




















## Resumen

Dual Link Digital box.....	3
DigiSound.....	4
Inicie el instrumento .....	5
Suena inmediatamente .....	6
Sección PLAY .....	7
Teclado Numérico.....	7
 Performances .....	8
 Right .....	9
 Chord.....	10
 Bass .....	10
 Performance Sequence.....	10
 MIDI.....	11
 Dynamic.....	12
 Octave .....	14
 Transpose - Pedal .....	15
 Song – USB A .....	17
 Song – USB B.....	18
 A<->B.....	19
 Global.....	19
 Menu.....	20
 Volume .....	20
  Left Off y Right Off.....	21
  Tasto “-“ e “+” .....	21
Sección EDIT.....	22
General Settings.....	22
<i>Pedals &amp; Foot Switches</i> .....	22
<i>Tune</i> .....	24
<i>USB Device</i> .....	24
<i>Chord Method</i> .....	24
<i>Touch Screen Display</i> .....	25

<i>En la sección de visualización, se puede ajustar el brillo (blancura) con un valor de 0 a 100 y el contraste (Cont.) siempre con un valor de 0 a 100 .....</i>	25
<i>El logo fue añadido por encima de las teclas de los parámetros, podemos ver los cambios que hacemos en el ajuste. ....</i>	25
<i>Al pulsar BACK para volver a la pantalla Configuración general. Info.....</i>	25
Edit Performances.....	26
<i>Accordion A/B.....</i>	26
<i>MIDI A/B.....</i>	28
<i>Save.....</i>	30
Edit Register.....	32
Performance Sequence .....	34
Edit Global .....	35
Resets .....	35
Apéndice .....	Err
<b>ore. Il segnalibro non è definito.</b>	
Suena Lista.....	<b>Errore. Il segnalibro non è definito.</b>
Programas Lista de Performance.....	<b>Errore. Il segnalibro non è definito.</b>
Registros de la Mano Derecha.....	<b>Errore. Il segnalibro non è definito.</b>
Registros de la Mano Izquierda .....	<b>Errore. Il segnalibro non è definito.</b>

# duaLINK

## Dual Link Digital box

El **duaLINK Digital Box** es la evolución natural del acordeón digital, fabricado y diseñado para cualquier acordeonista, ya sea aficionado o profesional.

El estudio llevado a cabo para llegar a la realización de esta herramienta nos permitió evaluar todas las posibles demandas que el músico pueda tener durante su ejecución.

El **duaLINK Digital Box** se divide en dos zonas: la sección play y en la sección de edit.

En la sección play, los programas se limitan a unos pocos elementos, y se han implementado de una manera extremadamente fácil de usar y de inmediato todas las opciones que necesita durante el músico actuación en directo con ambos sonidos internos que mediante la conexión de salida MIDI

La sección de Edit, le permite programar el instrumento en todos sus aspectos, ya sea conectado con instrumentos externos vía MIDI o no.

Además, el **duaLINK Digital Box** tiene dos puertos USB y un dispositivo USB. En las tomas se puede cargar tanto bases MIDI, que se reproduce directamente desde el instrumento en el banco de sonidos General MIDI dedicado a este fin, ambas bases de audio (MP3). Todo esto se combina con la sección play, que luego se analizan en detalle.



## DigiSound

El DigiSound, contiene una parte importante de las tarjetas de sonido, instrumentos, las entradas y salidas de audio y MIDI, así como una entrada USB para MP3 y una entrada USB adicional para futuros desarrollos. Además, la conexión con el pedal de volumen y el interruptor de pedal del acelerador con 4 programable.

Una vez que se han retirado de la caja de su instrumento, conecte el pedal de volumen al DigiSound, salida "Pedal de volumen", conecte el pedal con el interruptor de pedal de cuatro de salida "Interruptor de Pedal", y luego la salida de audio (izquierdo y derecho, o bien sólo la izquierda / Mono) a su mezclador o amplificador.

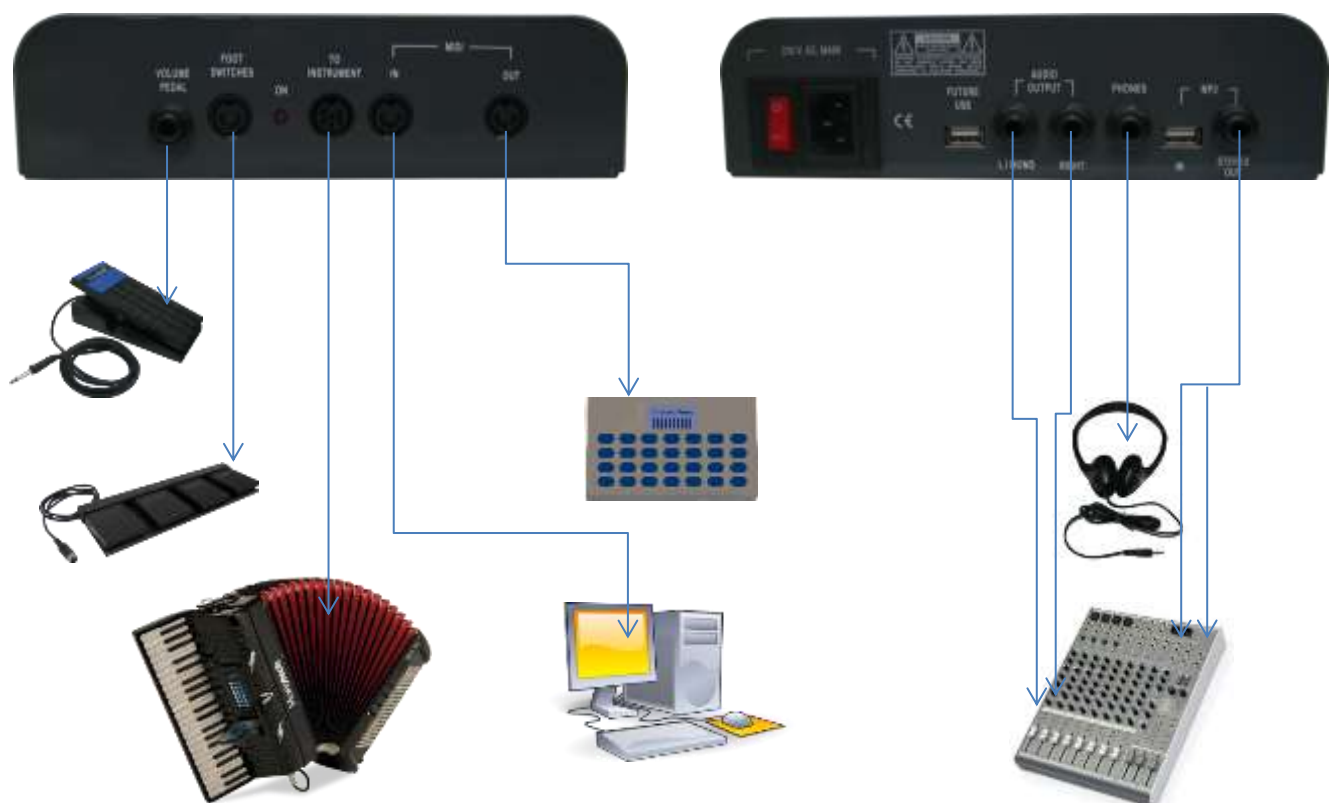
Última conexión es necesario, el cable del instrumento "Para Instrumento" en la Caja Digital (acordeón).

No te olvides de darle poder al Módulo DigiSound con su cable.

Ahora encienda el módulo DigiSound, y estamos listos para comenzar.



## Conexiones



## Inicie el instrumento

Power-up, después de una rápida verificación, el instrumento presenta su primera pantalla:



Después de unos segundos de espera, verá la pantalla de arranque del instrumento. En este punto nos encontramos con la elección de la sección en la que profundizar.



Al pulsar EDIT entrará en la sección de programación del instrumento mientras pulsa PLAY, acceder a la sección en la que el instrumento está listo para jugar.

Por defecto, el **dualLINK Digital Box** ya está configurado con una serie de actuaciones ya listos para ser utilizados.

## Suena inmediatamente

Como todos los demás, cuando tenemos en la mano de una nueva herramienta, lo primero que queremos es poner el dedo.

Por supuesto, la lectura del manual es muy importante ser capaz de comprender plenamente las características y potencialidades, pero queremos satisfacer su deseo de sentirse desenfrenada en estos momentos los primeros sonidos.

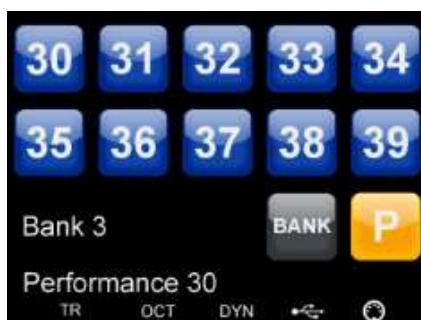
Después de seleccionar la opción en la pantalla PLAY interruptor en primer lugar, usted será capaz de play. La primera pantalla que aparece es la siguiente:



Como se puede ver, estamos en la sección Rendimiento, el Banco "0" a rendimiento "0".

Ahora sólo tiene que elegir una de las combinaciones de tecla numérica (0/9) para escuchar los sonidos diferentes. Cada banco contiene 10 Rendimiento, y tenemos 10 bancos, para un total de 100 actuaciones.

Si usted presiona el Banco gris, la pantalla cambiará lo que le permite elegir un nuevo banco. Seleccione la tecla "3" y usted se encuentra en esta fase:



Ahora estás en el tercer contador, donde se encuentra el rendimiento de entre 30 y 39.

Se me olvidaba, si desea utilizar el fuelle, pulse "D" en el teclado físico (que llamaremos el teclado numérico) y pulse la pantalla táctil XP en el símbolo "R" para activar la dinámica de los fuelles en la mano derecha. Gire el XP sí, si usted quiere la dinámica de los fuelles también en la mano izquierda.

Y con estas instrucciones pequeñas, usted será capaz de reproducir casi todos los géneros musicales.

