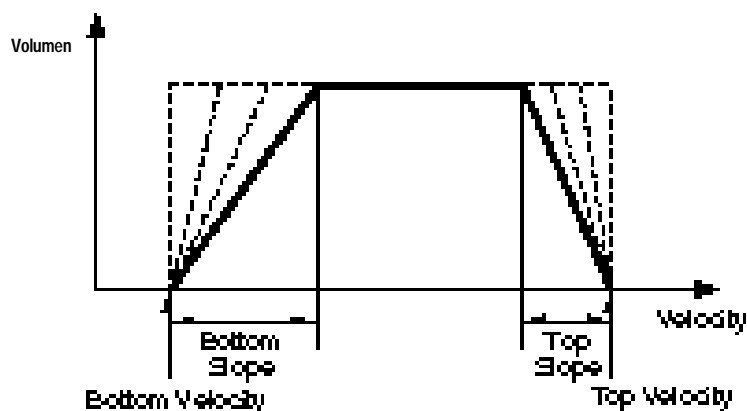
En 0, la nota sonará con el volumen original para el **Bottom Velocity** en 120, el volumen se atenuará a medida que se va acercando a **Bottom Velocity**.

### 3-3d: Bottom Velocity

---

Determina el valor más bajo de velocity para cada timbre. Se puede establecer desde el teclado.

Cambio de volumen afectado por el velocity



## - Menú de Páginas

---

### 3-3A: Memory Status

Este comando nos muestra la memoria del secuenciador.

### 3-3B: Delete Song

Borra la canción que esté en curso. Al ejecutarse este comando, toda la información de la canción quedará borrada, con lo que la memoria que ocupó quedará libre.

### 3-3C: Copy from Song

Este comando copia la información musical y de ajustes de parámetros de una canción hacia la canción previamente elegida. Al ejecutarse, la información que contenía la canción "destino" quedará borrada por la información de la canción "fuente", así que antes de ejecutar esta operación asegúrate que no vayas a borrar información de interés.

### 3-3D. Copy from Combination

En este comando se copian los parámetros de una combinación a una canción previamente elegida. Debes tener en cuenta que al ejecutarlo borrarás la información que contenga dicha canción. Asegúrate que no vayas a borrar información de tu interés.

Consulta la página 1-1D: Copy from Combination

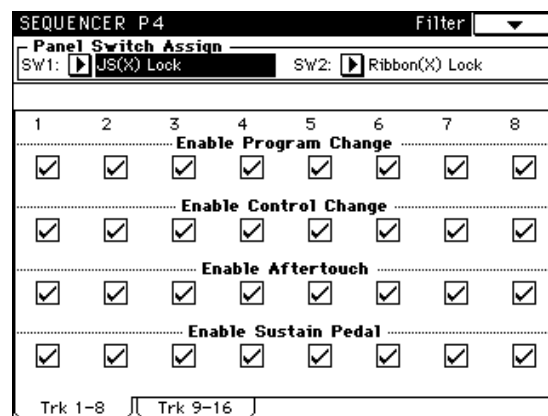
## Sequencer. Página 4

Asignación de funciones para los conmutadores SW1 y SW2, así como determinar qué tipo de mensaje MIDI se quieren recibir.

### 4-1: Filter (Pistas 1-8).

### 4-2: Filter (Pistas 9-16).

MIDI estas páginas se encargan de asignar funciones a los conmutadores SW1, 2 y determinan la recepción o no de los 4 tipos de mensajes MIDI por parte de cada pista. Los ajustes para dicha recepción se realizan por medio de filtros MIDI, con lo que no llegarán a efectuar la transmisión de mensajes que hayan sido ya grabados. Cuando vayas a controlar el TRINITY desde una unidad externa asegúrate que los canales MIDI de cada pista coinciden con los canales de aquellos mensajes que vayan a ser transmitidos desde la unidad externa.



### Page Menu

Memory Status	4-1A
Delete Song	4-1B
Copy From Song	4-1C
Copy From Combi	4-1D

### 4-1a: Panel Switch Assign.

Determina las funciones para los conmutadores SW1 y SW2. Consulta también la página 1-1f: Panel Switch Assign (pág. 7).

MIDI Si manipulas estos conmutadores durante una grabación, los mensajes que provoquen de acuerdo a sus funciones quedarán grabados.

SW1 [JS(X) Lock...Modulation (CC#80)].

SW2 [JS(X) Lock...Modulation (CC#81)].

Existen las mismas funciones para ambos conmutadores (excepto para Modulation).

Si ajustas uno de los conmutadores en **Controller Lock**, el controlador elegido (joystick, cinta, aftertouch, etc) quedará bloqueado (inactivo). cada vez que pulses el conmutador (al lucir el led indicará la actividad de esta función). Si por ejemplo ajustas este parámetro en JS (+Y), mueves el joystick hacia adelante (dirección contraria hacia tí) y pulsas uno de los 2 conmutadores, el movimiento positivo (+Y) del joystick quedará bloqueado y la modulación existente continuará aplicándose incluso después que el joystick hacia (-Y) y conseguir de esta manera 2 tipos de modulación simultáneamente con un mismo controlador.

MIDI Cuando un controlador está bloqueado dejará de transmitir mensajes MIDI, sin embargo, dichos mensajes aún se podrán recibir.

En **Octave Up**, si pulsas SW1 o SW2 se alternará entre 1 octava arriba (lucirá el led) y el valor de la octava original (no lucirá).

En **Octave Down** ocurrirá lo mismo pero respecto a 1 octava abajo.

En **Portamento Off** (válido únicamente para el sistema de sintetizador **Solo Synthesizer**) el efecto se alternará On/Off cada vez que se pulse el conmutador. El led correspondiente indicará el estado de funcionamiento de este efecto.

**MIDI** El mensaje MIDI de CC#65 se transmitirá a cada On/Off (valor 0 para OFF y valor 127 para ON). En Modulation podrás utilizar el conmutador como fuente para la modulación Alternativa o bien para la modulación Dinámica de Efectos. En este caso deberás definir el destino a controlar.

Para esta función en particular, SW1=CC#80 y SW2=CC#81.

**MIDI** Para cada On/Off, el cambio de control en cuestión (#80 ó #81) será transmitido con un valor de 0 para OFF y de 127 para ON.

#### **4-1b: Enable Program Change**

---

**MIDI** determina si los mensajes de Selección de Banco (Bank Select) y Cambio de Programa (Program Change) se podrán recibir.

Si se encuentra señalado y la página 2-1c: Track Status está en INT o BOTH quiere decir que se recibirán dicho mensajes por los canales pertinentes; sin embargo, la pág. 2-1a Filter (pág. 136) debe encontrarse también señalada para que la recepción sea válida. Al no estar señalada, las pistas no recibirían tales mensajes.

#### **4-1c: Enable Control Change**

---

**MIDI** Determina si los mensajes de controladores (cinta, volumen, pedales, etc) se podrán recibir.

Si esta página se encuentra señalada (la pág. 2-1c: Track Status debe estar en INT o BOTH) quiere decir que se recibirán estos mensajes en los canales pertinentes; sin embargo, la página 2-1a: Filter (pág. 136) debe encontrarse también señalada para que se haga efectiva la recepción. Al no estar señalada, las pistas no recibirán dichos mensajes.

#### **4-1d: Enable Aftertouch**

---

**MIDI** Determina si los mensajes tipo Aftertouch (Channel Aftertouch, Poly Key pressure) se podrán recibir.

Si esta página se encuentra señalada (la pág. 2-1c: Track Status debe estar en INT o BOTH) quiere decir que se recibirán estos mensajes en los canales pertinente; sin embargo, la página 2-1a: Filter (pág. 136) debe encontrarse también señalada para que se haga efectiva la recepción. Al no estar señalada, las pistas no recibirán dichos mensajes.

#### **4-1e: Enable Damper Switch**

---

**MIDI** Determina si los mensajes tipo Sustain (damper) se podrán recibir.

Si esta página se encuentra señalada (la pág. 2-1c: Track Status debe estar en INT o BOTH) quiere decir que se recibirán estos mensajes en los canales pertinentes; sin embargo, la página 2-1a: Filter (pág. 136) debe encontrarse también señalada para que se haga efectiva la recepción. Al no estar señalada, las pistas no recibirán dichos mensajes.

## **- Menú de Páginas**

---

### **4-1A: Memory Status**

Este comando nos muestra la memoria del secuenciador.

### **4-1B: Delete Song**

Borra la canción que esté en curso. Al ejecutarse este comando, toda la información de la canción quedará borrada, con lo que la memoria que ocupó quedará libre.

### **4-1C: Copy from Song**

Este comando copia la información musical y de ajustes de parámetros de una canción hacia la canción previamente elegida. Al ejecutarse, la información que contenía la canción "destino" quedará borrada por la información de la canción "fuente", así que antes de ejecutar esta operación asegúrate que no vayas a borrar información de interés.

### **4-1D. Copy from Combination**

En este comando se copian los parámetros de una combinación a una canción previamente elegida. Debes tener en cuenta que al ejecutarlo borrarás la información que contenga dicha canción. Asegúrate que no vayas a borrar información de tu interés.

Consulta la página 1-1D: Copy from Combination

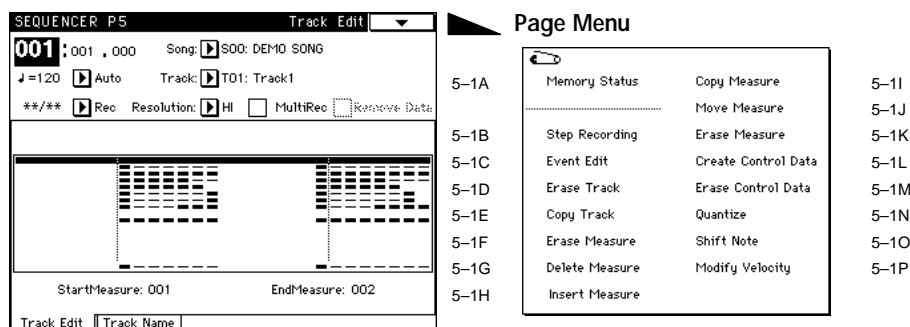
# Sequencer. Página 5

## 5-1: Track Edit

En estas páginas se realizan los ajustes necesarios de las pistas, la edición de la información ya grabada y la grabación por pasos. Para los procedimientos sobre la grabación a tiempo real consulta la pág. 43 de la Guía Básica.

Para poder editar o bien grabar por pasos, primero debes seleccionar una pista y el área donde quieras que se grabe, acto seguido se trabajará con los diferentes comandos del Menú de Páginas.

Para más información sobre la pista elegida consulta la página 1-1: Track Play/Rec.



### 5-1f: Track [T1...T16, MTR]

Selecciona la pista a editar o grabar. Si vas a editar todas las pistas no es necesario que las especifiques aquí (señala la función All tracks en los diferentes cuadros de diálogo para poder trabajar con todas las pistas).

Si seleccionas MTR (pistas Master) tendrás la posibilidad de grabar cambios de tempo en ella como información de tempo.

### 5-1g: Start Measure/End Measure.

Determina el área de compases a editar (o grabar).

#### Start Measure [1...999]

Define el primer compás. Si paras una canción mientras esta página está activa, el compás donde se pare será el compás de inicio (Start Measure).

#### End Measure [1...999]

Define el último compás.

## • Menú de Páginas

### 5-1A: Memory Status

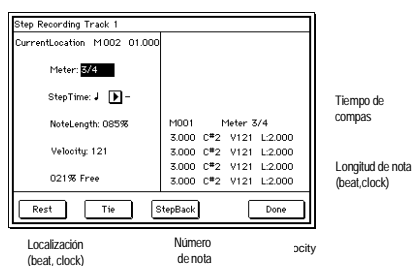
Nos muestra la cantidad de memoria que queda en el secuenciador.

### 5-1B: Step Recording

Aquí es donde se ejecuta la grabación por pasos. Por medio del teclado puedes definir el pitch de las notas, por medio de las funciones **Rest**, **Tie** y **Step** definirás los tiempos y velocity de cada una de las notas. La grabación por pasos te permite trabajar con canciones difíciles de grabar a tiempo real mediante la introducción de informaciones de nota. Para trabajar con otros tipos de información en este sentido (pitch bend, program changes, etc) deberás hacerlo en las páginas 5-1L: Create Control Data y 5-1C: Event Edit.





















- 1.- En primer lugar especifica la pista y el compás de inicio (Start Measure) para la grabación.
- 2.- Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



En su parte izquierda se encuentra el tiempo de compás, valor de nota, longitud de nota y el velocity. A la izquierda nos encontramos con la información de nota.

- a.- Ajuste del tiempo de compás. Tienes también la posibilidad de cambiarlo, pero debes tener en cuenta que si lo haces el valor que tengan los compases del material grabado quedarán modificados con lo que se reproducirán con el nuevo valor en todas las pistas.
- b.- Ajuste del valor de nota a usarse en la grabación. El siguiente cuadro nos muestra el tiempo de reloj en cada nota.

 (0:24)	 (0:48)	 (0:96)	 (1:00)	 (2:00)	 (4:00)
 (0:36)	 (0:72)	 (0:144)	 (1:96)	 (3:00)	 (6:00)
 (0:16)	 (0:32)	 (0:64)	 (0:128)	 (1:64)	 (2:128)

- c.- Ajuste de la longitud de nota que se mantendrá en relación al valor de la nota. Con 50% consigues un staccato, 85% es normal y 100% es un tenuto.
  - d.- En **velocity** se determina la fuerza de ejecución de la información de nota. Si se ajusta en **Key** se utilizará el velocity del teclado.
- 3.- Pulsa los botones correspondientes para grabar cada nota tal como explicamos más adelante. Una vez terminada la grabación por pasos debes volver a la página principal pulsando **Done button**.

### Grabación de notas

Cuando pulsas una nota sobre el teclado, ésta quedará grabada tal como quede especificada en **StepTime** (valor de nota para la grabación).

Cuando grabes un acorde, el tiempo que te lleve pulsar cada nota no tendrá efecto, además, toda nota que hayas ejecutado antes de liberar la última tecla quedará grabada como parte del acorde del **StepTime** (valor de nota).

### Grabación de silencios

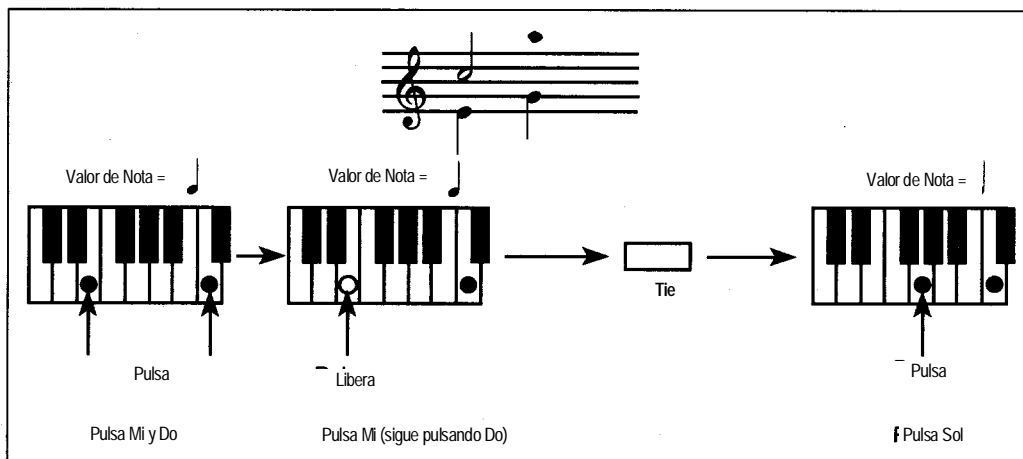
Pulsa el botón **Rest** sin tocar el teclado y se grabará un silencio con valor del **Step time**.

### Borrar información

Para poder borrar la última nota (o silencio) pulsa **Step Back** sin pulsar ninguna nota. Para borrar una nota en particular del último acorde grabado, manten pulsada la nota y pulsa **Step Back**.

### Grabar una ligadura

Pulsa **Tie** sin tocar ninguna nota con lo que se ligará la última nota grabada; su longitud será en base al valor de **Step time**. Por otro lado, si mantienes una nota y pulsas **tie**, la ligadura tendrá efecto únicamente en dicha nota, permitiéndote grabar frases tal como se ilustra en el siguiente dibujo:



Set Event Filt

☐ Note  
☐ Control Change  
☐ After Touch

☐ Pitch Bend  
☐ Program Change  
☐ Poly After Touch

Cancel
OK

### 5-1c: Event Edit

Te permite editar eventos individuales en tus secuencias.

1.- Elige en la pantalla la pista y compás donde quieras hacer la edición. Si has elegido la pista Master, pasa directamente al paso 4.

Aparecerá un cuadrado de diálogo como el ilustrado en al derecha.

3.- Realiza los ajustes necesarios en **Set Event Filt** para elegir el tipo de información a visualizar ( y editar) en al pantalla **Event Edit**.

Podrás elegir entre los siguientes tipos de información: **Note**, **Pitch Bend**, **Control Range**, **Program Change**, **AfterTouch** y **Poly Aftertouch**. Aquellos que estén señalados serán los que aparezcan en la pantalla de edición de eventos (Event Edit).

4.-Para moverte en esta pantalla pulsa **OK**, para retroceder a la anterior pantalla pulsa cancel. Al pulsar **OK** aparecerá el siguiente cuadro de diálogo.

Compas

Event Edit Track 2
Mes:001 Index: 00000

M:001	#000	BAR	Meter: 3/4
M:001	#001	BT:01.000 PR06 Bank: 127 P:000	
M:001	#002	BT:01.000 CTRL C: 127 100	
M:001	#003	BT:01.000 CTRL C: 127 064	
M:001	#004	BT:02.020 CTRL C: 121 000	
M:001	#005	BT:02.020 PR06 Bank: 000 P:033	
M:001	#006	BT:02.020 CTRL C: 007 100	

Insert
Delete
Copy
Done

a

Indice
b: localización en el compás (beat,clock)
c: información musical

a.- Elige el índice que desees editar. Puedes pulsar también directamente sobre la pantalla o utilizar la barra de desplazamiento ubicada a la derecha, A continuación, al seleccionar un evento de nota hará que suene tal evento.

b.- Si modificas el valor de la localización,el evento en curso se moverá dentro del compás.

c.- A continuación te mostramos los tipos de información musical que se pueden seleccionar así como rangos de valores.

Bar (display only) (bar line)	Meter: 1/4...16/16* (time signature)	
C-1...G9 (note data)	V: 1...127 (velocity)	L: 000.000...999:191 (length: beats, clocks)
PAFT (poly aftertouch)	C-1...G9 (note number)	0...127 (value)
CTRL (control change)	C:0...101 (control change number)	0...127 (value)
PROG (program change)	Bank: 0...127 (program bank)	P: 0...127 (program number)
AFTT (aftertouch)	V: 0...127 (value)	
BEND (pitch bend)	V: -8192...+8191 (value)	

\* Por el hecho de que el tiempo de compás se graba en la pista Master, recuerda que si lo cambias en una de las pistas estarás afectando al resto de las pistas, con lo que sonarán con el nuevo tiempo de compás. Si visualizarán números de patrón en aquellas localizaciones donde se haya implantado un patrón.

El mensaje **End of track** se visualizará cuando se llegue al final de una pista.

5.- Pulsa **Done** para salir de la edición de eventos y volver a la página principal.

#### **Borrar un evento**

Selecciona el evento que quieras borrar y pulsa **Delete**: El evento quedará borrado y los demás se desplazarán.

#### **Insertar un evento**

Selecciona el evento y la localización donde lo quieres insertar y pulsar **Insert**, aquellos eventos localizados después del que elegistes se desplazarán hacia el final de la canción.

#### **Mover un evento**

Utiliza **Delete e Insert**, el primero para borrar el evento que desees mover y el segundo para insertarlo en su nueva localización (tipo **Cut and Paste**). También puedes mover un evento modificando "b" (su localización dentro del compás).

#### **Copiar un evento**

Selecciona el evento que desees copiar y pulsa **Copy**, luego ejecuta la operación **Insert** para insertar la información.

Toda información de una secuencia que no sea información de nota se grabará en el mismo formato del mensaje MIDI correspondiente.

El siguiente cuadro contiene los cambios de Control y sus respectivas funciones en el TRINITY cuando se reciben o transmiten.

CC#	Control	Value	Function
0	Bank Select (MSB)	0...127	MSB of Bank Select message *1
1	Oscillator LFO	0...127	joystick movement in +Y direction
2	Filter LFO	0...127	joystick movement in -Y direction
4	Foot Controller	0...127	assignable pedal when assigned to Modulation
6	Data Entry (MSB)	0...127	MSB of RPN data *3
7	Volume	0...127	volume *2
10	Panpot	0...127	L...R pan
11	Expression	0...127	volume *2
12	Effect Control 1	0...127	dynamic modulation source Effect 1
13	Effect Control 2	0...127	dynamic modulation source Effect 2
16	Ribbon Controller (x)	0...127	horizontal movement on ribbon controller
17	Ribbon Controller (z)	0...127	pressure on ribbon controller
18	VALUE slider	0...127	VALUE slider operation
19	Controller (CC#19)	0...127	for alternate modulation or dynamic modulation
32	Bank Select (LSB)	0...127	LSB of Bank Select message *1
38	Data Entry (LSB)	0...127	LSB of RPN data *3
64	Sustain Pedal Switch on/off	0...63 (off), 64...127 (on)	sustain off, sustain on
65	Portamento on/off	0...63 (off), 64...127 (on)	portamento off, portamento on (when Solo Synth is installed)
72	Release Time	0...127	release time of filter EG, amp EG *4
73	Attack Time	0...127	attack time of amp EG *4
74	Brightness	0...127	filter cutoff *5
80	Panel Switch 1 on/off	0...63 (off), 64...127 (on)	panel switch 1 on/off
81	Panel Switch 2 on/off	0...63 (off), 64...127 (on)	panel switch 2 on/off
82	Pedal Switch on/off	0...63 (off), 64...127 (on)	pedal switch on/off
83	Controller (CC#83) on/off	0...63 (off), 64...127 (on)	alternate modulation on/off, dynamic modulation on/off
91	Send 1 Level	0...127	Send 1 level
92	Insert Effect on/off	0 (off), 1...127 (on)	insert effect on/off
93	Send 2 Level	0...127	Send 2 level
94	Modulation-type master effect on/off	0 (off), 1...127 (on)	master effect (modulation-type) on/off
95	Delay/reverb-type master effect on/off	0 (off), 1...127 (on)	master effect (reverb-type) on/off
96	Data Increment	00	increment RPN data *3
97	Data Decrement	00	decrement RPN data *3
100	RPN (LSB)	00 01 02	select Pitch Bend Range select Fine Tune select Coarse Tune *3
101	RPN (MSB)	00	MSB of RPN *3

CC#94 y CC#95 son válidos únicamente para aquellas pistas ajustadas al canal MIDI GLOBAL.

(1) Normalmente, Bank Select se especifica como parte de un evento de Cambio de Programa, aunque esto puede ser insuficiente cuando necesitas seleccionar bancos en una unidad externa. En tal caso, utiliza CC#00 y CC#32. Consulta en el manual acerca de la relación entre la memoria de la unidad externa y los mensajes de Selección de Bancos (Bank Select).

(2) El volumen de los modelos del TRINITY se determina por el producto del valor del volumen (CC#07) y el valor de Expresión (CC#11). Si paras una secuencia y pulsas [RESET] la localización volverá al inicio de pista, con lo que el volumen se ajustará al valor inicial y la expresión a su máximo valor (127).

(3) A diferencia de los mensajes de Cambio de Control normales, los ajustes de rango de Pitch Bend, Afinación Sutil y Afinación Normal están hechos utilizando el Control de Parámetro Registrado (RPC). El procedimiento consiste en utilizar un Número de Parámetro Registrado (RPN) para seleccionar el parámetro que quieres editar para luego usar mensajes de Entrada de Datos (Data Entry) y especificar así el valor del parámetro. Los parámetros se seleccionan utilizando CC#100 (valor de 00 a 02) y CC#101 (valor 00). La introducción de información se realiza por medio del CC#06 y CC#38.

Las siguientes tablas nos muestran las correspondencias entre los valores **Data Entry** y los ajustes de cada parámetro.

Rango del Pitch Bend

CC#06	CC#38	Valor del Parámetro (en pasos de semitonos)
00	00	0
04	00	+1
...	...	...
12	0	+12

Afinación Sutil

CC#06	CC#38	Valor del Parámetro (en pasos de 1 cent)
32	00	-50
...	...	...
48	00	-25
...	...	...
64	00	0
...	...	...
96	00	+50

Afinación Normal

CC#06	CC#38	Valor del Parámetro (en pasos de semitono)
40	00	-24
...	...	...
52	00	-12
...	...	...
64	00	0
...	...	...
88	00	+24

Por ejemplo, si quisieras ajustar una transposición (Afinación Normal) de -12 para la pista que esta recibiendo el canal 1, podrás primero enviar [B0, 64, 02]. Acto seguido, transmitirás [B0, 06, 34], [B0, 26, 00] para ajustar el valor a -12.

En la mayoría de los secuenciadores tienes la posibilidad de transmitir estos mensajes creando los siguientes mensajes de Cambio de Control transmitidos por el canal1: un CC#100 con un valor =02 para seleccionar la Afinación Normal (RPN), luego un CC#06 con un valor=52 (que corresponde a -12) y finalmente un CC#38 con un valor=00.

(4) Con un valor de 64 se llevará a cabo el ajuste para dicho programa. Aquellos valores=63 e inferiores harán acortarse el tiempo, los valores=65 y superiores alargarían el tiempo.

(5) Con un valor de 64 se llevará a cabo el ajuste para dicho programa. Aquellos valores=63 e inferiores harán que el tono quede más opaco, los valores=65 y superiores harán que el tono quede más brillante.

## 5-1D: Erase Track

Este comando se encarga de borrar toda la información contenida en la pista que se visualice en la pantalla principal.

- 1.- Determina en primer lugar la pista a borrar.
- 2.- A continuación se visualiza un cuadro de diálogo como el mostrado en la derecha.
- 3.- Si quieres borrar todas las pistas incluida la pista Master, señala **All Tracks**, en caso contrario se borrará únicamente la pista especificada en la pantalla principal.
- 4.- Finalmente pulsa **OK** para ejecutar la operación, para cancelarla no tienes más que pulsar **Cancel**.

Erase Track 1

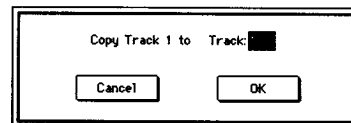
☐ All Track

Cancel
OK

### 5-1E: Copy track

Copia el contenido de una pista en aquella especificada en la pantalla principal. Recuerda que al utilizar este comando la información que pudieras tener en la pista destino se perderá.

- 1.- Define la pista a copiar (fuente).
- 2.- Aparecerá un cuadro de diálogo como el de la derecha.
- 3.- Define la pista destino.
- 4.- Pulsa **OK** para que se ejecute la operación, para cancelar pulsa **Cancel**.

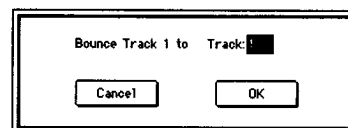


### 5-1F: Bounce Track

Este comando se encarga de "volcar" el contenido de la pista especificada en la pantalla principal con el contenido que tenga la pista destino. Recuerda que al ejecutar este comando la información que se maneja queda afectada de la siguiente manera:

- Toda información contenida en la pista destino quedará mezclada con la información a volcarse, con lo que se perderá como información original.
- Los ajustes de pista (canal de programa y MIDI, etc) tendrán lugar en la pista destino.
- Si la pista origen posee en una determinada localización el mismo contenido de información, la pista resultante no podrá reproducirse correctamente. Se recomienda antes de ejecutar este comando borrar la información de control de una u otra pista por medio de la página 5-1C: Event Edit o 5-1M: Erase Control Data.

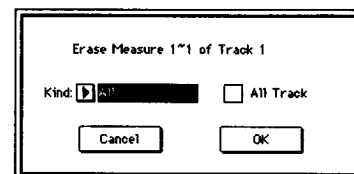
- 1.- Selecciona la pista a volcar (fuente).
- 2.- Se visualizará un cuadro de diálogo como el mostrado a la derecha.
- 3.- Determina la fuente destino.
- 4.- Pulsa **OK** para ejecutar la operación. Pulsa **Cancel** para cancelarla.



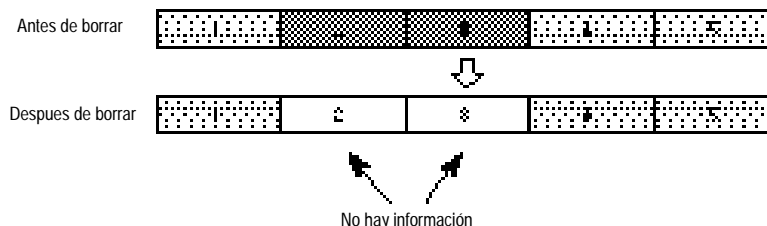
### 5-1G: Erase Measure

Este comando borra determinados compases de la pista representada en la pantalla principal. Puedes incluso determinar el tipo de información a borrar. Si seleccionas **All tracks** borrarás toda la información contenida en todas las pistas, incluyendo la pista MASTER. A diferencia de Delete Measure, este comando no provoca que la información se tenga que desplazar.

- 1.- Elige la pista donde quieres borrar información y determina el compás de inicio y el de final. Si has elegido MTR, el parámetro Kind del paso (4) cambiará a **tempo** y el cuadro de señalización no aparecerá en pantalla.
- 2.- Cuando se selecciona este comando aparece en pantalla un cuadro de diálogo como el ilustrado en la derecha.
- 3.- Si quieres borrar la información de todas las pistas incluyendo la pista Master deberás seleccionar **All Tracks**. Si no se selecciona, se borrará únicamente el contenido de la pista especificada en la pantalla principal.
- 4.- El parámetro "kind" te permite elegir el tipo de información a elegir: All, Note, Control Change, Aftertouch, Bend, Program Change. En **ALL** se borrará todo tipo de información menos la de la pista master (tempo, etc) a menos que se haya seleccionado **All Tracks**. Si se elige **Aftertouch** se borrará Channel Pressure y Polyphonic Key Pressure.
- 5.- Para ejecutar este comando pulsa **OK**, para cancelarlo pulsa **cancel**.

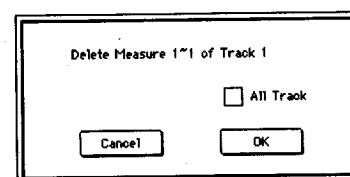


Ejemplo: si los compases 2 y 3 se borran quedarán vacíos (sin información)



Para borrar únicamente la información de cambio de tempo de la pista Master. Utiliza este comando a las págs. 5-1C: Event Edit y 5-1H: Erase Control Data.

