

# REFERENCIA

*La sección de Referencia de este manual analiza en detalle todas las funciones del MU100R. Remítase a ella cada vez que necesite información específica referente a una función, característica u operación.*



# Modo Multi

En el modo Multi, el MU100R actúa como un generador de tonos multitímbrico, capaz de reproducir simultáneamente hasta 32 Partes por 32 canales MIDI. Normalmente, el MU100R deberá encontrarse en el modo Multi cuando se utilice con un secuenciador y datos de canción GM (General MIDI). Hay tres modos Multi: XG, TG300B y C/M. Para más información sobre su selección, véanse las páginas 6 y 172).

<b>Controles de las Partes</b> .....	<b>95</b>
Control de Una Parte .....	96
Control de Todas las Partes .....	98
<b>Modo de Edición de Multi</b> .....	<b>100</b>
Filtro (FIL) .....	100
Generador de Envolvente (EG) .....	102
Ecualizador (EQ) .....	105
Vibrato .....	106
Otros .....	107
Controles de Configuración de Batería .....	114
Parámetros de Partes de la Voz VL (Plugin) .....	119

## Controles de las Partes

Los controles de partes del modo de reproducción le ofrecen herramientas para ajustar el sonido y configuraciones básicas de cada una de las partes. El MU100R le permite ajustar por separado los diversos valores para las partes (Single Part) o conjuntamente para todas ellas (All Part). Ambas opciones se describen detalladamente a continuación.

### **NOTA**

*En el modo Multi no se pueden guardar ajustes permanentemente en la memoria interna del MU100R. Sin embargo, podrá utilizar la función de trasvase (Dump Out) para guardar los ajustes Multi en un dispositivo de almacenamiento de datos MIDI (véase página 18).*

## Control de Una Parte

Los controles de Una Parte son los siguientes: Canal de Recepción MIDI, Número de Banco, Número de Programa, Volumen, Expresión, Panorámico, Envío de Reverberación, Envío de Chorus, Envío de Variación y Desplazamiento de Nota. Si desea información básica sobre el uso del control Single Part, consulte la página 33.

### Puerto/Canal de Recepción MIDI

Ajustes: A1 - A16, B1 - B16, OFF



Determina el puerto de entrada MIDI (A o B) y el canal de recepción (1...16) para la Parte seleccionada.

### Número de Banco

Ajustes:

A1 (entrada A/D):

000 - 003, 018, 019

A2 (entrada A/D):

000 - 003

Parte normal:

XG: 000, 001, 003, 006, 008, 012, 014, 016 - 022, 024 - 029, 032 - 043, 045, 048, 052 - 054, 064 - 088, 096 - 101, 126, 127

[icono MU100] 000, 008, 016, 024, 048, 056, 064, 072, 080, 088, 096, 104, 120

[icono SFX] SFX

[icono VL] 000 - 003, 112 - 119

TGB300B: 000, 001 - 011, 016 - 019, 024 - 026, 032, 033, 040, 126, 127

C/M: Fijo (sólo un banco)

Parte de batería:

XG: 126, 127

TGB300B: 000

C/M: Fijo (sólo un banco)



Determina el número de banco de la Voz de la Parte seleccionada. (Consulte el manual **LISTA DE SONIDOS Y DATOS MIDI**).

Para más información sobre la selección de bancos, véase la página 28 y el parámetro Visualización de Selección de Banco, en la página 160).

### Número de Programa (Voz)

Ajustes:

A1 (entrada A/D): 001 - 013

A2 (entrada A/D): 001 - 005

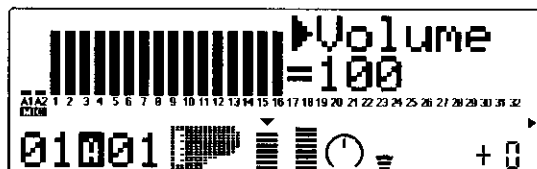
Parte normal: 001 - 128



Determina la Voz para la Parte seleccionada. (Consulte el manual **LISTA DE SONIDOS Y DATOS MIDI**).

### Volumen (Volume)

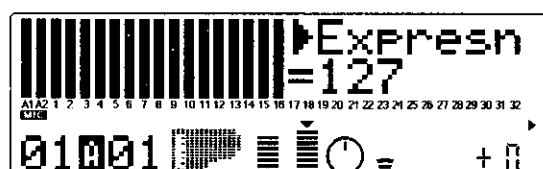
Margen: 000 - 127



Determina el ajuste de Volumen para la Voz de la Parte seleccionada.

