

Audiothingies Micromonsta
Manual de usuario versión 1.1.0e

Español



Visión general

Especificaciones

El Micromonsta es un sintetizador polifónico de escritorio de 8 voces.

Pequeño, potente y de excelente sonido. La facilidad de uso y su intuitiva edición fueron elementos clave al diseñar este pequeño “gran” sintetizador.



Cuenta con las siguientes características:

- 8 voces de polifonía.
- 2 osciladores, 1 sub oscilador, 1 filtro multi modo, 3 envolventes, 3 LFO, 6 ranuras de modulación, 3.
- Escaladores, 1 operador de retraso por voz
- 12 tipos de osciladores + 30 tablas de ondas (muestreado múltiple) (15 de fábrica con ambos en evolución de barridos y tablas de ondas totalmente aleatorias + 15 usuarios para tus propias creaciones).
- 8 tipos de filtros
- Potentes opciones de desafinación (tanto por voz como por oscilador)
- Completo arpegiador con editor de patrones de pasos, diapositiva y acento capaz de 303-ish frases arpegiadas.
- Matriz de modulación profunda (con, por ejemplo, parámetros de filtro, envolvente o velocidades de LFO como destino)

- Un módulo de acordes que permite la generación de acordes de 4 notas dentro de una clave / escala
- Unidad de Efectos interno.
- 384 ranuras preestablecidas para almacenar sus creaciones de sonido, incluidos más de 200 ajustes preestablecidos de fábrica que se pueden sobrescribir.

Panel frontal

En el panel frontal encontrarás:

- Pantalla LCD de 2 x 24 caracteres: negro sobre blanco
- 6 codificadores
- 9 pulsadores con sus LED asociados.



Panel trasero

En el panel trasero, de izquierda a derecha en la imagen de arriba:

- Salidas de audio (use la salida izquierda cuando use mono)
- Conectores MIDI
- Puerto USB: se usa solo para la actualización del firmware y la actualización de la tabla de ondas

del usuario.

- Toma de entrada de 9 V CC (polaridad positiva central, enchufe de 2,1 mm, 200 mA mínimo)
- Interruptor de alimentación.



Inicio rápido

1. Conecte las salidas de audio a una mesa de mezclas, gire la perilla de volumen completamente en el sentido de las agujas del reloj.
2. Conecte un teclado MIDI a la entrada MIDI.
3. Encienda el Micromonsta con una fuente de alimentación con enchufe de 2,1 mm, positivo central y 9 V CC.
4. Toque algunas notas en el canal MIDI 1, debería escuchar el parche número 1 tocando.
5. Presione Cargar.
6. Gire el codificador 6 para navegar por los patches. Presione Load nuevamente para cargar el parche seleccionado, presione Inicio para cancelar y volver al sonido cargado anteriormente.
7. Alternativamente, puede presionar el codificador 1 y 2 para navegar y cargar el parche anterior o siguiente.

Usando el Micromonsta

El Micromonsta se ha desarrollado teniendo en cuenta la edición fácil y creemos que lo hicimos bien dado la complejidad de síntesis presentada a bordo. Sin embargo, algunos parámetros pueden necesitar algunas explicaciones que encontrará en este manual.

Navegando páginas

¿Cómo navegar por la arquitectura Micromonsta?

Los parámetros se mapean en diferentes secciones a las que se accede presionando el botón correspondiente en el panel frontal.

Cuando una sección tiene varias páginas, se accede a ellas presionando sucesivamente el mismo botón varias veces. Cuando estás en la última página, vuelve a la primera.

Por ejemplo, presionar OSC varias veces le hará viajar por las siguientes páginas:
OSC1> OSC2> SUB> OSC1> OSC2 etc.

Algunas secciones (las etiquetadas en verde) son accesibles presionando simultáneamente Inicio [shift] + otro botón. Por ejemplo, [shift] + OSC lo llevará a la página Mixer.

Editar parámetros

La pantalla LCD proporciona hasta 6 parámetros para editar.

Utilice los codificadores 1-6 para cambiar su valor de parámetro correspondiente.

Algunos parámetros se pueden restablecer a un valor predeterminado al presionar el codificador correspondiente (todos parámetros bipolares, por ejemplo).

INICIO | Pagina principal

Aquí es donde tu aterrizas cuando enciendes el sintetizador polifónico Micromonsta

Contiene el número y el nombre del programa, así como accesos directos a 4 parámetros diferentes. Puedes configurar estos parámetros, por parche / preset, en el menú Globals (segunda página). Puedes navegar por los ajustes preestablecidos desde esta pantalla presionando los botones del codificador 1 y 2.

```
P038      cut res mix bpm
RandJuno  0 100  74 100
```

Muy útil en una situación en vivo.

NOTA: en este modo, los LED 2 a 9 mostrarán la actividad de las voces 1 a 8.

OSC | Osciladores

Oscilador 1

El oscilador 1 es el oscilador principal. También impulsa el sub oscilador.

```
OSC1 trs tun shp lfo1 mix
saw +3 +5 15 -25 121
```

- **OSC1** Selector de algoritmo de oscilador.
- **trs** Transposición de parche (+ - 2 octavas por paso de semitono).
- **tun** Ajuste fino del oscilador.
- **shp** Modificador de forma de oscilador.
- **lfo1** Cantidad de modulación lfo1 (parámetro de forma de objetivos).