Como se puede ver empezar a usarlo es fácil. Por supuesto, si queremos aprovechar plenamente todas las posibilidades de combinaciones, discos, canciones MIDI, y todas las características que ofrece, le recomiendo encarecidamente que lea el resto de este manual, para facilitar la comprensión se desarrolla en dos niveles. PLAY sección le dará toda la información para utilizar la herramienta en tiempo de ejecución, y la sección EDIT, que le permite personalizar completamente la herramienta, por lo que es muy personal.

## Sección PLAY

Todas las selecciones de las diversas secciones del instrumento, se realizan mediante el teclado físico (que en lo sucesivo llamaremos teclado numérico) en combinación con la pantalla táctil.

### Teclado Numérico



Por cada pequeña llave o combinación, se introduce una sección específica del instrumento, la pantalla táctil y de la que podemos activar las funciones.

- **MIDI:** MIDI Out (control de MIDI externo expansor)  
También se utiliza en combinación con otras teclas para entrar en las diversas secciones de control MIDI en tiempo real.
- **R:** Right (derecha)
- **C:** Chord [Acuerdos clave (M, m, 7, dim) la mano izquierda]
- **B:** Bass (Bass mano izquierda)
- **Ps:** Performance de secuencia
- **P:** Performance
- **G:** Global
- **D:** Dynamic (expresión, dinámica, after-touch)
- **O:** Octave
- **Tp:** Transpose – Pedal (Transpose-Control Pedales)
- **S:** Song (Song MIDI y/o Audio)
- **A<->B:** Cambiar entre los sonidos/secciones A y B
- **Menu:** Nos lleva al menú principal
- **Vol:** Ajusta el volumen de las diversas secciones del instrumento (control general)
- **Left Off:** No se descarta por completo la mano izquierda
- **Right Off:** No se descarta por completo la mano derecha
- **- (menos):** Disminución (dependiendo de la función)
- **+ (más):** Aumento (dependiendo de la función)

Echemos un vistazo a todas las secciones del instrumento, con el fin de entender con mayor detalle todas las combinaciones posibles.

Vamos a empezar por la clave de rendimiento, ya que es la primera pantalla que aparece cuando el instrumento. Para una explicación de las diferentes teclas, siguen una lógica de uso práctico.



## Performances

Al entrar en el modo PLAY, esta será la pantalla predeterminada que se mostrará, o el 0 Performance de banco 0:



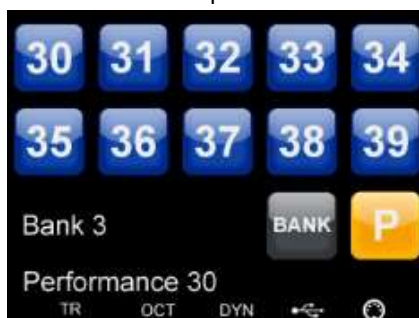
Debemos tener en cuenta, que las Performance se organizan en bancos de 10, de diez bancos, por un total de 100 Performances.

Tenga en cuenta que el Performance de 0, se activa automáticamente sólo cuando el instrumento se encienda. En todas las otras ocasiones, después de elegir el mostrador, tendrá que seleccionar el número de Performance deseado

Las Performance son en su mayor parte ya preparados por Musictech, pero puede ser cambiado por completo en la sección EDIT

Volviendo a la pantalla, si queremos cambiar el Performance, sólo tiene que tocar una tecla (0-9) de la pantalla, o bien uno de los registros del acordeón. Si queremos ir y seleccionar un banco y / o un Performance diferente, pulse el Banco, que se convertirá en activo (amarillo). Ahora pulse uno de los botones 0-9, seleccionará el Tour de interés.

Digamos que usted ha seleccionado el banco 3, la pantalla cambiará al devolver inmediatamente activo clave de Performance, por lo que está listo para seleccionar el desempeño de nuestro interés:



Como hemos dicho anteriormente, hasta premeremo la clave del Performance deseado, se mantendrá activo el anterior, en este caso el Performance 0 de Banco 0.

Este sistema nos permite, durante la presentación en vivo, se puede preparar la combinación de sonidos y gire a la derecha en el momento en que necesitamos.

*(Nota: Siempre y cuando todos se sueltan las teclas, el Performance no va a cambiar, a pesar de haber pulsado la tecla apropiada. Esto se debe a las Performance, puede contener hasta 6 sonidos al mismo tiempo para el instrumento y 6 de otro a través de MIDI, entonces el cambio será sólo cuando todas las llaves han sido liberadas, para evitar que se conviertan en operativos sonidos no deseados o notas)*

### Registra mano Derecha del Acordeón

*Para activar las Performance, también puede utilizar los registros de la mano derecha (numeradas del 0 al 9), que se corresponden con el desempeño del banco seleccionado diez.*

*Para que quede claro, si yo ya estoy en la Performance 0, entonces en el banco 0, no tengo la capacidad de cambiar los bancos, como Bank 3 (como antes) y si quiero que el Performance de 36 años, golpeó el registro marcado con 6, y el Performance es operacional. Por consiguiente, también el botón 36 se activa (color rojo).*

*Atención, los registros, siga las pantallas. Siempre que vamos a estar en la pantalla de las Performance, los registros va a cambiar el Performance, pero si cambiamos la pantalla, esta función ya no es operativa.*

Las Performance, a pesar de que ya ha planeado por Musictech, también puede ser completamente rieditate, pero también tenemos la posibilidad, PLAY, luego vivir, cambiar de sonidos y / o parámetros, sin que por esto va a cambiar el Performance en sí ya está almacenado.

Las Performance, contiene una serie de parámetros importantes, entonces vamos a diseccionar en la sección de Edición. Sin embargo, es esencial saber que cada presentación contiene tanto los sonidos de la mano derecha de la mano izquierda (bajo y acordes) para el instrumento (acordeón), sino también un conjunto de parámetros y cambios del



programa que conducen (o no, depende de la programación) expansor o instrumentos MIDI externos. También contiene la asignación de canal MIDI para cada tipo de sonido y sus volúmenes.

*Es importante saber que en el desempeño planificado por MusicTech, las secciones MIDI Derecha, acordes y bajos están siempre activas, pero sólo transmite la señal de las notas, sin necesidad de enviar el cambio de programa o el volumen. Este sistema ha sido adoptado para aquellos, en especial para las primeras veces, se quiere conectar un dispositivo de expansión externa, tal vez con las funciones del Arranger, sin por esto, cambiando el Performance, vaya a cambiar o reemplazar los sonidos en la disposición del expansor. Y, en cualquier caso, durante la edición, será posible cambiar completamente la configuración.*

*Por defecto, se transmite, en la sección A, el canal MIDI "1" para la mano derecha, "2" para los acordes y "3" para el bajo. En la sección B en cambio, transmitir los canales 4, 5 y 6, siempre en el orden de R (derecho), C (acuerdos) y B (parte inferior).*

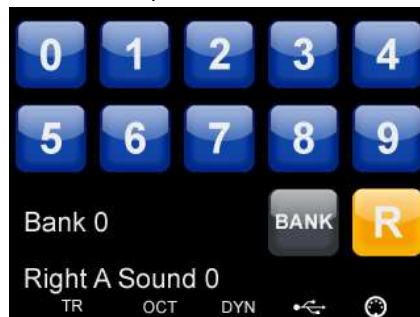


Right


Digamos que usted desea cambiar el sonido de la mano derecha en una interpretación. Requisito que fácilmente podría ocurrir especialmente cuando se juega en vivo o repentina.

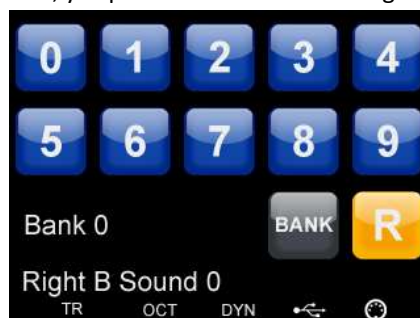
Sección derecha, tenemos la capacidad de cambiar el sonido de la mano derecha del instrumento, sin tener que ir a cambiar el Performance que está utilizando de forma permanente. En la práctica, el sonido que vamos a sustituir, permanecerá activo hasta que no vuelva a seleccionar otro, o siempre que no afecten al Performance (o riselezioneamos el mismo).

Una vez que pulse la tecla R en el teclado numérico, la pantalla cambiará de la siguiente manera:



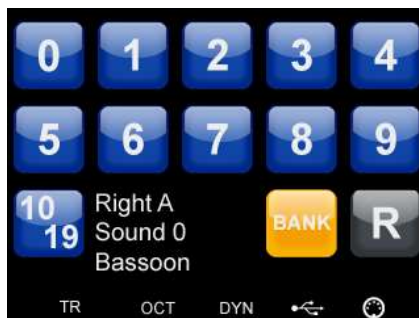
Como se puede ver, la pantalla es similar a la de Performance. Se encuentra sólo en la clave de referencia en la parte inferior derecha (la tecla R), y descripciones, que nos dicen que el banco en el que vivimos y el nombre del sonido, y si estamos actuando en el sonido A o B.

El Sonido A o B, en la práctica, nos permite disponer de dos sonidos al mismo tiempo. Por defecto en la mayoría de los resultados se activa sólo un sonido (A), pero nada impide que, si se programa antes en la sección de edición, también de activar un sonido adicional que se añade a la sección (B). Con el fin de ajustar el sonido B, tenemos que colocar el interruptor en el teclado numérico A <-> B , y la pantalla cambiará de la siguiente manera:



Se puede observar que en la esquina inferior izquierda se escriben de derecha B y no más A. En este caso vamos a definir el sonido de segunda mano derecha. Incluso los sonidos, tanto de la mano derecha, bajo y acordes, se organizan en bancos de 10 con diez sonidos de cada banco por un total de más de 150 sonidos de acordeón, cuerdas, vientos, etc.

