

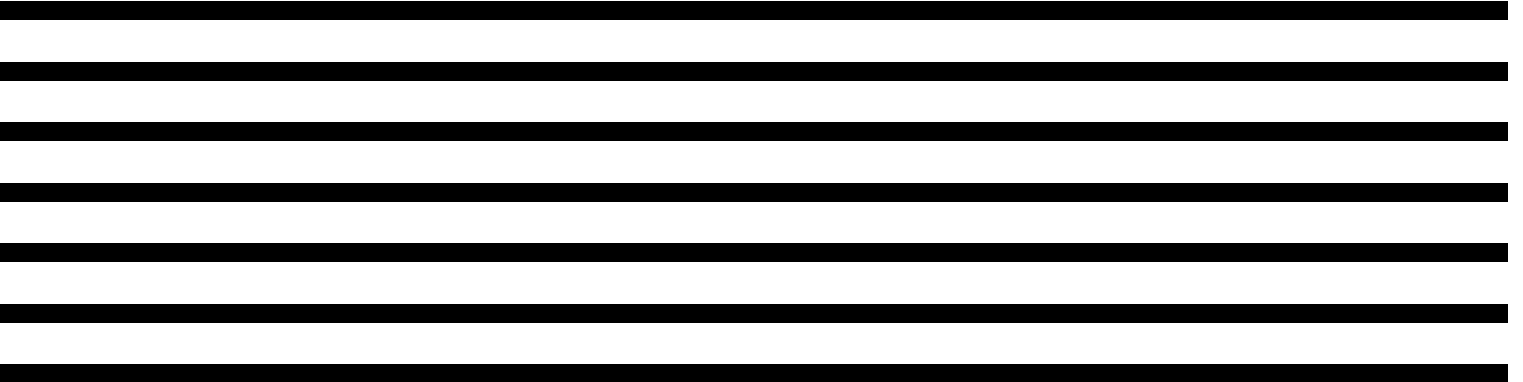


**YAMAHA**

SINTETIZADOR MUSICAL

**S03**

*MANUAL DEL USUARIO*





# PRECAUCIONES

## LEA ATENTAMENTE LAS SIGUIENTES ADVERTENCIAS ANTES DE CONTINUAR

\* Conserve esta lista en un lugar seguro para futuras consultas.

### **ADVERTENCIA**

Observe siempre las precauciones básicas que se detallan a continuación para evitar la posibilidad de causar lesiones graves o incluso la muerte como consecuencia de una descarga eléctrica, cortocircuito, incendio, etc. Las precauciones que se deben observar son, entre otras, las siguientes:

- No abra el instrumento ni intente desmontar las piezas internas ni modificarlas de ninguna manera. El instrumento no contiene ninguna pieza utilizable por el usuario. No intente desmontar ni modificar los componentes internos de ninguna manera.
- No exponga el instrumento a la lluvia, ni lo utilice cerca del agua o en entornos húmedos, ni coloque encima de él recipientes que contengan líquidos que podrían filtrarse por cualquiera de las aberturas.
- Si el cable o el conector de alimentación se desgastan o resultan dañados, o si se produce una pérdida repentina de sonido durante la utilización del instrumento, o si despiden olores extraños o humo, apague inmediatamente la unidad, desconéctela de la toma de corriente y haga revisar el instrumento por personal cualificado del servicio técnico de Yamaha.
- Utilice exclusivamente el adaptador especificado (PA-3B o equivalente recomendado por Yamaha). De lo contrario pueden producirse daños en el instrumento o un sobrecalentamiento.
- Antes de limpiar el instrumento, desconecte siempre la toma de corriente. No conecte ni desconecte nunca una toma eléctrica con las manos húmedas.
- Revise periódicamente el conector, y limpie la suciedad o el polvo que pueda haberse acumulado en él.

### **PRECAUCIÓN**

Observe siempre las precauciones básicas que se detallan a continuación para evitar la posibilidad de causar daños personales o materiales, tanto en el instrumento como en otros bienes. Las precauciones que se deben observar son, entre otras, las siguientes:

- No sitúe el cable del adaptador cerca de fuentes de calor (calentadores, radiadores...), ni lo doble o fuerce demasiado, ni coloque objetos pesados encima de él, ni lo deje en un lugar en el que alguien pueda pisarlo, tropezarse o enredar algún objeto.
  - Cuando retire el conector eléctrico del instrumento o de la toma de corriente, sosténgalo siempre por el propio conector, nunca por el cable, ya que podría resultar dañado.
  - No conecte el instrumento a una toma eléctrica a través de una base múltiple. Tal acción podría dar lugar a una degradación de la calidad de sonido, o posiblemente a un sobrecalentamiento de la toma.
  - Desconecte el cable de alimentación cuando no vaya a utilizar el instrumento durante un largo período, así como durante las tormentas eléctricas.
  - Antes de conectar el instrumento a otros componentes eléctricos, apague todos ellos. Antes de encenderlos o apagarlos, ajuste los niveles de volumen al mínimo. Así mismo, reduzca todos los niveles de volumen de los componentes al mínimo, y vaya elevándolos gradualmente hasta el nivel deseado mientras toca el instrumento.
  - No exponga el instrumento a un nivel excesivo de polvo o vibraciones, ni a temperaturas extremas (luz solar directa, proximidades de un radiador, en el coche durante el día) para evitar que se deforme el panel o sufran daños los componentes internos.
  - No utilice el instrumento cerca de productos eléctricos tales como televisores, radios o altavoces, ya que podrían producirse interferencias y afectar al correcto funcionamiento de los demás equipos.
  - No coloque el instrumento en una posición inestable que pueda ocasionar una caída accidental.
  - Antes de trasladar el instrumento, desconecte todos los cables.
  - Para la limpieza del instrumento, utilice un paño seco y suave. No utilice disolventes, diluyentes, líquidos de limpieza ni paños tratados con productos químicos. Además, no coloque objetos de goma, plástico o vinilo encima del instrumento, ya que podrían decolorar el panel o el teclado.
  - No apoye su peso sobre el instrumento ni coloque objetos pesados encima de él, ni aplique demasiada fuerza sobre los botones, interruptores o conectores.
  - No utilice el instrumento durante largos períodos de tiempo a niveles de volumen elevados o incómodos, pues podría causar una pérdida irreversible de la capacidad auditiva. Si experimenta una pérdida de audición o campanilleo en los oídos, consulte a su médico.
- **SUSTITUCIÓN DE LA PILA DE SEGURIDAD**
- El instrumento contiene una pila de seguridad no recargable que permite conservar los datos internos cuando se apaga la alimentación. Cuando tenga que ser sustituida, la pantalla indicará "Err1". Haga de inmediato una copia de seguridad de sus datos (con un dispositivo externo como el archivador de datos MIDI Yamaha MDF3, que utiliza disquetes) y solicite el cambio de la pila al personal de asistencia técnica de Yamaha.
  - Para evitar riesgos, no intente sustituir la pila de seguridad por su cuenta. Esta operación deberá ser realizada por personal cualificado de Yamaha.
  - No deje nunca la pila de seguridad al alcance de los niños, ya que podría ser ingerida por accidente. En tal caso, acuda al médico de inmediato.
- **ALMACENAMIENTO DE LOS DATOS DE USUARIO**
- Guarde periódicamente todos los datos en un dispositivo externo como el archivador de datos MIDI Yamaha MDF3, y así evitará pérdidas importantes por una anomalía operativa o por un error del usuario.

Yamaha no asume responsabilidad alguna por los daños debidos a una utilización incorrecta o a modificaciones realizadas en el instrumento, ni por la pérdida o destrucción de datos.

Apague siempre el instrumento cuando no lo esté utilizando.

# Introducción

Gracias por adquirir el Sintetizador Musical Yamaha S03. Para obtener el máximo rendimiento del S03 y de sus sofisticadas funciones, le sugerimos que lea atentamente el manual. Además se recomienda guardarlo en un sitio seguro y cómodo para su consulta cada vez que sea necesario.

## Contenido del embalaje

- Adaptador PA-3B AC \*
- CD-ROM
- Guía de instalación
- Manual de uso
- Lista de datos

\* Puede que no se incluya en su zona. Consulte al distribuidor Yamaha.

### El CD-ROM incluido

Incluye software de aplicaciones para el sintetizador S03. La aplicación Voice Editor le permite editar las voces del sintetizador a través de una interfaz gráfica de usuario muy intuitiva. El software XGworks lite podrá fácilmente crear y editar sus propias canciones en un ordenador. En la Guía de Instalación facilitada aparte se ofrecen más detalles, así como en los manuales en línea incluidos con el software.



No intente nunca reproducir el CD-ROM en un lector de CD audio. Si lo hace, podría ocasionar daños en el oído y en los altavoces de audio o del equipo de CD.

## Características principales

- Voces dinámicas de excepcional calidad, incluyendo muchos sonidos del sintetizador musical S80, tope de la gama de Yamaha (página 18).
- Gran variedad de efectos digitales de calidad profesional (página 53).
- Función de Búsqueda de categoría para recuperar rápidamente las voces de un grupo de instrumentos deseado (página 35).
- Un total de 480 voces normales y 20 voces de batería, todas compatibles con el estándar XG, además de las voces predefinidas y las voces de usuario (página 25).
- Completas y detalladas funciones de edición para personalizar sus voces (página 70).
- Cómodo terminal TO HOST para conectar directa y rápidamente su ordenador, con un único cable (página 13).
- Software de secuenciación XGworks lite incluido, para crear y reproducir de un modo sencillo sus propias canciones en el ordenador.



### Sistema GM Nivel 1

El "Sistema GM Nivel 1" es una especificación normalizada que define el orden de las voces de un generador de tonos y de su funcionamiento MIDI, asegurando la reproducción de los datos con los mismos sonidos, prácticamente, en cualquier generador de tonos compatible con GM, independientemente del modelo o del fabricante. Los generadores de tonos y los datos de canción que cumplen con esta norma, llevan el logotipo correspondiente.



### XG

"XG" es un formato de generador de tonos que amplía el orden de voces de la especificación "Sistema GM Nivel 1" para poder cumplir con exigencias del entorno de periféricos de ordenador cada vez sofisticadas, disponiéndose así de mayor capacidad expresiva aunque manteniendo la compatibilidad de los datos. "XG" amplía el "Sistema GM Nivel 1" al definir la manera en que las voces son aumentadas o editadas y la estructura y tipo de los efectos.

Cuando se reproducen datos de sonido, disponibles en tiendas, que lleven el logotipo XG en un generador de tonos que también lleve este logotipo, podrá disfrutar de una experiencia musical completa con funciones de ampliación de voces y de efectos ilimitadas.

# Acerca de este manual

El manual se divide en dos secciones principales:

## ■ Sección básica (página 8)

Explica cómo dar los primeros pasos con el sintetizador S03, su estructura global y cómo hacer uso de sus principales funciones.

## ■ Sección de referencia (página 55)

Explica los parámetros de los distintos modos operativos del sintetizador.

### Acerca de las referencias a “páginas” que se indican en el manual

PÁGINA xx Remite a una “página” de la pantalla de cristal líquido.

Página xx Remite a una página real de este manual.

Muchas de las funciones y parámetros del S03 aparecen en diversas “páginas” de pantalla, cada una de las cuales va numerada en cada modo y se indica en la pantalla. La búsqueda de una función resultará más rápida y cómoda cuando se utilicen los números de estas páginas.

Para distinguir estas referencias a páginas de pantalla de las páginas reales del manual, hemos seguido la siguiente convención: “PÁGINA” (letras mayúsculas) remite a la página de pantalla. A menos que se indique de otro modo, la referencia a PÁGINA es para las páginas de pantalla dentro del mismo modo (como se describe para otros parámetros de la misma sección).

En el manual, los nombres de parámetros van precedidos de números, como “13-2 Resonancia”. Esto, por ejemplo, indica que el parámetro de Resonancia se encuentra en la PÁGINA 13 del modo seleccionado.

Cuando una página de pantalla contiene dos o más parámetros relacionados, utilice los botones [ ◀ ]/[ ▶ ] (página 30) para recorrer los parámetros disponibles. Los parámetros relacionados que se han seleccionado con los botones [ ◀ ]/[ ▶ ] se indican con números con guión (13-1, 13-2, etc.). En el ejemplo anterior, puede seleccionar el parámetro Resonancia con los botones [ ◀ ]/[ ▶ ] para ir a la segunda página.

**NOTA** La tabla de Árbol de Funciones (página 20) contiene una lista completa de los parámetros y de sus correspondientes páginas de pantalla, que también puede encontrarse en la Tabla de Parámetros (página 22).

- Está terminantemente prohibida la copia de datos de secuencias musicales o de ficheros de audio digital de uso comercial, excepto para uso personal.
- Las figuras y pantallas que aparecen en este manual poseen exclusivamente un carácter ilustrativo, por lo que pueden diferir de alguna manera de las visualizadas en el instrumento.
- Los nombres de empresas y productos que aparecen en este manual de uso son marcas comerciales o registradas de sus respectivas compañías.

# Índice

<b>Sección básica</b> . . . . .	<b>8</b>	<b>Sección de referencia</b> . . . . .	<b>55</b>
<b>Controles y conectores</b> . . . . .	<b>8</b>	<b>Modo Multi</b> . . . . .	<b>55</b>
Panel frontal . . . . .	8	Edición Multi . . . . .	55
Panel posterior . . . . .	10	Común (ajustes para todas las partes) . . . . .	56
<b>Antes de comenzar</b> . . . . .	<b>11</b>	Parte (ajustes para cada parte) . . . . .	59
Alimentación . . . . .	11	Operación Multi . . . . .	67
Conexiones . . . . .	11	Realización de una operación . . . . .	67
Encendido . . . . .	15	Almacenamiento Multi . . . . .	69
<b>Demostración</b> . . . . .	<b>16</b>	<b>Modo de Voces</b> . . . . .	<b>70</b>
<b>Visión general del S03</b> . . . . .	<b>17</b>	Edición de voces . . . . .	70
Controlador . . . . .	17	Voz normal . . . . .	70
Generador de tonos . . . . .	17	Voces de batería . . . . .	84
Efectos . . . . .	18	Operación de voz . . . . .	87
<b>Acerca de los modos</b> . . . . .	<b>19</b>	Realización de una operación . . . . .	87
<b>Tabla de Árbol de funciones</b> . . . . .	<b>20</b>	Almacenamiento de voces . . . . .	89
<b>Tabla de parámetros</b> . . . . .	<b>22</b>	<b>Modo de Utilidades</b> . . . . .	<b>90</b>
<b>Multis</b> . . . . .	<b>24</b>	Modo de operaciones de utilidades . . . . .	92
<b>Voces</b> . . . . .	<b>25</b>	Ajuste de fábrica (Restablecer valores por defecto de fábrica) . . . . .	92
Introducción a las Voces/Ondas . . . . .	26	<b>Modo MIDI</b> . . . . .	<b>93</b>
Ondas . . . . .	27	<b>Apéndice</b> . . . . .	<b>95</b>
<b>Operaciones básicas</b> . . . . .	<b>28</b>	<b>Acerca de MIDI</b> . . . . .	<b>95</b>
Selección de modos . . . . .	28	<b>Mensajes de pantalla</b> . . . . .	<b>100</b>
Selección de pantallas . . . . .	30	<b>Solución de problemas</b> . . . . .	<b>101</b>
Introducción de datos . . . . .	31	<b>Especificaciones</b> . . . . .	<b>105</b>
<b>Reproducción del S03</b> . . . . .	<b>33</b>	<b>Índice alfabético</b> . . . . .	<b>106</b>
Reproducción de las voces . . . . .	33		
<b>Uso del modo Multi</b> . . . . .	<b>37</b>		
Reproducción en el modo Multi . . . . .	37		
Uso del S03 como generador de tonos multitimbrico (Multi Edit) . . . . .	38		
Actuación en directo con reproducción de un archivo de canción . . . . .	40		
División del teclado - margen superior e inferior de las voces) . . . . .	41		
Superposición de dos voces (partes) . . . . .	42		
<b>Uso de los controladores</b> . . . . .	<b>44</b>		
Rueda de inflexión de tono . . . . .	44		
Rueda de modulación . . . . .	44		
Pedal controlador . . . . .	45		
Pedal conmutador . . . . .	46		
<b>Edición de voces</b> . . . . .	<b>47</b>		
<b>Efectos</b> . . . . .	<b>53</b>		
Efectos del modo de voces . . . . .	54		
Efectos en el modo de multis . . . . .	54		

# Índice de aplicaciones

Este índice, cómodo y sencillo de usar, está dividido en categorías generales para ayudarle a buscar información sobre un tema o una función específicos.

## Audición y reproducción

- Audición de canciones de demostración ..... Reproducción de canciones (página 16)
- Reproducción de voces ..... (página 33)
- Recuperación de voces de un grupo de instrumentos deseado ..... Uso de la búsqueda de categoría de voces (página 35)
- Actuación en directo con reproducción de un archivo de canción ..... (página 40)
- División del teclado - márgenes superior e inferior de las voces
  - En modo Multi ..... (página 41)
  - En modo de voz límite de nota ..... (página 73)
- Superposición de dos voces (partes) ..... (página 42)

## Uso de los controladores

- Conexión de los controladores ..... (página 14)
- Uso de un pedal controlador para controlar parámetros ..... (página 45)
- Uso de un pedal conmutador para avanzar por los programas de Voz o Multi ..... (página 46)
- Mantenimiento del estado/posición del controlador al conmutar entre las voces ..... Reajuste de controlador (página 91)
- Ajuste del controlador AC1 (controlador asignable 1) ..... Pedal controlador (página 45)  
..... AC1 (Controlador asignable 1) (página 66)

## Copia

- Copia de los ajustes del Efecto de Variación de Voz en el modo Multi ..... Copiar Efecto de variación (página 68)
- Copia de los ajustes del Controlador del modo de Voz en el modo Multi ..... Copiar Controlador (página 68)
- Copia de los ajustes de parámetros de Parte del Multi editado en otra parte del mismo Multi ..... (página 68)
- Copia de los ajustes de parámetros de Elemento de la Voz editada en otro Elemento de la misma Voz ..... (página 88)
- Copia de seguridad de los datos del S03 ..... Almacenamiento de los ajustes del S03 en un dispositivo externo (página 42)

## Cambio del sonido

- Edición de una Voz ..... Edición de voces (página 47)
- Estructura de los efectos y flujo de la señal ..... Efectos (página 53)
- Detalles de los parámetros de los modos ..... Sección de referencia (página 55)

## Almacenamiento de datos

- Almacenamiento de la Voz editada en la memoria interna del S03 (USER) (usuario) ..... Almacenamiento de voces (página 89)
- Almacenamiento del Multi editado en la memoria interna del S03 (USER) ..... Almacenamiento de Multis (página 69)
- Almacenamiento de los ajustes del S03 (Voz/Multi/MIDI/Utilidad) en un dispositivo externo, como un ordenador ..... Almacenamiento de los ajustes del S03 en un dispositivo externo (página 42)

## Conexión del S03 a otros dispositivos

- Conexión a un ordenador ..... Conexión a un ordenador personal (página 13)
- Ajuste de Local On/Off ..... Local On/Off (página 93)
- Uso del S03 como generador de tonos multitímbrico ..... (página 38)
- Envío de los datos del S03 con la función de Trasvase en bloque ..... Almacenamiento de los ajustes del S03 en un dispositivo externo (página 42)
- Edición de las voces con un ordenador ..... Manual de uso del Editor de voces del S03 (archivo PDF)
- Uso del software de secuenciación incluido XGworks lite ..... Manual de uso de XGworks lite (archivo PDF)

## Reajuste de parámetros (inicialización)

- Inicialización de los parámetros de Multi ..... Inicializar (página 68)
- Inicialización de los parámetros de Voz ..... Inicializar (página 88)
- Reajuste del S03 a sus valores de fábrica ..... Ajuste de fábrica (Restablecer valores por defecto de fábrica) (página 92)

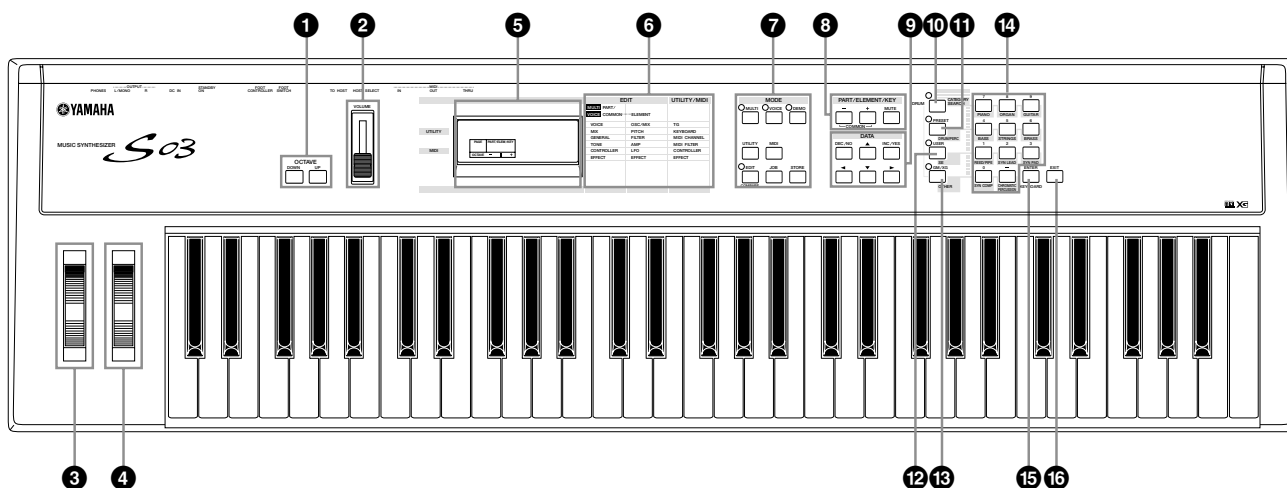
## Soluciones rápidas

- Funciones globales del S03 ..... Tabla de Árbol de funciones (página 20)
- Estructura de parámetros del S03 y de las PAGES LCD (PÁGINAS LCD) ..... Tabla de parámetros (página 22)
- Información general acerca de MIDI ..... Acerca de MIDI (página 95)
- Significado de los mensajes de pantalla ..... Mensajes de pantalla (página 100)
- Solución de problemas ..... (página 101)

## Sección básica

# Controles y conectores

## Panel frontal



### 1 Botones OCTAVE [UP] y [DOWN] (octava: arriba y abajo) (página 36)

Pulse uno de estos botones para cambiar el margen de notas del teclado de modo ascendente o descendente en octavas. Púselos juntos para restablecer el margen normal (0).

### 2 Deslizante VOLUME (volumen) (página 15)

Este mando deslizante ajusta el volumen general. Muévelo hacia arriba para elevar el nivel de salida de los conectores OUTPUT L/R y de la toma PHONES.

### 3 Rueda PITCH (inflexión de tono) (página 44)

Esta rueda controla el efecto de inflexión de tono.

### 4 Rueda MODULATION (modulación) (página 44)

Esta rueda controla el efecto de modulación. También es posible asignar otros parámetros y funciones a este controlador.

### 5 Pantalla de cristal líquido (LCD)

Pantalla retroiluminada de 2 líneas.

### 6 Lista de tipos de parámetros (página 30)

Siga la flecha de la pantalla LCD hasta la columna correspondiente de la lista; la flecha indica el tipo de parámetro seleccionado en ese momento.

### 7 Botones MODE (modo) (página 19)

Utilice estos botones para seleccionar los modos: Multi, Voces (Voice), Utilidades (Utility), etc.

### 8 Botones [PART/ELEMENT/KEY] (parte/elemento/tecla)

Estos botones se utilizan para seleccionar Partes/Elementos/Teclas de batería en el modo Edición de Multi o Edición de Voces

### 8-1 Botones [+]/[-] (página 30)

En el modo Multi, estos botones seleccionan las Partes 1 a 16. En el modo de Edición de parte multi, pulse los dos botones simultáneamente para recuperar las pantallas de Edición común. Para volver a las pantallas de edición de parte, pulse sólo uno de los botones, [-] o [+].

En el modo de edición de voces, estos botones permiten seleccionar los Elementos 1 a 4 o las teclas de batería. En el modo de edición de elementos de voces pulse los dos botones para recuperar simultáneamente las pantallas de edición común. Para volver a las pantallas de edición de elementos, pulse sólo uno de los botones, [-] o [+].

### 8-2 Botones [MUTE] (silenciar) (páginas 48, 55)

En el modo Multi, este botón silencia las Partes seleccionadas. En el modo de edición de voces, este botón silencia los elementos o teclas de batería seleccionados.

### 9 Botones DATA (página 30)

Utilice estos botones durante la edición para seleccionar diversas páginas y para ajustar valores de parámetros

#### 9-1 Botón [DEC/NO] (disminución/no) (página 31)

Utilice este botón para disminuir el valor del parámetro seleccionado. Para disminuir el valor en 10, mantenga pulsado este botón y pulse el botón [INC/YES].

También puede utilizarlo para cancelar una operación (Job) o almacenamiento (Store).

#### 9-2 Botón [INC/YES] (aumento/sí) (página 31)

Utilice este botón para aumentar el valor del parámetro seleccionado. Para aumentar el valor en 10, mantenga pulsado este botón y pulse el botón [DEC/NO]. También puede utilizarlo para ejecutar una operación o proceder al almacenamiento.

#### 9-3 Botones [▲]/[▼] (página 30)

Utilice estos botones para seleccionar "páginas" de pantalla en cada modo.

#### 9-4 Botones [◀]/[▶] (página 30)

Utilice estos botones para seleccionar el valor que ha de ajustar en la pantalla o para visualizar partes continuas de la página (a la izquierda o a la derecha), para páginas que constan de varias partes.

### 10 Botones [CATEGORY SEARCH/DRUM] (búsqueda de categoría/batería) (páginas 34, 35)

Activa la función de Búsqueda de categoría (página 35). Esta función le permite seleccionar instantáneamente una categoría de voces deseada con el teclado numérico o con los botones de memoria. También es posible asignar el banco de batería de cada memoria pulsando simultáneamente este botón y el botón [USER/(SE)] o el botón [GM/XG/(OTHER)] (GM/XG/Otro).

### 11 Botón [PREST/(DRUM/PERC)] (preajuste/batería/percusión) (página 33)

En los modos Multi y Voz, este botón le permitirá seleccionar los programas de Memoria de Preajuste. Cuando la función de Búsqueda de categoría (página 35) está activa, el botón se utiliza para especificar la categoría de voz de DRUM/PERC.

### 12 Botón [USER/SE] (página 33)

En los modos Multi y Voz, este botón le permitirá seleccionar los programas de Memoria de usuario. También es posible especificar un banco de Batería de memoria de usuario pulsando simultáneamente este botón y el botón [CATEGORY SEARCH/DRUM]. Cuando la función de Búsqueda de categoría (página 35) está activa, el botón se utiliza para especificar la categoría de voz SE.

### 13 Botón [GM/XG/(OTHER)] (página 33)

En los modos Multi y Voz, este botón le permitirá seleccionar los programas de Memoria GM/XG. También es posible especificar un banco de Batería de memoria GM/XG pulsando simultáneamente este botón y el botón [CATEGORY SEARCH/DRUM]. Cuando la función de Búsqueda de categoría (página 35) está activa, el botón se utiliza para especificar las categorías de voz OTHER: CO, ME

### 14 Teclado numérico (páginas 32, 35)

Este teclado se utiliza para seleccionar números de Multi o de Programas. En el modo de Edición, se utiliza para introducir valores de datos de parámetros. El valor seleccionado se introduce o ejecuta sólo después de haber pulsado el botón [ENTER]. También se utiliza para seleccionar las diversas categorías de voces (página 70) cuando está activada la función de Búsqueda de categoría (página 35).

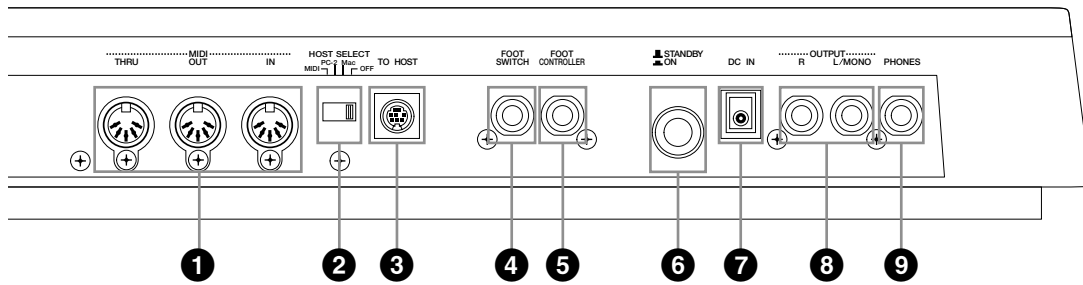
### 15 Botón [ENTER/KEYBOARD]

Este botón se utiliza para introducir o ejecutar el valor indicado con el teclado numérico. También puede utilizarse para ajustar parámetros cuyos valores están expresados como notas (C-2 (Do-2) - G-8 (Sol-8)); pulse simultáneamente este botón con la tecla deseada del teclado. También se utiliza para ejecutar diversas operaciones y almacenamientos.

### 16 Botón [EXIT] (cerrar) (página 31)

Durante la edición o estando en un modo que no sea el de Reproducción Multi/Voz, al pulsar este botón saldrá del modo e irá de vuelta al modo de Reproducción de Multi/Voz.

# Panel posterior



## 1 Conectores MIDI IN, OUT, THRU (página 12)

El terminal MIDI IN recibe mensajes MIDI provenientes de un dispositivo MIDI externo. Utilice este conector para controlar el sintetizador desde un dispositivo MIDI externo. El terminal MIDI OUT envía mensajes MIDI generados por el sintetizador (como las notas tocadas en el teclado o las variaciones de controles o mandos del panel), a un módulo de sonido o dispositivo MIDI externo. El terminal MIDI THRU retransmite los mensajes MIDI recibidos en la entrada MIDI IN. Conecte aquí otros dispositivos MIDI.

## 2 Interruptor HOST SELECT (página 12)

Por medio del conector TO HOST podrá seleccionar el tipo de ordenador conectado al sintetizador. Cuando utilice los terminales MIDI IN/OUT/THRU, ajuste el interruptor a MIDI.

## 3 Terminal TO HOST (página 13)

Conecte aquí el ordenador por medio de un cable serie opcional.

## 4 Conector FOOT SWITCH (páginas 14, 46)

Conecte aquí un pedal conmutador opcional (FC4 o FC5). Con el pedal podrá controlar la activación o desactivación de una serie de funciones, según sea la función asignada.

## 5 Terminal FOOT CONTROLLER (páginas 14, 45)

Aquí puede conectar un pedal controlador opcional (FC7, etc.). Esto le permitirá un control en tiempo real sobre diversos aspectos del sonido como tono, timbres y volumen.

## 6 Conmutador STANDBY/ON (página 15)

Utilice este conmutador para encender y apagar el S03.



Incluso cuando el conmutador se encuentra en la posición "STANDBY" (en espera), la electricidad sigue fluyendo por el instrumento a un nivel mínimo. Cuando no utilice el S03 durante un período de tiempo prolongado, desenchufe el adaptador de c.a. de la toma general de c.a.

## 7 Terminal DC IN (entrada de c.c.) (página 11)

Para la conexión de un adaptador de corriente alterna (Yamaha recomienda su PA-3B o uno equivalente) que alimente al S03.

## 8 Conectores OUTPUT L/MONO y R (página 11)

Por estos terminales se envían las señales de audio de nivel de línea del S03 (conectores de fono mono de 1/4"). Para la salida monofónica, utilice sólo el conector L/MONO.

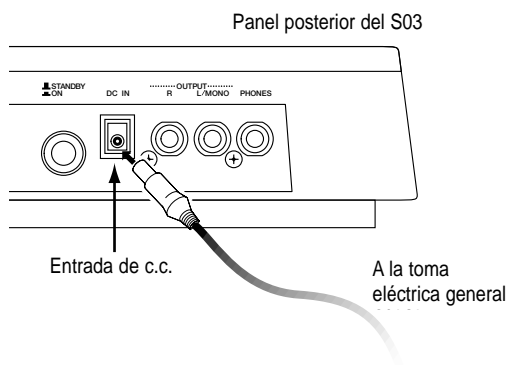
## 9 Toma PHONES (página 11)

Para la conexión de una pareja de auriculares.


# Antes de comenzar


Esta sección explica la forma de conectar la alimentación de c.a., los dispositivos de audio y MIDI y el sistema informático. Sólo debe encender el sintetizador S03 después de realizar todas las conexiones necesarias. Se recomienda leer esta sección ANTES de proceder a utilizar el sintetizador.

## Alimentación



- 1 Asegúrese de que el interruptor STANDBY/ON del instrumento se encuentra en la posición STANDBY (desactivado).
- 2 Conecte el extremo de c.c. del cable del adaptador PA-3B al terminal DC IN del panel posterior del instrumento.
- 3 Conecte el otro extremo del cable de alimentación a una toma de c.a.

 No intente utilizar un adaptador de c.a. que no sea el Yamaha PA-3B o uno equivalente recomendado por Yamaha. El uso de un adaptador incompatible puede ocasionar daños irreparables al S03 y puede incluso ¡dar lugar a peligrosas descargas eléctricas! DESENCHUFE SIEMPRE EL ADAPTADOR DE C.A. DE LA TOMA DE CORRIENTE GENERAL DE C.A. CUANDO NO SE ESTÉ UTILIZANDO EL S03.

 Incluso cuando el conmutador se encuentra en la posición "STANDBY" (en espera), la electricidad sigue fluyendo por el instrumento a un nivel mínimo. Cuando no utilice el S03 durante un período de tiempo prolongado, desenchufe el adaptador de c.a. de la toma general de c.a.

## Conexiones

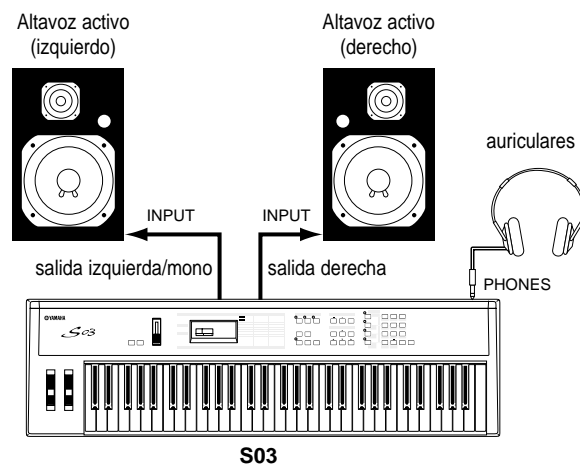
### Conexión a un equipo de audio externo

El sintetizador S03 no tiene altavoces incorporados, por lo que la monitorización del sonido deberá realizarse mediante un equipo de audio. Como alternativa, podría usar unos auriculares.

Existen varias formas de conectar la unidad a un equipo de audio externo, tal como se indica en las siguientes ilustraciones.

### Conexión de altavoces estéreo activos

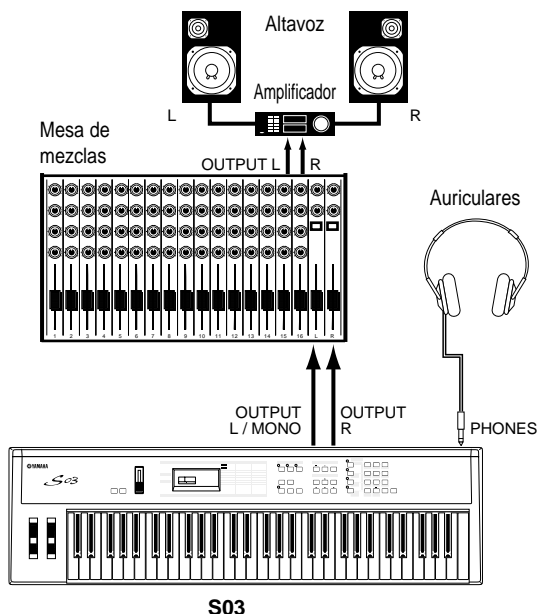
Una pareja de altavoces activos pueden reproducir fielmente los ricos sonidos del instrumento con sus ajustes de panorámico y efectos. Conecte los altavoces a los terminales OUTPUT L/MONO y R del panel posterior.



**NOTA** Cuando utilice un solo altavoz activo, conéctelo al terminal OUTPUT L/MONO del panel posterior.

## Conexión a una mesa de mezclas

Si desea integrar el S03 en un sistema más grande con otros instrumentos y posibilidades de procesamiento de audio adicionales, conéctelo a una mesa de mezclas, un amplificador y un sistema de monitorización estéreo, como se indica a continuación.



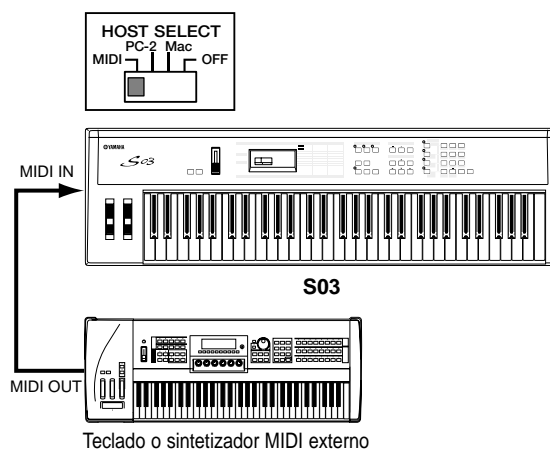
**NOTA** La conexión de unos auriculares no afecta a la salida de audio de los terminales OUTPUT (L/MONO y R). La salida de audio del terminal PHONES y la de los terminales OUTPUT son idénticas.

## Conexión de un equipo MIDI externo

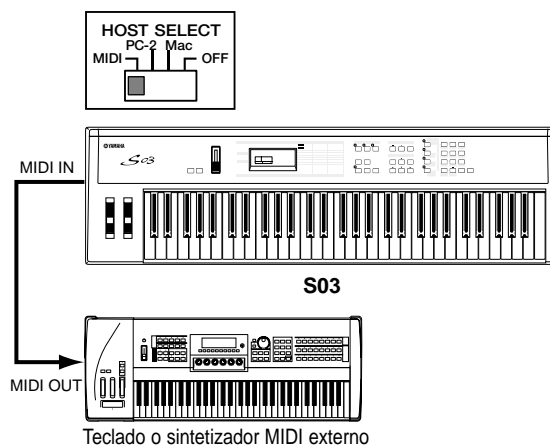
Es posible conectar un dispositivo MIDI externo mediante un cable MIDI (opcional) y controlarlo desde el sintetizador S03. También es posible utilizar un teclado o secuenciador MIDI externo para controlar los sonidos internos del sintetizador. Esta sección presenta varias aplicaciones diferentes de MIDI.

**NOTA** El interruptor HOST SELECT del panel posterior debe ajustarse a "MIDI". De lo contrario, el conector MIDI OUT del sintetizador no transmitirá ninguna información MIDI.

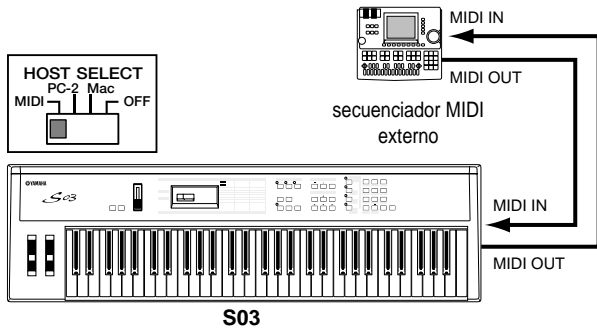
### Control del S03 desde un teclado MIDI externo



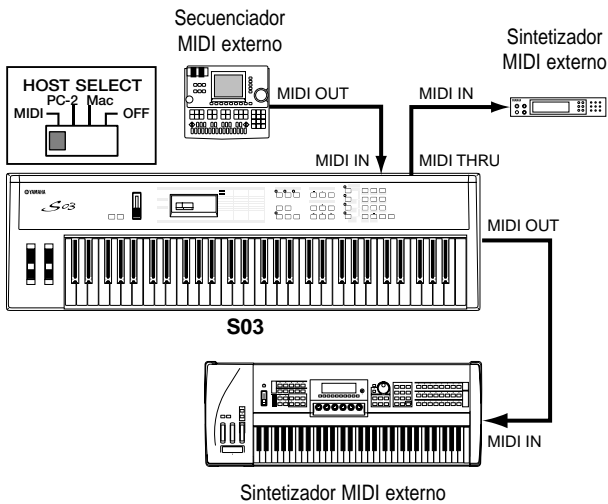
### Control de un teclado MIDI externo con el S03



## Grabación y reproducción mediante un secuenciador MIDI externo



## Control de otro dispositivo MIDI a través de MIDI THRU



Con estas conexiones podrá enviar datos MIDI por el conector MIDI OUT del S03, mientras que los datos MIDI del secuenciador externo podrán ser enviados a un sintetizador MIDI externo a través del conector MIDI THRU.

**NOTA** El cable MIDI no debe medir más de 15 metros de longitud, y no deben conectarse más de tres dispositivos en una cadena MIDI (conexión en serie a través de los conectores MIDI THRU de cada unidad). Si desea conectar más unidades, deberá utilizar un módulo de retransmisión (MIDI Thru Box) para conexiones en paralelo. Pueden producirse errores si los cables MIDI son demasiado largos o si se han conectado en cadena demasiados dispositivos a través de sus conectores MIDI THRU.

## Conexión a un ordenador

Es posible utilizar un ordenador para controlar el S03 y transferir los datos del S03 a/desde el ordenador por MIDI. Con el programa Editor de voces suministrado, por ejemplo, es posible editar las Voces del sintetizador S03.

Existen dos maneras de conectar el sintetizador y un ordenador.

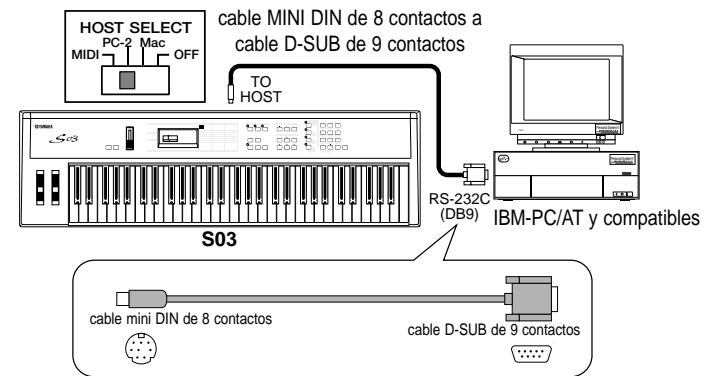
- 1: Conexión en serie (el puerto serie del ordenador al terminal TO HOST del sintetizador).
- 2: Conexión MIDI (la interfaz MIDI del ordenador o interfaz MIDI externa a los terminales MIDI IN y MIDI OUT del S03).

La conexión será diferente según el ordenador utilizado.

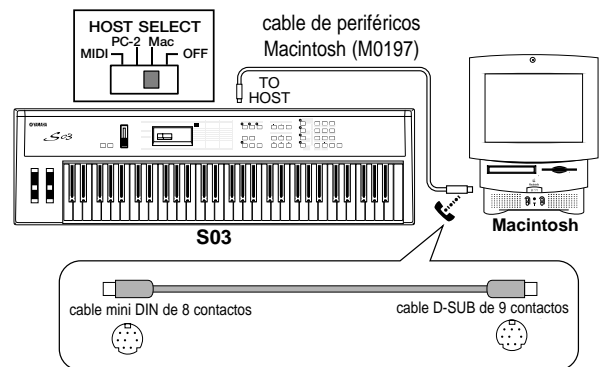
**NOTA** Puede cambiar el ajuste local ON/OFF dependiendo de cómo esté usando el S03 en su sistema MIDI (vea página 93).

### 1: Puerto serie a TO HOST

#### IBM PC/AT

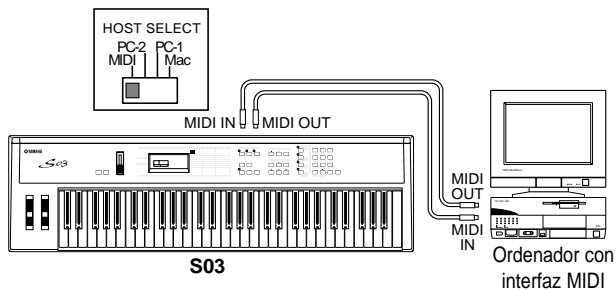


#### Macintosh



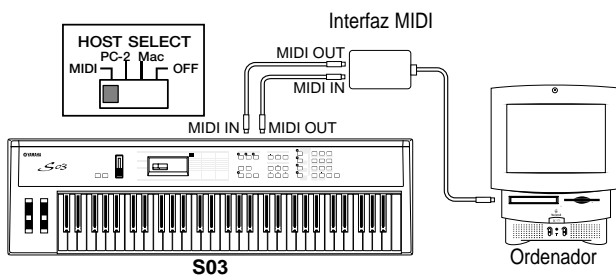
## 2: Interfaz MIDI a MIDI IN y MIDI OUT

### Mediante la interfaz MIDI del ordenador

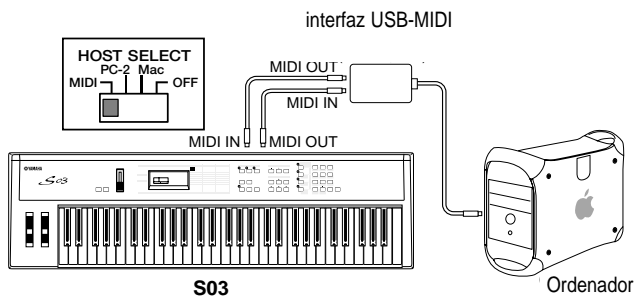


### Mediante una interfaz MIDI externa

#### ■ Conexión a un puerto de serie



#### ■ Conexión a un terminal USB

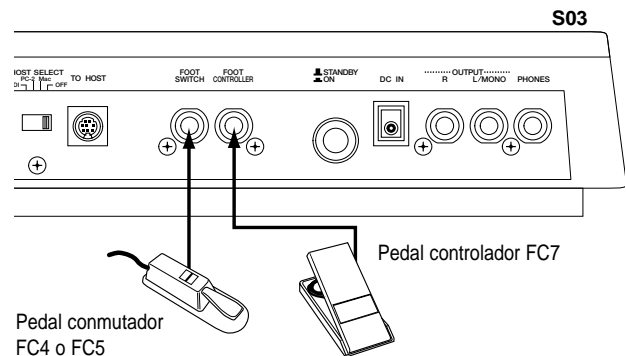


**NOTA** Necesitará una aplicación MIDI apropiada (secuenciador, editor, etc.) para el entorno de su ordenador.

## Conexión de diversos controladores

El S03 dispone de varios terminales de controlador en el panel posterior, incluyendo FOOT SWITCH y FOOT CONTROLLER (pedal conmutador y pedal controlador). Es posible conectar controladores opcionales como un pedal conmutador (el FC4 o FC5), un pedal controlador (FC7) para controlar el timbre, el volumen, el tono y otros parámetros.

