

EDIT:Multi Main		chn Zone:1/4	
Transpose	0 ST	Velocity Mode	Traditional
Notemap	Linear	Velocity Scale	100%
Destination	USB+MIDI+LOCAL	Velocity Offset	0
Output	Auto	Velocity Curve	Linear
Channel	1	Low Velocity	1
Bank Mode	Ctl 0/32	High Velocity	127
Midi Bank	0	Input Channel	None
Midi Program	1	Aux Bend Up ST	12 ST
EntryProgChng	On	Aux Bend Dwn ST	12 ST
Bend Up ST	2 ST	Bend Up CT	0 ct
Bend Down ST	2 ST	Bend Down CT	0 ct
Zone Name	Using Prog Name		
◀ MORE		OVERVIEW	MAIN
		CONTROLS	FX
			MORE ▶

### Velocity Mode

El parámetro Modo de velocidad determina el método con el que el PC4 asigna la velocidad de pulsación del teclado a la velocidad MIDI. Si se configura en “Tradicional”, la velocidad del teclado se traducirá en una velocidad MIDI según la fuerza con la que lo toque. Con una configuración de “Fijo”, la velocidad se establece en un valor predeterminado independientemente de la fuerza con la que toque el teclado.

Una configuración de “Fijo” eliminará algunas de las otras configuraciones de Velocidad en la página PRINCIPAL y las reemplazará con un parámetro llamado Velocidad que tiene un rango de valores de 0 a 127.

### Escala de velocidad

El parámetro Escala de velocidad le permite amplificar o disminuir la respuesta de velocidad de -300 % a 300 %. La respuesta normal es 100 %. Los valores más altos hacen que el teclado sea más sensible (no necesita tocar tan fuerte para obtener velocidades MIDI más altas) mientras que los valores más bajos lo hacen menos sensible (tocar más fuerte no cambia tanto la velocidad MIDI).

También puedes configurar la escala en un número negativo, en cuyo caso la respuesta de velocidad se invierte: tocar más fuerte produce un sonido más suave y viceversa. Esto es útil para crear crossfades basados en la velocidad entre zonas.

### Velocity Offset

El parámetro Compensación de velocidad también cambia la respuesta de velocidad, pero de una manera más directa, al agregar o restar una constante a la velocidad de la tecla.

Por ejemplo, si se configura en 25 (asumiendo una escala del 100 %), entonces se agrega 25 a la velocidad de cada pulsación de tecla, lo que generalmente hace que el sonido sea mucho más fuerte.

La pulsación de tecla más suave posible tendrá un valor de 25, mientras que una pulsación de tecla con una velocidad de 102 producirá el mismo sonido que una nota con una velocidad de 127 (102+25=127). Los valores negativos disminuyen la respuesta: un valor de -25 significa que la velocidad más alta disponible será 102, mientras que cualquier pulsación de tecla de 25 o inferior

producirá una velocidad de 1 (un valor de velocidad de cero tiene un significado especial en MIDI y no se puede utilizar para Note Ons).

Puede pensar en la Escala como un cambio proporcional a la velocidad, mientras que el Desplazamiento es un cambio lineal. Los valores máximos para el Desplazamiento son  $\pm 127$ .  
7-9 Modo de edición múltiple Página PRINCIPAL

El offset y la Escala trabajan juntos. Si el escalado hace que la velocidad se salga del rango normal (por ejemplo, desea establecerla en 300% pero eso pone todas sus notas a la velocidad máxima), usar un desplazamiento negativo, digamos alrededor de -60, puede permitir tocar a diferentes volúmenes, aunque su curva seguirá siendo mucho más pronunciada de lo normal. Si utiliza una escala negativa, debe utilizar un desplazamiento: de lo contrario, todas sus velocidades terminarán siendo zeros (bueno, unos, en realidad, ya que algunos módulos interpretan una nota activada MIDI con velocidad cero como un mensaje de nota desactivada). Por lo tanto, para obtener una escala inversa real (es decir, menos 100 %), debe establecer un desplazamiento de 127 para obtener el rango completo de velocidades. Establezca el desplazamiento en 127 y la escala en -100 % (que es lo mismo que la curva lineal inversa).

*Nota: el desplazamiento y la escala solo afectan las velocidades MIDI entrantes; estos parámetros no cambian el seguimiento de velocidad en los programas en sí. Por lo tanto, los programas que tienen valores bajos de VelTrk pueden responder solo sutilmente al desplazamiento y la escala, o no responder en absoluto.*

## Velocity Curve

El parámetro Curva de velocidad le permite reducir la respuesta de velocidad. La configuración predeterminada es **Linear**, lo que significa que la velocidad de salida cambia directamente proporcional a la velocidad tocada.

**Expand** produce una curva que es menos pronunciada que la curva lineal a velocidades de pulsación de teclas inferiores a 64, y más pronunciada que la curva lineal a velocidades de pulsación de teclas superiores a 64. En otras palabras, cuando tocas suavemente, notarás menos diferencias de velocidad que con una curva lineal, mientras que cuando tocas con fuerza, notarás más diferencias de velocidad.