Al pulsar el BANK la pantalla cambiará de la siguiente manera:



Se puede observar que en la parte inferior de la izquierda apareció una tecla con los números 10/19, que son para indicar el acceso a la selección de los escritorios que van desde 10 a 19, para la selección de sonidos adicionales. Al pulsar el botón, la pantalla cambiará de la siguiente manera:




Una vez que la elección se hace en la gira, vamos a volver a la selección de presets, o uno de los diez presets ubicados en el banco seleccionado

### Registra mano derecha del acordeón

Incluso en la sección derecha, puede cambiar los sonidos en la pantalla actual con los registros de la mano derecha.



### Chord

La sección de cuerda (acuerdos) cambiará sonidos de instrumentos, cambiando temporalmente el Performance que está jugando. En cuanto a la derecha, también en la operación de acordes es completamente igual, incluso en la pantalla (que cambiará sólo en las descripciones y en el botón de abajo a la derecha). Obviamente, en esta sección será capaz de activar un sonido segundo (B) usando el interruptor de llave A <-> B 

### Registra mano derecha del acordeón

Incluso en la sección de acordes, puede cambiar los sonidos en la pantalla actual con los registros de la mano derecha.



### Bass

Así como la derecha y acordes, pero controlará los sonidos de los Países Bajos de la mano izquierda del instrumento.

### Registra mano derecha del acordeón

Incluso en la sección de bajos, usted puede cambiar los sonidos en la pantalla actual con los registros de la mano derecha.

### Registros Mano Izquierda Acordeón

*En los bajos se encuentran en el acordeón 4 registros, tres de los cuales estarán en funcionamiento (1, 2 y 3) y un (esc) excluirlas. La función de estos registros (que se explicará la programación durante Edit) es reemplazar el bajo y los acordes en el desempeño, como siempre, sin cambiar su estado original.*

*El uso es para ser capaz de tener un acompañamiento diferente (bueno, tres), o preferida, si se prefiere, siempre listo para su uso.*



### Performance Sequence

La secuencia clave de Performance, no es más que una reorganización de cien de Performance disponibles.

En la práctica se tiene la posibilidad de poner el Performance, exactamente en el orden deseado. El método de programación se explicará en EDIT.

Por supuesto, aquí tenemos la pantalla exactamente como en el Performance, sólo del orden de la misma será determinada por nosotros.

De forma predeterminada, el orden de la secuencia de desempeño puede revertir las Performance.

## MIDI MIDI

La tecla MIDI es lo que nos permite decidir si se debe conducir o no (y cómo) de una expansión externa.

Al pulsar el canal MIDI en el que podemos decidir activar y / o desactivar la salida MIDI. *Advertencia, esta clave es ser eficaz debe ser presionado un "poco más.*

De hecho, al pulsar el MIDI, verá una pantalla como esta:




En la práctica, se activa una pantalla que nos permitirá seleccionar los canales de las partes del instrumento que nos interesan (Derecho, bajo, acorde), y más y más A B MIDI MIDI (ya que cada sección puede transmitir dos canales de MIDI sumables) y también podemos elegir el canal en el que se transmiten mediante las teclas pequeñas + / - en el teclado.

Durante la programación, en función del botón que se pulsa, utilizando como trastes + / - se cambia el valor. Se trata de una simple modificación del número de canal ya establecido de forma predeterminada (o ya cambiar en la sección Edit), que entrará en vigor inmediatamente sólo en la transmisión de las notas. Para cambiar el sonido del instrumento MIDI conectado, será necesario elegir un preset (o sonido) del instrumento MIDI.

En la práctica, tenemos la capacidad de cambiar la configuración de la actuación, que en este caso se mantiene en la memoria, entonces nada impide a programar la primera actuación con los canales correctos.

Si desea cambiar los sonidos (estos es posible programar bajo EDIT) pulsamos el botón MIDI del teclado y la tecla de la parte instrumental que desea actuar. Por ejemplo, si queremos cambiar el sonido del instrumento UN DERECHO conectado a MIDI, MIDI premeremo + R para cambiar el sonido de los graves, premeremo MIDI + B, e incluso para cambiar el sonido de los acuerdos, premeremo MIDI + C.




En este punto, verá el clásico del cine que nos permitirá recuperar tanto el Banco que el sonido. Encontramos también algunos parámetros de la mayoría (aunque probablemente no se utiliza). De hecho, podemos optar por programar el sonido (o preselección) A o B. Tal como ya hemos visto en los sonidos del acordeón. Para elegir si desea programar el sonido MIDI A o B de sonido MIDI, utilice siempre el botón A <-> B. .



Además de las teclas numéricas que permiten elegir el sonido (o preselección) instrumento MIDI, también podemos establecer el banco en el que elegir el sonido. Por defecto, el Banco estará siempre CC0 activo (que sería el estándar Banco 0), pero nada nos impide utilizar el Banco CC32 si el expansor está conectado apoya este cambio de control.

Si desea elegir otro banco en el que operar, simplemente toque la tecla apropiada, y elegir el valor con el teclado numérico de la pantalla táctil. Por ejemplo, en la imagen anterior, si pulsamos la tecla BANK CC0 nos permitirá cambiar el contador, y una vez hecha su elección, podemos elegir el número de presintonía.

Sin saber lo que va a ser su instrumento, vamos a escribir un número de tres dígitos (por ejemplo 015) para cambiar el preajuste (o sonido) correspondiente expansión o módulo de sonido externo. Lo mismo para el Tour.

Como hemos dicho antes, en esta ocasión, tenemos la oportunidad de añadir dos sonidos MIDI, vamos a seleccionar (A o B) a través de su código. . La pantalla cambiará de la siguiente manera:



Sustitución del Derecho a la derecha B para indicar que estamos eligiendo el segundo sonido MIDI de la mano derecha. Por supuesto, el Tour puede ser diferente.

Por supuesto, esto toma algunos pasos, especialmente si también cambiar el banco, pero se trata de situaciones en las que es difícil acordeonista se aventura, pero es una posibilidad de cambiar el estado del Performance en tiempo real. El mejor consejo es planificar el mayor número posible de Performance, que son adecuados para tocar el acordeón y el género.

Por defecto, los canales MIDI de la mano derecha son el canal 1 y el canal 4. En la mayoría de las Performance suministradas con el instrumento, los canales MIDI son activos sólo en el sonido "A", y transmitir solamente la señal de la nota, sin cambiar ni el volumen ni el cambio de programa.

La programación de los sonidos de la mano izquierda para MIDI, luego de acordes y bajo, funcionan exactamente como para la mano derecha.



## Dynamic

Botón Dinámico, nos permitirá activar las distintas secciones del instrumento (Derecha, Chord y Bass) Dinámica, Expresión y After Touch.

### D (Dinámica)

*Utilice la dinámica con el acordeón requiere un poco de ejercicio.*

*Tomemos por ejemplo el piano. En el piano a tocar el piano, tienes que tocar las teclas con suavidad, y si jugamos duro, tienes que presionar con fuerza.*

*Pues bien, este sistema al tocar las teclas en el teclado del acordeón sería imposible, sobre todo para un plazo muy limitado de la llave.*

*Sistema único para activar esta función a través del fuelle, un elemento expresivo del acordeón.*

*Si jugamos normalmente y activar la dinámica, tal vez incluso percibir la diferencia con la expresión (XP), pero si nos damos cuenta de cómo nos movemos los fuelles y cómo jugamos, nos damos cuenta de que hay una diferencia.*

*Trate de sacar el fuelle fuerte y tocar una tecla. Manténgalo presionado y disminuir la presión de los fuelles, te darás cuenta de que el volumen del sonido no cambia. Ahora continúan manteniendo suonate y otro con un fuelle de presión inferiores. Usted encontrará que los niveles de volumen de la tecla dos son diferentes.*

*Pues bien, al igual que sucede cuando se toca el piano con la presión del dedo diferente.*

### XP (Espressione)

*La expresión es la función que nos permite emular el 99,99% del acordeón real. De hecho, la expresión sigue exactamente el movimiento de los fuelles. A diferencia de la dinámica, si se tira el fuelle más fuertes y luego liberar la presión mediante la celebración de un botón, usted se sentirá que el libro sigue el camino de los fuelles.*

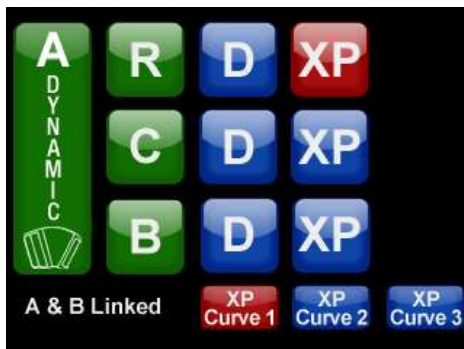
### AT (After Touch)

*El Touch Después, teclados equipados con esta función, entra en funcionamiento en un momento posterior. De hecho, después Touch significa después del contacto, o después de pulsar el botón, se puede crear una presión más fuerte, y entrar en una función o realizar un cambio en el sonido que está usando (dependiendo de la programación del instrumento)*

*En el acordeón, el no tener esta característica, se ha recurrido una vez más a los fuelles. Para simular el efecto que tendría sobre el teclado, si estás jugando un preset equipado con after-touch, dar un tirón en el fuelle para conseguir el efecto.*

*'No recomienda utilizar Dynamics, Expresión y después de tocar todos juntos. Para ello, debería hacer un montón de ejercicio. Si bien la combinación de dinámica y expresión, dinámica y aftertouch, expresión y After Touch, es mucho más fácil y asequible para cualquier técnica.*

Si queremos cambiar la dinámica en la herramienta, basta con pulsar la tecla "D", y aparecerá la siguiente pantalla:

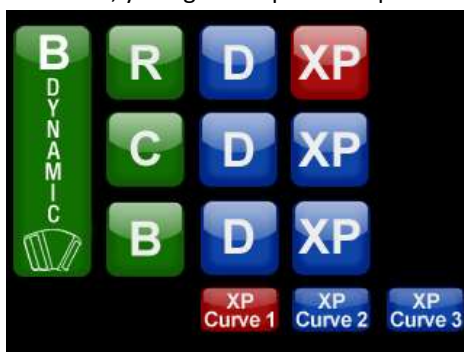


Como era de esperar, dejamos la descripción de la zona en la que están actuando en este caso en la sección A del instrumento (acordeón), las secciones del instrumento (Chord derecho y bajo), y al lado del botón On/Off, respectivamente, para cada Dinámica de la sección (D) y la expresión (XP).