- **mix** Mezcla nivel de mezcla del oscilador.

Oscilador 2

El oscilador 2 es funcionalmente igual que el oscilador 1, pero su tono se puede compensar de -24 a 24 semitonos.

```
OSC2 rng tun shp env3 mix  
sin -7 -15 100 +10 99
```

- **OSC** Selector de algoritmo de oscilador.
- **rng** Sintonización aproximada del oscilador.
- **tun** Ajuste fino del oscilador.
- **shp** Modificador de forma de oscilador.
- **env3** Cantidad de modulación env3.
- **mix** Nivel de mezcla del oscilador.

Sub / ruido

En esta página, accede a los parámetros de ruido y sub oscilador del oscilador 1 '.

- **SUB** Sub forma.
- **oct** Número de octava del sub oscilador.
- **mix** Nivel de mezcla del sub oscilador.
- **nze** Filtro de ruido.
- **mix** Nivel de mezcla de ruido.

Los algoritmos del oscilador

12 osciladores, 15 tablas de ondas de fábrica y 15 tablas de ondas de usuario están disponibles para cada uno de los 2 principales osciladores.

mph

Oscilador morphing, al girar el parámetro de forma, se transforma de triángulo (forma = 0) a diente de sierra (forma = 42), al cuadrado (forma = 84) al ancho de pulso.

Es un oscilador muy versátil que puede hacer muchas cosas que otros algoritmos no son capaces de hacer.

sin

Un oscilador senoidal que se convierte en un operador FM básico con el control de forma

tri

Un oscilador triangular en una distorsión digital plegable. Shape controla la ganancia.

Cuando la forma se establece en 127, el oscilador producirá una onda triangular con su tono de una octava y una quinta más alta.

Saw

La forma de onda clásica de diente de sierra

Shape agrega una segunda fase de diente de sierra desplazado al primero. Cuando la forma se establece en 127, el oscilador producirá una onda de diente de sierra con su tono de 1 octava más alto.

squ

El oscilador cuadrado clásico con PW. Shape controla el ancho del pulso.

ss1

Este oscilador produce 3 sierras desafinadas para ese sonido "super saw" estilo Roland, pero sin el alias desagradable. Shape controla la desafinación de 3 osciladores

ss2

Igual que ss2, pero la desafinación entre osciladores está desequilibrada, lo que da un resultado ligeramente diferente de resultados. Shape controla la cantidad de desafinación.

sws

Este oscilador tiene internamente 2 osciladores, 1 maestro y 1 oscilador esclavo de diente de sierra que es duro sincronizado con el maestro. El parámetro de forma controla el tono del oscilador esclavo.

sqs

Igual que sws pero con un oscilador esclavo cuadrado.

rz1, rz2 y rz3

Esos son algoritmos de distorsión de fase de la serie Casio CZ. Todos simulan un barrido de filtro con el parámetro de forma.

rz1 es la versión de sierra, rz2 el triángulo y rz3 la trapezoidal.

w01 a w15 Tablas de ondas de fábrica.

- **w01** Diente de sierra con cambio de formante.
- **w02** Cuadrada con cambio de formante.
- **w03** Tabla de ondas aleatoria.
- **w04** Seno + parciales aleatorios.
- **w05** Muestra de nota de guitarra con cambio de formante.
- **w06** Muestra procesada 1.
- **w07** Muestra procesada 2.
- **w08** Muestra procesada 3.
- **w09** Muestra procesada 4.
- **w10** Formas de onda de órganos random.
- **w11** Seno + barrido de armónicos pares.
- **w12** Seno + barrido de armónicos impares.
- **w13** Barrido de armónicos sinusoidal + par + impar.
- **w14** Vocales.
- **w15** “Amo los sintetizadores”.

Cada tabla de ondas contiene 33 cortes. El parámetro de forma controla la posición del índice de lectura e interpolará entre los parciales.

w16 a w30

Tablas de ondas de usuario. De forma predeterminada.

Estas tablas de ondas no producen sonido ... hasta que llene estas ranuras con tus propias tablas de ondas :)

z01 a z30

Igual que w01 a w30, pero **sin interpolación** entre ranuras.

Esto produce sonidos más crudos y es especialmente interesante con tablas de ondas aleatorias o tablas de ondas con fuertes diferencias entre sus parciales.

Consejos y trucos del oscilador

Si bien ambos osciladores son esencialmente iguales, no tienen la misma modulación de forma directa de origen. El lfo1 para osc1 y env3 para osc2. Entonces, si desea hacer el sonido pwm clásico, osc1 es más adecuado ya que puede modular directamente el ancho de pulso con lfo1, mientras que si desea hacer el clásico sonido de sincronización dura, osc2 podría ser una más inteligente elección, ya que podrá controlar el tono del oscilador esclavo con env3.

Esto hace un mejor uso de la arquitectura interna y puede ahorrar ranuras de matriz de modulación.