**NOTA** Más detalles acerca de la asignación de estos controladores en la página 45.



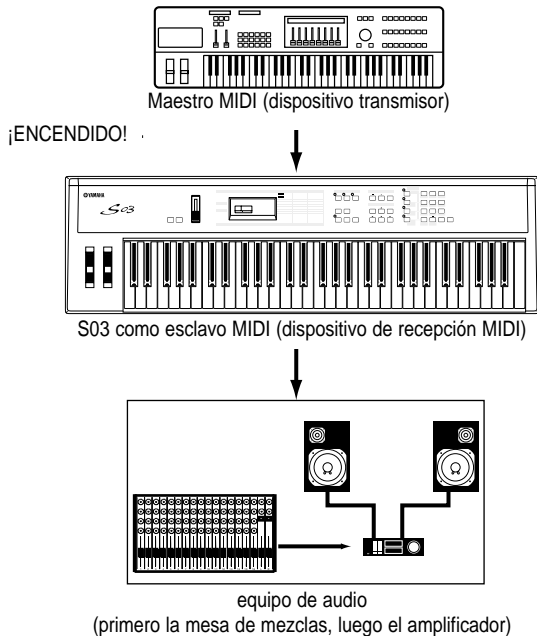
# Encendido

## Procedimiento de encendido

Cuando haya realizado todas las conexiones necesarias entre el sintetizador y los dispositivos, asegúrese de que todos los ajustes de volumen están bajados a cero. A continuación encienda cada uno de los dispositivos del sistema en el siguiente orden: maestros MIDI (transmisores), esclavos MIDI (receptores) y equipos de audio (mesas de mezclas, amplificadores, altavoces, etc.). Esto asegurará un funcionamiento MIDI correcto y evitará daños a los altavoces.

Cuando apague el sistema, primero baje el volumen de cada uno de los dispositivos de audio, y luego apague los dispositivos en el orden inverso (primero los dispositivos de audio y luego los de MIDI).

### Cuando el S03 actúe como receptor MIDI:



## Encendido del S03



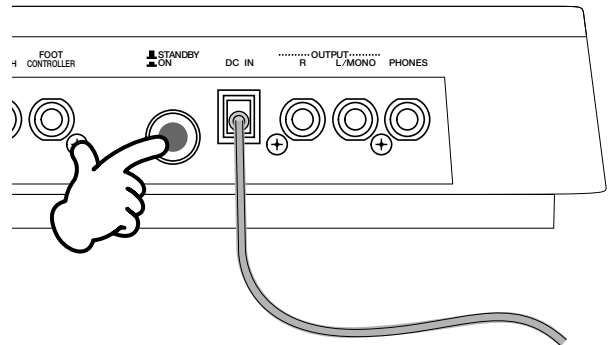
Para evitar posibles daños a los altavoces u otros equipos electrónicos conectados, encienda siempre el S03 antes de encender los altavoces amplificadores o la mesa de mezclas y el amplificador. Igualmente, apague siempre el S03 después de apagar los altavoces amplificadores o la mesa de mezclas y el amplificador.



Incluso cuando el conmutador se encuentra en la posición "STANDBY" (en espera), la electricidad sigue fluyendo por el instrumento a un nivel mínimo. Cuando no utilice el S03 durante un período de tiempo prolongado, desenchufe el adaptador de c.a. de la toma general de c.a.

**NOTA** Antes de encender o apagar el sintetizador, reduzca el volumen de todos los equipos de audio conectados.

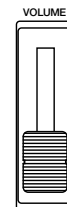
- 1 Pulse el interruptor STANDBY/ON.



- 2 Se visualizará brevemente una pantalla en primer plano ("Bienvenido al S03").
- 3 A continuación aparecerá la pantalla del modo de Reproducción de Voces o de Multis.



- 4 Suba el volumen del amplificador si fuera necesario.
- 5 Ajuste el deslizador [VOLUME] del S03 a un nivel de volumen adecuado.



# Demostración

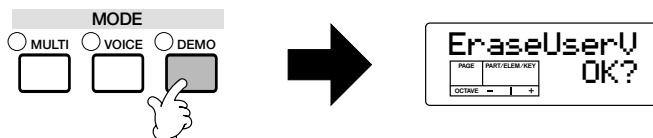
Con el sintetizador S03 se incluyen varias canciones de demostración que muestran su dinámico sonido y sus sofisticadas funciones.

**NOTA** Asegúrese de que el sintetizador está listo para la reproducción. Más detalles en el apartado "Antes de comenzar" de la página 11.

⚠ En la pantalla "Demo", todos los datos de la memoria interna de voces de usuario del instrumento serán reemplazados por los datos de la canción de demostración. Guarde primero los datos importantes en el dispositivo MIDI externo o en el ordenador.

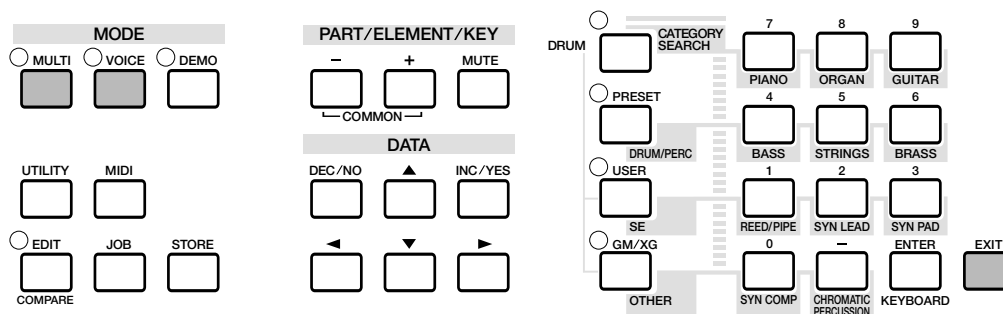
⚠ En la pantalla "DEMO", el parámetro de afinación general (Master Tune) será reemplazado y se ajustará a "0".

- 1 Pulse el botón [DEMO].  
A continuación aparecerá la siguiente pantalla:



- 2 Pulse el botón [INC/YES] para acceder a la pantalla Demo y comenzar automáticamente la reproducción de la canción de demostración.
- 3 Para detener la reproducción de demostración, pulse uno de los siguientes botones: [MULTI], [VOICE] o [EXIT]. Con esto cerrará el modo de demostración y volverá automáticamente al modo Multi, modo de Voces, o al modo previamente seleccionado.

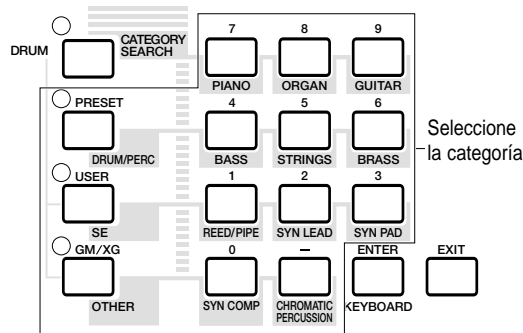
**NOTA** La reproducción de la canción de demostración continuará indefinidamente hasta que sea detenida.



## Selección de la canción de demostración

Mientras se esté reproduciendo la canción de demostración, podrá seleccionar la canción de demostración particular que desee oír.

Introduzca la categoría de canción de demostración deseada con el teclado numérico para recuperar la canción.



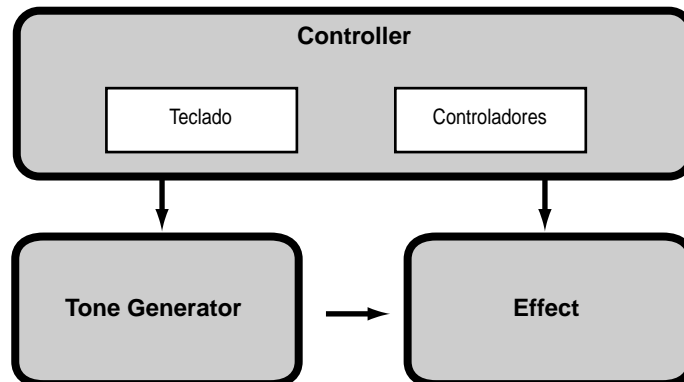
Por ejemplo, puede reproducir la canción de demostración de piano pulsando el botón 7 (PIANO) del teclado numérico. Si no selecciona ninguna canción en particular, se reproducirá automáticamente una canción de orquesta (OTHER).

**NOTA** Cuando haya varias canciones de demostración en una categoría, podrá seleccionar las canciones disponibles con los botones [DEC/NO] y [INC/YES].

# Visión general del S03

El S03 dispone de una amplia variedad de funciones avanzadas y muy útiles. Esta sección le ofrece una visión general de estas funciones.

El diagrama siguiente ilustra las diversas secciones de componentes o "bloques" del S03.

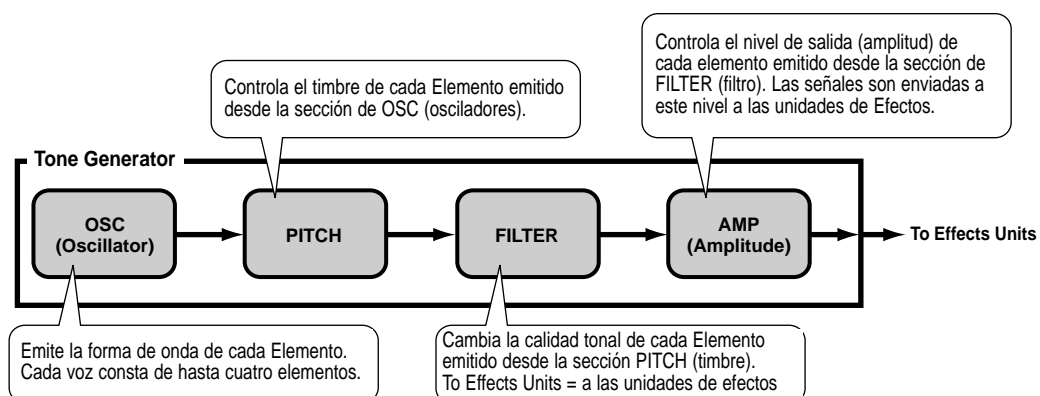


## Controlador

Este bloque consta del teclado, las ruedas de inflexión de tono y de modulación, etc. El teclado no genera ningún sonido por sí mismo, sino que envía información de nota, de velocidad de pulsación, etc. a la sección de generador de tono del S03 de las notas interpretadas. Los controladores también envían datos de actuación que no son de nota. La información del teclado y de los controladores puede ser transmitida a otros dispositivos MIDI externos a través del conector MIDI OUT.

## Generador de tonos

Este bloque reproduce los sonidos según sea la información recibida desde el teclado y los controladores. El siguiente ejemplo, ilustra el paso seguido por la señal desde un Elemento en el modo de Voz.



## Acerca del generador de tonos

---

El generador de tonos del S03 utiliza el sofisticado sistema AWM2.

AWM2 (Memoria de onda avanzada 2) es un sistema de síntesis basado en el uso de ondas muestreadas y que se utiliza en muchos sintetizadores Yamaha. Para conferir un mayor realismo, cada voz AWM2 utiliza múltiples muestras de la forma de onda de un instrumento real. Además, a la forma de onda básica se le puede aplicar una amplia variedad de parámetros, como generador de envolvente, filtro, modulación, etc.

**NOTA** AWM2 no se limita sólo a instrumentos musicales generales (voces normales) sino que también puede utilizarse para configurar diversos instrumentos de batería y de percusión (voces de batería). Encontrará más detalles acerca de las voces normales y de batería en la página 26.

## Polifonía máxima

---

La polifonía máxima del S03 es de 64 notas. Sin embargo, la polifonía real variará según sea la cantidad de elemento de la Voz. Para calcular la polifonía real, deberá dividirse la polifonía total por el número de elementos de la Voz. Por ejemplo, si una voz consta de dos Elementos, la polifonía de notas máxima de la Voz será de 32.

## Efectos

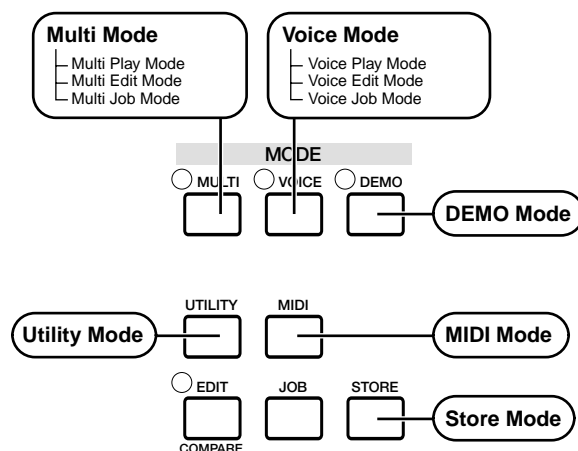
Los efectos pueden utilizarse para cambiar o realzar el sonido de una voz o Multi.

Estos incluyen los efectos de la sección de Reverberación (11 tipos) para añadir sentido de espacio y distancia al sonido, la sección de Chorus (11 tipos) que añade animación y profundidad y la sección de Variación (42 tipos) que contiene una enorme cantidad de efectos adicionales.

**NOTA** Encontrará más detalles sobre estos efectos en la página 53.

# Acerca de los modos

El S03 dispone de diversos modos que cubren un amplio abanico de operaciones y funciones.



## Modo Multi (página 55)

### Modo de reproducción de multis

Seleccione este modo cuando desee utilizar el S03 como generador de tonos multitímbrico. En este modo, puede usar un secuenciador MIDI externo para que reproduzca varias partes de instrumentos diferentes simultáneamente. Este modo también puede utilizarse para combinar varias voces diferentes en una superposición.

### Modo de edición de multis

En este modo, puede editar y crear multis. Pueden guardarse hasta 32 multis en la memoria interna.

### Modo de operaciones de multis

En este modo puede copiar e inicializar multis y realizar otras operaciones similares.

## Modo de Voces (página 70)

### Modo de reproducción de voces

En este modo pueden reproducirse las Voces normales y las Voces de batería. Pueden seleccionarse Voces Predefinidas (128 voces normales), Voces de Usuario (128 voces normales más 2 kits de batería) y Voces XG (480 voces normales más 20 kits de batería). El S03 también dispone de una útil función de Búsqueda de categorías que permite seleccionar una voz de acuerdo con su tipo de instrumento.

### Modo de edición de voces

En este modo se pueden crear y editar las voces normales y las voces de batería. Puede guardar hasta 128 voces normales editadas y 2 kits de batería editados como Voces de Usuario en la memoria interna.

### Modo de operaciones de voces

En este modo puede copiar Elementos e inicializar Voces, así como realizar otras operaciones (Jobs) con ellas.

## Modo DEMO (página 16)

En este modo puede reproducir las canciones de demostración contenidas en la memoria interna. Las diversas canciones de demostración se reproducen de modo continuado.

## Modo de utilidades (página 90)

Este modo contiene los ajustes generales de todo el sistema del S03, como la afinación general y los ajustes relacionados con los controladores.

## Modo MIDI (página 93)

En este modo se realizan ajustes de MIDI, como los canales de transmisión/recepción MIDI y el número de dispositivo.

## Modo de Almacenamiento (página 69, 89)

En este modo, puede guardar las voces y multis originales en la memoria interna.

# Tabla del árbol de funciones

Pantalla LCD (nombre de parámetro)

PÁGINA  
LCD    Página  
del manual  
de uso

Pantalla LCD (nombre de parámetro)

PÁGINA  
LCD    Página  
del manual  
de uso

## Edición de Multis.....56

Common (común)	
-GENERAL	
Name (nombre) .....	1 .....56
Total Vol (volumen total) .....	2 .....56
Transpose (trasposición) .....	3 .....56
-EFFECT	
RevEF (tipo de efecto de reverberación) .....	4 .....56
Reverb Parameters (parámetros de reverberación) .....	5 .....56
Rev Return (retorno de efecto) .....	6 .....56
Reverb Pan (panorámico de reverberación) .....	7 .....57
ChoEF (tipo de efecto de chorus) .....	8 .....57
Chorus Parameters (parámetros de chorus) .....	9 .....57
Chjo Return (retorno de chorus) .....	10 .....57
Chorus Pan (panorámico de chorus) .....	11 .....57
SndCho →Rev (envío de chorus a reverberación) .....	12 .....57
VarEF (tipo de efecto de variación) .....	13 .....57
Variation Parameters (parámetros de variación) .....	14 .....57
VarConnect (conexión de variación) .....	15 .....58
Var Return (retorno de variación) .....	16 .....58
Var Pan (panorámico de variación) .....	17 .....58
SndVar→Rev (envío de variación a reverberación) .....	18 .....58
SndVar→Rev (envío de variación a chorus) .....	19 .....58
MW VarCtl (profundidad de control del efecto de variación de MW) .....	20 .....58
AC1VarCtl (profundidad de control de efecto de variación AC1) .....	21 .....59
-Part (parte)	
-VOICE (voz)	
Selección de voz .....	1 .....59
-MIX (mezcla)	
Volumen .....	2 .....60
Panorámico .....	3 .....60
NLmt-H (límite de nota inferior/superior) .....	4 .....60
VeLmt-L (límite de velocidad de pulsación inferior/superior) .....	5 .....60
-GENERAL	
RecvCh (canal de recepción MIDI) .....	6 .....61
NoteShift/Detune (cambio de nota/desafinación) .....	7 .....61
Mono/Poly .....	8 .....61
Part Mode (modo de parte) .....	9 .....61
-TONE (TONO)	
VelSnsDpt/Ofs (profundidad de la sensibilidad de velocidad de pulsación/desviación) .....	10 .....62
Cutoff/Resonance (corte/resonancia) .....	11 .....63
Attack/Decay/Releas Tm (Tiempo de ataque/caída/abandono) .....	12 .....63
PEG L/Tm (nivel/tiempo del PEG) .....	13 .....64
Vib Rate/Depth/Delay (Velocidad del vibrato/profundidad/retardo) .....	14 .....64
-CONTROLLER (CONTROLADOR)	
Porta Sw/Time (cambio/tiempo de portamento) .....	15 .....65
PB Range (margen de la inflexión de ton) .....	16 .....65
MW FltCtl (control del filtro de MW) .....	17 .....65
MW PMAod (profundidad de modulación del tono de MW) .....	18 .....65
MW FMod (profundidad de modulación del filtro de MW) .....	18 .....65
MW AMod (profundidad de modulación de la amplitud de MW) .....	18 .....65
AC1 CC No (número de cambio de control AC1) .....	19 .....66
AC1 FltCtl (control del filtro de AC1) .....	20 .....66
AC1 FMod (profundidad de modulación del filtro AC1) .....	21 .....66
AC1 AMod (profundidad de modulación de la amplitud AC1) .....	21 .....66
-EFFECT (EFECTO)	
ReverbSend (envío de reverberación) .....	22 .....66
ChorusSend (envío de chorus) .....	23 .....66
Var Send (envío de variación) .....	24 .....67

## Operaciones con multis .....67

Init (Inicializar) .....	1 .....68
CpyVar (copiar efecto de variación) .....	2 .....68
CpyCtl (copiar controlador) .....	3 .....68
CpyPart (copiar parte) .....	4 .....68
BlkDmp (trasvase en bloque) .....	5 .....68

## Edición de Voces.....71

Common (común)	
-GENERAL	
Name (nombre) .....	1 .....71
Total Vol/Lvl (volumen/nivel total) .....	2 .....71
Mono/Poly .....	3 .....71
VelSnsDpt/Ofs (profundidad de la sensibilidad de velocidad de pulsación/desviación) .....	4 .....72
-CONTROLLER	
Porta Sw/Time (cambio/tiempo de portamento) .....	5 .....72
PB Range (margen de la inflexión de ton) .....	6 .....72
MW FltCtl (control del filtro de MW) .....	7 .....72
MW PMAod (profundidad de modulación del tono de MW) .....	8 .....72
MW FMod (profundidad de modulación del filtro de MW) .....	8 .....72
MW AMod (profundidad de modulación de la amplitud de MW) .....	8 .....72
AC1 FltCtl (control del filtro de AC1) .....	9 .....72
AC1 FMod (profundidad de modulación del filtro AC1) .....	10 .....72
AC1 AMod (profundidad de modulación de la amplitud AC1) .....	10 .....72
-EFFECT (EFECTO)	
ReverbSend (envío de reverberación) .....	11 .....72
ChorusSend (envío de chorus) .....	12 .....72
SndCho→Rev (envío de chorus a reverberación) .....	13 .....72
VarEF (tipo de efecto de variación) .....	14 .....72
Variation parameters (parámetros de variación) .....	15 .....72
MW VarCtl (profundidad de control del efecto de variación de MW) .....	16 .....72
AC1 VarCtl (profundidad de control del efecto de variación AC1) .....	17 .....72
-Elemento	
-OSC/MIX (oscilador/mesa de mezclas)	
Element Sw (cambio de elemento) .....	1 .....73
Wave Selection (selección de onda) .....	2 .....73
Level (nivel) .....	3 .....73
Pan (panorámico) .....	4 .....73
NLmt-L/H (límite inferior/superior de nota) .....	5 .....73
VeLmt-L/H (límite inferior/superior de velocidad de pulsación) .....	6 .....74
-PITCH (TIMBRE)	
NoteShift/Detune (cambio de nota/desafinación) .....	7 .....74
PchScLsns (sensibilidad de la escala del tono) .....	8 .....74
PchScLcN (nota central de la escala del tono) .....	8 .....74
PEG R (velocidad del PEG) .....	9 .....75
PEG L (nivel del PEG) .....	10 .....75
PEGScLsns (sensibilidad de la escala del PEG) .....	11 .....76
PEGScLcN (nota central de la escala del PEG) .....	11 .....76
PEGRTVel (velocidad de pulsación del PEG) .....	12 .....76
PEGLvlVel (velocidad de nivel del PEG) .....	12 .....76
-FILTER (FILTRO)76	
Cutoff/Resonance (corte/resonancia) .....	13 .....77
Cutoff/Vel (sensibilidad de la velocidad de pulsación del corte) .....	14 .....77
ResoVel (sensibilidad de la velocidad de pulsación de la resonancia) .....	14 .....77
FltScLFlag (escala del filtro) .....	15 .....77
Flt BP1-4 (punto de ruptura de la escala del filtro 1-4) .....	16 .....78
Flt Of1-4 (desviación de la escala del filtro 1-4) .....	17 .....78
FltScLsns (sensibilidad de la escala del filtro) .....	18 .....78
FltScLVel (sensibilidad de la velocidad de pulsación de la escala del filtro) .....	18 .....78
FEG R (velocidad del FEG) .....	19 .....79
FEG L (nivel del FEG) .....	20 .....79
FEGScLsns (sensibilidad de la escala del FEG) .....	21 .....79
FEGAtkVel (velocidad de pulsación del ataque del FEG) .....	22 .....80
FEGothVel (velocidad de pulsación de Otros para el PEG) .....	22 .....80
-AMP (amplitud)	
AEG R (velocidad del AEG) .....	23 .....80
AEG L (nivel del AEG) .....	24 .....80
AEGScLsns (sensibilidad de la escala del AEG) .....	25 .....81
AEGLvlVel (sensibilidad de velocidad de pulsación del nivel del AEG) .....	26 .....81
AEGAtkVel (sensibilidad de velocidad de pulsación del ataque del AEG) .....	26 .....81
LvlScLFlag (escala del nivel del AEG) .....	27 .....81
LvlBP1-4 (punto de ruptura del nivel 1-4) .....	28 .....81
LvlOf1-4 (desviación del nivel 1-4) .....	29 .....82
LvlScLsns (sensibilidad de la escala del nivel) .....	30 .....82
Keyon/Delay (tecla activada retardo) .....	31 .....82
-LFO (oscilador de baja frecuencia)	
LFO Wave (onda del LFO) .....	32 .....82
LFO Phase (fase del LFO) .....	32 .....82
LFO Speed (velocidad del LFO) .....	33 .....83
LFO PMod (modulación del tono del LFO) .....	34 .....83
LFO FMod (modulación del filtro del LFO) .....	34 .....83
LFO AMod (modulación de la amplitud del LFO) .....	34 .....83
PLFODelay (retardo del LFO del tono) .....	35 .....83
PLFO Fade (tiempo de fundido del LFO del tono) .....	35 .....83

**Edición de Voces (Batería) .....84**

Común		
GENERAL		
Name (nombre) .....	1	85
OrgKt (kit original) .....	2	85
Key ( tecla)		
OSC/MIX		
Level (nivel) .....	1	85
Pan ( panorámico).....	2	85
Alt Group (alternar grupo) .....	3	85
Key Assign (asignación de tecla) .....	4	85
RxNoteOff/On (recepción de nota activada/desactivada) .....	5	86
PITCH		
PitchCors/Fine (afinación aproximada/exacta) .....	6	86
FILTER		
Cutoff/Resonance (corte/resonancia).....	7	86
AMP		
EG Attak/Decay1/Decay/velocidad de ataque/caída1/caída2 del EG)8 .....	8	86
EFFECT		
ReverbSend (envío de reverberación).....	9	87
ChorusSend (envío de chorus) .....	10	87

**Operaciones con voces.....87**

Init (inicializar) .....	1	88
CpyElm (copiar elemento/CpyKey (copiar tecla de batería) .....	2	88
BlkDmp (trasvase en bloque).....	3	88

**Modo DEMO (demostración) .....16**

Demo Song Play (reproducción de canción de demostración) .....	16	
----------------------------------------------------------------	----	--

**Modo de Utilidades .....90**

TG (generador de tonos)		
Master Tune (afinación general) .....	1	90
KEYBOARD (teclado)		
Kbd Trans (transposición de teclado) .....	2	90
Vel Curve (curva de velocidad de pulsación).....	3	90
Fixed Vel (velocidad de pulsación fija).....	3	90
CONTROLLER		
MWTxCtlNo (número de control de transmisión de MW) .....	4	91
FCTxCtlNo (número de control de transmisión del pedal controlador) .....	4	91
FSTxCtlNo (número de control de transmisión del pedal conmutador) .....	5	91
Ctl Reset (reajuste de controlador) .....	6	91
AC1 CC No (número de cambio de control AC1) .....	7	92
EFFECT		
V EfBypass (anulación de efecto de voz) .....	8	92

**Modo MIDI .....93**

MIDI CHANNEL (CANAL MIDI)		
Device No (número de dispositivo) .....	1	93
Local Sw (cambio de activación/desactivación de local) .....	2	93
Rcv Ch (canal de recepción MIDI del modo de voces) .....	3	94
Trans Ch (canal de transmisión MIDI) .....	4	94
MIDI FILTER (FILTRO MIDI)		
RxPgmChng (recepción de activación/desactivación cambio de programa).....	5	94
RxBankSel (recepción de activación/desactivación de selección de banco) .....	5	94
TxPgmChng (transmisión de activación/desactivación cambio de programa).....	6	94
TxBankSel (transmisión de activación/desactivación de selección de banco) .....	6	94
Thru Port (puerto de retransmisión).....	7	94

**NOTA** Encontrará los detalles sobre el procedimiento de Almacenamiento de multis en la página 69; Encontrará los detalles sobre el procedimiento de Almacenamiento de voces en la página 89.

# Tabla de parámetros

Los números de las columnas indican la PÁGINA de pantalla correspondiente al parámetro a la izquierda (con la excepción de la columna extrema derecha, que indica la página del manual correspondiente). Por ejemplo, observe que el parámetro de Envío de Reverberación se encuentra en tres páginas de pantalla independientes: PÁGINA 22 de Edición de parte de multi, PÁGINA 11 de la Edición de común de voz normal, y la PÁGINA 9 de la Edición de tecla de voz de batería.

La tabla resulta útil para localizar las páginas de pantalla correspondientes en los distintos modos. Esto viene muy bien cuando desee realizar ajustes iguales o similares al mismo parámetro en un modo diferente; por ejemplo, ajustar el Envío de Reverberación del modo Multi al mismo valor que el Envío de Reverberación del modo de Voces. También es útil para la comprobación de los mismos parámetros al programar cambios de sonido complicados, como ajustar el Corte del filtro de voz a un determinado valor y luego dirigirse al Corte del modo Multi y volver a modificarlo.

Puesto que también se incluyen referencias a las páginas del manual de uso, podrá buscar rápidamente la explicación correspondiente comprobando el modo seleccionado y el número de PÁGINA en el S03 y luego remitirse a esta tabla.

**NOTA** Cuando el parámetro sea el mismo para el modo de Voces y el modo Multi, la referencia a la página del manual es generalmente para la explicación en el modo Multi.

Tipo de parámetro	Pantalla LCD (nombre de parámetro)	Edición de Multi		Edición de Voces				UTILITY utilidades	MIDI	Página del manual de uso
		Común	Parte	Común		Elemento/Tecla				
				Normal	Batería	Normal	Batería			
GENERAL	Nombre	1		1	1					56, 71
	Total Vol (volumen total)	2		2						56, 71
	Total Lvl (nivel total)			2		3	1			71, 73, 85
	Transpose (transposición)	3								56
	Rcv Ch (canal de recepción MIDI)		6						3	61, 94
	NoteShift/Detune (cambio de nota/afinación)		7				7			61, 74
	Mono/Poly		8	3						61, 71
	Part Mode (modo de parte)		9							61
	OrgKt (kit original)						2			85
	RevEF (tipo de efecto de reverberación)	4								56
EFFECT (EFECTO)*	Reverb Parameters (parámetros de reverberación)	5								56
	Rev Return (retorno de efecto)	6								56
	Reverb Pan (panorámico de reverberación)	7								57
	ChoEF (tipo de efecto de chorus)	8								57
	Chorus Parameters (parámetros de chorus)	9								57
	Chjo Return (retorno de chorus)	10								57
	Chorus Pan (panorámico de chorus)	11								57
	SndCho → Rev (envío de chorus a reverberación)	12			13					57
	VarEF (tipo de efecto de variación)	13			14					57
	Variation Parameters (parámetros de variación)	14			15					57
	VarConnect (conexión de variación)	15								58
	Var Return (retorno de variación)	16								58
	Var Pan (panorámico de variación)	17								58
	SndVar → Rev (envío de variación a reverberación)	18								58
	SndVar → Cho (envío de variación a chorus)	19								58
	MW VarCtl (profundidad de control del efecto de variación de MW)	20			16					58
	AC1VarCtl (profundidad de control de efecto de variación AC1)	21			17					66
	ReverbSend (envío de reverberación)		22	11				9		66
	Chorus Send (envío de chorus)		23	12				10		66
	Var Send (envío de variación)		24							67
	V EfBypass (anular efecto de voz)								8	92
	VOICE (VOZ)	Selección de voz		1						
MIX (MEZCLA)	Volumen		2							60
	Panorámico		3			4	2			60, 73, 85
	NLmt-H (límite de nota inferior/superior)		4			5				60, 73
	Velmt-L (límite de velocidad de pulsación inferior/superior)		5			6				60, 74
TONE (TONO)	VelSensDpt/Ofs (profundidad de la sensibilidad de velocidad de pulsación/desviación)		10	4						62
	Cutoff/Resonance (corte/resonancia)		11			13	7			63, 77, 86
	Attack/Decay/Releas Tm (Tiempo de ataque/caída/abandono)		12							63
	PEG L/Tm (nivel/tiempo del PEG)		13							64
	Vib Rate/Depth/Delay (Velocidad del vibrato /profundidad/retardo)		14							64
CONTROLLER (CONTROLADOR)*	Porta Sw/Time (cambio/tiempo de portamento)		15	5						65
	PB Range (margen de la inflexión de tono)		16	6						65
	MW FilCtl (control del filtro de MW)		17	7						65
	MW PMAcod (profundidad de modulación del tono de MW)		18	8						65
	MW FMod (profundidad de modulación del filtro de MW)		18	8						65
	MW AMod (profundidad de modulación de la amplitud de MW)		18	8						65
	AC1 CC No (número de cambio de control AC1)		19						7	66,92
	AC1 FilCtl (control del filtro de AC1)		20	9						66
	AC1 FMod (profundidad de modulación del filtro AC1)		21	10						66
	AC1 AMod (profundidad de modulación de la amplitud AC1)		21	10						66
	MWtxCtlNo (número de control de transmisión de MW)								4	91
	FCTxCtlNo (número de control de transmisión del pedal controlador)								4	91
	FSTxCtlNo (número de control de transmisión del pedal conmutador)								5	91
	Ctl Reset (reajuste del controlador)								6	91

Tipo de parámetro	Pantalla LCD (nombre de parámetro)	Edición de Multi		Edición de Voces				UTILITY utilidades	MIDI	Página del manual de uso
		Común	Parte	Común		Elemento/Tecla				
				Normal	Batería	Normal	Batería			
OSC/MIX (oscilador/mesa de mezclas)	Element Sw (cambio de elemento)						1			73
	Wave Selection (selección de onda)						2			73
	Level (nivel)						3			85
	Alt Group (alternar grupo)							3		85
	Key Assign (asignación de tecla)								4	85
	RxNoteOff/On (recepción de nota activada/desactivada)								5	86
PITCH (TIMBRE)	NoteShift/Detune (cambio de nota/desafinación)		7				7			61, 74
	PchScIcSns (sensibilidad de la escala del tono)						8			74
	PchScIcCN (nota central de la escala del tono)						8			74
	PEG R (velocidad del PEG)						9			75
	PEG L (nivel del PEG)						10			75
	PEGSclSns (sensibilidad de la escala del PEG)							11		76
	PEGSclCN (nota central de la escala del PEG)							11		76
	PEGRVel (velocidad de pulsación del PEG)							12		76
	PGLvIVel (velocidad de nivel de pulsación de nivel del OEG)							12		76
	PitchCorsi/Fine (afinación aproximada/exacta)								6	86
	FILTER (FILTRO)	Cutoff/Resonance (corte/resonancia)		11				13	7	
Cutoff/Vel (sensibilidad de la velocidad de pulsación del corte)							14			77
ResoVel (sensibilidad de la velocidad de pulsación de la resonancia)							14			77
FitScIcFlag (escala del filtro)							15			77
Fit BP1-4 (punto de ruptura de la escala del filtro 1-4)							16			78
Fit Of1-4 (desviación de la escala del filtro 1-4)							17			78
FitScIcSns (sensibilidad de la escala del filtro)							18			78
FitScIcVel (sensibilidad de la velocidad de pulsación de la escala del filtro)							18			78
FEG R (velocidad del FEG)								19		79
FEG L (nivel del FEG)								20		79
FEGScIcSns (sensibilidad de la escala del FEG)								21		79
FEGAtkVel (velocidad de pulsación del ataque del FEG)								22		80
FEGOthVel (velocidad de pulsación de Otros para el PEG)								22		80
AEG R (velocidad del AEG)								23		80
AEG L (nivel del AEG)								24		80
AEGScIcSns (sensibilidad de la escala del AEG)								25		81
AEGLvIVel (sensibilidad de velocidad de pulsación del nivel del AEG)								26		81
AEGAtkVel (sensibilidad de velocidad de pulsación del ataque del AEG)							26		81	
LvIcIcFlag (escala del nivel del AEG)							27		81	
LvIBP1-4 (punto de ruptura del nivel 1-4)							28		81	
LvIOf1-4 (desviación del nivel 1-4)							29		82	
LvIcIcSns (sensibilidad de la escala del nivel)							30		82	
Keyon/Delay (tecla activada retardo)							31		82	
EG Attack/Decay1/Decay2 (velocidad de ataque/caída1/caída2 del EG)								8	86	
LFO (oscilador de baja frecuencia)	LFO Wave (onda del LFO)						32			82
	LFO Phase (fase del LFO)						32			82
	LFO Speed (velocidad del LFO)						33			83
	LFO PMod (modulación del tono del LFO)						34			83
	LFO FMod (modulación del filtro del LFO)						34			83
	LFO AMod (modulación de la amplitud del LFO)						34			83
	PLFODelay (retardo del LFO del tono)							35		83
	PLFO Fade (tiempo de fundido del LFO del tono)							35		83
TG (generador de tonos)	Master Tune (afinación general)							1		90
KEYBOARD (teclado)	Kbd Trans (transposición del teclado)							2		90
	Vel Curve (curva de velocidad de pulsación)							3		90
	Fixed Vel (velocidad de pulsación fija)							3		90
									3	90
MIDI CHANNEL (canal MIDI)	Device No (número de dispositivo)								1	93
	Local Sw (cambio de activación/desactivación de local)								2	93
	Rcv Ch (canal de recepción MIDI del modo de voces)								3	94
	Trans Ch (canal de transmisión MIDI)								4	94
MIDI FILTER (FILTRO MIDI)	RxPgmChng (recepción de activación/desactivación cambio de programa)								5	94
	RxBankSel (recepción de activación/desactivación de selección de banco)								5	94
	TxPgmChng (transmisión de activación/desactivación cambio de programa)								6	94
	TxBankSel (transmisión de activación/desactivación de selección de banco)								6	94
	Thru Port (puerto de retransmisión)								7	94

**NOTA** Para los parámetros de modos diferentes que tengan el mismo nombre, los valores y ajustes de parámetros disponibles para ese parámetro pueden ser diferentes según sea el modo. Encontrará los detalles en la explicación de cada parámetro.

**NOTA** En la lista de datos encontrará los detalles sobre los parámetros de los efectos de Reverberación, Chorus y Variación.

**NOTA** Si necesita información sobre las páginas de operaciones (Jobs), consulte la tabla del Árbol de funciones (página 20).

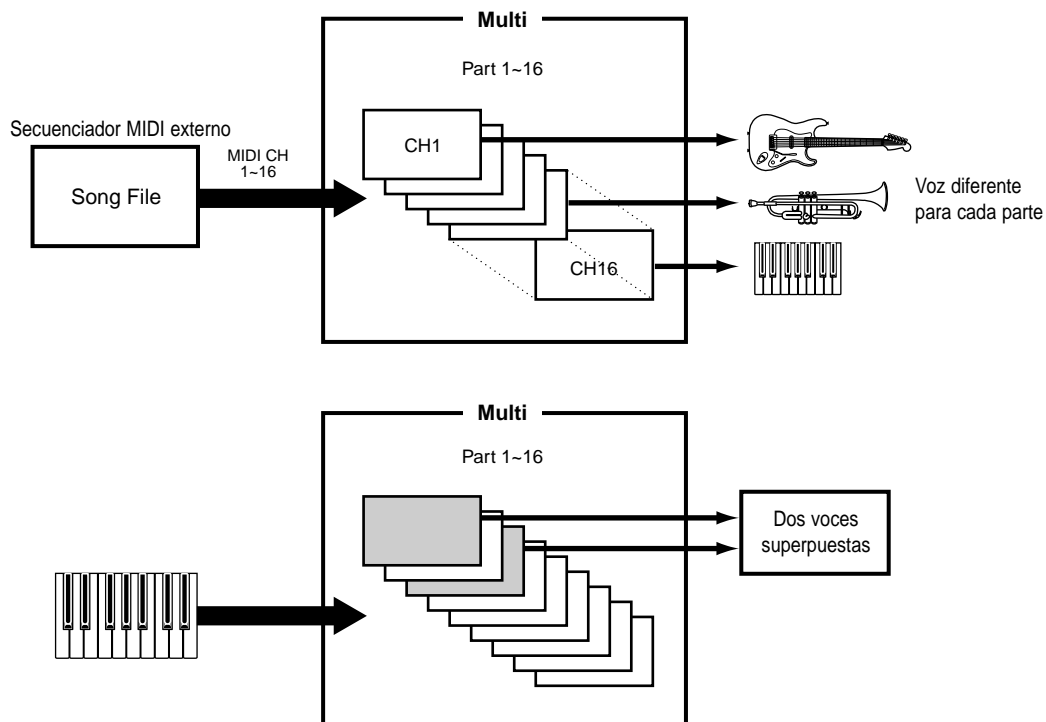
\* En el modo Multi, los ajustes de Efecto/Controlador común de la voz son ignorados, quedando en efecto los ajustes de Multi. Los ajustes de Efecto/Controlador de variación del modo de voces pueden copiarse al modo Multi con la función de Operación con multis (página 68).

# Multis

Un multi consta de hasta 16 partes, cada una de las cuales puede reproducir una voz normal o una parte de voz de batería.

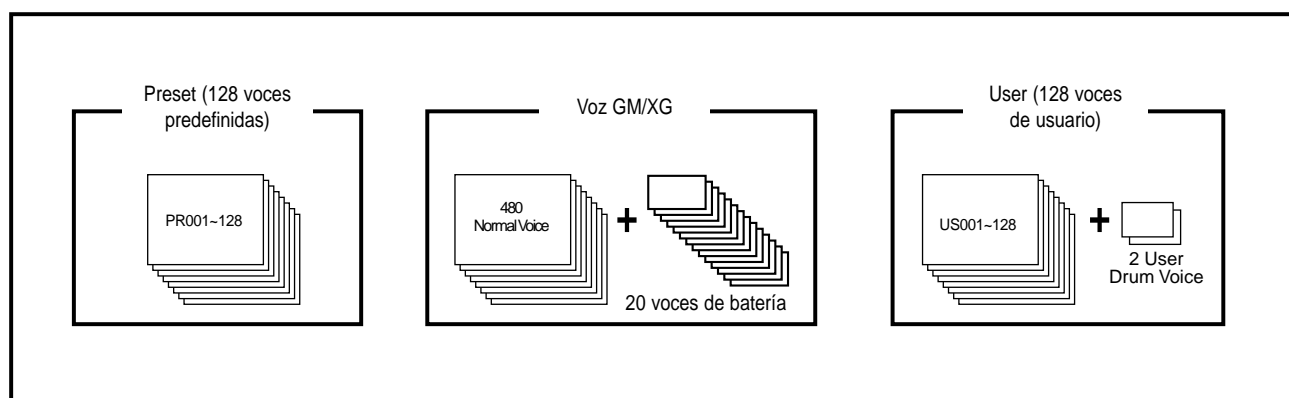
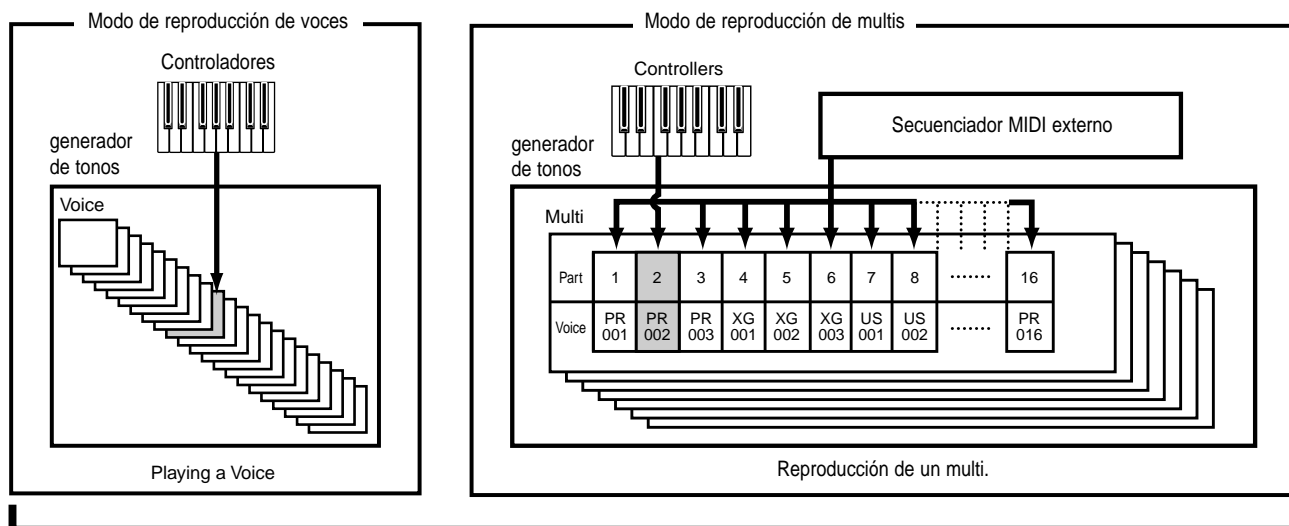
Al asignar diferentes voces y canales MIDI a cada parte, y utilizando un secuenciador o un ordenador para la reproducción de los datos de canción, podrá disponer de una orquesta con 16 sonidos de instrumentos independientes.

También es posible reproducir Multis desde el teclado. Esto permite configurar superposiciones de diferentes voces, o divisiones especiales del teclado para que las manos derecha e izquierda puedan tocar voces separadas (página 41).



# Voces

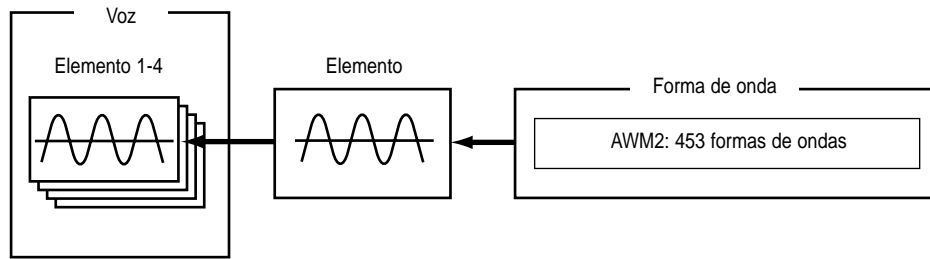
Una voz es un sonido instrumental individual, creado con los Elementos y ajustando los diversos parámetros. En el modo de Reproducción de voces podrá seleccionar y reproducir cualquiera de estas voces. En el modo de Reproducción de multis, asigne una voz diferente a cada parte y utilice un secuenciador externo para reproducir simultáneamente varias voces. Las voces se almacenan en la memoria interna (PRESET, USER, GM/XG).



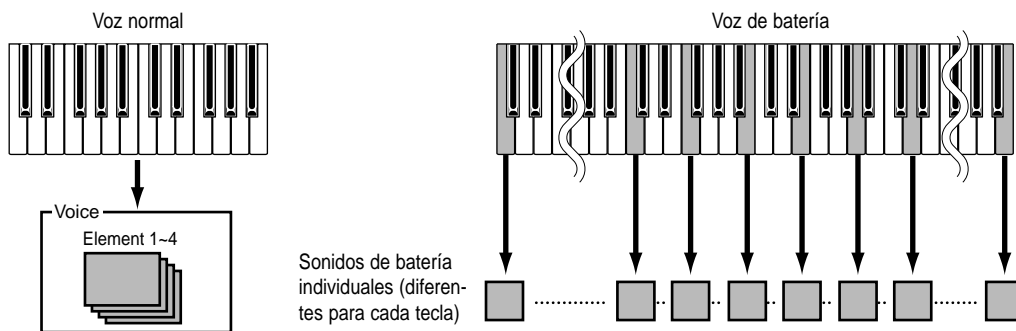
\* Las voces de batería XG121-128 no pertenecen al grupo GM/XG, sino que son kits de batería originales especialmente programados para el S03.