También te darás cuenta, debajo de los botones verdes, el "A & B Linked". Esto significa que mediante la activación de la expresión o dinámico, actuará tanto en un sonido que el sonido B. Para utilizar el control por separado (por ejemplo, tener la expresión al sonido para el sonido y la B Dynamics), presione el tanteo verde en la parte inferior, y las palabras desaparecerán, y se puede activar o desactivar la dinámica de sonido y de expresión, independientemente A y B. (La sección MIDI siempre será independiente)

En el lado negativo, también hay tres botones: XP curva 1, XP y XP Curva 2 Curva 3. De forma predeterminada, siempre se seleccionará clave Curve XP 1, pero podemos elegir la curva de expresión de acuerdo a nuestras necesidades de aplicación. Estas tres claves son únicas para todas las secciones de A y B y acordeón MIDI A y B, si se cambia el tipo de curva en cualquier sección vamos a ofrecer para todas las secciones.

Para cambiar de la sección A a B, utilice la A <-> B, y la siguiente pantalla aparecerá:

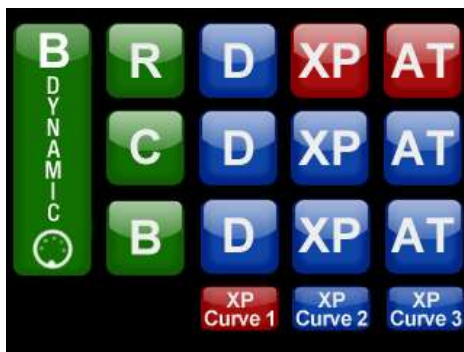


*Como se puede ver, en este caso el control es independiente*

Desde esta pantalla similar a la regulación de los instrumentos MIDI conectados externamente, es fácil reconocer el símbolo a la izquierda de un acordeón o MIDI (tanteo fondo en verde) que nos permitirá entender dónde estamos actuando.

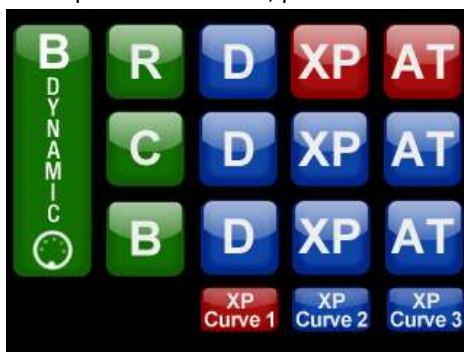


De hecho, si pulsamos la prensa "MIDI" y manteniendo también la tecla "D", la pantalla cambiará de la siguiente manera:



Al igual que la anterior, pero nos indicará "MIDI" para recordarnos que estamos actuando. Aquí, también, con el botón A <-> B, vamos a pasar de una sección a la sección B.

Usted se dará cuenta de que, desde la sección MIDI queda libre, por lo que enlazable, no aparece ningún escrito bajo el verde a tuestas, aunque la prensa. Esta elección se ha tomado para evitar que con un enlace entre dos sonidos, que de alguna manera podrían ir a interferir con el expansor conectado, particularmente si está equipado con arranger.



Además, con respecto a la sección del acordeón, aquí son la clave en o después Touch. Muchos instrumentos MIDI tienen esta característica. Cuando se activa, para sentir el efecto, no tener un acordeón de botones con una gran carrera, se usa claramente el fuelle. Para escuchar el efecto mientras que usted está jugando normalmente, hay que hacer una excepción con el fuelle para activar el efecto de tacto después.

Usted necesitará algunas pruebas para familiarizarse con las diferentes técnicas de dinámica, expresión y After Touch.



### Octave

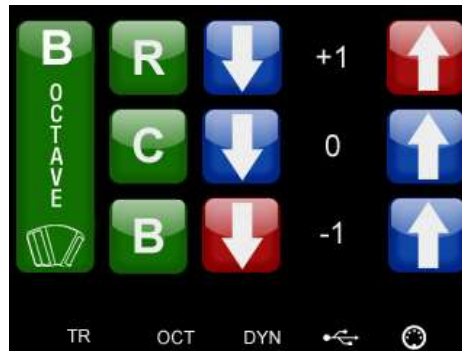
Pulsando la tecla "O", Octave, se introduce el control de la página de los sonidos de octava en las diferentes secciones. Tenemos la capacidad de controlar esta característica es el instrumento de los instrumentos MIDI conectados. En realidad es una función que se utiliza especialmente para el expansor externo, de manera que el sonido puede adaptarse mejor a la gama de la acordeón. De hecho, los sonidos internos del instrumento, son ajustados de fábrica para jugar bien.

El rango de octava como máximo a dos octavas por encima y dos octavas por debajo. (+ / -2)

La pantalla que aparece al pulsar el botón "O" es la siguiente:



Incluso en este caso, con la tecla A <-> B, se puede proceder a cambiar la octava desde el instrumento al instrumento A y B.



Para programar en lugar de la Octava en los instrumentos MIDI conectados, pulse el botón "MIDI", y la celebración de pulsar la tecla "O".



En la pantalla aparecerá:



oppure



Aquí también, el programa es fácil de entender. Contamos con simples botones de flecha que aumentan y disminuyen la octava. Si aumenta la octava, la flecha hacia arriba se vuelve rojo, de lo contrario la flecha hacia abajo se iluminará en rojo si la octava baja. El valor en el centro de las dos flechas de cada sección (A, C y B), se mostrará el movimiento de la octava.



### Transpose - Pedal

En esta ventana, además de transposición, también tener otros controles: El encendido / apagado de los pedales individuales, la programación del pedal de volumen y la activación de los registros de la mano derecha pre-programado.

#### Transpose

La transpuesta clave, podemos cambiar el tono en un rango de + / - 12 semitonos: de C a +C [+ 12 semitonos] y de C a -C [- 12 semitonos]

Esto va a afectar a todo el instrumento y los canales MIDI conectados. Por supuesto, incluso los fundamentos instrumento MIDI se leen de la memoria USB se transpondrá. El único canal que no se transpondrá (tanto en el instrumento en la salida MIDI) es el canal 10, que es normalmente de forma predeterminada en el General MIDI se utiliza para la batería.

La pantalla que aparece al pulsar el botón "TP" serán los siguientes:



### Ped Acordeón - Ped MIDI

Los botones "Ped Acordeón" y "MIDI Ped." El pedal activa en primer lugar el volumen de la mano derecha del instrumento, mientras que el segundo volumen de la expansión de pedal conectado a través de MIDI. Podemos activar (rojo = on) o desactivar el pedal de control de volumen. La tecla MIDI Ped, sin embargo, nos permitirá comprobar si el conjunto de pedal de volumen también servirá para los niveles de la expansión o módulo de sonido externo conectado al instrumento. De forma predeterminada, se activa el pedal de Acordeón de control establecido en la mano derecha solamente (este parámetro es modificable en la sección de edición, tanto para el acordeón para que el MIDI).

### Ped 1, Ped 2, Ped 3, Ped 4

Teclas Ped 1, 2, 3 y 4 son los pedales programables (bajo Edit), pero en esta etapa, también puede cambiar la función con sólo pulsar el botón de la Ped que nos interesa, que se convierten en rojo para indicar que está activo. En la siguiente ventana se mostrará el nombre del botón seleccionado (FtSw1, 2, 3 ó 4) y el parámetro asignado en ventana Edit. Sin embargo, puede cambiar el valor con las teclas + / - en el teclado numérico.

Los parámetros asignables son:

- Off Desactivado sin función
- PB Up A Pitch Bend se levanta un semitono (Acordeón)
- PB Up M La inflexión del tono se baja un semitono (MIDI)
- PB Up A+M Pitch Bend se levanta un semitono (Aco + MIDI)
- PB Dw A La inflexión del tono se baja un semitono (Acordeón)
- PB Dw M La inflexión del tono se baja un semitono (MIDI)
- PB Dw A+M La inflexión del tono se baja un semitono (Acordeón + MIDI)
- Play MIDI Start y Stop archivos de canciones MIDI
- Play MP3 Start y Stop archivos de canciones MP3
- Wheel A Activo Modulation Wheel (Acordeón)
- Wheel M Activo Modulation Whee (MIDI)
- Wheel A+M Activo Modulation Wheel (Acordeón +MIDI)
- Sust A Activo Sustain (Accordion)
- Sust M Activo Sustain (MIDI)
- Sust A+M Activo Sustain (Acordeón + MIDI)
- Soste A Activo Sostenuto (Acordeón)
- Soste M Activo Sostenuto (MIDI)
- Soste A+M Activo Sostenuto (Acordeón + MIDI)
- Pf Up A Seleccione la siguiente Performance (Acordeón)
- Pf Up M Seleccione la siguiente Performance (MIDI)
- Pf Up A+M Seleccione la siguiente Performance (Acordeón +MIDI)
- Pf. Dw A Seleccione la anterior Performance (Acordeón)
- Pf. Dw M Seleccione la anterior Performance (MIDI)
- Pf. Dw A+M Seleccione la anterior Performance (Acordeón +MIDI)
- PS Up A Seleccione la siguiente Performance Sequence (Acordeón)
- PS Up M Seleccione la siguiente Performance Sequence (MIDI)
- PS Up A+M Seleccione la siguiente Performance Sequence (Acordeón +MIDI)
- PS Dw A Seleccione la anterior Performance Sequence (Acordeón)
- PS Dw M Seleccione la anterior Performance Sequence (MIDI)



- PS Dw A+M Seleccione la anterior Performance Sequence (Acordeón +MIDI)
- Oct Up A Aumenta una octava (Acordeón)
- Oct Up M Aumenta una octava (MIDI)
- Oct Up A+M Aumenta una octava (Acordeón +MIDI)
- Oct Dw A Disminuye una octava (Acordeón)
- Oct Dw M Disminuye una octava (MIDI)
- Oct Dw A+M Disminuye una octava (Acordeón +MIDI)

### Use Programmed Right Registers

Esta función nos permite activar los registros programados la mano derecha. En Editar, puede programar los registros (por ejemplo, la parte derecha de la representación) al gusto. MusicTech proporcionar dichos registros ya programados, pero puede ser reprogramado de acuerdo con las necesidades del músico.