Acerca del filtro de ruido (y todos los filtros de valor bipolar en el interior del Micromonsta)

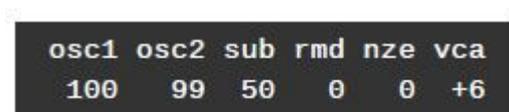
En toda la arquitectura de síntesis, se encuentran disponibles varios filtros de valor bipolar (filtro de ruido, retardo de filtro, filtro global por ejemplo).

Todos estos filtros funcionan de la misma manera:

- Cuando el valor es negativo, actúa como un filtro de paso bajo de 6dB.
- Cuando el valor es positivo, actúa como un filtro hipass de 6dB.
- Cuando se establece en 0, no tiene ningún efecto

Mezclador de fuente | MEZCLADOR

Esta es la sección del mezclador, donde puede ajustar el volumen de todas las fuentes, así como una unidad VCA. Este es un parámetro, que permite ajustar el volumen general del parche (si desea equilibrar los parches volúmenes, este es el parámetro que necesita).



osc1	osc2	sub	rmd	nze	vca
100	99	50	0	0	+6

Tiene acceso al nivel de mezcla de 2 osciladores, así como al nivel Sub y de ruido.

También puede configurar el nivel rmd, que es el nivel de salida de osc1 y osc2 a través de un anillo modulador.

Al ajustar el volumen del parche, compare siempre el nivel del parche con uno de fábrica.

presets, presionar demasiado este parámetro (especialmente para parches polifónicos) puede terminar con distorsión desagradable.

Filtro | FILTRAR

Esta es la página donde controlas uno de los componentes principales de un sintetizador de síntesis sustractiva, el filtro.

El filtro permite eliminar y enfatizar las frecuencias generadas por los osciladores.

FLTR	cut	res	env2	lfo2	kbd
LP4	50	60	+50	-15	50%

- **FLTR** Selector del tipo de filtro
- **cut** Corte frecuencia de corte (en semitonos).
- **res** Cantidad de resonancia.
- **env2** Cantidad de modulación de la envolvente 2 (corte de objetivos).
- **lfo2** Cantidad de modulación lfo2 (corte de objetivos).
- **kbd** Cantidad de seguimiento del teclado (0, 25%, 50%, 75%, 100%)..

Tipos de filtros

La topología del filtro Micromonsta permite diferentes tipos de filtros:

- **LP1** Filtro de paso bajo de 1 polo.
- **LP2** Filtro de paso bajo de 2 polos.
- **LP3** Filtro de paso bajo de 3 polos.
- **LP4** Filtro de paso bajo de 4 polos.
- **HP2** Filtro hipass de 2 polos.
- **BP2** Filtro de paso de banda de 2 polos.
- **Not** Filtro Notch.
- **Pha** Filtro de fase.

Todos los filtros de paso bajo tienen compensación de resonancia = sin pérdida de frecuencia de graves con aumento de valores de resonancia.

La página de configuración de voz | Voz

Aquí es donde encontrará los ajustes relacionados con las voces.

```
mod uni detune pan -  
p2 1 32 20 lin 28
```

- **mod** Modo de respuesta del sintetizador (polifónico 1, polifónico 2, mono, legato).
- **uni** Número de voces al unísono (1/2/4).
- **detune** Cantidad de desafinación de voz cantidad de desafinación aleatoria del oscilador.
- **pan** Panorama algoritmo (lin / equ) y cantidad de panorama.

Envolventes | ENV

Micromonsta cuenta con 3 envolventes por voz. Todos tienen los mismos parámetros y su comportamiento es el mismo.

```
ENV1 atk dcy sus rel rst  
exp 0 60 95 25 off
```

- **ENV1** Curva envolvente (rápida | exponencial | lineal).
- **atk** Tiempo de ataque.
- **dcy** Tiempo de decaimiento.
- **sus** Sostener el nivel.
- **rel** Tiempo de liberación.

- **rst** interruptor de reinicio. Cuando está activado, la envolvente se reinicia a cero cuando la voz es reactivada (apagado = modo analógico).

Los tiempos de ataque, caída y liberación se pueden configurar de 1 ms a 30 s, y están disponibles como destinos en la matriz de modulación.

La página global | Global

La configuración global preestablecida

Aquí encontrarás la configuración global del preset/sonido

```
bnd gld          eq bpm
  2  25          0 125
```

- **bnd** Bender rango de inflexión de tono (0-24 semitonos).
- **gld** Tiempo del “glide”.
- **eq** Ecualizador global.
- **bpm** Tempo del sonido/preset (solo se usa si la sincronización del reloj midi está desactivada).

Asignaciones de parámetros de la página de inicio

En este menú se pueden configurar los 4 accesos directos a los parámetros disponibles en la página de inicio.

```
encoder  en3 en4 en5 en6
assign   cut res bpm mix
```

- **en3** Asignación del codificador 3.
- **en4** Asignación del codificador 4.

- **en5** Asignación del codificador 5.
- **en6** Asignación del codificador 6.