## Expresión (Expresn)

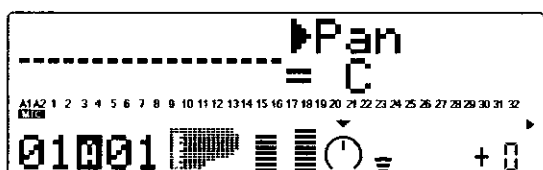
Margen: 000 - 127



Determina el ajuste de Expresión para la Voz de la Parte seleccionada.

## Panorámico (Pan)

Ajustes: Rnd (al azar)  
L63 - C - R63



Determina la posición estéreo de la Voz de la Parte seleccionada. La opción "Rnd" asigna la Voz a una posición de panorámico al azar. Es muy útil cuando se desea que distintas Voces suenen aleatoriamente desde diferentes partes de la imagen estéreo. (El ajuste "Rnd" no afecta a las Partes de la entrada A/D ni de la Voz VL).

## Envío de Reverberación (RevSend)

Margen: 000 - 127



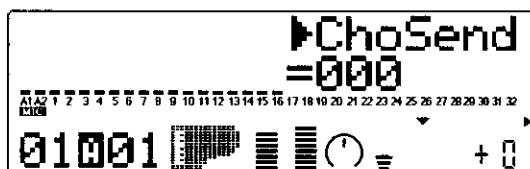
Determina el nivel de la Voz de la Parte seleccionada que se envía al efecto de Reverberación. Un valor de 000 produce un sonido de la Voz totalmente desprovisto de efecto.

### NOTA

Tenga siempre presente que el efecto de Reverberación debe activarse y ajustarse debidamente para que este parámetro funcione tal y como se pretende (véase página 142).

## Envío de Chorus (ChoSend)

Margen: 000 - 127



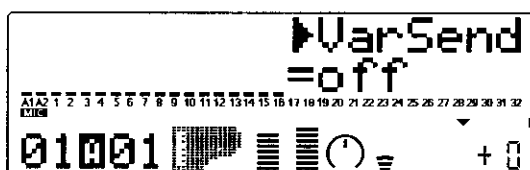
Determina el nivel de la Voz de la Parte seleccionada que se envía al efecto de Chorus. Un valor de 000 produce un sonido de la Voz totalmente desprovisto de efecto (sin Chorus).

### NOTA

Tenga siempre presente que el efecto de Chorus debe activarse y ajustarse debidamente para que este parámetro funcione tal y como se pretende (véase página 143).

## Envío de Variación (VarSend)

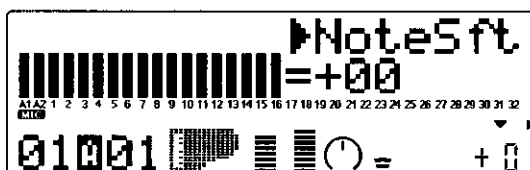
Ajustes: off (desactivado), on (activado, cuando Conexión de Variación está fijada en INS);  
000 - 127 (cuando Conexión de Variación está fijada en SYS)



Determina si la Voz de la Parte seleccionada va a ser enviada al efecto de Variación o no. Las opciones "off" y "000" hacen que no se aplique ningún efecto de Variación a la Voz.

## Desplazamiento de Nota (NoteSft)

Margen: -24 - +24 semitonos



Determina el ajuste de transposición de tecla para la Voz de la Parte.

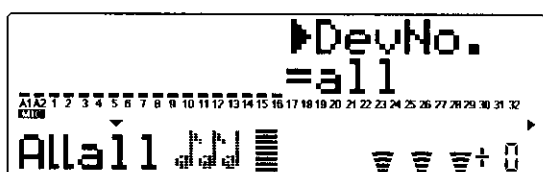
## Control de Todas las Partes

Los controles de Todas las Partes son los siguientes: Número de Dispositivo, Volumen General, Atenuador General, Retorno de Reverberación, Retorno de Chorus, Retorno de Variación y Transposición.

Recuerde que estos controles afectan a todas las Partes por igual, añadiendo o sustrayendo de sus valores individuales. Por ejemplo, si el Desplazamiento de Nota de una Parte está fijado en -12 y la Transposición (en Todas las Partes) está fijada en +12, el valor del tono de esa Parte será en realidad 0 o normal. Si desea información básica sobre el uso de los controles All Part, consulte la página 35.