Nota: Debes tener en cuenta que si la información de control sobrepasa el límite del área a borrarse, únicamente la información que esté contenida en dicho área será borrada. Por otro lado, si borras compases donde haya información de una nota bastante larga que ocupe varios compases, el resto de la información de la nota que ocupa dichos compases también será borrada.



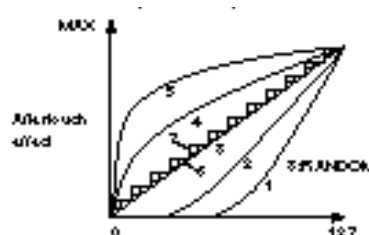
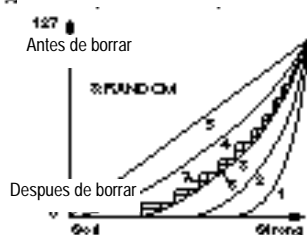
### 5-1H: Delete Measure

Borra determinados compases de la pista seleccionada en pantalla. A diferencia del comando Erase Measure, éste provocará que los compases siguientes a los borrados se desplacen para así ocupar el vacío.

- 1.- Selecciona en pantalla la pista donde estén los componentes que deseas borrar y define el compás de inicio y final.
- 2.- Se visualizará un cuadro de diálogo como el mostrado a la derecha.
- 3.- Si quieres borrar compases en todas las pistas incluyendo la pista Master, selecciona **All Tracks**, en caso contrario se borrarán únicamente los compases de la pista especificada en pantalla.

Para ejecutar este comando pulsa **OK**, para cancelar pulsa **Cancel**.

Ejemplo: cuando se borran los compases 3-5, los compases 6-8 ocuparán su lugar



Nota: Si la función **All Tracks** (3) no está activa cuando se ejecuta el comando, la pista Master no se verá afectada con lo que la información de tempo y de tiempo de compás permanecerán inalteradas, únicamente cambiarán en aquellos compases que fueron desplazados con motivo de la acción de borrado.

Ejemplo: Cuando los compases 2 y 3 (3 por 4) de la pista 2 se borran, los compases 4 y 5 se desplazarán hacia la posición dejada por 2 y 3 con tiempos de compás de 3 por 4.



Nota: Si la función **All Tracks** (3) se activa cuando se vaya a ejecutar este comando, aquellos compases especificados en pantalla quedarán borrados de todas las pistas, incluyendo la pista Master, con lo que la información del tiempo de compás y tempo quedarán desplazados.

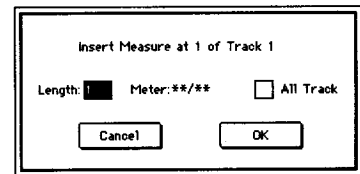
Nota: Debes tener en cuenta que si la información de control sobrepasa el límite del área a borrarse, únicamente la información que esté contenida en dicho área será borrada. Por otro lado, si borras compases donde haya información de una nota bastante larga que ocupe varios compases, el resto de la información de la nota que ocupa dichos compases también será borrada.

### 5-1I: Insert Measure

Inserta un determinado número de compases en una pista previamente determinada en pantalla. Cuando se ejecuta este comando los compases se insertan desde la localización definida en **Start Measure**. Los compases siguientes a los insertados se verán desplazados de sus localizaciones.

Nota: Todo aquellos compases que sean insertados en un área ocupada por una nota larga, ocurrirá que el tiempo de desactivación de la nota (note-off) quedará ajustado para que finalice inmediatamente antes del área insertada, es decir, la última parte de la nota quedará borrada.

1.- Determina la pista donde vas a insertar los compases y especifica el punto de inicio de compás (Start Measure).



2.- Se abrirá un cuadro de diálogo como el de la derecha.

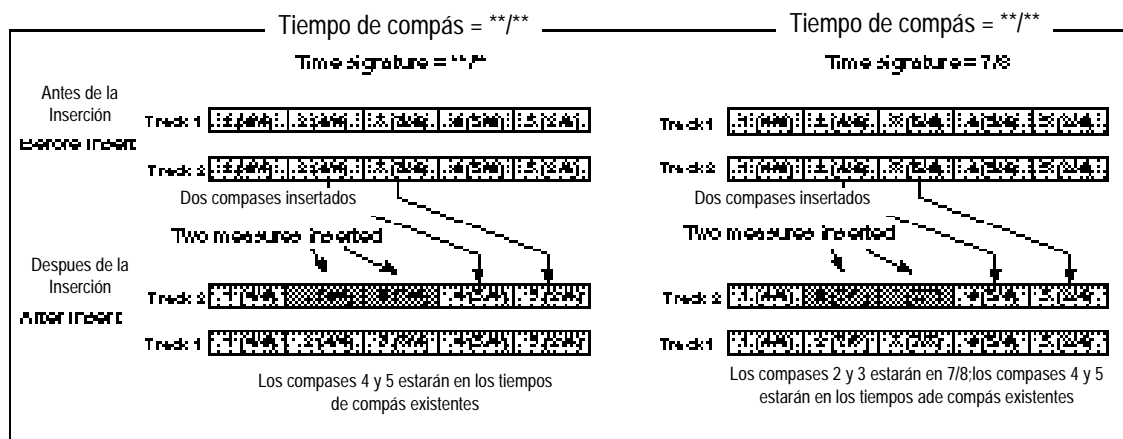
3.- Si quieres insertar dichos compases en todas las pistas, incluyendo la información para la pista Master, activa **All tracks**, si no lo activas grabarás únicamente en la pista definida en la pantalla. Recuerda que los compases posteriores a dicho punto se desplazarán, no así la información de tiempo de compás y tempo.

4.- Con **Leght** determinas el número de compases a insertar.

5.- En **Meter** (\*) determinas el tiempo de compás de la inserción.

6.- Pulsa **OK** para ejecutar la operación, **Cancel** para cancelarla.

(\*) Si quieres que el tiempo de compás de la inserción coincida con el existente, ajústalo en **\*\*/\*\***, de lo contrario el tiempo de compás cambiará quedando todas las pistas con este nuevo tiempo en esa determinada localización.



### 5-1J: Copy Measure

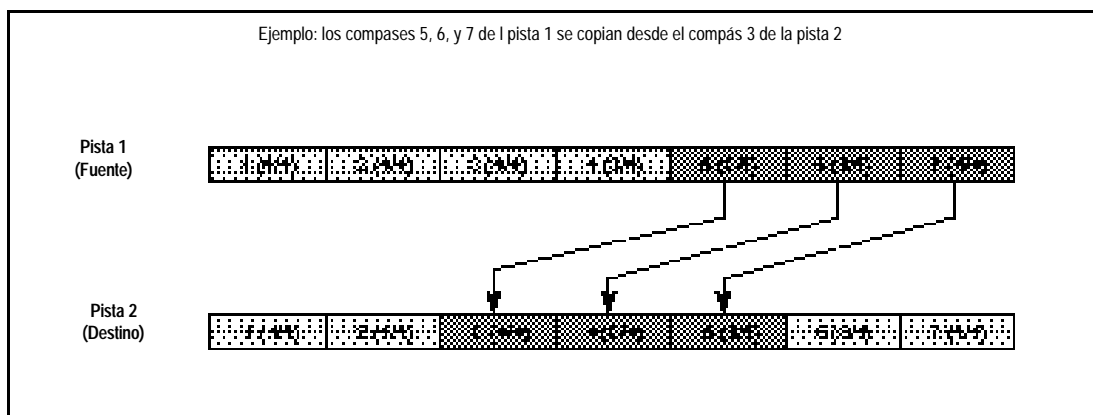
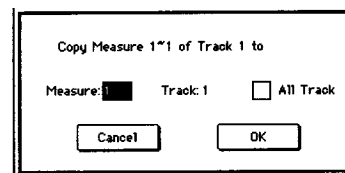
Copia compases de la pista definida en pantalla. Cuando se ejecuta este comando la información se copiará en los compases definidos en el paso (5). Ten en cuenta los siguientes puntos:

- Si los compases a copiar no contienen información musical se copiarán en blanco (vacíos).
- La información que tenga el punto de destino quedará borrada, ocupándola la nueva data.
- La información copiada se reproducirá de acuerdo al tiempo de compás que haya en destino.

1.- Define la pista donde quieres que se copien los compases y determina el punto de inicio y final de copia (Start Measure y End Measure respectivamente).



- 2.- Aparecerá en pantalla un cuadro de diálogo como el de la derecha.
- 3.- Si quieres que los compases se copien en todas las pistas incluyendo la pista Master, activa **All Tracks**, es un modo fácil de repetir secciones enteras de una canción.
- 4.- Si no activas **All Tracks** en el paso (3), selecciona la pista a copiar.
- 5.- Define el compás de inicio (Start Measure) del destino
- 6.- Con **OK** ejecutas la operación, **Cancel** para cancelarla

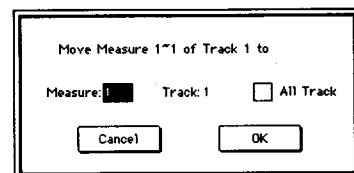


5.- **Copy Measure**

Mueves determinados compases de la pista representada en pantalla. Cuando se ejecuta este comando la información se moverá a aquellos compases definidos en el paso 5. Ten en cuenta que esta función afecta a la información de tu secuencia de la siguiente manera:

- La información de la pista origen posterior a los compases movidos ocupará el "hueco" dejado por estos últimos.
- La información de la pista destino posterior a los compases movidos quedarán desplazados para dejar "hueco".

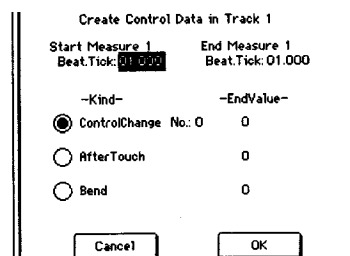
- 1.- Determina la pista en la que los compases se moverán, así como los compases de inicio y final (Start/End Measure).
- 2.- Aparecerá en pantalla un cuadro de diálogo como en la derecha.
- 3.- Si quieres mover compases de todas las pistas, incluyendo la pista master, activa **All tracks**.
- 4.- Si no activas **All Tracks** se selecciona la pista destino.
- 5.- Determina el primer compás de la lista destino.
- 6.- Pulsa **OK** para ejecutar la operación, **Cancel** para cancelarla.



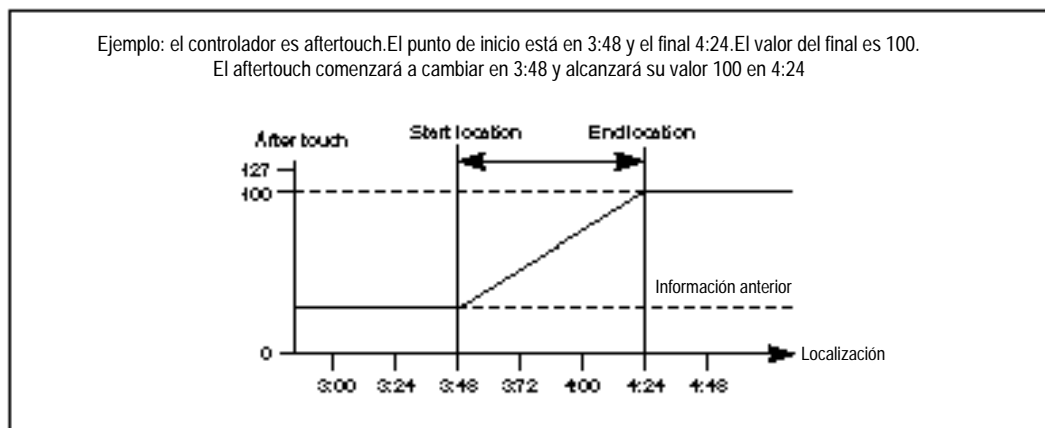
#### 5-1L: Create Control Data

Crea e inserta información que cambia paulatinamente hasta que alcanza un específico valor. Tanto el beat como el reloj de dicho área se determinan después de seleccionar el comando.

- 1.- Determina la pista en la que quieres crear la información, así como los compases de inicio y final (Start/end measure). Si quisieras crear información de tempo, selecciona la pista Master (MTR), en este caso, el parámetro **Kind** del paso 4 será el tempo.
- 2.- Al seleccionar este comando aparecerá un cuadro de diálogo como el de la derecha.
- 3.- En **Kind** selecciona el tipo de información que vas a crear (Control Change, Aftertouch, Pitch Bend). Si eliges **Control Change** tienes la posibilidad de seleccionar también el número de control (consulta la pág. 105)
- 4.- Ajusta el beat y el reloj (beat, tick) del punto de inicio.
- 5.- Ajusta el beat y el reloj (beat, tick) del punto de final.
- 6.- Ajusta el valor deseado para **End Value**. **Start Value** será el valor del punto de inicio.



7.- Pulsa **OK** para ejecutar la operación, **Cancel** para cancelarla.

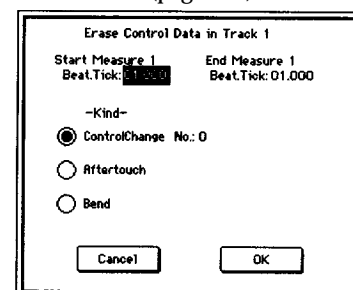


Nota: El uso de este comando consume gran cantidad de memoria de secuenciador. Si te quedaras con poca memoria no podrías ejecutar este comando, en tal caso utiliza la página 5-1N: Quantize antes que nada para cuantizar la secuencia, aunque también es posible que cuantices después que hayas creado la información con este comando.

### 5-1M: Erase Control Data

Borra información de control de un determinado área. El beat y el reloj de dicho área se ajusta al seleccionar el comando de menú de Páginas.

- 1.- Define la pista donde quieres borrar información de control y determina los compases de inicio y final (Start/End Measure). Si quieres borrar información de tempo elige la pista master (MTR), en este caso el parámetro Kind del paso 4 será el tempo.
- 2.- Aparecerá en pantalla un cuadro de diálogo como el de la derecha.
- 3.- En Kind selecciona el tipo de información que deseas borrar (Control Change, Aftertouch, Bend o tempo) Si seleccionas Control Change también puedes seleccionar el número de control (pág. 105).
- 4.- Ajusta los parámetros de beat y reloj (beat, Tick) del punto de inicio.
- 5.- Ajusta los parámetros de beat y reloj (beat, Tick) del punto de final.
- 6.- Pulsa **OK** para ejecutar la operación. **Cancel** para cancelarla.



### 5-1N: Quantize

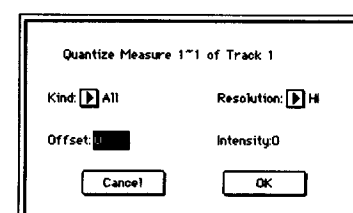
Cuantiza (corrige el tiempo) de información grabada en secuencia, la cual quedará afectada de la siguiente manera:

- Al cuantizar información de nota, se cuantiza el tiempo de activación de la nota (note-on) y no la longitud de nota.
- Si la resolución de la cuantización se ajusta en **Mi**, la resolución será de  $\text{J}/192$ , en este caso la información de nota no se verá afectada aunque si dos o más eventos de control coexistieran en un mismo punto (localización), se combinarán en un solo evento, conservando así memoria.

1.- Determina la pista a cuantizar los compases de inicio y final (Start/End, Measure).

2.- Aparecerá un cuadro de diálogo como el de la derecha.

3.- En **Kind** selecciona el tipo de información a cuantizar (All, Note, Control Change, Aftertouch, Bend o Program Change). Si seleccionas Control Change no será posible determinar números de control individuales. Si seleccionas Aftertouch se cuantizarán Channel Pressure y Poly Key Pressure.



Cuando grabes en el secuenciador del TRINITY a tiempo real, puedes poner Position en Post KBD y Aftertouch Curve en 6 ó 7 (1-1: Gobl Set up) para así poder conservar el consumo de memoria mientras grabas.

4.- Resolution determina la resolución de la cuantización.

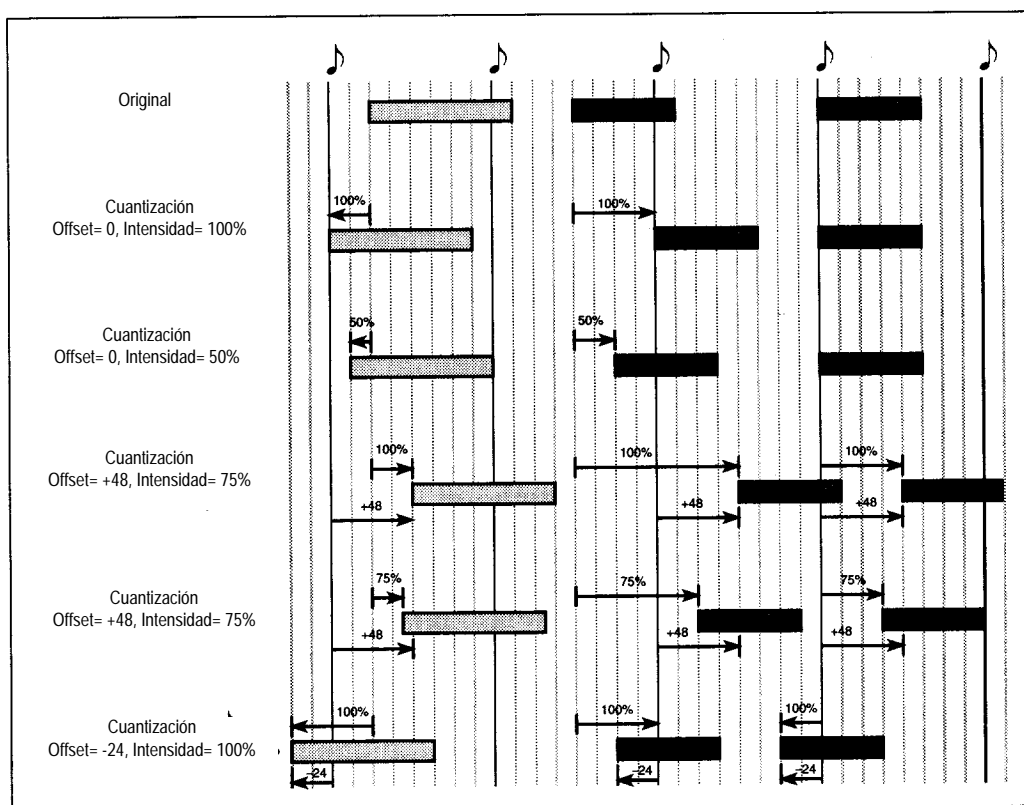
Si al grabar utilizas a menudo los controladores para cambiar información consumirás gran cantidad de memoria. Esto dará lugar a que la información de aquellos eventos ubicados cerca de una determinada resolución quedarán combinados en un solo evento, ahorrando así memoria. Los ajustes de baja resolución también ahorran memoria, aunque debes tener en cuenta que los cambios que se producirán en la secuencia también serán más evidentes.

5.- Offset (\*) determina la distancia del tiempo estándar en la que la información se moverá. En 96 lo hará en corcheas y en 48 lo hará en semicorcheas con respecto al tiempo estándar. La dirección de desplazamiento dependerá de los ajustes positivos o negativos.

6.- Intensity (\*) determina el grado de aplicación de la cuantización. Con una intensidad de cero, la información no se moverá, en 100 se moverá totalmente hasta la nueva localización determinada en 5 y 6.

7.- Pulsa OK para ejecutar la función, Cancel para cancelarla.

(\*) Dependiendo de los ajustes que se hagan en Offset e Intensity, la cuantización se comportará de la siguiente manera:



### 5-1O: Shift Note

Cambia la afinación de un determinado rango de compases.

1.- Determina la pista donde desees alterar la afinación, así como los compases de inicio y final (Start/End Measures).

2.- Aparecerá un cuadro de diálogo como el de la derecha.

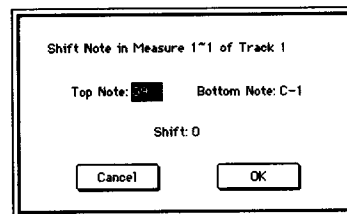
3.- Top Note: Define la nota más alta a alterar.

Bottom Note: Define la nota más baja a alterar.

Estos ajustes también se pueden realizar desde el teclado.

4.- Shift determina la cantidad de alteración de pitch en pasos de semitonos, en un rango de +/- 34.

5.- Pulsa OK para ejecutar la operación, Cancel para cancelarla.



### 5-1P: Modify Velocity.

Modifica los valores de velocity con respecto al tiempo.

1.- Define la pista a trabajar, así como los compases de inicio y final (Start/End Measure).

2.- Aparecerá un cuadro de diálogo como el de la derecha.

3.- En Start Value determinas el valor del velocity en la localización de inicio.

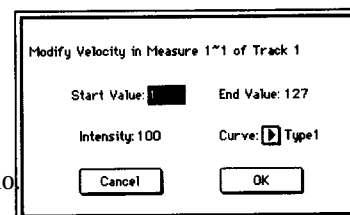
3.- En End Value determinas el valor del velocity en la localización de final.

5.- En Curve eliges la curva (6 tipos) de velocity.

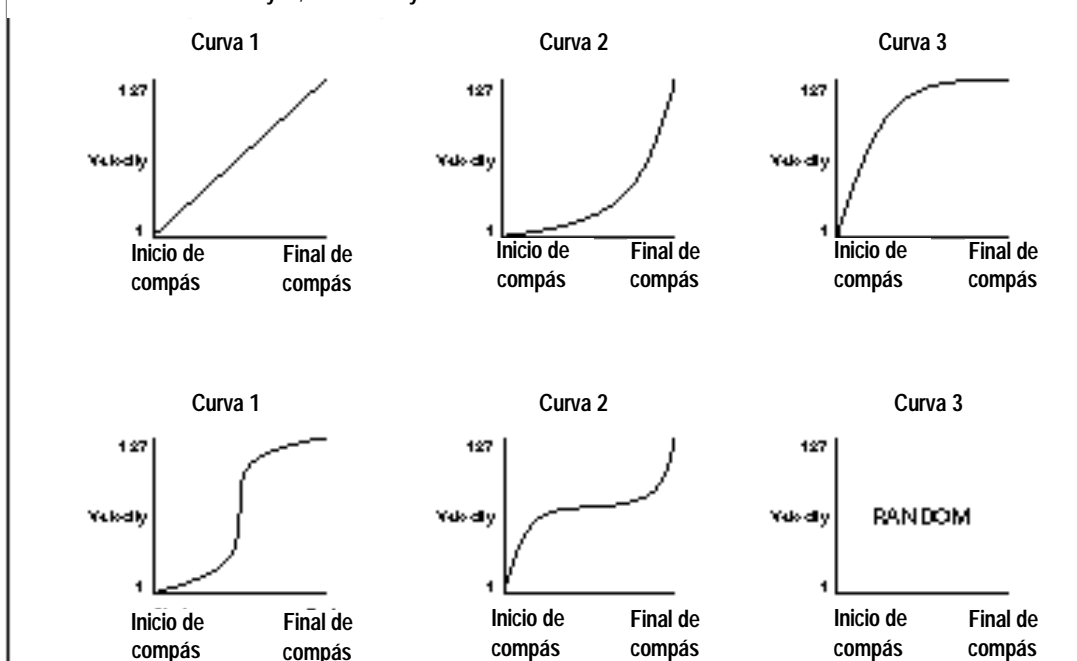
6.- Intensity determinará lo cercano que estará el velocity de coincidir con la curva elegida. Así, en 0% el velocity conservará su valor original, en 100% tendrá exactamente el mismo valor que la curva.

7.- Pulsa OK para ejecutar la operación, Cancel para cancelarla.

(\*) Estos son los 6 tipos de curva.

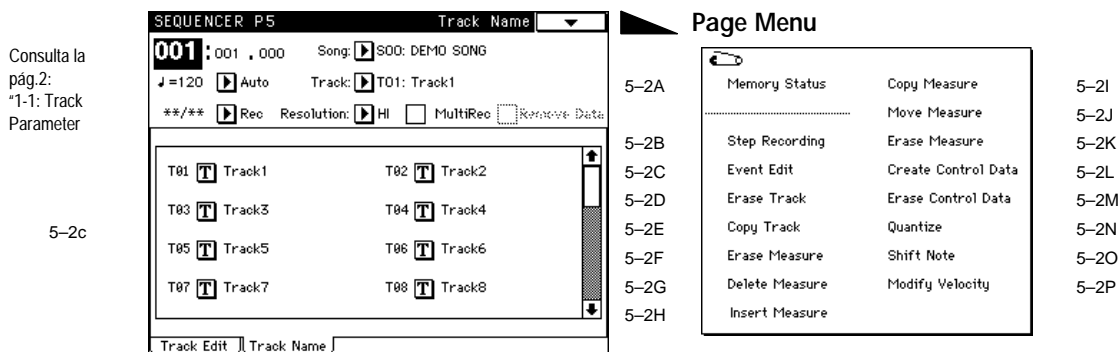


Para un valor de Start Velocity=1; End Velocity=127



## 5-2: Track Name

Asigna un nombre a cada pista.



### 5-2c: Track Name

Pulsa el botón de texto y aparecerá una pantalla en la que podrás asignar un nombre a cada pista (pág. 6 de la Guía Básica). Dichos nombres se pueden visualizar en las páginas 1, 2 y 5 del Modo Secuenciador y puede ajustarse desde cualquiera de ellos.

## -Menú de Páginas

### 5-2A: Memory Status

Nos indica la cantidad de memoria que queda en el secuenciador.

### 5-2B: Step Recording

Grabación por pasos. Para grabaciones complicadas para realizarlas a tiempo real. Consulta la pág. 5-1B: Step Recording.

### 5-2C: Event Edit

Se editan eventos individualmente. Consulta 5-1C: Event Edit.

### 5-2D: Erase track

Borra toda la información de una pista determinada. Consulta 5-1D: Erase Track.

### 5-2E: Copy Track

Copia información de una determinada pista hacia otra. Consulta 5-1E: Copy Track.

### 5-2F: Bounce Track

Vuelca la información de una determinada pista y la combina junto con la información de otra pista. Consulta 5-1F: Bounce Track.

### 5-2G: Erase Measure

Borra determinados compases de una pista (5-1G: Erase Measure)

### 5-2H: Delete Measure

Borra determinados compases de una pista (5-1H: Delete Measure).

**5-2I: Insert Measure**

Inserta un número determinado de compases en una pista (5-1 I: Insert Measure).

**5-2J: Copy Measure**

Copia compases de una pista determinada (5-1J: Copy Measure).

**5-2K: Move Measure**

Mueve compases de una pista determinada ( 5-1K: Name Measure).

**5-2L: Create Control Data**

Crea e inserta dentro de una determinada área información de control que combinará paulatinamente hasta que alcanza un determinado valor (5-1L: Create Control Data).

**5-2M: Erase Control Data**

Borra información de control de una área determinada (5-1M: Erase Control Data).

**5-2N: Quantize**

Cuantiza el tiempo de una secuencia (5-1N: Quantize).

**5-2O: Shift Note**

Altera el rango de información (compases y afinación) en una determinada cantidad (5-1O: Shift Note).

**5-2P: Modify Velocity**

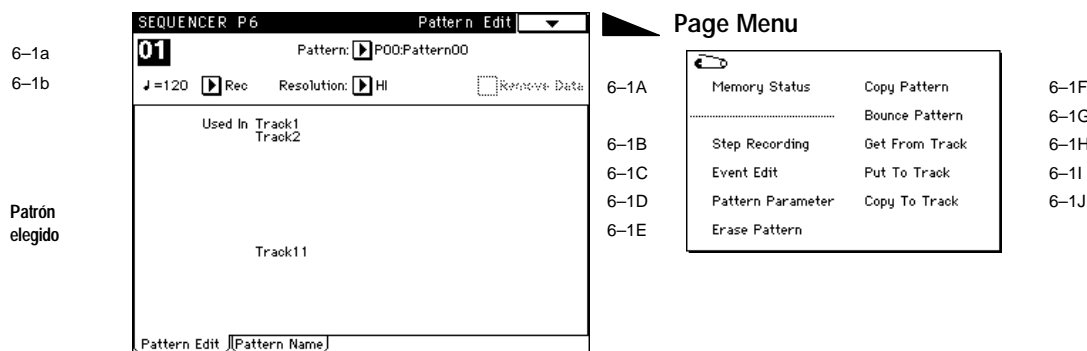
modifica los valores de velocity con respecto al tiempo por medio de una determinada curva (5-1P: Modify Velocity).

## Sequencer. Página 6

Cada canción puede contener hasta 100 patrones, los cuales pueden ser grabados a tiempo real, por pasos, con los comandos Get From Track (copia información de una pista) o Copy Pattern (copia información de otro patrón)

### 6-1: Pattern Edit

Se graban o editan patrones. Para grabar un patrón, en primer lugar elige uno y luego utiliza el Menú de Páginas para realizar las operaciones de grabación. Edición, etc.



#### 6-1a: Pattern Number/Name

Se visualiza el nombre y número de patrón elegido.

#### 6-1b: Metronome/Resolution/Remove Data

##### Metronome [Off, On, Rec]

Off: No sonará el metrónomo.

On: Sonará siempre.

Rec: Sonará únicamente al grabar.

##### Resolution

Determina la cuantización a utilizar cuando se grabe a tiempo real.

##### Remove Data.

Si señalas este parámetro podrás borrar información de cualquier parámetro; por ejemplo, si estás grabando un patrón a tiempo real, puedes mantener pulsada una tecla (número de nota) para borrarla de dicho patrón. De forma similar, puedes borrar información del tipo bend moviendo el joystick en dirección al eje horizontal (X), o incluso información de aftertouch pulsando con cierta presión sobre el teclado.

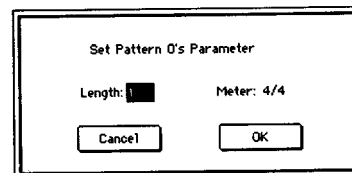
## Menú de Páginas

### 6-1A: Memory Status

Nos indica la cantidad de memoria que queda en el secuenciador.

### 6-1B: Step Recording

Puedes grabar acordes por medio de la grabación por pasos, para ello determina el patrón y selecciona este comando, el resto del procedimiento es el mismo que cuando grabas por pasos una pista (sin embargo, para el caso de un parámetro, vuelves al principio cuando alcanzas End of Pattern). Consulta la página 5-1B: Step Recording.



### 6-1C: Event Edit

editas eventos de un patrón de forma individual. Elige un patrón y selecciona este comando, el resto del procedimiento es el mismo que cuando editas una pista. Consulta 5-1C: Event Edit.