Osciladores de baja frecuencia | LFO

Micromonsta tiene 3 LFO por voz que se pueden sincronizar opcionalmente con el tempo del preset.

```
LF01 spd dly atk phs rst
tri 1/8 0 30 45 on
```

- **LF01** Forma de onda.
- **spd** Velocidad (alrededor de 0,05 Hz a 78 Hz; los valores superiores a 127 son valores de sincronización de tempo).
- **dly** Tiempo de retardo (de 0 a 10 s; los valores superiores a 127 son valores de sincronización de tempo).
- **atk** Tiempo de ataque (0 a 30 s).
- **phs** Fase (0 ° a 315 °).
- **primero reinicio de key-trig** La velocidad del LFO está disponible como destino en la matriz de modulación.

Formas de onda LFO

Hay diferentes formas de onda disponibles, son:

- **sin** Seno.
- **tri** Triángulo.
- **saw** Sierra diente de sierra.
- **squ** Cuadrada.

- **s & h** Muestreo y retención.
- **rnd** Forma de onda que se mueve continuamente al azar.
- **stp** Secuencia de pasos (utiliza los pasos programados en la página de pasos).

La influencia del parámetro de reinicio key-trig

Los LFO se comportan de manera diferente si el parámetro de reinicio está activado o desactivado.

Rst = encendido

Cuando está activado, la fase del LFO se ajustará a la fase programada con el parámetro de fase cuando la voz se activa con una tecla.

Si se aplica un retraso, se restablecerá a este valor de fase cuando haya transcurrido el tiempo de retraso.

Rst = apagado

Cuando está desactivado, la fase nunca se restablece a ningún valor, los LFO funcionan libremente, sin embargo, la fase.

El parámetro ahora controla el desfase entre las 8 voces.

Ejemplo: si la fase se establece en 90° , la voz 2 y la voz 1 tendrán su desfase de 90° . Igual por voz 3 y voz 2. Etc ... Entonces, si la fase se establece en 0, ahora ha bloqueado los LFO de ejecución libre.

Nota: Esta relación de fase será cierta a menos que module la velocidad del LFO en la modulación matriz. Si aplicó modulación y la eliminó, puede resincronizar los LFO de la siguiente manera:

- Enviando un comando de inicio MIDI.
- Girando el codificador de parámetros de fase

La secuencia LFO de 8 pasos | Paso

Esta página es ligeramente diferente a las demás:

```
>>> +8  0 +25 +51 len
      -5 -59 +44 +53  8
```

Para programar una secuencia:

- Utilice el codificador 1 para seleccionar los 4 pasos activos a editar (marcados con >>>)
- Los codificadores 2 a 5 establecerán los 4 valores de pasos activos.
- El codificador 6 establece la duración de la secuencia.

Recuerda que para estar activo, una (o varias) formas de LFO deben estar configuradas en 'stp' para que la secuencia tenga un efecto.

También necesitas establecer una cantidad de destino de modulación diferente de 0 para este LFO en la matriz también para escuchar el efecto de la secuencia en el sonido.

Opciones de aleatorización

Es posible aleatorizar los 8 pasos presionando 1 de los 6 botones del codificador durante 1 segundo. Intente entonces todos, generan varios grados de aleatorización.

La matriz de modulación | MATRIZ

Aquí es donde las cosas pueden empezar a ponerse realmente divertidas ... La matriz contiene 6 cables de conexión. Cada latiguillo le permite modular un parámetro (un destino de modulación) con una fuente de modulación, y establecer la cantidad de modulación.

```
Patch 1    Patch 2
vel>cut +12 lfo3>res +32
```

Los 6 cables de conexión se distribuyen en 3 páginas, por lo que son 2 cables de conexión por página.

Como puedes ver tienes acceso a la fuente de modulación, el destino de la modulación y la modulación cantidad, para ambos parches al mismo tiempo.

Fuentes de modulación

kbd	Teclado	vel	Velocidad de nota	aft	Aftertouch
bnd	Pitch Bend	whl	Rueda Modulación	cst	Valor Constante
rnd	valor aleatorio	env1	Envolvente 1	env2	Envolvente 2
env3	Envolvente 3	lfo1	Lfo1	lfo2	Lfo2
lfo3	Lfo3				

Destinos de modulación

Ptc	Afinación gruesa	fin	Afinación fina	tn1	osc1 Afinación gruesa
ft1	osc1 Afinación fina	tn2	osc2 Afinación	ft2	osc2 Afinación fina
osc1	osc1 forma de onda osc1	osc2	forma de onda osc2	nze	Color el ruido
xO1	Mezcla osc1	XO2	Mezcla osc2	xSb	Mezcla Sub osc
xRm	Mezcla mod. en anillo	xNz	Mezcla del ruido	cut	Frecuencia de corte
res	Resonancia	a1	Tiempo ataque env1	d1	Tiempo caída env1
r1	Tiempo caída env1	A2	Tiempo ataque env2	d2	Tiempo caída env2
r2	Tiempo caída env2	a3	Tiempo ataque env3	d3	Tiempo caída env3
r3	Tiempo caída env3	lfo1	Velocidad lfo1	lfo2	Velocidad lfo2
lfo3	Velocidad lfo3				

Algunas fuentes son bipolares (lfo's, rnd), otras unipolares (envolventes, velocidad,...). La cantidad de modulación es bipolar, lo que significa que puede invertir la cantidad de la fuente de modulación configurando un número negativo. En los lfo's, esto revierte la fase, por ejemplo.