# Introducción a las voces/ondas

Cada voz consta de hasta cuatro elementos. Cada elemento en sí es una forma de onda o un sonido de instrumento.



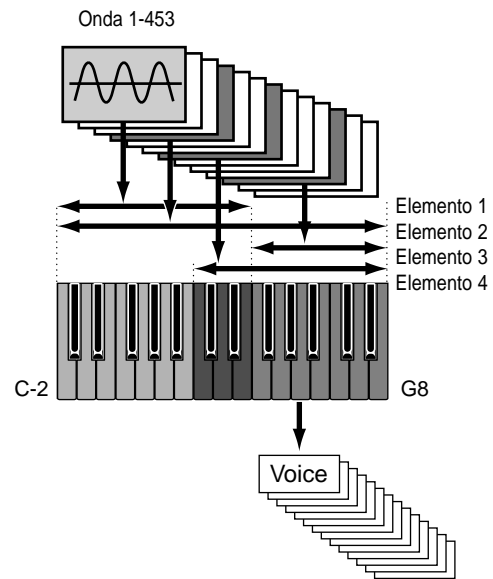
Existen dos tipos de voces: Voces normales y Voces de batería. Las voces normales son principalmente sonidos de instrumentos afinados que pueden reproducirse en todo el margen del teclado. Las voces de batería son principalmente sonidos de percusión/batería asignados a notas individuales del teclado. Las voces de batería también incluyen efectos especiales de sonido. En general, una voz (con hasta cuatro elementos) puede interpretarse en todo el margen del teclado, aunque esto puede cambiarse; el margen real de teclas de la voz está determinado por los parámetros de Límite de nota (página 73).



**NOTA** El sintetizador dispone de un total de 480 (XG) y 128 (Predefinidas) voces normales, más 20 voces de batería como sonidos predefinidos. El usuario puede crear y guardar sus propias voces originales; el S03 dispone de memoria de usuario para 128 voces normales y 2 voces de batería de usuario.

# Ondas

Las ondas (o formas de onda) son los bloques básicos de construcción del sonido y se utilizan como elementos en la elaboración de una voz. Puede disponer de un total de 453 ondas predefinidas de gran calidad. Como se indica en la siguiente ilustración, al crear una voz, puede seleccionar la onda que va a utilizar como un elemento y luego ajustar su nivel, timbre, tono y demás parámetros relacionados.



# Operaciones básicas

En esta sección se explican las operaciones fundamentales del S03.

## Selección de un modo

Existen varios modos de funcionamiento, el modo de Reproducción de Multis, el modo de reproducción de voces, etc., cada uno de los cuales le permitirá trabajar eficazmente con las diversas funciones del sintetizador.

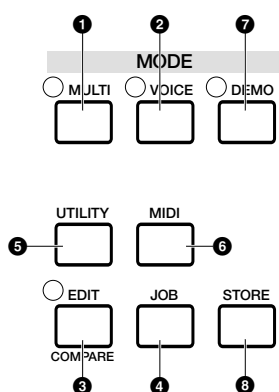
**NOTA** En la página 19 se ofrece una visión general de los diversos modos.

Hay modos de Reproducción independientes, para Multis y para Voces. Para acceder a cada uno de estos modos, utilice el botón MODE correspondiente ([MULTI] para la Reproducción de multitis, [VOICE] para el modo de Reproducción de voces. También existen modos independientes de Edición y de Operaciones para los Multis y las Voces. Para acceder al modo de Edición o de Operaciones, sólo tiene que pulsar el botón [EDIT] o [JOB] mientras se encuentre en el modo de reproducción respectivo.

De manera similar, si pulsa el botón [STORE] en el modo de Multis o de Voces irá al modo de Almacenamiento en el que podrá guardar Multis o Voces.

Además de los modos mencionados, existe también el modo de Utilidades, para realizar ajustes generales al instrumento, y el modo MIDI que contiene los ajustes relacionados con MIDI. Por último, está el modo de Demostración, que le permite reproducir las canciones de demostración.

Para seleccionar éstos modos, deberá pulsar el botón [UTILITY] para el modo de Utilidades, el botón [MIDI] para el modo MIDI y el botón [DEMO] para el modo de Demostración



## Modos de reproducción

### 1 Modo de reproducción multi (página 37)

Pulse el botón [MULTI] (se iluminará el diodo) para acceder al modo de Reproducción de multitis. Para salir a otro modo, sólo tiene que pulsar el botón respectivo del modo en cuestión.



### 2 Modo de reproducción de voces (página 33)

Pulse el botón [VOICE] (se iluminará el diodo) para acceder al modo de Reproducción de voces. Para salir a otro modo, sólo tiene que pulsar el botón respectivo del modo en cuestión.



## Modos de edición

También existen modos de Edición y Operaciones independientes para cada modo de Reproducción. La luz de [EDIT] se iluminará junto con la luz del modo de Reproducción correspondiente, [MULTI] o [VOICE].

### 3 Modo de Edición de multitis (página 55)

Pulse el botón [EDIT] en el modo de Reproducción de multitis. Para salir a otro modo, sólo tiene que pulsar el botón respectivo del modo en cuestión. Pulse el botón [EXIT] para volver al modo de Reproducción de multitis.



### ③ Modo de edición de voces (páginas 47, 70)

Pulse el botón [EDIT] en el modo de Reproducción de voces. Para salir a otro modo sólo tiene que pulsar el botón respectivo de tal modo. Pulse el botón [EXIT] para volver al modo de Reproducción de voces.



### Modos de operaciones

Cada modo de Reproducción dispone de un modo de Operaciones individual. Es posible seleccionar el modo de Operaciones deseado cuando se ilumina la luz del modo de Reproducción correspondiente [MULTI] o [VOICE].

### ④ Modo de operaciones de multis (página 67)

Pulse el botón [JOB] en el modo de Reproducción de multis. Para cambiar a otro modo, sólo tiene que pulsar el botón respectivo, o el botón [EXIT] para volver al modo de Reproducción de multis.



### ④ Modo de Operaciones de Voces (página 87)

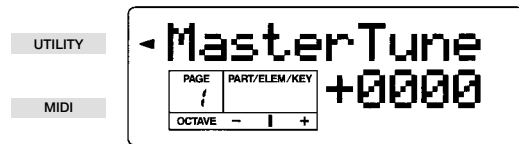
Pulse el botón [Job] en el modo de Reproducción de Voces. Para cambiar a otro modo, sólo tiene que pulsar el botón correspondiente, o el botón [EXIT] para regresar al modo de Reproducción de Voces.



### Otros modos

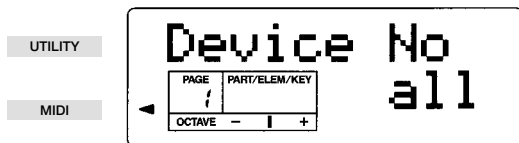
### ⑤ Modo de utilidades (página 90)

Pulse el botón [UTILITY] para acceder a este modo. Para cambiar a otro modo sólo tiene que pulsar el botón correspondiente. Si se ilumina una de las luces de modo de Reproducción [MULTI] o [VOICE] significa que el modo de Reproducción respectivo sigue activo, incluso mientras se accede a este modo. En la esquina superior izquierda de la pantalla aparecerá una flecha, que apunta a "UTILITY" en el panel, indicando el modo de Utilidades.



### ⑥ Modo MIDI (página 93)

Pulse el botón [MIDI] para acceder a este modo. Para cambiar a otro modo sólo tiene que pulsar el botón respectivo. Si se ilumina una de las luces de modo de Reproducción [MULTI] o [VOICE] significa que el modo de Reproducción respectivo sigue activo, incluso mientras se accede a este modo. En la esquina superior izquierda de la pantalla aparecerá una flecha, que apunta a "MIDI" en el panel, indicando el modo de MIDI.



### ⑦ Modo de demostración (página 16)

Pulse el botón [DEMO] para acceder a este modo (se iluminará la luz). Para salir de este modo y cambiar al modo de Reproducción de multis o de voces pulse el botón [EXIT], [MULTI] o [VOICE].

⚠ En la pantalla "Demo", todos los datos de la memoria de Voces de Usuario del instrumento serán reemplazados por los datos de la canción de demostración. Guarde los datos importantes en un dispositivo MIDI externo o en un ordenador antes de activar este modo.

⚠ En la pantalla "Demo", el parámetro de Afinación general (en Utilidades) será reemplazado y ajustado a "0".

### ⑧ Modo de Almacenamiento (páginas 69, 89)

Al pulsar el botón [STORE] en el modo multi o de voces, accederá al modo de almacenamiento en el que podrá guardar los multis o las voces. La luz del modo de Reproducción [MULTI] o [VOICE] permanecerá iluminada, incluso al acceder a este modo. Para cambiar a otro modo sólo tiene que pulsar el botón correspondiente. Pulse [EXIT] para salir del modo de almacenamiento.

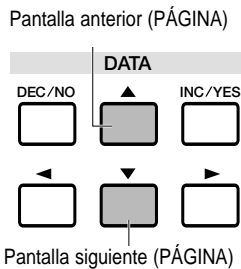


# Selección de una pantalla

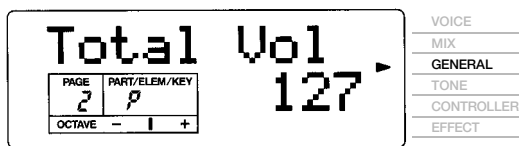
Para cambiar entre las pantallas utilice los botones [▲]/[▼], [◀]/[▶], [+]/[-] y [EXIT].

## Botones [▲]/[▼]

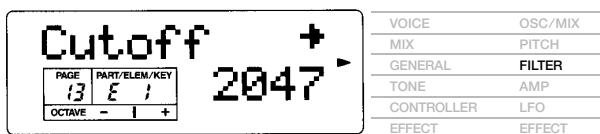
Muchas de las visualizaciones constan de diferentes pantallas. Para seleccionarlas utilice los botones [▲]/[▼].



Al seleccionar las diversas pantallas, aparecerá una flecha a la derecha de la pantalla de cristal líquido indicando el tipo de parámetro en la lista del panel. Por ejemplo, si se recupera la pantalla del parámetro Volumen total del modo de Edición del multis, la flecha de la pantalla indicará que el parámetro pertenece al tipo General.



En el ejemplo siguiente, aparece la pantalla del parámetro Corte (Elemento) del modo de Edición de voces y la flecha indica que el parámetro pertenece al tipo Filtro.

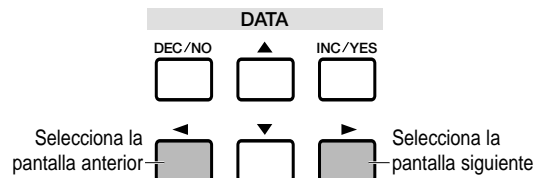
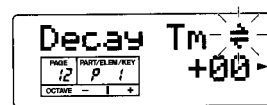


## Botones [◀]/[▶]

Algunas de las páginas de visualizaciones disponen de múltiples "pantallas". Estas están indicadas por marcas especiales de flecha en la parte superior derecha de la pantalla de cristal líquido. Utilice los botones [◀]/[▶] para seleccionar las páginas.

Cuando se acceda a la primera pantalla de un grupo de páginas múltiples, la flecha apuntará a la derecha (→) para indicar que hay más pantallas. Cuando se acceda a una página del grupo del medio, las flechas apuntarán en las dos direcciones (→ ←) indicando que es posible seleccionar la pantalla anterior o la siguiente. Cuando se accede a la última pantalla, la flecha apuntará a la izquierda (←) indicando que ya no hay más pantallas.

Para ciertos parámetros (como Nombre de voz, etc.) los botones se utilizan para mover el cursor por la pantalla.



## Botones [+]/[-]

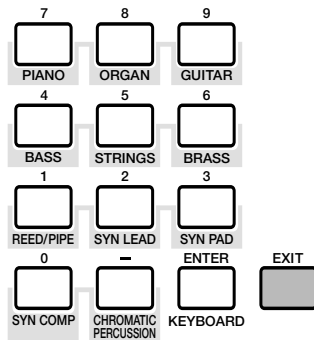
En el modo de Edición de multis, los botones se utilizan para seleccionar cada parte. Para seleccionar los parámetros comunes, pulse los dos botones simultáneamente. En el modo de Edición de voces, los botones se utilizan para seleccionar cada elemento. Para seleccionar los parámetros comunes, pulse los dos botones simultáneamente.



**NOTA** Si desea más detalles acerca de los parámetros y las configuraciones de las páginas de los modos de Edición de multis y de Edición de voces, remítase a las explicaciones del modo correspondiente en la sección de referencia de este manual.

## Botón [EXIT]

Pulse este botón para subir (salir) en la estructura jerárquica y volver a la pantalla anterior.



**NOTA** Según sea la operación particular, el botón [EXIT] también realizará otras funciones. Estas funciones alternativas están indicadas en las secciones pertinentes del manual.

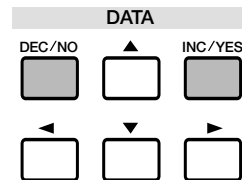
## Introducción de datos

Utilice los botones [INC/YES] y [DEC/NO] para subir o bajar por los valores, o introduzca el valor directamente con el teclado numérico y el botón [ENTER].

Para ciertos parámetros (como Nombre de voz, etc.) en los que puede ajustar más de un valor, utilice los botones [◀] [▶] para mover el cursor por la pantalla y luego ajuste el valor.

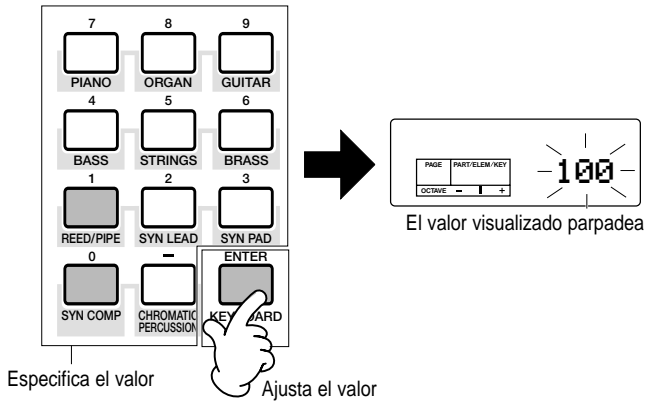
## Botones [INC/YES] y [DEC/NO]

Estos botones se utilizan para cambiar el valor del parámetro seleccionado. Puede utilizar el botón [INC/YES] para aumentar el ajuste del parámetro en un paso o el botón [DEC/NO] para disminuirlo. Si mantiene pulsado uno de los botones, el valor cambiará continuamente. También es posible utilizar los botones para responder "SÍ" o "NO" al visualizar un mensaje de confirmación.



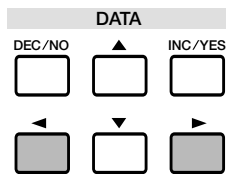
## Teclado numérico, botón [ENTER]

Con el teclado numérico es posible especificar el valor del parámetro seleccionado para luego ajustarlo con el botón [ENTER]. Por ejemplo, para ajustar un valor de "100", pulse (por orden) los botones del teclado numérico [1], [0] y [0] (el indicador del parámetro parpadeará). Por último, pulse el botón [ENTER] para ajustar el valor.



## Movimiento del cursor

Para ciertos parámetros, como el Nombre de voz y otros, se utilizan los botones [◀]/[▶] para mover el cursor por la pantalla (el carácter seleccionado parpadea). Mueva el cursor a la posición deseada y luego ajuste el valor.

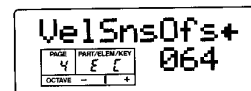
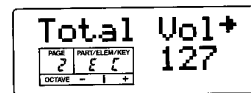


### Tipos de parámetros (absolutos y relativos)

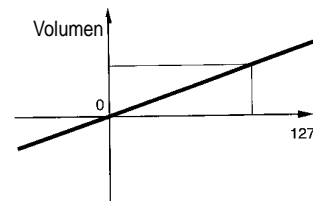
Existen varias formas de ajustar los parámetros. Algunos requieren que introduzca directamente ajustes numéricos o caracteres alfabéticos. Con otros, en cambio, puede elegir entre varios ajustes posibles. Además, algunos tipos de parámetros son "absolutos" y otros "relativos".

Por ejemplo, el parámetro absoluto de la siguiente ilustración puede ajustarse a "mono" o "poly". En el caso de otros parámetros absolutos como el volumen, el ajuste puede ser cualquier valor entre 0 y 127. El ajuste de Volumen tiene una relación lineal de uno a uno con el volumen real, como se muestra en el gráfico de la izquierda.

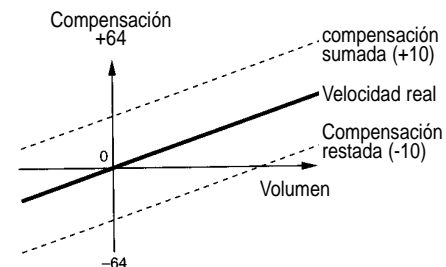
Sin embargo, los parámetros relativos no siguen la misma relación. El gráfico de la parte inferior muestra el papel del parámetro Compensación de velocidad de pulsación. El valor que se ajuste aquí, denominado "compensación", se suma o se resta al valor real. Con la Compensación de velocidad de pulsación, el valor de compensación especificado se suma o se resta a la velocidad de pulsación real de las notas que se toquen en el teclado. Algunas veces, estos tipos de parámetros relativos se ajustan en forma de porcentaje.



1 Volumen total (absoluto)



2 compensación de velocidad de pulsación (relativo)



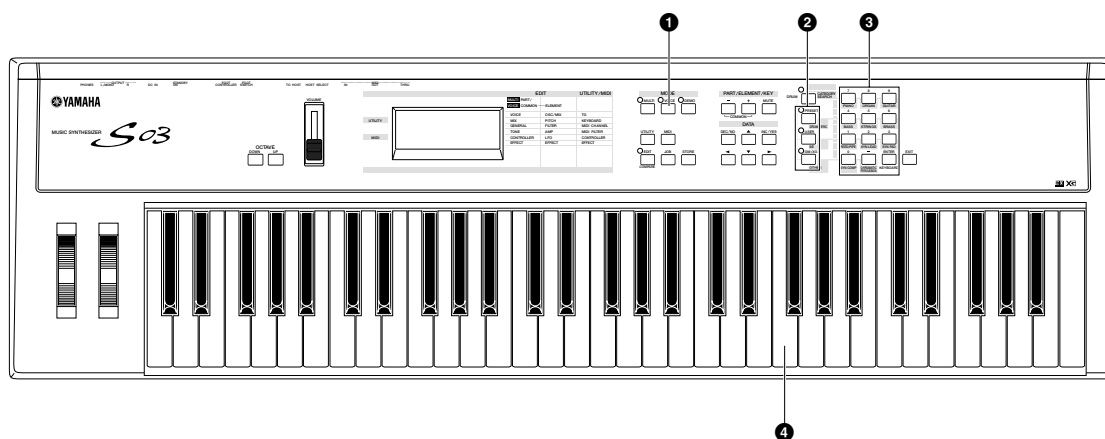
# Interpretación del S03

## Reproducción de las voces

Es posible seleccionar y reproducir cualquiera de las voces de los grupos de memoria PRESET (predefinido), USER (usuario) y GM/XG, como se explica a continuación.

**NOTA** Los detalles de las voces figuran en la página 25.

**NOTA** La memoria de usuario puede contener hasta 128 Voces normales y 2 Voces de batería.



### 1 Pulse el botón [VOICE].

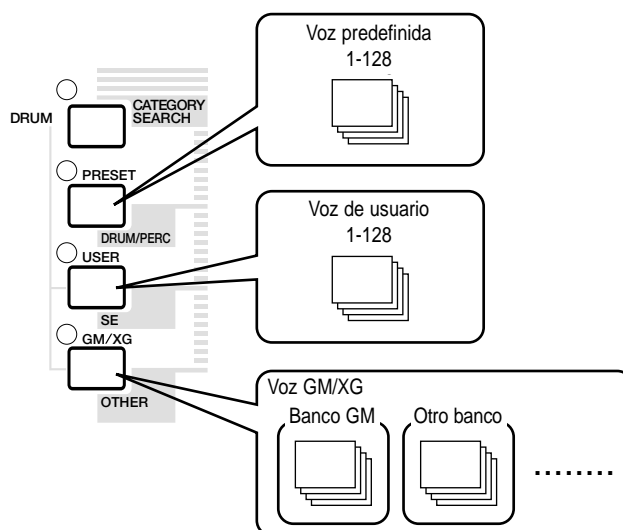
Pulse el botón [VOICE] (se iluminará el diodo) para acceder al modo de Reproducción de voces. A continuación aparecerá la siguiente pantalla.



En este momento, reproduzca la Voz (indicada en la pantalla) con el teclado.

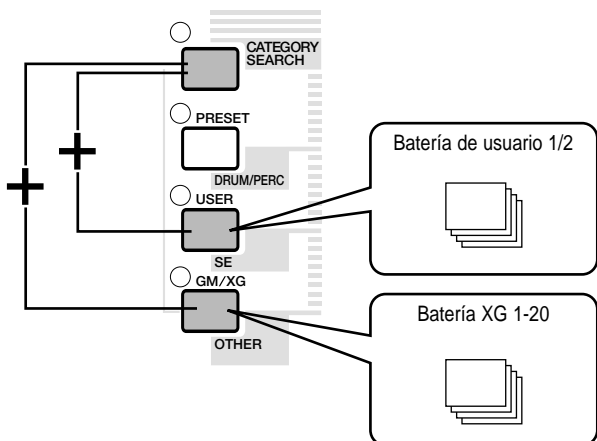
### 2 Pulse un botón MEMORY para seleccionar una memoria de voz.

Existen tres secciones de memoria diferentes para las Voces normales: PRESET, USER y GM/XG. Las voces se asignan a cada sección de memoria de la manera indicada a continuación. Las voces GM/XG se dividen en varios bancos diferentes.



Las Voces de batería se almacenan en zonas separadas de las secciones de memoria de Usuario y de GM/XG.

- **Para recuperar la memoria de Batería de usuario (USDR1/USDR2):**  
Pulse el botón [USER] mientras mantiene pulsado el botón [DRUM].
- **Para recuperar la memoria de Batería GM/XG**
- **Para recuperar la memoria de grupo de efectos XG SFX**  
Pulse el botón [GM/XG] mientras mantiene pulsado el botón [DRUM].

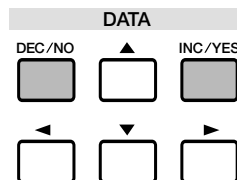


**NOTA** El grupo PRESET contiene las Voces predefinidas. Las Voces XG se asignan en orden según el formato GM, comenzando con el banco 1, y siguiendo con diversas voces XG distribuidas por los bancos de memoria GM/XG. El grupo USER se almacena en la memoria RAM interna y contiene voces por defecto de fábrica. Estas pueden ser reemplazadas, aunque pueden volver a ser recuperadas con los ajustes originales de fábrica en cualquier momento.

### 3 Seleccione un número de voz.

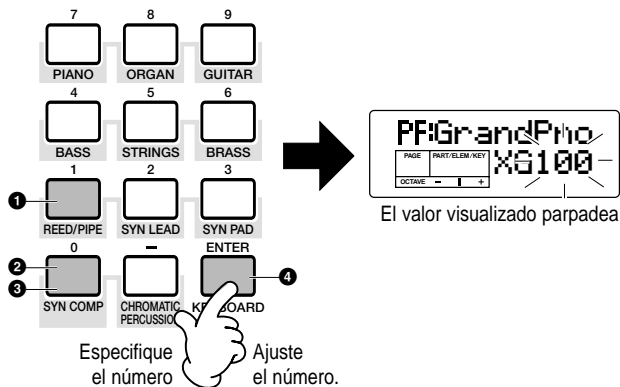
#### Selección con los botones [INC/YES] y [DEC/NO]

Pulse el botón [ENTER] para especificar la Memoria de voces y luego pulse el botón [INC/YES] para aumentar el número de voz y [DEC/NO] para disminuirlo.



#### Selección con el teclado numérico y el botón [ENTER]

Especifique el número de voz con el teclado numérico y luego pulse el botón [ENTER] para ajustarlo. Por ejemplo, para seleccionar el número de voz 100, pulse los botones [1], [0] y [0] en orden (el número indicado parpadeará). Por último, pulse el botón [ENTER] para seleccionar la voz.



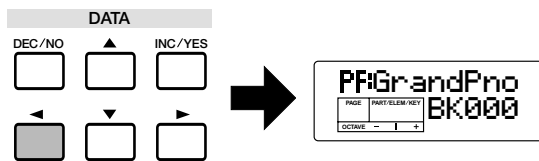
**NOTA** Para números de una o dos cifras no es necesario introducir los tres dígitos (como "001" o "010"). Por ejemplo, para introducir el número "3" sólo debe pulsar el botón [3] del teclado numérico y luego pulsar el botón [ENTER].

#### 4 Toque el teclado y oiga la voz seleccionada. Pruebe a seleccionar y tocar otras voces.

##### Selección de los bancos XG

Las voces XG están divididas en varios bancos diferentes. Esto le permite acceder a un mayor número de voces y a una variedad de sonidos más amplia.

- 1 Asegúrese de está seleccionada la memoria XG y luego acceda a la pantalla BK (Selección de banco) con el botón [◀].



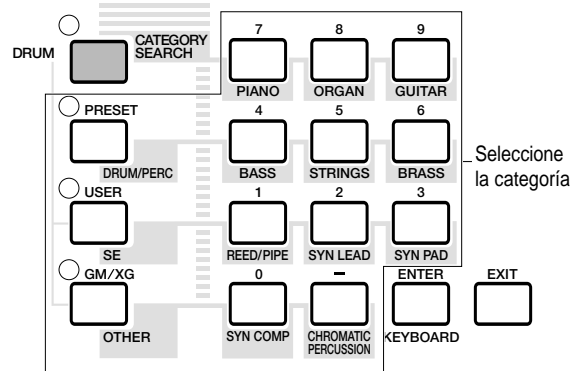
- 2 Seleccione el número de banco deseado con los botones [INC/YES] y [DEC/NO] o con el teclado numérico y el botón [ENTER]. El banco cambiará. Vuelva a la pantalla de XG con los botones [◀]/[▶] y seleccione el número de voz deseado.

**NOTA** Encontrará los detalles acerca de los tipos de bancos en el folleto de Lista de Datos separado.

##### Uso de la búsqueda de categoría de voces

Con esta función, podrá buscar rápidamente las voces de una categoría de voces determinada. Por ejemplo, al seleccionar la categoría de voces PIANO, podrá seleccionar instantáneamente todas y cada una de las voces de la categoría de voces "PF" (PIANO).

- 1 Pulse el botón [CATEGORY SEARCH] del modo de voces. A continuación se iluminará el diodo y se activará la Búsqueda de categoría. Los botones de Memoria y el teclado numérico se utilizan para seleccionar las categorías.



**NOTA** Pulse el botón [EXIT] para desactivar la Búsqueda de categoría.

**NOTA** Los nombres de las categorías figuran debajo de cada botón. Para conmutar entre las categorías "ME" y "CO", pulse el botón [OTHER].

**NOTA** Encontrará más información acerca de los tipos de categorías de voces en la Lista de categorías de la página 71.

- 2 Especifique la Categoría deseada con los botones mencionados anteriormente. Se seleccionará automáticamente la primera voz de la categoría.

**NOTA** En este paso, se seleccionará la voz con número más bajo de la categoría.

**NOTA** El S03 realiza la búsqueda en el orden siguiente: PRESET, luego USER y finalmente GM/XG.

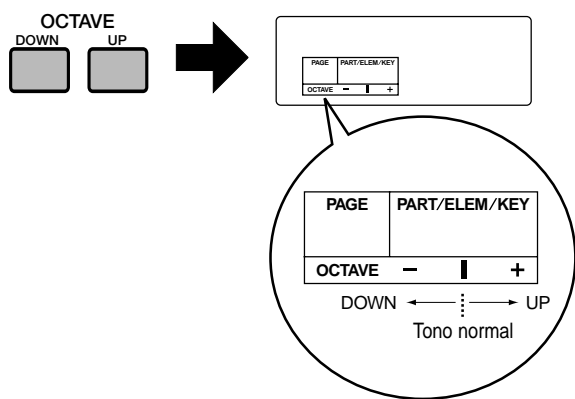
- 3 Pulse el botón [INC/YES] para aumentar el número de voz de la categoría y [DEC/NO] para disminuirlo.

**NOTA** Es posible utilizar la misma operación para la selección de voces en la Edición de partes de Multis (página 59).

### **Transposición de octava**

Cuando necesite subir o bajar el margen de notas del teclado para la voz, utilice el botón OCTAVE [UP] para subir el margen una octava y el botón OCTAVE [DOWN] para bajarlo en la misma cantidad. Es posible cambiar el margen de notas hasta tres octavas en cualquiera de las dos direcciones. El ajuste de octava actual está indicado en la esquina izquierda de la pantalla mientras se mantenga pulsado el botón OCTAVE [UP] o [DOWN].

Por ejemplo, si pulsa el botón OCTAVE [UP] dos veces (+2), al tocar la nota C3 (Do3) en el teclado, en realidad se reproducirá la nota C5 (Do5) (la nota ejecutada cambiará de modo ascendente en dos octavas). Para volver al margen de octava normal (0), pulse los botones OCTAVE [UP] y [DOWN] simultáneamente.



**NOTA** Si ajusta la octava más allá de los límites del margen de nota de la voz, las notas reproducidas fuera del margen sonarán una octava más alto o más bajo de lo normal.

**NOTA** Los botones OCTAVE [UP] y [DOWN] puede que no funcionen si el parámetro "Cambio de nota" (páginas 61, 74) del modo de Edición de voces y el parámetro "Kbd Trans (Transposición de teclado)" (página 90) del modo de Edición de multis han sido ajustados para que cambien el margen.

**NOTA** Los botones OCTAVE [UP] y [DOWN] pueden utilizarse en el modo de Reproducción de multis.

# Uso del modo de Multis

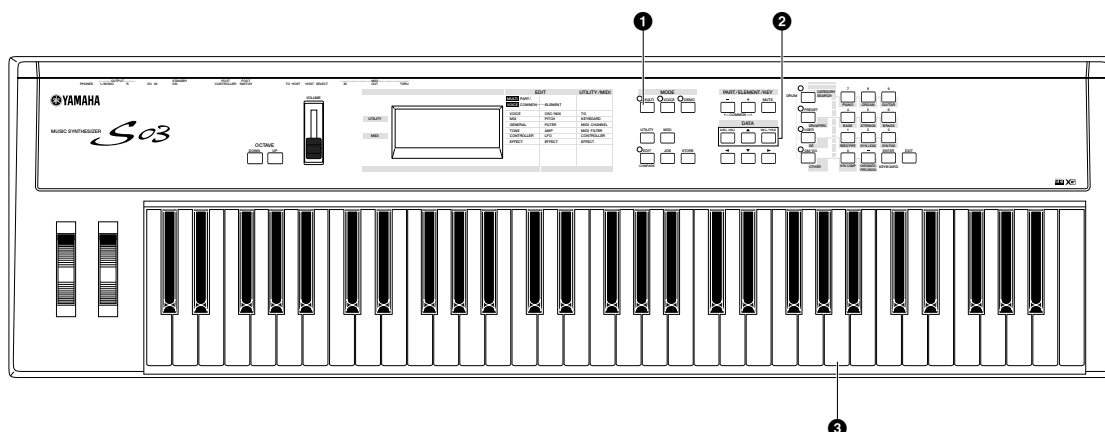
## Reproducción en el modo de Multis

En este modo podrá seleccionar y reproducir cualquiera de los multis.

**NOTA** Encontrará más detalles acerca de los multis en la página 24.

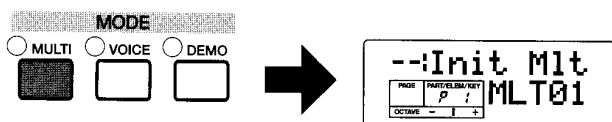
**NOTA** En la memoria interna USER (usuario) pueden guardarse hasta 32 multis. Estos ajustes de multis están disponibles en el modo de Edición de multis (página 55).

A continuación se indican los primeros pasos en la Reproducción de multis después de haber seleccionado uno.



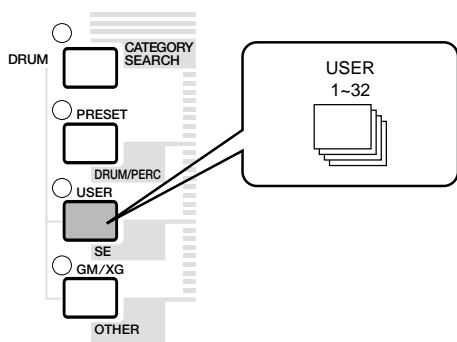
### 1 Pulse el botón [Multi]

A continuación se iluminará el diodo del botón [MULTI] indicándole que se encuentra en el modo de Reproducción de multis. En la pantalla aparecerá lo siguiente.



En este punto, puede reproducir el Multi (señalado en la pantalla con su nombre) con el teclado.

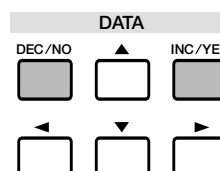
En la memoria interna USER se pueden almacenar hasta 32 multis.



**NOTA** El grupo USER se almacena en la memoria de acceso aleatorio (RAM) interna y contiene los Multis por defecto de fábrica. Estos pueden ser reemplazados, aunque pueden recuperarse en cualquier momento.

### 2 Seleccione un número de multi

Pulse el botón [INC/YES] para aumentar el número de multi. Pulse el botón [DEC/NO] para disminuir tal número.



**NOTA** El número se selecciona de la misma manera que en la selección de voces, es decir, con el teclado numérico y el botón [ENTER]. Consulte las instrucciones sobre la selección de números de voces (página 34).

### ③ Ahora ya puede reproducir las partes del multi con el teclado.

Si el parámetro de canal de recepción MIDI es el mismo para todas las Partes, éstas pueden tocarse en unísono. Ahora pruebe a seleccionar otros multis.

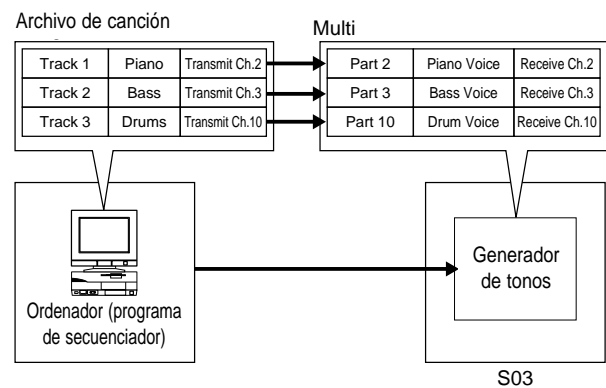
**NOTA** Para reproducir una voz desde el teclado, asegúrese de que el canal de recepción MIDI de la Parte de la voz y el canal de transmisión MIDI del teclado están ajustados al mismo valor.

## Uso del S03 como generador de tonos multitímbrico (Edición de multis)

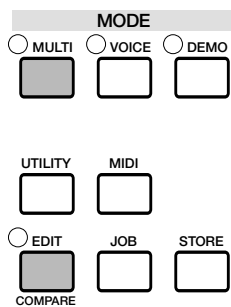
El modo multi le permite configurar el S03 como un generador de tonos multitímbrico para ser utilizado con programas musicales informáticos o con secuenciadores externos. Si cada pista de un archivo de canción utiliza un canal MIDI diferente, las partes de un multi podrán ser asignadas a tales canales MIDI en la forma debida. De esta manera es posible reproducir un archivo de canción en un secuenciador externo y disponer que las diferentes voces sean reproducidas en distintas pistas de forma simultánea.

En el ejemplo siguiente, vamos a crear un multi adecuado para reproducir un archivo de canción compuesto de tres partes: piano, bajo y batería. La pista de piano es asignada al canal MIDI 2, la pista de bajo al canal 3 y la batería al canal 10.

**NOTA** Puede utilizar el programa de secuenciación XGworks lite (consulte la guía de instalación adjunta) para reproducir múltiples Partes en el S03. Antes de esto, sin embargo, compruebe que las conexiones entre el ordenador y el S03 son correctas. (página 13).

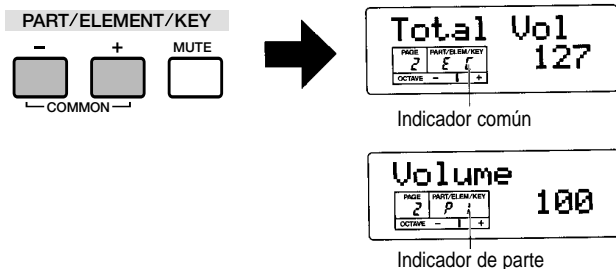


- Después de pulsar el botón [MULTI], pulse el botón [EDIT] (se iluminará el diodo respectivo). Ya está en el modo de Edición de multis.

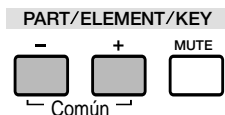


**NOTA** Antes de acceder al modo de Edición de multis deberá seleccionar un multi para su edición.

- Si se visualizara la pantalla de Edición común, pulse el botón [+] o [-] para cambiar a la pantalla de Edición de parte.



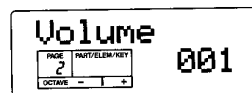
- Utilice los botones [+] y [-] para seleccionar las partes. Aquí podrá seleccionar P2 (parte 2) para el piano, P3 (parte 3) para el bajo y P10 (parte 10) para la batería. Primero vamos a seleccionar P2 (parte 2).



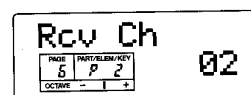
- Utilice los botones [▲] y [▼] para cambiar a la pantalla de selección de voces (PAGE 1) y luego especifique la voz que vaya a usar como parte de piano.



- A continuación utilice [▲] y [▼] para cambiar a la pantalla de volumen (PAGE 2) y luego ajuste el volumen de la parte de piano así como la posición panorámica, los niveles de chorus y reverberación, si fuera necesario. Encontrará los detalles en la página 56.



- Siga utilizando los botones [▲] y [▼] y cambie a la pantalla Rcv Ch (canal de recepción MIDI) (PAGE 6). Ajuste el parámetro a 2.



- Utilice los botones [▲] y [▼] para cambiar a la pantalla Mono/Poly (PAGE 8). Ajuste el parámetro a "poly" (polifónico).



**NOTA** Para las partes que no necesiten polifonía, el parámetro de modo puede ajustarse a "mono" (monofónico).

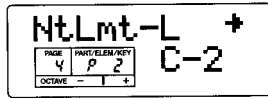
- Utilice los botones [▲] y [▼] para cambiar a la pantalla del modo de Parte (PAGE 9). Ajuste el parámetro a "norm" (normal).



**NOTA** En el caso de una parte de batería, ajuste el modo a "drum" (batería).

**NOTA** En la página 61 encontrará los detalles del modo de Parte.

- 9 Utilice los botones [▲] y [▼] para recuperar los ajustes NtLmt (Límite de nota) y VelLmt (Límite de velocidad de pulsación), y compruebe si la parte de la voz de piano está ajustada correctamente o no, es decir, asegúrese de que los ajustes de nota o de velocidad de pulsación no impiden que la voz se reproduzca normalmente. Excepto en casos especiales, deberá evitarse ajustar límites en los márgenes de nota y de velocidad de pulsación para asegurar que las notas sonarán correctamente y no se cortarán.



Siguiendo los pasos 3 a 9 anteriores, cuando reproduzca un archivo de canción en el secuenciador, la pista de piano se transmitirá por el canal MIDI 2. Los datos MIDI serán recibidos por el S03 que reproducirá la voz de la parte asignada al canal MIDI 2.

- 10 Repita los pasos 3 a 9 otra vez, pero ajuste la parte 3 al bajo y para que reciba por el canal MIDI 3.
- 11 Repita los pasos 3 a 9 nuevamente ajustando la parte 10 a la batería para que reciba por el canal MIDI 10.

**NOTA** Para evitar situaciones en las que las voces de partes no utilizadas se reproduzcan inesperadamente, deberá ajustar los canales de recepción MIDI de tales partes a "off" (desactivado).

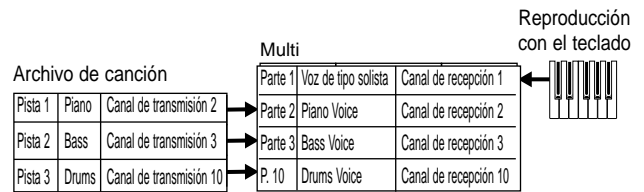
**NOTA** Existen muchos otros parámetros específicos de parte en el modo de Edición de multis. En la página 55 encontrará los detalles.

- 12 Antes de salir del modo de Edición de multis, deberá guardar los ajustes del multi. Si desea conocer los detalles sobre el almacenamiento de multis, consulte la página 69.

De esta manera, cuando seleccione este multi en el modo de Reproducción de multis, podrá reproducir el archivo de canción en un ordenador (secuenciador), y las partes de piano, bajo y batería se reproducirán de acuerdo con el canal MIDI de cada pista.

## Actuación en directo mientras se reproduce un archivo de canción

Durante la reproducción de las partes de piano, bajo y batería asignadas anteriormente, podrá configurar el multi de modo que también pueda reproducir otra parte en directo.



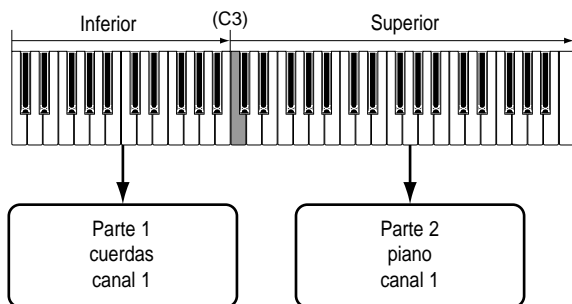
Esto es lo mismo que el Multi creado antes (página 38), pero añadiendo otra parte para reproducción en directo. Preste atención al realizar los siguientes ajustes.

- En el multi creado antes, se utilizaron las partes 2, 3 y 10. Como ejemplo, ahora se asignará otra parte (parte 1) a una voz de tipo solista y se ajustará el canal de recepción MIDI a 1.
- En la pantalla de Trans Ch (PAGE 4) del modo MIDI, ajuste el canal de recepción MIDI a 1. La voz de la parte 1 ahora se podrá reproducir en directo con el teclado.

**NOTA** Debido a que el S03 dispone de un generador de tonos totalmente compatible con la norma XG, puede reproducir cualquier archivo de canción de la amplia variedad de software de canciones GM/XG comerciales disponibles. Esto permite disponer de un gran margen dinámico y expresivo, con una amplia variedad de sonidos de instrumentos y efectos. También es posible silenciar partes específicas de los datos MIDI, permitiéndole practicar las partes silenciadas usted mismo, o utilizar los datos de canción como acompañamiento instrumental de su propia interpretación o canto.

# División del teclado, ajuste de los márgenes superior e inferior de las voces

La ilustración siguiente muestra un ejemplo en el que el teclado ha sido dividido en dos márgenes de teclas separados, uno para una voz y el otro para una segunda voz. En el ejemplo, las voces cambian en la nota C3 (Do3), permitiendo reproducir una voz de cuerdas en el margen inferior y una voz de piano en el superior. Para configurar las voces de este modo, siga las instrucciones que se indican a continuación.



- 1 Pulse el botón [MULTI] seguido del botón [EDIT] (se iluminarán sus diodos) para acceder al modo de Edición de multis.

**NOTA** Deberá seleccionar el multi antes de acceder al modo de Edición de multis (página 37).

- 2 Si apareciera la pantalla de Edición común, pulse el botón [+] o [-] para seleccionar la pantalla de Edición de parte.
- 3 Seleccione una parte para el margen inferior con los botones PART [+] y [-]. Para este ejemplo, seleccione "P1 (parte 1)".

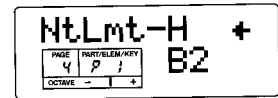
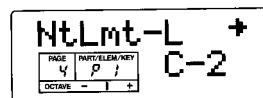
- 4 Utilice los botones [▲] y [▼] (si fuera necesario) y acceda a la pantalla de Selección de voces (PAGE 1) para seleccionar una voz de cuerdas para la parte del margen inferior.



**NOTA** Encontrará los detalles de la selección de voces en la página 59.

- 5 Utilice los botones [▲] y [▼] para acceder a la pantalla de Volumen (PAGE 4) y luego ajuste el volumen de la parte del piano así como la posición panorámica, los niveles de chorus y reverberación, si fuera necesario. Encontrará los detalles en la página 56.

- 6 Utilice los botones [▲] y [▼] para acceder a la pantalla de NtLmt (PAGE 4) y especifique el margen de teclas de las partes inferior y superior. Conmute entre las pantallas NtLmt-L (límite de nota inferior) y NtLmt-H (límite de nota superior) con los botones [◀] y [▶]. Seleccione "C-2" para la nota más baja y "B2" para la más alta.



- 7 Utilice los botones [▲] y [▼] para acceder a la pantalla Rcv Ch (canal de recepción MIDI) (PAGE 6). Seleccione "1" para "Rcv Ch".

**NOTA** Ajuste el canal de transmisión MIDI a 1 en la pantalla Trans Ch (PAGE 4) del modo MIDI. Ahora ya puede reproducir la voz de la parte 1 en el margen inferior. La voz asignada a la parte 1 puede reproducirse por el canal de recepción MIDI 1.

- 8 Utilice los botones [▲] y [▼] para recuperar la pantalla Mono/Poly (PAGE 8). Ajuste el parámetro a "poly" (polifónico).

- 9 Utilice los botones [▲] y [▼] para acceder a la pantalla del modo de Parte (PAGE 9). Ajuste el parámetro a “norm” (normal).

Con los ajustes realizados en los pasos 3 a 9, ya puede reproducir la voz de cuerdas asignadas a “P1” (parte 1) y ajustadas al canal de recepción MIDI 1 (RcvCh), cada vez que toque en el margen de teclas de B2 (Si2) o inferior.

- 10 Realice los ajustes de la parte superior (parte 2), de la misma manera que lo ha hecho en los pasos 3 a 9. Para la parte 3, seleccione una voz de piano, ajustando el Límite de nota inferior a “C3” y el Límite de nota superior a “G8”. Además, ajuste el canal de recepción MIDI a 1, como lo hizo con la parte 1. La voz de piano de la parte 2 se reproducirá cada vez que toque las teclas superiores a C3 (Do3).

**NOTA** En el modo de Edición, se reproducirá la voz de la parte seleccionada.

**NOTA** Para evitar situaciones en las que las voces de partes no utilizadas se reproduzcan inesperadamente, deberá ajustar los canales de recepción MIDI de tales partes a “off” (desactivado).