### 6-1D: Pattern Parameter.

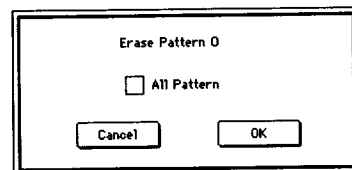
Se realizan varios ajustes en el patrón elegido.

- 1.- Elige el patrón.
- 2.- Aparecerá el cuadro de diálogo de la derecha al seleccionar este comando.
- 3.- Con length determinas la longitud del patrón.
- 4.- Con Meter determinas el tiempo de compás del patrón (esta medida será temporal puesto que cuando coloques el patrón en una pista, éste se reproducirá con el tiempo de compás que haya en el compás).
- 5.- Pulsa OK para ejecutar la operación, Cancel para cancelarla.

### 6-1E: Erase Pattern

Borra un patrón determinado.

- 1.- Elige el patrón.
- 2.- Al seleccionar este comando aparecerá en pantalla un cuadro de diálogo como el de la derecha.
- 3.- Si seleccionas All Tracks se borrarán todos los patrones de la canción, si no se selecciona se borrará únicamente el patrón elegido.
- 4.- Pulsa OK para ejecutar la operación y Cancel para cancelarla.



### 6-1F: Copy Pattern.

Copia la información del patrón seleccionado en pantalla a otro patrón.

En el secuenciador incorporado al TRINITY los patrones están comprometidos a una determinada canción. Si bien, este comando te permite el uso de un patrón en otra canción diferente, en primer lugar, elige el patrón a copiar y selecciona este comando; el resto del procedimiento es el mismo que el comando Copy Track (aunque en el caso de un patrón necesitas elegir la canción destino). Consulta 5-1E: Copy Track.

### 6-1G: Bounce Pattern

Combina (vuelca) la información de un patrón previamente determinado con la información de un patrón destino.

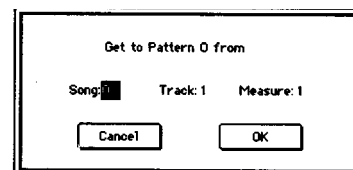
Elige el patrón a volcar y selecciona el comando, el resto del procedimiento es el mismo que en el comando Bounce Track (sin embargo, en el caso de un patrón necesitas elegir la canción fuente) Consulta la página 5-1F: Bounce Track.



### 6-1H: Get from Track

Copia la información de una pista dentro de un determinado patrón.

- 1.- Elige un patrón.
- 2.- Por medio de 6-1D: Pattern Parameter, determina la longitud del patrón destino.
- 3.- Al seleccionar este comando aparecerá en pantalla un cuadro de diálogo como el de la derecha.
- 4.- Selecciona la canción de la que será copiada la información.
- 5.- Selecciona la pista de la que será copiada la información.
- 6.- Selecciona el primer compás a copiar.
- 7.- Pulsa OK para ejecutar la operación, o bien Cancel para cancelarla.



### 6-1I: Put to Track

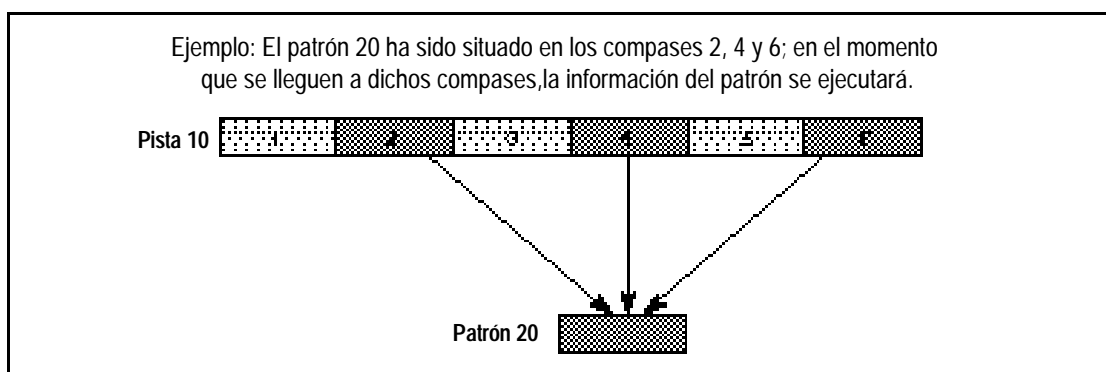
Situa un patrón en una pista. A diferencia de Copy to track, la información de un patrón no estará en la pista en la que se ha puesto el patrón. Cuando la canción se reproduzca y llegue a dicho patrón, su información será ejecutada.

Puedes crear frases musicales que se van a repetir frecuentemente o bien patrones de percusión y colocarlos en el lugar apropiado de la pista, con lo que se ahorrarás bastante memoria. recuerda que si editas el patrón también quedará afectada la canción en el punto donde hayas colocado el patrón.

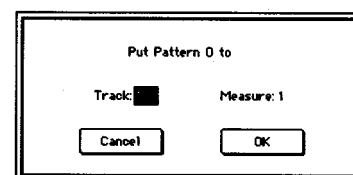
Al utilizar Put to track la información podría quedar afectada de la siguiente manera:

- La información en el destino se borrará al ejecutar este parámetro.
- El patrón se ejecutará con el tiempo de compás que posean los compases de la pista destino.
- La información de control existente en la pista (pitch bend, etc. aunque información de volumen no) quedará reseteada inmediatamente en el momento en que se sitúe el patrón, esto significa que si quieres aplicar pitch-bend por ejemplo, en los compases donde se haya situado el patrón, deberás grabar este tipo de información dentro del patrón.

Para borrar un patrón que haya sido colocado en una pista, selecciona el compás donde esté y ejecuta 5-1G: Erase Measure con el parámetro "Kind " de All. Consulta 5-1G: Erase Measure para más detalles.



- 1.- Selecciona el patrón.
- 2.- Una vez seleccionado el comando aparecerá un cuadro de diálogo como el de la derecha.
- 2.- elige la pista destino.
- 4.- Determinas el compás de inicio.
- 5.- Pulsa OK para ejecutar la operación y Cancel para cancelarla.



### 6-1J: Copy to track

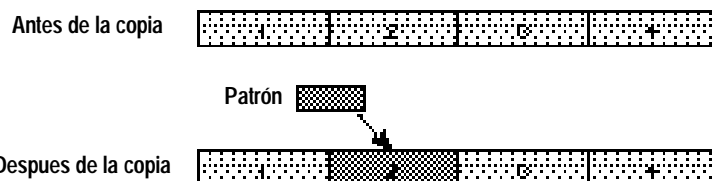
Copia el contenido (información musical) de un determinado patrón en una pista. A diferencia del comando Put to Track, aquí la información se graba en la pista, y la edición de la información copiada no afectará al patrón u otras localizaciones.

Al ejecutar este comando, la información queda afectada de la siguiente manera.

- Se borrará la información que existía anteriormente en los compases destino.
- La información copiada se ejecutará utilizando el tiempo de compás de los compases donde se ha copiado.

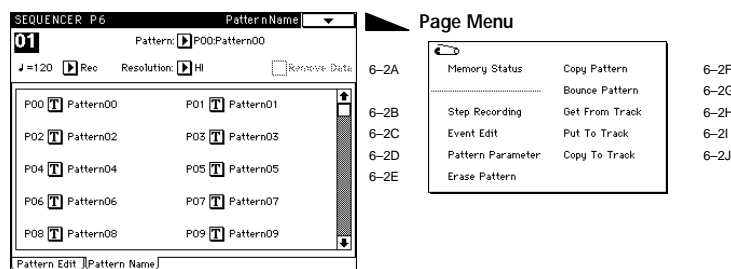
Elige el patrón y selecciona el comando, el resto de procedimientos es el mismo que el utilizado en Put to Track, consúltalo en la página 6-1I.

Ejemplo: Copia la información musical del patrón 41 en el compás 2



## 6-2: Pattern Name

Asigna nombre a un patrón. Consulta la página 6-1: Pattern Edit



### 6-2: Pattern Name

Al pulsar el botón de edición de texto aparecerá en pantalla el patrón que vas a titular. Consulta la página 6 de la Guía Básica.

## - Menú de Páginas

### 6-2A: Memory Status

Nos indica la cantidad de memoria que queda en el secuenciador.

### 6-2B: Step Recording

Puedes grabar acordes por medio de la grabación por pasos, para ello determina el patrón y selecciona este comando, el resto del procedimiento es el mismo que cuando grabas por pasos una pista (sin embargo, para el caso de un parámetro, vuelves al principio cuando alcanzas End of Pattern). Consulta la página 5-1B: Step Recording.

### 6-2C: Event Edit

Editas eventos de un patrón de forma individual. Elige un patrón y selecciona este comando, el resto del procedimiento es el mismo que cuando editas una pista. Consulta 5-1C: Event Edit.

### 6-2D: Pattern Parameter.

Se realizan varios ajustes en el patrón elegido.

Defiende el patrón en la sub-página 2 y selecciona este comando. El resto del procedimiento es el mismo que al editar eventos para una pista. Consulta 6-1D: Patter Parameter.

### 6-2E: Erase Pattern

Borra compases determinados de un específico patrón (subp 2). Consulta 6-1: Erase Pattern.

### 6-2F: Copy Pattern.

Copia la información del patrón seleccionado en pantalla a otro patrón.

En el secuenciador incorporado al TRINITY los patrones están comprometidos a una determinada canción. Si bien, este comando te permite el uso de un patrón en otra canción diferente. En primer lugar, elige el patrón a copiar y selecciona este comando, el resto del procedimiento es el mismo que el comando Copy Track (aunque en el caso de un patrón necesitas elegir la canción destino). Consulta 5-1E: Copy Track.

### 6-2G: Bounce Pattern

Combina (vuelca) la información de un patrón previamente determinado con la información de un patrón destino.

Elige el patrón a volcar y selecciona el comando; el resto del procedimiento es el mismo que en el comando Bounce Track (sin embargo, en el caso de un patrón necesitas elegir la canción fuente) Consulta la página 5-1F: Bounce Track.

**6-2H: Get from Track**

Copia la información de una pista dentro de un determinado patrón. Consulta 6-1H: Get From Track.

**6-1I: Put to Track**

Situa un patrón en una pista. A diferencia de Copy to track, la información de un patrón no estará en la pista en la que se ha puesto el patrón. Cuando la canción se reproduzca y llegue a dicho patrón, su información será ejecutada. Para más información: 6-1: Put to track.

**6-2J: Copy to track**

Copia el contenido (información musical) de un determinado patrón en una pista. A diferencia del comando Put to Track, aquí la información se graba en la pista, y la edición de la información copiada no afectará al patrón u otras localizaciones. Para más detalles consulta: 6-1J: Copy to track.

## Sequencer. Página 7

### 7-1: Effect Grouping (pistas 1-8)

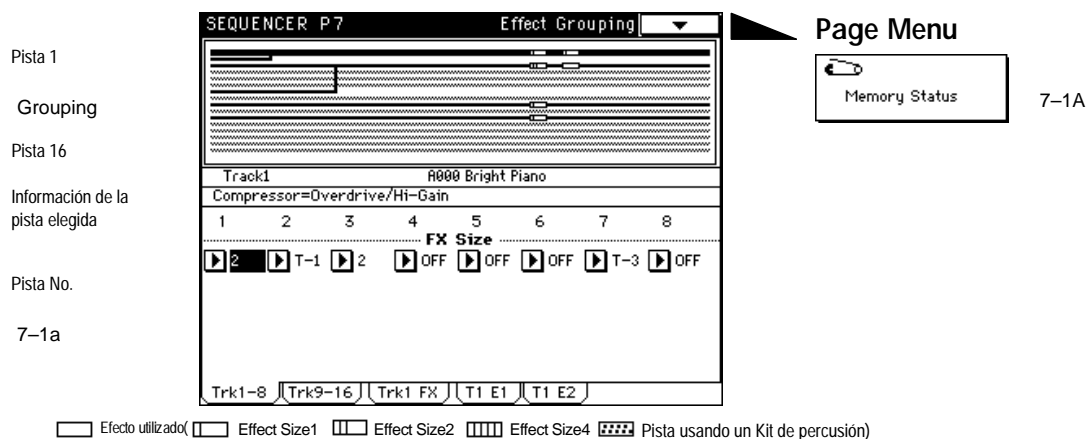
### 7-2: Effect Grouping (pistas 9-16)

En estas páginas se realizan ajustes en grupo en los efectos Insert de cada pista.

En el secuenciador del TRINITY, la extensión (size) del efecto en las pistas 1-16 debe totalizar 8 o menos, dicho de otro modo, si todas las extensiones de los efectos se ajustan en 1, no será posible utilizar una extensión de 9, o bien más pistas. Sin embargo, tienes una posibilidad de enviar audio a un efecto Insert utilizado por otras, es lo que llama "grouping". Un efecto Insert al que se le añade señal de audio de otra pista es lo que se llama fuente del "grouping".

Te recomendamos que vayas creando grupos de pistas con programas que utilicen efectos Insert similares; de esta manera, utiliza una de las pistas como la fuente de "grouping" y envía señales de audio al efecto Insert a esta pista.

Para más detalles consulta la Guía de Efectos.



### 7-1a: FX Siza [OFF, 1, 2, 4, T-1...T-16]

Define la extensión del efecto Insert a utilizar en la pista.

En T-1 a T-16 la pista será agrupada con respecto al efecto determinado en esta página, por ejemplo, si usas un flanger en la pista 3, podrías ajustar Effect Size de la pista 5 en T-3, con lo que la pista 3 pasará a ser la fuente del "grouping" y las señales de audio de la pista 5 se enviarán al flanger de la pista 3.

Del 1 al 4 se usará el efecto Insert definido en la página 7-3. Recuerda que al ajustar la extensión de los efectos no podrá ser mayor que 8 para las 16 pistas, es decir, si un efecto tiene una extensión de 4 para 2 pistas no será posible reajustar la extensión para otras pistas (los ajustes de un efecto Insert no se pueden hacer para otras pistas).

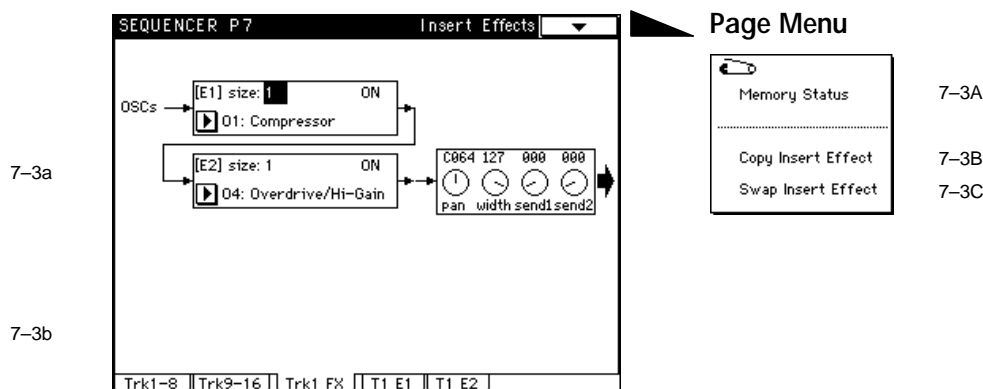
## - Menú de Páginas

### 7-1A: Memory Status

Nos indica la cantidad de memoria que queda en el secuenciador.

## 7-3: Insert Effects

En esta página se realizan los ajustes de los efectos Insert.



### 7-3a: Insert Effect Settings

Selecciona el efecto Insert

#### Size [0, 1, 2, 4]

Este parámetro determina los efectos insert que pueden ser elegidos. En 0 no habrá efecto. Entre 1 y 4 puedes seleccionar efectos por medio de Effect Select, sin embargo, la extensión total de [E1],[E2], etc. deberá ser menor que el valor de la página 7-1a: FX Size.

#### Effect On/Off [Off, On]

Activa/desactiva el efecto.

En Off el efecto estará desactivado. Si se selecciona un efecto de Size=1, la señal sin efecto también estará en mono. Si deseas realizar ajustes de panorámicos (1-1c: Pan) en las pistas, tienes que seleccionar una extensión diferente a 1.

**MIDI** Independientemente de este ajuste, el cambio de Control (CC#92) MIDI Effect 2 Control puede desactivar los efectos Insert de todas las pistas por medio de un valor=0; mientras que lo puede volver a reajustar a su ajuste original con valores entre 1 y 127. Se utiliza el canal MIDI GLOBAL para tal efecto.

#### Effect Select

Selecciona el efecto Insert dependiendo del valor "Size". Los ajustes de parámetros de dichos efectos se realizan en las páginas 7-4: T1 E1 hasta 7-7: T1 E4. Para más detalles consulta la Guía de Efectos.

### 7-3b: Pan/Width/Send 1, 2

#### Pan [L000...C064...R127]

Ajusta el panorámico después de la sección de efectos.

#### Width [0...127]

Determina la extensión del sonido a lo largo del panorama estéreo una vez procesado por la sección de efectos. Los valores altos producen mayor dispersión del efecto.

#### Send 1, 2 [0...100]

Ajusta el nivel de envío para los efectos Master.

## **- Menú de Páginas**

---

### **7-3A: Memory Status**

Nos indica la cantidad de memoria que queda en el secuenciador.

### **7-3B: Copy Insert Effect**

Copia los ajustes de un efecto Insert de un determinado programa, combinación o canción en la pista seleccionada.

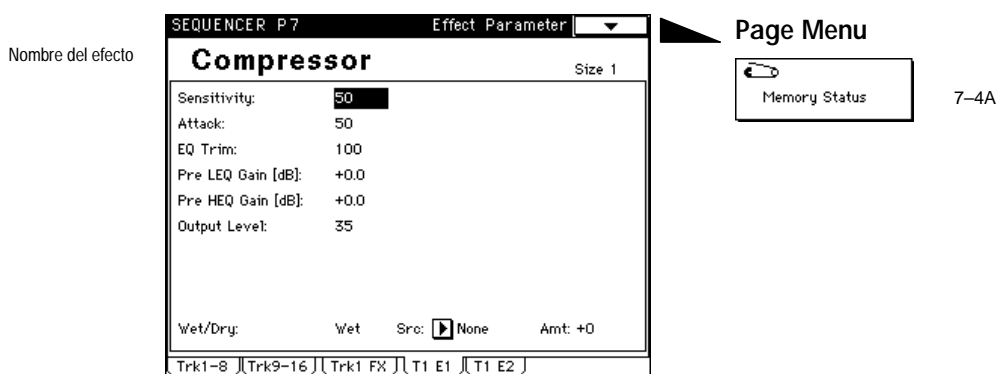
### **7-3C: Swap Insert Effect**

Intercambia los ajustes de un efecto Insert dentro de esta página.

7-4: T1 E1  
 7-5: T1 E2  
 7-6: T1 E3  
 7-7: T1 E4

Estas páginas aparecerán en pantalla si se han seleccionado los efectos Insert por medio de la página 7-3: Insert Effect Setting. En ellos podrás realizar los ajustes necesarios para los parámetros de los efectos. Para más detalles sobre los parámetros consulta la Guía de Efectos.

**MIDI** La Modulación Dinámica de Efectos tendrá lugar en los canales MIDI especificados en cada pista.



## • Menú de Páginas

### 7-4A: Memory Status

Nos indica la cantidad de memoria que queda en el secuenciador.



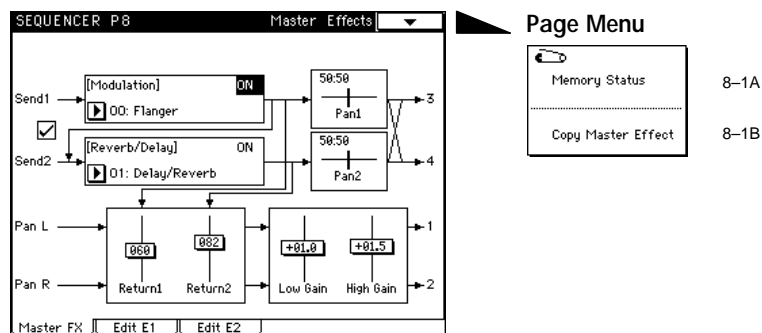
## Sequencer. Página 8

### 8-1: Master Effects

Se realizan los ajustes de los efectos Master.

El nivel de entrada de los efectos Master se ajusta en la página 1-3f: Send 1 y 1-3g: Send 2. Si estuvieras en PRG se utilizarán los ajustes del propio programa.

Pan L, R balancea la señal de cada pista tal como se explica en la página 1-1a: Track Play/Rec, así como la señal elegida para la salida de efecto Insert. Si se está usando el grupo de efectos (grouping) se utilizarán los ajustes de la fuente del grupo de efectos Insert. Consulta la Guía de Efectos.



#### 8-1a: Effect 1/Effect 2 Setting

Esta página se encarga de los ajustes de [Modulation] (Efecto 1) y [Reverb/Delay] (Efecto2). El cuadro de señalización ubicado a la izquierda de la pantalla nos indicará cómo están conectados los efectos [E1] y [E2]. Si está señalado ambos efectos en pantalla estarán en serie; en este caso la salida derecha de [Modulation] se enviará a [Reverb/Delay].

##### Effect On/Off [ON/OFF]

Activa/desactiva los efectos Master.

**MIDI** Independientemente del ajuste de esta página, el efecto de modulación se puede desactivar por medio del cambio de control (CC#94) Effect 4 Control, mientras que el de reverb/delay por medio de CC#95 Effect 5 Control. En ambos casos un valor de 0=OFF y un valor entre 1 y 127 restaurará los ajustes originales. Para tales mensajes se utilizará el canal MIDI GLOBAL.

##### Effect Select

Selecciona los efectos Master. En [Modulation] será un efecto del tipo modulación y para [Reverb/Delay] del tipo reverb y delay.

Los ajustes para los efectos que elijas aquí se realizan en las páginas 8-2: Edit E1 y 8-3 Edit E2. Para más detalles sobre los efectos consulta la Guía de Efectos.

#### 8-1b: Pan 1/2 [OFF, L...50:50...R]

Ajusta el panorámico de las salidas 3 y 4. En OFF no habrá señal para las salidas 3 y 4.

### **8-1c: Return 1/2**

---

Ajusta el nivel de las señales de audio enviadas desde [Modulation] y [Reverb/Delay] hacia los jacks de salida 1/L/MONO y 2/R. Las señales procedentes de Pan L, R serán mezcladas con la salida del Efecto 1 que a su vez se ajusta por medio de Return 1/2 y enviadas a los jacks 1/L/MONO y 2/R.

### **8-1d: Low/High Gain**

---

Ajusta la tonalidad de la señal de salida de los jacks 1/L/MONO y 2/R en dB.

#### **Low Gain [-18.0...+18.0]**

Ajusta el nivel del rango de frecuencias graves.

#### **High Gain [-18.0...+18.0]**

Ajusta el nivel del rango de frecuencias agudas.

### **• Menú de Páginas**

---

#### **8-1A: Memory Status**

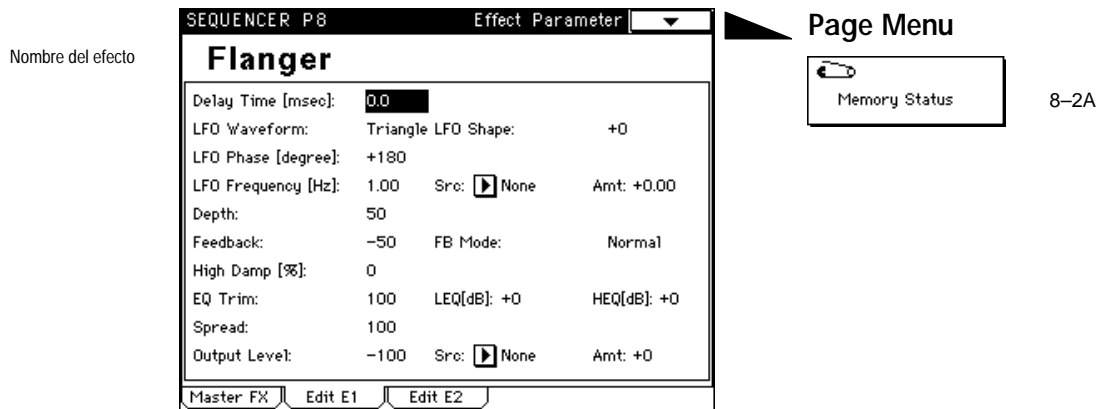
Nos indica la cantidad de memoria que queda en el ordenador.

#### **8-1B: Copy Master Effect.**

Copia los ajustes de un efecto Master de un determinado programa, combinación o canción al efecto Master de la canción elegida.

8-2: Edit E1  
8-3: Edit E2

Estas páginas se encargan de ajustar los parámetros de los efectos Master. Aparecerán en pantalla si un efecto del tipo modulación y del tipo reverb/delay se seleccionan en la página 8-1a: Master effect Setting.  
**MIDI** La modulación Dinámica de Efecto tendrá lugar en el canal MIDI GLOBAL. Para más detalles sobre los parámetros consulta la Guía de Efectos.



• Menú de Páginas

8-2A: Memory Status

Nos indica la cantidad de memoria que queda en el secuenciador

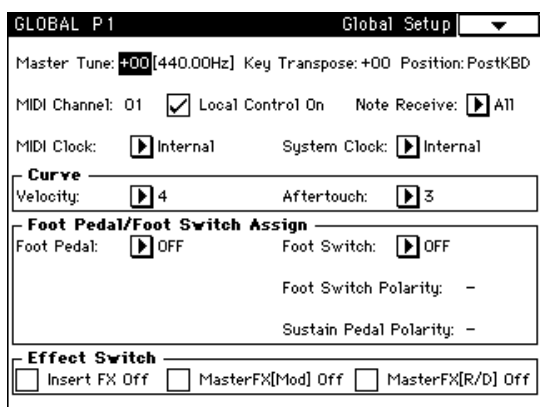
## 6. MODO GLOBAL.

En este modo se realizan ajustes que afectan al instrumento en su totalidad como la afinación final, MIDI, protección de memoria, etc. Se puede también asignar muestras de percusión a los kits de percusión.




Todo tipo de ajuste que se haga dentro de este modo quedará guardado cuando la unidad se apaga, así que no hay necesidad de grabarlos en memoria.

### Global. Página 1

#### 1-1: Global Set up.



**Page Menu**

	Touch Panel Calibration	1-1A
	Joy Stick X Calibration	1-1B
	Enable Beep	1-1C

#### 1-1a: Master Tune/Key Transpose

##### Master Tune [-50...+50]

Ajusta la afinación final del TRINITY en cents (100 cents: 1 semitono). En 0, el LA 4 (central) será 440 Hz.

**MIDI** La afinación del TRINITY se puede realizar por medio de mensajes MIDI RPN Fine Tune (aunque el TRINITY no lo transmite). En Modo Secuenciador este mensaje se recibirá en el canal MIDI de cada pista para así controlar el parámetro Detune de cada una de ellas.

En otros modos se recibirá solo por el canal MIDI GLOBAL y controlará el parámetro Master Tune.

##### Key Transpose [-12...+12]

Ajusta el pitch en pasos de semitonos sobre un rango de +/-1 octava. Este ajuste se aplica en las localizaciones Pos KBD o Pre TG determinadas por la página 1-1b:

Position.

**MIDI** Si 1-1b: Position está en POST KBD el rango de número de notas transmitido por el TRINITY que dará afectado por este ajuste.

Números de nota transmitidos

Transposición	-12	0	+12
TRINITY	24...84 (C1...C6)	35...95 (C2...C7)	46...106 (C3...C8)
TRINITY pro	15...94 (E0...G6)	26...103 (E1...G7)	37...115 (E2...G8)
TRINITY proX	9...95 (A-1...C7)	21...108 (A0...C8)	33...120 (A1...C9)

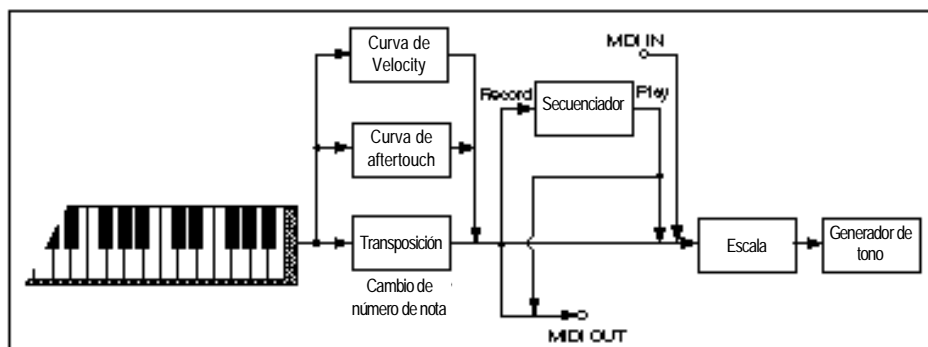
#### 1-1b: Position [Post KBD/Pre TG]

Determina la localización en la que los ajustes de las funciones de transposición (pág. 129), la curva de velocity (pág. 132) y la curva de Aftertouch (pág. 133) se aplicarán.

El valor de esta página afectará la manera en que la información MIDI se transmite y recibe, así como la información grabada en el secuenciador. Sin embargo, no tendrá efecto en el funcionamiento del generador de tonos interno.

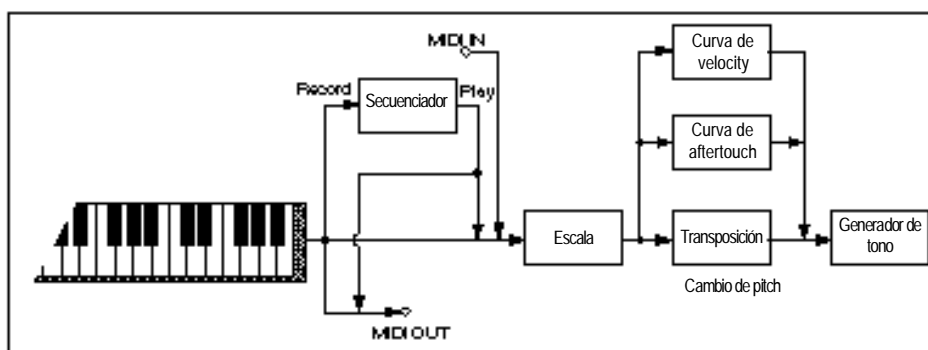
En Post KBD, los valores de la curva de velocity, curva de aftertouch y transposición se aplicarán inmediatamente después del teclado. Utilízalo cuando el TRINITY sea el teclado MASTER. Por otro lado, dichos valores afectarán la manera en la que la información del teclado del TRINITY ejecute el generador de tonos interno, sean grabados por el secuenciador y sean transmitidos hacia otras unidades MIDI.