Antes de usar la matriz

Sin necesidad de usar la matriz, Micromonsta tiene algunas asignaciones de modulación fijas:

- ENV1 se enruta al AMP VCA
- ENV2 se enruta al corte del filtro
- ENV3 se encamina a la forma OSC2
- LFO1 se enruta a la forma OSC1
- LFO2 se enruta al corte del filtro

Mira la página de OSC1, OSC2 y Filter para establecer esta cantidad de modulación. Esto significa que si deseas modular el corte del filtro mediante un LFO, el primer mejor candidato

es LFO2, debido a que ya está enrutado al corte del filtro. De este modo no “consumes” una ranura de modulación.

Algunos más están disponibles en las páginas Voice y Global (deslizamiento, inflexión de tono, desafinación).

Escaladores y retraso | Escalador

Los escaladores te permiten escalar la cantidad de una fuente de modulación (por ejemplo, escalar ENV1 con una nota velocity cambiará el volumen de la nota de acuerdo con su velocidad).

El operador de retardo filtrará una fuente de modulación de paso bajo. Se puede utilizar para suavizar una fuente, por ejemplo un LFO cuadrado.

Escaladores 1 y 2

Tiene acceso a la fuente, el destino y la cantidad de los escaladores, como la página de la matriz de modulación.

```
Scaler1      Scaler2
mod>lfo2 +63 vel>env1 +32
```

Escalador 3 y retraso

Aquí puedes establecer la fuente, el destino y la cantidad del escalador 3, así como la fuente y la cantidad del retraso.

```
Scaler1      LAG src  amt
env3>lfo2 -20   lfo3  100
```

Sobre la cantidad del escalador

Para comprender mejor lo que hace el escalador, tomemos un ejemplo: digamos que escala LFO2 con la rueda de modulación y el LFO2 se enruta al corte de filtro con un valor de +40 en la página de filtro.

Si configuras la cantidad del escalador al máximo (+63):

Cuando la modulación se establece al máximo, LFO2 cambiará el corte del filtro, la cantidad máxima se establece en la página Filtro, es decir +40

Cuando la rueda de modulación se establece en 0, LFO2 no tendrá ningún efecto en el corte del filtro.

Ahora, ¿qué sucede si establece la cantidad del escalador en 50% (+32)?

Cuando la modulación se establece al máximo, LFO2 cambiará el corte del filtro, la cantidad máxima se establece en la página Filtro, es decir +40.

Pero cuando la rueda de modulación está en 0, LFO2 seguirá teniendo un efecto en el corte del filtro. Cuanto más cantidad del escalador, menor es el efecto, aquí al 50% de +40, que es +20.

De hecho, la cantidad del escalador le permite establecer un valor mínimo para el destino del escalador cuando source (el origen) se establece en su valor mínimo. ¿Suena aterrador?

Pruébalos tú mismo, son más fáciles de lo que tú puedes pensar y son la **forma ideal de agregar velocidad o expresión de aftertouch a sus parches** .

SUGERENCIA: cuando la cantidad del escalador se establece en un valor negativo, el efecto de la fuente de modulación es invertido.

El patrón del arpegiador | ARP

Además de sus poderosas capacidades de síntesis, el Micromonsta está equipado con un potente motor de arpegiador, capaz de arpegios polifónicos clásicos a más esotéricos.

La página arp

La primera página es la parte clásica de un arpegiador.

```
ARPG stl gat oct spd lat  
off up 64 2 1/8 off
```

- **ARPG** Encendido / apagado
- **stl** Tipo de arpegio (arriba, triplete arriba, abajo, triplete abajo, arriba y abajo, aleatorio, como se reproduce)
- **gate** Puerta de tiempo
- **oct** Respuesta de octava (0 a 3)

- **spd** Velocidad del arpegio
- **lat** Pestillo del teclado (cuando arp está desactivado, se activa el modo "drone")

La página de edición de la secuencia del patrón arp

Aquí es donde puedes agregar sabor a tu secuencia de arpegio. Puedes acceder a esta página desde la página arp presionando una 2ª vez en el botón ARP.

```
[<1c1]c1<c1c1<c1c8 len
- /& _& - _&x _& _&x _&x 16
```

Esta página puede ser bastante intimidante, pero es de lejos la página más compleja de todo el sintetizador. Es bastante poderoso una vez que te metes en él.

En esta página, el codificador 1 le permite seleccionar un bloque de 4 pasos para editar. Los codificadores 2 a 5 le permiten editar esos 4 pasos. El codificador 6 le permite establecer la duración de la secuencia.