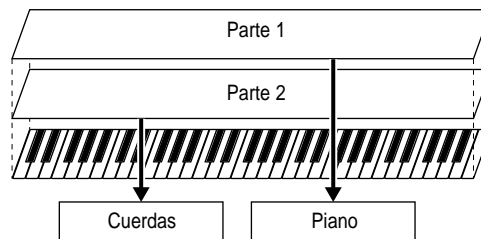
**NOTA** Existen muchos otros parámetros específicos de parte en el modo de Edición de multis. En la página 55 encontrará los detalles.

- 11 Antes de salir del modo de Edición de multis, guarde los ajustes realizados en el multi. Encontrará las instrucciones sobre el almacenamiento de un multi en la página 69.

Ahora que ha creado y guardado un multi, podrá recuperarlo en cualquier momento en el modo de reproducción de multis, y reproducir la voz de cuerdas con las teclas B2 (Si2) e inferiores, mientras toca una voz de piano en las teclas C3 (Do3) y superiores.

## Superposición de dos voces (partes)

La ilustración siguiente muestra un ejemplo de combinación de dos voces en una superposición. En este ejemplo, se ha seleccionado una voz de cuerdas para la parte 1 y una voz de piano para la parte 2, reproduciéndose ambas en unísono.



Este multi puede crearse sencillamente de modo que las partes 1 y 2 queden superpuestas en todo el margen del teclado.

- Ajuste el parámetro de Límite de nota inferior a “C-2” y el de Límite de nota superior a “G8”, para las dos partes.

**NOTA** En el modo de Edición, se reproducirá la voz de la parte seleccionada.

### Almacenamiento de los ajustes del S03 en un dispositivo externo (trasvase de datos en bloque)

Con la función de trasvase en bloque, puede transmitir los ajustes del S03 a un dispositivo externo, como un ordenador, y guardarlos. Este es un modo efectivo de disponer de una copia de seguridad de los datos importantes. También puede usar esta función para grabar datos importantes del S03 al comienzo de una canción, para que se reajusten automáticamente todos los datos originales al reproducir la canción.

A continuación se explica cómo realizar esto con las funciones de grabación en tiempo real del secuenciador XGworks lite suministrado. En este ejemplo, la pista 1 se utiliza para grabar los datos de multis de usuario.

**NOTA** Obviamente, esta operación no se limita al uso con XGworks lite; también funcionará con otros secuenciadores. La información específica y las instrucciones de funcionamiento las encontrará en el manual de uso (o en los mensajes de ayuda) del secuenciador particular.

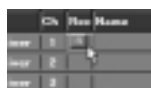
**NOTA** Las operaciones de XGworks lite descritas pueden diferir ligeramente según sea la versión de XGworks lite utilizada y del ordenador particular.

**NOTA** Compruebe que el S03 está correctamente conectado al ordenador (página 13). Consulte el manual en línea incluido con XGworks lite respecto de los ajustes.

- 1 En el modo Multi, seleccione el Multi del S03 que desee transmitir.
- 2 Pulse [JOB] para acceder al modo de Operaciones de multis.
- 3 Desde le parámetro "BlkDmp" (trasvase en bloque) (PAGE 5) del modo de Operaciones de multis, seleccione el tipo de datos que va a transmitir. Aquí, seleccione "Crnt" (actual) para transmitir los datos de multi seleccionados y luego pulse el botón [ENTER].



- 4 En XGworks lite especifique la pista 1 para grabar.



Seleccione la pista de grabación

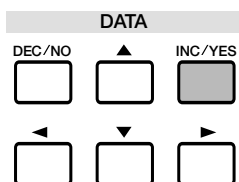


Pulse el botón Grabar para activar la grabación en espera

- 5 Después de iniciar la grabación en XGworks lite pulse el botón [INC/YES] del S03 para transmitir los datos.



Pulse el botón de reproducción para activar la grabación



Comienza la transmisión en bloque

- 6 Cuando haya terminado la transmisión de datos, detenga la grabación en XGworks (lite). Compruebe la Ventana de lista para confirmar que los datos (indicados en hexadecimales) han sido recibidos y grabados correctamente por XGworks (lite).

**NOTA** Si desea información sobre la grabación y el almacenamiento consulte el manual en línea incluido con XGworks lite.

Cada vez que reproduzca el archivo de canción con estos datos grabados, los ajustes de multi del S03 serán enviados como mensajes Exclusivo de sistema (página 99) desde el XGworks lite.

**NOTA** Para obtener los mejores resultados, trate de mantener el tempo de la reproducción al mismo ajuste utilizado durante la grabación.

**NOTA** Cuando asigne la voz de usuario a la parte de multi seleccionada, grabe la voz de usuario de la misma manera. Seleccione AllUS (todas las voces de usuario) de la pantalla BlkDmp (PAGE 3) del modo de Operaciones de voces, y luego transmita los datos en bloque siguiendo el mismo método que con el multi.

**NOTA** Si fuera necesario, también es posible grabar los datos de sistema (Utilidades y MIDI) del S03. En la pantalla BlkDmp del modo de Operaciones de multis o de Operaciones de voces, seleccione "System".

**NOTA** Para guardar todos los ajustes del S03, transmita los tres tipos de datos indicados a continuación y grabe/guérdelos en el ordenador.

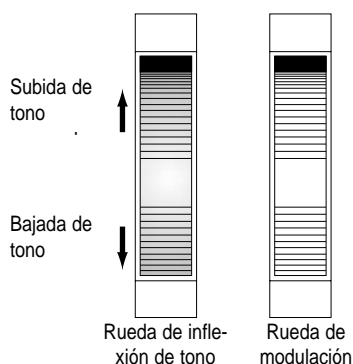
- **All:** Todos los multis (modo de operaciones de multis)
- **AllUS:** Todas las voces de usuario (modo de operaciones de voces)
- **System:** Sistema (modo de operaciones de multis u de operaciones de voces)

# Uso de los controladores

El S03 equipa ruedas de Inflexión de tono y de Modulación. Con la conexión de un pedal controlador o un pedal conmutador, también es posible controlar una variedad de parámetros (como cambio del sonido, cambio de Números de programas, etc.) con el pie, permitiéndole tener las manos libres para tocar el teclado.

## Rueda de inflexión de tono

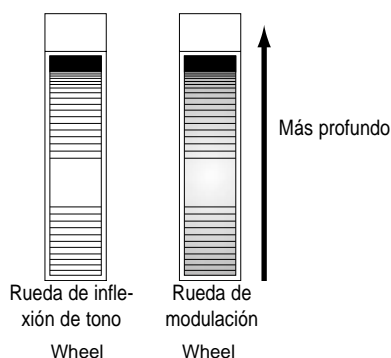
Esta función de rueda controla el tono. Mueva la rueda hacia arriba/hacia abajo para cambiar el tono hacia arriba/hacia abajo. El efecto también puede ser inverso.



**NOTA** La rueda de inflexión de tono se puede ajustar para cada voz (página 65).

## Rueda de modulación

Cuanto más se mueve hacia arriba esta rueda, mayor será la modulación aplicada al sonido.



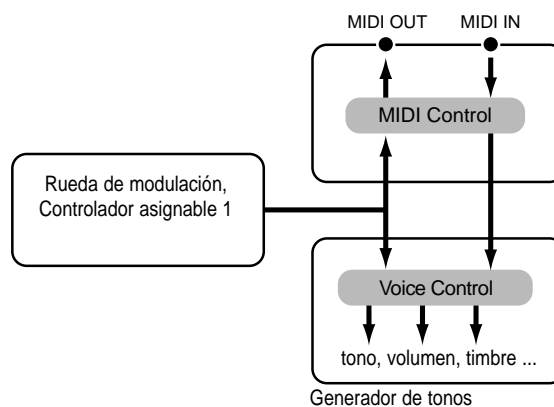
**NOTA** También es posible ajustar la profundidad de modulación. Además, la rueda puede asignarse para que controle diferentes parámetros, como el volumen y el panorámico (página 91).

**NOTA** La rueda de modulación también puede ajustarse para que controle el tono, la amplitud (volumen), el timbre, o el ajuste del filtro de la voz. La rueda de modulación puede utilizarse para controlar los siguientes parámetros.

- Profundidad de control de variación de MW
- Control del filtro de MW
- Profundidad de modulación del tono de MW
- Profundidad de modulación del filtro de MW
- Profundidad de modulación de amplitud de MW

### Los controladores y el control MIDI externo

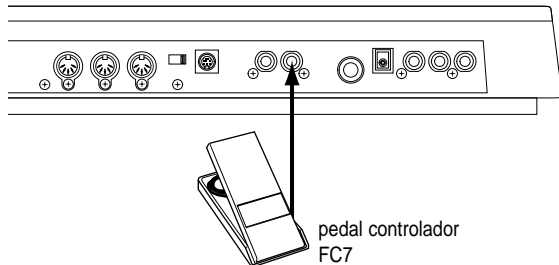
Es posible asignar diversas funciones de control a la Rueda de modulación y al Controlador asignable (página 66). Aparte de estas funciones, los controladores ya están ajustados para controlar los ajustes de tono, volumen, timbre y de filtro. Cuando se utiliza el controlador, no sólo afecta al generador de tonos interno del S03 sino que también emite simultáneamente los datos MIDI correspondientes por el terminal MIDI OUT.



**NOTA** Cuando está activo el modo Multi, esto controla la parte para la que el ajuste del canal de transmisión del modo MIDI (PAGE 4) y el ajuste del canal de recepción de la Edición de parte multi (PAGE 6) son los mismos.

# Pedal controlador

Pueden asignarse una serie de parámetros de controladores a un pedal controlador opcional (como el FC7) conectado al terminal FOOT CONTROLLER (página 10) del panel posterior. Si utiliza un pedal para controlar los parámetros, las dos manos quedan libres para tocar el teclado (o manipular otros controladores). Esto resulta muy útil para las actuaciones en vivo.



**NOTA** Si se ajusta el AC1 al mismo número de controlador que el pedal controlador, podrá utilizar el pedal controlador para controlar de modo continuo los siguientes parámetros para cada parte o voz.

- Control de filtro de AC1
- Profundidad de modulación del filtro de AC1
- Profundidad de modulación de amplitud de AC1
- Profundidad de variación de AC1

El número de control de Ac1 puede ajustarse en las siguientes páginas:  
PAGE 19 Edición de parte de multi (durante el control en el modo de multis)

PAGE 7 Utilidades (durante el control en el modo de voces)

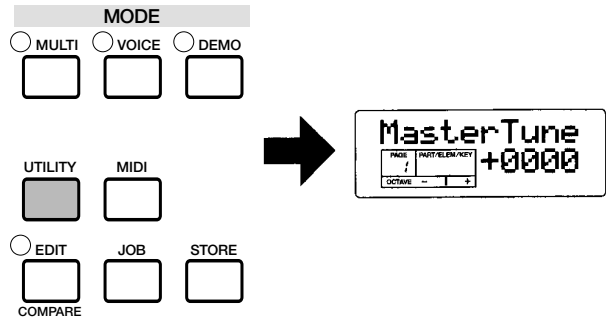
Consulte la sección siguiente respecto de la información acerca del ajuste de número de control para el pedal controlador.

## Uso del pedal controlador para controlar parámetros

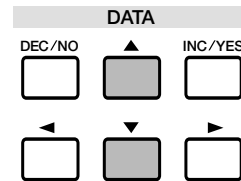
En actuaciones en directo, es posible utilizar el pedal controlador en el escenario para tener las manos libres y poder tocar el teclado y aún así poder controlar diversas funciones necesarias para las canciones o la actuación.

En el ejemplo siguiente, se explica cómo configurar el pedal controlador para que funcione (y substituya) igual que la Rueda de modulación.

- 1 Pulse el botón [UTILITY] para acceder al modo de Utilidades.

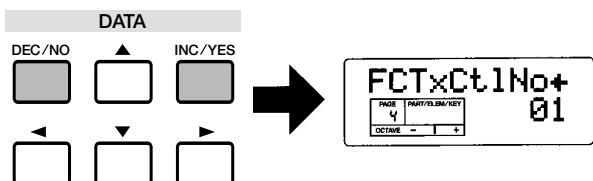


- 2 Pulse los botones [(▲)] y [(▼)] para acceder a la pantalla FCTCtNo (número de control de transmisión del pedal controlador) (PAGE 4).



- NOTA** Seleccione este parámetro con el botón [(▶)] cuando se visualice la pantalla MWTCtNo.

- 3 Utilice los botones [INC/DEC] para seleccionar "01" (rueda de modulación).

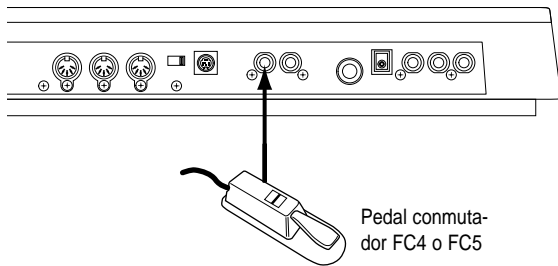


El pedal controlador ya puede utilizarse para que realice la misma función que la rueda de modulación.

- NOTA** Respecto de los detalles de los mensajes de Números de control y de Cambio de control, consulte la Lista de datos adjunta.

# Pedal conmutador

Es posible asignar un pedal conmutador opcional Yamaha FC4 o FC5, conectado al terminal FOOT SWITCH del panel posterior, a una serie de parámetros. Está diseñado para controles de tipo conmutador (activación/desactivación), incremento/decremento de un número de Voz o Multi, aunque no puede utilizarse para el control continuo de parámetros. El ajuste por defecto de fábrica es el de control de sustain (FSTxCtlNo = 64).

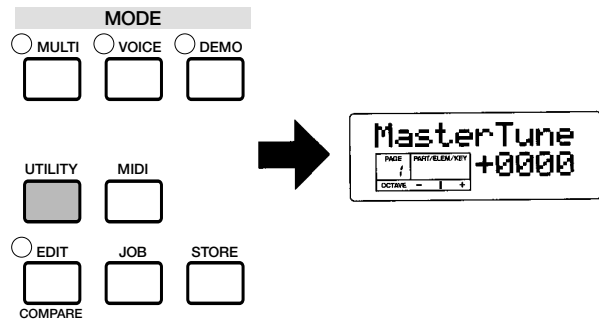


**NOTA** Consulte la siguiente sección en dónde se da información sobre el ajuste del número de control del pedal conmutador. Los detalles acerca de los Números de control y de Cambio de control los encontrará en la lista de datos adjunta.

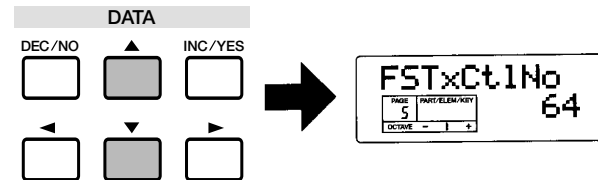
## Uso del pedal conmutador para avanzar por los programas

Durante las actuaciones en directo, puede configurar el pedal conmutador para cambiar voces o multis con el pié, sin tener que apartar las manos del teclado. Por ejemplo, si ordena las voces/multis en memoria de modo consecutivo (tal como los usará), puede avanzar fácilmente por ellos uno por uno pulsando el pedal durante la actuación. Para realizarlo, siga estas instrucciones

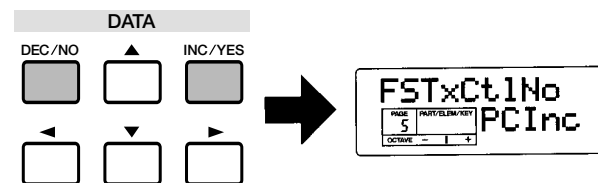
- 1 Pulse el botón [UTILITY] para acceder al modo de Utilidades.



- 2 Utilice los botones [(▲)] y [(▼)] para acceder a la pantalla FSTxCtlNo (número de control de transmisión del pedal conmutador) (PAGE 5).



- 3 Utilice los botones [INC/DEC] para seleccionar "96" (PCInc) (o, introduzca el número 96 y pulse el botón [ENTER]).



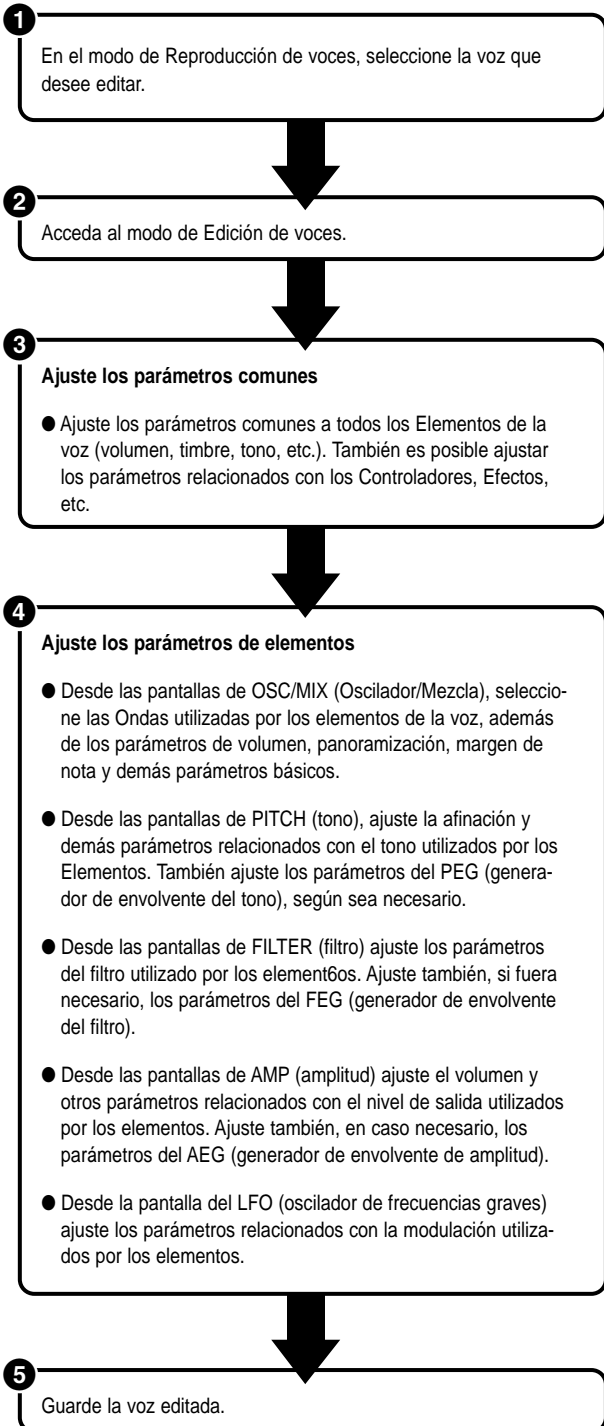
En el modo de Voz/Multi, el pedal conmutador ya puede utilizarse para avanzar por los números de programas.

# Edición de Voces

El procedimiento siguiente muestra los principios fundamentales de la creación y edición de voces.

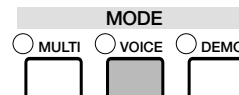
Desde luego, este es sólo un ejemplo; considérese libre de ajustar cualquier parámetro como lo desee. En la sección de referencia de este manual se dan detalles sobre cada uno de los parámetros.

**NOTA** Todos los ajustes de parámetros se guardan junto con la propia voz.



## 1 Selección de una voz para editarla

Acceda al modo de Reproducción de voces pulsando el botón [VOICE].



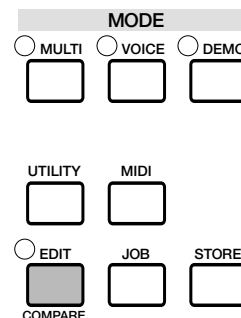
Seleccione el Número de voz de la voz que desee editar (página 34).

**NOTA** Cuando cree una voz editando una voz existente, le resultará útil seleccionar una voz con un sonido relativamente similar a la que vaya a crear. De este modo evitará tener que realizar grandes cambios y muchas ediciones de parámetros, lo que le permitirá crear una voz rápida y sencillamente. Si va a crear una voz partiendo de cero, utilice la útil función Inicializar (en el modo de Operaciones de voz) para inicializar una voz de la memoria interna de usuario. Encontrará los detalles en las páginas 87 y 88.

## 2 Acceso al modo de edición de voces

Toda la creación y edición de las voces se lleva a cabo en el modo de Edición de voces.

Para acceder al modo de Edición de voces, pulse el botón [EDIT] en el modo de Reproducción de voces.



### Edición común y edición de elementos individuales

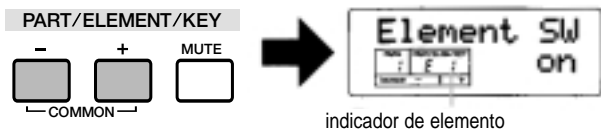
Las voces están compuestas de hasta cuatro elementos (página 26). Utilice la Edición común para editar los ajustes comunes a los cuatro elementos. El modo de Edición de voces puede dividirse en pantallas para la Edición común y pantallas para la edición de cada elemento. En el modo de Edición de voces pulse simultáneamente los botones [+] y [-] para conmutar entre las pantallas de Edición común y las pantallas de edición de cada elemento.

#### Pantallas de edición común



indicador común

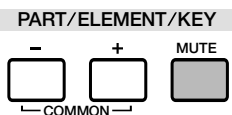
#### Pantallas de edición de elementos



indicador de elemento

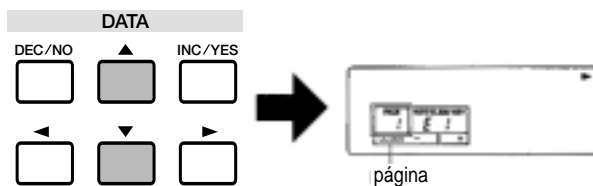
### Activación/desactivación de elementos (silenciamiento)

En el modo de edición de voces, un elemento puede activarse/desactivarse temporalmente pulsando el botón [MUTE]. El indicador de elemento silenciado parpadeará. Esto le permite silenciar otros elementos de la voz para que pueda escuchar los cambios del elemento que está editando.

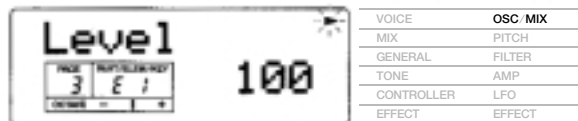


### Cambio de pantallas e introducción de ajustes

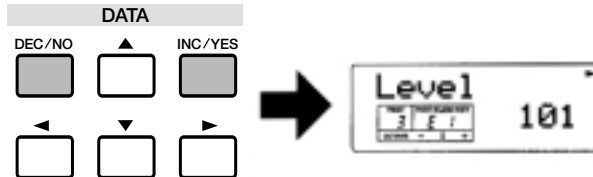
Después de seleccionar una pantalla de Edición común o una pantalla de edición de un elemento (1 a 4), pulse los botones [▲] y [▼] para cambiar a otras pantallas.



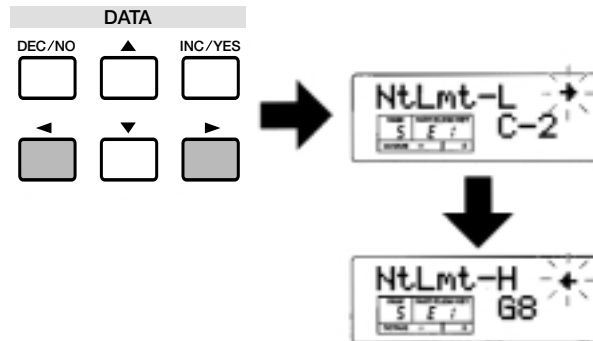
El S03 dispone de una amplia variedad de parámetros. Cuando cambia las páginas de pantalla, una marca de flecha situada en el lado derecho de la pantalla apunta a la tabla de parámetros del panel, indicando el tipo de parámetro y el aspecto del instrumento con el que está relacionado.



Utilice los botones INC/YES y DEC/NO para ajustar el valor de cada parámetro.



Algunos parámetros tienen múltiples "páginas", indicado por una marca de flecha especial ("→") en la parte superior derecha de la pantalla LCD. Utilice los botones [◀]/[▶] para seleccionar estas páginas.

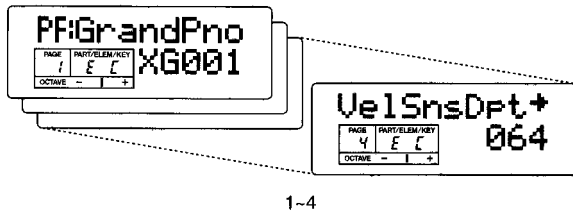


### 3 Ajuste los parámetros comunes

Cada voz consta de hasta cuatro elementos. A continuación se explican los parámetros comunes a todos los elementos.

#### ● GENERAL (general común)

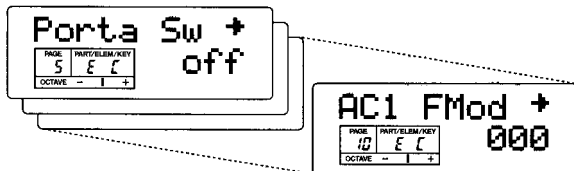
En las páginas 1 a 4 (PAGES 1-4) es posible ajustar el Nombre de la voz, los parámetros de salida y demás parámetros generales.



1~4

#### ● CONTROLLER (controlador común)

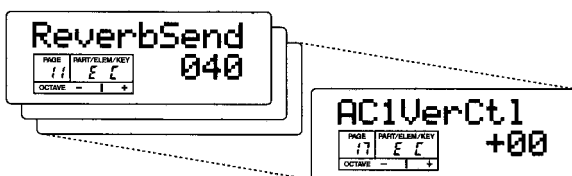
En las páginas 5 a 10 (PAGES 5-10) se pueden asignar y ajustar las diversas funciones de los controladores del panel frontal (como las ruedas de modulación y de inflexión de tono) y los controladores que se conectan al panel posterior. Por ejemplo, puede asignar parámetros a la rueda de modulación para poder cambiar el tono de la voz en tiempo real. Consulte la página 45 dónde encontrará detalles acerca de los diferentes usos de los controladores.



5~10

#### ● EFFECT (efecto común)

En las páginas 11 a 17 (PAGES 11-17) se pueden ajustar los parámetros de Efecto de la voz. Hay Efectos de sistema (reverberación y chorus) y Efectos de variación.

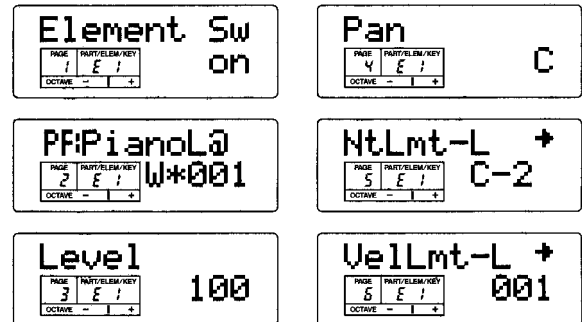


11~17

### 4 Ajuste los parámetros de los elementos

#### ● OSC/MIX (oscilador/mezcla)

En las páginas 1 a 6 (PAGES 1-6) se pueden ajustar los diversos parámetros que controlan las formas de ondas sobre las que se basa la voz. Puede seleccionar la Onda utilizada para el Elemento, el volumen y el margen de nota de cada nota, etc.



#### Element Sw (interruptor de elemento)

Determina si sonará cada elemento o no.

#### Wave Selection (selección de onda)

Selecciona la onda de cada elemento.

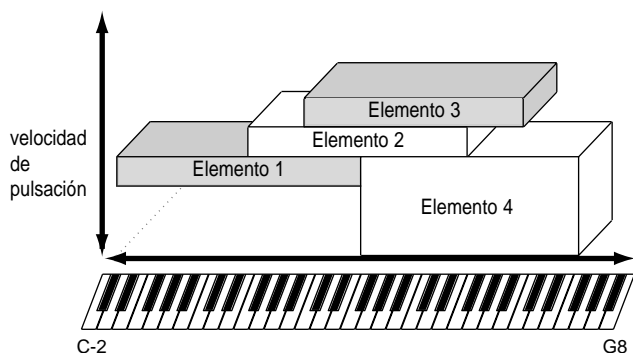
#### Level (nivel)

#### Pan (panorámico)

Ajusta el volumen (nivel de salida) y la posición panorámica estéreo de cada elemento.

**NtLmt-H (límite de nota inferior/superior)**  
**VelLmt-L/H (límite de velocidad de pulsación inferior/superior)**

Ajusta el margen de nota de cada elemento (el margen de notas del teclado en el que sonará el elemento) y la respuesta de velocidad de pulsación (el margen de velocidades de pulsación de nota en el que sonará el elemento). Es posible asignar ajustes diferentes para cada elemento. Con estos parámetros, pueden superponerse elementos y controlar su salida. Por ejemplo, podría ajustar un elemento para que suene en el margen superior del teclado y otro elemento para que suene en el margen inferior. De esta forma, incluso dentro de la misma voz, es posible disponer de dos sonidos diferentes para zonas distintas del teclado, o puede hacerse que los elementos se superpongan, de modo que los sonidos queden superpuestos en un margen establecido. Es más, es posible ajustar cada elemento para que responda a márgenes de velocidades de pulsación distintas, de modo que un elemento responda a velocidades de pulsación de nota inferiores mientras que otro elemento suene para las velocidades de pulsación de nota superiores.

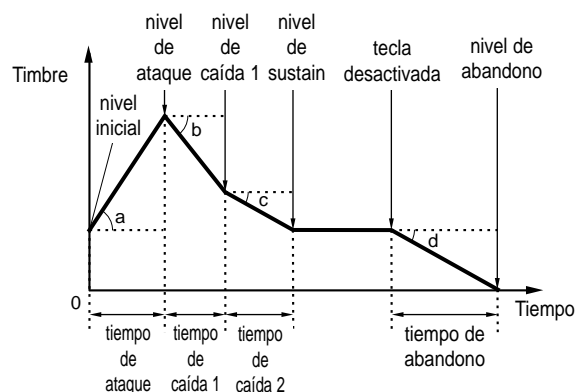


● **TIMBRE**

En las páginas 7 a 12 (PAGES 7-12) se pueden ajustar los parámetros de tono básicos para cada elemento. Es posible desafinar los elementos, aplicar gradación de tono, etc. Además, ajustando el PEG (generador de envolvente del tono) es posible controlar los cambios de tono en el tiempo.

**PEG (generador de envolvente del tono)**

Con el PEG puede controlarse la transición de timbre desde el momento en que se pulsa una nota del teclado hasta el punto en el que es liberada. Esto resulta útil para crear cambios de timbre automáticos. Además, pueden ajustarse parámetros de PEG diferentes para cada elemento.

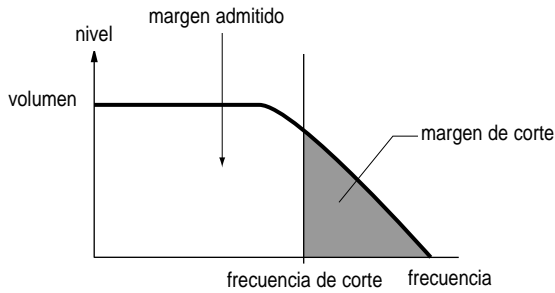


En la ilustración, las letras a-d indican los ajustes de velocidad respectivos (R) para el Ataque - Abandono. Mientras mayor sea el valor de cada Velocidad, más rápido pasará el tono al siguiente nivel ajustado, en otras palabras, el tiempo que tarda el tono en cambiar (entre los ajustes de nivel) será más corto.

**NOTA** En la página 75, encontrará más detalles acerca de los parámetros de PEG.

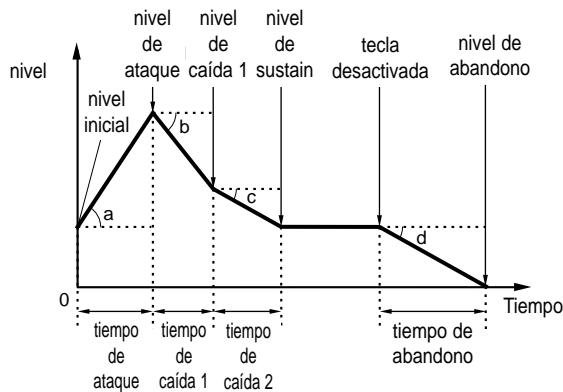
● **FILTRO**

En las páginas 13 a 22 (PAGES 13-22) es posible utilizar el filtro para cambiar las características tonales de cada elemento, ajustando los tonos adicionales (tonos armónicos) incluidos en la forma de onda del elemento. El S03 emplea un LPF (filtro de paso bajo). Únicamente las frecuencias situadas por debajo de este punto serán admitidas. También es posible ajustar el generador de envolvente del filtro (FEG) para la variación de tiempo en el funcionamiento del filtro, lo que resulta en un cambio dinámico de las características tonales. A continuación se ilustra el funcionamiento del FEG.



**FEG (generador de envolvente del filtro)**

Con el FEG es posible controlar la transición de tono desde el momento en que se pulsa una nota del teclado hasta el punto en el que es liberada. Cuando pulse una nota del teclado, la frecuencia de corte cambiará de acuerdo con estos ajustes de envolvente. Esto resulta útil para crear efectos de wah-wah automáticos. Además, pueden ajustarse parámetros de FEG diferentes para cada elemento.



En la ilustración, las letras a-d indican los ajustes de velocidad respectivo (R) para el Ataque - Abandono. Mientras mayor sea el valor de cada Velocidad, más rápido pasará el filtro al siguiente nivel ajustado, en otras palabras, el tiempo que tarda el filtro en cambiar (entre los ajustes de nivel) será más corto.

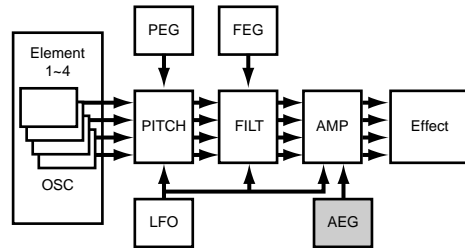
**NOTA** En la página 79, encontrará más detalles acerca de los parámetros de FEG.

● **AMP (amplitud)**

En las páginas 23 a 31 (PAGES 23-31) puede ajustarse el volumen de cada elementos después de que se hayan aplicado los parámetros de OSC (oscilador), de PITCH (timbre) y de FILTER (filtro), así como el volumen general final de la señal enviada a las salidas.

La señal de cada elemento se envía con el volumen especificado a la siguiente sección de Efectos.

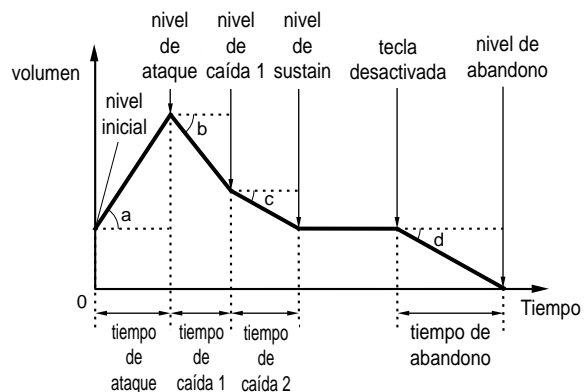
Además, ajustando el AEG (generador de envolvente de amplitud) podrá controlar los cambios de volumen en el tiempo.



**NOTA** El volumen final de todos los elementos se ajusta con el parámetro Total Vol (volumen total), PAGE 2 de Edición común.

**AEG (generador de envolvente de amplitud)**

Con el AEG es posible controlar la transición de volumen desde el momento en que se pulsa una nota del teclado hasta el punto en el que es liberada. Cuando pulse una nota del teclado, el volumen cambiará de acuerdo con estos ajustes de envolvente. Esto resulta útil para crear efectos de wah-wah automáticos. Además, pueden ajustarse parámetros de AEG diferentes para cada elemento.



En la ilustración, las letras a-d indican los ajustes de velocidad respectivos (R) para el Ataque - Abandono. Mientras mayor sea el valor de cada Velocidad, más rápido pasará el volumen al siguiente nivel ajustado, en otras palabras, el tiempo que tarda el volumen en cambiar (entre los ajustes de nivel) será más corto.

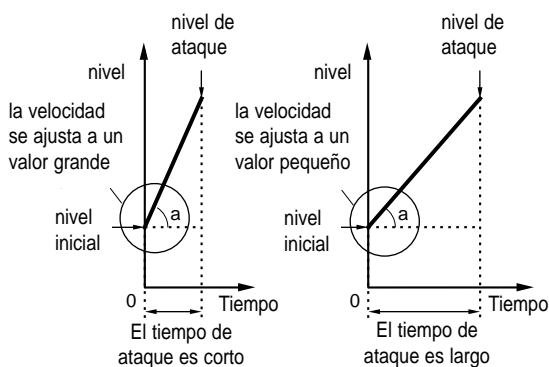
**NOTA** En la página 80, encontrará más detalles acerca de los parámetros de FEG.

### Acerca de la velocidad y tiempo del EG (modo de Voces)

El EG (generador de envolvente) procesa y altera el nivel de salida del generador de tonos desde el momento en que pulse un tecla hasta que el sonido decaiga llegando al silencio. El nivel (eje Y en la ilustración siguiente) será un aspecto diferente del sonido, según sea el EG utilizado. Para el PEG, el nivel corresponde al Timbre. Para el FEG, corresponde a la frecuencia de corte. Para el AEG, corresponde al volumen.

El comportamiento del EG en el tiempo es controlado por los parámetros de velocidad (R). La velocidad se refiere, en este caso, al tiempo que tarda en pasar de un nivel al siguiente (por ejemplo, desde el nivel inicial al nivel de ataque).

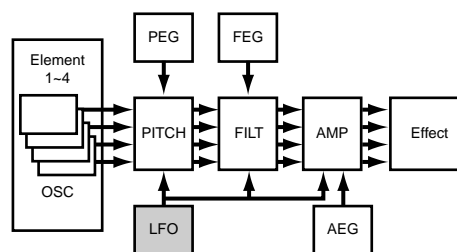
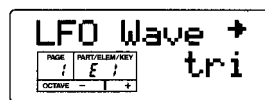
La ilustración muestra cómo afectan al sonido los diferentes ajustes de Velocidad. Para alargar el tiempo entre los cambios de nivel y que resulte más extenso, ajuste la Velocidad (R) a un valor pequeño.



### ● LFO (oscilador de frecuencias graves)

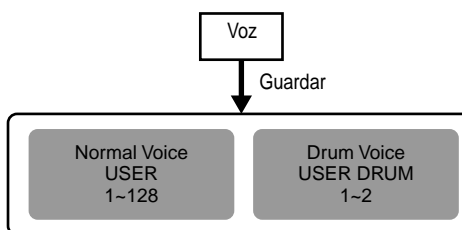
En las páginas 32 a 35 (PAGES 32-35) puede editarse el LFO que (como su nombre sugiere) produce formas de ondas de una frecuencia grave. Estas formas de ondas pueden utilizarse para variar el timbre, el filtro o la amplitud de cada elemento y crear efectos como vibrato, wah-wah y trémolo. Sin embargo, los parámetros reales del LFO disponibles serán diferentes según sea el tipo de elemento.

El LFO puede producir una amplia variedad de efectos, de diversas maneras. Modulando el timbre en una cantidad ajustable, crea el vibrato. Modulando el filtro en un margen ajustable de frecuencias crea el wah-wah y efectos de barrido de filtro dinámico. Modulando el volumen (o "amplitud") del sonido en una profundidad ajustable crea el trémolo.



## 5 Almacenamiento de las voces editadas

En la memoria de usuario interna pueden guardarse hasta 128 Voces Normales nuevas/editadas y 2 Voces de Batería nuevas/editadas.



Cuando guarde una voz, todos los datos existentes en el sitio de almacenamiento se perderán. Siempre debe hacer una copia de seguridad de los datos importantes en el ordenador o en otro medio de almacenamiento.

**NOTA** La página 89 acerca del almacenamiento de voces.

# Efectos

En los estadios finales de la programación, puede ajustar los parámetros de efectos para cambiar aun más el carácter del sonido. En general, los Efectos de Sistema se aplican al sonido general, tanto si es una voz como un multi. Los Efectos de Inserción, por otro lado, pueden aplicarse de modo individual a cada voz. El S03 dispone de dos secciones de Efectos de Sistema (Reverberación y Chorus), además de una sección de Efectos de Variación (véase más adelante).

Pueden realizarse diferentes ajustes por voz (en el modo de Voces) y por Multi (en el modo de Multis), aunque la conexión entre las secciones de Efectos será distinta en cada caso.

## Sección de reverberación

Esta sección incluye una selección de 11 efectos de tipo reverberación diferentes, incluyendo simulaciones realistas de la reverberación natural que se produce en diversas salas y habitaciones. En el modo de Multis, los ajustes de Reverberación se aplicarán al multi en su conjunto.

En el modo de Voces, el parámetro de Envío de Reverberación puede ajustarse para cada voz.

## Sección de chorus

Esta sección incluye una selección de 11 efectos de tipo chorus, incluyendo un flanger y otros efectos. La mayor parte de estos efectos resultan ideales para añadir cuerpo al sonido. En el modo de Multis, los ajustes de Chorus se aplicarán al multi en su conjunto. En el modo de Voces, el parámetro de Envío de Chorus puede ajustarse para cada voz.

## Efectos de variación

La sección de variación dispone de un total de 42 tipos de efectos diferentes. Estos van desde efectos convencionales como la Reverberación, para embellecer el sonido, hasta efectos chocantes como la Distorsión, para cambiar activamente el sonido, o para crear nuevos sonidos.

**NOTA** Encontrará los detalles sobre cada tipo de efecto en la Lista de tipos de efectos de la Lista de datos adjunta.

### Efectos de sistema y de inserción

La sección de efectos del S03 puede determinarse como efectos de sistema o efectos de inserción. La reverberación y el chorus son siempre efectos de sistema, lo que significa que pueden aplicarse a una o todas las partes. El efecto de variación también puede ser un efecto de sistema, o puede determinarse como efecto de inserción, lo que quiere decir que puede dedicarse exclusivamente a una parte específica.

En general, los efectos de sistema y de inserción del S03 funcionan de la misma manera que una mesa de mezclas, como se ilustra en el diagrama de la página siguiente. Por ejemplo, los efectos de sistema puede aplicarse a instrumentos (partes) conectados a diversos canales de la mesa de mezclas; la cantidad de cada efecto de sistema está determinada por los controles de nivel de "envío" de canal y de "retorno" de sistema. Un efecto de inserción puede conectarse ("insertarse") en el paso de la señal de un canal específico para procesar únicamente el sonido del instrumento dado (Voz/Parte).

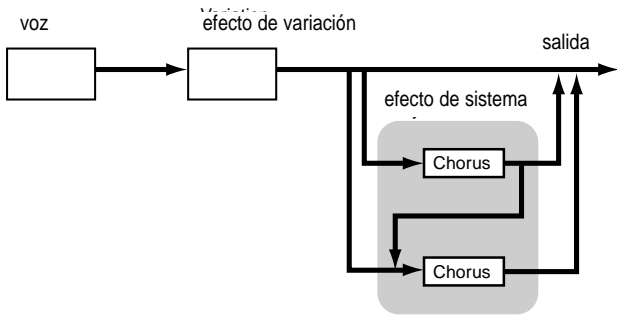
En el modo de Voces del S03, el efecto de inserción (variación) puede aplicarse a una voz, mientras que en el modo de Multis sólo puede aplicarse a una sola parte.

Las configuraciones de efectos de sistema y de inserción puede controlarse al detalle en los datos de canción XG (indicados por la marca XG) cuando el S03 se encuentre en el modo de Reproducción de multis.

# Efectos del modo de voces

En el modo de Voces es posible ajustar el parámetro de Envío de Efecto de las secciones de Reverberación y Chorus y guardarlo junto con la voz.

Para el Efecto de variación, puede ajustarse el tipo de efecto y diversos parámetros de efecto, así como el ajuste de activación/desactivación del efecto. Las señales procesadas por el bloque de variación son mezcladas y enviadas a las secciones de Reverberación y Chorus.

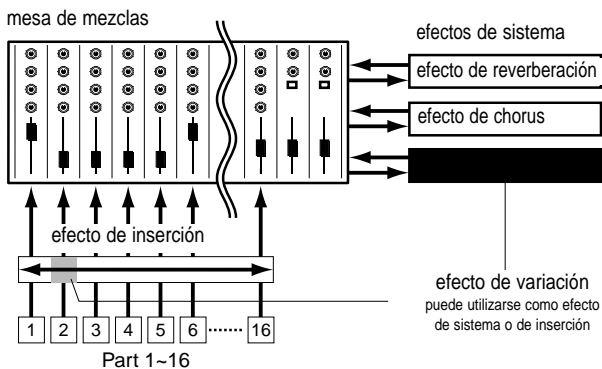


**NOTA** Las voces de batería del modo de Voces no tienen ningún efecto de variación.

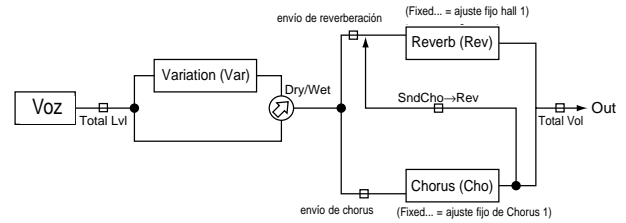
# Efectos en el modo de multis

En este modo es posible ajustar el tipo de efecto deseado para cada sección de efectos, además de los valores de los parámetros de cada Multi. Si utiliza la variación como efecto de Inserción, es posible aplicar el efecto sólo a una de las partes (véase la ilustración siguiente).

Tal como se indica en la siguiente ilustración, la sección de reverberación y la de chorus funcionan como efectos de sistema, que procesa todas las partes de acuerdo con el ajuste de Envío de efecto de la parte y el ajuste de retorno del efecto general que se hayan realizado, igual a lo que sucede con una mesa de mezclas. Cuando se utiliza la variación como efecto de inserción, la conexión de la señal es en serie y el efecto se aplica sólo a la parte seleccionada, igual que cuando se conecta un efecto externo en un canal de instrumentos individual.