MIDI La información que se recibe a través de MIDI IN o bien desde el secuenciador no quedará afectada.



En Pre TG, los valores de la curva de velocity, curva de aftertouch y transposición se aplicarán justo antes del genrador de tonos (TG), apropiado cuando vayas a utilizar el TRINITY como generador de tono MIDI. Dichos valores no afectarán la manera en la que la información del teclado del TRINITY sea transmitida vía MIDI o grabada en el secuenciador, ni tan siquiera afectará las secuencias transmitidas vía MIDI.

MIDI la información que se transmite por MIDI out al ejecutar el teclado o al usar el secuenciador no quedará afec



### 1-1c: MIDI Channel/Local Control On/Note Receive.

#### Global MIDI Channel [1...16]

**MIDI** Ajusta el canal MIDI GLOBAL. Consiste en el canal de transmisión y recepción de información musical en modo Ejecución de Programas. Así como las combinaciones se seleccionan en el modo de Ejecución de Combinaciones, los efectos Master se pueden controlar a través de varios modos, y el canal en el que los mensajes del Sistema Exclusivo se transmiten y reciben.

#### Recepción MIDI

En el modo de Ejecución de Programas, el TRINITY se ejecuta a través de mensajes MIDI recibidos en el canal MIDI GLOBAL, sin embargo, en el modo de Ejecución de combinaciones o en el modo Secuenciador, el TRINITY se ejecutará por medio de los mensajes MIDI recibidos en los canales especificados por cada timbre o pista.

En el modo de Ejecución de Combinaciones, los cambios de Programa recibidos a través del canal MIDI GLOBAL serán los encargados de seleccionar las combinaciones.

Si deseas utilizar el sistema MIDI para controlar los efectos Master debes asegurarte que el canal de los mensajes MIDI coinciden con el canal MIDI GLOBAL. Para poder controlar los efectos Master desde el secuenciador del TRINITY, ajusta el canal de la pista que contenga la información de control para que coincida con el Canal Global. Para controlar los efectos Insert de una mera combinación o del secuenciador utiliza el canal MIDI del timbre o pista apropiada.

### Transmisión MIDI desde el teclado del TRINITY

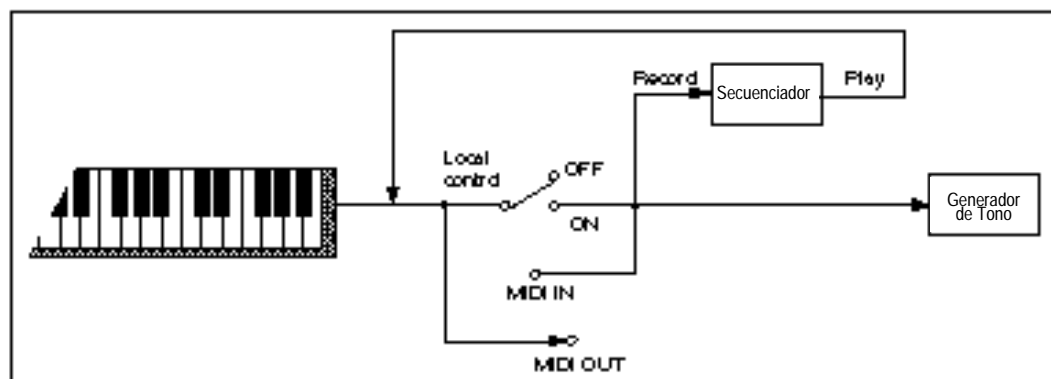
En el modo Secuenciador, el teclado del TRINITY tiene la capacidad de transmitir en el canal de la pista previamente elegida (Con Track Status en EXT o BOTH), sin embargo, en otros modos el teclado transmitirá a través del Canal Global.

En el modo Ejecución de Combinaciones la transmisión ocurrirá simultáneamente en el canal Global, así como en el canal especificado para aquellos timbres con Timbre Mode en EXT.

### Local Control On

Este parámetro determina si el teclado y el joystick del TRINITY controlarán al generador de tonos interno. Si se encuentra señalado en pantalla dichos controladores se harán cargo del generador, así que si estás ejecutando el TRINITY por sí mismo, deja este parámetro señalado. Si estuviera sin señalar, los controles se desconectarán del genrador, esto significa que el TRINITY no producirá ningún sonido en respuesta a su propio teclado o secuenciador. No dejes señalado este parámetro si la función echo-off de un secuenciador externo estuviera causando que se disparen las notas dos veces.

**MIDI** incluso sin señalar este parámetro, tanto la transmisión como la recepción MIDI ocurrirán de modo normal, es decir, las notas se transmitirán al ejecutar el teclado, y los mensajes de nota entrantes sonarán por medio del generador de tonos interno.



### Note Receive [Even/Odd/All]

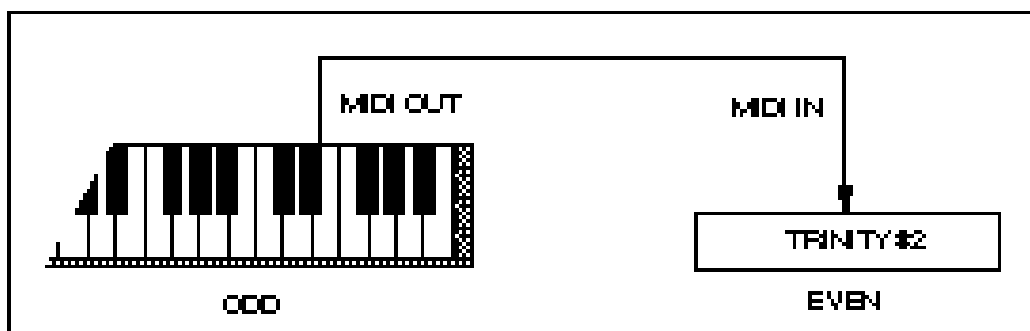
Este parámetro determina cuales de los números de nota ejecutados en el teclado del TRINITY o recibidos vía MIDI que sonarán.

Even: Sonarán las notas pares (Do#, Re#, Fa, Sol, La, Si).

Odd: Sonarán las notas impares (Do, Re, Fa#, Sol#, La#).

All: Sonarán todas las notas. Normalmente se deja este ajuste. Cuando se conecta otro TRINITY puedes doblar el número máximo de notas al ajustar una de las unidades como Even y la otra como Odd.

MIDI Este parámetro no tiene ningún efecto sobre la información MIDI que se reciba.



## 1-1d: MIDI Clock/System Clock

---

### MIDI Clock [Internal/External]

**MIDI** En Internal el secuenciador del TRINITY utilizará su propio reloj interno. Ajústalo en este modo si vas a utilizar el TRINITY como master, en donde sincronizará a cualquier secuenciador externo, o bien cuando utilices el TRINITY por sí solo.

Cuando trabajas con el secuenciador del TRINITY, se transmitirán mensajes MIDI a tiempo real permitiendo que las unidades MIDI externas queden sincronizadas al secuenciador del TRINITY.

En External, el secuenciador del TRINITY quedará sincronizado a los mensajes de reloj MIDI entrantes.

Trabaja con este modo si estás utilizando el TRINITY como esclavo, en tal caso, el secuenciador será controlado desde afuera, aunque las secuencias se pueden iniciar o parar desde las funciones START/STOP del panel frontal.

El TRINITY recibirá mensajes MIDI a tiempo real desde un secuenciador externo y su propio secuenciador trabajará en sincronía con él.

**Mensajes MIDI a tiempo real.**

---

<b>Start.</b>	- Iniciará la secuencia desde el inicio de la canción.
<b>Stop.</b>	- Para la secuencia.
<b>Continue.</b>	- Continúa la secuencia desde el punto donde se paró.
<b>Song Select.</b>	- Selecciona una canción.
<b>S. P. Pointer.</b>	- Ajusta la localización en una canción (x=nº de compás; y=nº de reloj).
<b>MIDI Clock.</b>	- Mensaje de reloj transmitido a intervalos regulares. Aquellos secuenciadores esclavos quedarán sincronizados a estos mensajes. (24 pasos de reloj MIDI equivale a una negra).

---

### System Clock [Internal, SP DIF, Digital I/F]

Define el sistema de reloj que utilizará el TRINITY.

Internal: usará su propio reloj. Normalmente se utiliza esta modalidad.

SP DIF: Si se selecciona al tener la opción del disco duro, el TRINITY utilizará el reloj externo S/P DIF.

Digital I/F: Si el TRINITY lleva instalada esta opción, entonces usará el reloj externo Digital I/F.

## 1-1e: Curve

---

Se definen las sensibilidades del velocity y aftertouch (curvas de respuesta).

**MIDI** Si la página 1-1b: Position se encuentra en POST KBD, este parámetro se aplicará justo después del teclado, con lo que la información MIDI transmitida se verá afectada mientras que la recibida no. En Pre TG el parámetro se aplicará inmediatamente antes del generador de tono, así que la recepción MIDI quedará afectada pero la transmisión no.

El valor de la página 1-1b: Position no tiene efecto con respecto a la manera que el teclado del TRINITY dispara al generador de tono interno.

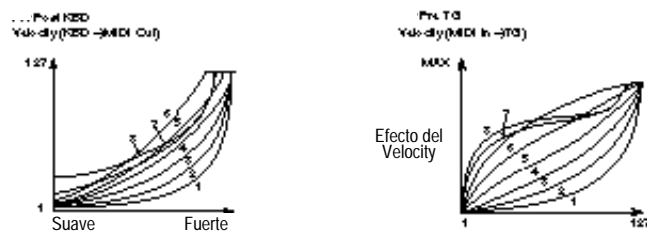
### Velocity [1...8]

La curva que elijas afectará a la relación entre los cambios en el velocity del teclado y los cambios resultantes en el volumen o tono.

Si la página 1-1b: Position está en Post KBD, la dinámica que se consigue en la ejecución del teclado estará relacionada con los valores de velocity transmitidos, tal como muestra el gráfico izquierdo de la siguiente página. La curva de velocity para la información recibida se selecciona automáticamente desde una de las siguientes 4 curvas del gráfico de la derecha.

En Pre TG, tanto la dinámica del teclado al ejecutarlo y la información entrante de velocity estarán relacionados al velocity resultante, tal como muestra el gráfico derecho. Si estás trabajando con el generador de una unidad externa y el sonido resultante es demasiado brillante u opaco deberás seleccionar Pre TG y ajustar una curva de velocity apropiada.

La curva de velocity 4 del gráfico de la izquierda se utilizará automáticamente para las transmisiones.



Las Curvas 7 y 8 producen un nivel constante de efecto para aquellas notas ejecutadas suavemente, muy apropiado para cuando no se requiere control de velocity o bien cuando deseas igualar la fuerza de ejecución de las notas. Su única desventaja es que resulta más difícil el control dinámico de las notas "suaves".

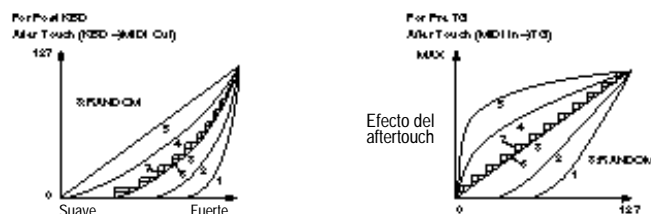
Por lo tanto, cada curva tiene sus propias características. Elige una curva que sea apropiada para tu propia fuerza de ejecución, estilo y el efecto que quieras tratar de reproducir.

- 1.- Se produce un efecto evidente únicamente en las notas "fuertes".
- 2.- Similar a 1.
- 3.- Similar a 1.
- 4.- Curva estándar: La dinámica permite un control sobre el efecto.
- 5.- Similar a 4.
- 6.- Se produce un efecto evidente incluso ejecutando notas suaves.
- 7.- Notas ejecutadas con dinámica normal producirán un efecto casi constante.
- 8.- Se consigue un efecto aún más constante que en 7.

#### Aftertouch [1...8]

Cuando se utiliza aftertouch para controlar el volumen o el tono, la curva que elijas aquí afectará a la relación entre la presión del aftertouch que hagas y el efecto resultante.

Cuando la página 1-1b: Position esta KBD la presión que ejerzas en el teclado producirá el efecto de aftertouch o bien transmitirá información de aftertouch tal como se muestra en el siguiente gráfico de la izquierda. La curva 3 del gráfico de la derecha es el que se utilizará automáticamente para la información recibida. En Pre TG, la presión que ejerzas en el teclado o la información que se recibe producirá un efecto de aftertouch tal como muestra el gráfico de la derecha. La curva 3 del gráfico de la izquierda es el que se utilizará de forma automática para la información transmitida.



En las curvas 6 y 7 los cambios ocurren en pasos de 12 y 24 respectivamente. Si estás grabando información de aftertouch al secuenciador y quieres evitar utilizar mucha memoria tienes la posibilidad de trabajar con alguna de estas curvas (ajusta Position en Post KBD). Por el hecho de que la curva 7 cambia en 12 pasos podrías asignar aftertouch para modificar el pitch y ajustar el cambio de pitch en 1 octava para que así el aftertouch modifique el pitch en pasos de semitono.

Las curvas 1-5 se pueden utilizar siempre que vayas a realizar ajustes finos. La curva 8 es aleatoria (Random) y se puede utilizar cuando quieras producir efectos especiales, o bien cuando utilices el aftertouch para modular de forma irregular.

- 1.- Se produce un efecto evidente únicamente al pulsar fuertemente.
- 2.- Similar a 1.
- 3.- Curva normal: el aftertouch permite que se ajuste el efecto.
- 4.- Similar a 3.
- 5.- Se produce el efecto incluso con poca presión.
- 6.- Ajuste del efecto en intervalos grandes (12 pasos o escalones).
- 7.- Ajuste del efecto en intervalos grandes (24 pasos o escalones).
- 8.- Aleatorio.



## 1-1f: Foot Pedal/Foot Switch Assign

---

### Foot Pedal [OFF, VOLUME...Effect Control 2 (CC#13)]

Este parámetro determina la función del pedal conectado al jack del panel trasero (PEDAL) Consulta la página 5 de la Guía Básica.

OFF: El pedal está desactivado.

Volume: Funcionará como pedal de volumen y al mismo tiempo los mensajes MIDI de volumen (CC#7) serán transmitidos para poder ajustar el volumen de los timbres o las pistas.

Expression: Funcionará como pedal de volumen y al mismo tiempo los mensajes MIDI de expresión (CC#11) serán transmitidos para ajustar el volumen de los timbres o las pistas.

Master Volume: Funcionará como pedal de volumen al mismo tiempo los mensajes Exclusivos Master (F0H, 7FH, gg, 0401, vv, mm, F7H) serán transmitidos para ajustar el volumen de todos los timbres y pistas (mientras se preserva el balance entre el volumen de cada timbre o pista).

Tempo Offset: El pedal controlará el tempo del secuenciador, esto también causa que se transmitan mensajes de reloj a los intervalos correspondientes.

Data Entry: El pedal ajustará los diferentes valores en los modos de edición existentes

Foot Pedal (CC#04): el pedal controlará la Modulación Alternativa que haya sido ajustada para tal función, al mismo tiempo los mensajes MIDI Foot Controller (CC#04) también serán transmitidos.

Effect Control 1 (CC#12): El pedal controlará la Modulación Dinámica de Efectos, para ello necesitarás ajustar la fuente a Cnt1. También se transmitirán los mensajes Effect Control 1 (CC#12).

Effect Control 2 (CC#13): El pedal controlará la Modulación Dinámica de Efectos, para ello necesitarás ajustar la fuente a Cnt2. También se transmitirán los mensajes Effect Control 1 (CC#13).

### Foot Switch [OFF, Program Up...Modulation (CC#82)]

MIDI Determina la función del pedal interruptor que se conecte en el jack SWITCH de la parte trasera del TRINITY (Consulta la Guía Básica, pág. 5).

OFF: El pedal no funcionará.

Program Up: El pedal seleccionará programas o combinaciones. En el modo de Ejecución de Programas el programa posterior al que esté en curso es el seleccionado. En el modo de ejecución de Combinaciones será el posterior al que esté en curso. Al mismo tiempo se transmitirán los mensajes de Selección de Banco y de Programa.

Program Down: El pedal seleccionará programas o combinaciones. En el modo de Ejecución de Programas el programa anterior al que esté en curso es el seleccionado. En el modo de ejecución de Combinaciones será el anterior al que esté en curso. Al mismo tiempo se transmitirán los mensajes de Selección de Banco y de Programa.

Song Start/Stop: Iniciar y parará al secuenciador y al mismo tiempo se transmitirá un mensaje MIDI de START y otro de STOP respectivamente.

Song Punch In/Out: Cuando la página 1-7h: Recording Setup (pág. 87) se ajusta en Manual Punch In, el pedal pinchará y despinchará al grabar.

Modulation (cc#82): el pedal controlará la Modulación Alternativa por medio del ajuste Foot SW (CC#82).

### Foot Switch Polarity [+/-]

Establece la polaridad del pedal interruptor. Si tienes conectado un pedal KORG PS.1, ▼ representa la polaridad negativa y ▲ la positiva.

Si el ajuste de la polaridad no coincide con el pedal conectado, no funcionará correctamente. Si no tienes ningún pedal conectado, ajusta el valor a (-).

### Sustain Pedal Polarity [+/-]

Establece la polaridad del pedal de sustain. Si tienes conectado un pedal KORG PS.1, ▼ representa la polaridad negativa y ▲ la positiva.

Si el ajuste de la polaridad no coincide con el pedal conectado, no funcionará correctamente. Si no tienes ningún pedal conectado, ajusta el valor a (-).

## 1-1g: Effect Switch

---

### Insert FX Off

Si está señalado los efectos Insert estarán desactivados. Si no está señalado, el ajuste On/Off de cada efecto Insert quedará determinado por las páginas 7-1a, 7-2a y 7-3a (pág. 48, 71 y 123 respectivamente).

*MIDI* Al desactivarse este parámetro, simultáneamente se transmite un mensaje Effect2 Control (CC#92) donde 127=ON y 0=OFF.

### Master FX [Mod] Off

Si está señalado, los efectos Master de tipo modulación estarán desactivados. Si no está señalado, el ajuste On/Off del efecto [E1] quedará determinado por la página 8-1a: Effect1/Effect2 Setting (pág. 74).

*MIDI* Al activarse este parámetro, simultáneamente se transmite un mensaje Effect 4 Control (CC#94) donde 127=ON y 0=OFF.

### Master FX [R/D] Off

Si está señalado, los efectos Master de tipo modulación estarán desactivados. Si no está señalado, el ajuste On/Off del efecto [E2] quedará determinado por la página 8-1a: Effect1/Effect2 Setting (pág. 74).

*MIDI* Al activarse este parámetro, simultáneamente se transmite un mensaje Effect 5 Control (CC#95) donde 127=ON y 0=OFF.

## - Menú de Páginas

---

### 1-1A: Touch Panel Calibration

Utiliza este comando cuando creas que el sistema de la pantalla sensible al tacto no está funcionando como esperabas.

- 1.- Toca el rectángulo de la esquina superior izquierda, cuando se seleccione correctamente se visualizará de modo inverso.
- 2.- Toca el rectángulo de la esquina superior derecha, cuando se seleccione correctamente se visualizará de modo inverso.
- 3.- Pulsa el botón Done. Si no se hubieses hecho correctamente la calibración aparecerá en pantalla un mensaje de error, intenta probar otra vez.

### 1-1B. Joystick X Calibration

Utiliza este comando cuando muevas el joystick totalmente hacia la derecha o izquierda y no se produzca el efecto de pitch bend deseado, tanto por exceso como por defecto.

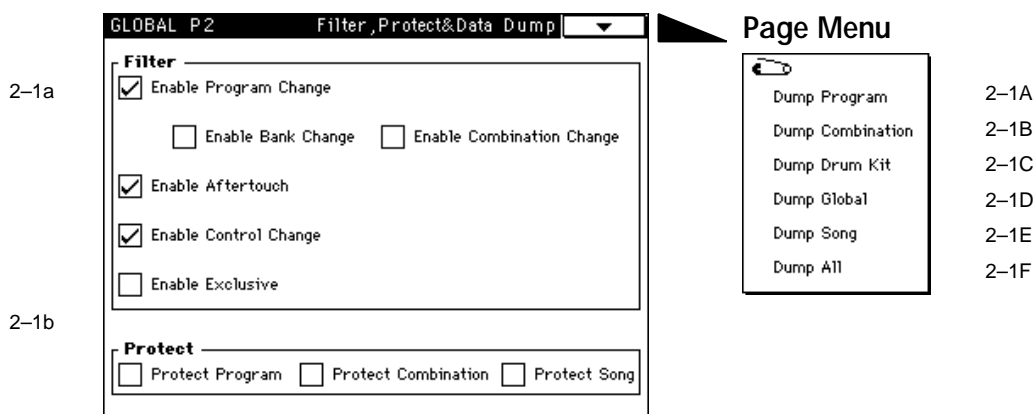
- 1.- Mueve el joystick totalmente a la izquierda y luego totalmente a la derecha.
- 2.- Suelta el joystick.
- 3.- Pulsa el botón Done. Si no se hubiera hecho correctamente la calibración aparecerá en pantalla un mensaje de error, intenta probar otra vez.

### 1-1c: Enable Beep

Si este comando está señalizado, al pulsar cualquier símbolo en la pantalla se producirá un sonido.

## Global. Página 2.

### 2-1: Filter, Protect & Data Dump.



#### 2-1a: Filter.

##### Enable Program Change

**MIDI** Determina si los mensajes MIDI de Cambio de Programa se podrán transmitir y recibir.

Si está señalado dichos mensajes se transmitirán y recibirán, así como "Enable Bank Change" y "Enable Combination Change".

En el modo de Ejecución de Programas, los programas serán seleccionados de acuerdo a los mensajes de Cambio de Programa en aquel canal que coincida con el canal Global.

En el modo de Ejecución de Combinaciones, las combinaciones serán seleccionadas de acuerdo a los mensajes entrantes de Cambio de Programa en el canal que coincida con el canal Global. Por otro lado, la selección de programas para el timbre se hará por medio de los mensajes de cambio de Programa en los que sus canales coincidan con el canal elegido en la página 1-1e: MIDI Channel (pág. 58). Cuando seleccionas una combinación se transmite un mensaje de Cambio de Programa a través del Canal Global al mismo tiempo que se transmite por el canal de cada timbre que haya sido ajustado en EXT la página 1-1d: Timbre Mode (pág. 58). En el Modo Secuenciador la sección de programas para la pista se hará por medio de aquellos mensajes de Cambio de Programa en el canal que coincida con el parámetro de la pista Track Status en INT o BOTH. Si se señala "Enable Bank Change" los mensajes de Selección de Banco se transmitirán junto con los mensajes de Cambio de Programa. Si no se señala, los mensajes de Cambio de Programa ni se transmitirán ni se recibirán.

##### Enable bank Change.

**MIDI** Determina si los mensajes MIDI de Selección de bancos se podrán transmitir y recibir.

Si se encuentra señalado, tanto los mensajes de Selección de bancos como los de Cambio de Programa se transmitirán y recibirán siempre que "Enable Program Change" esté señalado.

Si este parámetro no estuviera señalado, se transmitirán o recibirán únicamente mensajes de Cambio de Programa siempre que "Enable Program Change" esté señalado.

Nota: Cuando se graba con el secuenciador, los mensajes de Selección de bancos (Bank Select) quedarán también grabados, independientemente del ajuste que pueda tener este parámetro, aunque la reproducción de secuencias sí se verá afectada.

### **Enable Combination Change**

**MIDI** Se encarga de las operaciones del modo ejecución de Combinaciones.

Si se señala, las combinaciones se seleccionarán de acuerdo a los mensajes de Cambio de Programa en la que el canal coincida con el canal MIDI. En cambio si no se señala, las combinaciones no serán seleccionadas incluso si el canal del mensaje entrante de Cambio de Programa coincide con el Canal Global, sin embargo, si el canal de dicho mensaje coincide con el canal de un timbre, quedará un programa seleccionado para este timbre.

### **Enable Aftertouch**

**MIDI** Determina si los mensajes de Aftertouch se podrán transmitir y recibir el teclado del TRINITY transmite únicamente Channel Aftertouch (no transmite Poly Aftertouch), sin embargo responde a Poly Aftertouch como fuente para la Modulación Alternativa, (además de poder recibir Poly Aftertouch para controlar notas individuales).

Si está señalado, se transmitirán y recibirán mensaje Aftertouch, si no está señalado no se transmitirán ni recibirán. Por el hecho que estos mensajes se pueden generar incluso con poca presión sobre el teclado, puedes ahorrarte memoria en el secuenciador si dejas este parámetro sin señalar (sin activar) cuando vayas a grabar programas que no necesiten aftertouch. Cuando una secuencia que posea información de aftertouch se reproduce dicha información se ejecutará siempre (y al mismo tiempo transmitida vía MIDI) independientemente del ajuste que haya en este parámetro.

### **Enable Control Change**

**MIDI** Determina si los mensajes de Cambio de Control (mensajes de controladores como pitch bend, pedal damper, volumen, joystick, etc) se podrán transmitir y recibir.

Si está señalado, los mensajes de cambio de control se transmitirán y recibirán, mientras que si no está señalado no se transmitirá ni recibirán.

Cuando una secuencia que contenga información de cambio de control se reproduce, dicha información se ejecutará siempre (y al mismo tiempo transmitida vía MIDI) independientemente del ajuste que haya en este parámetro.

### **Enable Exclusive**

**MIDI** Determina si los mensajes del Sistema Exclusivo (información para programas o combinaciones, operaciones hechas en los modos Edición de Combinaciones o Programas) se transmitirán y recibirán.

Si está señalado se transmitirán y recibirán, sino está señalado ni se transmitirán ni se recibirán. Lo normal es que lo tengas sin señalar sin embargo, cuando los comandos de esta página (Data Dump) se visualicen en pantalla los podrás transmitir y recibir independientemente del ajuste de este parámetro.

## **2-1b: Protect**

---

### **Protect Program**

Determina si queda o no protegida la memoria interna de programas.

Si esta página queda señalada, dicha memoria quedará protegida quedando desactivadas las siguientes operaciones de grabación de datos (WRITE).

- Grabación en programas.
- Recepción de información de programas vía MIDI Data Dump.
- Carga de programas desde disquettes.

Si la página queda sin señalar podrás grabar en la memoria de programas.

### **Protect Combination**

Determina si queda o no protegida la memoria interna de combinaciones.

Si está señalada dicha memoria quedará protegida contra grabaciones y las siguientes operaciones no podrán ejecutarse.

- Grabación en combinaciones.
- Recepción de información de combinaciones vía MIDI data dump.

· Carga de información de combinaciones desde disquettes.

Si está sin señalizar, se podrá grabar en dicha memoria.

### **Protect Song**

Determina si queda o no protegida la memoria interna de secuencias. Cada vez que se apague el TRINITY, toda información de secuencias que se encuentre en la memoria se perderá. Si estuviera señalado en pantalla, la memoria quedaría protegida y las siguientes funciones Write quedarían desactivadas: Grabación de secuencias, Recepción de secuencias vía MIDI Data Dump, Carga de secuencias desde disquettes.

Si por el contrario estuviera sin señalizar se podrán grabar secuencias en la memoria.

## **· Menú de Páginas**

**2-1A Dump Program**

**2-1B Dump Combination**

**2-1C Dump Drum Kit**

**2-1D Dump Global**

**2-1E Dump Song**

**2-1F Dump All**

***MIDI*** Estos comandos transmiten información del TRINITY a modo de mensajes exclusivos a unidades externas (otro TRINITY, un ordenador, etc). Mientras uno de estos comandos estén en pantalla puedes transmitir y recibir volcados de información (data dump) independientemente del ajuste que haya en el Sistema Exclusivo.

Si quieres transmitir información MIDI a un filtro MIDI, lo normal es que no necesites hacer coincidir los canales MIDI.

Cada vez que selecciones un comando aparecerá en pantalla un cuadro de diálogo como el cuadro de abajo.

Si seleccionas un comando diferente a Dump All debes elegir el banco y/o número de información que quieres volcar y luego pulsa OK.

Dump Program	Programs of all banks, programs of the specified bank, 1 program
Dump Combination	Combinations of all banks, combinations of the specified bank, 1 combination
Dump Drum Kit	All drumkits, 1 drumkit
Dump Global	Global parameters
Dump Song	All songs
Dump All	Programs of all banks + combinations + drumkits + global parameters + songs

El siguiente cuadro nos muestra la capacidad de memoria necesaria para los volcados de información, así como el tiempo necesario para dichas operaciones.

Tipo de información	Memoria (Kbytes)		Tiempo (seg.)	
	TRINITY	TRINITY plus, pro, proX	TRINITY	TRINITY plus, pro, proX
All Data * <sup>1</sup>	265.4–809.7	303.5–847.8	85.0–259.1	97.2–271.3
All Programs * <sup>2</sup>	126.7	164.8	40.6	52.4
1 Program Bank (Bank A, B)	63.3	63.3	20.3	20.3
1 Program Bank ( Bank S )	-----	38.1	-----	12.2
1 Program ( Bank A, B )	0.5	0.5	0.2	0.2
1 Program ( Bank S )	-----	0.6	-----	0.2
All Combination	113.5		36.4	
1 Combination Bank	56.8		18.2	
1 Combination	0.4		0.2	
All Drumkits	19.6		6.3	
1 Drumkit	1.6		0.6	
Global Parameters	1.3		0.5	
All Songs	4.3–548.6		1.4–175.6	

(\*1) Global Setup, All DrumKits, All Combinations, All Program, All Songs.

(\*2) TRINITY: Programas de los bancos A y B.

TRINITY plus, pro, pro X: programas de los bancos A, B y S.

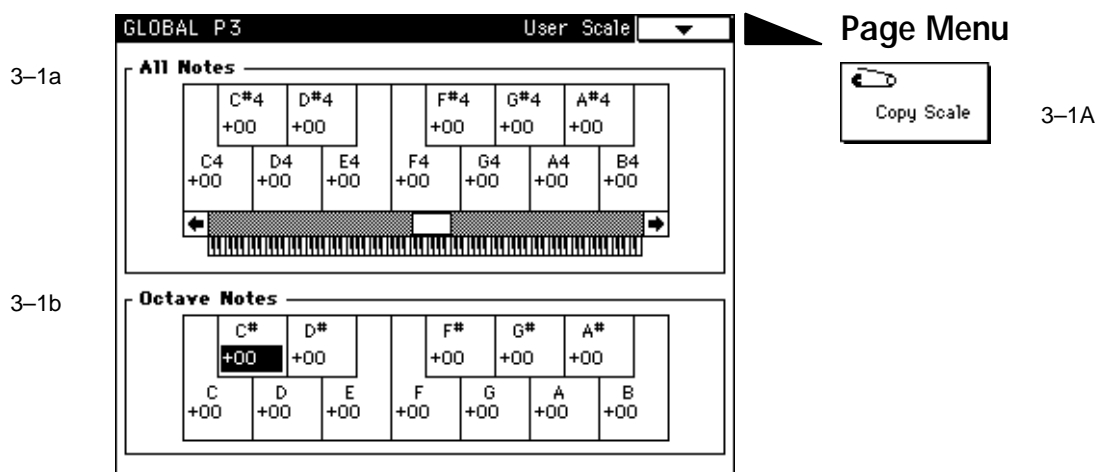
Consulta la página 165 "Implementación MIDI" para saber acerca de los contenidos y formato de información disponibles.