La 1ra línea

La primera línea es donde ingresa notas o eventos. Estos son los posibles eventos:

- **a** Nota del arp
- **<** Nota más baja del teclado menos 1 octava
- **1 a 8** una nota específica dentro del acorde que toca (de menor a mayor)
- **>** Nota más alta del teclado más 1 octava (transpuesta con el ajuste de octava arp)
- **C** Acorde (tocado en el teclado o generado por el acorde)

La 2da línea

La segunda línea le permite editar el ritmo y el acento. Esencialmente, controla la velocidad de la nota y la puerta de tiempo.

Estos son los posibles eventos:

Evento	Velocidad	Puerta de tiempo
x	Entrada de nota	Configuración del Arp
X	127	Configuración del Arp
-	Entrada de nota	Todo el paso
/	127	Todo el paso
& (extensión del paso anterior)	N / A	Extiende el previo paso deñ tiempo de puerta en el patrón por el todo paso
O (resto)	N / A	N / A

Consejo 1: Si no quieres molestarte con eso y solo usas el arp como un arp clásico, establece la longitud en 1 y la nota del 1er paso a la “a” y el ritmo a la “x” y ya está.

Consejo 2: Si configuras el modo de voz en m2 (modo legato), un paso establecido en “_” o “/” se deslizará al siguiente paso si es diferente de un descanso y si deslizamiento es diferente de 0. Excelente para secuencias mono tipo Bassline 303.

Consejo 3: Tu parche DEBE ser sensible a la velocidad (por parche de matriz o escalador) si deseas tomar ventaja de los eventos de velocidad completa.

¡Seamos aleatorios!

Como en el espíritu de un sintetizador de líneas de bajo muy conocido, hemos agregado algo de aleatorización. Capacidad que se activa al mantener presionado uno de los 6 botones del codificador.

- El botón del codificador 1 restablecerá las notas arp a sus valores predeterminados.
- El botón 2 del codificador generará una secuencia monofónica.
- Los botones del codificador 3 y 4 generarán una secuencia polifónica.
- El botón 5 del codificador restablecerá los pasos de ritmo al valor predeterminado.
- El botón codificador 6 aleatorizará los pasos de ritmo.

Todo lo que tienes que hacer es mantener presionados algunos botones del codificador hasta que encuentres algo que te guste.

Un caso de uso especial: el modo Drone

Cuando arp está desactivado y el parámetro de cierre está activado, se activa el modo dron. En este modo, las notas tendrán un sustain infinito y serán "eliminadas" solo por otras notas entrantes, permitiendo texturas largas e infinitas sin trucos especiales.

Su comportamiento es el mismo que el del parámetro latch cuando el arp está activo, "registra" notas siempre que 1 de ellos se mantiene presionado, lo que permite que los acordes se toquen indefinidamente.

El chorder | Acorde

El chorder puede generar acordes de hasta 4 notas dentro de una clave / escala, es decir, puede generar 3 notas además de la nota que toca.

```
CHRD key scl iv1 iv2 iv3
on D min +3 +5 +7
```

- **CHRD** Interruptor encendido / apagado
- **key** Clave base para la generación de acordes
- **scl** Escala (mayor, menor, menor armónica)
- **iv1** 1er intervalo nota (desde menos de 1 octava a más 2 octavas)
- **iv2** 2º intervalo nota • **iv3** 3º intervalo de nota

Efectos | FX

La sección de efectos contiene diferentes algoritmos, cada uno con su propio conjunto de parámetros.

Puede utilizar 1 efecto al mismo tiempo, elegido entre los siguientes algoritmos.

Stw

Efecto Estereoizador: Agrega una sutil profundidad estéreo al sonido. Muy apreciado efecto en la versión anterior a la v1.0.

Además, hemos agregado un filtro de hipo para mayor flexibilidad.

```
FX          cut mix
stw        30  64
```

- **cut** Ecualización del corte (cut).
- **mix** Nivel de mezcla del efecto.

P/P

El famoso retardo de ping pong, este con control de equilibrio y filtro de paso bajo.

```
FX tim fbk bal cut mix
p/p 60 85 25 12 90
```

- **tim** Tiempo de retardo.
- **fbk** Cantidad de realimentación.
- **bal** Balance (-64: primer ping en el canal izquierdo | 63: primer ping en el canal derecho | 0: centro de ping (sin efecto ping pong))
- **cut** Corte frecuencia de corte eq
- **mix** Mezcla nivel de mezcla

dly

Efecto de retardo estéreo con un filtro en la ruta de retroalimentación.

- **tim** Tiempo de retardo.
- **fbk** Cantidad de realimentación.

```
FX tim fbk      cut mix
Lpf  60  85     25  90
```

- **cut** Corte frecuencia de corte eq.
- **mix** Nivel de mezcla de retardo.

mod

Retardo estéreo modulado.

Un LFO está modulando el tiempo de retardo, añadiendo un efecto sutil (o no) de cambio de tono / chorus a la línea de retardo.

```
FX tim fbk spd dpt mix
Mod  60  85  25  90  90
```

- **tim** Tiempo de retardo.
- **fbk** Cantidad de realimentación.
- **spd** Velocidad lfo.
- **dpt** Cantidad de lfo.
- **mix** Nivel de mezcla de retardo.