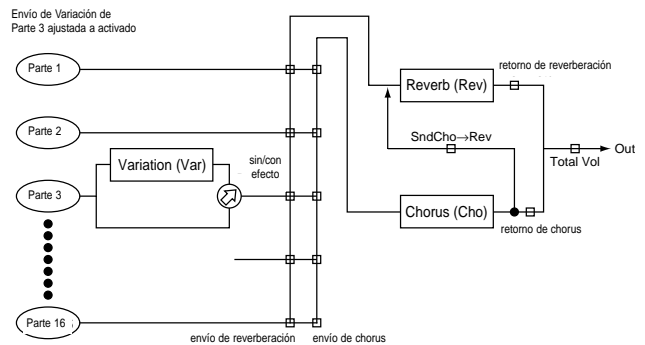


## Voz

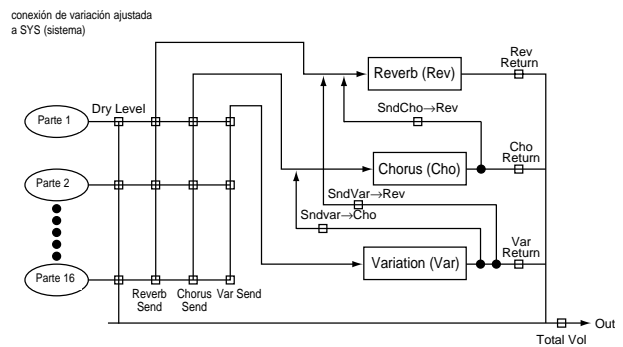


\* Según sea el tipo de efecto seleccionado, el parámetro Dry/Wet (sin/con efecto) puede no estar disponible. Encontrará los detalles en la lista de parámetros de efectos del folleto de lista de datos adjunta.

## Multi



\* Según sea el tipo de efecto seleccionado, el parámetro Dry/Wet puede que no esté disponible. Encontrará los detalles en la lista de parámetros de efecto del folleto de lista de datos adjunta.



\* El valor por defecto de fábrica de Dry Level (nivel de sin efecto) es de 127. Este no puede ajustarse desde el panel del S03; sin embargo, puede ajustarse transmitiendo los correspondientes mensajes MIDI desde un dispositivo externo.

# Sección de Referencia

## Modo de Multi

### Edición de Multi

En este modo es posible ajustar los parámetros de Edición de multis. Estos pueden dividirse someramente en parámetros de común, que se aplican a todas las partes, y parámetros de parte específica.

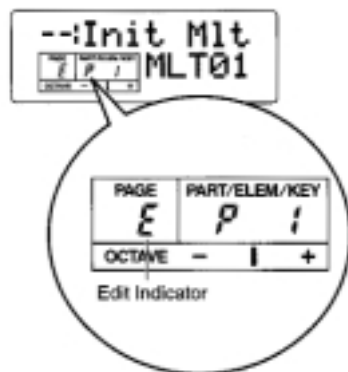
**NOTA** Deberá seleccionar el multi antes de acceder al modo de multis (página 37). Pueden ajustarse y guardarse todos los parámetros de cada multi.

**NOTA** Encontrará los detalles sobre el uso del modo de multis en la página 37.

**NOTA** Consulte la página 28 acerca de la manera de acceder al modo de Edición de multis.

#### El indicador E

Si altera cualquiera de los parámetros en el modo de edición de multis, aparecerá el indicador E (edición) en la columna PAGE de la pantalla después de salir del modo de edición de multis. Esto le brinda una rápida indicación del multi que ha sido modificado pero que todavía no ha sido guardado.



#### La función comparar

Utilice esta función para oír la diferencia entre el multi con los ajustes editados y el mismo multi antes de ser editado.

- 1 Pulse el botón [COMPARE (EDIT)] en el modo de edición de multis. El diodo EDIT parpadeará y se restablecerán temporalmente los ajustes del multi anterior a la edición para que pueda compararlo.

**NOTA** Mientras la función Comparar está activada, los botones DEC/NO e INC/YES no pueden utilizarse para la edición.

- 2 Pulse el botón [EDIT] otra vez para desactivar la función Comparar y restablecer los ajustes recién editados.

#### Activación/desactivación de las partes

En el modo de edición de multis puede activarse/desactivarse una parte pulsando el botón [MUTE] (silenciamiento). El indicador de parte silenciada parpadeará. Esto le permitirá silenciar otras partes del multi para que pueda oír los cambios de la parte que esté editando.

#### Almacenamiento de multis

Los ajustes editados del multi actual se perderán al seleccionar otro multi o modo. Para evitar la pérdida de datos importantes deberá utilizar el Almacenamiento de multis para guardar el multi editado. Los detalles sobre este procedimiento los encontrará en la página 69.

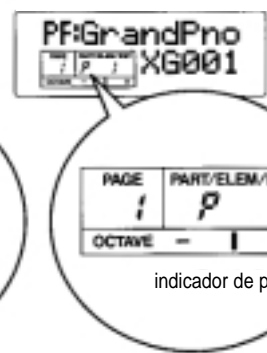
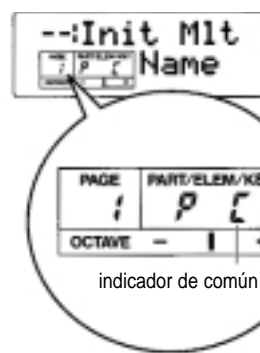
**NOTA** Cuando cree un nuevo multi partiendo de cero, puede resultar útil, antes de la edición, borrar los ajustes del multi actual con la función Inicializar multi del modo de Operaciones de multis (páginas 67 y 68).

#### Edición de común y edición de partes individuales

Un multi puede contener hasta 16 Partes de voces (página 24). A los parámetros comunes a todas las partes se le denomina una Edición de común. El modo de multis puede dividirse en pantallas de Edición de común y pantallas para la edición de cada parte. En el modo de Edición de multis pulse simultáneamente los botones [+] y [-] para seleccionar las pantallas de Edición de común.

pantallas de edición de común

pantallas de edición de partes



# Común (ajuste para todas las partes)

En este apartado se explica el modo de editar los ajustes comunes para todas las partes de un multi. Hay dos tipos disponibles, cada uno de los cuales consta de múltiples páginas.

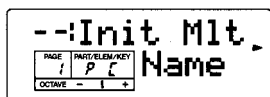
**NOTA** Remítase a la tabla de Árbol de funciones (página 20) o a la Tabla de parámetros (página 22).

## General de común (PÁGINAS 1 a 3)

### Efecto de común (PÁGINAS 4 a 21)

#### 1. Name (nombre)

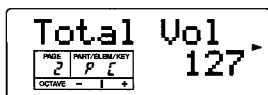
Es posible ajustar un Nombre de multi que conste de hasta 8 caracteres. También es posible seleccionar el Nombre de categoría a la izquierda del Nombre del multi.



**NOTA** Remítase El método para ajustar el Nombre del multi es el mismo que para el Nombre de voz (página 71).

#### 2. Total Vol (volumen total)

Ajusta el volumen general del multi.



□Ajustes: 0 - 127

#### 3. Transposición

Determina el ajuste de transposición general de las partes en unidades de semitonos. No afecta a la información transmitida por MIDI.

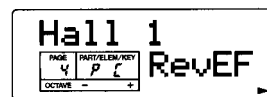


□Ajustes: -24 (-2 octavas) - +24 (+2 octavas)

**NOTA** Este parámetro no tiene ningún efecto para las partes ajustadas al modo de batería (página 61)

#### 4. RevEF (tipo de efecto de reverberación)

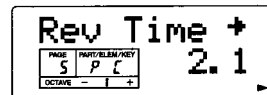
Aquí debe seleccionar el tipo de efecto de reverberación para luego ajustar los parámetros de efecto en las páginas (PAGES) siguientes.



□Ajustes: Encontrará los detalles en la lista de tipos de efectos que figura en la lista de datos adjunta.

#### 5. Parámetros de reverberación

Para ajustar los diversos parámetros del efecto de reverberación.



□Ajustes: El número de parámetros y el contenido de la pantalla variará según sea el tipo de efecto seleccionado. Los detalles puede verlos en la lista de Tipo de efectos/Parámetros en la lista de datos adjunta.

#### 6. Rev Return (retorno de reverberación)

Ajusta el nivel de retorno del efecto de reverberación.



□Ajustes: 0 - 127

## 7. Reverb Pan (panorámico de reverberación)

Ajusta la posición de panorámico estéreo del efecto de reverberación.



▣ **Ajustes:** L63 (izquierda) - C (centro) - R63 (derecha)

**NOTA** También es posible introducir los ajustes siguientes con el teclado numérico  
1 - 63: L63 - L01  
64: C (centro)  
65 - 127: R01 - R63

## 8. ChoEF (tipo de efecto de chorus)

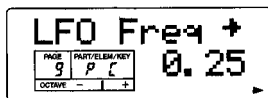
Aquí debe seleccionar el tipo de efecto de chorus y luego proceda a ajustar los parámetros de efecto en las páginas (PAGES) siguientes.



▣ **Ajustes:** Encontrará los detalles en la lista de tipos de efectos que figura en la lista de datos adjunta.

## 9. Parámetros de chorus

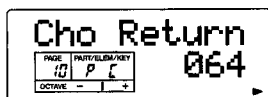
Para ajustar los diversos parámetros del efecto de chorus.



▣ **Ajustes:** El número de parámetros y el contenido de la pantalla variará según sea el tipo de efecto seleccionado. Los detalles puede verlos en la lista de Tipo de efectos/Parámetros de la lista de datos adjunta.

## 10. Cho Return (retorno de chorus)

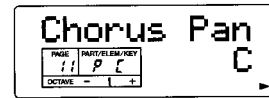
Ajusta el nivel de retorno del efecto de chorus.



▣ **Ajustes:** 0 - 127

## 11. Chorus Pan (panorámico de chorus)

Ajusta la posición de panorámico estéreo del efecto de chorus



▣ **Ajustes:** L63 (izquierda) - C (centro) - R63 (derecha)

**NOTA** También es posible introducir los ajustes siguientes con el teclado numérico  
1 - 63: L63 - L01  
64: C (centro)  
65 - 127: R01 - R63

## 12. SndCho→Rev (enviar chorus a reverberación)

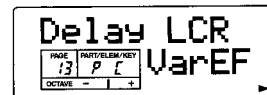
Ajusta el nivel de envío de la señal enviada desde el efecto de chorus al efecto de reverberación.



▣ **Ajustes:** 0 - 127

## 13. VarEF (tipo de efecto de variación)

Aquí debe seleccionar el tipo de efecto de variación y luego proceda a ajustar los parámetros de efectos en las páginas (PAGES) siguientes.



▣ **Ajustes:** Encontrará los detalles en la lista de tipos de efectos que figura en la lista de datos adjunta.

## 14. Parámetros de variación

Para ajustar los diversos parámetros del efecto de variación.

▣ **Ajustes:** El número de parámetros y el contenido de la pantalla variará según sea el tipo de efecto seleccionado. Los detalles puede verlos en la lista de Tipo de efectos/Parámetros en la lista de datos adjunta.

## 15. VarConnect (Conexión de variación)

Determina cómo se utilizará el efecto de variación en la cadena de procesamiento de la señal; como efecto de inserción o como efecto de sistema.



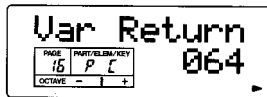
▣ Ajustes: INS (inserción), SYS (sistema)

**NOTA** El funcionamiento del efecto de variación cambiará según sea este ajuste, al igual que los cambios de tipos de parámetros.

**NOTA** Encontrará más detalles acerca de los efectos de sistema y de inserción en la página 53.

## 16. Var Return (retorno de variación)

Ajusta el nivel de retorno del efecto de variación.

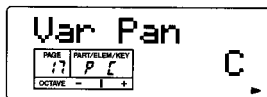


▣ Ajustes: 0 - 127

**NOTA** Sólo se puede ajustar cuando la Conexión de variación se ajusta a "SYS". Cuando la conexión de variación se ajusta a "INS", en la pantalla aparecerá "\*\*\*\*" y el ajuste no se podrá cambiar.

## 17. Var Pan (panorámico de variación)

Ajusta la posición de panorámico estéreo del efecto de variación.



▣ Ajustes: L63 (izquierda) - C (centro) - R63 (derecha)

**NOTA** También es posible introducir los ajustes siguientes con el teclado numérico

1 - 63: L63 - L01

64: C (centro)

65 - 127: R01 - R63

**NOTA** Sólo se puede ajustar cuando la Conexión de variación se ajusta a "SYS". Cuando la conexión de variación se ajusta a "INS", en la pantalla aparecerá "\*\*\*\*" y el ajuste no se podrá cambiar.

## 18. SndVar → Rev (enviar variación a reverberación)

Ajusta el nivel de envío de la señal desde el efecto de variación al efecto de reverberación.

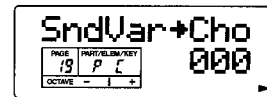


▣ Ajustes: 0 - 127

**NOTA** Sólo se puede ajustar cuando la Conexión de variación se ajusta a "SYS". Cuando la conexión de variación se ajusta a "INS", en la pantalla aparecerá "\*\*\*\*" y el ajuste no se podrá cambiar.

## 19. SndVar → Cho (enviar variación a chorus)

Ajusta el nivel de envío de la señal desde el efecto de variación al efecto de chorus.



▣ Ajustes: 0 - 127

**NOTA** Sólo se puede ajustar cuando la Conexión de variación se ajusta a "SYS". Cuando la conexión de variación se ajusta a "INS", en la pantalla aparecerá "\*\*\*\*" y el ajuste no se podrá cambiar.

## 20. MW VarCtl (profundidad de control del efecto de variación de MW)

Determina el grado de control de la rueda de modulación (MW) sobre el efecto de variación.



▣ Ajustes: -64 - +63

**NOTA** Sólo se puede ajustar cuando la Conexión de variación se ajusta a "SYS". Cuando la conexión de variación se ajusta a "INS", en la pantalla aparecerá "\*\*\*\*" y el ajuste no se podrá cambiar.

**NOTA** El parámetro particular que puede controlarse con la rueda de modulación es fijo para cada uno de los efectos de variación. Remítase a la lista de datos adjunta, dónde encontrará los detalles.

## 21. AC1 VarCtl (profundidad de control del efecto de variación de AC1)

Determina el grado de control del Controlador asignable 1 (AC1) sobre el efecto de variación).



▣ Ajustes: -64 - +63

**NOTA** Sólo se puede ajustar cuando la Conexión de variación se ajusta a "SYS". Cuando la conexión de variación se ajusta a "INS", en la pantalla aparecerá "\*\*\*\*" y el ajuste no se podrá cambiar.

**NOTA** El parámetro particular que puede controlarse con el controlador asignable 1 es fijo para cada uno de los efectos de variación. Remítase a la lista de datos adjunta, dónde encontrará los detalles.

**NOTA** Si desea información acerca del AC1, consulte AC1 CC No (páginas 66 y 92) de los modos de multi y de utilidades.

## Parte (Ajustes para cada parte)

Lo que sigue es una explicación de los parámetros de parte utilizados para editar cada multi.

**NOTA** Remítase a la tabla de Árbol de funciones (página 20) o a la Tabla de parámetros (página 22).

### Selección de voces

#### (PAGE 1) (página 1)

#### Mezcla de partes

#### (PAGES 2 a 5) (páginas 2 a 5)

#### General de partes

#### (PAGES 6 a 9) (páginas 6 a 9)

#### Tono de partes (PAGES 10 a 14) (páginas 10 a 14)

#### Controlador de partes (PAGES 15 a 21) (páginas 15 a 21)

#### Efecto de partes (PAGES 22 a 24) (páginas 22 a 24)

## 1. Selección de voz

Es posible asignar una voz a cada parte. Utilice los botones [+] y [-] para seleccionar la parte y luego seleccione su voz. La pantalla cambiará del modo siguiente según la memoria seleccionada.

**NOTA** Especifique la memoria de voces particular con el botón de memoria correspondiente: PRESET, USER o GM/XG.

**NOTA** Para seleccionar una voz de batería, mantenga pulsado el botón [DRUM] y pulse el botón de memoria correspondiente: [USER] o [GM/XG].

**NOTA** La voz puede ajustarse siguiendo el mismo método que el de Búsqueda de categoría (página 35).

**NOTA** Respecto de los detalles sobre las categorías, remítase a la Lista de categorías de la página 71. En la página 35 encontrará los detalles acerca de la Búsqueda de categoría.

### ● PRESET (predefinido)



▣ Ajustes: PR001 - PR128

● **USER (usuario)**

□ **Ajustes:** US001 - US128, USDR01 - USDR02



● **GM/XG**



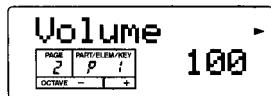
Utilice los botones [(◀)] y [(▶)] para conmutar entre los diferentes bancos y seleccionar los números de programas.

□ **Ajustes:**

- Selección de banco: BK\*\*\* (remítase a la lista de voces XG y la lista de baterías XG de la lista de datos adjunta).
- Número de programa: XG001 - XG128 (el número real de programas disponibles difiere según sea el banco seleccionado. Remítase a la lista de voces XG y a la lista de batería XG de lista de datos adjunta).

## 2. Volumen

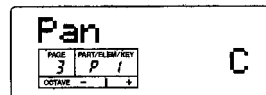
Ajusta el nivel de salida de la parte.



□ **Ajustes:** 0 - 127

## 3. Panorámico

Ajusta la posición de panorámico estéreo de la parte.



□ **Ajustes:** Rnd (aleatorio: la posición de panorámico se mueve aleatoriamente cada vez que se pulsa una tecla), L63 (izquierda) - C (centro) - R63 (derecha)

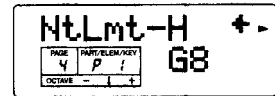
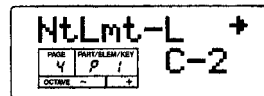
NOTA Puede introducir los siguientes ajustes desde el teclado numérico:

- 0: Rnd
- 1 - 63: L63 - L01
- 64: C (centro)
- 65 - 127: R01 - R63

### 4-1. NtLmt-L (límite de nota inferior)

### 4-2. NtLmt-H (límite de nota superior)

Ajusta las notas extremas inferior y superior del margen de teclado para cada parte. La parte sonará sólo para las notas reproducidas en su margen específico.



□ **Ajustes:** C-2 - G-8

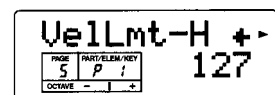
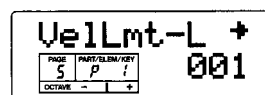
NOTA Las notas extremas inferior y superior del margen se ajustan pulsando las notas en el teclado mientras se mantiene pulsado el botón [ENTER].

NOTA Si desea más información y algunos ejemplos, consulte la página 41.

### 5-1. VelLmt-L (límite de velocidad de pulsación inferior)

### 5-2. VelLmt-H (límite de velocidad de pulsación superior)

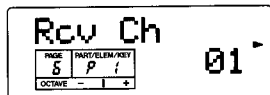
Ajusta los valores mínimo y máximo del margen de velocidad de pulsación a la que responderá cada parte. La parte sonará sólo para las notas reproducidas en su margen de velocidad especificado



□ **Ajustes:** 1- 127

## 6. Rcv Ch (canal de recepción MIDI)

Ajusta el canal de recepción MIDI para cada parte. La parte recibe los mensajes MIDI según el canal ajustado aquí. Seleccione "off" (desactivado) para las partes cuando desee que no respondan a MIDI.



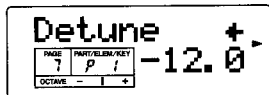
□ Ajustes: 1 - 16, off

**NOTA** Si desea más información acerca del ajuste de canal de recepción MIDI del modo de voces, consulte la página 94.

## 7-1. NoteShift (cambio de nota)

## 7-2. Detune (desafinación)

Estos parámetros determinan el tono de cada parte.



### ■ NoteShift

Ajusta la extensión del cambio (en semitonos) de la nota.

□ Ajustes: -24 - 0 - +24

### ■ Detune

Determina el ajuste de afinación exacta del tono. Utilice esta función para crear cálidos efectos de desafinación ajustando cada parte a un valor ligeramente distinto.

□ Ajustes: -12,8 (Hz) - 0 - 12,7 (Hz)

**NOTA** Ignore la coma decimal al introducir los valores con el teclado numérico. Por ejemplo, para introducir el valor "-1,5" deberá pulsar los botones siguientes por orden: "-", "1" y luego "5".

## 8. Mono/Poly (monofónico/polifónico)

Selecciona la reproducción monofónica o polifónica. Seleccione si cada parte se reproducirá monofónicamente (sólo notas individuales) o polifónicamente (múltiples notas simultáneamente).



□ Ajustes: mono, poly

**NOTA** Cuando el modo de parte se ajusta a "drum" (batería), en la pantalla se visualizará "\*\*\*\*" y el parámetro no podrá ajustarse.

## 9. Modo de parte

Determina si la parte utilizará voces normales o voces de batería.



□ Ajustes:

### Norm (voces normales)

Con este ajuste, pueden asignarse voces normales a la parte.

### drum (voces de batería)

Con este ajuste, pueden asignarse voces de batería a la parte.

### DrumS1/2 (configuración de batería 1/2)

Se utiliza para reproducir datos de canción comercialmente disponibles (cambia automáticamente).

**NOTA** La parte con un ajuste que no sea "norm" se denomina parte de batería.

**NOTA** Si ha editado un kit de batería en el modo de edición de voces de batería y desea utilizar el kit, ajuste éste a "drum".

**NOTA** Cuando se reciba un mensaje de Sistema XG On (activado) desde un secuenciador externo, el ajuste se realizará automáticamente a "drumS1." Para poder usar los ajustes realizados en Edición de voces de batería, grabe el mensaje correspondiente en los datos de canción (Modo de parte ajustado a batería). Remítase a la sección de formato MIDI de la lista de datos adjunta.

F0 43 10 4C 08 nn 07 01 F7 (nn = número de parte)  
(hexadecimal)

## 10-1. VelSnsDpt (profundidad de sensibilidad de velocidad de pulsación)

## 10-2 VelSnsOfs (compensación de sensibilidad de velocidad de pulsación)

Ajusta la sensibilidad de velocidad de pulsación y la compensación de velocidad de pulsación para cada parte.

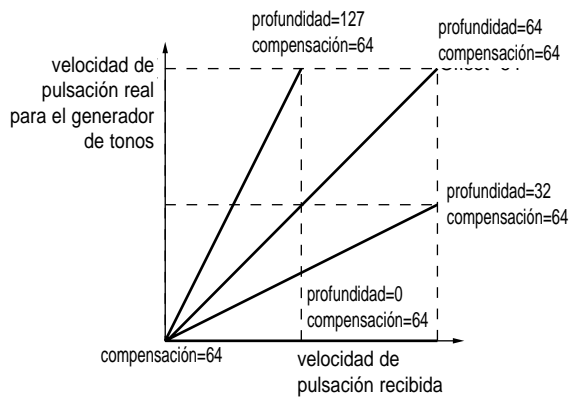


▣ Ajustes: 0 - 127

### ■ VelSnsDpt

Como se indica en la ilustración siguiente, un ajuste alto producirá cambios de velocidad de pulsación grandes al tocar el teclado.

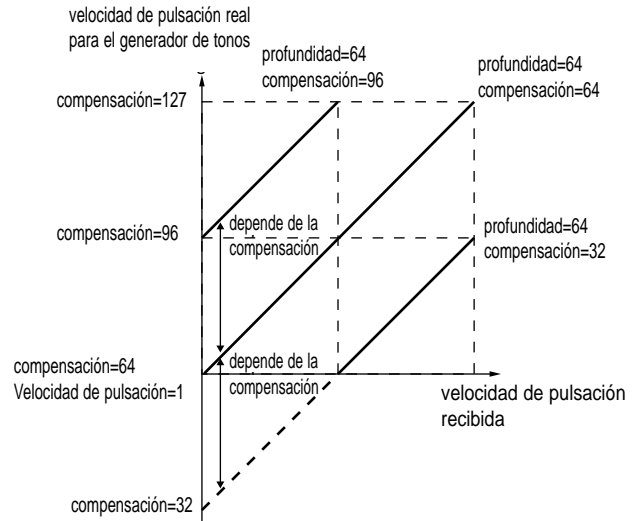
**Cambia la curva de velocidad de pulsación de acuerdo con VelDepth (profundidad de velocidad de pulsación)**  
(con la compensación ajustada a 64)



### ■ VelSnsOfs

Como se indica en la ilustración siguiente, la velocidad de pulsación aumentará en la cantidad determinada.

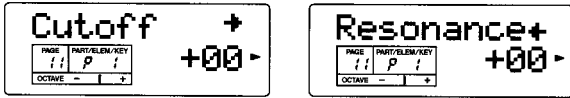
**Cambia a la curva de velocidad de pulsación de acuerdo con VelDepth (profundidad de velocidad de pulsación)**  
(con la compensación ajustada a 64)



## 11-1. Corte

## 11-2. Resonancia

Es posible ajustar los parámetros de filtro para cambiar las características tonales de cada parte.



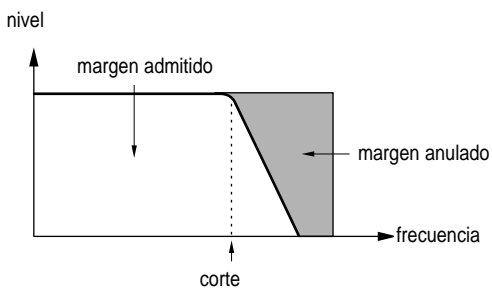
El filtro es la sección del generador de tonos que cambia las calidades tonales de una voz al dejar pasar sólo un margen de frecuencias limitado y cortar las señales que se encuentren fuera del margen.

El S03 emplea un LPF (filtro de paso bajo)

▣ Ajustes: -64 - +63

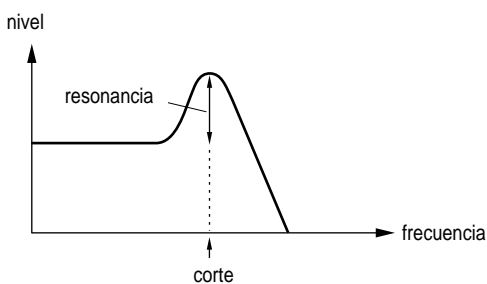
### ■ Corte

Ajusta la frecuencia de corte del filtro de paso bajo. Sólo se permitirán las frecuencias situadas por debajo de este punto.



### ■ Resonancia

Ajusta la cantidad de resonancia (refuerzo de armónicos) aplicada a la señal situada alrededor de la frecuencia de corte. Esto resulta útil para añadir más carácter al sonido.



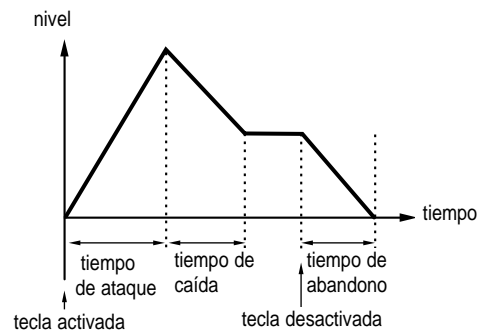
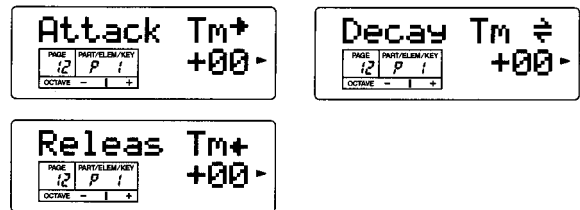
## 12-1. Attack Tm (tiempo de ataque)

## 12-2. Decay Tm (tiempo de caída)

## 12-3. Releas Tm (tiempo de abandono)

Determina los parámetros del EG (generador de envolvente) para cada parte. Hay tres parámetros que controlan la transición de tono y el nivel de salida desde el momento en que se pulsa una nota en el teclado hasta el momento en que es liberada, o el punto en el que el nivel cae a cero.

NOTA Estos parámetros afectan tanto al AEG como al FEG.



▣ Ajustes: -64 - +63

### ■ Attack Tm

Determina el tiempo de transición desde el momento en que se pulsa una tecla en el teclado hasta el momento en el que el nivel de la voz alcanza su punto pico. Los valores positivos aumentan el tiempo de transición y los negativos lo disminuyen.

### ■ Decay Tm

Determina el tiempo de transición desde el momento en el que el nivel de la voz alcanza su punto pico hasta el momento en que se nivela. Los valores positivos aumentan el tiempo de transición y los negativos lo disminuyen.

### ■ Releas Tm

Determina el tiempo de transición desde el momento en que la tecla es liberada hasta el momento en el que el nivel del sonido cae a cero. Los valores positivos aumentan el tiempo de transición y los negativos lo disminuyen.

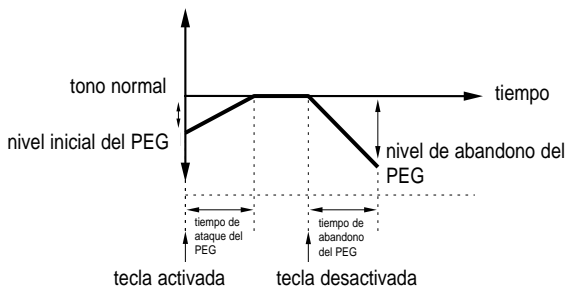
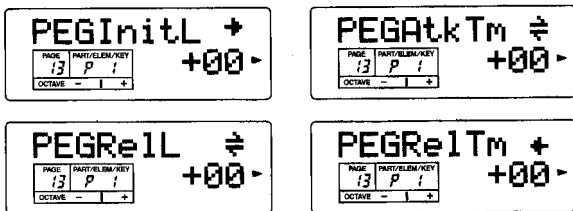
### 13-1. PEGIntL (nivel inicial del PEG)

### 13-2. PEGAtkTm (tiempo de ataque del PEG)

### 13-3. PEGReIL (nivel de abandono del PEG)

### 13-4. PEGReITm (tiempo de abandono del PEG)

Es posible ajustar los parámetros del PEG (generador de envolvente del tono) para cada parte. Hay cuatro parámetros que controlan el cambio de tono desde el momento en que se pulsa una nota en el teclado hasta el momento en que es liberada, o el punto en el que el nivel cae a cero.



▣ Ajustes: -64 - +63

#### ■ PEGIntL

Determina el tono inicial, o el tono que suena en el momento en que se pulsa una tecla.

#### ■ PEGAtkTm

Determina el tiempo que transcurre después de pulsar la tecla para que el tono vuelva a ser normal (u original), desde el tono ajustado en Nivel Inicial del PEG (parámetro anterior).

#### ■ PEGReIL

Determina el tono final alcanzado después de liberar la tecla.

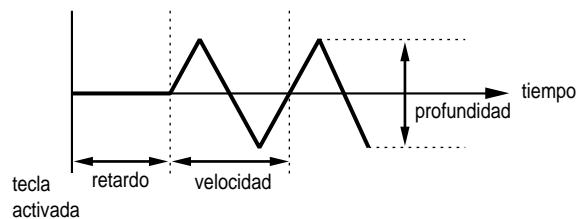
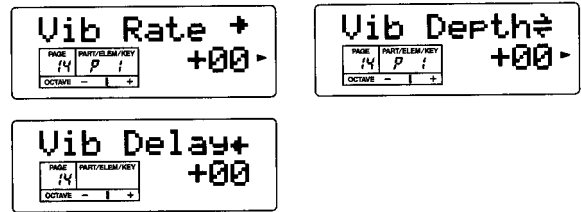
#### ■ PEGReITm

Determina el tiempo que transcurre hasta que el tono alcanza el ajuste realizado en Nivel de Abandono del PEG (parámetro anterior), desde el momento que se libera la tecla.

### 14-1. Vib Rate (velocidad del vibrato)

### 14-2. Vib Depth (profundidad del vibrato)

### 14-3. Vib Delay (retardo del vibrato)



▣ Ajustes: -64 - +63

#### ■ Vib Rate

Determina la velocidad de la modulación del tono.

#### ■ Vib Depth

Determina la profundidad o grado de modulación del tono.

**NOTA** Cuando Este parámetro no está disponible para las partes de batería.

#### ■ Vib Delay

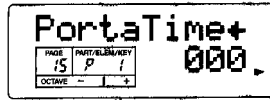
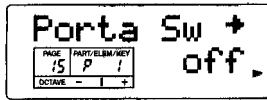
Determina la cantidad de tiempo que transcurre desde el momento que se pulsa una tecla hasta el momento en que comienza el efecto de vibrato. Mientras más alto sea el valor ajustado, más largo será el retardo antes de que se produzca el efecto del vibrato.

**NOTA** El parámetro no está disponible para las partes de batería.

## 15-1. Porta Sw (cambio de portamento)

## 15-2. PortaTime (tiempo del portamento)

Ajusta los parámetros de portamento. El portamento crea una suave transición desde el tono de la primera nota interpretada hasta el tono de la siguiente.



### ■ Porta Sw

Activa o desactiva el portamento.

□Ajustes: off, on (activado, desactivado)

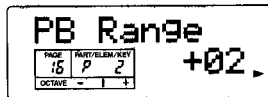
### ■ PortaTime

Ajusta el tiempo de transición. Los valores altos producen tiempos de transición mas largos.

□Ajustes: 0 - 127

## 16. PB Range (margen de inflexión de tono)

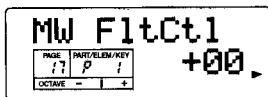
Ajusta la cantidad (en semitonos) de variación del tono de la nota al mover la rueda de inflexión de tono hacia arriba/hacia abajo. Por ejemplo, si ajusta un valor de +12, al mover la rueda hacia arriba subirá el tono un máximo de una octava.



□Ajustes: -24 - +24

## 17. MW FitCtl (Control del filtro de MW (rueda de modulación))

Ajusta la cantidad de control ejercida por la rueda de modulación sobre la frecuencia de corte de filtro.



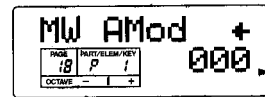
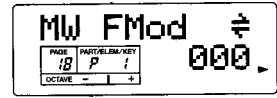
□Ajustes: -64 - +63

## 18-1. MW PMod (profundidad de modulación del tono de MW)

## 18-2. MW FMod (profundidad de modulación del filtro de MW)

## 18-3. MW AMod (profundidad de modulación de la amplitud de MW)

Estos parámetros permiten ajustar la profundidad de control ejercida por la rueda de modulación sobre la modulación del tono, del filtro y de la amplitud de la voz.



□Ajustes: 0 - 127

### ■ MW PMod

Ajusta la cantidad de cambio de modulación del tono cuando se utiliza la rueda de modulación. Mientras mayor sea el ajuste, mayor será la profundidad de control (el efecto de vibrato será más pronunciado).

### ■ MW FMod

Ajusta la cantidad de cambio de frecuencia de corte del filtro cuando se utiliza la rueda de modulación. Mientras mayor sea el ajuste, mayor será la profundidad de control (el efecto de wha-wha será más pronunciado).

### ■ MW AMod

Ajusta la cantidad de cambio de modulación de la amplitud cuando se utiliza la rueda de modulación. Mientras mayor sea el ajuste, mayor será la profundidad de la modulación (el efecto de trémolo será más pronunciado).

**NOTA** Según sea el tipo de onda LFO seleccionada y el ajuste de profundidad de modulación de la amplitud, pueden producirse ruidos al mover el controlador. En este caso, disminuya el valor de profundidad de la modulación.

## 19. AC1 CC No (número de cambio de control del AC1)

Determina el número de cambio de control del AC1 (controlador asignable 1) de cada parte.



▣ Ajustes: 0 - 95

**NOTA** El parámetro AC1 CC No del modo de Voces se ajusta en el modo de Utilidades (PAGE 7) (PAGINA 7)

### AC1 (controlador asignable 1)

Este controlador sólo está disponible al utilizar un controlador MDI externo (como un pedal controlador conectado a un teclado MIDI). Al ajustar aquí el número de cambio de control del AC1 para que coincida con el controlador del dispositivo MIDI conectado, podrá usar dicho controlador para cambiar el sonido, de acuerdo con los ajustes realizados en los demás parámetros del AC1, como AC1FitCtl, AC1 FMod/PMo o AC1VarCtl del efecto de variación.

Por ejemplo, si ajusta el AC1 a "2", podrá utilizar un controlador de soplido para que controle la voz de una parte.

Si se ajusta el controlador MIDI conectado a "0", la parte no podrá ser controlada, ni siquiera ajustando el número de cambio de control correcto. Para obtener los mejores resultados, procure que los parámetros de sensibilidad (AC1FitCl, AC1FMod/PMo o A>C1VarCtl del efecto de variación) estén ajustados correctamente.

## 20. AC1FitCtl (control del filtro de AC1)

Ajusta el cambio de la frecuencia de corte del filtro cuando se utiliza el controlador (controlador asignable 1).



▣ Ajustes: -64 - +63

## 21-1. AC1 FMod (profundidad de modulación del filtro de AC1)

## 21-2. AC1 AMod (profundidad de modulación de la amplitud de AC1)

Estos parámetros permiten ajustar la profundidad de control ejercida por los mensajes de cambio de control (a través del controlador asignable) sobre el filtro y la amplitud de la parte (voz).



▣ Ajustes: 0 - 127

### ■ AC1 FMod

Ajusta el cambio de la frecuencia de corte del filtro cuando se utiliza el controlador asignable 1. Mientras mayor sea el ajuste, mayor será la profundidad de control (el efecto de wha-wha será más pronunciado).

### ■ AC1 AMod

Ajusta la profundidad de control ejercida por el controlador asignable sobre la modulación de amplitud. Un ajuste alto producirá una mayor profundidad de la modulación (el efecto de trémolo será más pronunciado).

**NOTA** Según sea el tipo de onda LFO seleccionado y el ajuste de profundidad de modulación de la amplitud, pueden producirse ruidos al mover el controlador. En este caso, disminuya el valor de la profundidad de la modulación.

## 22. ReverSend (envío de reverberación)

Ajusta el nivel de envío del efecto de reverberación.



▣ Ajustes: 0 - 127

**NOTA** Si el valor es demasiado alto, pueden producirse ruidos. En este caso disminuya el valor.

## 23. ChoSend (envío de chorus)

Ajusta el nivel de envío del efecto de chorus.



▣ Ajustes: 0 - 127

## 24. Var Send (envío de variación)

Cuando se ajusta el efecto de variación como efecto de inserción, determina si el efecto de variación se aplicará o no. Cuando se ajusta como efecto de sistema, determina el nivel de envío del efecto (el ajuste de inserción/sistema se realiza en el parámetro Conexión de Variación (PAGE 15) de Edición de común de multis; página 58).



### Ajustes:

Cuando VarConnect se ajusta a "INS":  
on (se aplica el efecto), off (el efecto no se aplica)

Cuando VarConnect se ajusta a "SYS":  
0 - 127

**NOTA** Cuando VarConnect se ajusta a "INS", el parámetro determina si el efecto de variación se aplicará o no a la parte particular. En este estado, el efecto de variación no se puede utilizar para varias partes al mismo tiempo. Sólo la última parte que se haya seleccionado recibirá el efecto de variación. Cuando VarConnect se ajusta a "SYS", el parámetro permite determinar el nivel de envío del efecto de variación para cada parte. Ajuste también los parámetros de edición de común de multis relacionados (en las páginas 16 a 21)(PAGES 16-21) según sea necesario.

**NOTA** Encontrará más detalles acerca de los Efectos en la página 53.

## Operaciones de multis

En el modo de Operaciones de multis es posible realizar diversas operaciones (Jobs). Por ejemplo, puede inicializar los multis a sus ajustes originales (incluyendo los que se estén editando) o copiar las partes.

**NOTA** Antes de acceder al modo de Operaciones de multis y de usar la función Inicializar y Copiar, debe seleccionar el multi que desee utilizar para la operación particular (página 37).

**NOTA** Si desea más detalles acerca del acceso al modo de Operaciones de multis, consulte la página 28.

### Realización de una operación

- 1 En el modo de reproducción de multis, seleccione el número de multi en el que desee realizar la operación.
- 2 Pulse el botón [JOB] para acceder al modo de operaciones de multis.
- 3 Utilice los botones [(▲)][(▼)] y cambie a la pantalla que muestra la operación que desee realizar.



- 4 Utilice los botones [DEC/NO] e [INC/YES] para seleccionar el parámetro en el que desee realizar la operación.

**NOTA** Este paso no es aplicable para la operación de trasvase en bloque.

**NOTA** Utilice los botones [+]/[-] para ajustar la parte o la parte de destino cuando use Init Part/CpyVar/CpyCtl o Copiar Parte (CpyPart).

- 5 Cuando pulse el botón [ENTER] se le solicitará la siguiente confirmación.



- 6 Pulse el botón [INC/YES] para confirmar. Cuando la operación haya terminado se visualizará "Completado" y volverá a la pantalla original.

Pulse el botón [DEC/NO] para cancelar la operación.

**NOTA** Para las operaciones que tardan más en procesarse, aparecerá el mensaje "Ejecutando" durante el procesamiento. Si apaga el S03 mientras se visualiza este mensaje, corre el riesgo de arruinar los datos.

- 7 Pulse el botón [Multi] para salir del modo de operaciones de multis y volver al modo de reproducción de multis.

## 1. Init (inicializar)

Es posible reajustar (inicializar) todos los parámetros de un multi a sus valores de fábrica. También se pueden inicializar selectivamente ciertos parámetros, como los ajustes de común para cada parte, etc. Tenga en cuenta que esto no devuelve el multi a su estado original previo a la edición. Más bien, esto está indicado para elaborar un multi totalmente nuevo partiendo desde cero.



### ■ Seleccione el tipo de parámetro que desea inicializar

Utilice los botones [DEC/NO] e [INC/YES] para seleccionar el parámetro que va a inicializar. Cuando esté ajustado a "Part" (parte), utilice los botones [+] y [-] para seleccionar la parte deseada (1-16).

□ **Ajustes:** multi (multi actual), cmmn (común actual), part (parte actual 1 - 16)

## 2. CpyVar (copiar efecto de variación)

Cuando Var Connect se ajusta a "SYS", le permitirá copiar los ajustes de efecto para la voz asignada a la parte actual. Cuando Var Connect está ajustado a "INS", le permitirá copiar los ajustes del efecto de variación para la voz asignada a la parte para la cual "Var Send" (PAGE 24 de Edición de parte de multi) se ha ajustado a "on" (activado). Si todos los ajustes de Var Send de la parte están desactivados ("off"), podrá seleccionar la parte que tenga los ajustes de Efecto de Voz que se van a copiar, igual que antes (cuando Var Connect está ajustado a "SYS").

conexión de variación = SYS



conexión de variación = INS



□ **Ajustes:**

P1 - P16 (parte 1 - 16) (cuando Var Connect está ajustado a "SYS", o cuando Var Connect está ajustado a "INS" y los ajustes de Var Send todas las partes están en "off" (desactivado).

No Parameter (cuando Var Connect está ajustado a "INS" y los ajustes de Var Send de una parte está en "on" (activado).

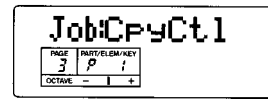
■ **NOTA** Pueden copiarse los siguientes parámetros:

- Tipo de efecto de variación
- Parámetros de variación
- Profundidad de control de variación de MW
- Profundidad de control de variación de AC1

■ **NOTA** Cuando copie los datos del efecto de variación de una voz de batería, se copiarán los ajustes del efecto 2 Band Eq (ecualizador de 2 bandas).

## 3. CpyCtl (copiar controlador)

Esto le permite copiar los ajustes de Controlador para la voz asignada a la parte.



□ **Ajustes:** 1- 16, A (todas las partes)

■ **NOTA** Pueden copiarse los siguientes parámetros:

- Control del filtro de MW
- Profundidad de modulación del tono de MW
- Profundidad de modulación del filtro de MW
- Profundidad de modulación de la amplitud de MW
- Margen de inflexión de tono
- Control de filtro de AC1
- Profundidad de modulación del filtro de AC1
- Profundidad de modulación de la amplitud de AC1
- Cambio de portamento
- Tiempo de portamento

## 4. CpyPart (copiar parte)

Los ajustes de parámetro de una parte del multi que se esté editando se pueden copiar en otra parte. Utilice los botones [DEC/NO] e [INC/YES] para seleccionar la parte fuente. Utilice los botones [-] y [+] para seleccionar la parte de destino (1-16).



parte de destino  
deseada (1-16)

parte fuente

□ **Ajustes:** P1 - P16 (parte 1-16)

## 5. BlkDmp (trasvase de datos en bloque)

Mediante esta función puede enviar todos los ajustes de parámetros del multi actual o de todos los multis a su ordenador u otro dispositivo MIDI externo.



□ **Ajustes:** Curnt (multi actual), All (todos los multis), System (todos los datos de utilidades y MIDI)

■ **NOTA** Para enviar datos de voz, remítase a la función de trasvase en bloque correspondiente de Operaciones de voces (página 88).

■ **NOTA** Para poder realizar un trasvase en bloque, debe ajustarse el correspondiente número de dispositivo MIDI. La página 93 contiene los detalles.

■ **NOTA** Si desea un ejemplo sobre el uso de la función de trasvase en bloque consulte la página 42.

# Almacenamiento de multis

Es posible guardar los ajustes de parámetros originales de hasta 32 multis en la memoria de usuario. El procedimiento es el siguiente.

**NOTA** Cuando realice esta operación, los ajustes del multi de destino serán reemplazados. Debe guardar siempre los datos importantes en el ordenador, en el archivador de datos MIDI MDF3 de Yamaha o en otro dispositivo de almacenamiento.

- 1 Pulse el botón [STORE] después de editar un multi. A continuación aparecerá la pantalla de almacenamiento de multis.



- 2 Utilice los botones [DEC/NO] e [INC/YES] para seleccionar el número de multi de destino.
- 3 Cuando pulse el botón [ENTER], se le solicitará la siguiente confirmación.



- 4 Pulse el botón [INC/YES] para confirmar. Mientras la operación se está procesando se visualizará "Ejecutando". Cuando la operación haya terminado se visualizará "Completado" y volverá al modo de reproducción de multis.

**NOTA** Puede pulsar el botón [DEC/NO] para cancelar la operación. Con ello volverá a la pantalla original.

# Modo de voces

## Edición de voces

Hay dos tipos de voces: voces normales y voces de batería. A continuación se explican los parámetros utilizados para la edición de cada voz.

**NOTA** Encontrará los detalles sobre los tipos de voces y las memorias de voces en la página 25.

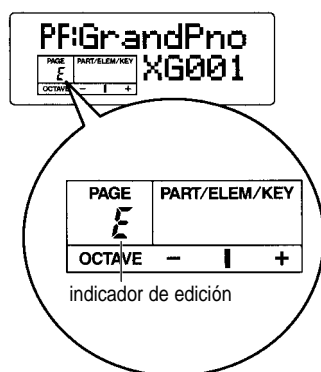
**NOTA** Si desea más información acerca de la reproducción de voces, consulte la página 33.

**NOTA** Deberá seleccionar la voz antes de acceder al modo de edición de voces (página 33). Todos los parámetros pueden ajustarse y guardarse para cada voz.

**NOTA** En la página 28 encontrará información sobre el acceso al modo de edición de voces.

### El indicador E

Si altera cualquiera de los parámetros en el modo de edición de voces, aparecerá el indicador E (edición) en la columna PAGE de la pantalla después de salir del modo de edición de voces. Esto le brinda una rápida indicación de la voz que ha sido modificada pero que todavía no ha sido guardado.



### La función comparar

Utilice esta función para oír la diferencia entre la voz con los ajustes editados y la misma voz antes de ser editada.