### Número de Dispositivo (DevNo.)

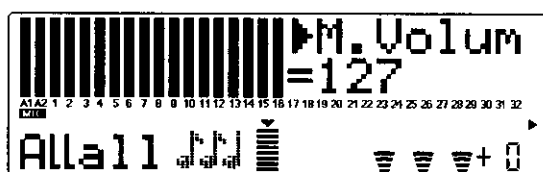
Ajustes: 1 - 16, all (todos)



Determina el Número de Dispositivo correspondiente al MU100R, una especie de número de "identificación" para distinguir entre múltiples unidades. Por ejemplo, si está utilizando más de un MU100R, elija un Número de Dispositivo diferente para cada uno. Este ajuste sólo afecta a las funciones de trasvase de datos (véase página 161). Si sólo tiene un MU100R, seleccione "all".

### Volumen General (M.Volum)

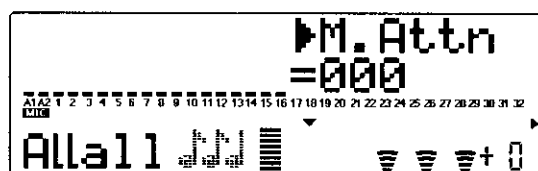
Margen: 000 - 127



Determina el Volumen general de las Partes.

### Atenuador General (M.Attn)

Margen: 000 (volumen máximo) -  
127 (volumen mínimo)



Determina el nivel de todas las Partes, pero funciona como un atenuador: cuanto mayor es el valor, menor es el volumen. Es muy útil cuando se desean reproducir varias canciones y mantener constantes sus niveles globales.

### Retorno de Reverberación (RevRtn)

Margen: 000 - 127



Determina la cantidad de Retorno de Reverberación en la mezcla global.

### Retorno de Chorus (ChoRtn)

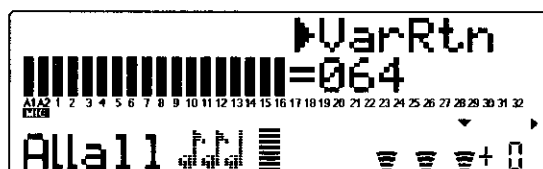
Margen: 000 - 127



Determina la cantidad de Retorno de Chorus en la mezcla global.

## Retorno de Variación (VarRtn)

Margen: 000 - 127



Determina la cantidad de Retorno de Variación en la mezcla global. El Retorno de **Variación** sólo está disponible cuando el parámetro de **Conexión de Variación** está ajustado en SYS. (Véase página 145).

## Transposición (Trans)

Margen: -24 - +24 semitonos



Determina el ajuste de Transposición global de las Partes.

# Modo de Edición de Multi

El modo de Edición de Multi presenta diferentes parámetros para controlar el Filtro, el EG (Generador de Envolvente), la EQ (ecualización) y el Vibrato. También incorpora otros controles diversos, agrupados en Otros parámetros ("Others"). Cuando se selecciona una Parte de Batería, también se dispone de los parámetros relacionados con la Batería. Cuando están asignadas las voces VL a la Parte seleccionada, también están disponibles los parámetros de edición VL ("PLUGIN") (página 119).

Si desea información básica sobre el uso del modo de edición de multis, consulte la página 36.

## NOTA

*Cuando está seleccionada una voz VL, no se dispondrá de los siguientes parámetros:*

*Corte HPF - en el menú de Filtro*

*Baja Frecuencia y Alta Frecuencia - en el menú de EQ (pero sí los dos parámetros Gain).*

*Reserva de elemento, Límites Inferior y Superior de Velocidad de Pulsación - en el menú*

*Otros*

## Filtro (FIL)

**Selección:** botón [EDIT] → "FILTER" ("FIL" cuando está seleccionada una parte VL).

Filtro

- Frecuencia de Corte del LPF
- Resonancia del LPF
- Frecuencia de Corte del HPF

El MU100R incorpora un filtro digital que puede emplearse para cambiar el timbre de las Voces. El filtro se ve afectado (junto con el nivel) por el EG (Generador de Envolvente), lo que también permite cambiar el timbre en función del tiempo. (Véase **EG**, página 102).

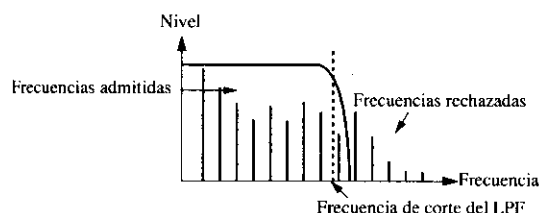


## Frecuencia de Corte del LPF (LPF Cutoff)

Margen: -64 - +63



Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo (LPF). El LPF rechazará las frecuencias que estén por encima del punto de corte, y dejará pasar las que estén por debajo. Los valores de corte más bajos crean un sonido más profundo y redondo, mientras que los valores más altos producen un sonido más brillante.