Chf

Efecto de chorus / flanger estéreo con ruta de retroalimentación positiva o negativa. Básicamente, esta es una línea de retardo corta modulada por un LFO.

```
FX tim fbk spd dpt d/w
chf  30  60  25  55  64
```

Obtienes el sonido flanger con valores de tiempo de retardo más pequeños y una cantidad alta de realimentación.

- **tim** Tiempo de retardo
- **fbk** Cantidad de comentarios
- **spd** Velocidad del lfo
- **dpt** Cantidad de lfo
- **mix** Nivel de mezcla del “chorus”

Cargar / guardar un parche

Cargar menú | CARGA

Presiona Cargar si deseas cargar un parche preprogramado desde la memoria de tu Micromonsta.

```
Load program      pgm
Overheim         1
```

Gira el codificador 6 para navegar y cargar rápidamente los parches.
 Presiona LOAD nuevamente para cargar el parche / preset en el búfer de edición.
 Presiona HOME para cancelar.

Consejo: cargar un sonido y luego cancelar la acción de carga se puede utilizar como función de comparación.

Sugerencia: desde cualquier otra página que no sea la página Cargar, al presionar Cargar durante 1 segundo se cargará el parche / preset, esto puede ser útil si desea programar un sonido desde cero.

Guardar menú | Salvar

En este menú puedes guardar tu parche editado en la memoria de Micromonsta.

```
Save program to   pgm
[0]verHeim >Darkko 6
```

Gira el codificador 6 para seleccionar el destino de la memoria.

Utiliza los codificadores 1 y 2 para editar el nombre del parche.

Presiona LOAD para confirmar la acción de guardar.

Presiona HOME para cancelar.

Configuraciones del sistema | Sistema

Configuración del sistema (página 1)

Estos ajustes se guardan globalmente y afectarán el comportamiento del sintetizador para todos los parches / presets.

```
mid in clk out ui enc  
1 din int thr 16 3
```

- **mid** Recepción de canal MIDI (1 a 16 | MPE)

Cuando se establece en MPE, esto habilita el modo MPE

- **in** Entrada de datos MIDI (DIN de 5 pines | USB)
- **clk** Sincronización de reloj MIDI (interno | externo)
- **out** Modo de salida MIDI (thru | cc | arp | polychain master | polychain esclavo)
- **ui** Tiempo de espera de la ventana auxiliar "emergente" (0 para deshabilitar)
- **enc** Aceleración del codificador (rueda de datos).

Ten en cuenta que para guardar la configuración de forma permanente, debes ingresar al menú de herramientas y presionar el codificador 5 – ver Siguiete sección.

Configuración del sistema (página 2)

```
mid  in  clk  out  ui  enc
1  din  int  thr  16  3
```

- **tun** Frecuencia de sintonización maestra (432 a 445 Hz).
- **syx** Pulsa el codificador 4 para enviar patch sysex (solo DIN de 5 pines, si el modo de salida midi está configurado a cc).
- **sav** Presiona el codificador 5 para guardar la configuración del sistema.
- **upd** Presiona el codificador 6 (1s) para poner Micromonsta en modo de actualización o carga de tabla de ondas.

Soporte MPE

MPE significa Expresión polifónica multidimensional.

Este protocolo utiliza 1 canal MIDI para mensajes comunes (como enviar CC para controlar un sintetizador parámetro) y múltiples canales MIDI para mensajes de voz (generalmente 1 canal por voz), lo que permite el uso de tono por voz, aftertouch y otros mensajes.

Los controladores compatibles con MPE son fabricados por Roger Linn (el Linnstrument), Roli (Seaboard Block / Rise) y otros ...

Cuando se configura en modo MPE (consulte Configuración del sistema en la página 1), Micromonsta necesitará un controlador configurado para las siguientes configuraciones para un mejor uso:

- Canal MIDI de mensajes comunes: 1
- Canales MIDI por nota: 2 a 16
- Rango de inflexión de tono: + - 48 semitonos
- Deslice CC: CC1, relativo unipolar (rueda de modulación) o CC74, relativo bipolar (corte del filtro)

Soporte de microajuste

Micromonsta se puede volver a sintonizar globalmente enviando un volcado de afinación masiva a través de MIDI.

Formato Bulk Tuning Dump

Un volcado de ajuste masivo tiene el siguiente formato:

F0 7E <ID de dispositivo> 08 01 tt <nombre de sintonización> [xx yy zz] ... checksum F7, donde:

- <ID de dispositivo> es 0x00.
- tt está sintonizando el número de programa (no usado, configurado en 0x00).
- <nombre de sintonización> tiene 16 caracteres ASCII (no se usa, configúrelo en "NotUsedButNeeded" por ejemplo)
- [xx yy zz] son los datos de frecuencia de una nota (repetidos 128 veces).
- checksum es la suma de comprobación calculada (no se utiliza).

Limitaciones

Los volcados de afinación masiva son globales, todos los parches se verán afectados.

No se almacenan en la memoria de Micromonsta, esto significa que cada vez que lo apaga, perderá su afinación personalizada, y deberá enviarla nuevamente para la sesión de trabajo.