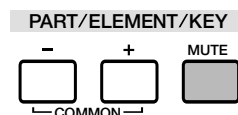
- 1 Pulse el botón [COMPARE (EDIT)] en el modo de edición de voces. El diodo EDIT parpadeará y se restablecerán temporalmente los ajustes de la voz anterior a la edición para que pueda compararla.

**NOTA** Mientras la función Comparar está activada, los botones DEC/NO e INC/YES no puede utilizarse para la edición.

- 2 Pulse el botón [EDIT] otra vez para desactivar la función Comparar y restablecer los ajustes recién editados.

### Activación/desactivación de los elementos

En el modo de edición de voces puede activarse/desactivarse un elemento pulsando el botón [MUTE] (silenciamiento). Esto le permitirá silenciar otros elementos de la voz para que pueda oír los cambios del elemento que está editando.



### Almacenamiento de voces

Los ajustes editados de la voz actual se perderán al seleccionar otra voz o modo. Para evitar la pérdida de datos importantes deberá utilizar Almacenamiento de voces para guardar la voz editada. Los detalles sobre este procedimiento los encontrará en la página 89.

**NOTA** Cuando cree una nueva voz partiendo de cero, puede resultar útil, antes de la edición, borrar los ajustes de la voz actual con la función Inicializar voz del modo de Operaciones de voces (páginas 87 y 88).

## Voz normal

Cuando se edite una voz normal, dispondrá de 52 páginas (52 PAGES) que constan de 17 ajustes de edición de común (común a los cuatro elementos) y 35 ajustes de elemento específico.

**NOTA** Si desea información acerca de la manera de cambiar las pantallas de Edición de común y las pantallas de Edición de elementos, consulte la página 48.

**NOTA** Muchos de los parámetros son los mismos que los de los multis. Los detalles sobre los parámetros figuran en la página 22.

**NOTA** Remítase a la tabla de Árbol de funciones (página 20) o a la Tabla de Parámetros (página 22).

# General de común (PÁGINAS 1 a 4)

## Controlador de común (PÁGINAS 5 a 10)

## Efecto de común (PÁGINAS 11 a 17)

Lo que sigue a continuación es una explicación de los parámetros de común utilizados para editar las voces.

### 1. Name (nombre)

Es posible ajustar un Nombre de voz que conste de hasta 8 caracteres. También es posible seleccionar el Nombre de categoría a la izquierda del Nombre de la voz.



#### Ajuste del nombre de la voz

- 1 Utilice los botones [◀] y [▶] para mover el cursor a la posición del carácter siguiente. Si asigna un nombre de categoría será más sencillo identificar la voz más adelante. También puede utilizarse la función de búsqueda de categoría (página 35) para buscarla. Si no se asigna ningún nombre de categoría, ésta aparecerá como dos guiones.
- 2 Utilice los botones [◀] y [▶] para mover el cursor a la posición del primer carácter. Este parpadeará.
- 3 Utilice los botones [DEC/NO] e [INC/YES] para introducir un carácter alfabético/símbolo o utilice el teclado numérico para introducir un carácter numérico.
- 4 Utilice los botones [◀] y [▶] para mover el cursor a la posición del siguiente carácter.
- 5 Repita los pasos 3 y 4 hasta que haya ajustado todos los caracteres del nombre de la voz.

#### ☐ Números y letras disponibles

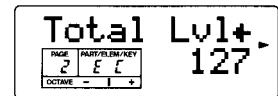
	!	"	#	\$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.	/	0	1	2
3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?	@	A	B	C	D	E
F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
Y	Z	[	¥	]	^	_	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	→
←																		

LCD	Categoría	LCD	Categoría
—	Unassigned	SC	Synth Comping
PF	Piano	CP	Chromatic Percussion
OR	Organ	DR	Drums
GT	Guitar	SE	Sound Effects
BA	Bass	ME	Musical Effects
ST	Strings/Orchestral	CO	Combination
BR	Brass	(OTHER)	Musical Effects/Combination
RP	Reed/Pipe		
LD	Synth Lead		
PD	Synth Pad		

### 2-1. Total Vol (volumen total)

### 2-2. Total Lvl (nivel total)

Ajusta el nivel de salida de la voz. Volumen total determina el volumen general, incluyendo el aplicado al efecto. Nivel total determina el nivel de la voz enviada al efecto.



☐ Ajustes: 0 - 127

### 3. Mono/Poly

Selecciona la reproducción monofónica o polifónica. Seleccione si la voz se reproducirá monofónicamente (sólo notas individuales) o polifónicamente (múltiples notas simultáneamente).



☐ Ajustes: mono, poly

## **4-1. VelSnsDpt (profundidad de sensibilidad de velocidad de pulsación)**

## **4-2. VelSnsOfs (compensación de sensibilidad de velocidad de pulsación)**

Los parámetros y ajustes son los mismos que para los multis. Los detalles figuran en la página 62.

## **5-1. Porta Sw (cambio de portamento)**

## **5-2. PortaTime (tiempo de portamento)**

## **6. PB Range (margen de inflexión de tono)**

## **7. MW FltCtl (control del filtro de MW)**

## **8-1. MW PMod (profundidad de modulación del tono de MW)**

## **8-2. MW FMod (profundidad de modulación del filtro de MW)**

## **8-3. MW AMod (profundidad de modulación de la amplitud de MW)**

## **9. AC1 FltCtl (control del filtro de AC1)**

## **10-1. AC1 FMod (profundidad de modulación del filtro de AC1)**

## **10-2. AC1 AMod (profundidad de modulación de la amplitud de AC1)**

Estos parámetros y ajustes son los mismos que para los multis. Los detalles figuran en las páginas 65 y 66.

## **11. ReverbSend**

## **12. ChorusSend**

Estos parámetros y ajustes son los mismos que para los multis. Los detalles figuran en la página 66.

## **13. SndCho→Rev (enviar chorus a reverberación)**

## **14. VarEF (tipo de efecto de variación)**

## **15. Parámetros de variación**

Estos parámetros y ajustes son los mismos que para los multis. Los detalles figuran en la página 57

## **16. MW VarCtl**

## **(profundidad de control del efecto de variación de MW)**

## **17. AC1 VarCtl**

## **(profundidad de control del efecto de variación de AC1)**

Los parámetros y ajustes son iguales que para los Multis. Más detalles en las páginas 58 y 59.

### **Parámetros del modo de voces/modo de multis**

voz normal edición de común PÁGINA	LCD (nombre de parámetro)	parte de multi PÁGINA de edición	página del manual de uso
4-1	VelSnsDpt (Velocity Sensitivity Depth)	10-1	62
4-2	VelSnsOfs (Velocity Sensitivity Offset)	10-2	62
5-1	Porta Sw (Portamento Switch)	15-1	65
5-2	PortaTime (Portamento Time)	15-2	65
6	PB Range (Pitch Bend Range)	16	65
7	MW FltCtl (MW Filter Control)	17	65
8-1	MW PMod (MW Pitch Modulation Depth)	18-1	65
8-2	MW FMod (MW Filter Modulation Depth)	18-2	65
8-3	MW AMod (MW Amplitude Modulation Depth)	18-3	65
9	AC1FltCtl (AC1 Filter Control)	20	65
10-1	AC1 FMod (AC1 Filter Modulation Depth)	21-1	66
10-2	AC1 AMod (AC1 Amplitude Modulation Depth)	21-2	66
11	ReverbSend	22	66
12	ChorusSend	23	66
		común de multi PÁGINA de edición	
13	SndCho→Rev (Send Chorus to Reverb)	12	57
14	VarEF (Variation Effect Type)	13	57
15	Variation Parameters	14	57
16	MW VarCtl (MW Variation Effect Control Depth)	20	58
17	AC1 VarCtl (AC1 Variation Effect Control Depth)	21	59

# Oscilador/mesa de mezclas de elemento

(PAGES 1 a 6)

Tono del elemento (PAGES 7 a 12)

Filtro del elemento (PAGES 13 a 22)

Amplitud del elemento (PAGES 23 a 31)

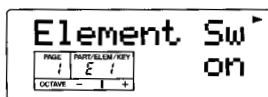
LFO del elemento (PAGES 32 a 35)

Lo que sigue a continuación es una explicación de los parámetros de elemento utilizados para editar las voces.

**NOTA** Los ajustes de elemento cuyo Cambio de Elemento han sido realizados a "off" (desactivado) no pueden cambiarse, y en la pantalla se visualizará "\*\*\*\*".

## 1. Cambio de elemento (Element Sw)

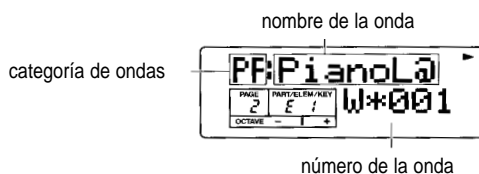
Determina si cada uno de los elementos va a sonar o no.



Ajustes: off, on (activado, desactivado)

## 2. Selección de onda

Selecciona la onda. Cada elemento puede ser asignado a una onda (sonido) diferente.

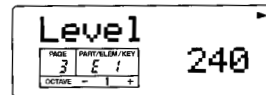


Ajustes: 1 - 453

**NOTA** Los números de onda indicados con un asterisco (\*) y los nombres de onda indicados con arroba (@) tienen valores de parámetro fijos (según el margen de sonido). Para estas ondas, la edición de elemento se limita a la selección de onda y a los parámetros de cambio de elemento. Todos los demás valores de parámetro son reemplazados por una serie de asteriscos en la pantalla LCD, lo que indica que no pueden ser ajustados.

## 3. Nivel

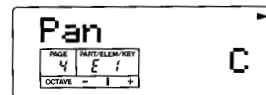
Ajusta el nivel de salida de cada elemento.



Ajustes: 0 - 255

## 4. Panorámico

Ajusta la posición panorámica estéreo de cada onda.



Ajustes: Scale (escala), L63 (izquierda) - C (centro) - R63 (derecha)

**Scale:** Ajusta la cantidad de sonido panoramizado a la izquierda o derecha según sea la posición de la nota en el teclado.

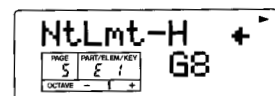
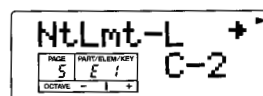
**NOTA** También pueden introducirse los ajustes con el teclado numérico.

- 0: Scale
- 1 - 63: L63 - L01
- 64: C (centro)
- 65-127: R01 - R63

## 5-1. NtLmt-L (límite de nota inferior)

## 5-2. NtLmt-H (límite de nota superior)

Ajusta las notas inferior y superior del margen del teclado para cada elemento. Cada elemento sonará únicamente para las notas reproducidas dentro de su margen especificado.



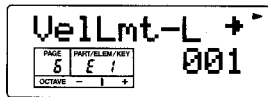
Ajustes: C-2 - G-8

**NOTA** Las notas inferior y superior pueden ajustarse en el margen pulsando las notas en el teclado mientras se mantiene pulsado el botón [ENTER].

## 6-1. VelLmt-L (límite de velocidad de pulsación inferior)

## 6-2. VelLmt-H (límite de velocidad de pulsación superior)

Ajusta los valores mínimo y máximo del margen de velocidad de pulsación a la que responderá cada elemento. El elemento sonará sólo para las notas reproducidas dentro su margen de velocidad de pulsación especificado

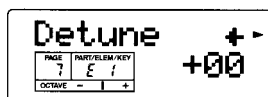


▣ Ajustes: 1- 127

## 7-1. NoteShift (cambio de nota)

## 7-2. Detune (desafinación)

Estos parámetros determinan el tono de cada elemento.



▣ Ajustes: -63 - 0 - +63

### ■ NoteShift

Ajusta la cantidad (en semitonos) de cambio de tono de la nota.

### ■ Detune

Determina el ajuste de afinación exacta del tono.

## 8-1. PchScISns (sensibilidad de escala del tono)

## 8-2. PchScICN (nota central de escala del tono)

La Escala de Tono controla el tono de acuerdo con las posiciones de las notas en el teclado.



### ■ PchScISns

Ajusta la sensibilidad de la Escala de Tono para cada elemento de acuerdo con la posición de la nota en el teclado. El parámetro "PchScICN" (siguiente) se utiliza como tono básico de este parámetro.

Mientras más alto sea el valor, más bajo será el tono al tocar notas graves y más alto será el tono al tocar notas agudas.

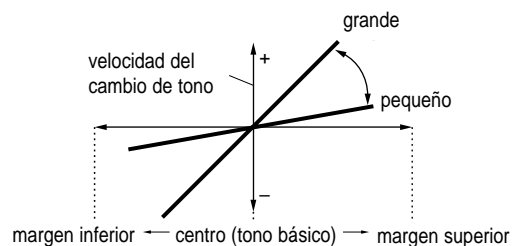
▣ Ajustes: 0%, 5%, 10%, 20%, 50%, 100%. A +100%, las notas adyacentes cambian un semitono (100 centésimas).

### ■ PchScICN

Ajusta el tono básico utilizado por el parámetro PchScISns (anterior).

▣ Ajustes: C-2 - G8

**NOTA** También es posible ajustar este parámetro pulsando la nota respectiva en el teclado mientras se mantiene pulsado el botón [ENTER].



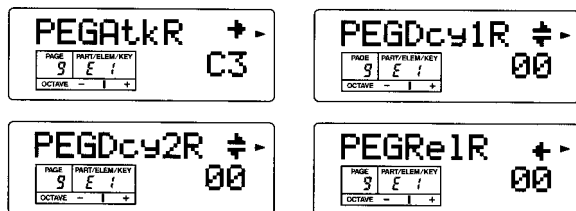
## 9-1. PEGAtkR (velocidad de ataque del PEG)

## 9-2. PEGDcy1R (velocidad de caída 1 del PEG)

## 9-3. PEGDcy2R (velocidad de caída 2 del PEG)

## 9-4. PEGReIR (velocidad de abandono del PEG)

Pueden ajustarse diversos parámetros de Velocidad (el tiempo que tarda el tono en cambiar de un nivel al otro) para el Generador de Envolvente del Tono (PEG). Combinado con los ajustes de Nivel del PEG, puede utilizarse para controlar el cambio de sonido desde el momento en que se pulsa una nota en el teclado hasta el momento en que es liberada (véase la ilustración siguiente). Para cada elemento pueden ajustarse valores diferentes.



▣ Ajustes: 0 - 63

## 10-1. PEGInitL (nivel inicial del PEG)

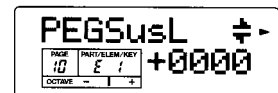
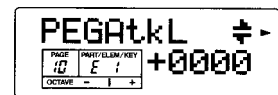
## 10-2. PEGAtkL (nivel de ataque del PEG)

## 10-3. PEGDcy1L (nivel de caída 1 del PEG)

## 10-4. PEGSusL (nivel de sustain del PEG)

## 10-5. PEGReIL (nivel de abandono del PEG)

Pueden ajustarse diversos parámetros de Nivel para el Generador de Envolvente del Tono (PEG). Combinado con los ajustes de Velocidad (PEG Atk/Dcy 1/Rel R), puede utilizarse para controlar el cambio de sonido desde el momento en que se pulsa una nota en el teclado hasta el momento en que es liberada (véase la ilustración siguiente). Para cada elemento pueden ajustarse valores diferentes.

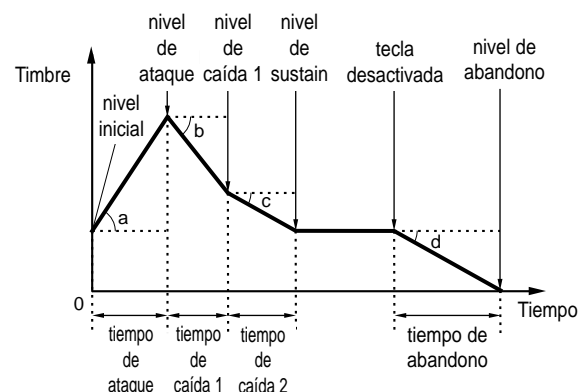


▣ Ajustes: -2400 - +2400

### Ajustes del generador de envolvente del tono

Pueden ajustarse cuatro parámetros de Velocidad (que controlan la rapidez del cambio de tono desde un nivel al siguiente) y cinco parámetros de Nivel (tono) que controlan el cambio de tono desde el momento en que se pulsa una nota en el teclado hasta el momento en que es liberada. Los ajustes de Nivel inicial y la Velocidad de ataque determinan el tono en que comienza la nota al ser interpretada y el tiempo que tarda en llegar al ajuste de tono del Nivel de ataque. Las velocidades de Caída 1 y 2 controlan lo que tarda el tono en alcanzar los Niveles de Caída 1 y 2, respectivamente. Por último, los parámetros de Velocidad de Abandono y de Nivel de Abandono determinan el tono final al que se dirigirá el sonido cuando se libere una tecla y lo que tardará en llegar a tal tono.

En la figura siguiente, las letras a-d indican los ajustes de velocidad respectivos (R) para el Ataque - Abandono. Mientras mayor sea el valor de cada Velocidad, más rápido pasará el tono al siguiente nivel ajustado, en otras palabras, el tiempo que tarda el tono en cambiar (entre los ajustes de nivel) será más corto. La sensibilidad de velocidad de pulsación y demás parámetros también pueden ajustarse si fuera necesario,

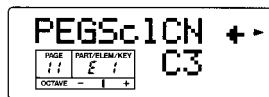


## 11-1. PEGScISns (sensibilidad de escala del PEG)

### 11-2. PEGScICN (nota central de escala del PEG)

Es posible ajustar los parámetros de escala del PEG para cada elemento.

Estos parámetros controlan la velocidad y el cambio de tono del PEG según la posición de las notas interpretadas al teclado.



#### ■ PEGScISns

Determina la sensibilidad de las velocidades del PEG para cada elemento a la posición de nota. Es decir, la velocidad del cambio de tono varía de acuerdo con el margen del teclado interpretado. El parámetro PEGScICN (siguiente) se utiliza como tono básico o central de este parámetro. Un ajuste positivo producirá cambios más lentos para las notas graves y más rápidos para las notas agudas. Un ajuste negativo tendrá el efecto contrario.

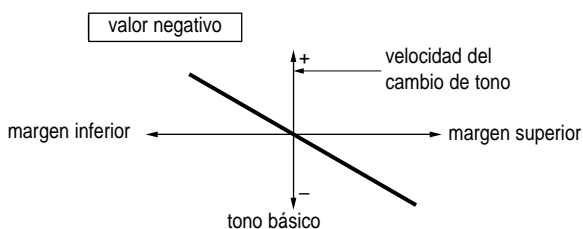
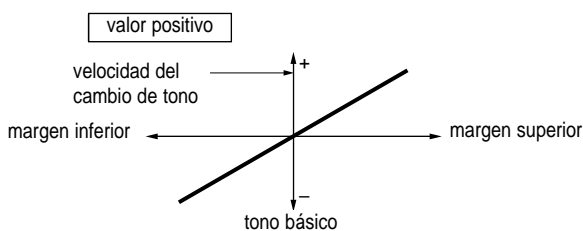
□ Ajustes: -7 - +7

#### ■ PEGScICN

Determina el tono básico o central utilizado por el parámetro de Sensibilidad de escala del PEG. Cuando se interpreta la nota central, el PEG se comporta de acuerdo con sus ajustes reales. Las características del cambio de tono para las demás notas variará en proporción a los ajustes de velocidad del EG (generador de envolvente).

□ Ajustes: C-2 - G8

**Nota** También puede ajustarse este parámetro pulsando la nota respectiva en el teclado mientras se mantiene pulsado el botón [ENTER].



## 12-1. PEGRtVel (velocidad de pulsación de la velocidad del PEG)

### 12-2. PEGLvVel (velocidad de pulsación del nivel del PEG)

Determina la respuesta del generador de envolvente del tono (PEG) a la velocidad de pulsación de nota.



□ Ajustes: -7 - +7

#### ■ PEGRtVel

Ajusta la sensibilidad de la velocidad de pulsación de los parámetros de Velocidad del PEG. Los ajustes positivos harán que el tono suba al tocar con más fuerza el teclado (para un valor de velocidad de pulsación grande). Un ajuste negativo tendrá el efecto contrario.

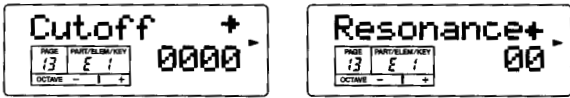
#### ■ PEGLvVel

Ajusta la sensibilidad de la velocidad de pulsación del Nivel del PEG. Los ajustes positivos harán que el tono suba mientras más fuerte se toque el teclado y los valores negativos harán que baje.

## 13-1. Corte

## 13-2. Resonancia

Es posible ajustar los parámetros de filtro para cambiar las características tonales de cada elemento.

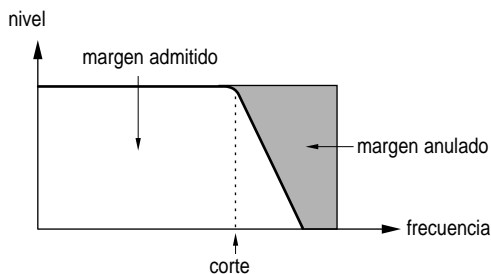


El filtro es la sección del generador de tonos que cambia las calidades tonales de una voz al dejar pasar sólo un margen de frecuencias limitado y cortar las señales que se encuentren fuera del margen.

El S03 emplea un LPF (filtro de paso bajo)

### ■ Corte

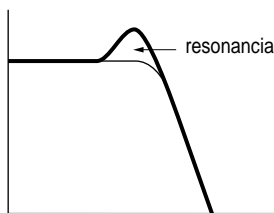
Ajusta la frecuencia de corte del filtro de paso bajo. Sólo se permitirán las frecuencias situadas por debajo de este punto.



□ Ajustes: 0 - 2047

### ■ Resonancia

Ajusta la cantidad de resonancia (refuerzo de armónicos) aplicada a la señal situada alrededor de la frecuencia de corte. Esto resulta útil para añadir más carácter al sonido.

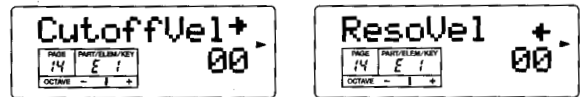


□ Ajustes: 0 - 63

## 14-1. CutoffVel (sensibilidad de velocidad de pulsación de corte)

## 14-2. ResoVel (sensibilidad de velocidad de pulsación de resonancia)

Pueden ajustarse parámetros de sensibilidad del filtro para cada elemento.



□ Ajustes: 0 - 15

### ■ CutoffVel

Ajusta la sensibilidad de la frecuencia de corte a la velocidad de pulsación de la nota. Un ajuste positivo subirá la frecuencia de corte para las notas tocadas más enérgicamente y lo bajará para las notas tocadas más suavemente.

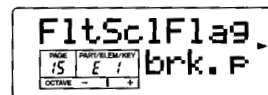
### ■ ResoVel

Ajusta la sensibilidad del parámetro de Resonancia seleccionado a la velocidad de pulsación de la nota. Un valor positivo producirá cambios de resonancia grandes para las notas interpretadas más enérgicamente y cambios pequeños para las notas interpretadas más suavemente.

## 15. FltSciFlag (escala del filtro)

Es posible ajustar el tipo de Escala del Filtro. La escala del filtro controla la frecuencia de corte del filtro de acuerdo con las posiciones de las notas en el teclado. Hay cuatro Puntos de Ruptura (Break Points) en la pantalla Flt BP (PAGE 16) utilizados para dividir y asignar los diferentes ajustes por el teclado. Los Niveles (Compensaciones) de cada Punto de Ruptura se ajustan en la pantalla Flt OfS (PAGE 17).

■NOTA Los detalles acerca de la Escala del Filtro figuran en la sección de "Ajustes de escala del filtro" en la página 78.



□ Ajustes: brk.p (aplica el parámetro de punto de ruptura en las páginas siguientes), table (aplica los ajustes predefinidos para cada voz).

■NOTA El ajuste "table" tiene efecto sólo para las voces XG.

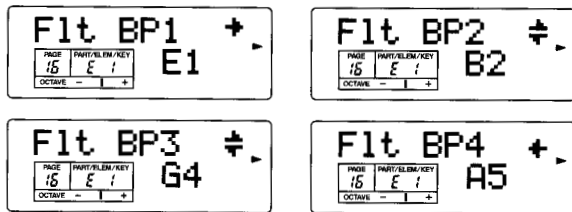
## 16-1. Flt BP1 (punto de ruptura 1 de la escala del filtro)

## 16-2. Flt BP2 (punto de ruptura 2 de la escala del filtro)

## 16-3. Flt BP3 (punto de ruptura 3 de la escala del filtro)

## 16-4. Flt BP4 (punto de ruptura 4 de la escala del filtro)

Ajusta los puntos de ruptura para cada elemento. BP1 a BP4 se ordenará automáticamente en orden ascendente por el teclado.



▣ Ajustes: Flt BP1 - Flt BP4: C-2 - G8

## 17-1. Flt Ofs1 (compensación 1 de escala del filtro)

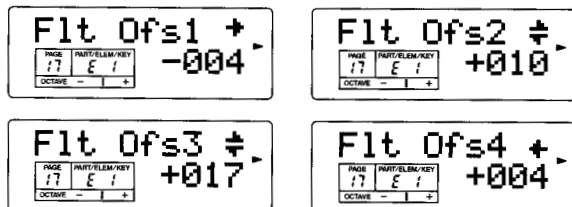
## 17-2. Flt Ofs2 (compensación 2 de escala del filtro)

## 17-3. Flt Ofs3 (compensación 3 de escala del filtro)

## 17-4. Flt Ofs4 (compensación 4 de escala del filtro)

Ajusta los niveles de compensación de escala del filtro. Estas compensaciones son utilizadas por los puntos de ruptura (BP1/BP2/BP3/BP4).

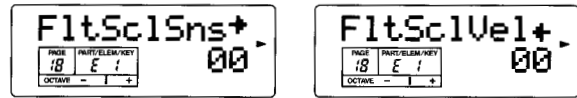
**NOTA** Los detalles acerca de la Escala del Filtro figuran en la sección de "Ajustes de escala del filtro" en la página 78.



▣ Ajustes: Flt Ofs1 - Flt Ofs4: -128 - +127

## 18-1. FltScISns (sensibilidad de la escala del filtro)

## 18-2. FltScIVel (sensibilidad de velocidad de pulsación de la escala del filtro)



▣ Ajustes: 0 - 15

### ■ FltScISns

Determina la Escala de Tiempo (la velocidad de cambio del FEG sobre el margen del teclado) para cada elemento. Mientras más alto sea el valor, más lento será el cambio para las notas graves y más rápido para las notas agudas.

### ■ FltScIVel

Determina la sensibilidad de la velocidad de pulsación del Nivel del FEG. Para los valores altos, mientras mayor sea la fuerza ejercida al tocar las teclas, más grande será el cambio de sonido (nivel FEG).

### Ajustes de escala del filtro

Como ejemplo, puede ajustar los Niveles (Compensaciones) y los puntos de ruptura (BP1 a BP4) de la siguiente manera.

	1	2	3	4
BP	E1	B2	G4	A5
Ofs	-4	+10	+17	+4

En este ejemplo, el ajuste de corte actual es 64. Las compensaciones son -4 en BP1 (ajustado a la nota E1 (Mi1)), +10 en BP2 (ajustado a la nota B2 (Si2)), +17 en BP3 (ajustado a G4 (Sol4)) y +4 en BP4 (ajustado a A5 (La5)). Es decir, las frecuencias de corte en cada punto de ruptura son 60, 74, 81 y 68 respectivamente. Para otras notas, las frecuencias de corte estarán en la línea recta que conecta los puntos de ruptura adyacentes.

**NOTA** Los niveles de punto de ruptura son compensaciones utilizadas para aumentar o disminuir los ajustes de corte actuales en las notas especificadas. Independientemente del tamaño de estas compensaciones, no pueden excederse los límites de corte mínimo y máximo (valores de 0 y 127 respectivamente).

**NOTA** Una nota ajustada por debajo del BP1 se convertirá en el Nivel del BP1. Una nota ajustada por encima del BP4 se convertirá en el Nivel del BP4.

## 19-1. FEGHoldR (velocidad de sostenimiento del FEG)

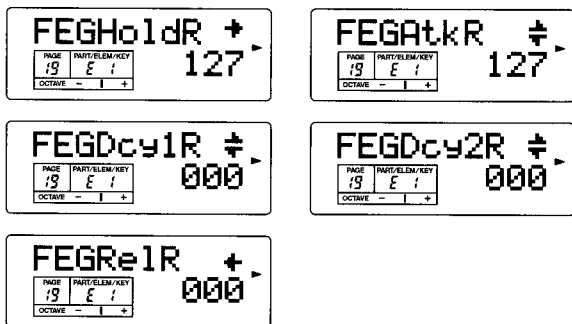
## 19-2. FEGAtkR (velocidad de ataque del FEG)

## 19-3. FEGDcy1R (velocidad de caída 1 del FEG)

## 19-4. FEGDcy2R (velocidad de caída 2 del FEG)

## 19-5. FEGReIR (velocidad de abandono del FEG)

Pueden ajustarse los diversos parámetros de Velocidad (el tiempo que transcurre desde un nivel al siguiente) del generador de envolvente del filtro (FEG). Combinado con los ajustes del Nivel del FEG puede utilizarse para controlar el cambio de sonido desde el momento en que se pulsa una nota en el teclado hasta el momento en que es liberada (véase la ilustración siguiente). Es posible ajustar diferentes valores para cada elemento.



□ Ajustes: 0 - 127

## 20-1. FEGInitL (nivel inicial del FEG)

## 20-2. FEGAtakL (nivel de ataque del FEG)

## 20-3. FEGDcy1L (nivel de caída 1 del FEG)

## 20-4.. FEGSusL (nivel de sustain del FEG)

## 20-5. FEGReIL (nivel de abandono del FEG)

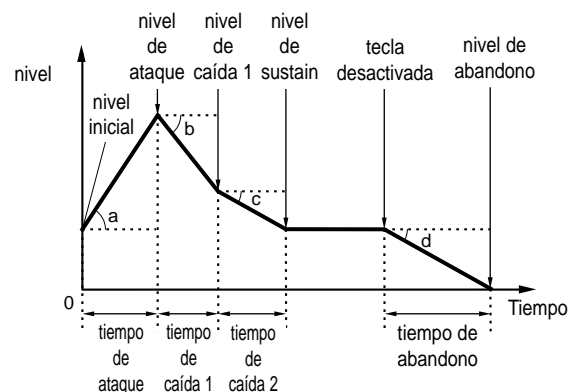
Pueden ajustarse los diversos parámetros de Nivel del generador de envolvente del filtro (FEG). Combinado con los ajustes de velocidad del FEG anteriores (FEG Hold/Atk/Dcy1/Dcy2/Rel R) puede utilizarse para controlar el cambio de sonido desde el momento en que se pulsa una nota en el teclado hasta el momento en que es liberada (véase la ilustración siguiente). Es posible ajustar diferentes valores para cada elemento.



□ Ajustes: -2047 - +2047

### Ajustes del generador de envolvente del filtro

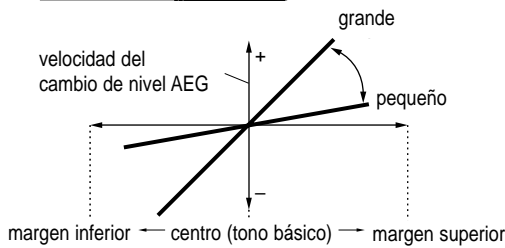
Hay cinco ajustes de Velocidad (que controlan la velocidad de los cambios del sonido) y cinco ajustes de Nivel (que controlan la cantidad de filtro aplicada). En cuanto se toca una nota, el filtro se fija al ajuste de nivel inicial y mantiene el nivel durante el tiempo ajustado en Velocidad de sostenimiento. El grado de cambio del filtro a partir de ese momento estará determinado por el nivel de ataque y los niveles de caída 1 y 2; el tiempo que transcurre entre tales cambios estará determinado por la velocidad de ataque y las velocidades de caída 1 y 2. Cuando se libera la nota, el cambio de tono estará determinado por los ajustes de Velocidad/Nivel. En la figura siguiente, las letras a-d indican los ajustes de velocidad respectivos (R) para el Ataque - Abandono. Mientras mayor sea el valor de cada Velocidad, más rápido pasará el filtro al siguiente nivel ajustado, en otras palabras, el tiempo que tarda el filtro en cambiar (entre los ajustes de nivel) será más corto. La sensibilidad de velocidad de pulsación y demás parámetros también pueden ajustarse si fuera necesario,



## 21. FEGScISens (sensibilidad de escala del FEG)

Pueden ajustarse los parámetros de escala del FEG para cada elemento. Este parámetro controla el corte del filtro y el comportamiento del FEG de acuerdo con la posición de las notas interpretadas en el teclado.

**NOTA** La disponibilidad del parámetro de escala del FEG depende de los ajustes del punto de ruptura y de compensación que figuran en las páginas (PAGES) anteriores Flt BP/Flt Of.



□Ajustes: 0 - 15

## 22-1. FEGAtkVel (velocidad de pulsación de ataque del FEG)

## 22-2. FEGOthVel (velocidad de pulsación de otros parámetros del FEG)

Es posible ajustar los parámetros que controlan la sensibilidad



del generador de envolvente del filtro (FEG) a la velocidad de pulsación de nota.

### ■ FEGAtkVel

Determina la sensibilidad a la velocidad de pulsación de la velocidad de ataque del FEG.

□Ajustes: -7 - +7

### ■ FEGOthVel

Determina la sensibilidad a la velocidad de pulsación de todas las Velocidades del FEG que no sean la velocidad de ataque.

□Ajustes: -7 - +7

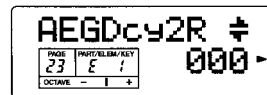
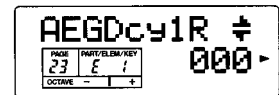
## 23-1. AEGAtkR (velocidad de ataque del AEG)

## 23-2. AEGDcy1R (velocidad de caída 1 del AEG)

## 23-3. AEGDcy2R (velocidad de caída 2 del AEG)

## 23-4. AEGReIR (velocidad de abandono del AEG)

Pueden ajustarse diversos parámetros de Velocidad (el tiempo que tarda el volumen en cambiar de un nivel al siguiente) del Generador de Envolvente de Amplitud (AEG). Combinado con los ajustes de Nivel del AEG, puede utilizarse para controlar el cambio de nivel de salida desde el momento en que se pulsa una nota en el teclado hasta el momento en que es liberada (véase la ilustración siguiente). Para cada elemento pueden ajustarse valores diferentes.



□Ajustes: 0 - 127

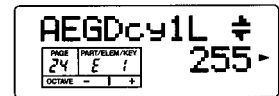
■NOTA Por ejemplo, si la velocidad de abandono del AEG se ajusta a un valor pequeño, el sustain será prolongado.

## 24-1. AEGInitL (nivel inicial del AEG)

## 24-2. AEGDcy 1L (nivel de caída 1 del AEG)

## 24-3. AEGSusL (nivel de sustain del AEG)

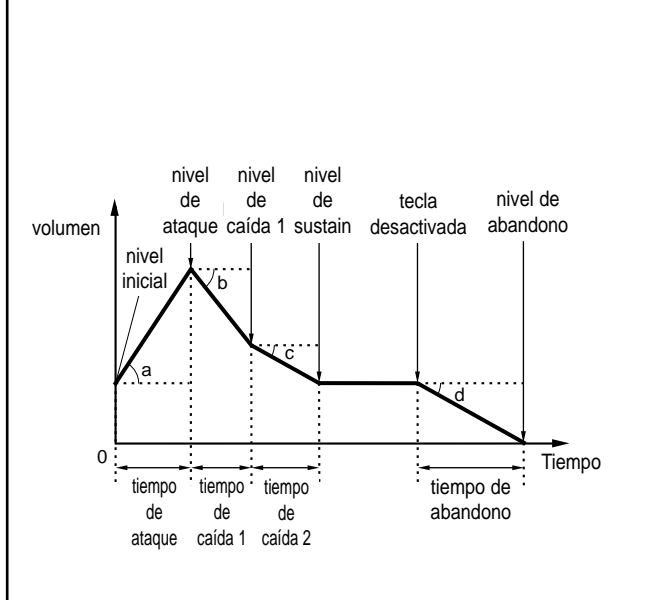
Pueden ajustarse diversos parámetros de Nivel para el Generador de Envolvente del Amplitud (AEG). Combinado con los ajustes de Velocidad (AEG Atk/Dcy 1/Dcy2/Rel R), puede utilizarse para controlar el cambio de nivel de salida desde el momento en que se pulsa una nota en el teclado hasta el momento en que es liberada (véase la ilustración siguiente). Para cada elemento pueden ajustarse valores diferentes.



□Ajustes: 0 - +255

### Ajustes del generador de envolvente de la amplitud

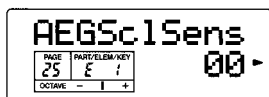
Pueden ajustarse cuatro parámetros de Velocidad (que controlan la rapidez del cambio del volumen desde un nivel al siguiente) y tres ajustes de Nivel (que controlan el volumen real). Cuando se pulsa una tecla, el volumen se dirige al nivel inicial, a la velocidad ajustada en Velocidad de Ataque. Desde ahí se dirige a los niveles de Caída y Sustain, a la velocidad ajustada en Velocidades de Caída 1 y 2, respectivamente. Cuando se libera la nota, el volumen disminuye a cero, a la velocidad ajustada en Velocidad de Abandono. En la figura siguiente, las letras a-d indican los ajustes de velocidad respectivos (R) para el Ataque - Abandono. Mientras mayor sea el valor de cada Velocidad, más rápido pasará el filtro al siguiente nivel ajustado, en otras palabras, el tiempo que tarda el volumen en cambiar (entre los ajustes de nivel) será más corto. La sensibilidad a la velocidad de pulsación y demás parámetros también pueden ajustarse si fuera necesario,



## 25. AEGSciSens (sensibilidad de escala del AEG)

Determina los parámetros de graduación del AEG para cada elemento. Este parámetro controla el grado del AEG de acuerdo con las posiciones de las notas en el teclado.

**NOTA** La disponibilidad del parámetro de escala del AEG depende de los ajustes de Punto de ruptura y de Compensación realizados en la pantalla LvlSci.

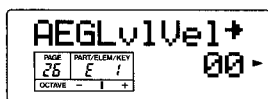


□ Ajustes: 0 - 15

## 26-1. AEGLvIVel (velocidad de pulsación de nivel del AEG)

## 26-2. AEGAtkVel (velocidad de pulsación de ataque del AEG)

Determina la sensibilidad del generador de envolvente de amplitud (AEG) a la velocidad de pulsación de la nota.



□ Ajustes: 0 - 15

### ■ AEGLvIVel

Determina la sensibilidad del nivel del AEG a la velocidad de pulsación de la nota. Para valores altos, mientras más fuerte se pulsen las teclas mayor será el cambio del volumen (nivel del AEG).

### ■ AEGAtkVel

Determina la sensibilidad a la velocidad de pulsación de la Velocidad de Ataque del AEG. Para valores altos, mientras más fuerte se pulsen las teclas más rápido será la Velocidad del Ataque.

## 27. LvlSciFlag (escala de nivel del AEG)

Es posible ajustar cuatro Puntos de Ruptura de Amplitud para cada elemento. La escala de amplitud controla la amplitud de acuerdo con las posiciones de las notas en el teclado. Los cuatro puntos de ruptura se utilizan para dividir y asignar diferentes ajustes por el teclado. Los niveles (compensaciones) de cada punto de ruptura se ajustan en la pantalla de Compensación de Niveles (PAGE 30).

**NOTA** Los detalles de la escala de amplitud figuran en la sección "Ajustes de escala de amplitud".

**NOTA** Los niveles de los elementos se ajustan en la pantalla de Nivel (PAGE 3) (página 73).



□ Ajustes: brk.p (aplica los ajustes del parámetro BP de las siguientes páginas), table (aplica los ajustes predefinidos para cada voz).

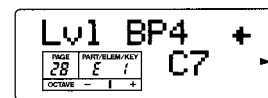
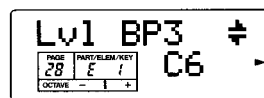
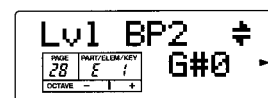
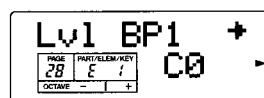
## 28-1. Lvl BP1 (punto de ruptura 1 del nivel)

## 28-2. Lvl BP2 (punto de ruptura 2 del nivel)

## 28-3. Lvl BP3 (punto de ruptura 3 del nivel)

## 28-4. Lvl BP4 (punto de ruptura 4 del nivel)

Ajustan los puntos de ruptura de cada elemento. Los puntos de ruptura BP1 a BP4 se ordenarán automáticamente en orden ascendente por el teclado.



□ Ajustes: Lvl BP1 - Lvl BP4: C-2 - G8

## 29-1. Lvl Ofs1 (compensación 1 del nivel)

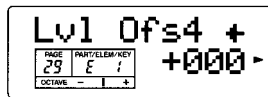
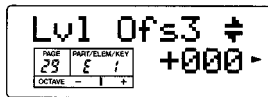
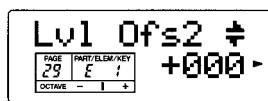
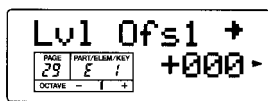
## 29-2. Lvl Ofs2 (compensación 2 del nivel)

## 29-3. Lvl Ofs3 (compensación 3 del nivel)

## 29-4. Lvl Ofs4 (compensación 4 del nivel)

Ajustan los niveles de compensación de escala de amplitud. Estas compensaciones se utilizan por los puntos de ruptura (BP1/BP2/BP3/BP4).

**NOTA** Los detalles de la escala de amplitud figuran en la sección "Ajustes de escala de amplitud".



▣ Ajustes: Lvl Ofs1 - Lvl Ofs4: -128 - +127

### Ajustes de escala de amplitud

Como ejemplo, puede ajustar los niveles (compensaciones) y los puntos de ruptura (BP1 a BP4) de la siguiente manera.

	1	2	3	4
<b>BP</b>	E1	B2	G4	A5
<b>Ofs</b>	-4	+10	+17	+4

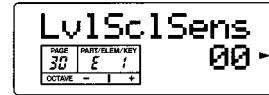
En el ejemplo, la amplitud es 80. Las compensaciones están a -4 en BP1 (ajustada a la nota E1 (Mi1), +10 en BP2 (ajustada a B2 (Si2), +17 en BP3 (ajustada a la nota G4 (Sol4) y +4 en BP4 (ajustada a A5 (La5)). Es decir, las amplitudes en cada punto de ruptura son 76, 90, 97 y 84 respectivamente. Para las demás notas, las amplitudes estarán en una línea recta que conecta los dos puntos de ruptura adyacentes.

**NOTA** Los niveles de punto de ruptura y las compensaciones se utilizan para aumentar o disminuir la amplitud actual de las notas especificadas. Independientemente del grado de estas compensaciones, no pueden excederse los límites de amplitud mínimo y máximo (valores de 0 a 127).

**NOTA** La nota ajustada por debajo de BP1 se convertirá en el nivel de BP1. La nota ajustada por encima de BP4 será el nivel de BP4.

## 30. LvlSciSens (sensibilidad de escala del nivel)

Determina la escala de tiempo (lo rápido que cambia el volumen en el margen del teclado) para cada elemento. Mientras más alto sea el valor, más lento será el cambio para las notas agudas.



▣ Ajustes: 0 - 15

## 31. KeyonDelay (retardo de tecla activada)

Determina el tiempo (retardo) entre el momento que se pulsa una nota en el teclado hasta el momento en que se produce el sonido. Pueden ajustarse tiempos de retardo diferentes para cada elemento.

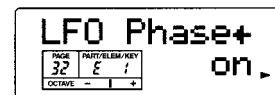
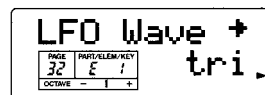


▣ Ajustes: 0 - 15

## 32-1. Onda del LFO (oscilador de frecuencias graves)

## 32-2. Fase del LFO (inicializar fase del LFO)

Existen diversos ajustes para el LFO. El LFO se utiliza para generar señales de baja frecuencia y crear vibrato, wah-wah, trémolo y otros efectos al aplicarlos a los parámetros de tono/filtro/amplitud, etc. Por ejemplo, puede aplicarse simultáneamente al tono y al filtro o a parámetros específicos de elementos individuales.



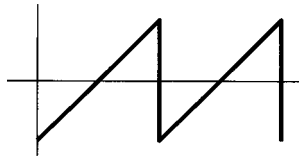
### ■ Onda del LFO

Determina la onda del LFO. Según sea la onda seleccionada, pueden crearse diferentes tipos de sonidos modulados. Se dispone de las tres formas de onda de LFO siguientes.

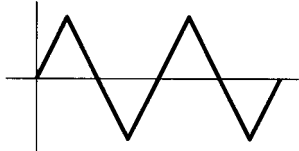
▣ Ajustes: saw, tri, S&H (sierra, triángulo, muestra y sostenimiento)

**NOTA** S&H = añade cambios aleatorios al tono. Tri (triángulo) se aplicará a LFO AMod (modulación de la amplitud) y LFO FMod (modulación del filtro). La onda triangular se aplicará incluso si selecciona S&H para la LFO PMod al controlar ésta con la rueda de modulación.

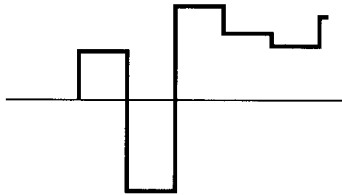
Sierra



Triángulo



sample & hold (muestra y mantenimiento)



### ■ Fase del LFO

Determina si se reajustará o no el LFO cada vez que se pulse una nota.

□Ajustes: off, on (desactivado, activado)

## 33. Velocidad del LFO

Determina la velocidad de la forma de onda del LFO. Un ajuste alto produce una velocidad más rápida.



□Ajustes: 0 - 63

## 34-1. LFO PMod (modulación del tono del LFO)

## 34-2. LFO FMod (modulación del filtro del LFO)

## 34-3. LFO AMod (modulación de la amplitud del LFO)

Determina el control ejercido por la forma de onda del LFO sobre el tono/filtro/amplitud.



□Ajustes: 0 - 127

### ■ LFO PMod

Determina la cantidad (profundidad) de variación (modulación) ejercida por la forma de onda del LFO sobre el tono del sonido. Mientras más alto sea el ajuste, mayor será la profundidad de control.

### ■ LFO FMod

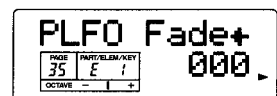
Determina la cantidad (profundidad) de variación (modulación) ejercida por la forma de onda del LFO sobre la frecuencia de corte del filtro. Mientras más alto sea el ajuste, mayor será la profundidad de control.