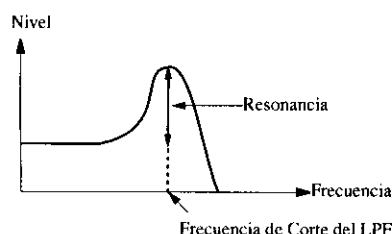


## Resonancia del LPF (LPF Reso)

Margen: -64 - +63

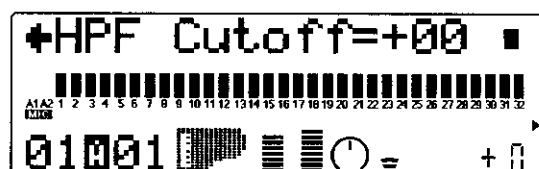


Determina la cantidad de resonancia de filtro o énfasis del parámetro de Frecuencia de Corte del LPF (véase anterior). Los valores más altos acentúan el efecto del filtro, produciendo un pico resonante en torno a la frecuencia de corte.

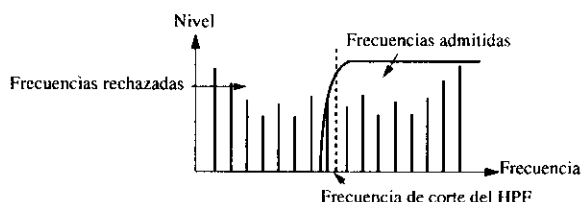


## Frecuencia de Corte del HPF (HPF Cutoff)

Margen: -64 - +63



Determina la frecuencia de corte del filtro de paso alto (HPF). El HPF rechazará las frecuencias que estén por debajo del punto de corte, y dejará pasar las que estén por encima. Los valores de corte más bajos preservan los fundamentales y sobretonos más bajos del sonido, mientras que los valores más altos producen un sonido más definido y brillante.



# EG (Generador de Envolvente)

**Selección: botón [EDIT]→ “EG”**

EG (Generador de Envolvente)-----

Parámetros EG de Nivel/Filtro ..... 103

- Tiempo de Ataque del EG
- Tiempo de Caída del EG
- Tiempo de Abandono del EG

Parámetros EG de Tono ..... 103

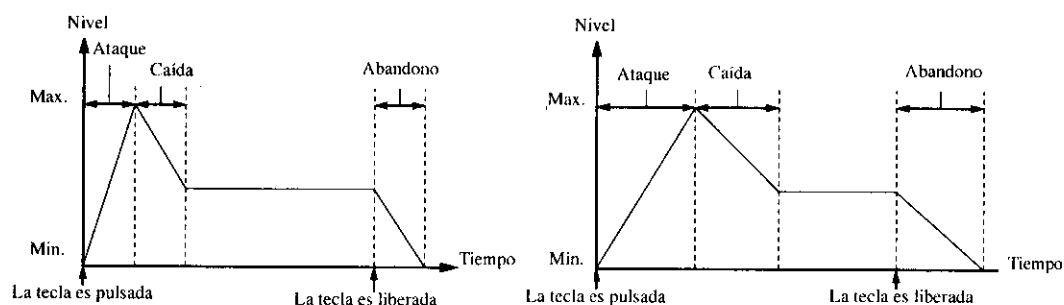
- Nivel Inicial del EG del Tono
- Tiempo de Ataque del EG del Tono
- Nivel de Abandono del EG del Tono
- Tiempo de Abandono del EG del Tono

Los parámetros del EG le permiten dar forma al sonido de una Voz de la Parte o, en otras palabras, determinar cómo van a cambiar en el tiempo el nivel y el timbre de la Voz. Esta sección también incluye parámetros PEG (Generador de Envolvente del Tono) independientes, para controlar la forma en que va a cambiar el tono de una Voz de la Parte en el tiempo.

Las relaciones entre los principales parámetros del EG (Ataque, Caída y Abandono) se muestran en la siguiente figura. Estos parámetros no afectan únicamente al nivel de sonido, sino también al timbre (con los parámetros de Filtro; véase página 100).