Cuando se activa esta función, los registros de la mano derecha, ya no siguen las pantallas o correcto funcionamiento, etc., Pero será independiente, como en las secciones A, B y C, que reemplazan los sonidos de su mano derecha en el desempeño de activo . Para volver a utilizar los registros de una manera estándar, desactive la función.

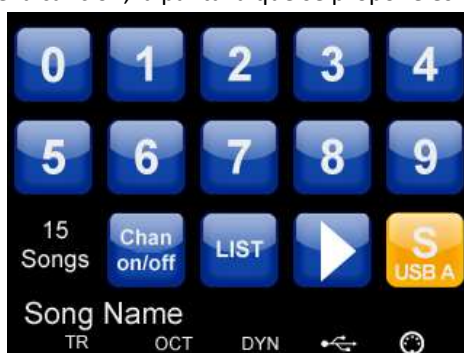
Los registros activos son de 0 a 8. El 9 de corredor de los sonidos originales de la actuación.



### Song – USB A

Con el botón Song, se introducen las Canciones de gestión de control de páginas que se leen desde la memoria USB a, que estaba detrás de la pantalla.

Tan pronto como entras en la página de la canción, la pantalla que se propone es el siguiente:



Normalmente, la canción en la tarjeta de memoria debe insertarse en orden mediante la colocación de un número delante del título (ej: 00 Nombre Canción, 01 Nombre Canción, ...).

Si la canción está incluida en la tarjeta de memoria de esta manera, en esta pantalla, usted puede escribir el número de la canción que desee y pulse el botón Reproducir.

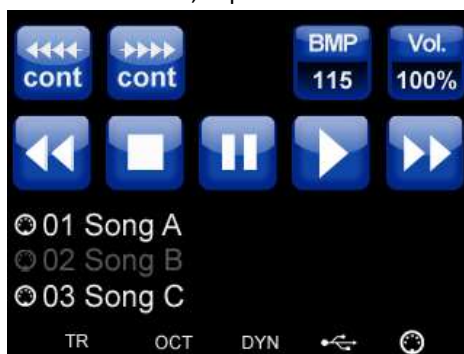
Pero también tenemos la oportunidad de ver el contenido de la tarjeta de memoria pulsando el botón LIST, y verá una pantalla como esta:



La lista mostrará las canciones en la tarjeta de memoria de la primera, que podemos recorrer con la flechas arriba y abajo (o con PgUp - Página up y PgDn - Página abajo). A la izquierda se muestran los símbolos que indican que la canción es que estamos escogiendo una canción MIDI. Para seleccionar una canción de esta pantalla, desplácese por la lista, y la canción que va a estar en la banda blanca, es la canción que se pueden seleccionar pulsando el Sel, o directamente presionando el botón Play para comenzar tan pronto como la canción.

Automáticamente volver a la pantalla anterior, pulse PLAY y la canción empezará. Si no desea seleccionar algo, pero sólo quería ver la lista de las canciones, basta con pulsar el botón de nuevo y volver a la pantalla anterior.

Cuando vamos a SONG, la pantalla cambiará de nuevo:



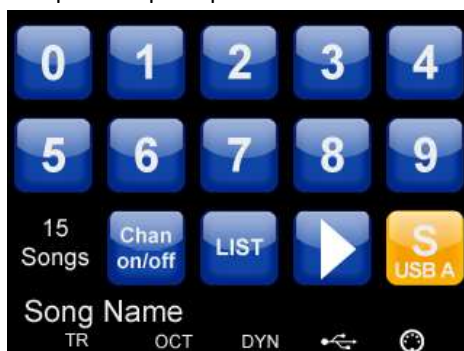
El botón Play (Reproducir) será de color rojo, para mostrarnos que la canción se inicia. Cuando la canción termina, pulsaremos en el botón Siguiente (dos flechas a la derecha) para comenzar la siguiente canción (que por la manera en que aparece en la parte inferior, en este caso marcado con 02). Además, si la canción es MIDI, escribiremos el tiempo (ES 120 BPM), que se puede cambiar con los botones pequeños + y - en el teclado numérico.

El volumen de toda la base MIDI se puede bajar. El valor es un porcentaje, por lo que los niveles de pista se reducirá en proporción igual en todas las pistas. Por defecto, el volumen se establece en 80%

Botones >>>> Cont y <<<<Cont, necesitamos comenzar constantemente la canción en la orden de inserción (01, 02, etc.)

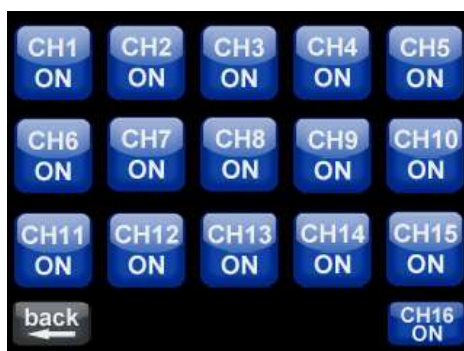
En el primer caso ">>>> Cont", la secuencia será progresiva para crecer (por ejemplo: 03, 04, 05, etc) de nuevo con "<<<< Cont" la secuencia será progresiva a caer (por ejemplo: 05, 04, 03, etc.)

Cuando se pulsa el botón STOP, volverá a la pantalla principal de la canción.



Volviendo a la pantalla principal, nos fijamos en la función del "Chan On/Off".

Al pulsarlo, se abre una nueva pantalla:



Aquí podemos determinar qué canales MIDI diferentes bases, queremos excluir. Por ejemplo, en la mayoría de los archivos MIDI, el canal 4 está dedicado al canto. Al pulsar el CH4, el botón cambiará de color (rojo) y CH4 leerá OFF. A partir de ahora, toda la canción MIDI que carga no sonará canal 4. O si juegas con un baterista, también puede excluir a canal 10, que normalmente se dedica a los sonidos de batería.


Una vez realizada la selección, pulse el botón BACK para regresar a la pantalla principal de la Song.



## Song – USB B

El conector USB "B" está en el Digisound formulario, y nos dan la oportunidad de poner las bases en MP3.

Una vez que entre en la sección Canción con tecla numérica, se encuentra en la sección MIDI de la canción.

Para elegir el puerto USB para usar y luego entrar en la sección MP3, entrar en el juego de nuevo, presione A <-> B 

*Precaución: Cuando se inserta la memoria USB en el Módulo Digisound para la lectura puede tardar hasta 30 segundos de tiempo, por lo que el sistema puede detectar todas las canciones y sus títulos a mostrar a continuación, en la lista. Mientras lee, verá un mensaje parpadeante que nos informará sobre el estado de la lectura. Cuando termina el parpadeo, la lectura está completa.*

*Obviamente, mientras que la lectura de la pluma está en progreso, que con seguridad se puede mover en otras secciones del instrumento (por ejemplo, elegir un rendimiento), sin interferir en modo alguno con la lectura de la pluma*

*El software filtrar los archivos en la memoria USB, por lo que sólo se muestran los archivos MP3, evitando así poner canciones en la lista que no se pudo ejecutar.*

Tan pronto como entras en la página de la canción, la pantalla que se propone es el siguiente:



Normalmente, la canción en la tarjeta de memoria debe insertarse en orden mediante la colocación de un número delante del título (ej Nombre canción 00, 01 Nombre de la canción, ...).

Si la canción está incluida en la tarjeta de memoria de esta manera, en esta pantalla, usted puede escribir el número de la canción que desee y pulse el botón Reproducir.

Pero también tenemos la oportunidad de ver el contenido de la tarjeta de memoria pulsando el botón LIST, y verá una pantalla como esta:



Para el resto, el funcionamiento es idéntico al de las canciones MIDI.

Está claro que si empezamos una canción MIDI, canciones MP3 se desactivará y viceversa. O más bien, puedo preparar una canción MIDI y una canción MP3, pero enciéndalos de uno en uno, con la llave conmutar A <-> B



A<->B

Como ya hemos visto, con este paso clave en la programación de presets en la programación previa de B y viceversa, tanto los sonidos del instrumento a la chance programa MIDI. Esta clave se utiliza para alternar entre el uso de USB A y B USB para la canción. Obviamente, esto sólo se activará en la sección de Juego, mientras que en la sección de programación editar los sonidos A y B se realiza de una manera directa.



Global

Si se pulsa el botón, se activa el Mundial.

The Global, es una serie de Registro, Patch, o el nombre que el fabricante ha dado el instrumento MIDI, que incorporan una variedad de arreglos y sonidos listos para usar.

En el modo de edición, vamos a ser capaces de editar esta función, pero en el juego, podemos elegir directamente, escribiendo el número ([por lo general tres dígitos, pero, por supuesto, todo depende de los parámetros del fabricante

del instrumento MIDI. Si cifras son inferiores (uno o dos, por ejemplo. 3 o 12) es suficiente, una vez que se pulse el valor deseado, pulse la tecla G, y el valor se establecerá. Si los números son 3 [¿Cuál fue la última vez escritas figura, el valor se establecerá sin tener que pulsar la tecla G, y púselo de todos modos aunque sea por error, no ocurrirá nada], o yendo y viniendo de una manera secuencial ya sea utilizando las flechas o las teclas pequeñas +/-.



## Menu

Para volver al menú principal en lugar, donde tenemos la opción de ingresar editar o reproducir, tendrá que pulsar la tecla de menú un poco de tiempo, hasta que la pantalla del menú principal aparecerá. Esto es para evitar que, durante la ejecución, de forma accidental entrar en un menú no es elegible para correr. Sin embargo, si esto ocurre, la unidad seguirá funcionando exactamente según lo establecido. Para volver al menú de reproducción, pulse el botón de reproducción, pero vamos a volver a la situación de partida, es decir, el 0 Rendimiento de banco 0. Esta característica puede ser útil si cambiamos un rendimiento de manera excesiva, y queremos restablecer la situación básica.