### ■ LFO AMod

Determina la cantidad (profundidad) de variación (modulación) ejercida por la forma de onda del LFO sobre la amplitud del sonido. Mientras más alto sea el ajuste, mayor será la profundidad de control.

## 35-1. PLFODelay (retardo del LFO sobre el tono)

## 35-2. PLFO Fade (tiempo de fundido del LFO sobre el tono)

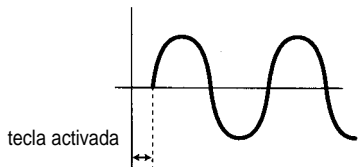


□Ajustes: 0 - 127

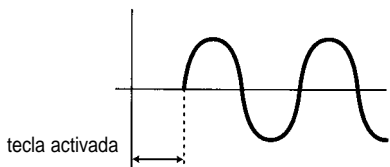
### ■ PLFODelay

Determina el tiempo de retardo anterior a la activación del LFO. Un valor alto produce un tiempo de retardo más largo.

#### Retardo corto



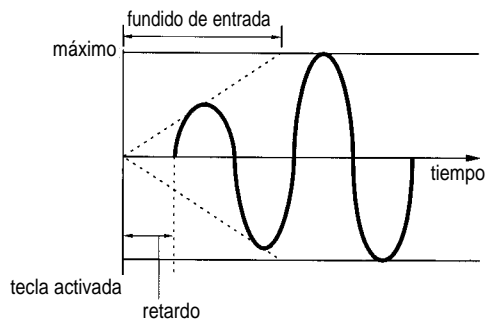
#### Retardo largo



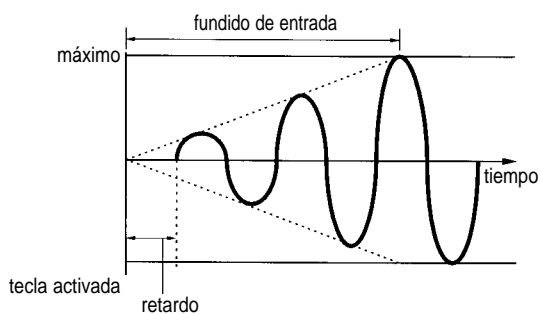
### ■ PLFO Fade

Determina el tiempo que tarda el LFO hacer el fundido de entrada (después de que haya transcurrido el tiempo de retardo). Un valor alto implica un fundido de entrada más lento.

#### Valor de tiempo fundido bajo



#### Valor de tiempo fundido alto



## Voces de batería

Con estas voces pueden asignarse diferentes sonidos de batería y percusión a las notas en el teclado (de C0 (Do0) a C6 (Do6) componiendo una batería completa. Para editar las voces, existen cinco pantallas de edición de común (que afectan a todas las voces de la batería) y cinco pantallas de notas de batería.

Cuando se selecciona una voz de batería y se accede al modo de edición de voces aparecerá la pantalla de edición de voces de batería en la que se estuviera realizando una edición anteriormente.

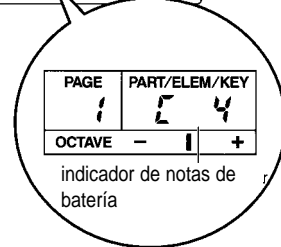
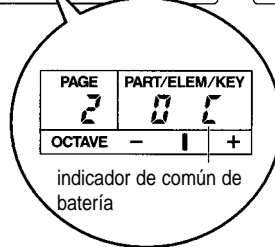
**NOTA** En la página 26 se ofrece una visión general de las voces de batería.

### Edición de común de batería y edición de tecla de batería

Cada voz de batería está compuesta por múltiples voces asignadas a las notas del teclado (C#-1 - G5) (página 26). Es posible utilizar la edición de común de batería para ajustes que afecten a todas las notas de batería de la voz de batería. Para los ajustes de voces individuales, la edición de notas de batería ofrece pantallas de edición para cada onda particular. Con la edición de voces de batería puede usar los botones [+]/[-] para conmutar entre las pantallas de Edición común y de edición de notas de batería.

pantalla de común de batería

pantalla de notas de batería



## General de común de batería (PAGES 1-2)

Para las voces de batería existen dos parámetros generales comunes.

### 1. Name (nombre)

Los parámetros y ajustes son los mismos que los de las voces normales. Consulte la página 71.

### 2. OrgKt (batería original)

Selecciona la batería original (el grupo de ondas en el que se ha asignado un sonido diferente para cada nota).



**NOTA** Las asignaciones de sonido a nota de cada grupo son fijas y no pueden ser cambiadas.

▣ **Ajustes:** Consulte la lista de datos adjunta.

## Oscilador/Mezcla de nota de batería (PAGES 1 - 5)

### Tono de nota de batería (PAGE 6)

### Filtro de nota de batería (PAGE 7)

### Amplitud de nota de batería (PAGE 8)

### Efecto de nota de batería (PAGES 9-10)

A continuación sigue una explicación de los parámetros de nota para editar cada nota de batería. Cada nota puede tener sus propios ajustes independientes. Seleccione la nota de batería deseada pulsando la nota correspondiente en el teclado.

### 1. Nivel

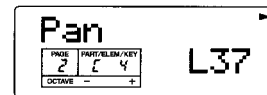
Puede utilizarse para ajustar la salida de cada nota de batería. Seleccione la nota de batería deseada con la tecla correspondiente del teclado.



▣ **Ajustes:** 0 - 127

## 2. Panorámico

Ajusta la posición panorámica de cada sonido de la voz de batería (Kit de batería).



▣ **Ajustes:** Rnd (aleatorio); la posición panorámica se mueve aleatoriamente cada vez que se pulsa una tecla), L63 (izquierda) - C (centro) - R63 (derecha)

0: Rnd

1 - 63: (L63 - L01

64: C (centro)

65 - 127: R01 - R63

## 3. Alt. Group (grupo alternativo)

Determina el grupo alternativo al que se asignará la onda. En una batería real, algunos sonidos no pueden tocarse simultáneamente, como el charles abierto y cerrado. Es posible evitar que los sonidos diferentes se reproduzcan simultáneamente asignándolos al mismo grupo alternativo. Pueden definirse hasta 127 grupos alternativos. Además es posible seleccionar "off" (desactivado) si desea que sí puedan reproducirse simultáneamente.



▣ **Ajustes:** off, 1 - 127

**NOTA** Para especificar el valor "off", pulse el botón [0] del teclado numérico y luego el botón [ENTER].

## 4. Asignación de tecla

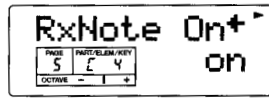
Ajuste este parámetro a "sngl" (individual) para evitar una reproducción doblada de las mismas notas recibidas. Seleccione "multi" para asignar consecutivamente cada caso de una misma nota recibida a un canal distinto.



▣ **Ajustes:** sngl, multi

## 5-1. RxNoteOff (recepción de nota desactivada)

## 5-2. RxnoteOn (recepción de nota activada)



□ Ajustes: off, on

### ■ RxNoteOff

Selecciona si los mensajes MIDI de nota desactivada serán recibidos por cada nota de batería.

### ■ RxNoteOn

Selecciona si los mensajes MIDI de nota activada serán recibidos por cada nota de batería.

## 6-1. PitchCors (afinación aproximada)

## 6-2. PitchFine (afinación exacta)



□ Ajustes: -64 - +63

### ■ PitchCors

Ajusta el tono de cada sonido de nota de batería en semitonos.

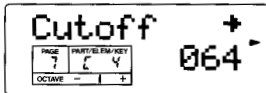
### ■ PitchFine

Ajusta el tono de cada sonido de nota de batería de modo exacto.

## 7-1. Cutoff (corte)

## 7-2. Resonance (resonancia)

Permite aplicar ajustes del filtro a cada nota de batería.



■ NOTA parámetros son los mismos que para las voces normales. Consulte la página 77.

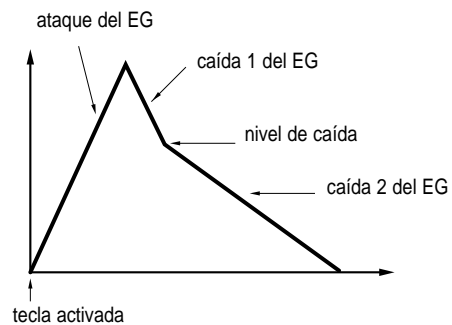
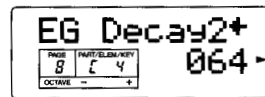
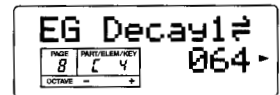
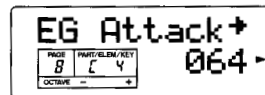
■ NOTA A diferencia de la edición de una voz normal, el margen de ajuste de corte y resonancia disponibles va de 0 a 127.

## 8-1. EG Attack (velocidad de ataque del EG)

## 8-2. EG Decay1 (velocidad de caída 1 del EG)

## 8-3. EG Decay2 (velocidad de caída 2 del EG)

El generador de envolvente de la amplitud controla el cambio de amplitud desde el momento en que se pulsa una nota en el teclado hasta que es liberada. Estos ajustes permiten determinar la velocidad con que el sonido llega a su pico de amplitud y la velocidad con que hace el fundido de salida. Pueden ajustarse los parámetros para cada nota de batería.



□ Ajustes: 0 - 127

### ■ EG Attack

Determina la velocidad de ataque del EG (generador de envolvente) y el tiempo que tarda el sonido seleccionado en alcanzar todo su volumen al tocar una nota. Según sea el sonido y la velocidad de ataque ajustada, algunos sonidos pueden caer antes de que el EG pueda aumentar el sonido. Es decir, un ajuste demasiado elevado (ataque lento) de este valor puede producir un sonido artificial o no producir ningún sonido en absoluto. Los valores altos producen un tiempo de ataque más breve.

### ■ EG Decay 1

Determina la velocidad de caída 1 del EG o sea, lo rápido que baja el sonido, apagándose, al siguiente nivel de caída. Los valores altos producen un tiempo de caída más breve.

### ■ EG Decay 2

Determina la velocidad de caída 2 del EG o sea, lo rápido que baja el sonido hasta apagarse completamente. Los valores altos producen un tiempo de caída más breve.

## 9. ReverbSend (envío de reverberación)

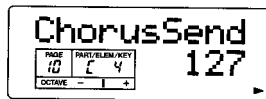
Determina el nivel de envío del efecto de reverberación.



▣ Ajustes: 0 - 127

## 10. ChorusSend (envío de chorus)

Determina el nivel de envío del efecto de chorus.



▣ Ajustes: 0 - 127

## Operaciones de voces

En el modo de operaciones de voces es posible realizar diversas operaciones. Por ejemplo, pueden inicializarse las voces a sus ajustes originales (incluyendo los que se esté editando) o copiar elementos.

**NOTA** Antes de acceder al modo de operaciones de voces y utilizar la función de inicializar o copiar, debe seleccionarse la voz que se desea utilizar con las operaciones (página 33).

**NOTA** Encontrará los detalles acerca del acceso al modo de operaciones de voces en la página 28.

### Realización de una operación

- 1 En el modo de voces seleccione el número de voz en el que desea realizar la operación.
- 2 Pulse el botón [JOB] para acceder al modo de operaciones de voces.
- 3 Utilice los botones [▼]/[▲] para acceder a la pantalla que muestra la operación que desea realizar.

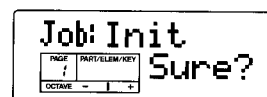


- 4 Utilice los botones [DEC/NO] e [INC/YES] para seleccionar el parámetro en el que desea realizar la operación.

**NOTA** Este paso no es de aplicación en la operación de trasvase de datos en bloque.

**NOTA** Utilice los botones [+]/[-] para ajustar el elemento o la nota de batería de destino al utilizar el parámetro Copiar elemento (CpyElm) o Copiar nota de batería (CpyKey).

- 5 Al pulsar el botón [ENTER] se le solicitará una confirmación.



- 6 Pulse el botón [INC/YES] para confirmar. Cuando la operación haya concluido aparecerá el mensaje "Completed" (terminado) y la operación volverá a la pantalla original. Pulse el botón [DEC/NO] para cancelar la operación.

**NOTA** Para las operaciones que tardan más en ser procesadas, aparecerá el mensaje "Executing" (en ejecución). Si apaga el sintetizador mientras se visualiza el mensaje, corre el riesgo de alterar los datos.

- 7 Pulse el botón [VOICE] para salir el modo de operaciones de voces y volver al modo de reproducción de voces.

## 1. Init (inicializar)

Es posible inicializar todos los parámetros de una voz a sus ajustes de fábrica. También es posible inicializar selectivamente ciertos parámetros como los ajustes de común, los ajustes de cada elemento/nota de batería, etc. Tenga en cuenta que esta operación no devuelve la voz a su estado original anterior a la edición. Más bien resulta útil para elaborar una voz totalmente nueva partiendo de cero.



### ■ Seleccione el tipo de parámetro que va a inicializar

Utilice los botones [DEC/NO] e [INC/YES] para seleccionar el parámetro. Los parámetros disponibles para ser inicializados varían según el tipo de voz seleccionada (normal/batería).

#### □ Ajustes:

##### Voz normal:

Voice (voz actual), cmmn (común actual), elmnt (elemento actual 1 - 4).

**NOTA** Cuando se ajuste a "elmnt", deberán utilizarse los botones [+]/[-] para seleccionar el elemento deseado (1 - 4).

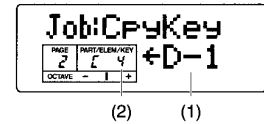
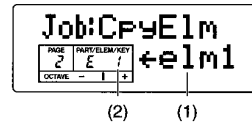
##### Voz de batería:

Kit (todas las voces de batería actual), cmmn (datos comunes a todas las notas de batería), key (nota actual C#1 - G5).

**NOTA** Cuando se ajusta a "key", es posible seleccionar la nota de batería deseada con la tecla correspondiente del teclado (de C#1 a G5).

## 2. CpyElm (copiar elemento) /CpyKey (copiar nota de batería)

Permite copiar los ajustes de parámetro de elemento/nota de batería de la voz editada en otro elemento/nota de batería de la misma voz.



### ■ (1) Elemento/nota de batería fuente

Seleccione el elemento/nota de batería fuente (los datos que se van a copiar) de la voz.

#### □ Ajustes:

##### Voz normal:

elm1 - elm4

##### Voz de batería:

C#1 - G5 (nota de batería C#1 - G5)

### ■ (2) Elemento/nota de batería de destino

Ajusta el elemento/nota de batería de la voz que va ser el destino de la copia.

#### Ajustes:

##### Voz normal:

E1 - E4

##### Voz de batería

C#1 - G5 (nota de batería C#1 - G5)

## 3. BlkDmp (trasvase en bloque)

Mediante esta función es posible enviar todos los ajustes de parámetro de la voz actual o de todas las voces de usuario a un ordenador u otro dispositivo MIDI externo.



□ Ajustes: Crnt (voz actual), AllUs (todas las voces de usuario), Systm (todos los datos de utilidades y MIDI).

**NOTA** Para enviar datos de Multi, consulte la función de trasvase en bloque correspondiente de las operaciones de multi (página 68).

**NOTA** En la página 42 encontrará un ejemplo de aplicación que muestra el uso de la función de trasvase en bloque.

**NOTA** Para poder realizar un trasvase en bloque, debe ajustarse el número de dispositivo MIDI correspondiente. Consulte la página 93.

# Almacenamiento de voces

Es posible almacenar (guardar) los ajustes de parámetros originales de hasta 128 voces normales y 2 voces de batería en la memoria de usuario. El procedimiento es el siguiente.

**NOTA** Cuando realice esta operación, los ajustes de la voz de destino serán reemplazados. Siempre debe hacer una copia de seguridad de los datos importantes en el ordenador, en un archivador de datos MIDI como el MIDI Data Filer de Yamaha u otro dispositivo de almacenamiento.

- 1 Pulse el botón [STORE] después de editar una voz. A continuación se visualizará la pantalla de almacenamiento de voces.



- 2 Utilice los botones [DEC/NO] e [INC/YES] para seleccionar el número de voz de destino.
- 3 Cuando pulse el botón [ENTER], se le solicitará una confirmación.



- 4 Pulse el botón [INC/YES] para confirmar. Mientras se procesa la operación, aparecerá el mensaje "Executing" (en ejecución) y la operación volverá al modo de reproducción de voces.

**NOTA** Puede pulsar el botón [DEC/NO] para cancelar la operación y volver a la pantalla original.

# Modo de utilidades

Este modo contiene ocho páginas de parámetros, que incluyen ajustes generales de todo el sistema del S03, así como ciertos ajustes de controladores.

**NOTA** La página 28 contiene instrucciones sobre el acceso al modo de utilidades.

**NOTA** Los ajustes MIDI se realizan en el modo MIDI (página 93).

**NOTA** Consulte la tabla de árbol de funciones (página 20) o la tabla de parámetros (página 22).

## Generador de tonos (PAGE 1) (PÁGINA 1)

### Teclado (PAGES 2 - 3)

### Controlador (PAGES 4 - 7)

### Efecto (PAGE 8)

## 1. Afinación maestra

Ajusta la afinación del teclado (en pasos de 0,1 centésimos)



▣ Ajustes: -1024 - +1023

**NOTA** Un valor de 100 centésimos equivalen a un semitono.

## 2. Kbd Trans (transposición del teclado)

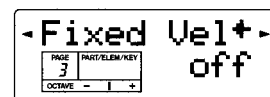
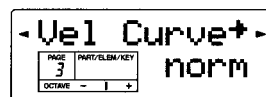
Transporta el tono del teclado hacia arriba o hacia abajo (en semitonos). Esto afecta a la información transmitida por MIDI.



▣ Ajustes: -11 - +11

## 3-1. Vel Curve (curva de velocidad de pulsación)

## 3-2. Fixed Vel (velocidad de pulsación fija)



### ■ Vel Curve

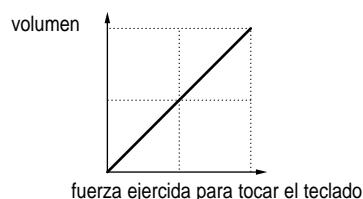
Ajusta la curva de velocidad de pulsación que determina el modo en que la fuerza con que se ejecuten las notas afectará a la salida del sonido.

El parámetro Vel Curve sólo está disponible si la velocidad fija está ajustada a "off".

### ▣ Ajustes:

#### norm (normal)

La velocidad de pulsación es en relación a la fuerza de interpretación (la fuerza con que se toca el teclado).



#### soft1 (suave 1)

Un estilo de ejecución suave aumenta el nivel de volumen. Resulta adecuado para personas que tocan las teclas suavemente.



#### soft2 (suave 2)

Un estilo de interpretación suave aumenta el nivel de volumen; la respuesta está entre Soft1 y Normal.



### easy (sencillo)

Esta curva también está diseñada para aumentar el nivel de volumen con un estilo de interpretación suave. Sin embargo, el nivel de volumen es estable en todos los registros puesto que la curva de velocidad de pulsación del margen de medios está próxima a Normal.



### wide (ancho)

Un estilo de interpretación suave disminuye el nivel de volumen y un estilo de ejecución fuerte lo aumenta. Esto produce un margen dinámico aparente más amplio.



### hard (fuerte)

Un estilo de interpretación fuerte aumenta el nivel de volumen. Resulta indicado para personas con una interpretación fuerte de las teclas.



### Fixed Vel

Con este ajuste, la velocidad de pulsación es fija. El nivel de salida del sonido siempre es el mismo, independientemente de lo fuerte o suave que se toque el teclado.

Ajustes: off, 1 - 127



## 4-1. MWTxCtINo (número de control de transmisión de MW)

## 4-2. FCTxCtINo (número de control de transmisión del pedal controlador)

Determina los números de cambio de control MIDI asignados a la rueda de modulación (MW) y al pedal controlador (FC).



Ajustes: 0 - 95 (0/32=off), AT (presión posterior a la pulsación)

NOTA Los detalles acerca de los números de control y de los mensajes de cambio de control los encontrará en la lista de datos adjunta.

## 5. FSTxCtINo (número de control de transmisión del pedal conmutador)

Determina los números de cambio de control MIDI asignados al pedal conmutador (FS).



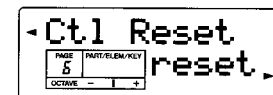
Ajustes: 0 - 95 (0/32=off), 96 (PCInc: INC de cambio de programa), 97 (PCDec: DEC de cambio de programa)

NOTA Los detalles acerca de los números de control y de los mensajes de cambio de control los encontrará en la lista de datos adjunta.

NOTA El ajuste de fábrica es el control del sustain (64)

## 6. Ct1 Reset (reajuste de controlador)

Selecciona si el estado/posición del controlador (rueda de modulación, pedal controlador) se mantendrá o no o se reajustará al conmutar entre las voces.



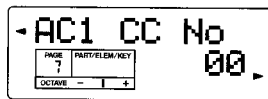
Ajustes: hold, reset

Si selecciona "reset", los controladores se reajustarán a los siguientes estados/posiciones:

Inflexión de tono	centro
Rueda de modulación	mínimo
Pedal controlador	máximo
Pedal conmutador	off (desactivado)

## 7. AC1 CC No (número de cambio de control de AC1)

En el modo de voces, determina el número de cambio de control que se asignará al AC1 (controlador asignable 1).



▣ Ajustes: 0 - 95

**NOTA** En la página 66 encontrará los detalles sobre el controlador asignable 1.

**NOTA** El parámetro AC1 CC No del modo de multis se ajusta en el modo de edición de parte de multi (página 66).

## 8. V EfBypass (anulación del efecto de voz)

Determina si los efectos del modo de voz pueden ser anulados o no. Sólo pueden anularse los efectos de sistema.



▣ Ajustes: off (sin anular), on

## Operaciones de utilidades

En el modo de operaciones de utilidades podrá restablecer los ajustes por defecto de fábrica del sintetizador S03 (Factory Set).

### Factory Set (restablecer ajustes de fábrica)

Permite restablecer los ajustes de fábrica de las voces internas (memoria de usuario) y de los multis, de sistema y demás ajustes del sintetizador.

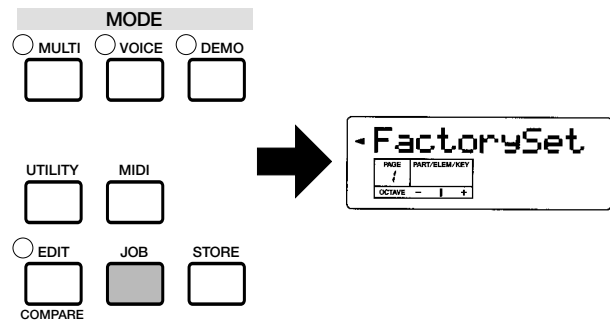
Una vez que edite cualquier ajuste, el ajuste correspondiente de fábrica será reemplazado y se perderá.

Siga el procedimiento descrito a continuación para restablecer los ajustes de fábrica.



Cuando restablezca los ajustes de fábrica, todos los ajustes actuales de todos los multis y de las voces de usuario serán reemplazados por los ajustes de fábrica. Procure no reemplazar ningún dato importante. Deben realizarse copias de seguridad de los datos importantes en el ordenador o en algún dispositivo externo antes de realizar esta operación.

- 1 Pulse el botón [JOB] del modo de utilidades. A continuación se visualizará la pantalla Factory Set (ajuste de fábrica).



- 2 Pulse el botón [ENTER]. A continuación aparecerá un mensaje de confirmación.
- 3 Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación de ajuste de fábrica. Después de que la operación haya terminado, aparecerá el mensaje "Completed" (terminado). Para cancelar una operación durante su ejecución, pulse el botón [DEC/NO].
- 4 Pulse el botón [EXIT] para volver al modo de utilidades.

# Modo MIDI

El modo MIDI contiene siete páginas de parámetros, incluyendo ajustes generales de todo el sistema del S03, como ciertos ajustes de controlador.

**NOTA** En la página 28 encontrará instrucciones sobre el acceso al modo MIDI.

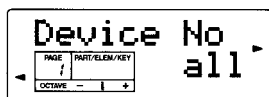
**NOTA** Consulte la tabla del árbol de función (página 20) o la tabla de parámetros (página 22).

## Canal MIDI (PAGES 1 - 4)

## Filtro MIDI (PAGES 5 - 7)

### 1. Device No (número de dispositivo)

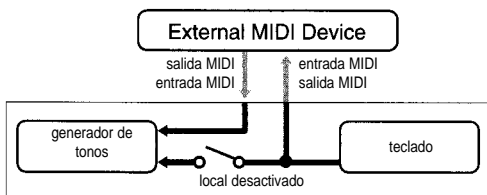
Determina el número de dispositivo MIDI. Este número debe coincidir con el número de dispositivo del dispositivo MIDI externo al transmitir/recibir datos en bloque, mensajes de cambio de parámetros u otros mensajes exclusivo de sistema.



▣ Ajustes: 1 - 16, all, off

### 2. Local Sw (Interruptor de activación/desactivación de local)

Si ajusta local a "off", el teclado y los controladores serán desconectados internamente de la sección de generador de tonos del sintetizador para que no se emita ningún sonido al tocar el teclado o utilizar los controladores. Sin embargo, los datos serán transmitidos por el terminal MIDI OUT. Además, la sección de generador de tonos responderá a los mensajes recibidos en el terminal MIDI IN.

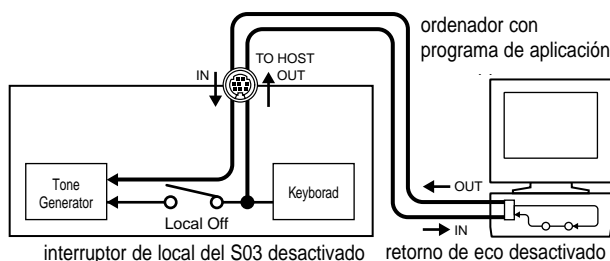


▣ Ajustes: off, on (desactivado, activado)

#### Local On/Off - cuando se conecta a un ordenador

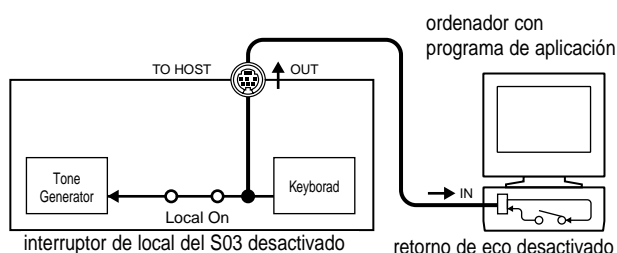
Cuando se conecta el S03 a un ordenador, los datos de interpretación del teclado son enviados, generalmente, al ordenador y luego vuelven desde éste para activar el generador de tonos o la fuente de sonido. Si el Interruptor de local se ajustara a "on" (activado), podrían producirse sonidos "doblados", puesto que el generador de tonos estaría recibiendo datos de actuación tanto desde el teclado directamente, como desde el ordenador. Utilice las sugerencias de ajuste siguientes como guía; las instrucciones específicas pueden diferir según el ordenador y el programa utilizado.

Cuando MIDI "Echo" (eco MIDI) está activado en el programa/ordenador, ajuste el interruptor de Local del S03 a "off".



**NOTA** Cuando se transmitan o reciban datos exclusivos de sistema (como con la función de trasvase en bloque, páginas 68 y 88), utilice el ejemplo de ajuste siguiente, comprobando que MIDI "Echo" en el ordenador está ajustado a "off".

Cuando MIDI "Echo" (eco MIDI) está desactivado en el programa/ordenador, ajuste el interruptor de Local del S03 a "on".



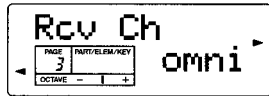
**NOTA** Aunque no se indica en la ilustración, el S03 realmente recibe y responde a los datos MIDI de la aplicación (secuenciador) del ordenador, independientemente del ajuste de Local Sw del S03.

\*MIDI "Echo" es una función de secuenciador que toma los datos recibidos en el terminal MIDI IN y hace un "eco" de ellos (los retransmite tal como están) por MIDI OUT. En algunos programas, esta función se denomina "MIDI Thru".

**NOTA** Consulte el manual de uso del software particular respecto de las instrucciones correspondientes.

### 3. Rcv Ch (canal de recepción MIDI del modo de voces)

Ajusta el canal de recepción MIDI del S03 (en el modo de voces) para usarlo con un secuenciador externo, un ordenador, etc., como generador de tonos MIDI.



□Ajustes: 1- 16, omni (todos los canales)

**NOTA** Consulte la página 61 acerca del ajuste del canal de recepción MIDI de cada parte en el modo de multis.

### 4. Trans Ch (canal de transmisión MIDI)

Ajusta el canal de transmisión MIDI para transmitir datos desde el teclado, controladores, etc.



□Ajustes: 1 - 16

### 5-1. RxPgmChng (recepción de cambio de programa activado/desactivado)

### 5-2. RxBankSel (recepción de selección de banco activado/desactivado)

Activa o desactiva la recepción de los mensajes de cambio de programa/selección de banco entre el S03 y un dispositivo MIDI externo.



□Ajustes: off, (desactivado), on (activado)

### 6-1. TxPgmChng (transmisión de cambio de programa activado/desactivado)

### 6-2. TxBankSel (transmisión de selección de banco activado/desactivado)

Activa o desactiva la transmisión de los mensajes de cambio de programa/selección de banco desde el panel del S03. Ajuste a "on" cuando desee cambiar programas en un dispositivo MIDI conectado.



□Ajustes: off, (desactivado), on (activado)

### 7. Puerto de conexión MIDI Thru (retransmisión MIDI)

Es posible conectar el S03 a un ordenador mediante un cable de serie exclusivo conectado al terminal TO HOST. En este caso, los mensajes MIDI recibidos a través de este conector pueden enviarse por el terminal MIDI OUT (salida MIDI) del S03 a otros dispositivos conectados. Aquí deberá ajustar el número de puerto.



□Ajustes: 1 - 8

# Apéndice

## Acerca de MIDI

MIDI es la sigla de Musical Instrument Digital Interface (interfaz digital de instrumentos musicales), que permite la comunicación de instrumentos musicales electrónicos entre sí enviando y recibiendo datos de nota, cambio de control, cambio de programa y otros tipos de datos o mensajes MIDI compatibles.

El S03 puede controlar un dispositivo MIDI transmitiendo datos de nota y diversos tipos de datos de controlador. El S03 puede ser controlado mediante mensajes MIDI recibidos que determinarán automáticamente el modo del generador de tonos, seleccionarán las partes, los canales, las voces y los efectos, cambiarán los valores de los parámetros y, desde luego, reproducirán las voces especificadas para las diferentes partes.

Muchos mensajes MIDI se expresan con números hexadecimales o binarios. Los números hexadecimales pueden incluir la letra "H" como sufijo. La letra "n" indica un número entero. La tabla siguiente ofrece una lista de números decimales correspondientes para cada número hexadecimal/binario.

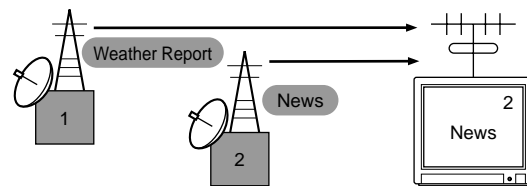
decimal	hexadecimal	binario
0	00	0000 0000
1	01	0000 0001
2	02	0000 0010
3	03	0000 0011
4	04	0000 0100
5	05	0000 0101
6	06	0000 0110
7	07	0000 0111
8	08	0000 1000
9	09	0000 1001
10	0A	0000 1010
11	0B	0000 1011
12	0C	0000 1100
13	0D	0000 1101
14	0E	0000 1110
15	0F	0000 1111
16	10	0001 0000
17	11	0001 0001
18	12	0001 0010
19	13	0001 0011
20	14	0001 0100
21	15	0001 0101
22	16	0001 0110
23	17	0001 0111
24	18	0001 1000
25	19	0001 1001
26	1A	0001 1010
27	1B	0001 1011
28	1C	0001 1100
29	1D	0001 1101
30	1E	0001 1110
31	1F	0001 1111
32	20	0010 0000
33	21	0010 0001
34	22	0010 0010
35	23	0010 0011
36	24	0010 0100
37	25	0010 0101
38	26	0010 0110
39	27	0010 0111
40	28	0010 1000
41	29	0010 1001
42	2A	0010 1010
43	2B	0010 1011
44	2C	0010 1100
45	2D	0010 1101
46	2E	0010 1110
47	2F	0010 1111
48	30	0011 0000
49	31	0011 0001
50	32	0011 0010
51	33	0011 0011
52	34	0011 0100
53	35	0011 0101
54	36	0011 0110
55	37	0011 0111
56	38	0011 1000
57	39	0011 1001
58	3A	0011 1010
59	3B	0011 1011
60	3C	0011 1100
61	3D	0011 1101
62	3E	0011 1110
63	3F	0011 1111

decimal	hexadecimal	binario
64	40	0100 0000
65	41	0100 0001
66	42	0100 0010
67	43	0100 0011
68	44	0100 0100
69	45	0100 0101
70	46	0100 0110
71	47	0100 0111
72	48	0100 1000
73	49	0100 1001
74	4A	0100 1010
75	4B	0100 1011
76	4C	0100 1100
77	4D	0100 1101
78	4E	0100 1110
79	4F	0100 1111
80	50	0101 0000
81	51	0101 0001
82	52	0101 0010
83	53	0101 0011
84	54	0101 0100
85	55	0101 0101
86	56	0101 0110
87	57	0101 0111
88	58	0101 1000
89	59	0101 1001
90	5A	0101 1010
91	5B	0101 1011
92	5C	0101 1100
93	5D	0101 1101
94	5E	0101 1110
95	5F	0101 1111
96	60	0110 0000
97	61	0110 0001
98	62	0110 0010
99	63	0110 0011
100	64	0110 0100
101	65	0110 0101
102	66	0110 0110
103	67	0110 0111
104	68	0110 1000
105	69	0110 1001
106	6A	0110 1010
107	6B	0110 1011
108	6C	0110 1100
109	6D	0110 1101
110	6E	0110 1110
111	6F	0110 1111
112	70	0111 0000
113	71	0111 0001
114	72	0111 0010
115	73	0111 0011
116	74	0111 0100
117	75	0111 0101
118	76	0111 0110
119	77	0111 0111
120	78	0111 1000
121	79	0111 1001
122	7A	0111 1010
123	7B	0111 1011
124	7C	0111 1100
125	7D	0111 1101
126	7E	0111 1110
127	7F	0111 1111

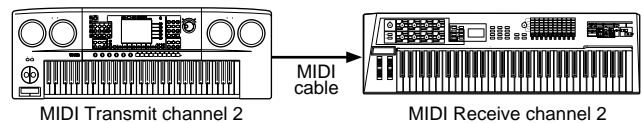
### Canales MIDI

Los datos de actuación MIDI son asignados a uno de los dieciséis canales MIDI. Con estos canales, 1-16, pueden enviarse simultáneamente los datos de actuación de dieciséis partes de instrumentos diferentes por un cable MIDI.

Imagínese los canales MIDI como si fueran canales de televisión. Cada emisora de TV transmite por un canal específico. El televisor recibe simultáneamente muchos programas diferentes de varios canales de televisión y es posible seleccionar el canal en el que se verá el programa deseado.



MIDI sigue el mismo principio básico. El instrumento transmisor envía datos MIDI a través de un canal MIDI específico (canal de transmisión MIDI) por un solo cable MIDI al instrumento receptor. Si el canal MIDI del instrumento receptor (canal de recepción MIDI) concuerda con el canal de transmisión, el instrumento receptor sonará de acuerdo con los datos enviados por el instrumento transmisor.



El S03 es un generador de tonos totalmente multitímbrico, lo que le permite reproducir varias partes de instrumentos diferentes simultáneamente, todo desde el S03. Sólo deberá asignar un canal MIDI diferente para cada parte.

## Mensajes MIDI transmitidos/ recibidos por el S03

Los mensajes MIDI pueden dividirse en dos grupos: mensajes de canal y mensajes de sistema. A continuación se ofrece una explicación de los diversos tipos de mensajes MIDI que puede transmitir/recibir el S03.

### MENSAJES DE CANAL

Estos mensajes son datos relacionados con el comportamiento del teclado para el canal especificado.

#### ■ Nota activada/Nota desactivada (tecla activada/tecla desactivada)

Son mensajes generados cuando se toca el teclado.

Margen de recepción de notas = C-2 (0) - G8 (127),

C-3 = 60

Margen de velocidad de pulsación = 1 - 127 (sólo se recibe la velocidad de pulsación de nota activada)

Nota activada: mensaje generado cuando se pulsa una tecla

Nota desactivada: mensaje generado cuando se libera una tecla

Cada mensaje incluye un número de nota específico que corresponde a la tecla pulsada, además de un valor de velocidad de pulsación basado en la fuerza ejercida al tocar la nota.

#### ■ Cambio de control

Los mensajes de cambio de control le permiten seleccionar un banco de voces, controlar el volumen, el panorámico, la modulación, el tiempo de portamento, el brillo y otros parámetros de controlador, mediante números de cambio de control determinados que corresponden a cada uno de los diversos parámetros.

#### MSB de selección de banco (control nº 000)

#### LSB de selección de banco (control nº 032)

Son mensajes que seleccionan números de banco de voces de variación combinando y enviando el MSB y el LSB desde un dispositivo externo.

MSB y LSB funcionan de manera diferente según sea el modo del generador de tonos.

Los números MSB seleccionan tipos de voces (voz normal o de batería) y los números LSB seleccionan bancos de voces.

(Si desea más información acerca de bancos y programas, consulte la lista de voces que figura en el folleto "Lista de datos").

Una selección de banco nueva no será efectiva hasta que se reciba el siguiente mensaje de cambio de programa.

#### Modulación (control nº 001)

Son mensajes que controlan la profundidad del vibrato mediante la rueda de modulación.

El ajuste a 127 produce el máximo vibrato mientras que un valor de 0 desactiva el vibrato.

#### Tiempo de portamento (control nº 005)

Son mensajes que controlan la duración del portamento o el deslizamiento continuo del tono entre notas interpretadas

sucesivamente. Cuando se activa el parámetro Cambio de portamento (página 96), con el valor especificado puede ajustarse la velocidad del cambio de tono.

El ajuste a 127 produce el máximo tiempo de portamento mientras que un valor de 0 produce el mínimo tiempo de portamento.

#### Entrada de datos MSB (control nº 006)

#### Entrada de datos LSB (control nº 038)

Son mensajes que ajustan el valor del parámetro especificado por 1.2.23RPN MSB/LSB y 1.2.22 NRPN MSB/LSB. El valor del parámetro está determinado por la combinación de MSB y LSB.

#### Volumen principal (control nº 007)

Mensajes que controlan el volumen de cada parte. El ajuste a 127 produce el máximo volumen y 0 produce la desactivación del volumen.

#### Panorámico (control nº 010)

Mensajes que controlan la posición panorámica estéreo de cada parte (para la salida estéreo).

El ajuste a 127 coloca el sonido en el extremo derecho, mientras que 0 coloca el sonido en el extremo izquierdo.

#### Expresión (control nº 011)

Mensajes que controlan la expresión de entonación de cada parte durante la actuación.

El ajuste a 127 produce el máximo volumen y 0 anula el volumen.

#### Hold1 (control nº 064)

Mensajes que controlan la activación/desactivación del sustain.

El ajuste a un valor entre 64 - 127 activa el sustain, mientras que el ajuste entre 0 - 63 desactiva el sustain.

#### Cambio de portamento (control nº 65)

Mensajes que controlan la activación/desactivación del portamento.

El ajuste a un valor entre 64 - 127 activa el portamento, mientras que el ajuste entre 0 - 63 desactiva el portamento.

#### Sostenuto (sostenido) (control nº 066)

Son mensajes que controlan la activación/desactivación del sostenuto.

Al mantener pulsada una nota y accionar el pedal de sostenuto se sostendrán las se mantendrán sostenidas mientras se reproduzcan notas sucesivas hasta que el pedal sea liberado.

El ajuste a un valor entre 64 - 127 activa el sostenuto, mientras que el ajuste entre 0 - 63 desactiva el sostenuto.

#### Pedal de sordina (control nº 067)

Mensajes que controlan la activación/desactivación del pedal de amortiguamiento.

Las notas interpretadas mientras se mantiene accionado el pedal serán amortiguadas.

El ajuste a un valor entre 64 - 127 activa el pedal de amortiguamiento, mientras que el ajuste entre 0 - 63 desactiva el pedal.

### Contenido armónico (control nº 071)

Mensajes que ajustan la resonancia del filtro de cada voz.  
El valor ajustado es un valor de compensación que se sumará o restará a los datos de voz.  
Los valores altos, producen un sonido más característico, resonante.  
Según sea la voz, el margen efectivo puede ser menor que el margen disponible para el ajuste.

### Tiempo de abandono (control nº 072)

Mensajes que ajustan el tiempo de abandono del EG para cada voz.  
El valor ajustado es un valor de compensación que se sumará o restará a los datos de voz.

### Tiempo de ataque (control nº 073)

Mensajes que ajustan el tiempo de ataque del EG para cada voz.  
El valor ajustado es un valor de compensación que se sumará o restará a los datos de voz.

### Brillo (control nº 074)

Mensajes que ajustan la frecuencia de corte del filtro para cada voz.  
El valor ajustado es un valor de compensación que se sumará o restará a los datos de voz.  
Los valores bajos producen un sonido más suave.  
Según sea la voz, el margen efectivo puede ser menor que el margen disponible para el ajuste.

### Control de portamento (control nº 084)

Mensajes que aplican portamento entre la nota que está sonando y la nota siguiente.  
El control de portamento se transmite especificando la tecla de nota activada de la nota que esté sonando  
Puede especificarse un número de tecla fuente del portamento entre 0 y 127.  
Cuando se recibe un mensaje de control de portamento, el tono que esté sonando cambiará con un tiempo de portamento de 0 a la siguiente tecla de nota activada en el mismo canal.  
Por ejemplo, los ajustes siguientes se aplicarían un portamento desde la nota C3 a la nota C4.  
90H 3CH 7FH ..... C3 Nota activada  
B0H 54H 3CH ..... Número de tecla fuente ajustado a C3  
90H 48H 7FH ..... C4 Nota activada (cuando C3 está activada, C3 se eleva mediante un portamento a C4)

### Profundidad de efecto1 (nivel de envío de reverberación) (control nº 091)

Mensajes que ajustan el nivel de envío del efecto de reverberación,

### Profundidad de efecto3 (nivel de envío de chorus) (control nº 093)

Mensajes que ajustan el nivel de envío del efecto de chorus,

### Profundidad de efecto4 (nivel de envío del efecto de variación) (control nº 094)

Mensajes que ajustan el nivel de envío del efecto de variación,  
Si el efecto de variación utiliza el efecto de sistema, este mensaje ajusta el nivel de envío del efecto de variación. Si utiliza el efecto de inserción, el ajuste quedará anulado.

### Aumento de datos (control nº 096)

#### Disminución (control nº 097) para RPN

Mensajes que aumentan o disminuyen el valor MSB de la sensibilidad de inflexión de tono, afinación exacta o afinación aproximada en pasos de 1. Antes deberá asignar uno de tales parámetros con el RPN del dispositivo externo. Los datos de bytes son desestimados.  
Cuando se alcance el valor máximo o mínimo, el valor no aumentará ni disminuirá más (el aumento de la afinación exacta no hará que aumente la afinación aproximada).

### NRPN (número de parámetro no registrado)

#### LSB (control nº 098)

#### NRPN (número de parámetro no registrado)

#### MSB (control nº 099)

Mensajes que ajustan el vibrato, filtro, EG, configuración de batería y demás parámetros de la voz.  
Primero debe enviarse el NRPN MSB y el NRPN LSB para especificar el parámetro que se desea controlar. Luego debe utilizarse la Introducción de datos (página 96) para ajustar el valor del parámetro especificado.  
Tenga en cuenta que una vez que se haya ajustado el NRPN para un canal, la siguiente introducción de datos será reconocida como el mismo cambio de valor de NRPN. Por tanto, después de utilizar el NRPN deberá ajustar un valor Nulo (7FH, 7FH) para evitar resultados inesperados. Pueden recibirse los siguientes números de NRPN.

NRPN MSB	NRPN LSB	PARÁMETRO
01	08	Velocidad del vibrato
01	09	Profundidad del vibrato
01	0A	Retardo del vibrato
01	20	Frecuencia de corte del filtro
01	21	Resonancia del filtro
01	63	Tiempo de ataque del EG
01	64	Tiempo de caída del EG
01	66	Tiempo de abandono del EG
14	rr	Frecuencia de corte del filtro de batería
15	rr	Resonancia del filtro de batería
16	rr	Tiempo de ataque del EG de batería
17	rr	Tiempo de caída del EG de batería
18	rr	Afinación aproximada de instrumento de batería
19	rr	Afinación exacta de instrumento de batería
1A	rr	Nivel de instrumento de batería
1C	rr	Panorámico de instrumento de batería
1D	rr	Nivel de envío de reverberación de instrumento de batería
1E	rr	Nivel de envío de chorus de instrumento de batería
1F	rr	Nivel de envío de variación de instrumento de batería

\*rr= número de nota para cada instrumento de voz de batería

**RPN (número de parámetro registrado) LSB (control nº 100)****RPN (número de parámetro registrado) MSB (control nº 101)**

Mensajes que compensan, o se suman o se restan, a los ajustes de valores de los parámetros de sensibilidad de inflexión de tono, afinación y otros parámetros de una parte. Primero debe enviarse el RPN MSB y el RPN LSB para especificar el parámetro que se va a controlar. Después debe ajustarse el valor del parámetro especificado con la función Aumento/Disminución de datos (página 97).

Tenga en cuenta que una vez que se haya ajustado el RPN para un canal, la siguiente introducción de datos será reconocida como el mismo cambio de valor de RPN. Por tanto, después de utilizar el NRPN deberá ajustar un valor Nulo (7FH, 7FH) para evitar resultados inesperados.

Pueden recibirse los siguientes números de RPN.

NRPN MSB	NRPN LSB	PARÁMETRO
00	00	Sensibilidad de inflexión de tono
00	01	Afinación exacta
00	02	Afinación aproximada
7F	7F	Nulo

**■ Mensajes de modo de canal**

Pueden recibirse los siguientes mensajes de modo de canal.

2º byte	3º byte	MENSAJE
120	0	Todos los sonidos desactivados
121	0	Reajustar los controles
123	0	Todas las notas desactivadas
126	0 - 16	Mono
127	0	Poly

**Todos los sonidos desactivados (control nº 120)**

Anula todos los sonidos que tienen lugar en el canal especificado. Sin embargo, el estado de los mensajes de canal como Nota activada y Hold activado se mantienen.

**Reajustar todos los controladores /control nº 121)**

Se reajustarán los valores de los siguientes controladores a sus valores de fábrica.