## Global. Página 3.

### 3-1: User Scale.

En estas páginas se ajustan las 2 escalas de usuario.

Las escalas de usuario se pueden seleccionar en las páginas 1-1e: Scale (pág. 6), 2-1a: Scale (pág. 6-1) o 2-1: track Parameter (pág. 89).



#### 3-1a: All Notes [-99...+99]

Puedes ajustar de forma independiente la afinación (pitch) para cada una de las 128 notas de esta escala: All notes. Utiliza la barra de desplazamiento horizontal para moverte a lo largo del teclado y ajustar así el pitch de cada una de las 128 notas (Do1 a Sol9) en pasos de 1 cent con respecto a una escala temperada.

Con un ajuste de -99 la afinación estará aproximadamente a 1 semitono por debajo, +99 estará aproximadamente a 1 semitono por encima.

Al ejecutar el comando 3-1A: Copy Scale tienes la posibilidad de copiar los ajustes de la escala Strech a esta escala de usuario.

#### 3-1b: Octave Notes [-99...+99]

Puedes ajustar la afinación de cada nota en la octava.

El ajuste que hagas (en pasos de 1 cent) en cada nota de la octava (Do-Si) estará reflejada en el resto de octavas. Dichos ajustes están relacionadas con respecto a una escala la temperada. Con un ajuste de +99 la afinación estará aproximadamente a un semitono por debajo, en +99 estará aproximadamente a un semitono por encima.

### • Menú de Páginas

#### 3-1A: Copy Scale

Este comando se encarga de copiar una escala de fábrica en una escala de usuario. La escala (de fábrica) Strech se puede copiar en la escala de 3-1a: All Notes. Para más detalles acerca de escalas consulta la pág. 1-1e: Scale (pág. 6).

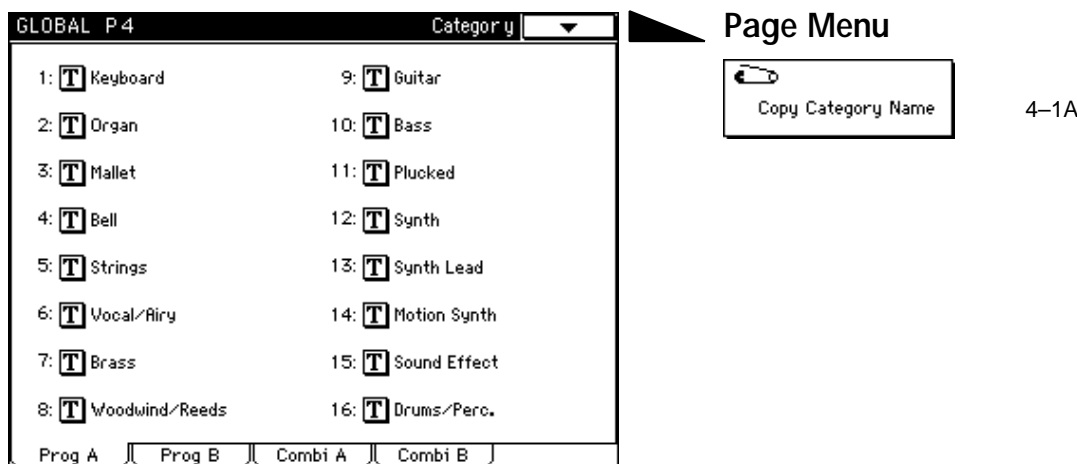
## Global. Página 4

### 4-1. Category Program A

### 4-2: Category Program B

Estas páginas se encargan de tus ediciones por las categorías de programa A y B. Si los nombres que editas aquí están asignados a programas podrás utilizarlos para buscar programas en los modos Ejecución de Programas, Ejecución de Combinaciones o Secuenciador.

Las categorías contienen varias familias de instrumentos y están registradas con los ajustes de fábrica; además se encuentran ya asignadas a cada programa de fábrica correspondiente.



Selecciona el botón de edición de texto del nombre de categoría que quieras editar y acto seguido aparecerá una pantalla que te permitirá editar el nombre. (ver pág. 6).

Se especifican hasta 16 nombres de categoría.

### • Menú de páginas

---

#### 4-1A: Copy Category Name

Determina una fuente y un destino de copia además de realizar la copia de una categoría.



## 4-3: Category Combination A.

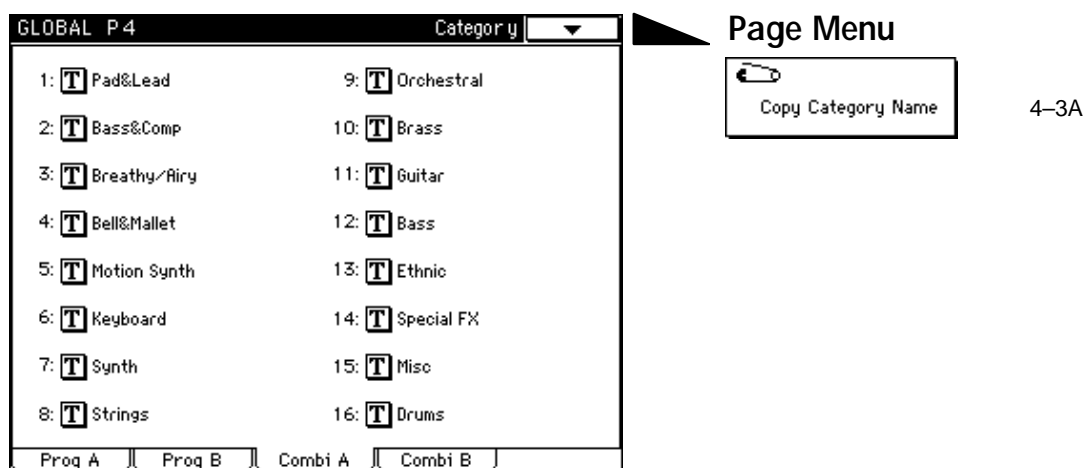
## 4-4: Category Combination B.

### 4-1. Category Program A

### 4-2: Category Program B

Estas páginas se encargan de tus ediciones por las categorías de combinación A y B. Si los nombres que editas aquí están asignados a programas podrás utilizarlos para buscar programas en los modos Ejecución de Programas, Ejecución de Combinaciones o Secuenciador.

Las categorías contienen varias familias de instrumentos y están registradas con los ajustes de fábrica además se encuentran ya asignadas a cada programa de fábrica correspondiente.



Selecciona el botón de edición de texto del nombre de categoría que quieras editar y acto seguido aparecerá una pantalla que te permitirá editar el nombre. (ver pág. 6).

Se especifican hasta 16 nombres de categoría.

## - Menú de páginas

### 4-3A: Copy Category Name

Determina una fuente y un destino de copia además de realizar la copia de una categoría.

# Global. Página 5

## 5-1: Drum Kit

Edita kits de percusión.

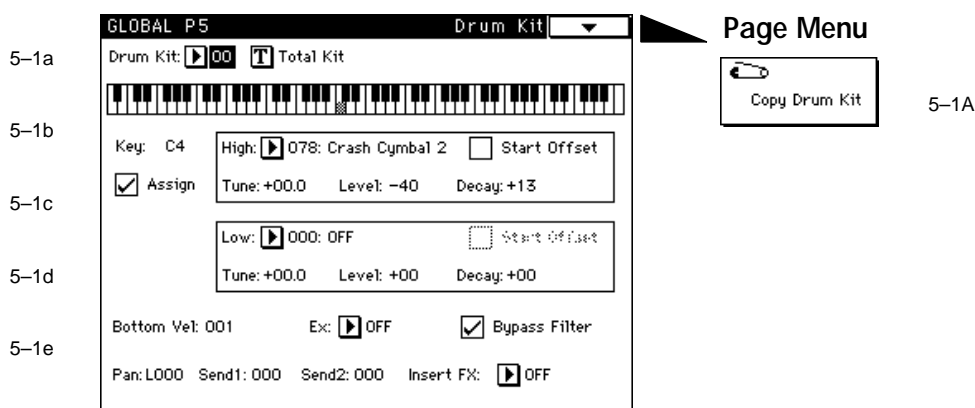
Cada kit de percusión posee unos ajustes de filtro, amplificador y efectos del programa activo en el modo Ejecución de Programas. El resultado será el mismo que cambiar la muestra múltiple del programa (single-mode) elegido en el modo Ejecución de Programas a un Kit de Percusión.

Los programas que utilizan un kit de percusión poseen diferentes ajustes de filtro, amplificador y efectos que aquellos que no los utilizan, con lo que será mejor seleccionar un programa de percusión en el modo ejecución de Programas antes de irte a esta página. Un programa que utilice un Kit de percusión tendrá unos ajustes en el filtro, amplificador y efectos que serán apropiados para sonidos de percusión. Por otro lado, todo programa que lleve un kit de percusión lleva consigo el signo **d** en el listado de voces.

Asegúrate que el parámetro Octave esté ajustado en 8' (pág. 1-2: OSC Basic / pág. 9). Si no estuviera, la correspondencia entre las teclas y los sonidos de percusión no será la correcta.

**MIDI** Si la página 2-1a: Enable Exclusive está señalada, únicamente se podrá editar 5-1: DrumKit por medio de información exclusiva en el modo Global.

Nota: Cuando editas un Kit de percusión, el sonido de los programas que se utilizan quedarán afectados, así que antes de editar revisa qué programa utiliza el kit.



### 5-1a: DrumKit [0...11]

Selecciona el kit de percusión que quieres editar. Por medio del botón de edición de texto accedes a la pantalla que te permite renombrar el kit de percusión; para más detalles consulta la página 6 de la Guía Básica.

### 5-1b: Key/Assign

#### Key [A0...C8]

Selecciona la tecla (nota) en la que quieres determinar una muestra de percusión y realizar los ajustes pertinentes. Para ello utiliza las páginas 5-1c: High Drumsample a 5-1e: drumsample Setup. Puedes asignar 2 muestras de percusión a cada tecla y dispararlas con diferentes valores de velocity.

#### Assign

Si está señalado sonarán las muestras de percusión seleccionadas en 5-1c: High Drumsample a 5-1e: Drumsample Setup. Normalmente déjalo señalado.

Si no está señalado quiere decir que la muestra seleccionada será ignorada con lo que se utilizará la de la tecla adyacente de la derecha, con lo que el pitch cambiará a 1 semitono por este efecto.

Si quieres trabajar con muestras de percusión en diferentes valores de pitch no utilices este parámetro sin señalar.

## 5-1c: high drumsample

---

### High [OFF, 1...258]

Selecciona la muestra de percusión que se disparará por medio de diferentes valores de velocity por encima de Bottom Vel especificado en la página 5-1e: Drumsample Setup. Se incluye la lista de muestras de percusión en el Listado de Voces. Si no vas a utilizar el velocity para disparar muestras de percusión, ajusta Bottom Vel en 1 y define una sola muestra para este parámetro.

En OFF no habrá actividad.

### Start Offset.

Si está señalada la muestra de percusión empezará a efectuarse desde un punto (localización) ubicado después del inicio de la forma de onda (este punto es fijo en cada muestra de percusión).

Si está sin señalar, la muestra empezará al principio de la forma de onda.

### Tune [-60.0...+24.0]

Ajusta la afinación (pitch) en pasos de 50 cents.

Toda tecla ajustada en 0 hará sonar a la muestra con su pitch original.

Toda tecla ajustada en -60 hará sonar a la muestra 5 octavas por debajo de su pitch original.

Toda tecla ajustada en +24 hará sonar a la muestra 2 octavas por encima de su pitch original.

A modo de ejemplo, puedes crear una familia de tom-toms (timbales 1, 2 y 3) tan solo utilizando una muestra de tom.

### Level [-99...+99]

Ajusta el volumen.

- Toda tecla ajustada en +99 sonará al doble de volumen que el nivel del programa del kit.

- Toda tecla ajustada en 0 sonará al mismo volumen que el nivel del programa del kit.

- Toda tecla ajustada en -99 simplemente no sonará.

### Decay [-99...+99]

Ajusta el tiempo de decay

El tiempo de decay para cada tecla corresponde a la suma del tiempo de decay del amplificador del generador de envolvente (EG) del programa que esté utilizando el kit de percusión y el ajuste que hagas aquí.

El amplificador del EG de un programa ajusta los niveles de inicio (Start) y ataque en high, y el punto de break en cero (0), es decir, el nivel será lo más alto en el momento de activación de nota (note-on), para luego ir decayendo (decay).

## 5-1d: Low Drumsample

---

Determina la muestra de percusión que se disparará por medio de diferentes valores de velocity por debajo de Bottom Vel. especificado en la pág. 5-1e: drumsample Setup. Para más detalles consulta 5-1c: High drumsample.

## 5-1e: Drum sample Setup

---

Estos parámetros son comunes a High y Low Drumsample.

### Bottom Vel. [1...127]

Determina el valor del velocity en el que High y Low Drumsample se dispararán, Todo velocity con este valor o superior hará disparar la muestra de percusión determinada en 5-1c: High Drumsample.

Si no quieres disparar muestras por medio del velocity ajusta este valor a 1 y trabaja únicamente con la página 5-1c.

### EX [OFF, Group01...Group16]

Con un ajuste entre Group01-Group16, hará que la tecla se localice en un determinado grupo. Toda tecla con el mismo número de grupo permanecerá al mismo grupo con lo que sonará monofónicamente con prioridad de "ultima nota", Esto significa que al colocar 2 o más muestras de percusión del mismo tipo (p. ej. hi-hat abierto y hi-hat cerrado) en un solo grupo puedes evitar que suene un hi-hat abierto y uno cerrado al mismo tiempo, cosa que no se da en la realidad.

En OFF este parámetro estará desactivado, Normalmente se deja en OFF.

### Pan [OFF, L000...C064...R127]

Ajusta la posición panorámica de cada tecla.

En OFF no habrá señal.

En tre L000 y R127 podremos asignar la muestra de percusión dentro del panorama estéreo.

En C064, el sonido se asignará a las salidas L y R con el mismo nivel de volumen con lo que la percepción de la fuente vendrá del centro.

Al realizar los ajustes necesarios en cada tecla puedes simular las características de ubicación especial del kit de percusión que estés utilizando, por ejemplo el hi-hat a la izquierda, la caja a la derecha del hi-hat, etc.

### Send 1 [0...127]

Determina el nivel del envío 1 para cada tecla.

### Send 2 [0...127]

Determina el nivel del envío 2 para cada tecla.

### Bypass Filter

Determina si los filtros del programa que use el kit de percusión se aplicarán o no a cada tecla.

Si está señalado no se aplicará el filtro si no está señalado se aplicará.

### Insert FX [OFF, Inst1...Inst4]

Define el envío a efectos de la muestra de percusión.

En OFF estará desactivado. Entre Inst1 e Inst4 se enviará a uno de los 4 efectos insert seleccionado.

## · Menú de páginas

---

### 5-1A: Copy Drumkit

Copia los valores de un kit de percusión a otro.

Nota: Cuando se ejecuta este comando la información del kit seleccionado quedará grabada por el otro kit, así que antes de ejecutar esta función asegúrate de no modificar algún kit que desees conservar tal como está.



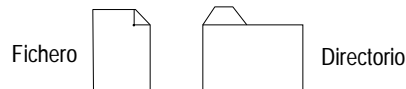
## 7. MODO DISK

En este modo puedes salvar (copiar de la memoria interna a un disquette) y cargar (copiar de un disquette a la memoria interna) diferentes tipos de información.

utiliza siempre disquettes de formato MS-DOS de 3 1/2 pulgadas de doble o alta densidad. Si los disquettes los formatea el TRINITY, uno de doble densidad tendrá 720 Kbytes de capacidad (9 sectores por pista) y uno de alta densidad 1440 Kbytes (18 sectores por pista).

### Iconos, Ficheros y Directorios

El TRINITY utiliza ficheros y directorios en un disquette para manejar diferentes tipos de información de un modo jerárquico. El contenido de un fichero no solo se indica por medio del nombre sino también por su icono gráficamente. la figura de este icono nos indica si se trata de un directorio o un fichero.

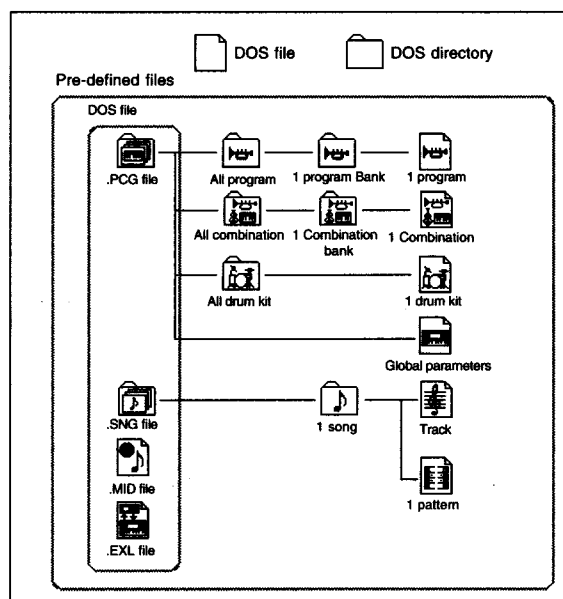


El TRINITY es capaz de reconocer entre los diferentes tipos de ficheros del sistema operativo DOS por medio del nombre de la extensión del fichero DOS. Otro tipo de ficheros DOS con las extensiones mostradas a continuación son los considerados estándar MIDI File (ficheros MIDI estándar).

Extensión	Tipo
PCG	Programa/Combinación/Kit de Percusión/Parámetros Global
SNG	Canción
MID	Fichero Midi Estandar(Estandar Midi File)
EXL	Información Midi Exclusiva

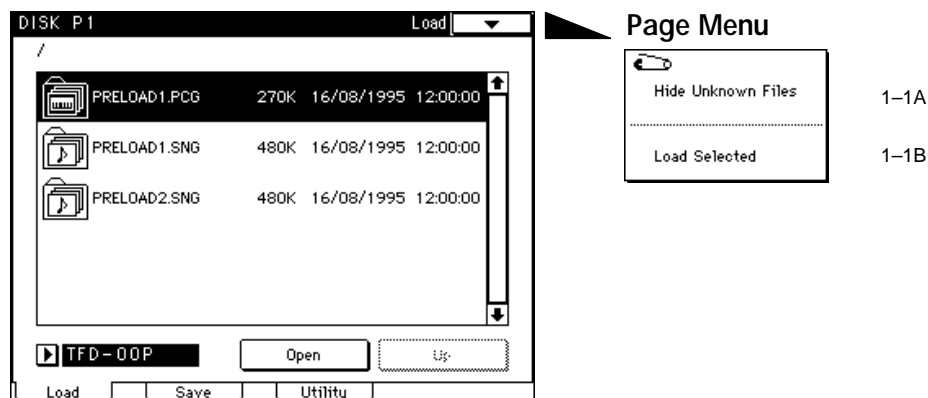
Nota: Cuando el TRINITY salva información, automáticamente se añade una de estas extensiones al nombre del fichero. Si más tarde modificas la extensión se considerará un fichero sin definir con lo que se le tratará como los del tipo estándar MIDI File.

Los ficheros utilizados por el TRINITY poseen la siguiente estructura. Aquellos que puedes abrir y en los cuales puedes manejar la información que contienen de forma separada (.PCG y .SNG) se muestran como iconos del directorio.



## 1-1: Load

Esta página se encarga de cargar un fichero o directorio en memoria. Utiliza Open o Up para seleccionar el fichero o directorio y luego el comando 1-1B: Load Selected.



### 1-1a: Current Directory

Se le llama así al directorio seleccionado en un comando (directorio en curso). La pantalla nos muestra todo el camino de los directorios. La barra "/" es el caracter que simboliza la división entre los niveles de jerarquía. Por medio de Open y Up (1-1h y 1-1i) cambia el directorio en curso.

### 1-1b: Directory Widow

La ventana de directorio nos muestra información acerca del fichero tal como se indica en las páginas 1-1c: File Icon y 1-1g: Saved time.

### 1-1c: File Icon

El icono representado nos muestra el tipo de fichero. para más detalles acerca de los iconos consulta la página 147.

### 1-1d: Filename

Se muestra el tamaño en Kilobytes del fichero.

### 1-1f: Saved date

Se muestra la fecha de creación del fichero (día, mes y año). La fecha se ajusta en la pág. 1-3E: Set date/Time Antes de salvarlo.

### 1-1g: Saved Time

Se muestra la última vez que se salvó el fichero, ha de ajustarse por medio de la pág. 1-3E: Set Date/Time antes de salvarlo.

### 1-1h: Open bottom

Utiliza Open para abrir un directorio, y mover el directorio en curso al proximo nivel inferior. Esto se puede hacer únicamente cuando se ha seleccionado el directorio por medio de 1-1b: Directory Window.

### 1-1i: Up Bottom

Utiliza Up para desplazar el directorio en curso hacia el próximo nivel superior. Si éste fuera un directorio raíz ésta función no estará disponible.

### 1-1j: Drivel Select

Selecciona la unidad que se utilizará para carega y salvar. La única unidad disponible con el sistema estándar es la de disquettes. Se mostrará la etiqueta de volumen del disquette y aquellos que no posean etiqueta de volumen se indicará con "no label".

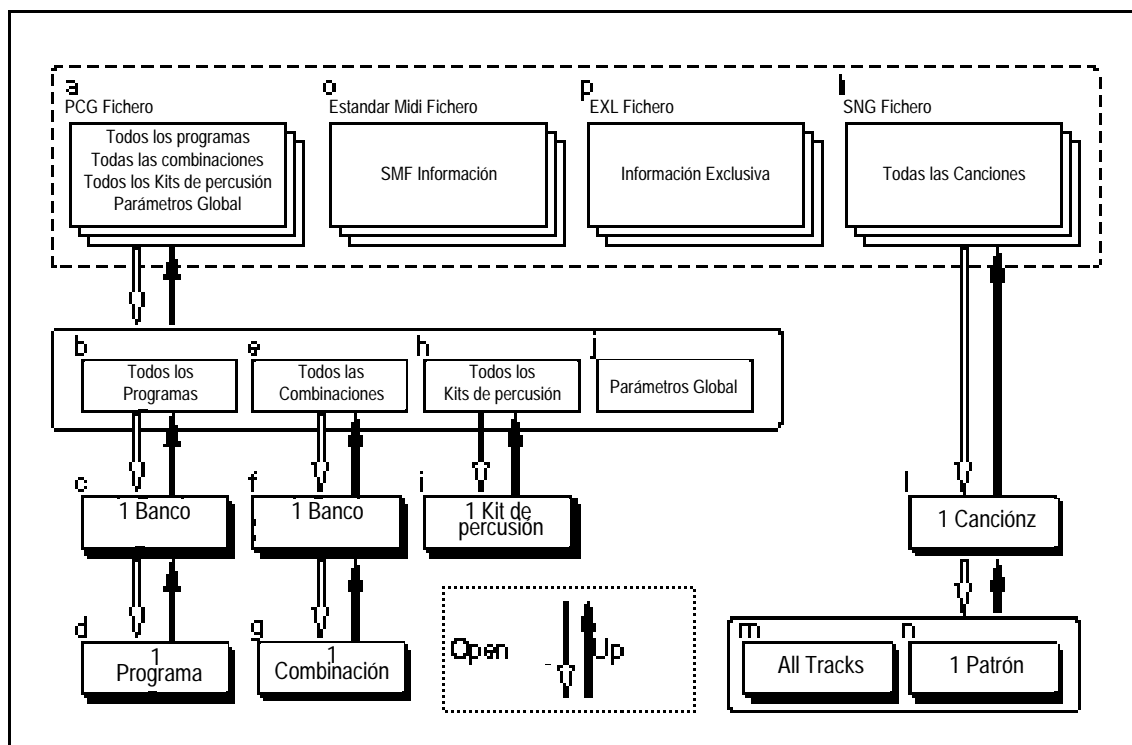
## - Menú de páginas

### 1-1A: Hide UnKnown Files (check command)

Si está señalado los tipos de ficheros sin definir no aparecerán en la ventana de directorios, sin embargo, esto es válido únicamente si el directorio es del sistema operativo (un directorio DOS).

### 1-1b. Load Selected

Este comando carga el fichero o directorio seleccionado en 1-1d: Directory Windows la memoria interna. Cuando se selecciona este comando aparece un cuadro de diálogo que dependerá del fichero desde donde se haya cargado la información (Consulta los próximos parámetros: desde a hasta p).

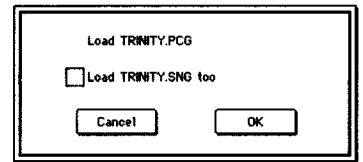




**a: Si se selecciona un fichero .PCG.**

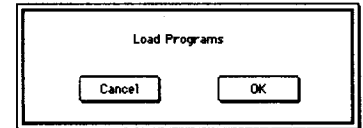
Se cargará toda la información del fichero. Si en el cuadro de diálogo aparece una señalización, todos los ficheros con la extensión .SNG también se cargarán (normalmente cargados por K). Sin embargo, para este caso los ficheros .PCG y .SNG deben encontrarse en el mismo directorio.

- 1.- Selecciona un fichero .PCG.
- 2.- Aparecerá un cuadro de diálogo como el de la derecha.
- 3.- Pulsa OK para carga la información, Cancel para cancelar la operación.



**b: Si se abre un fichero y se selecciona un fichero de programa.**

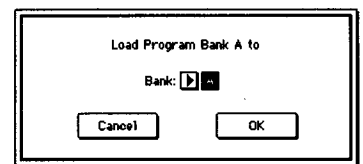
- 1.- Selecciona un fichero de programa dentro de un fichero .PCG.
- 2.- Aparecerá un cuadro de diálogo como el de la derecha.
- 3.- Pulsa OK para carga la información, Cancel para cancelar la operación.



**c: Si se abre un fichero .PCG o un fichero de programa y se selecciona un fichero de banco.**

Toda la información de programa que contenga el banco se encargará dentro del banco seleccionado como destino.

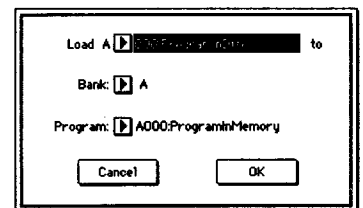
- 1.- Selecciona un fichero de banco dentro de un fichero de programa.
- 2.- Aparecerá un cuadro de diálogo como el de la derecha.
- 3.- Selecciona el banco de destino para la carga.
- 4.- Pulsa OK para carga la información, Cancel para cancelar la operación.



**d: Si se abre un fichero .PCG, o de programa o de banco y se selecciona un fichero de "1 programa."**

El programa seleccionado se encargará en el número de programa seleccionado como destino.

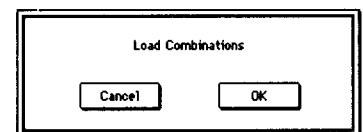
- 1.- Selecciona un fichero de "1 Programa" dentro de un fichero de banco.
- 2.- Aparecerá un cuadro de diálogo como el de la derecha.
- 3.- Selecciona el banco y programa de destino.
- 4.- Pulsa OK para carga la información, Cancel para cancelar la operación.



**e: Si se abre un fichero .PCG y se selecciona un fichero de Combinación**

Toda la información de la combinación se cargará en el fichero .PCG.

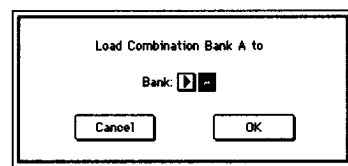
- 1.- Selecciona un fichero Combinación dentro de un fichero .PCG
- 2.- Aparecerá un cuadro de diálogo como el de la derecha.
- 3.- Pulsa OK para carga la información, Cancel para cancelar la operación.



**f: Si se abre un fichero .PCG o de combinación y se selecciona un fichero de banco.**

Toda la información del fichero de banco se cargará en el banco seleccionado como destino.

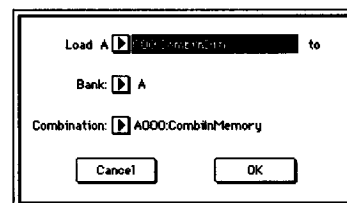
- 1.- Selecciona un fichero de banco dentro de un fichero de Combinación.
- 2.- Aparcerá un cuadro de diálogo como el de la derecha.
- 3.- Selecciona el banco destino.
- 4.- Pulsa OK para cargar la información, Cancel para cancelar la operación.



**g: Si se abre un fichero .PCG, o de combinación o de banco y se selecciona un fichero de "1 Combinación".**

La combinación seleccionada se cargará en el banco seleccionado como destino.

- 1.- Selecciona un fichero de combinación dentro de un fichero de banco.
- 2.- Aparcerá un cuadro de diálogo como el de la derecha. Si quieres cargar una combinación diferente a la del paso 1, vuelve a seleccionar la combinación deseada.
- 3.- Selecciona el banco y la combinación destino.
- 4.- Pulsa OK para cargar la información, Cancel para cancelar la operación.



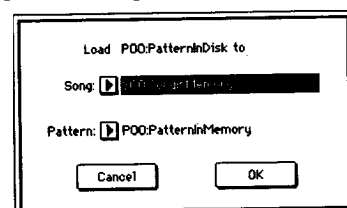
**h: Si se abre un fichero .PCG y se selecciona un fichero de kit de percusión.**

Se cargarán todos los kits de percusión en el fichero .PCG.

- 1.- Selecciona un fichero de kit de percusión dentro de un fichero .PCG.
- 2.- Aparcerá un cuadro de diálogo como el de la derecha.
- 3.- Pulsa OK para cargar la información, Cancel para cancelar la operación.

**i: Si se abre un fichero .PCG o uno de kit de percusión y se selecciona un fichero de 1 kit de percusión.**

- 1.- Selecciona un fichero de 1 kit de percusión dentro de un fichero de kit de percusión.
- 2.- Aparcerá un cuadro de diálogo como el de la derecha. Si quieres cargar otro tipo de kit de percusión diferente al del paso 1 vuelve a seleccionar el kit deseado.
- 3.- Selecciona el kit destino
- 4.- Pulsa OK para cargar la información, Cancel para cancelar la operación.