**Compress** produce una curva de velocidad que es opuesta a la curva expandida, es decir, notarás más diferencias de velocidad cuando tocas suavemente que cuando tocas con fuerza.

**Crossfade** está diseñado para usarse junto con la curva Reverse Crossfade, lo que te permite realizar crossfades suaves entre diferentes programas.

**Bump** reduce la respuesta de velocidad para asemejarse a una curva de campana, de modo que las notas son más fuertes cuando la velocidad de pulsación de la tecla es 64. Las notas se vuelven más suaves a medida que la velocidad de pulsación de la tecla se acerca a 0 o 127.

**Las siguientes cuatro curvas de velocidad son Reverse Linear (Rvrs Linear), Reverse Expand (Rvrs Expand), Reverse Compress (Rvrs Compress) y Reverse Crossfade (Rvrs Crossfade).**

Estas reducen la velocidad en sentido inverso a las cinco curvas que acabamos de ver. Por ejemplo, la respuesta de Reverse Linear es tal que al pulsar una tecla con más fuerza se producirá un volumen más bajo, al pulsarla con más suavidad se producirá un volumen más alto, y así sucesivamente. Esto proporciona una forma conveniente de lograr una escala negativa, al permitirle establecer un parámetro en lugar de dos.

## **Low Velocity, High Velocity**

Low Velocity y High Velocity establecen los límites de velocidad mínimo y máximo que transmite la Zona actual.

Una pulsación de tecla en la zona actual cuya velocidad, después de haber sido escalada y compensada, esté por debajo del mínimo no genera una nota activada. Tampoco lo hace una pulsación de tecla cuya velocidad después del procesamiento está por encima del máximo.

Estos parámetros son útiles para “cambiar de velocidad”: hacer que una tecla reproduzca sonidos diferentes según la fuerza con la que la presiones.

Los valores pueden ser de 1-127. Al igual que con otros parámetros, las zonas pueden superponerse o ser totalmente discretas, o ser idénticas.

Por lo general, la velocidad baja tendrá un valor menor que la velocidad alta, pero también puedes crear una brecha en la respuesta de velocidad, si estableces la velocidad alta en un valor menor que el de la velocidad baja.

## **Input Channel**

El canal de entrada permite reasignar los datos MIDI entrantes a través de zonas específicas. Así es como funciona:

En el modo Multi, un dispositivo MIDI externo (como un teclado o secuenciador) reproducirá notas de un solo programa de manera predeterminada (si el parámetro Canal de teclado local del modo global está configurado en Ninguno, consulte Canal de teclado local (canal de teclado local) en la página 9-25 para obtener más detalles).

El programa reproducido estará en una zona que tenga un parámetro de canal (en la página PRINCIPAL) que coincida con el canal en el que está transmitiendo el dispositivo MIDI externo.

*(Si no coincide ningún parámetro de canal de la zona, el dispositivo externo reproducirá notas del último programa que estaba usando ese canal en el modo de programa o de un Multi cargado previamente).*

Cuando el programa de una zona Multi se reproduce desde un dispositivo MIDI externo, no se aplicarán los parámetros MIDI Multi (principalmente el rango de teclas y la transposición). Si desea que se apliquen estos parámetros, configure el parámetro Canal de entrada para que coincida con el canal en el que está transmitiendo el dispositivo MIDI externo. Consulte la sección Configuración del canal de entrada a continuación para obtener detalles sobre cómo configurar un canal de entrada.

(Para reproducir el Multi completo desde un dispositivo MIDI externo, consulte Canal de teclado local (canal de teclado local) en la página 9-25).

Cuando el Canal de teclado local está configurado en algo distinto de Ninguno, el parámetro Canal de entrada no tiene efecto y aparecerá entre paréntesis. El Canal de entrada básicamente tiene el mismo efecto que el Canal de teclado local, excepto que puede elegir reproducir solo una o algunas Zonas Multi desde un dispositivo externo, en lugar de todas las Zonas.

Para reproducir más de una Zona desde un dispositivo externo, configure el parámetro Canal de entrada de cada Zona deseada para que coincida con el canal en el que está transmitiendo el dispositivo MIDI externo.

### **Input Channel Settings**

Al configurar un número de canal MIDI para el parámetro Canal de entrada, canal 1 por ejemplo, puede elegir “1 L+M” o “1 M” (desplácese más allá de “16 L+M” para ver todas las opciones).

Un número de canal con una configuración de “L+M” indica que la zona se podrá reproducir desde el teclado PC4 (L para Local) y desde el controlador MIDI externo (M para MIDI).

Un número de canal con una configuración de “M” indica que la zona se podrá reproducir solo desde el controlador MIDI externo, y no desde el teclado PC4. También puede elegir “Cualquier L+M” o “Cualquier M” para la configuración del Canal de entrada. “Cualquier L+M” y “Cualquier M” harán que la zona reciba MIDI en cualquier canal que esté transmitiendo un dispositivo externo. Esto es útil si está usando un solo controlador MIDI externo y no está seguro de qué canal está transmitiendo.