Soporte Polychain

2 Micromonsta's se pueden encadenar para actuar como un sintetizador polifónico de 16 voces.

El modo de salida MIDI del dispositivo maestro debe establecerse en polychain master.

El modo de salida MIDI del dispositivo esclavo debe establecerse en esclavo policadena.

El dispositivo esclavo debe estar conectado directamente a la salida MIDI del dispositivo maestro.

Ambos dispositivos deben estar conectados a un mezclador.

Cuando se configura de esta manera, el dispositivo maestro controlará el dispositivo esclavo, enviando todos los parámetros datos al cargar un preset o al editar un sonido.

Control MIDI

Todos los parámetros de Micromonsta se asignan a un número 1 CC o NRPN.
La lista se puede descargar desde www.audiothingies.com

Códigos de trucos disponibles al inicio

Algunas funciones ocultas están disponibles cuando se enciende el Micromonsta mientras se presionan algunos botones durante 2 segundos:

Restablecimiento de fábrica

Mantén presionada la tecla Shift + System al encender hasta que aparezca el menú de restablecimiento de fábrica.

Realizar un restablecimiento de fábrica borrará todos los ajustes preestablecidos / configuraciones con los de fábrica proporcionados, así que no olvídense de guardar sus parches personalizados antes de hacer esto.

Envío MIDI SYSEX por lotes

Mantén presionada la tecla Mayús + Guardar al encender hasta que aparezca el menú Enviar Sysex. Selecciona los índices preestablecidos inicial y final con los codificadores 3 y 4, y presione el botón LOAD para enviar todos estos patches como mensajes SYSEX a través del puerto de salida MIDI secuencialmente.

Por ejemplo, si establece el índice inicial en 10 y el índice final en 12, preestablece 10, 11 y 12 SYSEX.

los mensajes se enviarán así secuencialmente.

Necesitarás un software para grabar estos mensajes SYSEX, como MIDIOX en PC o SYSEX Bibliotecario en Mac.

Recepción MIDI SYSEX por lotes

Mantén presionado LOAD al encender hasta que aparezca el menú Recibir SYSEX.

Selecciona el primer índice preestablecido que le gustaría restaurar y presione CARGAR.

El Micromonsta estará esperando el modo SYSEX.

Envía los mensajes SYSEX secuencialmente desde tu computadora al puerto de entrada MIDI de Micromonsta. Se guardarán secuencialmente desde el índice que seleccionó anteriormente.

Por ejemplo, si seleccionas el índice 100 y luego envía 3 preajustes, se almacenarán en direcciones 100, 101 y 102.

Una vez completado, presione INICIO.

Tabla de contenido



Visión general	2
Especificaciones	2
Panel delantero	3
Panel trasero	3
Inicio rápido	4
Uso de Micromonsta	5
Navegando páginas	5
¿Cómo navegar por la arquitectura Micromonsta?	5
Edición de parámetros	5
INICIO / Página principal	6
OSC / Osciladores	6
Oscilador 1	6
Oscilador 2	7
Sub / Ruido	7
Los algoritmos del oscilador	8
mph	8
sin	8
tri	8
saw	8
squ	8
ss1	8
ss2	8
sws	8
sqz	8
rz1, rz2 y rz3	8
w01 a w15	9
w16 a w30	9
z01 a z30	9
Consejos y trucos del oscilador	10
Acerca del filtro de ruido y todos los filtros de valor bipolar	10
Mezclador	10
Filtro / Filtrar	11
Tipos de filtro	11
La página de configuración de voz / la voz	12
Envolventes / ENV	12
La página Global /Global	13
La configuración global establecida	13
Asignaciones de parámetros de la página de inicio	13
Osciladores de baja frecuencia / LFO	14
Formas de onda del LFO	14
La influencia del parámetro de reinicio del key-trig	15

Rst = encendido	15
Rst = apagado	15
La secuencia del LFO de 8 / pasos	16
Opciones de aleatorización	16
La matriz de modulación / MATRIZ	16
Fuentes de modulación	17
Destinos de modulación	17
Antes de usar la matriz	17
Escaladores y retraso / Escalador	18
Escaladores 1 y 2	18
Escalador 3 y retraso	18
Cantidad del escalador	18
El arpegiador de patrón / ARP	19
La página arp	19
La página de la edición de la secuencia del patrón arp	20
La 1ª línea	20
La 2ª línea	20
¡Seamos aleatorios!	21
Un caso de uso especial: El modo Drone	22
El chorder / Acorde	22
efectos / FX	22
stw	23
P/P	23
dly	23
mod	24
chf	24
Cargando / Guardando un parche	25
Cargar menú / CARGAR	25
Guardar menú / SALVAR	25
Configuraciones del sistema / Sistema	26
Configuración del sistema (página 1)	26
Configuración del sistema (página 2)	27
Soporte MPE	27
Soporte de microajuste	28
Formato Bulk Tunning Dump	28
Limitaciones	28
Soporte Polychain	28
Control MIDI	29
Códigos de trucos disponibles al inicio	29
Restablecimiento de fábrica	29
Envío MIDI SYSEX por lotes	29
Recepción MIDI SYSEX por lotes	30
Tabla de contenido	31
Tabla de contenido	32