**j: Si se abre un fichero .PCG y se selecciona un fichero Global.**

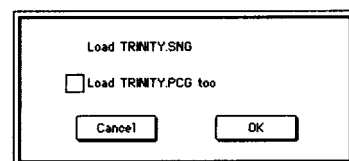
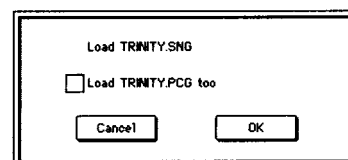
- 1.- Selecciona el fichero Global dentro del fichero .PCG.
- 2.- Aparcerá un cuadro de diálogo como el de la derecha.
- 3.- Pulsa OK para cargar la información, Cancel para cancelar la operación.



**k: Si se selecciona un fichero .SNG.**

Se cargará toda la información del fichero .SNG. Si se señala en el cuadro de diálogo se cargará también un fichero con el mismo nombre y extensión .PCG. Sin embargo, en este caso ambos ficheros deben encontrarse en el mismo directorio.

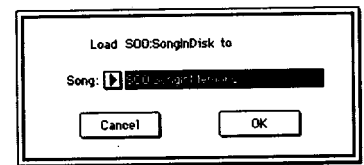
- 1.- Selecciona un fichero .SNG.
- 2.- Aparcerá un cuadro de diálogo como el de la derecha.
- 3.- Pulsa OK para cargar la información, Cancel para cancelar la operación.



**L: Si se abre un fichero .PCG y se selecciona un fichero "1 canción".**

La canción seleccionada se cargará en la canción destino.

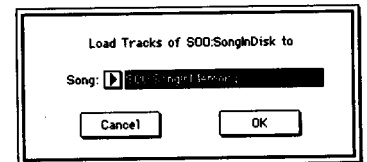
- 1.- Seleccionar un fichero "1canción" dentro de un fichero .SNG.
- 2.- Aparcerá un cuadro de diálogo como el de la derecha.
- 3.- Selecciona la canción destino.
- 4.- Pulsa OK para cargar la información, Cancel para cancelar la operación.



**m: si se abre un fichero .SNG o un fichero "1Canción" y se selecciona un fichero de Pista.**

Se cargarán todas las pistas en la canción seleccionada como destino, sin embargo, no será posible seleccionar una canción que no haya sido creada como destino.

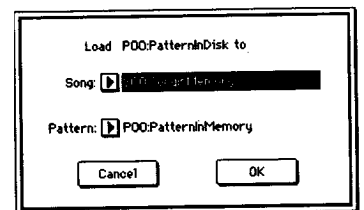
- 1.- Selecciona el fichero de Pista dentro del fichero "1Canción".
- 2.- Aparcerá un cuadro de diálogo como el de la derecha.
- 3.- Selecciona la canción destino.
- 4.- Pulsa OK para cargar la información, Cancel para cancelar la operación.



**n: Si se abre un fichero .SNG o un fichero "1canción" y se selecciona en fichero "1 Patrón".**

El patrón seleccionado se cargará dentro del patrón de la canción que hayas elegido como destino, sin embargo no será posible seleccionar una canción que no haya sido creada como destino.

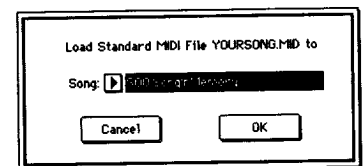
- 1.- Selecciona un fichero "1Patrón" dentro de un fichero "1Canción".
- 2.- Aparcerá un cuadro de diálogo como el de la derecha.
- 3.- Selecciona la canción destino.
- 4.- Pulsa OK para cargar la información, Cancel para cancelar la operación.



**o: Si se selecciona un fichero .MID o uno no definido.**

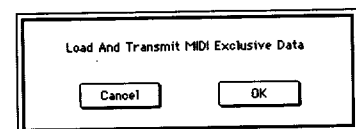
El fichero seleccionado se asumirá como de Estándar MIDI File y se cargará en la canción que especifiques como destino.

- 1.- Selecciona un fichero .MID o uno no definido.
- 2.- Aparcerá un cuadro de diálogo como el de la derecha.
- 3.- Selecciona la canción destino.
- 4.- Pulsa OK para cargar la información, Cancel para cancelar la operación.



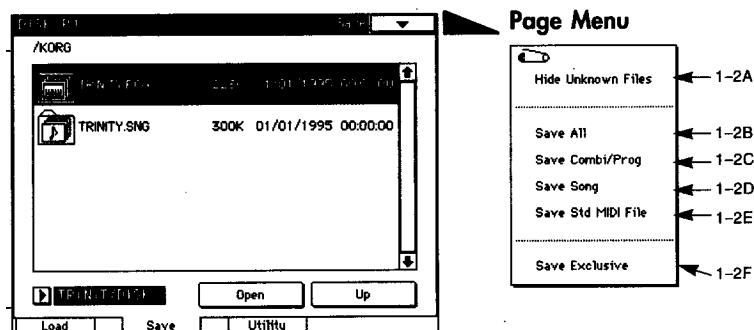
**p: Si se selecciona un fichero .EXL.**

- 1.- Selecciona el fichero .EXL.
- 2.- Aparcerá un cuadro de diálogo como el de la derecha. Toda la información contenida en el fichero se transmitirá vía MIDI.
- 3.- Pulsa OK para cargar la información, Cancel para cancelar la operación. Una vez cargada la información se transmitirá vía MIDI.



## 1-2: Save

Esta página se encarga de salvar diferentes tipos de información desde la memoria interna a un disquette. Utiliza Open o Up para moverte entre directorios y luego selecciona un comando. Cuando ejecutes un comando "save" la información quedará salvada en el mismo nivel de jeraquía de directorios, Tanto la fecha como la hora del fichero se ajusta en 1-3E: Set date/Time.



### • Menú de Páginas

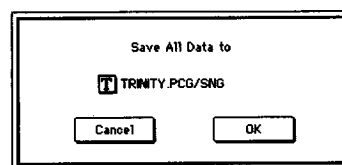
#### 1-2A: Hide Unknown Files

Si se encuentra señalado, los ficheros no definidos no aparecerán en la ventana de directorios.

#### 1-2B: Save All

Todas las combinaciones, programas, kits de percusión, parámetros globales y canciones de la memoria interna se salvarán en disquettes como ficheros .PCG y .SNG (Cuadros a y k de la página 149). Válido únicamente cuando el directorio sea del sistema operativo DOS.

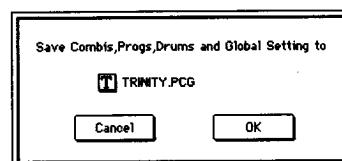
- 1.- Aparecerá un cuadro de diálogo como el de la derecha.
- 2.- Pulsa el botón de edición de texto y define un nombre de fichero (pág. 6, Guía Básica).
- 3.- Pulsa OK para cargar la información, Cancel para cancelar la operación.



#### 1-2C: Save Combi/Prog.

Todas las combinaciones, programas, kits de percusión y parámetros globales de la memoria interna se salvarán en disquette como un fichero. PCG (Cuadro a de la página 149). Valido únicamente cuando el directorio sea del sistema operativo DOS.

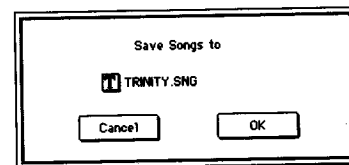
- 1.- Aparecerá un cuadro de diálogo como el de la derecha.
- 2.- Pulsa el botón de edición de texto y define un nombre de fichero (pág. 6, Guía Básica).
- 3.- Pulsa OK para cargar la información, Cancel para cancelar la operación.



### 1-2D: Save Song

Todas las canciones que estén en la memoria interna se salvarán en disquette como un fichero .SNG (Cuadro k de la pág. 149). Válido únicamente cuando el directorio es del sistema operativo DOS.

- 1.- Aparecerá un cuadro de diálogo como el de la derecha.
- 2.- Pulsa el botón de edición de texto y define un nombre de fichero (pág. 6, Guía Básica).
- 3.- Pulsa OK para cargar la información, Cancel para cancelar la operación.



### 1-2E: Save STd MIDI File

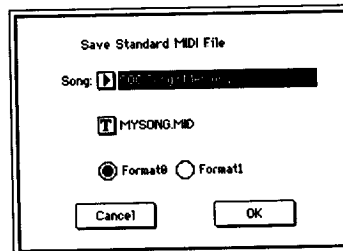
La canción seleccionada desde la memoria interna se salvará en disquette como fichero .MID (estándar MIDI File) en el formato especificado en el cuadro o (pág. 149). Válido únicamente cuando el directorio es del sistema operativo DOS.

- 1.- Aparecerá un cuadro de diálogo como el de la derecha.
- 2.- Selecciona la canción que quieras salvar.
- 3.- Pulsa el botón de edición de texto y define un nombre de fichero (pág. 6, Guía Básica).
- 4.- Utiliza las funciones FORMAT 0,1 en pantalla.

Format 0: 16 pistas de información MIDI se salvarán como una sola.

Format 1: Las pistas se salvarán individualmente.

- 5.- Pulsa OK para cargar la información, Cancel para cancelar la operación. La información que se salve de esta manera se puede reproducir en cualquier unidad que lea los ficheros del estándar MIDI File, sin embargo, si vas a reproducirla en otro modelo TRINITY te recomendamos que utilices la pág. 1-2D: Save Song para poder salvarla en el propio formato de TRINITY con lo que obtendrás un mayor grado de fiabilidad en lo que concierne a la reproducción.

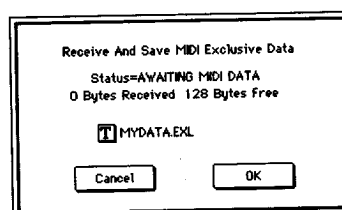


### 1-2F: Save Exclusive

Cierta información MIDI exclusiva se mantendrá temporalmente en un área libre de la memoria del secuenciador y luego salvarla en un disquette como fichero .EXL (cuadro p, pág. 149). El nombre del fichero por defecto será New File

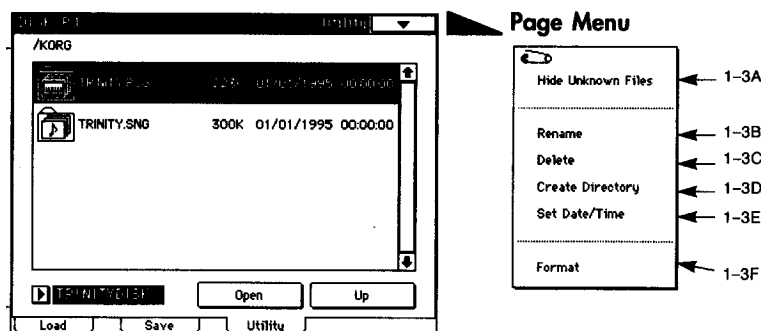
Válido únicamente cuando el directorio es del sistema operativo DOS.

- 1.- Cuando se selecciona este comando el TRINITY esperará recibir información exclusiva, acto seguido aparecerá un cuadro de diálogo.
- 2.- Transmite al TRINITY la información que quieras salvar. La pantalla indicará la cantidad de información recibida así como la cantidad que todavía puede recibir la operación transcurrirá mientras esté en pantalla el mensaje Save Exclusive.
- 3.- Pulsa el botón de edición de texto y define un nombre de fichero (pág. 6, Guía Básica).
- 4.- Pulsa OK para cargar la información, Cancel para cancelar la operación.



## 1-3: Utility

Se realizan varias operaciones que conciernen al disquette o fichero elegido. Selecciona uno de ellos y luego el comando a operar.



### - Menú de Páginas

#### 1-3A: Hide Unknown Files

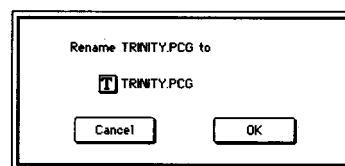
Si está señalado en pantalla, los ficheros que no estén definidos no aparecerán en la ventana del directorio. Válido únicamente si el directorio es del sistema operativo DOS.

#### 1-3B: Rename

Este comando se encarga de renombrar el fichero o directorio seleccionado. Valido únicamente cuando el directorio pertenezca al sistema operativo DOS.

Selecciona el fichero o directorio que quieres renombrar.

- 1.- Aparecerá un cuadro de diálogo como el de la derecha.
- 2.- Pulsa el botón de edición de texto y define un nombre de fichero (pág. 6, Guía Básica).
- 3.- Pulsa OK para cargar la información, Cancel para cancelar la operación.



#### 1-3C: Delete

Borra el fichero o directorio seleccionado. Si seleccionas un directorio; éste puede ser borrado únicamente si no hay ficheros ni directorios existentes dentro de dicho directorio. Válido únicamente si el directorio pertenece al sistema operativo DOS.

- 1.- Selecciona el fichero o directorio que quieres borrar.
- 2.- Pulsa OK para cargar la información, Cancel para cancelar la operación.

#### 1-3D: Create Directory

Este comando crea un nuevo directorio dentro del directorio en curso.

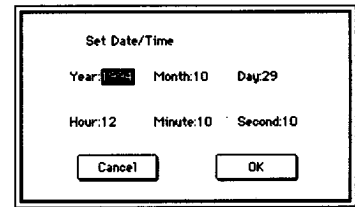
- 1.- Aparecerá un cuadro de diálogo como el de la derecha.
- 2.- Pulsa el botón de edición de texto y define un nombre de fichero (pág. 6, Guía Básica).
- 3.- Pulsa OK para cargar la información, Cancel para cancelar la operación.



### 1-3: Set Date/Time

Ajusta la fecha y la hora que se le asigna a cada fichero cuando se salva.

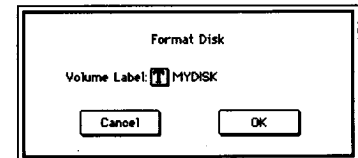
- 1.- Aparecerá un cuadro de diálogo como el de la derecha
- 2.- Ajusta la fecha y la hora.
- 3.- Pulsa OK para validar la operación; cancel para cancelarla



### 1-3F: Format.

Formatea el disquette seleccionado. La etiqueta de volumen (nombre para el disquette) que especifiques se asignará al disquette (1-1j: Drive Select) y podrá tener hasta 11 caracteres.

- 1.- Inserta el disquette a formatear en la unidad de disquette.
- 2.- Aparecerá un cuadro de diálogo como el de la derecha
- 3.- Pulsa el botón de edición de texto, y define una etiqueta de volumen
- 4.- pulsa OK para formatear; cancel para cancelar.

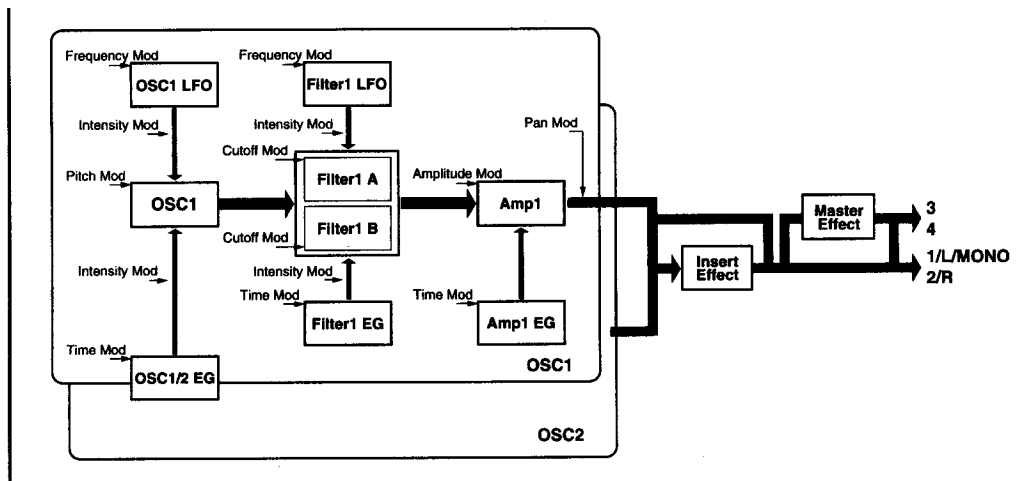


## 8. APÉNDICE

### Acerca de la Modulación Alternativa.

La Modulación Alternativa se puede especificar para los siguientes 14 tipos, en total 27 destinos tal como se muestra en la siguiente ilustración (OSC EG es común a OSC 1 y 2).

La Modulación Alternativa se puede seleccionar de forma independiente para cada uno de ellos.



### Acerca de la Modulación Alternativa.

Existen 26 fuentes AMS para poder controlar los destinos de la Modulación Alternativa. Se pueden seleccionar 2 o más destinos para que sean controlados por la misma fuente. Existen asignaciones que se usan muy frecuentemente (el joystick (x) para controlar el pitch, etc) que se proporcionan como parámetros especiales, así que no es necesario utilizar la Modulación Alternativa para llevarlos a cabo.

Alternate Modulation Source	
OSC EG	oscillator EG
Filter EG	filter EG (filter EGs of the same oscillator)
Amplifier EG	amp EG (amp EGs of the same oscillator)
OSC LFO	oscillator LFO (oscillator LFO of the same oscillator)
Filter LFO	filter LFO (filter LFO of the same oscillator)
Velocity	velocity
Note Number	note number
Poly After	polyphonic aftertouch
After Touch	channel aftertouch
Joy Stick (X)	joystick (X)
Joy Stick (+Y)	joystick (+Y)
Joy Stick (-Y)	joystick (-Y)
Ribbon (X)	ribbon controller (X)
Ribbon (Z)	ribbon controller (Z)
Foot Pedal (CC#04)	assignable foot pedal
Value Slider (CC#18)	value slider
MIDI (CC#19)	MIDI control change no.19 (General Purpose Control 4)
SW1 (CC#80)	assignable panel switch 1
SW2 (CC#81)	assignable panel switch 2
Foot SW (CC#82)	assignable foot switch
MIDI (CC#83)	MIDI control change no.83 (General Purpose Control 8)
Tempo	tempo
Filter 1 EG	filter EG1 (selected for oscillator 2)
Amp 1 EG	amp EG1 (selected for oscillator 2)
OSC 1 LFO	oscillator LFO 1 (selected for oscillator 2)
Filter 1 LFO	filter LFO 1 (selected for oscillator 2)



## Ajustes en la Modulación Alternativa

El destino de la modulación hecha por la fuente de Modulación Alternativa (AMS) quedará afectada de acuerdo al correspondiente ajuste que se le haga.

Parameter (AMS Intensity)	AMS	EG/LFO -99...0...+99	Amp EG 0...+99	JS(X), Ribbon (X) -Max...0...+Max	Controller <sup>*1</sup> 0...127	SW <sup>*2</sup> Off, On	Note No. <sup>*3</sup> ...C2...C4...C6...	Tempo <sup>*4</sup> j = (...60...120...240...)
Pitch	(+12.00)	-1...0...+1 [Oct]	0...+1 [Oct]	Special parameter provided	0...+1 [Oct]	0, +1 [Oct]	Special parameter provided	...-1...0...+1... [Oct]
Cutoff <sup>*5</sup>	(+99)	-99...0...+99	0...+99	-99...0...+99	0...+99	0, +99	...-99...0...+99...	...-99...0...+99...
Amplitude	(+99)	Setting value x (0...1...8)	Special parameter provided	Setting value x (0...1...8)	Setting value x (1...8)	Setting value x (1, 8)	Setting value x (0...1...8...)	Setting value x (0...1...8...)
EG/LFO Time <sup>*6</sup>	(+99)	Setting value x (64...1...1/64)	Setting value x (1...1/64)	Setting value x (64...1...1/64)	Setting value x (1...1/64)	Setting value x (1, 1/64)	Setting value x (...64...1...1/64...)	Setting value x (...64...1...1/64...)
EG/LFO Intensity <sup>*7</sup>	(+12.00)	-1...0...+1 [Oct]	0...+1 [Oct]	-1...0...+1 [Oct]	0...+1 [Oct]	0, +1 [Oct]	...-1...0...+1 [Oct]...	...-1...0...+1... [Oct]
	(+99)	-99...0...+99	0...+99	-99...0...+99	0...+99	0, +99	...-99...0...+99...	...-99...0...+99...
Panpot <sup>*8</sup>	(+99)	-127...0...+127	0...+127	-127...0...+127	0...+127	0, +127	-127...0...+127	-127...0...+127

- (1) Controladores: Aftertouch, Velocity, Poly Aftertouch, Cinta (z), Pedal, Joystick (+y, -y), fader VALUE y Cambio de Control MIDI.
- (2) Conmutadores SW1 y SW2, Pedal Interruptor.
- (3) Si seleccionas Número de Nota (Note Number) como la AMS, el Do4 será el centro.
- (4) Si seleccionas Tempo como la AMS, el valor de negra= 120 será el centro.
- (5) Se añadirá al valor de la frecuencia de corte (Cutoff).A medida de Cutoff se incrementa por 10, la frecuencia de corte se incrementa 1 octava (el doble).
- (6) Tiempos del Generador de Envolvente (EG): Ataque, Decay, Slope y Release.  
Tiempos del Oscilador LFO: Delay, Fade, Frequency (a medida que time se reduzca, la frecuencia será más rápida).
- (7) El valor máx. de la Intensidad del oscilador EG/LFO y la AMS es de +12.0. Para el filtro EG/LFO, Amp EG y la AMS será máx. +99.
- (8) Determinado por el valor de note-on que además se agregará al valor de la función Pan.

## Ejemplos del Uso de la Modulación Alternativa.

- Si seleccionas tempo como fuente para la Modulación Alternativa para los diferentes tiempos del EG y valores de la frecuencia del LFO, la velocidad de estos osciladores cambiará de acuerdo a las variaciones que tenga el tempo del secuenciador.
- Si utilizas tempo para controlar la frecuencia del Pitch y del Cutoff, tienes la posibilidad de simular el efecto del incremento de velocidad en un grabador de cinta analógico.
- Si PolyAftertouch lo seleccionas como fuente `podrás aplicar modulación en determinadas notas como cuando se usa EG o Velocity; por ejemplo, si suena un acorde puedes aplicar vibrato en una determinada nota.
- Puedes crear osciladores tipo LFO y EG que cambien de forma compleja.
- Puedes controlar tanto la tonalidad, el EG y LFO no solamente por medio del Velocity o el joystick, sino también con los pedales y conmutadores.
- El panorámico puede controlarse con el joystick o un LFO aleatorio.
- El filtro EG puede controlar tanto la frecuencia de corte como el pitch, o bien el filtro 1 EG puede controlar la frecuencia de corte del filtro 2.

## Fuentes para la Modulación Dinámica.

Si quieres aplicar modulación en los parámetros de los efectos como parte de los ajustes de un efecto puedes hacerlo mediante una fuente de Modulación Dinámica (D/mod Src). Estos parámetros se pueden controlar dependiendo del tipo de efecto conteniendo algunos de ellos 2 o más fuentes de modulación.

En total hay 26 fuentes a seleccionar.

D/mod Source	
Gate 1	gate 1 (on while any key is being pressed)
Gate 1 + Sus	gate 1 + sustain pedal
Gate 2	gate 2 (re-triggered each time a key is pressed)
Gate 2 + Sus	gate 2 + sustain pedal
Note No.	note number
Velocity	velocity
After Touch	aftertouch
JS (+Y)	joystick (+Y)
JS (-Y)	joystick (-Y)
JS (X)	joystick (X)
Ribbon (X)	ribbon controller (X)
Ribbon (Z)	ribbon controller (Z)
SW 1	assignable panel switch 1
SW 2	assignable panel switch 2
Foot SW	assignable foot switch 1
Foot Pedal	assignable foot pedal
Sustain Pdl	sustain pedal
MIDI Vol	MIDI Volume (CC#07)
MIDI Pan	MIDI Pan (CC#10)
MIDI Exp	MIDI Expression Control (CC#11)
MIDI CNT 1	MIDI Effect Control 1 (CC#12)
MIDI CNT 2	MIDI Effect Control 2 (CC#13)
Slider	value slider
MIDI CC#19	MIDI Control Change (CC#19)
Tempo	tempo
Autofade	autofade

## MENSAJES

### B

#### Battery Low

**Causa:** La pila interna se ha acabado.

**Solución:** Contacta con tu distribuidor KORG

<b>Causa=</b> C. <b>Solución:=</b> S
---

### C

#### Can't Calibrate

**Causa:** La calibración no se puede llevar a cabo directamente.

**Solución:** Inténtalo de nuevo.

#### Completed

**Causa:** Este mensaje aparecerá siempre que se ejecute satisfactoriamente cualquier operación.

### D:

#### Destination and source are identical

**Causa:** Se ha seleccionado el mismo patrón, pista o canción tanto en origen (fuente) como en destino.

**Solución:** Elige un patrón, pista o canción diferente para el origen y destino.

#### Destination is Empty

**Causa:** Al editar, la pista o patrón especificada como destino no contiene información musical alguna.

**Solución:** Selecciona una pista o patrón con información.

#### Destination measure is empty

**Causa:** Al editar, el compás especificada como destino no contiene información musical alguna.

**Solución:** Selecciona un compás con información.

#### Destination song is empty

**Causa:** Al editar, la canción especificada como destino no contiene información musical alguna.

**Solución:** Selecciona una canción con información.

#### Destination start measure within the limits of source

**Causa:** cuando uses la función "Move Measure" en All Tracks o dentro de la misma pista, el compás seleccionado como destino se encuentra dentro de los compases origen (fuente).

**Solución:** Elige un compás destino que no se encuentre dentro de la fuente.

#### Directory not empty

**Causa:** Existencia de ficheros o directorios cuando te dispones a borrar un directorio.

**Solución:** Borra dicha información.

### E

#### Error in formatting medium

**C:** Se ha encontrado uno o varios sectores defectuosos en el disquette que quieres formatear a través del TRINITY, no pudiéndose realizar la operación.

**S:** Utiliza otro disquette.

**Error in reading from medium**

C: No se ha podido realizar de forma correcta la lectura de ciertos disquetes.

S: Inténtalo de nuevo. Si vuelve a ocurrir el fallo es posible que la información del disquette esté defectuosa.

**Error in writing to medium**

C: No se ha podido realizar de forma satisfactoria la grabación de datos en el disquette.

S: Posiblemente el disquette esté defectuoso; utiliza otro.

**F****File already exists**

C: Ya existe un fichero o un directorio en el disquette en el momento en que quieres ejecutar "Create Directory" o "Rename File".

S: Borra el fichero o directorio o bien selecciona uno diferente.

**File is read only protected**

C: Al salvar un fichero ocurre que ya existe en el disquette uno del tipo "solo lectura" con el mismo nombre.

S: Sálvalo con otro nombre.

**File unavailable**

C: Al intentar cargar o abrir un fichero con extensión .PCG, .SNG o .EXL el formato no es el correcto.

**File/path not found**

C: El fichero o directorio no existe, o bien se ha excedido al límite de la vía (path) de acceso (máx. 64 caracteres en el path-name) al intentar abrir un directorio DOS.

S: Revisa el fichero o directorio.

**I****Illegal file description**

C: No es válido el nombre del fichero para la operación.

S: Define uno que sea válido. Recuerda que no se pueden utilizar nombres de ficheros que no puedan ser reconocidos por el sistema operativo MS-DOS.

**Illegal SMFdata**

C: Intentas cargar un fichro que no pertenece al estándar MIDI file.

**Illegal SMFdivision**

C: Intentas cargar un código de tiempo que no pertenece al estándar MIDI file.

**Illegal SMF format**

C: Intentas cargar un fichero del estándar MIDI file que posee un formato diferente de 0 y 1..

**M****Measure over max.**

C: Si se ha ejecutado la operación de edición, la longitud de la pista podría haber rebasado los 999 compases.

S: Borra los compases innecesarios.

**Measure size over**

C: Cuando cargas un fichero del estándar MIDI file se ha excedido el número de eventos para un compás (aprox. 10000 eventos).

**Measure size over max**

C: Si se ha ejecutado la operación de edición, la cantidad máxima de información que se puede incluir en un compás se ha excedido.

S: Utiliza "Event Edit" para borrar la información necesaria.

**Medium Changed**

S: Has cambiado de disquette.

**Medium unavailable**

C: Se ha ejecutado un comando para un disquette con un formato diferente a los del MS-DOS (baja o alta intensidad)

S: Utiliza otro disquette.

**Medium write protected**

C: El disquette está protegido.

S: Invalida la protección mecánica que posee el disquette y ejecuta la función de nuevo.

**Memory full**

C: Al editar una canción, pista o patrón con el secuenciador, la información total de todas las canciones ha excedido la capacidad de memoria del secuenciador.

S: Incrementa la memoria borrando información que no necesites de otras canciones, etc.

C: Al grabar a tiempo real con el secuenciador se ha consumido toda la memoria, con lo que se ha interrumpido la grabación.

S: Recupera memoria borrando información de canciones, etc.

C: Al cargar ficheros del estándar MIDI file en el modo DISK, la memoria del secuenciador se encuentra llena.

S: Borra información de canciones (si fuera necesario, sálvalas antes de borrarlas)

**Memory Overflow**

C: Se ha consumido la memoria del secuenciador mientras se recibía información por medio del Sistema Exclusivo.

S: Si deseas recibir 2 o más secuencias de información exclusiva, transmítelas al TRINITY por separado.

**Memory Protected**

C: Los programas internos, combinaciones o canciones se encuentran protegidos.

S: Desactiva la protección en el modo Global y vuelve a ejecutar la función.

**N****No Data**

C: Se ha cargado un fichero del estándar MIDI File sin eventos o bien no existe información que salvar procedente de "Save Exclusive"

**No Medium**

C: No se encuentra insertado ningún disquette.

S: Inserta uno.

**No recording Track Specified**

C: Intentas grabar a tiempo real sin seleccionar ninguna pista en REC.

S: Selecciona la(s) pista(s) a grabar con REC.

C: Intentas grabar a tiempo real una sola pista que es la Master.

S: Selecciona de la pista 1 a la 16.

**No space available on medium**

C: Intentas salvar un fichero o bien crear un directorio pero no hay suficiente espacio en el disquette.

S: O borras ficheros o utilizas un disquette con más capacidad.

**Not enough memory**

C: Al grabar a tiempo real con el secuenciador no puedes contar con suficiente memoria.

S: Borra información de otras canciones, etc.

C: No hay suficiente memoria al ejecutar "Save Exclusive" en el modo DISK

S: Borra información (después de haberla salvado, si fuera necesario)

**Not enough memory to open pattern**

C: No hay suficiente memoria para poder abrir el patrón, así que no se puede editar.