## Volume

Al presionar el volumen, podemos ajustar el volumen global de las distintas secciones, y activar o desactivar el control en el pedal:



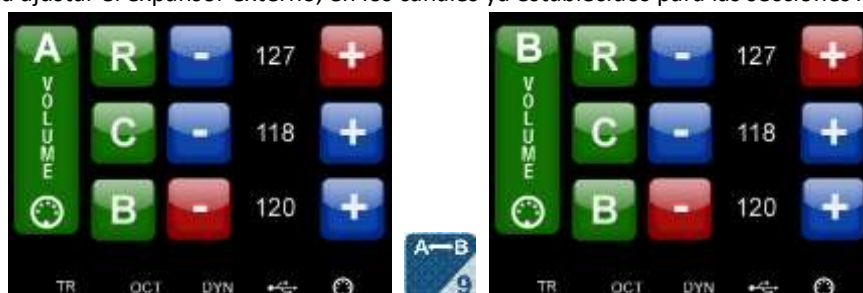
Como puede verse, para cada sección tienen la tecla "-" y "+", para variar los valores de volumen, que serán notificados al centro de las dos teclas.

Si se pulsa el botón verde de la izquierda (que es indicar en qué sección estamos) aparece debajo de un cartel que indica la unión de la sección C y B, que, cuando se selecciona, nos permitirá variar el nivel de la mano izquierda (Acorde y Bajo), al mismo tiempo, simplemente pulsando el botón "-" o "+" el control o Bass Chord. Obviamente los dos valores cambiarán (y muestra) simultáneamente.

Incluso aquí, la más urgente la toma MIDI VOL botón, se puede ajustar el nivel de los canales conectados:



En este caso, vamos a ajustar el expansor externo, en los canales ya establecidos para las secciones A y B a la vez





### Left Off y Right Off

Estos dos botones nos permiten descartar por completo las secciones de la mano izquierda y / o derecha. En la práctica, la activación del botón, las secciones no transmitirá ningún sonido del instrumento. En este caso, sin embargo, las bases MIDI siguen siendo audibles.



### Tasto "-" e "+"

Las teclas "-" y "+", se utilizan para aumentar y / o disminuir los valores en las secciones indicadas..

## Sección EDIT

Entrando en la sección EDIT, nos encontraremos con un menú que nos permitirá elegir la sección en la que queremos ir a actuar:



Echemos un vistazo a todos los parámetros de los distintos menús a nuestra disposición.

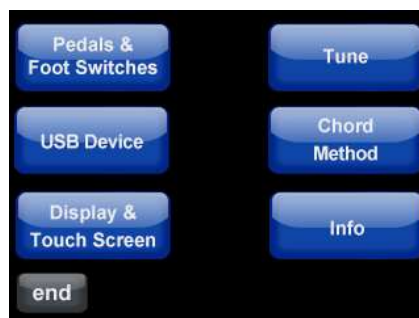
Una cosa importante a tener en cuenta. En el modo PLAY, las teclas en las secciones físicas controladas, la edición, se utilizará sólo números, mientras que todos los parámetros a seleccionar desde la pantalla táctil.

La pantalla de la obra será un poco "diferente, pero le permitirá moverse con facilidad en todos los diversos parámetros y las diferentes secciones.

### General Settings

Introducción de los parámetros generales, tenemos algunos parámetros que influyen en todo el instrumento, independientemente de la forma en que el rendimiento será programada, registros, etc.

La página aparecerá la siguiente manera:



Se analizan las diferentes secciones.

### Pedals & Foot Switches

Al entrar en esta sección, tiene la posibilidad de programar el funcionamiento del pedal de volumen e interruptor de pedal del pie:



#### Acc. Vol. e MIDI Vol.

Estos dos botones nos permite configurar la función del pedal de volumen es que no se puede utilizar para sonidos de instrumentos para sonidos MIDI.

Los programación son: Off (pedal inactivo), R (sólo funcionan para los sonidos de la mano derecha) y R + L (estará activo tanto para los sonidos de la mano derecha a la izquierda).

Todos y dos pedales tienen el mismo tipo de programación, pero puede ser programado independientemente uno de otro, mientras que ser físicamente el mismo pedal.

*Ft Sw1, 2, 3, 4*

Los otros cuatro botones se utilizan para programar los pedales suministrados con el acordeón. Cada pedal puede ser programado para una función específica. Por defecto se pueden programar:

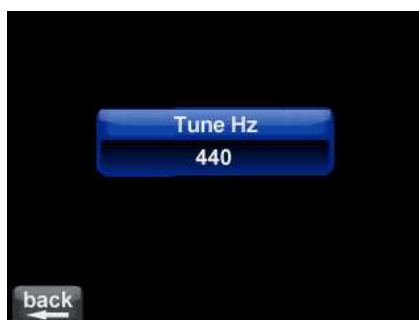
Ped. 1	Sustain
Ped 2	Pitch Bend Up
Ped 3	Start/Stop
Ped 4	Perf. Up

Las funciones que se pueden programar son:

- Off Desactivado sin función
- PB Up A Pitch Bend se levanta un semitono (Acordeón)
- PB Up M La inflexión del tono se baja un semitono (MIDI)
- PB Up A+M Pitch Bend se levanta un semitono (Aco + MIDI)
- PB Dw A La inflexión del tono se baja un semitono (Acordeón)
- PB Dw M La inflexión del tono se baja un semitono (MIDI)
- PB Dw A+M La inflexión del tono se baja un semitono (Acordeón + MIDI)
- Play MIDI Start y Stop archivos de canciones MIDI
- Play MP3 Start y Stop archivos de canciones MP3
- Wheel A Activo Modulation Wheel (Acordeón)
- Wheel M Activo Modulation Whee (MIDI)
- Wheel A+M Activo Modulation Wheel (Acordeón +MIDI)
- Sust A Activo Sustain (Accordion)
- Sust M Activo Sustain (MIDI)
- Sust A+M Activo Sustain (Acordeón + MIDI)
- Soste A Activo Sostenuto (Acordeón)
- Soste M Activo Sostenuto (MIDI)
- Soste A+M Activo Sostenuto (Acordeón + MIDI)
- Pf Up A Seleccione la siguiente Performance (Acordeón)
- Pf Up M Seleccione la siguiente Performance (MIDI)
- Pf Up A+M Seleccione la siguiente Performance (Acordeón +MIDI)
- Pf. Dw A Seleccione la anterior Performance (Acordeón)
- Pf. Dw M Seleccione la anterior Performance (MIDI)
- Pf. Dw A+M Seleccione la anterior Performance (Acordeón +MIDI)
- PS Up A Seleccione la siguiente Performance Sequence (Acordeón)
- PS Up M Seleccione la siguiente Performance Sequence (MIDI)
- PS Up A+M Seleccione la siguiente Performance Sequence (Acordeón +MIDI)
- PS Dw A Seleccione la anterior Performance Sequence (Acordeón)
- PS Dw M Seleccione la anterior Performance Sequence (MIDI)
- PS Dw A+M Seleccione la anterior Performance Sequence (Acordeón +MIDI)
- Oct Up A Aumenta una octava (Acordeón)
- Oct Up M Aumenta una octava (MIDI)
- Oct Up A+M Aumenta una octava (Acordeón +MIDI)
- Oct Dw A Disminuye una octava (Acordeón)
- Oct Dw M Disminuye una octava (MIDI)
- Oct Dw A+M Disminuye una octava (Acordeón +MIDI)

Una vez que haya terminado la programación, pulse Atrás para volver a la pantalla principal de la General Settings.

## Tune



La función Tune nos permite cambiar el tono de la base del instrumento. Por defecto, el tono es de 440 Hz, pero puede cambiar este valor con un rango de 20 pasos (+ / -10) o 430 a 450 Hz

Atrás para regresar a la página General de las Opciones generales

## USB Device



El dispositivo USB, nos permite determinar qué parte de la MIDI saldrá del dispositivo USB.

Elección de Acordeón, esta salida se dirige a todos los canales internos del instrumento (acordeón derecha, y bajo ambos, A y B), y eligieron al General MIDI, dejará a todos los canales relacionados con la canción que vamos a poner en juego.

## Chord Method



El Método de acordes, nos permite establecer el método de utilizar la sección de acordes del acordeón.

Tenemos dos parámetros:

- **Single**  
pulsar las cuerdas, el juego en sí mismo, o puede pulsar un acorde a la vez. Esta función puede ser útil cuando se trabaja con arreglistas muy conectado al instrumento.
- **Multiple**  
en este caso, los acuerdos son gratis, y se puede jugar más claves de los acuerdos al mismo tiempo. Es muy útil cuando el acordeonista que deben reunir dos acuerdos para formar acuerdos decimotercera novena, etc.

Por defecto, los acuerdos se configura en una posición en Multiple.

Pulse Atrás para volver a la pantalla anterior.



## Touch Screen Display



En la sección de visualización, se puede ajustar el brillo (blancura) con un valor de 0 a 100 y el contraste (Cont.) siempre con un valor de 0 a 100

El logo fue añadido por encima de las teclas de los parámetros, podemos ver los cambios que hacemos en el ajuste.

Al pulsar BACK para volver a la pantalla Configuración general. [Info](#)



En esta página, encontrará toda la información sobre la versión del software y la empresa.

Cuando hayamos terminado de configurar los ajustes generales, se puede pulsar Finalizar para guardar los cambios.



Podemos elegir si desea guardar o salir sin guardar, en todo caso, aparece la siguiente pantalla:



Al pulsar Yes, vamos a aplicar las decisiones tomadas anteriormente, de lo contrario nos encontraremos de nuevo en la pantalla Edit General Settings.