CONTROLADOR	VALOR
Cambio de inflexión de tono	0 (desactivado)
Presión posterior a la pulsación	0 (desactivado)
Presión posterior a la pulsación polifónico	0 (desactivado)
Modulación	0 (desactivado)
Expresión	127 (máximo)
Hold1	0 (desactivado)
Portamento	0 (desactivado)
Sostenuto	0 (desactivado)
Pedal de amortiguamiento	0 (desactivado)
Control de portamento	Cancela el número de tecla fuente del portamento
RPN	Número no especificado, los datos internos no cambian
NRPN	Número no especificado, los datos internos no cambian

**Todas las notas desactivadas (control nº 123)**

Anula todas las notas activadas del canal especificado. Sin embargo, si Hold1 y Sostenuto están activados, las notas seguirán sonando hasta sean desactivados.

**Mono (control nº 126)**

Realiza la misma función que cuando se recibe el mensaje de Todos los sonidos desactivados y si el tercer byte (número mono) se encuentra en el margen de 0 - 16, ajusta el canal correspondiente al modo Mono (Modo 4: m = 1).

**Poly (control nº 127)**

Realiza la misma función que cuando se recibe el mensaje de Todos los sonidos desactivados y ajusta el canal correspondiente al modo Poly.

**■ Cambio de programa**

Mensajes que determinan la voz que se ha de seleccionar para cada parte.

Con una combinación de Selección de banco, es posible seleccionar no sólo los números de voces básicos sino también los números de bancos de voces de variación.

**■ Aftertouch de canal**

Mensajes que permiten controlar los sonidos por la presión posterior a la pulsación inicial de las teclas. Se aplica a todo el canal.

El S03 no transmite estos datos desde el teclado; sin embargo, sí responde adecuadamente a estos datos cuando son recibidos desde un dispositivo externo.

**■ Aftertouch polifónico**

Mensajes que permiten controlar los sonidos por la presión posterior a la pulsación inicial de las teclas. Se aplica a cada tecla individual.

El S03 no transmite estos datos desde el teclado; sin embargo, sí responde adecuadamente a estos datos cuando son recibidos desde un dispositivo externo.

**■ Inflexión de tono**

Estos mensajes son mensajes de controlador continuos que permiten que el tono de las notas determinadas suba o baje en la cantidad especificada y durante el tiempo especificado.

## MENSAJES DE SISTEMA

Estos mensajes son datos relacionados con el sistema general del dispositivo.

### ■ Mensajes exclusivo de sistema

Son mensajes que controlan diversas funciones del S03, incluyendo el volumen general y la afinación maestra, el modo del generador de tonos, el tipo de efecto y otros parámetros.

#### Modo General MIDI activado

Cuando se recibe el modo General MIDI activado, el modo del generador de tonos cambiará al modo XG.

Cuando ocurra esto, el S03 recibirá mensajes MIDI compatibles con el Sistema GM Nivel 1, y en consecuencia, no recibirá mensajes NRPN ni de Selección de bancos.

Puesto que son necesarios aproximadamente 50ms para ejecutar este mensaje, procure dejar un intervalo adecuado antes del mensaje siguiente. El S03 responde a este mensaje sólo cuando está ajustado al modo Multi.

#### F0 7E 7F 09 01 F7 (hexadecimal)

#### Volumen maestro

Cuando se recibe este mensaje, el volumen MSB estará efectivo para el Parámetro de sistema.

#### F0 7F 7F 04 01 II mm F7 (hexadecimal)

\* mm (MSB) = valor de volumen adecuado, II (LSB) = desestimado

#### Sistema XG activado

Cuando se reciban estos datos, el S03 cambiará al modo XG, todos los parámetros serán inicializados en la forma correspondiente, y los mensajes compatibles con XG, como NRPN y de Selección de bancos podrán ser recibidos.

Puesto que son necesarios aproximadamente 50ms para ejecutar este mensaje, procure dejar un intervalo adecuado antes del mensaje siguiente. El S03 responde a este mensaje sólo cuando está ajustado al modo Multi.

#### F0 43 1n 4C 00 00 7E 00 F7 (hexadecimal)

\* n = número de dispositivo (normalmente ajustado a "0")

#### Modo multi activado

#### F0 43 1n 6C 0A 00 00 01 F7 (hexadecimal)

\* n = número de dispositivo (normalmente ajustado a "0")

**NOTA** Existen ciertas condiciones de funcionamiento en las que el S03 no responde a los datos MIDI, como cuando se utiliza la función Comparar o en el modo de Demostración.

### ■ Sensibilidad activa (recepción solamente)

Una vez que se ha recibido un FE (sensibilidad activa), si no se reciben más datos MIDI durante un intervalo superior a aproximadamente 300ms, el S03 realizará la misma función que cuando se reciben los mensajes Todos los sonidos desactivados, Todas las notas desactivadas y Reajustar todos los controladores y luego volverá al estado en que no se observe un FE.

Remítase al Formato de datos MIDI que figura en el folleto "Lista de datos" donde encontrará más información sobre los diversos mensajes.

# Mensajes en Pantalla (LCD)

Mensaje	Significado
Bulk Tx .....	Transmitiendo trasvase de datos MIDI en bloque
Bulk Rx .....	Recibiendo trasvase de datos MIDI en bloque.
Executing.....	Operación en ejecución.
Completed! .....	Operación terminada.
!Buff Full .....	No se pueden procesar los datos MIDI debido a que se han recibido demasiado datos de una vez.
!MIDI Data .....	Error producido al recibir datos MIDI.
!Checksum.....	Error producido al recibir un trasvase en bloque.
!DeviceNum .....	El trasvase en bloque no se puede transmitir/recibir debido a que el número de dispositivo no concuerda o está ajustado a "off".
Sure? .....	Confirmación final.
Host:MIDI.....	El interruptor HOST SELECT está ajustado a "MIDI".
Host:PC2 .....	El interruptor HOST SELECT está ajustado a "PC2".
Host:Mac .....	El interruptor HOST SELECT está ajustado a "Mac".
Host:off .....	El interruptor HOST SELECT está ajustado a "off".
!BatteryLo .....	La pila de memoria de reserva está baja; no pueden hacerse copias de seguridad de la memoria. Guarde los datos necesarios en un dispositivo de almacenamiento de datos MIDI, como el MIDI Data Filer MDF3 de Yamaha, y diríjase al distribuidor local de Yamaha o a un centro de servicio técnico autorizado por Yamaha para que cambien la pila del aparato.

# Solución de problemas

La tabla siguiente ofrece consejos para la solución de posibles problemas y páginas de referencia para algunos de los problemas más comunes. La mayor parte de los problemas pueden deberse simplemente a errores en los ajustes. Antes de requerir el servicio técnico profesional, remítase a los consejos siguientes para ver si es posible hallar y corregir la causa del problema.

Sobre todo, cuando tenga problemas con la emisión de sonido del S03, compruebe los puntos indicados e intente solucionar la causa del problema.

- 1 Conecte unos auriculares para comprobar si el S03 emite sonido correctamente. Si puede oír el sonido por los auriculares pero no por el equipo de audio conectado, es posible suponer que el problema está en las conexiones de cables del sistema de audio.
- 2 Si no puede oírse ningún sonido por los auriculares, pruebe a seleccionar diferentes voces o multis para ver si el problema persiste o no. Si al seleccionar otra voz o multi se soluciona el problema, querrá decir que los ajustes de la voz o el multi original eran incorrectos.

**NOTA** Cuando los ajustes de datos de canción, como el volumen o la expresión (página 96) producen una disminución de volumen, la selección de una voz o un multi diferente restablecerá el volumen.

- 3 Si el problema persiste aun después de cambiar la voz o el multi, compruebe el ajuste de volumen general del S03. Suba el volumen con el mando deslizante VOLUME y, si hay un pedal controlador conectado, púlselo al máximo.
- 4 Si aun no hay sonido después del paso 3 anterior, el problema puede estar en los ajustes globales del S03 (UTILITY/MIDI), en los ajustes de algún dispositivo MIDI conectado y/o en el cable de conexión MIDI.

## No hay sonido

### Ajustes de volumen.

- ¿Está el volumen ajustado correctamente? (páginas 8 y 15)
- En el S03, si se ha conectado un pedal controlador al terminal FOOT CONTROLLER y se ha configurado para el control de volumen/expresión, ¿se ha pulsado a fondo?

### Ajustes de voz y multi.

- ¿Se han ajustado correctamente los parámetros de volumen o de nivel?
  - “Level” (nivel) de edición de elemento de voz (página 73)
  - “Level” de edición de tecla de voz (página 85)
  - “Total Vol” de edición de común de voz (página 71)
  - “Total Lvl” de edición de común de voz (página 71)
  - “Volume” de edición de parte de multi (página 60)
  - “Total Vol” de edición de común de multi (página 56)
- ¿Se ha silenciado alguna de las partes o de los elementos? (páginas 48 y 55)
- ¿Se ha desactivado “Element Sw”? (página 73)
- ¿Se han ajustado los filtros de modo tal que todos los sonidos están silenciados? (páginas 63, 77, 86)
- ¿Se han ajustado correctamente los parámetros de efectos? (páginas 56, 67, 72)
- ¿Se ha ajustado el tipo de efecto a un parámetro que no sea “No Effect”? (páginas 56 y 57)
- ¿Se han ajustado correctamente los parámetros de sensibilidad a la velocidad de pulsación? (páginas 62 y 72)
- ¿Se han ajustado correctamente los parámetros de Límite de nota (parte/voz) y de Límite de velocidad de pulsación? (páginas 60 y 73)
  - Si Límite de nota/velocidad de pulsación inferior se ha ajustado a un valor por encima del Límite de nota/velocidad de pulsación superior, no se emitirá ningún sonido.

### **Ajustes globales del S03 (UTILITY o MIDI).**

- ¿Se han ajustado correctamente los canales de recepción MIDI? (páginas 61 y 94)
- ¿Se ha desactivado el interruptor de Local? (página 93)
- ¿Se ha ajustado correctamente (páginas 12 a 14) el interruptor HOST SELECT? (página 10)
- ¿Está activado el modo de Demostración (página 16) o la función Comparar (páginas 55 y 70)? Cuando uno de los dos está activo, los datos MIDI recibidos son desestimados.

### **Ajustes de los datos de canción de los dispositivos MIDI conectados.**

- Cuando se reproducen multis con un secuenciador externo ¿se han ajustado correctamente el canal de transmisión de cada pista del secuenciador y los canales de recepción de cada parte del multi? (página 61)
- ¿Se ha ajustado correctamente "MIDI Echo" o "MIDI Thru" en el ordenador (página 93)
- Cuando se reproduce una canción con un secuenciador MIDI externo, ¿se han ajustado correctamente los parámetros de volumen y expresión (página 96)?

### **Problemas con cables y conexiones.**

- ¿Se ha conectado correctamente el equipo de audio? (página 11)
- ¿Está el cable MIDI intacto y conectado correctamente?

## **El sonido está distorsionado.**

---

- ¿Se han ajustado correctamente los efectos? (páginas 56 y 72)
- ¿Se ha ajustado el volumen demasiado alto? (páginas 8 y 15)

## **El sonido es demasiado suave.**

---

- ¿Se ha ajustado el volumen MIDI o la expresión MIDI demasiado bajo? (página 96)
- ¿Se ha ajustado la frecuencia de corte del filtro demasiado bajo? (páginas 63, 77, 86)

## **El tono no está bien.**

---

- ¿Se ha ajustado correctamente el parámetro Afinación maestra en el modo de utilidades? (página 90)
- ¿Se ha ajustado correctamente el parámetro KbdTrans en el modo de utilidades? (página 90)
- ¿Es correcto el ajuste de Octave Up/Down? (página 36)
- ¿Se han ajustado correctamente los parámetros relacionados con el tono en el menú PITCH? (página 74)
- ¿Se ha ajustado la profundidad de modulación del tono en la pantalla LFO (modo de edición de voces) demasiado alto? (página 83)
- Para las partes de voz, ¿se ha ajustado el parámetro cambio de nota a un valor que no sea 0? (páginas 61 y 74)
- ¿Se ha ajustado el parámetro Desafinación para cada parte o voz a un valor que no sea 0? (páginas 61 y 74)

## **El sonido se corta y es intermitente.**

---

- ¿Se ha sobrepasado la polifonía máxima? (página 18)

## **Sólo se oye una voz.**

---

- ¿Se ha ajustado el parámetro Mono/Poly a “mono”? (páginas 61 y 71)

## **No se aplica ningún efecto.**

---

- ¿Se ha ajustado V EfBypass (anulación de efectos de voz) a desactivado? (página 92)
- En el caso de un multi, ¿se ha ajustado Var Send de edición de partes a desactivado o a un valor muy próximo a 0? (página 67)
- ¿Se ha ajustado el tipo de efecto a un valor que no sea “Thru” o “No Effect”? (páginas 56 y 57)
- En el caso de un multi, ¿se han especificado correctamente las partes del efecto de inserción? (página 67)

## **Las operaciones de edición relacionadas con Sensibilidad de escala, Sensibilidad a la velocidad de pulsación y Escala (del parámetro de ajuste de Panorámico) realizadas a la voz no tienen ningún efecto.**

---

- Según sea la voz seleccionada o los ajustes de los parámetros relacionados, los cambios de estos parámetros producen poco o ningún efecto audible

## **No se puede buscar una voz de batería.**

---

- Las voces de batería se seleccionan de manera diferente a las voces normales (página 34)

## **Las operaciones de edición realizadas a la voz de batería no tienen ningún efecto**

---

- ¿Se ha ajustado correctamente el parámetro de modo de parte? (página 61)

## **No se puede realizar la edición.**

---

- ¿Se ha activado la función de búsqueda de categoría? Si la búsqueda de categoría está activada, el modo de edición no puede activarse. (página 35)
- ¿Ha seleccionado una onda (001 - 029) cuyos ajustes de parámetro sean fijos? (página 73)
- ¿Está activo el modo de utilidades o el modo MIDI?
- Para el modo de voces, ¿Está intentando realizar una operación de edición? Recuerde que los ajustes de reverberación y de chorus son fijos y no pueden ser cambiados (página 54)

## **No se pueden recibir trasvases de datos en bloque.**

- Cuando se utiliza el editor de voces del S03 ¿ se ha ajustado un Intervalo de trasvase suficiente? El intervalo de trasvase del cuadro de diálogo Configuración del editor de voces debe ajustarse a 10ms o más.
- ¿Se ha ajustado correctamente el parámetro de número de dispositivo? Cuando se reciben datos con la función de trasvase de datos del S03, debe ajustarse el S03 al mismo número de dispositivo que se haya ajustado en el dispositivo de transmisión (página 93)
- ¿Se ha ajustado correctamente (páginas 12 a 14) el interruptor HOST SELECT? (página 10)

## **No hay recepción o respuesta correcta a los datos provenientes del dispositivo conectado.**

- ¿Se ha ajustado correctamente (páginas 12 a 14) el interruptor HOST SELECT? (página 10)
- ¿Está activado el modo de Demostración (página 16) o la función Comparar (páginas 55 y 70)? Cuando uno de los dos está activo, los datos MIDI recibidos son desestimados.
- ¿Está el cable MIDI intacto y conectado correctamente?

### **Comprobación del cable MIDI**

He aquí un modo sencillo de comprobar un cable MIDI para asegurarse de que conduce señales.

**NOTA** Antes de comenzar con la comprobación, ajuste el S03 al modo de voz y cerciórese de que emite sonido correctamente al tocar el teclado.

- ❶ Desactive el control del teclado sobre el generador de tonos ajustando Local Sw (PAGE 2 del modo MIDI) a "off". En este estado, el teclado no producirá ningún sonido (página 93).
- ❷ Conecte directamente el cable MIDI en cuestión, un extremo al terminal MIDI IN del S03 y el otro a la salida MIDI OUT. Esta acción establece un "bucle" MIDI externo, enviando las señales del teclado del S03 a su generador de tonos por el cable MIDI (y no mediante el interruptor de Local).
- ❸ Ajuste el interruptor HOST SELECT situado en el panel posterior a "MIDI" (página 10).
- ❹ Ajuste el parámetro de canal de recepción (PAGE 3 del modo MIDI) a "omni" (todos los canales). Esto permite que la voz responda a los datos MIDI recibidos, independientemente del ajuste de canal de transmisión MIDI del teclado
- ❺ Toque el teclado. Si ha realizado todos los ajustes anteriores correctamente y puede oír la voz, el cable MIDI está bien.

**NOTA** Tenga en cuenta que el cable o las conexiones pueden seguir estando mal, aun cuando oiga sonido, especialmente si el sonido es intermitente o se corta.

**NOTA** Después de realizar la comprobación, no olvide volver a ajustar Local Sw (PAGE 2 del modo MIDI) a "on" (activado), si fuera necesario. Si lo deja ajustado a "off" (desactivado), el teclado del S03 no controlará los sonidos del generador de tonos.

# Especificaciones

<b>TECLADO</b>	61 teclas con presión de pulsación inicial		
<b>GENERADOR DE TONOS</b>	AWM2		
<b>POLIFONÍA</b>	64 notas		
<b>MULTIMBRE</b>	16		
<b>VOZ</b>	Voz normal	Predefinidas	128
		Usuario	128
		XG	480
	Voz de batería	Usuario	2
		XG	20 (incluyendo 8 voces originales)
<b>MULTI</b>		Usuario	32
<b>EFFECTOS</b>	Reverberación		11
	Chorus		11
	Variación		42
<b>CONTROLES</b>	STANDBY/ON, HOST SELECT, VOLUME, Inflexión de tono, Modulación, MULTI, VOICE, DEMO, UTILITY, MID, EDIT/COMPARE, JOB, STORE, EXIT, ◀ / ▶, ▲ / ▼, PART (ELEMENT/KEY) -/+ , MUTE, OCTAVE UP/DOWN, INC/YES, DEC/NO, PRESET, USER, XG/GM, CATEGORY SEARCH, Teclado numérico, ENTER.		
<b>CONECTORES Y TERMINALES</b>	PHONES (auriculares estéreo), OUTPUT (fono): L (MONO)/R, DC IN, FOOT CONTROLLER, FOOT SWITCH, TO HOST, MIDI IN/OUT/THRU		
<b>PANTALLA</b>	LCD (cristal líquido) (retroiluminada)		
<b>FUENTE DE ALIMENTACIÓN</b>	Adaptador de c.a. PA-3B de Yamaha (incluido)* *Puede que no se incluya en su zona. Consulte al distribuidor de Yamaha.		
<b>CONSUMO DE ENERGÍA</b>	7 W (120 V), 7,5 W (230 V)		
<b>NIVEL DE SALIDA MÁXIMO</b>	SALIDA: +9 ±2 dbm (10 kohmios), PHONES: +0 ±2 dbm (33 ohmios)		
<b>DIMENSIONES</b>	976 (anchura) x 285 (profundidad) x 87 (altura) mm		
<b>PESO</b>	6 kg		

Las especificaciones y descripciones contenidas en este manual sólo cumplen propósitos informativos. Yamaha Corp. se reserva el derecho a cambiar o modificar los productos y especificaciones en cualquier momento sin previo aviso. Puesto que las especificaciones, equipos u opciones pueden diferir de un lugar a otro, rogamos consultar al distribuidor de Yamaha.

# Índice alfabético

## Símbolos

Botones [+]/[-] (Controles y conectores).....	8
Botones [+]/[-] (Operaciones básicas).....	30
Botones [▲]/[▲] (Operaciones básicas).....	30
Botones [▲]/[▲] (Controles y conectores).....	9
Botones [▲]/[▲] (Operaciones básicas).....	30
Botones [▲]/[▲] (Controles y conectores).....	9

## A

Absoluto .....	32
AC1 (AMod (profundidad de modulación de amplitud de AC1).....	66, 72
AC1 (control asignable 1).....	66
AC1 (pedal controlador).....	45
AC1 CC No (número de cambio de control, multi).....	66
AC1 CC No (número de cambio de control, voz).....	92
AC1 FMod (profundidad de modulación del filtro de AC1).....	66, 72
AC1 VarCtl (control de profundidad del efecto de variación de AC1).....	72
AC1FICtl (control del filtro de AC1).....	66, 72
AC1VarCtl (profundidad de control del efecto de variación de AC1).....	59
Acerca de la velocidad y tiempo del EG (modo de voces).....	52
Acerca de los modos .....	19
Acerca de MIDI .....	95
Acerca del generador de tonos .....	18
Activación/desactivación de elementos (silenciamiento).....	48
Activación/desactivación de partes .....	55
Actuación en directo mientras se reproduce un archivo de canción.....	40
AEG (generador de envolvente de la amplitud) (conceptos básicos).....	51
AEGAtkR (velocidad de ataque del AEG).....	80
AEGDcy1L (nivel de caída 1 del AEG).....	80
AEGDcy1R (velocidad de caída 1 del AEG).....	80
AEGDcy2R (velocidad de caída 2 del AEG).....	80
AEGInitL (nivel inicial del AEG).....	80
AEGLvlVel (sensibilidad a la velocidad de pulsación de nivel del AEG).....	81
AEGReIR (velocidad de abandono del AEG).....	80
AEGScISens (sensibilidad de pulsación de escala del AEG).....	81
AEGSusL (nivel de sustain del AEG).....	80
Afinación aproximada.....	86
Afinación exacta.....	86
Afinación maestra.....	90
Ajuste de fábrica .....	92
Ajuste del nombre de voz .....	71
Ajustes de escala de amplitud .....	82
Ajustes de escala del filtro .....	78
Ajustes del generador de envolvente de amplitud.....	80
Ajustes del generador de envolvente del filtro.....	79
Ajustes del generador de envolvente del tono.....	75
Almacenamiento (multi).....	69
Almacenamiento (voz).....	89
Almacenamiento de los ajustes del S03 en un dispositivo externo.....	42
Almacenamiento de voces.....	89
AMP (amplitud) (conceptos básicos).....	51
Amplitud (conceptos básicos).....	51
Amplitud de elemento .....	73
Amplitud de nota de batería.....	85
Antes de comenzar .....	11
Anulación de efectos de voz .....	92
Asignación de teclas .....	83
Attack Tm (tiempo de ataque).....	63
AWM2.....	18

## B

Batería origina .....	85
Binario .....	95
BlkDmp (trasvase de datos en bloque) (operaciones de multis).....	68
BlkDmp (trasvase de datos en bloque) (operaciones de voces).....	88
Botón [CATEGORY SEARCH/DRUM].....	9
Botón [DEC/NO] (conceptos básicos).....	31
Botón [DEC/NO] (controles y conectores).....	9
Botón [DOWN].....	8
Botón [DRUM].....	9
Botón [ELEMENT].....	8
Botón [ENTER/KEYBOARD] (controles y conectores).....	9
Botón [ENTER] (conceptos básicos).....	32
Botón [EXIT] (controles y conectores).....	9
Botón [EXIT].....	31
Botón [GM/XG/OTHER].....	9
Botón [INC/YES] (operaciones básicas).....	31
Botón [INC/YES] (controles y conectores).....	9
Botón [KEY].....	9
Botón [KEYBOARD] (controles y conectores).....	9
Botón [MUTE].....	8
Botón [PRESET/DRUM/PERC].....	9
Botón [UP].....	8
Botón [USER/(SE)].....	9
Botones [PART/ELEMENT/KEY].....	8
Botones DATA.....	9
Botones de modo (MODE).....	8
Botones OCTAVE [UP] (subir) y [DOWN] (bajar).....	8
Búsqueda de categoría (con la búsqueda de categoría de voz).....	35

## C

Cambio de programa .....	98
Canal de recepción MIDI (multi).....	61
Canal de recepción MIDI (voz).....	94
Canal de recepción MIDI del modo de voces.....	94
Canal de transmisión MIDI.....	94
Canal MIDI (modo MIDI).....	93
Canales MIDI (acerca de MIDI).....	95
Categoría.....	71
CD-ROM (acerca del CD-ROM incluido).....	4
Cho Return (retorno de chorus).....	57
ChoEF (tipo de efecto de chorus).....	57
Compensación de escala del filtro 1-4.....	78
Compensación de la sensibilidad a la velocidad de pulsación.....	65, 72
Compensación de nivel 1-4.....	82
Compensación.....	32
Conectores.....	8
Conexión a un equipo de audio externo.....	11
Conexión a un ordenador.....	13
Conexión de controladores.....	14
Conexión de equipos MIDI externos.....	12
Conexión de variación.....	58
Conexiones.....	11
Commutación entre pantallas e introducción de ajustes.....	48
Contenido del embalaje.....	4
Control de profundidad del efecto de variación de AC1.....	59, 72
Control del filtro de AC1.....	66, 72
Control del filtro de MW.....	65, 72
Controlador (utilidades).....	90
Controlador (visión general del S03).....	17
Controlador asignable 1.....	66
Controlador de común (conceptos básicos).....	49
Controlador de común (referencia).....	71
Controlador de parte.....	59
Controladores y el control MIDI externo.....	44
Controles y conectores.....	8
CONTROLLER (controlador de común) (conceptos básicos).....	49
Copiar controlador.....	68
Copiar efecto de variación.....	68
Copiar elemento.....	88
Copiar nota de batería.....	88
Copiar parte.....	68
Corte (multi).....	63
Corte (voz de batería).....	86
Corte (voz normal).....	77
CpyCtlk (copiar controlador).....	68
CpyElm (copiar elemento).....	88
CpyKey (copiar nota de batería).....	88
CpyPart (copiar parte).....	68
CpyVar (copiar efecto de variación).....	68
CtlReset (reajuste de controlador).....	91
Curva de velocidad.....	90
CutoffVel (sensibilidad a la velocidad de pulsación del corte).....	77

## D

Decay Tm ( tiempo de caída).....	63
Decimal .....	95
Desafinación (multi).....	61
Desafinación (voz).....	74
Device No (número de dispositivo).....	93
División del teclado.....	41

## E

Eco.....	93
Eco MIDI.....	93
Edición de común de batería y edición de nota de batería.....	84
Edición de común y edición de elementos individuales.....	48
Edición de común y edición de partes individuales.....	55
Edición de multis (referencia).....	55
Edición de voces (conceptos básicos).....	47
Edición de voces (referencia).....	70
Efecto de nota de batería.....	85
Efecto de parte.....	59
Efecto.....	92
Efectos de común (conceptos básicos).....	49
Efectos de inserción.....	53
Efectos de sistema y de inserción.....	53
Efectos de sistema.....	53
Efectos de variación.....	53
Efectos del modo de multis.....	54
Efectos del modo de voces.....	54
EFFECT (efecto de común (conceptos básicos).....	53
EG (generador de envolvente).....	52
EG Attack (velocidad de ataque del EG).....	86
EG Decay 1 (velocidad de caída 1 del EG).....	86
EG Decay 2 (velocidad de caída 1 del EG).....	86
Element Sw (interruptor de elemento).....	73
Encendido.....	15
Envío de chorus (Voz de batería).....	87
Envío de chorus (voz de multi).....	66
Envío de chorus (voz normal).....	72
Envío de chorus a reverberación (multi).....	57
Envío de chorus a reverberación (voz).....	72
Envío de trasvase en bloque (almacenamiento de los ajustes del S03 en un dispositivo externo).....	42
Envío de variación a chorus.....	58
Envío de variación a reverberación.....	58
Envío de variación.....	67
Escala de nivel del AEG.....	81
Escala del filtro.....	77
esclavos.....	15

## F

FCTxCtlNo (número de control de transmisión de pedal controlador).....	91
FEG (generador de envolvente del filtro) (conceptos básicos).....	51
FEGAtkL (nivel de ataque del FEG).....	79
FEGAtkR (velocidad de ataque del FEG).....	79
FEGAtkVel (velocidad de pulsación de ataque del FEG).....	80
FEGDcy1L (nivel de caída 1 del FEG).....	79
FEGDcy1R (velocidad de caída 1 del FEG).....	79
FEGDcy2R (velocidad de caída 2 del FEG).....	79
FEGHoldR (velocidad HOLD/sostenimiento del FEG).....	79
FEGInitL (nivel inicial del FEG).....	79
FEGOthVel (velocidad de pulsación de otros parámetros del FEG).....	80
FEGReIR (nivel de abandono del FEG).....	79
FEGReIR (velocidad de abandono del FEG).....	79
FEGScISens (sensibilidad de escala del FEG).....	79
FEGSusL (nivel de sustain del FEG).....	79
FILTER (conceptos básicos).....	51
Filtro de elemento.....	73
Filtro de nota de batería.....	85
Filtro MIDI.....	93
Fixed Vel (velocidad fija).....	90
Fit Of1-4 (compensación de escala del filtro 1-4).....	78
FitBP1-4 (punto de ruptura del filtro 1-4).....	78
FitScIFlag (escala del filtro).....	77
FitScISns (sensibilidad de escala del filtro).....	78
FitScIVel (sensibilidad a la velocidad de pulsación de la escala del filtro).....	78
FSTxCtlNo (número de control de transmisión de pedal conmutador).....	91
Fuente de alimentación.....	11
Función comparar (modo de multis).....	55
Función comparar (modo de voces).....	70

<b>G</b>		<b>M</b>		<b>O</b>
Generador de envolvente del filtro (conceptos básicos) .....	51	Maestros .....	15	OCTAVE (DOWN) (octava) (bajar) .....
Generador de envolvente del tono (conceptos básicos) .....	50	Mando deslizante [VOLUME] .....	8	Onda del LFO .....
Generador de tonos (utilidades) .....	90	Margen de inflexión de tono .....	65, 72	Ondas .....
Generador de tonos (visión general del S03) .....	17	Margen de PB (margen de inflexión de tono) .....	65, 72	Operaciones (multi) .....
GENERAL (general de común) (conceptos básicos) .....	49	Mensajes exclusivos de sistema .....	99	Operaciones (utilidades) .....
General de común (conceptos básicos) .....	49	Mezcla de parte .....	59	Operaciones (voz) .....
General de común (multi) .....	56	MIDI .....	95	Operaciones de multis (acerca de los modos) .....
General de común .....	71	Modo de almacenamiento (multi) .....	19	Operaciones de multis .....
General de común de batería .....	85	Modo de almacenamiento (selección de un modo) .....	29	Operaciones de utilidades .....
General de parte .....	59	Modo de demostración (selección de un modo) .....	29	Operaciones de voces .....
Grupo alternativo .....	85	Modo de edición de multis (acerca de los modos) .....	19	OrgKt (batería original) .....
		Modo de edición de multis (selección de un modo) .....	28	OSC/MIX (oscilador/mezcla) (conceptos básicos) .....
<b>H</b>		Modo de edición de voces (acerca de los modos) .....	19	Oscilador de baja frecuencia (conceptos básicos) .....
H (hexadecimal) .....	95	Modo de edición de voces (selección de un modo) .....	29	Oscilador/mesa de mezcla de elementos .....
		Modo de multis (referencia) .....	55	Oscilador/mezcla (conceptos básicos) .....
<b>I</b>		Modo de operaciones de multis (selección de un modo) .....	29	Oscilador/mezcla de nota de batería .....
Indicador E (modo de multis) .....	55	Modo de operaciones de voces (acerca de los modos) .....	19	Oscilador/mezcla de nota de batería .....
Indicador E (modo de voces) .....	70	Modo de operaciones de voces (selección de un modo) .....	29	Otros modos (selección de un modo) .....
Inicializar (multi) .....	68	Modo de parte .....	61	
Inicializar (voz) .....	88	Modo de reproducción de multis (acerca de los modos) .....	19	<b>P</b>
Inicializar fase del LFO .....	82	Modo de reproducción de multis (selección de un modo) .....	28	Panel frontal .....
InIt (inicializar) (multi) .....	68	Modo de reproducción de voces (acerca de los modos) .....	19	Panel posterior .....
InIt (inicializar) (voz) .....	88	Modo de reproducción de voces (selección de un modo) .....	28	Panorámico (multi) .....
Interruptor de activación/desactivación de local .....	93	Modo de reproducción de voces (selección de un modo) .....	28	Panorámico (voz de batería) .....
Interruptor de elemento .....	73	Modo de utilidades (acerca de los modos) .....	19	Panorámico (voz normal) .....
Interruptor de portamento .....	65, 72	Modo de utilidades (referencia) .....	90	Panorámico de chorus .....
Interruptor HOST SELECT .....	10	Modo de utilidades (selección de un modo) .....	29	Panorámico de reverberación .....
Introducción de datos .....	31	Modo de voces (acerca de los modos) .....	19	Panorámico de variación .....
		Modo de voces (referencia) .....	70	Parámetros de chorus .....
		Modo DEMO .....	19	Parámetros de reverberación .....
<b>K</b>		Modo MIDI (acerca de MIDI) .....	19	Parámetros de variación .....
Kbd Trans (transposición del teclado) .....	90	Modo MIDI (referencia) .....	93	Parte .....
KeyonDelay (retardo de tecla activada) .....	82	Modo MIDI (selección de un modo) .....	29	PchgScIcN (nota central de escala del tono) .....
		Modos de edición (selección de un modo) .....	28	PchgScIcSns (sensibilidad de escala del tono) .....
		Modos de operaciones (selección de un modo) .....	29	Pedal conmutador (uso de controladores) .....
		Modos de reproducción (selección de un modo) .....	28	Pedal controlador (uso de controladores) .....
<b>L</b>		Modulación de amplitud del LFO .....	83	PEG (generador de envolvente del tono) (conceptos básicos) .....
LCD (pantalla de cristal líquido) .....	8	Modulación del filtro del LFO .....	83	PEGAtK (nivel de ataque del PEG) .....
LFO (oscilador de baja frecuencia) (conceptos básicos) .....	52	Modulación del tono del LFO .....	82	PEGAtKR (velocidad de ataque del PEG) .....
LFO Amod (modulación de amplitud del LFO) .....	83	Mono/Poly (multi) .....	61	PEGAtKTm (tiempo de ataque del PEG) .....
LFO de elemento .....	73	Mono/Poly (voz) .....	71	PEGDcy1L (nivel de caída 1 del PEG) .....
LFO FMod (modulación del filtro del LFO) .....	83	Movimiento del cursor .....	32	PEGDcy1R (velocidad de caída 1 del PEG) .....
LFO Phase (inicializar fase del LFO) .....	82	MW AMod (profundidad de modulación de amplitud de MW) .....	65, 72	PEGDcy2R (velocidad de caída 2 del PEG) .....
LFO PMod (modulación del tono del LFO) .....	83	MW FMod (modulación del filtro de MW) .....	65, 72	PEGInItL (nivel inicial del PEG) .....
Límite inferior de nota (voz) .....	60	MW FiCtI (control del filtro de MW) .....	65, 72	PEGInItL (nivel inicial del PEG) .....
Límite inferior de nota (multi) .....	73	MW PMod (modulación del tono de MW) .....	65, 72	PEGInItL (nivel inicial del PEG) .....
Límite inferior de velocidad de pulsación (multi) .....	60	MW VarCtI (profundidad de control del efecto de variación de MW) .....	58, 72	PEGLvVel (velocidad de pulsación de nivel del PEG) .....
Límite inferior de velocidad de pulsación (voz) .....	74	MWTCtNo (número de control de transmisión de MW) .....	91	PEGRelL (nivel de abandono del PEG) (multi) .....
Límite inferior/superior de nota (conceptos básicos) .....	50			PEGRelL (nivel de abandono del PEG) (voz) .....
Límite inferior/superior de velocidad de pulsación (conceptos básicos) .....	50			PEGRelR (velocidad de abandono del PEG) .....
Límite superior de nota (multi) .....	60	<b>N</b>		PEGRelTm (tiempo de abandono el PEG) .....
Límite superior de nota (voz) .....	73	Nivel (EG) .....	52	PEGRlVel (velocidad de pulsación de velocidad del PEG) .....
Límite superior de velocidad de pulsación (multi) .....	60	Nivel (voces de batería) .....	85	PEGSclCn (nota central de escala del PEG) .....
Límite superior de velocidad de pulsación (voz) .....	74	Nivel (voz normal) .....	73	PEGSclSens (sensibilidad de escala del PEG) .....
Lista de tipos de parámetros .....	8	Nivel de abandono del FEG .....	79	PEGSustL (nivel de sustain del PEG) .....
Local activado/desactivado - cuando se conecta a un ordenador .....	93	Nivel de abandono del PEG (multi) .....	64	PFL0 Fade (tiempo de fundido de LFO del tono) .....
Local Sw (interruptor de activación/desactivación de local) .....	93	Nivel de abandono del PEG (voz) .....	75	PITCH (tono) (conceptos básicos) .....
Lvl BP1-4 (punto de ruptura de nivel 1-4) .....	81	Nivel de ataque del FEG .....	79	PitchCoarse (afinación aproximada) .....
Lvl OfS (compensación de nivel 1-4) .....	82	Nivel de ataque del PEG .....	75	PLFODelay (retardo del LFO del tono) .....
LvlScIFlag (escala de nivel del AEG) .....	81	Nivel de caída 1 del AEG .....	80	Polifonía máxima .....
LvlScISens (sensibilidad de escala de nivel) .....	82	Nivel de caída 1 del FEG .....	79	Porta Sw (interruptor de portamento) .....
		Nivel de caída 1 del PEG .....	75	PortaTime (tiempo de portamento) .....
		Nivel de sustain del AEG .....	80	Procedimiento de encendido .....
		Nivel de sustain del FEG .....	79	Profundidad de control del efecto de variación de MW .....
		Nivel de sustain del PEG .....	75	Profundidad de modulación de amplitud de MW .....
		Nivel inicial del AEG .....	80	Profundidad de modulación de amplitud del AC1 .....
		Nivel inicial del FEG .....	79	Profundidad de modulación del filtro de AC1 .....
		Nivel inicial del PEG (multi) .....	64	Profundidad de modulación del filtro de MW .....
		Nivel inicial del PEG (voz) .....	75	Profundidad de modulación del tono de MW .....
		Nivel total .....	71	Profundidad de sensibilidad velocidad de pulsación .....
		Nombre (multi) .....	56	Profundidad del vibrato .....
		Nombre (voz de batería) .....	85	Puerto de retransmisión (thru) .....
		Nombre (voz normal) .....	71	Punto de ruptura de escala del filtro 1-4 .....
		Nota central de escala del PEG .....	76	Punto de ruptura de nivel 1-4 .....
		Nota central de escala del tono .....	74	
		NoteShift (cambio de nota) .....	61, 74	
		NtLmt-H (límite superior de nota) (multi) .....	60	
		NtLmt-H (límite superior de nota) (voz) .....	73	
		NtLmt-L (límite inferior de nota) (multi) .....	60	
		NtLmt-L (límite inferior de nota) (multi) .....	73	
		NtLmt-L/H (límite inferior/superior de nota) (conceptos básicos) .....	50	
		Número de cambio de control de AC1 (multi) .....	66	
		Número de cambio de control de AC1 (voz) .....	92	
		Número de control de transmisión de MW .....	91	
		Número de control de transmisión de pedal conmutador .....	91	
		Número de control de transmisión de pedal controlador .....	91	
		Número de dispositivo .....	93	

<b>R</b>		<b>T</b>		<b>V</b>	
Reajuste de controladores .....	91	Tabla de árbol de funciones .....	20	V EfBypass (anulación de efecto de variación) .....	92
Recepción de cambio de programa activado/desactivado .....	94	Tabla de parámetros .....	22	Var Connect (conexión de variación) .....	58
Recepción de nota activada .....	86	Tecla activada/tecla desactivada .....	96	Var Pan (panorámico de variación) .....	56
Recepción de nota desactivada .....	86	Teclado numérico (controles y conectores) .....	9	Var Return (retorno de variación) .....	58
Recepción de selección de banco activado/desactivado .....	94	Teclado numérico (operaciones básicas) .....	32	Var Send (envío de variación) .....	67
Recuperación de la memoria de batería GM/XG .....	34	Teclado .....	90	VarEF (tipo de efecto de variación) .....	57, 72
Recuperación de la memoria de efectos especiales (XG SFX Kit) .....	34	Terminal DC IN .....	10	Vel Curve (curva de velocidad de pulsación) .....	90
Recuperación de la memoria de usuario (USDR1/USDR2) .....	34	Terminal FOOT CONTROLLER .....	10	VelLmt-H (límite superior de velocidad de pulsación) (multi) .....	60
Relativo .....	32	Terminal MIDI OUT .....	10	VelLmt-H (límite superior de velocidad de pulsación) (voz) .....	74
Releas Tm (tiempo de abandono) .....	63	Terminal MIDI THRU .....	10	VelLmt-L (límite inferior de velocidad de pulsación) (multi) .....	60
Reproducción de demostración .....	16	Terminal OUTPUT L/MONO y R .....	10	VelLmt-L (límite inferior de velocidad de pulsación) (voz) .....	74
Reproducción de voces .....	33	Terminal PHONES .....	10	VelLmt-L/H (límite inferior/superior de velocidad de pulsación) (conceptos básicos) .....	50
Reproducción del S03 .....	33	Terminal TO HOST .....	10	Velocidad de abandono del AEG .....	80
Reproducción en modo de multis .....	37	Terminales MIDI IN/OUT/THRU .....	10	Velocidad de abandono del FEG .....	79
Resonancia (multi) .....	63	Tiempo de abandono del PEG .....	75	Velocidad de abandono del PEG .....	64
Resonancia (voz de batería) .....	86	Tiempo de abandono .....	63	Velocidad de ataque del AEG .....	80
Resonancia (voz normal) .....	77	Tiempo de ataque del PEG .....	64	Velocidad de ataque del EG .....	86
ResoVel (sensibilidad a la velocidad de pulsación de la resonancia) .....	77	Tiempo de ataque .....	63	Velocidad de ataque del FEG .....	79
Retardo del LFO del tono .....	83	Tiempo de caída .....	63	Velocidad de ataque del PEG .....	75
Retardo del vibrato .....	64	Tiempo de fundido del LFO del tono .....	83	Velocidad de caída 1 del AEG .....	80
Retorno de chorus .....	57	Tiempo de portamento .....	65, 72	Velocidad de caída 1 del EG .....	86
Retorno de reverberación .....	56	Tipo de efecto de chorus .....	57	Velocidad de caída 1 del FEG .....	79
Retorno de variación .....	58	Tipo de efecto de reverberación .....	56	Velocidad de caída 1 del PEG .....	75
RevCh (canal de recepción MIDI del modo de voces) .....	94	Tipo de efecto de variación .....	57, 72	Velocidad de caída 2 del AEG .....	80
RevCh (canal de recepción MIDI) .....	61	Tipos de parámetros (absolutos y relativos) .....	32	Velocidad de caída 2 del EG .....	86
RevEF (tipo de efecto de reverberación) .....	56	Toma FOOTSWITCH .....	10	Velocidad de caída 2 del FEG .....	79
ReverbSend (multi) .....	66	Tono de elemento .....	73	Velocidad de caída 2 del PEG .....	75
ReverbSend (voz de batería) .....	87	Tono de nota de batería .....	85	Velocidad de hold (sostenimiento) del FEG .....	79
ReverbSend (voz normal) .....	72	Tono de parte .....	59	Velocidad de pulsación de ataque del FEG .....	80
RevReturn (retorno de reverberación) .....	56	Total Lvl (nivel total) .....	71	Velocidad de pulsación de nivel del PEG .....	76
Rueda de inflexión de tono (PITCH) (controles y conectores) .....	8	Total Vol (volumen total) (multi) .....	56	Velocidad de pulsación de otros (parámetros) del FEG .....	80
Rueda de inflexión de tono (uso de controladores) .....	44	Total Vol (volumen total) (voz normal) .....	71	Velocidad de pulsación de velocidad del PEG .....	76
Rueda de modulación (MODULATION) (controles y conectores) .....	8	Trans Ch (canal de transmisión MIDI) .....	94	Velocidad del LFO .....	83
Rueda de modulación (uso de controladores) .....	44	Transmisión de cambio de programa activado/desactivado .....	94	Velocidad del vibrato .....	64
RxBankSel (recepción de selección de banco activado/desactivado) .....	86	Transmisión de selección de banco activado/desactivado .....	94	Velocidad fija .....	90
RxNoteOff (recepción de nota desactivada) .....	86	Transposición del teclado .....	90	VelSnsDpt (profundidad de sensibilidad a velocidad de pulsación) .....	62, 72
RxNoteOn (recepción de nota activada) .....	86	Transposición .....	56	VelSnsOfs (compensación de sensibilidad a velocidad de pulsación) .....	65, 72
RxPrgmChng (recepción de cambio de programa activado/desactivado) .....	94	Trasvase en bloque (operaciones de multis) .....	68	Vib Delay (retardo del vibrato) .....	64
		Trasvase en bloque (operaciones de voces) .....	88	Vib Depth (profundidad del vibrato) .....	64
		tri .....	36	Vib Rate (velocidad del vibrato) .....	64
		TxBankSel (transmisión de selección de banco activado/desactivado) .....	94	Visión general de las voces/ondas .....	26
		TxPrgmChng (transmisión de cambio de programa activado/desactivado) .....	94	Visión general del S03 .....	
				Voces de batería (referencia) .....	84
<b>S</b>		<b>U</b>		Voces .....	25
S&H (muestra y sostenimiento) .....	83	USB .....	14	Volumen total (multi) .....	56
Sección de chorus .....	53	Uso de controladores .....	44	Volumen total (voz normal) .....	71
Sección de reverberación .....	53	Uso de la búsqueda de categoría de voz .....	35	Volumen .....	60
Selección de bancos XG .....	35	Uso del modo de multis .....	37	Voz (conceptos básicos) .....	25
Selección de ondas .....	73	Uso del pedal conmutador para avanzar por los programas .....	46	Voz (referencia) .....	70
Selección de un modo .....	28	Uso del pedal controlador para controlar parámetros .....	45	Voz de batería (conceptos básicos) .....	26
Selección de una pantalla .....	30	Uso del S03 como generador de tonos multitímbrico .....	38	Voz normal (conceptos básicos) .....	26
Selección de voces .....	59			Voz normal (referencia) .....	70
Sensibilidad a la velocidad de pulsación de la escala del filtro .....	78				
Sensibilidad a la velocidad de pulsación de la resonancia .....	77				
Sensibilidad a la velocidad de pulsación del corte .....	77				
Sensibilidad a velocidad de pulsación de ataque del AEG .....	81				
Sensibilidad a velocidad de pulsación de nivel del AEG .....	81				
Sensibilidad de escala de nivel .....	82				
Sensibilidad de escala del FEG .....	79				
Sensibilidad de escala del filtro .....	78				
Sensibilidad de escala del PEG .....	76				
Sensibilidad de escala del tono .....	74				
Sensibilidad de pulsación de escala del AEG .....	81				
sierra .....	83				
Sistema GM Nivel 1 .....	4				
SndCho → Rev (envío de chorus a reverberación) (multi) .....	57				
SndCho → Rev (envío de chorus a reverberación) (voz) .....	72				
SndVar → Cho (envío de variación a chorus) .....	58				
SndVar → Rev (envío de variación a reverberación) .....	58				
Superposición de dos voces (partes) .....	42				
sustain (pedal conmutador) .....	46				
sustain (velocidad de abandono del AEG) .....	80				
				<b>X</b>	
				XG .....	4