S: Borra información de alguna canción , pista o patrón que no utilices.

**P****Pattern Conflicts with events**

C: El volcado de información no ha podido realizarse porque una de las pistas contiene un patrón y la otra pista contiene un evento o patrón en el mismo compás.

S: Abre el patrón

**Pattern is across destination and measure or source start measure**

C: Al mover compases, uno de los patrones se ha colocado en el compás final de destino, o bien en el compás de inicio (fuente), con lo que no se ha podido editar a menos que abras el patrón.

S: Abre el patrón.

**R****Root directory is full**

C: Se ha excedido el número máximo permitido de entradas de directorio raíz al intentar crear un fichero o directorio en raíz.

S: Borra algún fichero o directorio o utiliza otro disquette.

**S****Source is empty**

C: No existe información en la pista o patrón seleccionado como fuente.

S: Selecciona una pista o patrón que posea información

**T****Track Number over**

C: Al cargar un fichero del estándar MIDI file has excedido el número de pistas cargadas (16)

**U****Unable to create directory**

C: Intentas crear un directorio que haría exceder el límite de 64 caracteres para la ruta (path) de acceso.

# IMPLEMENTACION MIDI

<i>Función</i>		<i>Transmitido</i>	<i>Recibido</i>	<i>Observaciones</i>
Basic Channel	Default	1 – 16	1–16	Memorized
	Changed	1 – 16	1–16	
Mode	Default	3		
	Messages	X	X	
	Altered	*****		
Note Number:		24–108/16–115/9–120	0–127	(Transmission) TRINITY, plus/pro/proX, left to right
	True Voice	*****	0–127	When sequencer data is sent: 0 – 127
Velocity	Note On	O 9n, V=1 – 127	O 9n, V=1 – 127	
	Note Off	X	X	
Aftertouch	Polyphonic (Key)	O	O	Only sequencer data is transmitted for each key *A
	Monophonic (Channel)	O	O	*A
Pitch Bend		O	O	*C
Control Change	0, 32	O	O	Bank Select (MSB, LSB) *P
	1, 2, 16, 17, 18	O	O	Joystick (+Y, -Y), Ribbon (X, Z), Slider *C
	4, 64, 82	O	O	Footpedal, Sustain pedal, Footpedal *C
	6, 38, 96, 97	X	O	Data Entry (MSB, LSB), Increment, decrement *E
	7, 11	O	O	Volume, Expression *C
	10, 91, 93	O	O	L:R panpot, Send 1, 2 *C
	12, 13, 80, 81	O	O	Effect controller 1, 2, Panel switch 1, 2 *C
	19, 72, 73, 74, 83	X	O	EG time (Release, Attack), Brightness, Controller *C
	92, 94, 95	O	O	Insert, Master (M, R/D), Effect on/off *C
	100, 101	X	O	RPN (LSB, MSB) *2
	120, 121	X	O	All sound off, Reset all Controllers
	5, 65	X, O	O	Portamento Control (only for solo synth) *C
	0 – 101	O	O	(Sequencer data)
Program Change		O 0 – 127	O 0 – 127	*P
	Variable Range	*****	0 – 127	0–63 for solo synthesizer
System Exclusive		O	O	*3 *E
System Common	Song Position	O	O	*1
	Song Select	O 0 – 9	O 0 – 9	*1
	Tune	X	X	
System Real Time	Clock	O	O	*1
	Command	O	O	*1
Aux Messages	Local On/Off	X	O	
	All Notes Off	X	O 123 – 127	
	Active Sense	O	O	
	Reset	X	X	
<p>*C, *P, *A, *E: Sent and received when MIDI Filter (Controller, Program Change, Aftertouch, System Exclusive) is set to ENA.</p> <p>*1: When clock is set to internal, sent but not received. When set to external, received but not sent.</p> <p>*2: LSB, MSB = 00,00: pitch bend range, =01,00: fine tune, =02,00: course tune</p> <p>*3: Includes Inquiry, Master Balance, and Master Volume messages.</p>				

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

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

O: Yes  
X: No

## MENSAJES MIDI

A diferencia de los mensajes normales, los Exclusivos son utilizados por cada fabricante de acuerdo a sus propias necesidades, principalmente para intercambiar información. El formato cambiará de un fabricante a otro. El de KORG es el siguiente:.

1er byte	"FO"	:Estatus exclusivo
2º byte	"42"	:KORG ID
3º byte	"3n"	:n (0-F) es el canal Global 1-16
4º byte	"3B"	:modelo ID (3B: Serie TRINITY)
5º byte	"ff"	:Función ID (la información de cada función desde el sexto byte y siguientes
.	.	.
.	.	.
.	.	.
last byte	"F7"	:fin del estatus exclusivo.

El modelo ID en el cuarto byte determina el modelo para el que se destina el mensaje, aunque los mensajes exclusivos se puedan intercambiar entre uno de los modelos del TRINITY, los cuales utilizan el mismo modelo ID. Además, se puede utilizar un código "member" para buscar más subdimensiones de instrumentos con el mismo ID (consulta 1-4 Mensajes del Sistema Exclusivo).

La función del mensaje Exclusivo se define en el quinto byte (información ID). Consulta el Listado de Códigos de Función (1-5, 2-6) para conocer los diferentes tipos disponibles.

La transmisión y recepción de un conjunto de información, etc. es lo que se llama "data dump" y se puede transmitir a través de la página Data Dump en el modo Global, o bien en respuesta a la recepción de un apropiado mensaje "Request".

### Acerca de cada tipo de mensaje

- Nº. 11 "Program Write Request"

Este mensaje graba el programa en el buffer de edición dentro de la memoria interna. Cuando entras en el modo de Edición de Programas la información de dicho programa se carga en el buffer de edición, así que se recomienda que se grave en dicho modo. También es posible grabarlo en el modo de Ejecución de Programas, aunque únicamente podrás corregir una grabación de datos yéndote al modo de Edición de Programas.

- Nº 41. "Parameter Change", Nº 53 "Drum Parameter Change", Nº 4E "Mode Change".

Cuando se cambia el modo desde el panel frontal del TRINITY se transmite el mensaje "Mode Change". Cada vez que se selecciona un parámetro o se modifica algún valor en los modos de Ejecución de Programas (Performance Edit), Edición de Programas o Edición de Combinación, se transmite un mensaje tipo "Parameter Change". Al transmitir estos mensajes al TRINITY podrás editar los parámetros de forma individual. Además, este mensaje contiene información del modo, con lo que si el modo del instrumento receptor no coincide, dicho modo "Parameter Change" no se podrá recibir, es decir, la información no cambiará al modo.

En el modo Global, puedes únicamente cambiar los parámetros de un kit de percusión, así como los mensajes "Drum Parameter Change" utilizados para tal fin. El método es el mismo en los mensajes "Parameter Change".

- Cuando se ha recibido un mensaje Exclusivo y se ha procesado su información, acto seguido aparece "Data Load Completed" (ACK). Sin embargo, si la información se recibe en un formato incorrecto, se transmite un mensaje "Format Error"; y el TRINITY receptor está ajustado de forma incorrecta (por ejemplo, con la protección de memoria activa, el modo equivocado, etc) aparece "Load Error" (NAC). Si se recibe un mensaje de Cambio de Programa cuando está en ENA la función "Exclusive Filter" aparece el mensaje "Data Load Completed" después de haber sido procesado. (Los mensajes de Cambio de Programa no son mensajes Exclusivos, pero esto es una excepción).



## ESPECIFICACIONES

**ACCESS:** Sistema Avanzado De Síntesis Combinada

**MOSS** Sistema de Síntesis por Multioscilación

	TRINITY	TRINITY plus	TRINITY pro	TRINITY proX
Método de Síntesis	ACCESS	ACCESS + MOSS	ACCESS + MOSS	ACCESS + MOSS
Generador de Tono (ACCESS) (MOSS)	32 voces, 32 osciladores (modo single)/16 voces, 32 osciladores (modo double) Monofónico 2 osciladores (Máx) +suboscilador+generador de ruido			
Teclado	61 Teclas	61 Teclas	76 Teclas	88 Teclas
Memoria de forma de onda	PCM ROM 24 Mbytes	PCM ROM 24 Mbytes	PCM ROM 24 Mbytes	PCM ROM 24 Mbytes
Número de programas	256	320	320	320
Número de combinaciones	256	256	256	256
Secuenciador	Multitímbrico 16 partes;16 pistas; resolución /192;100 patrones (por cada canción); 20 canciones ;80000 notas, compatible con el estándar Midi file			
Efectos	Programa (paras modo single/double): 3 efectos Insert + 2 efectos Master Programa(modos drum): 4 efectos Insert + 2 efectos Master Combinación:8 efectos Insert + 2 efectos Master Secuenciador: 8 efectos Insert + 2 efectos Master			
Número de efectos	100 efectos Insert, 14 efectos Master			
Pantalla	Interface Gráfico de usuario "Touch View" 320 por 240 puntos			
Unidad de disquette	(3 1/2 ") 2HD/2DD	(3 1/2 ") 2HD/2DD	(3 1/2 ") 2HD/2DD	(3 1/2 ") 2HD/2DD
Potenciómetro de contraste	●	●	●	●
Cascos auriculares	●	●	●	●
Jacks de salida (1/L /MONO, 2/r, 3, 4)	●	●	●	●
SUSTAIN, SWITCH, PEDAL,conectores	●	●	●	●
Grabador a Disco Duro (Entrada/Salida digitales, entradas analógicas 1/2)				●
Conector SCSI				●
Entrada/Salida digital WORD CLOCK				●
MIDI IN /OUT/THRU conectores	●	●	●	●
Consumo de potencia	22 W	22 W	22 W	45W
Medidas (Ancho - fondo - alto)	1090,1 - 348,3 - 125,9 mm.	1090,1 - 348,3 - 125,9 mm.	1297,1 - 348,3 - 125,9 mm.	11540,0 - 463,0 - 147,0 mm.
Peso	14,04 kg.	14,25 kg.	17,05 kg.	31,30 kg.
Accesorios incluidos (disquette)	Cable de corriente TFD-00P, TFD OIP	Cable de corriente TFD-00P, TFD OIP	Cable de corriente TFD-00P, TFD OIP	Cable de corriente TFD-00P, TFD OIP

## OPCIONES (Vendidas por separado)

- Entradas/Salidas digitales
- Sintetizador Solo
- Grabador a Disco Duro
- Interfase SCSI
- Memoria expandible "Sample Playback/Flash"
- Stands para teclado ST-T1 (TRINITY Pro X); ST-LV (TRINITY pro, TRINITY plus, TRINITY).
- Pedal interruptor: PS-1, PS-2
- Pedal de Volumen/expresión: XVP-10
- Pedal controlador: EXP-2
- Pedal controlador: FC-6
- Pedal Damper: DS-1
- Flight Case: HC-TRINITY pro (para el TRINITY pro)  
HC-TRINITY (para el TRINITY plus y TRINITY)

# 1. Modo de ejecución de programas

## Ejecución de Programas; Página 1

Los programas que dispones en tu TRINITY dependen al modelo que sea, de la versión de memoria ROM ("Playback & Flash") que se le haya añadido, y de la versión de sintetizador que lleve instalada. Para más detalles consulta la Guía Básica, página 9 Función BANK. El TRINITY sin estas instalaciones opcionales posee 256 programas (127 en cada banco, A y B), mientras que el TRINITY plus, el TRINITY pro y el TRINITY proX poseen 320 (127 en cada banco A y B y 63 en el banco 5)

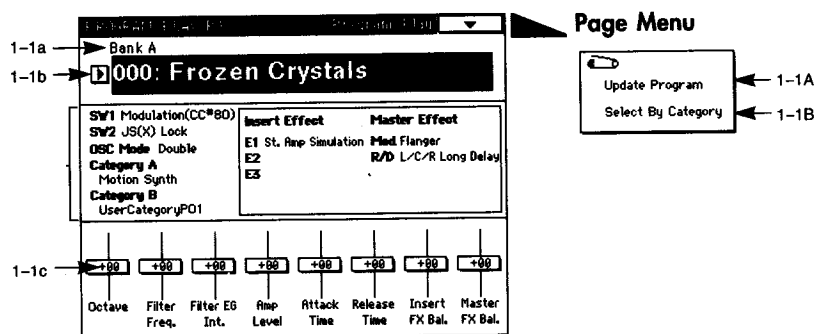
Los programas de fábrica se encuentran clasificados en el Listado de Voces.

### 1-1: Program Play

En esta página podrás seleccionar programas y realizar ediciones sencillas. En el centro de la pantalla se muestran las funciones de los conmutadores del panel frontal SW1 y SW2, la categoría del programa y la información acerca del programa elegido.

Cuando eliges una función del Editor de Ejecución (1-1c) su información aparecerá cercana al centro (derecha) de la pantalla.

**MIDI** Estando en el Modo Ejecución, toda información MIDI se transmite al canal MIDI GLOBAL especificando previamente en el Modo Global "1-1c MIDI Channel/Local Control On/Note Receive" (ver pág. 130 de este manual).



#### 1-1a: Bank

[BankA...S]

Para seleccionar un banco utiliza el botón BANK en el panel frontal. Los bancos A, B, C y D son síntesis del tipo PCM; el banco S es para la síntesis (opcional) Solo Synth. En la serie TRINITY los bancos C y D se pueden seleccionar únicamente si está instalada la memoria ROM "Playback/Flash", mientras que el banco S se podrá ejecutar si la opción Solo Synthesizer estuviera instalada.

#### 1-1b: Program Number/Program Name

[0...127]

Utiliza el controlador VALUE o un pedal para poder seleccionar programas. Consulta la página 13 de la Guía Básica "Selección y Ejecución de un Programa" para más detalles sobre el uso de un pedal o mensajes de Cambio de Programa desde una unidad externa.

Si se instala la opción Solo Synth podrás seleccionar los 63 programas del banco S; con la opción de ROM "Playback/Flash" tendrás acceso a 127.

#### 1-1c: Performance Editor

El Editor de Ejecución te permitirá editar la mayoría de los parámetros sin tener que moverte al Modo Edición de Programas, al estilo de una función "macro" con la que simultáneamente podrás modificar diversos parámetros.

o bien cuando estés creando un nuevo sonido.

Las ediciones que realices aquí afectarán a los valores de los parámetros del programa en el buffer de edición. Cuando seleccionas una función del Editor de Ejecución (1-1C), su información aparecerá en pantalla, permitiéndote visualizar los cambios de los valores de tu edición. Si deseas salvar tus ediciones utiliza la función Program Write (pág. 23, Guía Básica)

*Nota: El editor de Ejecución ajusta los valores de los parámetros de programa, pero no podrá modificar un valor más allá del rango de dichos parámetros. Por el hecho que estas ediciones no son, dijéramos, sutiles, el balance entre parámetros puede a veces quedar afectado.*

MIDI: Si revisas la página 136 "2-1a: Filter" (Modo Global) el parámetro Enable Exclusive y los cambios de parámetros se transmitirán como mensajes exclusivos MIDI cada vez que trabajes con el Editor de Ejecución. Si estos mensajes se recibieran por otro TRINITY (con Enable Exclusive en activo) esta unidad ejecutaría las correspondientes operaciones del Editor de Ejecución.

#### **Octave**

**[-3,,,0,,,+3]**

Con un ajuste de +1 incrementamos la tonalidad en 1 octava. No es posible salirse del rango preestablecido (+4, -32) en octavas

#### **Filter Freq**

**[-10,,,0,,,+10]**

Se refiere a la frecuencia de corte del filtro, un ajuste de +1 (p. ej.) incrementará el valor de la frecuencia de corte por 5 permitiendo cambiar las características tímbricas de cualquier programa. Muy útil cuando ajustar cierto sonido a medida que tocas.

#### **Filter EG Int**

**[-10...0...+10]**

Ajusta la intensidad de modulación que se aplica a la frecuencia de corte por medio del filtro Generador de Envoltorio (Un paso de +1 incrementa el valor en 5). Con este parámetro no cambiará, es decir, si se ajusta en -2 el valor del Editor de Ejecución, los valores se reducirán a 10, mientras que si el valor original fuera 8, el valor resultante sería 0 y no -2.

#### **Amp Level**

**[-10...0...+10]**

Cada ajuste de, por ejemplo, +1 incrementará el valor del nivel de salida en 5.

#### **Attack Time**

**[-10...0...+10]**

Cada ajuste de, por ejemplo, +1 incrementará el valor del tiempo de ataque de amplificador del Generador de Envoltorio (EG) en 5. Para nuestra propia referencia, la pantalla nos mostrará también el ataque del filtro del Generador de Envoltorio.

#### **Release time**

**[-10...0...+10]**

Los mismos valores que los explicados anteriormente para el tiempo de release del Amplificador y Filtro del Generador de Envoltorio.

#### **Insert FX Bal.**

**[-10...0...+10]**

Ajuste el balance del efecto insertado "insert" (en 1 x 5) que se esté utilizando.

#### **Master FX Bal.**

**[-10...0...+10]**

Ajusta el balance del efecto Master (en 1 x 5) que se esté utilizando.

<b>Octave</b>	Octava del Oscilador 1,2
<b>Filtre Freq.</b>	Frec. de corte del Filtro 1A, 1B, 2A, 2B
<b>Filtre EG Int.</b>	Intensidad del Filtro Generador de Envolvente 1A, 1B, 2A, 2B Modulación de la Intensidad por el Velocity del Filtro 1A, 1B, 2A, 2B Intensidad de Modulación Alternada del Filtro 1, 2
<b>Amp Level</b>	Nivel de Salida del Amplificador 1, 2
<b>Attack Time</b>	Tiempo de Ataque del Amplificador 1, 2
<b>Release Time</b>	Tiempo de Release del Filtro Generador de Envolvente 1,2 Tiempo de Release del Amplificador del Generador de Envolvente 1, 2
<b>Insert FX Bal</b>	Balance Dry/Fx del Efecto Insertado
<b>Master FX Bal</b>	Balance Dry/Fx del Efecto Master

## **. Menu de Página**

---

### **1-1a: Update Program**

Graba el programa que has editado con el número de programa que hayas elegido. Recuerda que si apagas la unidad o seleccionas otro programa antes de grabar la información, no lo podrás recuperar. Consulta la pág. 23 de la Guía Básica "Grabar un Programa o Combinación"

### **1-1b: Select by Category**

Te permite seleccionar programas por medio de las categorías especificadas en el Modo de Edición de Programas (ver pág. 26 de la Guía Básica "Selección por Categoría").

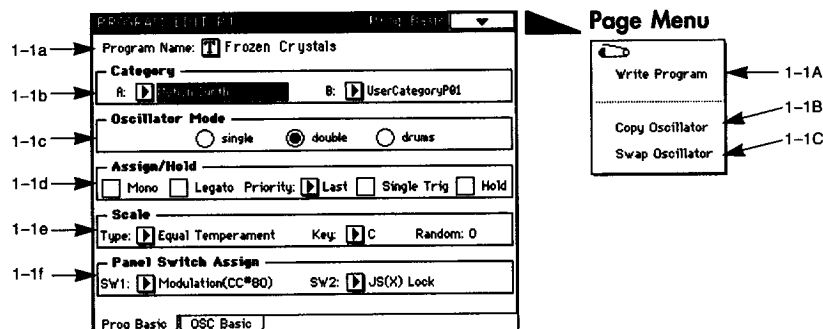


## 2. Modo De Edición De Programas

### Edición de Programas; Página 1

En esta página podrás hacer los ajustes básicos para un programa y para el oscilador que será utilizado.

#### 1-1: Prog. Basic



#### 1-1a: Program Name

El nombre del programa seleccionado en el Modo de Ejecución de Programas quedará visualizado en pantalla. Pulsa el botón de edición de texto para acceder a la pantalla que te permite cambiar el nombre del programa (ver pág. 6, Guía Básica).

**Nota:** Si quisieras grabar el programa en curso asegúrate utilizar la función *Write Program* (pág. 23 Guía Básica). Si seleccionas otro programa o bien apagas la unidad, lo perderás.

#### 1-1b: Category

Puedes asignar 2 categorías por cada programa. Al utilizar estas categorías puedes buscar cualquier programa en los Modos Ejecución de Programas, Ejecución de Combinaciones y Secuenciador.

##### A (Category A) [Keyboard...Drums/Perc]

Con los ajustes de fábrica, esta categoría contiene el nombre del instrumento, aunque puedes modificarlo en el Modo Global "4-1 Category Program A" (pág. 114 de este manual).

##### B (Category B) [User Category P01...p16]

Puedes modificar sus nombres por medio del Modo Global "4-2 Category Program B" (pág. 141 de este manual)

#### 1-1c: Oscillator Mode [single/double/drums]

Selecciona el tipo básico de programa al utilizar, 1 ó 2 osciladores o un kit de percusión.

**Nota:** Si modificas este ajuste necesitarás re-seleccionar la muestra (Multisample) o el Kit de percusión en la página 1-2 OSC Basic

En **single** el programa usará 1 solo oscilador (OSC1, Filter1, Amp1). El programa podrá reproducir hasta 32 notas al mismo tiempo. En **double** se usarán 2 osciladores (OSC 1/2, Filter 1/2, Amp 1/2), con lo que te permitirá crear sonidos de mayor complejidad aunque el programa podrá reproducir solamente 16 notas al mismo tiempo.

En **drums** se utilizará 1 oscilador como en single pero se trabajará con un kit de percusión en vez de una muestra múltiple (multisample) para OSC1.

## 1-1d: Assign/Hold-

---

### Assign

#### Mono

Si se señala MONO en pantalla, el programa será monofónico, si no se señala será polifónico. Monofónico se refiere a que el programa producirá una sola nota al mismo tiempo; polifónico significa que se podrán reproducir acordes.

#### Legato

Este ajuste está disponible si MONO queda señalado.

Si se señala LEGATO el programa será del tipo "Single-Triggered"; si no se señala será del tipo "multi-triggered".

**Nota:** Si se utiliza el modo "Single Triggered" habrá casos en que no se reproducirá la tonalidad correcta, dependiendo tanto de la muestra múltiple como de la posición del teclado.

#### Priority

Este ajuste está disponible si MONO queda señalado en pantalla. Determina qué nota sonará cuando 2 o más teclas se pulsaran al mismo tiempo. PRIORITY queda ajustado en función de la nota más baja ajustada en **Low**, la nota más alta en **High** y la última pulsada en Last.

#### Single Trigger

Este ajuste estará disponible si MONO queda señalado (p. ej. para un programa polifónico). Si se encuentra señalado los golpes repetitivos de una misma nota sonarán únicamente después que la nota anterior quede desactivada, con lo que las notas no quedarán enmascaradas o solapadas unas con otras.

### Hold [On/Off]

Esta función estará activa si HOLD se encuentra señalado; en este caso el sonido continuará reproduciéndose incluso después de haber liberado la tecla, a menos que se haya hecho un ajuste de valor 0 en 5-2(5-4): Amp 1(2) EG para el nivel de Sustain del Amp. EG.

Este ajuste se recomienda para percusión, con lo que si seleccionas "drums" en "1-1c: Osc.Mode" deberías tenerlo en HOLD ON. Para el resto de programas ajústalo en HOLD OFF.

## 1-1e: Scale

---

### Type [Equal temperament...All Range User Scale]

Selecciona el tipo de escala para el generador de tono. Los ajustes para las Escalas de Usuario (User) se pueden hacer en la página [3-1 User Scale del Modo Global]. (ver pág. 140).

**Equal Temperament** es la escala más utilizada; cada paso cromático posee el mismo intervalo de nota.

**Pure Major** es una escala en la que los acordes mayores principales de la nota elegida están perfectamente afinados.

**Pure minor** es una escala en la que los acordes menores principales de la nota elegida están perfectamente afinados.

**Arabic**, escala que posee 1/4 tonos, utilizada en la música árabe.

**Pythagoras**, derivada de las teorías musicales de la antigua Grecia, especialmente recomendada para ejecuciones melódicas.

**Werkmeister**, escala temperada utilizada en el último periodo del Barroco.

**Kirnberger** es una escala desarrollada en el s. XVIII principalmente para clavicordio.

**Slendro** se basa en una escala que divide la octava en 5 notas, muy utilizada en la música Gamelan de Indonesia.

Cuando utilizas como tónica un Do, trabajará con Do, Re, Fa, Sol y La (las otras teclas estarían afinadas a su correspondiente tonalidad).

**Pelog** es una escala que divide la octava en 7 notas, también usada en la música de Indonesia. Al utilizar Do como tónica trabajará con las teclas blancas (las negras estarán afinadas a igual tonalidad).

**Octave User Scale** permite especificar la afinación de cada una de las notas de una octava por medio de la página "3-1b: Octave Notes" en el Modo Global (pág. 140 en este manual).

**Stretch** es una afinación para piano acústico.



**All Range Scale** te permite determinar la afinación de cada nota en todo un rango (Do1-Sol9) por medio de la página "3-1a: ALL NOTES" en el modo Global (pág. 140 de este manual).

#### **Key [C...B]**

Determina la tónica de la escala C=Do ; B=Si; etc.

#### **Random [0...7]**

A medida que se incrementa este valor la afinación en la que la nota suene empezará a sonar más aleatoria. Ajústalo normalmente a cero. Este parámetro es útil si deseas simular instrumentos que poseen por naturaleza la tendencia a tener desafinaciones, tales como sintetizadores analógicos o instrumentos acústicos.

### **1-1f: Panel Switch Assign.**

---

Asigna las funciones de los conmutadores SW1 y SW2 del panel frontal.

**SW1 AMS [JS (X)Lock...Modulation (CC#80)]**

**SW2 AMS [JS (X)Lock...Modulation (CC#81)]**

Las siguientes ordenes sirven para ambos conmutadores SW1 y SW2 (excepto para la modulación)

Si utilizas uno de estos conmutadores para desactivar un controlador (joystick, la "cinta" o el aftertouch) el led lucirá o no (se activará o desactivará) cada vez que pulses SW1 ó SW2.

Si pulsas SW1 o SW2 mientras trabajas con un operador, el valor de éste quedará fijado con el que posee, con lo que no cambiará más. Por ejemplo, si seleccionas JS(+Y)Lock y pulsas SW1 (o SW2) cuando el joystick lo hayas movido en dirección opuesta hacia tí, el movimiento (+Y) de dicho joystick quedará desactivado (bloqueado) en dicha posición. Al moverlo en dirección (-Y) podrás entonces disponer de 2 tipos de modulación a la vez.

**MIDI** Cuando un controlador ha sido bloqueado no podrá transmitir mensajes **MIDI** pero sí recibir el mensaje **MIDI** correspondiente.

Si ajustas en **Octave Up**, la afinación se alternará entre un pitch de una octava más alta (lucirá el led) y un pitch normal (led sin lucir) cada vez que pulses SW1 (o SW2).

En **Octave Down** ocurrirá lo mismo pero para una octava más baja.

En **Portamento Off**, éste efecto se activará (led encendido) o desactivará (led apagado) cada vez que pulses SW1 (o SW2). Disponible únicamente para el sistema "Solo Synth".

**MIDI** El cambio de control CC#65 se transmitirá cada vez que se active/desactive (OFF=0; ON=127)

Si se selecciona "Modulation" el conmutador puede ser la fuente para la modulación "Alternate Mod" o "Effect Dynamic Mod"(Modulación Alternativa y Dinámica de Efectos respectivamente). Esta es la única función que se diferencian SW1 y SW2. /SW1 es CC#80; SW2 es CC#81).

**MIDI** El cambio de control CC#80 (o CC#81) se transmitirá cada vez que actives/desactives el conmutador (OFF=0; ON=127)

***Nota:** La función Portamento OFF notendrá efecto a menos que estés usando un programa del Banco S (seleccionado en el Modo de Ejecución de Programas. Por el hecho que el Banco S no se puede seleccionar en un TRINITY que no tenga instalado el sistema Solo Synth (opcional), la única razón para seleccionar Portamento OFF sería para activar/desactivar dicha función en una unidad externa.*

## **- Menú de Página/ Page Menu**

---

### **1-1a: Write Program**

Este comando graba un programa ya editado en un número de programa y banco específicos. Te recomendamos grabes programas de tu interés; si apagaras la unidad o simplemente cambiaras a otro programa diferente perderías tu edición.

Para más detalles consulta la Guía Básica, pag. 23 "Grabar un programa o combinación".

### **1-1b: Copy Oscillator**

Copia los ajustes que posea el oscilador 1 (o2) de un determinado programa en el oscilador del programa que esté siendo editado. Tienes también la posibilidad de seleccionar un programa de otro banco como fuente a copiar.

Nota: Cuando se copia del OSC2 al OSC1, si el Filtro 1 y el Amplificador 1 ambos del Generador de Envolvente(EG), o el OSC1 LFO, Filtro 1LFO se seleccionan para el OSC2 AMS, los ajustes automáticamente se convertirán del Filtro 1 EG al Filtro EG, del Amp 1 EG al Amp EG, del OSC 1 LFO al OSC LFO y del Filtro 1 LFO al filtro LFO.

### **1-1c: Swap Oscillator**

Intercambia los ajustes de los osciladores 1 y 2 con el programa que se esté editando.

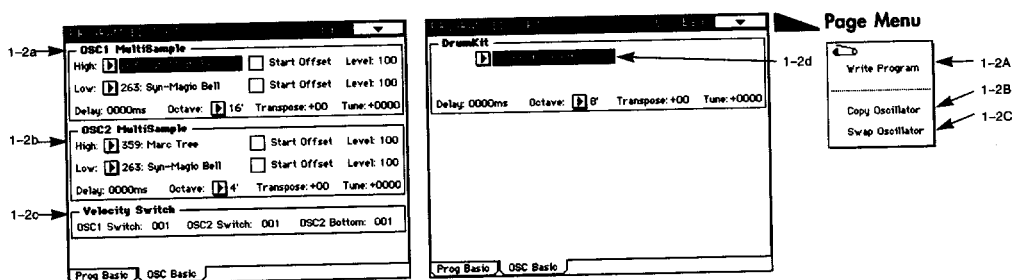
Nota: Si el OSC 2 con ajustes AMS del filtro 1 EG, Amp 1 EG, OSC1 LFO o Filtro 1 LFO se utiliza para el OSC 1 como resultado de la función "Swap Osc" los ajustes se convertirán automáticamente del filtro 1 EG al filtro EG, del Amp 1 EG al Amp EG, del OSC 1 LFO al OSC LFO y del Filtro 1 LFO al Filtro LFO.

## 1-2: Osc basic.

Podrás seleccionar de entre 2.375 tipos de muestras múltiples y 12 tipos de Kits de percusión para conformar la forma de onda básica del programa.