## Edit Performances

Las Performance son la base sobre la cual se establece que todo el instrumento, y luego editar un Performance bueno, significa preparar el instrumento para llevar a cabo exactamente de acuerdo a nuestras necesidades.

En primer lugar, elija el Performance que desea cambiar, luego aparecerá una pantalla que ya se conoce:



Elegimos el Performance de hacia dónde queremos ir y cambiar los parámetros (a través del Banco y el número de Performance) y luego oprima Elegir, y entrará en la programación en vivo.

Una vez que seleccione un Performance que va a editar, por supuesto, el acordeón se activa, para darnos la oportunidad de escuchar y sentir lo que están planeando.



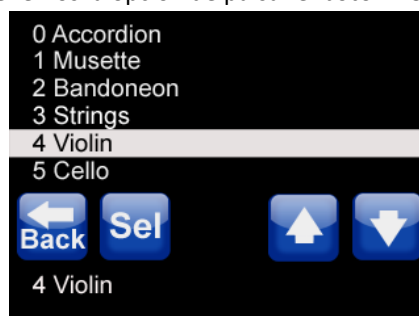
### Accordion A/B

Entramos en el corazón de la sección de programación del Acordeón, entonces todos los parámetros que afectan al Performance de los sonidos del acordeón.

Teclas de un derecho, una cuerda y un bajo, sólo sirven como puntos de referencia, mientras que todos los demás están en marcha. Estamos planeando el sonido A (es decir, el sonido principal) de cada sección del acordeón.

#### Preset

Al pulsar preestablecido en el botón verde R, vamos a cambiar el valor de la preselección en la sección de la mano derecha. Debemos escribir un número de dos dígitos (00/99) mediante el teclado numérico. En este caso, se utiliza la fórmula turística / Preset, sino simplemente escribir el número de memorización, ya que son consecutivos. Para encontrar el sonido que estás buscando, también tenemos la opción de pulsar el botón LIST,



Navegación con las teclas de flecha, resalte el sonido que desea y presione SEL (selección) para insertarlo en la sección donde venimos. También puede pulsar Atrás y luego regresar a la pantalla anterior y escribir el número.

#### Vol. (Volume)

II El botón de volumen nos permite determinar el valor (de nuevo con las teclas pequeñas, numérico) para cada sección.

### VelDn (Velocity Down)

Velocidad Abajo, nos permite fijar el valor de Velociti mínimo, que por supuesto debe ser inferior a la velocidad alta. Además, el valor de la velocidad de Down es alta, mayor es el nivel de sonido a un mínimo de spostameno los fuelles.

### VelUp (Velocity up)

El Velucity tecla Arriba nos permite ajustar el valor máximo de la velocidad del sonido. Puede ser muy útil cuando se desea calibrar un sonido basado en las necesidades de la canción o el músico. Obviamente, el valor de velocidad hasta no puede ser menor que la velocidad de Down. Para obtener la velocidad máxima en una herramienta, hay que poner la velocidad de Down entre 0 y 10, y entre 110 y 127 Velocity Hasta

Al pulsar la siguiente, pasamos a la segunda pantalla de programación:



### Oct. (Octave)

La tecla de octava, nos permite determinar, con base en el sonido que usted elija, si queremos cambiar la octava, según sea necesario para su aplicación. El valor, que por defecto es "0", puede variar en +/- 2 en pasos de 1.

### Sust. (Sustain)

Sostener botón nos permite extender la caída del sonido elegido (en realidad estamos hablando de liberación, que es la última fase del sonido), o estirar un poco el sonido ", que podría ser muy útil en el sonido pellizcado o en alguna bajo, pero puede ser insertado en cualquier instrumento, de acuerdo con las necesidades del músico.

### Rev. (Reverbero)

La clave de reverberación, nos permite activar una cantidad de este efecto, hasta un valor máximo de 127. Puede ser muy útil para dar un poco de cuerpo a algunos sonidos especiales.

### Pan. (Panorama Stereo)

Con el pan, podemos asignar el sonido a un punto específico en el panorama estéreo. La función es muy interesante, porque al ser capaz de utilizar dos herramientas para cada sección, con los efectos de la música que se puede crear, se puede dar un espacio al sonido fuera de lo común. El intervalo de control es de "64" (sonido centrado) a "0" (mezclador de desplaza a la izquierda) y 128 "(mezclador de desplaza a la derecha).

Si no tenemos necesidad de otros programas, se puede pulsar la tecla de finalización, e ir directamente al guardar o continuar programando "al lado" de editar el sonido de la batería en la A



Aquí puede asignar los acordes y bajo sonido del clásico General MIDI batería. Nota Al seleccionar la parte deseada, elegimos la herramienta con el botones + / -. A la izquierda verá el nombre de la herramienta asociada a ella.

Después de ajustar el tambor del instrumento A, pulse siguiente para ir al son del acordeón B:

En las pantallas en secuencia a la sección B del instrumento:



Editar es igual a A, pero estamos planeando el segundo sonido (o si quieres podemos posponerlo, simplemente colocando los valores preajustados en Off

Al final de la programación de sonidos herramienta delo, tenemos la capacidad de "dividir" el sonido de A y B.



Para elegir la separación, tal como se describe en la pantalla, pulse las Split Note, a continuación, pulse la mano derecha en el punto donde quiera dividir los dos sonidos.

Para quitar la división, simplemente pulse NO SPLIT.

Si vuelve a pulsar Next, vamos a entrar en la sección MIDI de la performance, respectivamente, para el sonido A y para el sonido B.

### MIDI A/B

Inicio de sesión en MIDI, la situación será similar a la anterior, pero los parámetros serán menores. De hecho, la programación se limita a la preset, el volumen y la octava, además del canal MIDI y el banco.

No nos encontramos con los parámetros de Velocity



#### Right A, Chord A, Bass A

Mientras tanto, la derecha A, A Acorde y Bajo A, se han integrado con la tecla en el canal MIDI (A o B)

Para empezar, debemos escoger el canal MIDI para cada sección, y luego pulsando la tecla correspondiente (por ejemplo, derecho A), el botón se iluminará (rojo) y el keypad/re numérico va a escribir el número del canal (también puede usar las teclas pequeñas + / - para seleccionar el canal).

#### Bank – CC0 – CC32

Una vez que elija el canal para cada sección, tenemos que elegir el Banco. Por defecto encontraremos el Banco 000. Si se fijan bien en la pantalla, verá que en la parte inferior hay dos botones CC0 (Control Change 0) y CC32 (Control Change 32). Normalmente el CC0 nos permite elegir entre 128 bancos (000-127) el sonido de la posición de memoria deseada (consulte el manual del instrumento MIDI conectado). Hay algunas empresas que también utilizan el CC32 (de nuevo, los bancos son 128) para bancos de sonidos especiales. En este caso, cuando se pulsa el botón en el banco de la sección deseada, pulse CC32, y en ese banco (y sólo uno) estará activo CC32. Cambio de sección, podrás ver que el trabajo de nuevo CC0, que se establece de forma predeterminada. De esta manera, tenemos plena libertad para elegir los sonidos predefinidos o de las tres secciones en diferentes bancos y el Control Change.

### Preset

Selección de Preset del destino deseado, vamos a cambiar el valor, con el fin de establecer el Preset de lo Expander o un teclado MIDI conectado al acordeón. Aquí, también, necesitamos un valor de tres dígitos.

### Vol. Volume

Al hacer clic en el volumen, ajuste el valor del volumen de cada sección (de nuevo usando el teclado numérico o las teclas +/-)

### Oct. Octava

Al pulsar el octava, fijamos la octava del sonido, con el fin de adaptarse mejor a la gama del acordeón.

Al pulsar Siguiente, veremos que la pantalla cambia ligeramente. Sólo los botones de la derecha tomará el valor de VelDn (velocity Down) y VelUp (velocity Up).



### VelDn (Velocity Down)

Velocidad Abajo, nos permite fijar el valor de Velociti mínimo, que por supuesto debe ser inferior a la velocidad alta. Además, el valor de la velocidad de Down es alta, mayor es el nivel de sonido a un mínimo de spostameno los fuelles.

### VelUp (Velocity up)

El Velocity tecla Arriba nos permite ajustar el valor máximo de la velocidad del sonido. Puede ser muy útil cuando se desea calibrar un sonido basado en las necesidades de la canción o el músico. Obviamente, el valor de velocidad hasta no puede ser menor que la velocidad de Down. Para obtener la velocidad máxima en una herramienta, hay que poner la velocidad de Down entre 0 y 10, y entre 110 y 127 Velocity Hasta

Al pulsar A continuación, vamos a programar el canal MIDI B



Las funciones de programación son exactamente el mismo que el A. MIDI

Avanzando un poco más adelante (al lado), vamos a programar la Velocity Down e Velocity Up del sonido A.



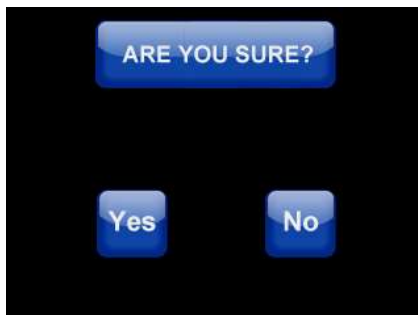
Al pulsar Next, volvemos a la programación de la primera página (Derecho A Acordeón), lo que significa que hemos visto todos los parámetros de Performance. Nada nos impide seguir avanzando para controlar todo. Una vez que haya terminado la programación, pulse End

## Save

Al pulsar End, entramos en la fase de rescate y podrás ver una pantalla como esta:



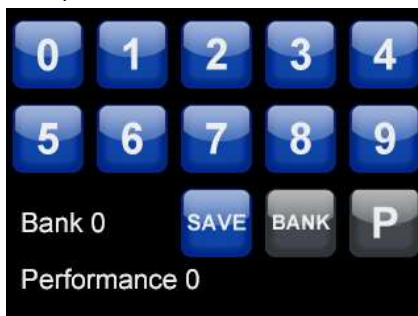
Si desea guardar el Performance en una posición en la que comenzó, pulse "Save in the same position". Aparecerá una pantalla de confirmación:



Si está seguro, presione YES o NO, y volver a la pantalla anterior:

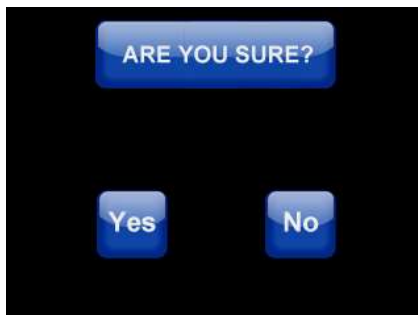


Si pulsa "Change Position", una selección de la pantalla:



Elija la ubicación con el Banco usual y Preset y pulse SAVE.

La pantalla de ahorro:

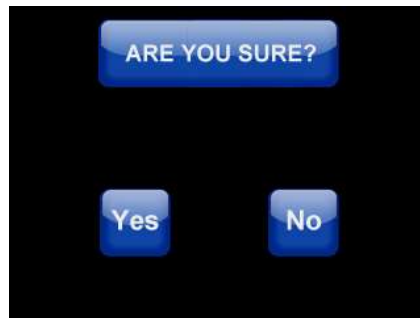


Presione YES o NO pulsando repita el procedimiento. Volvemos a la pantalla anterior.



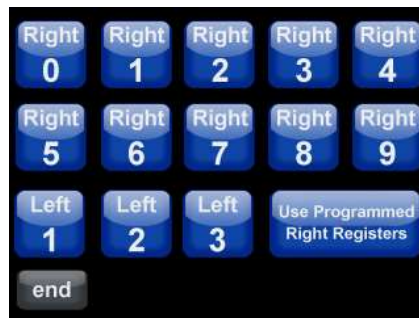
Para salir sin guardar, pulse "Exit without saving".

Una vez más, usted verá un símbolo del sistema:



## Edit Register

La sección Edit Register, es muy similar a la sección Performance, pero en este caso vamos a crear sólo los sonidos asociados a los registros físicos de la mano izquierda y la mano derecha.



Los registros Derecha 0-8, son los registros programables, que van a ser implementada en la mano derecha. De forma predeterminada, los registros de la mano derecha siga las pantallas, o si estamos en la página de Reproducción de Actuación, se muestra corresponderá con el Performance, también se aplica a la sección derecha (accesible pulsando R). Al activar el botón "Use Programmed Right Registers", los registros de la mano derecha, siempre suena programado en esta etapa.

La programación de los registros nueve es idéntico. Vamos a ver cómo se programa un registro, tal como el "Right 0". Cuando se pulsa, la pantalla cambiará a:



La programación se realiza exactamente igual que para la Performance, pero en este caso, vamos a tener los dos sonidos A y B en la misma pantalla. Si pulsa Back, vamos a llegar a la página principal de los registros de programación. Cualquier cambio realizado se mantendrá en la memoria temporal, incluso si se programa todos los registros de las manos izquierda y derecha. Al final de la programación, pulsar la tecla "End", se le pedirá que guarde los cambios.

Al pulsar next, tenemos la segunda página:



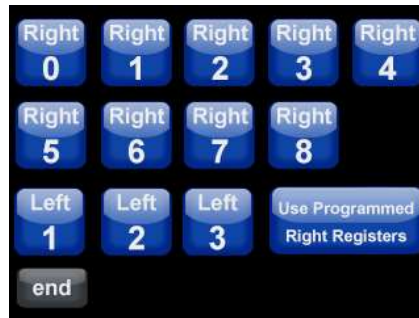
Continuando con el programa entonces pasa a la página 3:



Aquí también se programa la sección MIDI acoplado a la caja registradora. Para evitar el uso del registro MIDI, ajuste el canal MIDI de la opción en "off".

Cuando haya terminado de programar el registro "0", pulse el botón "Back" para volver a la pantalla principal.





Ahora el registro "0" ya ha sido programada, y se puede programar todos los otros registros de la misma manera.

Si desea programar los registros de la mano izquierda, utilizamos los Left 1-3.

Los registros de la mano izquierda, estará listo y en funcionamiento, a diferencia de registros de derecho, pero en su mano izquierda, el registro de la ESC (segmento marcado que se puede detectar mediante el tacto) que llevará los registros en OFF, y reactivar la programación realizada en las Performances.

Vamos a programar los registros de la mano izquierda. Tomemos por ejemplo el registro "Left" 1. Al pulsar el botón correspondiente, la primera pantalla que aparecerá:



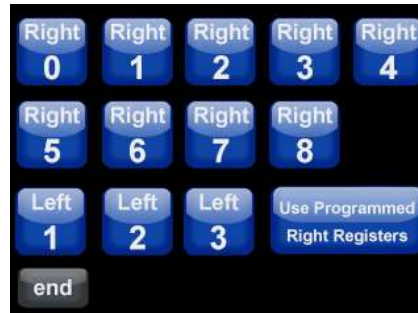
Aquí también, la programación se realiza como en el Performance, pero tenemos alguna pantalla más, porque vamos a programar para cada sección es el sonido de los acordes para el bajo.

Las pantallas siguientes en sucesión:





Aquí, también, terminar la programación, pulse el botón "back", volver a la pantalla principal.



Cuando haya finalizado la programación, pulse la tecla "end" para entrar en la fase de rescate:



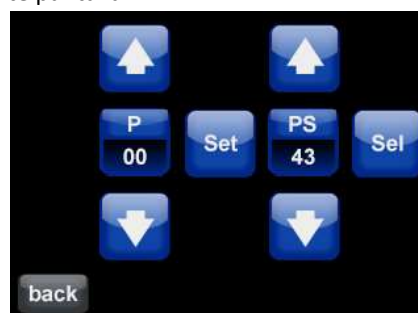
En este caso, podemos continuar para salvar, y salir sin guardar. En cualquier caso, la siguiente pantalla:



Si pulsa No, vamos a volver al Registro de edición, de lo contrario, vaya al menú Editar.

### Performance Sequence

Programa de Performance Sequences, nos permite cambiar el orden de los resultados de acuerdo a nuestro gusto. Introducción de la edición, verá la siguiente pantalla:



Como puedes ver, tenemos una sección P (Performance) y PS (Performance Sequence).

### *P (Performance)*

El número de Performance que hemos elegido, y vamos a coincidir con el número de la Performance Sequence.

### *PS (Performance Sequence)*

En consecuencia, es el número de secuencia de Performance que queremos hacer coincidir el número de la Performance original.

### *Set*

Una vez que se ha establecido el valor de la Performance y su relativo performance Sequence, pulse el botón SET para ajustar el valor en la memoria.

### *Sel*

Sel botón, no hace más que darnos la confirmación de la orden de ejecución si ya se ha establecido. De hecho, cuando el botón de ajuste se pulsa, el botón SEL se vuelve rojo, lo que indica que la orden de ejecución se almacena. Si cambia el valor de la prestación conjunta, la parte posterior Sel tecla azul, esperando que el nuevo valor, que seguirá el botón Set para almacenarlo.

## Edit Global

Al entrar en la Edit Global, la pantalla se verá así:



Como se puede adivinar la programación es muy simple.

### *MIDI*

Podemos escoger el canal MIDI en el que para transmitir la información. El valor por defecto es el canal 16, pero nada nos impide cambiar esto si el instrumento conectado utiliza un canal diferente. Usted puede utilizar las flechas o escriba directamente desde el teclado.

### *Global*

Representa el número de global, entonces vamos a elegir en la sección Play, y está conectado con el PRG. Usted puede elegir el Global con las flechas o escribir directamente el número con el teclado.

### *Prg*

Es el programa del instrumento MIDI conectado, vamos a coincidir con el número de acordeón programa Global. Por defecto, el Global y el Prg tendrán los mismos valores, pero podemos elegir un nuevo orden correspondiente de acuerdo a nuestras necesidades. Usted puede programar con las flechas o escriba el número en el teclado.

### *SET*

Una vez que se ha establecido el valor de la Global y su relativo PRG pulsar SET para ajustar el valor en la memoria.

## Resets

Resets sección, tenemos la oportunidad de devolver el instrumento a las condiciones iniciales de una adquisición total o parcial.



En esta sección, se puede operar diferentes tipos de reinicio para el instrumento.

#### *Save & Load*

Save & Load, nos permite operar salvatajes, muy útil si nos harán funcionar la reposición que se borrarán todos o parte de nuestros cambios en las diversas secciones del instrumento. Los salvatajes y cargasson a través de la conexión USB detrás de la pantalla táctil.

Una vez que Save & Load, este se mostrará:



En esta sección, usted puede guardar y/o cargar le configuraciones de Performances, registros, o todos de una manera integral (que incluye la configuración general, etc.)

Obviamente, al entrar en carga, una pantalla le advertirá de que está a punto de sobrescribir la totalidad o parte de la memoria.

#### *Reset Performances*

Con Reset Performances, todos los valores de la naturaleza (Todos los valores del instrumento y el acordeón MIDI) será restaurado a los ajustes de fábrica originales.

#### *Reset Accordion Performances*

Con Reset Accordion Performances, todos los valores de Performance para la configuración del acordeón instrumento (no el MIDI) se restablecerá a su configuración original.

#### *Reset MIDI Performances*

Con Reset MIDI Performances, todos los valores de Performance para la configuración del de los parámetros MIDI del instrumento, será restaurado a los ajustes de fábrica originales.

#### *Reset Registers*

Con Reset Registers, operamos un reset de todos los ajustes realizados en los registros de la mano derecha y la mano izquierda, llevando todo a los valores originales de fábrica.

#### *General Settings Reset*

Con General Settings Reset, todas las configuraciones modificadas que afectan a la configuración del instrumento se restauran a su estado original

#### *Reset Totale dello Strumento*

Para realizar un reinicio del equipo, debe hacer tres cosas, il "Reset Performances", "Reset Registers" y "General Settigs Reset".

Cuando vaya a realizar un reinicio, una pantalla le advertirá de que está a punto de hacer algo definitivo, y que lo ha borrado con el reinicio, no se puede restaurar.