La pantalla de la izquierda nos muestra cuando “1-1c: osc Mode” está en **double**. Si seleccionas single el parámetro “1-2b: OSC2 Multisample” no aparecerá en pantalla.

La pantalla de la derecha nos muestra el Kit de percusión elegido cuando el parámetro “1-1c: Osc Mode” se ajusta en **drums**.



### 1-2a: OSC 1 Multisample

Selecciona la muestra múltiple. Puedes seleccionar diferentes muestras múltiples para **High** y **Low**, y utilizar el velocity para intercambiar entre ellas. Además puedes ajustar el punto de inicio de la muestra y su nivel para **High** y **Low**.

#### High [0...374]

La muestra múltiple que se elija aquí sonará con velocity mayores que el ajuste de **OSC1 Switch** del parámetro 1-2c: Velocity Switch. Si no deseas usar velocity para intercambiar muestras múltiples deberás ajustar **OSC1 Switch** a cero y seleccionar únicamente la muestra **High**.

**Nota:** Puede ocurrir que al tocar notas muy altas no se produzca ningún sonido puesto que cada muestra múltiple posee un límite superior en su rango de trabajo.

#### Low [0...374]

La muestra múltiple que se elija aquí sonará con velocity menores que el ajuste de **OSC1 Switch** del parámetro 1-2c: Velocity Switch

#### Start Offset

Determina el punto de inicio de la muestra. Si se encuentra señalado, la muestra comenzará desde el punto previsto por cada muestra. Si no está señalado, la muestra comienza en el inicio de la forma de onda.

#### Level (Multisample Level) [0...127]

Ajusta el nivel de la muestra múltiple. Hay que tener en cuenta que para algunas muestras múltiples un nivel alto significaría distorsión del sonido al ejecutarse un acorde. En tales casos, reduce el nivel.

#### Delay [0ms...5000ms, Key Off]

Ajusta el retardo (delay) desde la activación de la nota (note-on) hasta que empieza a sonar. En **Key off** el sonido empezará a sonar en Note-off. Muy útil para crear ciertos matices tales como la particularidad de las notas ejecutadas en un clavicordio, etc. En este caso el nivel de Sustain del Amp EG deberás ponerlo a cero.

#### Octave [32'...4']

Ajusta la tonalidad básica en pasos de una octava. La octava estándar de cada muestra múltiple es 8'.

### Transpose [-12...+12]

Ajusta la afinación en pasos cromáticos sobre un rango de +/-1 octava.

### Tune [-1.200...+1.200]

Ajusta el pitch en pasos de 1 cent (1 paso cromático=100 cents) sobre un rango de +/-1 octava. Si deseas cambiar la tonalidad más allá de un paso cromático deberás usar **Transpose**; sin embargo si quieres producir un sonido "extendido" (como el producido al utilizar el pitch bend) deberás hacerlo con tune.

## 1-2b: OSC2 Multisample

---

Este parámetro aparecerá si seleccionas double en "1-1c: Osc Mode". Esta muestra no sonará para aquellos valores de velocity menores que el especificado en "1-2c Velocity Switch" para OSC2. Consulta 1-2a: OSC1 Multisample para la función y ajustes de este parámetro.

## 1-2c: Velocity Switch

---

### OSC 1 Switch [1...127]

Este valor de velocity determinará el punto en el que las muestras múltiples **High** y **Low** (determinadas por OSC1 en 1-2a: OSC1 Multisample) serán activadas. Los velocity por encima de dicho valor harán sonar la muestra **High**.

### OSC2 Switch [1...127]

Este parámetro aparecerá en pantalla si ajustamos en double la función 1-1c: Osc Mode. Este valor de velocity determinará el punto en el que las muestras **High** y **Low** (determinadas por OSC2 en 1-2b: OSC 2 Multisample serán activadas. Aquellas notas con valores de velocity más altos que este ajuste harán sonar la muestra múltiple High.

### OSC 2 Bottom

Aparecerá si seleccionamos **double** en 1-1c: Osc Mode. Las notas con un velocity con un valor por encima del determinado en este parámetro harán sonar la muestra múltiple del OSC 2. Además, si a este valor se le ajusta por encima del que posee OSC 2 Switch, la muestra múltiple del OSC 2 nunca sonará.

## 1-2d: OSC1 DrumKit

---

### DrumKit [0...12]

Selecciona el Kit de percusión

### Delay [0ms...5000ms, Key Off]

Ajusta el retardo de tiempo (delay) desde la activación de la nota (note-on) hasta que ésta suena. En **Key Off** empezará a sonar en note-off, en este caso, ajusta a cero el nivel de Sustain del amplificador del EG (Generador de Envolvente)

### Octave [4'...32']

Determina la tonalidad básica del oscilador en pasos de 1 octava. Cuando utilizas un kit de percusión asegúrate de ajustarlo en 8'.

**Nota:** Cuando vayas a editar un programa de un kit de percusión, debes estar absolutamente seguro ajustar este parámetro en 8'. Con otros ajustes las asignaciones que se hayan establecido en el teclado para el Kit se perderán.

### Transpose [-12...+12]

No se dedica a ajustar el pitch, pero sí la ubicación del Kit de percusión. Si no necesitas cambiar esto, déjalo en cero.

### Tune [-1.00...+1.200]

Ajusta el pitch en unidades de 1 cent. Para afinar un sonido de percusión de uno de los kits debes realizarlo en el Modo Global 5-1: Drum Kit (ver pág. 143).

## **· Menú de Página/Page Menu**

---

### **1-2a: Write Program**

Este comando graba un programa ya editado en un número de programa y banco específicos. Te recomendamos grabes programas de tu interés; si apagaras la unidad o simplemente cambiaras a otro programa diferente perderías tu edición.

Para más detalles consulta la Guía Básica, pag. 23 "Grabar un programa o combinación".

### **1-2b: Copy Oscillator**

Copia los ajustes que posea el oscilador 1 (o2) de un determinado programa en el oscilador del programa que esté siendo editado. Tienes también la posibilidad de seleccionar un programa de otro banco como fuente a copiar.

Nota: Cuando se copia del OSC2 al OSC1, si el Filtro 1 y el Amplificador 1 ambos del Generador de Envolvente(EG), o el OSC1 LFO, Filtro 1LFO se seleccionan para el OSC2 AMS, los ajustes automáticamente se convertirán del Filtro 1 EG al Filtro EG, del Amp 1 EG al Amp EG, del OSC 1 LFO al OSC LFO y del Filtro 1 LFO al filtro LFO.

### **1-2c: Swap Oscillator**

---

Intercambia los ajustes de los osciladores 1 y 2 con el programa que se esté editando.

Nota: Si el OSC 2 con ajustes AMS del filtro 1 EG, Amp 1 EG, OSC1 LFO o Filtro 1 LFO se utiliza para el OSC 1 como resultado de la función "Swap Osc" los ajustes se convertirán automáticamente del filtro 1 EG al filtro EG, del Amp 1 EG al Amp EG, del OSC 1 LFO al OSC LFO y del Filtro 1 LFO al Filtro LFO.

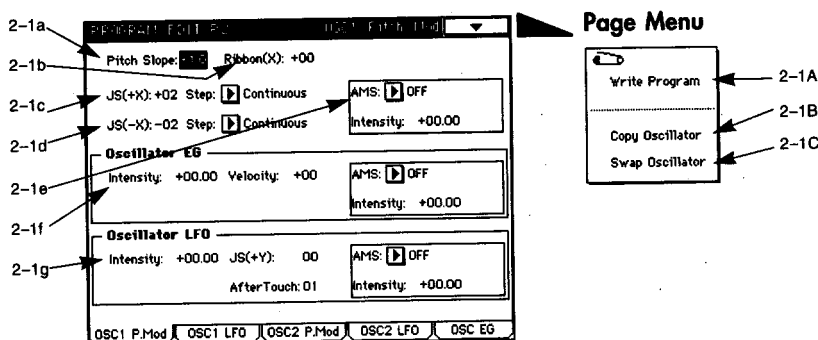
## Edición de Programas; Página 2

Los modelos TRINITY poseen 2 osciladores con los que podrás realizar diferentes ajustes en la modulación del pitch.

### 2-1: OSC 1 Pitch Mod.

Determina la relación entre la posición en el teclado y la tonalidad del oscilador 1 (2-1 a) además de realizar ajustes en los 6 controladores que pueden afectar a la tonalidad de dicho oscilador (2-1b hasta 2-1g)

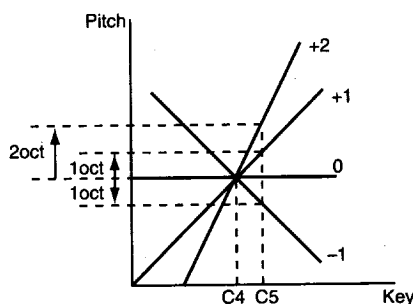
Desde 2-1b hasta 2-1e se ajusta la intensidad del control sobre el pitch de cada controlador, en 2-1f se establece la cantidad de cambio de tonalidad producido por el oscilador EG, en 2-1g se controla el producido por el OSC LFO.



#### 2-1a: Pitch Slope [-1.0...+2.0]

Normalmente se utiliza en +1.0. Con valores positivos la ejecución en las notas altas del teclado produciría progresivamente incrementos de la tonalidad, con valores negativos, la ejecución sobre dichas notas produciría progresivamente bajadas de la tonalidad.

En cero, la posición que se tenga en el teclado no afectará a la tonalidad, con lo que todas las teclas reproducirán un Do 4.



#### 2-1b: Ribbon (X) [-12...+12]

Determina la actuación del controlador "cinta" (ribbon) sobre el pitch. Una octava equivale a 12 unidades. Al pulsar en la mitad derecha de la cinta se incrementará la tonalidad con valores positivos y bajará la tonalidad con negativos. Por ejemplo, si se ajusta a +12 y presionas hacia la derecha del controlador, el pitch se incrementará hasta 1 octava (al llegar al extremo de la cinta), en -12 pasará lo mismo pero bajando 1 octava.

Con este parámetro puedes simular la técnica "hammer" de los guitarristas al tener la tonalidad normal en el centro de la cinta e ir pulsando repetidamente sobre la parte derecha de ésta.

## 2-1c: JS (+X)

---

Determina la influencia del joystick sobre la tonalidad cuando se le desplaza hacia la derecha.

### Intensity [-60...+12]

Una octava equivale a 12 unidades. Si, por ejemplo, ajustamos en +12 y movemos el joystick totalmente hacia la derecha el pitch se incrementará 1 octava.

### Step [Continuous, 1/8...12]

Cada unidad es un semitono. Normalmente debe estar en **Continuous**, puesto que la tonalidad cambiará paulativamente con respecto al movimiento del joystick hacia la derecha. Si se selecciona otro ajuste el pitch cambiará en los incrementos correspondientes.

*Nota: Por el hecho que el parámetro **Intensity** determina el rango del cambio de pitch, dicho cambio no se producirá si Step posee un valor mayor que Intensity.*

## 2-1d: JS (-X)

---

Determina la influencia del joystick sobre la tonalidad cuando se le desplaza hacia la izquierda.

### Intensity [-60...+12]

Una octava equivale a 12 unidades. Si, por ejemplo, ajustamos en -60 y movemos el joystick totalmente hacia la izquierda, bajaremos el pitch en 5 octavas, esto producirá un efecto similar al movimiento del vibrato de una guitarra (Asegúrate seleccionar **Continuous** en Step.)

### Step [Continuous, 1/8...12]

Cada unidad es un semitono. Normalmente ajústalo en continuous, Para más detalles consulta 2-1c: JS (+X).

## 2-1 e. Alternate Modulation

---

Determina la manera de modular el pitch que tendrá la fuente de Modulación Alternativa.

### AMS (Alternate Modulation Source) [OFF...Tempo]

Selecciona la fuente que modulará el pitch del OSC1. En OFF no habrá modulación.

### Intensity [-12.00...+12.00]

Determina la intensidad de modulación que se le aplicará al parámetro AMS. En **Tempo**, el pitch se incrementará 1 octava cuando el tempo establecido (120 n.p.m. como estándar) se incrementa al doble de velocidad. Si la AMS se ajusta en EG o LFO el pitch podrá ser modificado hasta +/- 1 octava. (El oscilador de baja frecuencia LFO puede agregar +/- 1 octava de ajuste). Por ejemplo, si la AMS se ajusta en FILTER LFO puedes emplear un vibrato que esté sincronizado al efecto wah-wah del filtro, con lo que este parámetro controlará la intensidad del vibrato.

Si la AMS se ajusta a un controlador (joystick +Y, etc) los ajustes positivos de **Intensity** harán incrementar el pitch, mientras que los negativos todo lo contrario. El rango de este cambio de pitch es de +/- 1 octava.

De esta manera tanto la AMS como **Intensity** trabajarán juntos para determinar la modulación del pitch.

Consulta la página 157 "Apéndice" y la pág. 33 "Acerca de la Modulación Alternativa" de la Guía Básica sobre las funciones de la AMS.

## 2-1 f: OScillator EG.

Los siguientes parámetros afectan a la intensidad de la modulación del pitch producida por los ajustes hechos en el Oscilador EG (2-5 OSC EG).

### Intensity [-12.00...+12.00]

Un ajuste de +/-12 significará una subida/bajada de 1 octava.

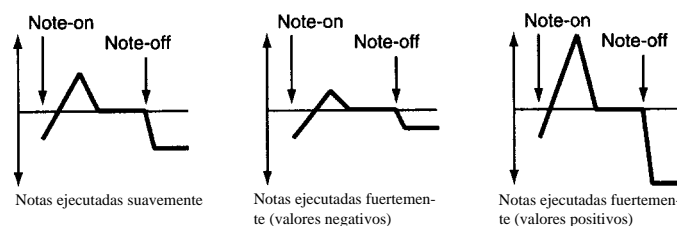
### Velocity [-99...+99]

Con valores positivos el cambio de pitch aumentará más allá del ancho determinado en **Intensity** cada vez que toques con más fuerza (máx. 1 octava).

Con valores negativos el cambio de pitch decrecerá por debajo del ancho determinado en **Intensity** cada vez que toques con más fuerza (máx. 1 octava).

Independientemente de un valor positivo o negativo en este parámetro, los ajustes de **Intensity** serán aproximados, a medida que toques más suavemente las teclas.

Pitch change (level)



## Alternate Modulation

### AMS (Alternate Modulation Source) [OFF...Tempo]

Selecciona la fuente que controlará la intensidad de la modulación de pitch producida por el oscilador EG (Generador de Envolvente). En OFF no habrá modulación.

### Intensity [-99...+99]

Si se selecciona **Controller** en el AMS con un valor positivo en **Intensity**, hará que se intensifique la modulación de pitch producida por el OSC EG. Con valores negativos se invertirá el efecto. Si se selecciona SW1 o SW2 podrás activar el conmutador correspondiente para aplicar modulación únicamente cuando lo desees. Si el valor de este parámetro más el valor del OSC EG antes mencionado es igual a cero, la modulación se desactivará cada vez que desactives el conmutador (SW1 o SW2).

Si seleccionas **Tempo** en AMS con un valor positivo hará que la modulación sea más intensa a medida que se incrementa el tempo. Sin embargo, si el tempo estuviera por debajo de 120 n.p.m., la modulación aparecerá con la polaridad invertida. Si no deseas que ocurra esto deberás hacer los ajustes pertinentes en **Intensity** (OSC EG). Con valores negativos el efecto será todo lo contrario.

Si seleccionas **Note Number** como la AMS con un valor positivo hará que la modulación sea más intensa a medida que el número de nota se incrementa (cada vez que toques teclas más altas). Sin embargo, si el número de nota estuviera por debajo de Do 4 (notas bajas) la modulación aparecerá con la polaridad invertida. Si no quieres que ocurra esto, realiza los ajustes pertinentes en **Intensity** (OSC EG). Con valores negativos el efecto será todo lo contrario.

Si seleccionas **Controller** como AMS con un valor de +12.00, podrás aplicar una modulación de pitch de +/- 1 octava cuando el OSC EG no esté modulando el pitch. Si la AMS fuera **Note Number** se aplicaría una modulación de +/- 1 octava cuando movieras 2 octavas (AMS=Note Number), o cuando el tempo se doblara (Si AMS=Tempo).

Para más detalles sobre la fuente de Modulación Alternativa (AMS) consulta la pág. 157 "Apéndice", y la página 33 "Acerca de la modulación Alternativa" en la Guía Básica.

## 2-1g: Oscillator1 LFO

Los parámetros de esta página afectan a la modulación de pitch producida por el oscilador 1 LFO de la página 2-2: OSC 1 LFO.

### Intensity [-12.00...+12.00]

Se podrá aplicar un máximo de +/- 1 octava de modulación con un nivel de +12.00.



### JS (+Y) [0...99]

A medida que aumenta este valor, el OSC1 LFO, causará mayor modulación cada vez que desplaces el joystick hacia el frente.

### Aftertouch [0...99]

A medida que aumente este valor, el OSC1 LFO causará mayor modulación de pitch cada vez que pulses sobre el teclado.

### Alternate Modulation

#### AMS [OFF...Filter1 LFO]

Selecciona la fuente que controlará la intensidad de modulación de pitch producido por el oscilador 1LFO (osc. de baja frecuencia). En OFF no habrá modulación.

#### Intensity [-12.00...+12.00]

Si se selecciona **EG** o **LFO** como fuente para la Modulación Alternativa (AMS), la intensidad de la modulación puede ser controlada a lo largo de todo el rango. Si el nivel del EG (o LFO) transpasara el rango negativo, la polaridad de la modulación se vería invertida.

Si se selecciona **Controller** en el AMS con un valor positivo en **Intensity**, hará que se intensifique la modulación, con valores negativos, todo lo contrario. Si se selecciona SW1 o SW2 con un valor positivo en **Intensity** y se activa el correspondiente conmutador, nos permitirá aplicar modulación cuando queramos. Si la suma de este valor y el de **Intensity** del OSC LFO (anterior página) resulta cero, la modulación se desactivará cuando el conmutador esté encendido.

En **Tempo** y un valor positivo en este parámetro causará una intensa modulación a medida que se incrementa el tempo. Sin embargo, si el tempo estuviera por debajo de 120 n.p.m., la modulación tendrá la polaridad invertida. Si no quieres que se invierta deberás también realizar los ajustes pertinentes en **Intensity** del OSC1 LFO en el anterior página. Con valores negativos ocurrirá todo lo contrario.

En **Note Number** y un valor positivo en **Intensity** la modulación será más intensa a medida que se incrementa el número de Nota (ejecución de notas altas). Sin embargo, si el número de nota estuviera por debajo de Do 4, la modulación aparecería con la polaridad invertida. Si no deseas que se invierta deberás hacer los ajustes pertinentes en **Intensity** del OSC LFO (página anterior). Con valores negativos ocurrirá todo lo contrario. Con **Note Number** como fuente de Modulación AMS se puede aplicar +/- 1 octava de modulación de pitch al mover 2 octavas. En tempo se logra +/- 1 octava también de modulación cuando se dobla el tempo. Para más detalles sobre las funciones de la AMS consulta la página 157 "Apéndice" de esta guía y la pág. 33 de la Guía Básica "Acerca de la Modulación Alternativa"

## - Menú de Página/Page Menu

---

### 2-1a: Write Program

Este comando graba un programa ya editado en un número de programa y banco específicos. Te recomendamos grabes programas de tu interés; si apagaras la unidad o simplemente cambiaras a otro programa diferente perderías tu edición.

Para más detalles consulta la Guía Básica, pag. 23 "Grabar un programa o combinación".

### 2-1b: Copy Oscillator

Copia los ajustes que posea el oscilador 1 (o2) de un determinado programa en el oscilador del programa que esté siendo editado. Tienes también la posibilidad de seleccionar un programa de otro banco como fuente a copiar.

**Nota:** Cuando se copia del OSC2 al OSC1, si el Filtro 1 y el Amplificador 1 ambos del Generador de Envolvente(EG), o el OSC1 LFO, Filtro 1LFO se seleccionan para el OSC2 AMS, los ajustes automáticamente se convertirán del Filtro 1 EG al Filtro EG, del Amp 1 EG al Amp EG, del OSC 1 LFO al OSC LFO y del Filtro 1 LFO al filtro LFO.

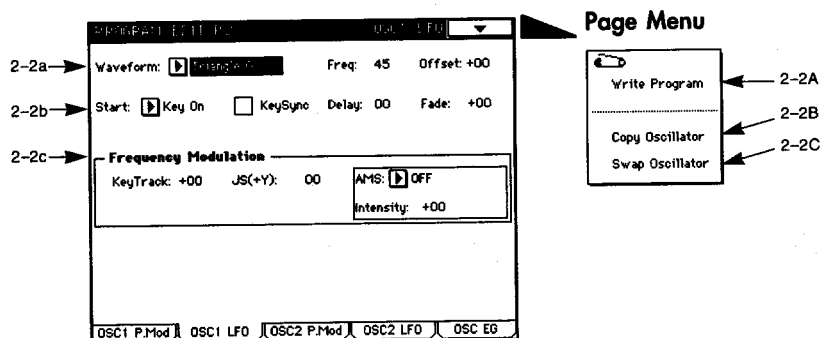
### 2-1c: Swap Oscillator

Intercambia los ajustes de los osciladores 1 y 2 con el programa que se esté editando.

**Nota:** Si el OSC 2 con ajustes AMS del filtro 1 EG, Amp 1 EG, OSC1 LFO o Filtro 1 LFO se utiliza para el OSC 1 como resultado de la función "Swap Osc" los ajustes se convertirán automáticamente del filtro 1 EG al filtro EG, del Amp 1 EG al Amp EG, del OSC 1 LFO al OSC LFO y del Filtro 1 LFO al Filtro LFO.

## 2-2 OSC1 LFO AMS

Realiza los ajustes necesarios para que el LFO emplee cambios cíclicos (vibrato) al pitch del OSC1. La intensidad de estos ajustes se modifica en la página 2-1g: OSC1 LFO (pág. 14 de ésta guía).



### 2-2a: Waveform/Freq/Offset.

#### Waveform [Triangle 0...Random 6]

Selecciona la forma de onda. Los números de la derecha indican la fase con la que se indica la onda (exceptuando las aleatorias).

**Random 1-3** (aleatorias 1-3) son formas de onda del tipo Sample & hold. En **Random 1** los niveles cambian aleatoriamente a intervalos fijos. En **Random 2** los niveles cambian aleatoriamente a intervalos aleatorios. En

**Random 3** cambiará entre el nivel máx. y mín. a intervalos aleatorios (p. ej. pulsos con long. de onda aleatorias)

**Random 4 al 6** son versiones de 1, 2 y 3 que se pueden utilizar para, por ejemplo, simular la inestabilidad natural que poseen los instrumentos acústicos

#### LFO waveforms

Triangle	0		Triangle wave	Rectangle	0		Square wave
Triangle	90			Rectangle	180		
Triangle	180			Sine	0		Sine wave
Triangle	270			Sine	180		
Up Saw	0		Sawtooth wave ↑	Guitar			Guitar vibrato
Up Saw	180			Random	1	Random	
Down Saw	0		Random	2			
Down Saw	180		Random	3			
			Random	4			
			Random	5			
			Random	6			

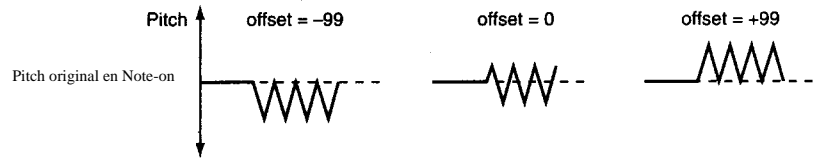
#### Freq. [0...99]

Determina la frecuencia para el oscilador LFO. El valor 99 corresponde a la frecuencia más alta.

### Offset [-99...+99]

En cero el vibrato trabajará mientras se mantenga la frecuencia original (en Note-on) en el centro del vibrato. Con +99 el vibrato trabajará hacia arriba (como ocurre con el vibrato de las guitarras) Para la forma de onda **Guitar** la modulación se mantendrá en la dirección positiva aunque el valor del Offset sea cero.

### 2-2b: Start/KeySync/Delay/Fade



Influencia de Start y Fade en el LFO (KeySync= On)

Start Fade	Key On	Key Off	Both
+ Values	Note-on Delay Fade Note-off	Note-on Delay Note-off Fade	Note-on Delay Fade Note-off Delay Fade
- Values	Note-on Delay Note-off Fade	Note-on Delay Note-off Fade	Note-on Delay Note-off Delay Fade

### Start [Key On, Key Off, Both]

Determina el tiempo de arranque del LFO, este parámetro depende de **Fade**, así que consúltalo.

En **Key On**, el LFO empezará al activar la nota (note-on). Es el parámetro más utilizado. En **Key Off** empezará al desactivar la nota (note-off). En **Both** el LFO empezará al activarse la nota y terminará al desactivarse la nota.

### KeySync [On/Off]

Si se encuentra señalado en pantalla es que está activado con lo que el LFO comenzará cada vez que ejecutes una nota y podrás utilizar un LFO independiente para cada nota. Al no estar señalado se encuentra desactivado con lo que el efecto del LFO de la primera nota ejecutada continuará para las demás notas (en este caso, Delay y Fade se aplicarán únicamente al primer oscilador LFO).

### Delay [0...99]

Determina el tiempo de retardo desde la desactivación de la nota (note-on) hasta que el LFO comienza a tener efecto. Si el parámetro Key-Sync se encuentra en Off, el delay afectará únicamente al primer oscilador LFO.

### Fade [-99...+99]

Con valores positivos se ajusta el tiempo de **Fade In** del LFO, es decir, el tiempo desde que el LFO comienza hasta que alcanza su máxima amplitud con valores negativos se ajusta el tiempo de Fade Out del LFO: El tiempo sobre el cual la amplitud del LFO se va alternando hasta alcanzar cero.

## 2-2c: Frequency Modulation

---

Estos parámetros se encargan de la velocidad del OSC 1 LFO.

### Keytrack [-99...+99]

Con valores positivos el OSC 1 LFO empezará a ser más rápido a medida que ejecutes notas altas en el teclado. Con +33 la velocidad del oscilador se doblará cuando ejecutes una octava por encima, y se reducirá a la mitad al tocar una octava por debajo. Así que con un ajuste de +66 cuadruplicaremos la velocidad, y en +99 será 8 veces mayor.

Con valores negativos el OSC 1 LFO empezará a ser lento a medida que ejecutes notas altas sobre el teclado con una relación en la velocidad inversa a la velocidad de los valores positivos.

Con un ajuste de 8 en la página 1-2 OSC (pág. 9 de esta guía) el Do 4 ocupará la tecla central.

### JS (+Y) [0...9]

Cuanto más alto sea este valor más rápido será el OSC 1 LFO al mover el joystick hacia delante. En 99 aumenta la velocidad aproximadamente 64 veces cuando desplazas el joystick totalmente hacia delante.

### Alternate Modulation

#### AMS [OFF...Tempo]

Selecciona la fuente que controlará la frecuencia del OSC 1 LFO. En OFF no habrá modulación.

#### Intensity [-99...+99]

Los parámetros relacionados con el tiempo del LFO (2-2a y 2-2b) se pueden modificar temporalmente al seleccionar una AMS.

Con ajustes de niveles en 16, 33, 49, 66, 82 y 99 los parámetros tiempo del LFO se verán multiplicados por 2, 4, 8, 16, 32 y 64 veces respectivamente (o divididos en 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 y 1/64).

Si la AMS se ajusta en **EG** o **LFO** el rango máx. de control disponible permitirá a dichos parámetros (Freq. Delay y Fade) ser modificados sobre un rango desde 1/64 a 64 veces su valor original (El LFO permite establecer un **offset** adicional).

Si la AMS se ajusta en **Controller** los valores positivos de este parámetro permitirá que los parámetros tiempo se acorten hasta un máximo de un 1/64 de sus valores originales, con valores negativos estos parámetros se alargarán hasta 64 veces sus valores originales.

En SW1 o SW2 ocurrirá lo mismo, y en tempo, un ajuste de +16 harán que dichos parámetros acorten sus valores a la mitad cuando el tempo sea el doble, lo que permite ajustar la velocidad del LFO con respecto al tempo.

Para más detalles sobre las fuentes AMS consulta la página 157 "Apéndice" de este manual y la pág. 33 "Acerca de la Modulación Alternativa" en la Guía Básica.

## **- Menú de Página/Page Menu**

---

### **2-2a: Write Program**

Este comando graba un programa ya editado en un número de programa y banco específicos. Te recomendamos grabes programas de tu interés; si apagaras la unidad o simplemente cambiaras a otro programa diferente perderías tu edición.

Para más detalles consulta la Guía Básica, pag. 23 "Grabar un programa o combinación".

### **2-2b: Copy Oscillator**

Copia los ajustes que posea el oscilador 1 (o2) de un determinado programa en el oscilador del programa que esté siendo editado. Tienes también la posibilidad de seleccionar un programa de otro banco como fuente a copiar.

***Nota:** Cuando se copia del OSC2 al OSC1, si el Filtro 1 y el Amplificador 1 ambos del Generador de Envolvente(EG), o el OSC1 LFO, Filtro 1LFO se seleccionan para el OSC2 AMS, los ajustes automáticamente se convertirán del Filtro 1 EG al Filtro EG, del Amp 1 EG al Amp EG, del OSC 1 LFO al OSC LFO y del Filtro 1 LFO al filtro LFO.*

### **2-2c: Swap Oscillator**

Intercambia los ajustes de los osciladores 1 y 2 con el programa que se esté editando.

Nota: Si el OSC 2 con ajustes AMS del filtro 1 EG, Amp 1 EG, OSC1 LFO o Filtro 1 LFO se utiliza para el OSC 1 como resultado de la función "Swap Osc" los ajustes se convertirán automáticamente del filtro 1 EG al filtro EG, del Amp 1 EG al Amp EG, del OSC 1 LFO al OSC LFO y del Filtro 1 LFO al Filtro LFO.

## 2-3: OSC 2 Pitch Mod.

Se visualizará esta página si en 1-1c: Osc Mode se seleccionó **double**. Realiza ajustes relacionados con el teclado y el Pitch, además del efecto de los 6 controladores con respecto al OSC 2. Consulta 2-1: OSC 1 Pitch Mod. para más detalles.

## 2-4: OSC 2 LFO AMS

Se visualizará esta página si en 1-1c: Osc Mode se seleccionó **double**. Realiza ajustes para el LFO que modulará cíclicamente el pitch del OSC 2. Los ajustes hechos en 2-3g: OSC LFO determinan la intensidad de modulación con que el LFO afectará al pitch del OSC 2.

Para más detalles consulta los parámetros de la pág. 2-2: OSC 1 LFO.