**1) Tiempos Cortos de Ataque, Caída y Abandono:**

**2) Tiempos Largos de Ataque, Caída y Abandono:**



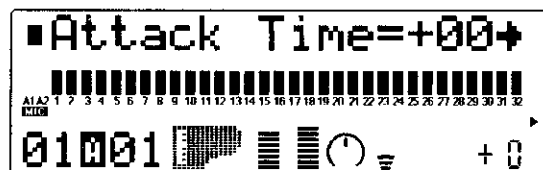
*Aunque la tecla se mantenga pulsada la misma longitud de tiempo en ambos ejemplos, el sonido del segundo alcanza lentamente volúmenes y caídas completas en períodos de tiempo más largos. El sustain también es más largo una vez liberada la tecla.*

Recuerde que los parámetros de EG se afectan unos a otros y a su vez se ven afectados por el tiempo que se mantenga una nota. Por ejemplo, si la Caída se fija en un valor bajo y la nota se mantiene un largo período de tiempo, quizás no pueda percibir los cambios efectuados en el parámetro de Abandono.

## Parámetros EG de Nivel/Filtro

### Tiempo de Ataque del EG (Attack Time)

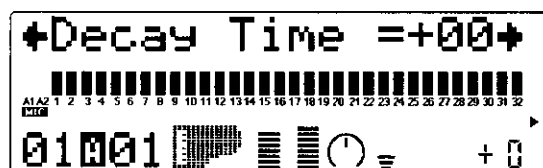
Margen: -64 - +63



Determina el Tiempo de Ataque del EG, o el tiempo que tarda el sonido en alcanzar el volumen pleno cuando se toca una nota. Con el Filtro, determina el tiempo que tarda el sonido en verse afectado por los valores máximos de Filtro.

### Tiempo de Caída del EG (Decay Time)

Margen: -64 - +63



Determina el Tiempo de Caída del EG, o la rapidez con que el sonido se desvanece mientras se mantiene una nota. Con el Filtro, determina el tiempo que tarda el efecto de Filtro en desvanecerse.

### Tiempo de Abandono del EG (ReleaseTime)

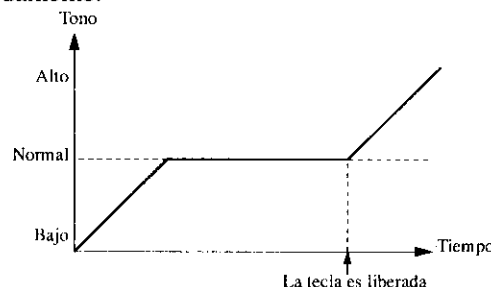
Margen: -64 - +63



Determina el Tiempo de Abandono del EG, o cuánto tiempo se sostiene el sonido cuando se deja de tocar una nota. Con el Filtro, determina el tiempo que persiste el efecto de Filtro cuando se deja de tocar una nota.

## Parámetros de EG del Tono

Los parámetros de EG del Tono determinan cómo va a variar en el tiempo el tono de una Voz de la Parte. Esto permite producir cambios de tono sutiles o pronunciados mientras se toca una nota. En los ajustes de EG del Tono del ejemplo siguiente, una nota ejecutada asciende gradualmente a su tono normal y se mantiene mientras no se deja de tocar la nota. Cuando se deja de tocar, el tono se dispara rápidamente.



#### NOTA

Los parámetros de EG del Tono pueden tener escaso o ningún efecto, dependiendo de la Voz que se utilice y de los ajustes efectuados en los parámetros de EG principales.

### Nivel Inicial del EG del Tono (PEGInitLvl)

Margen: -64 - +63



Determina el tono inicial de la Voz de la Parte cuando se toca la nota por primera vez. Un ajuste de 00 corresponde al tono normal.

## Tiempo de Ataque del EG del Tono (PEGAtakTime)

Margen: -64 - +63



Determina el Tiempo de Ataque del EG del Tono, o el tiempo que tarda el tono en recuperar su valor normal (a partir del valor de tono establecido en Nivel Inicial, véase más arriba).

## Nivel de Abandono del EG del Tono (PEGReleLvl)

Margen: -64 - +63



Determina el tono final de la Voz de la Parte, o el tono que se alcanza una vez liberada la nota. Un ajuste de 00 corresponde al tono normal.

### NOTA

Los parámetros de Tiempo y Nivel de Abandono del EG del Tono pueden no tener ningún efecto si la propia Voz no tiene sustain al abandonar la nota. (Las Voces de Percusión breves pueden englobarse en esta categoría). Igualmente, procure fijar el Tiempo de Abandono del EG principal en un valor adecuado, de forma que el sonido tenga sustain.

## Tiempo de Abandono del EG del Tono (PEGReleTime)

Margen: -64 - +63



Determina el Tiempo de Abandono del EG del Tono, o cuánto tiempo tarda el tono en cambiar al valor establecido en Nivel de Abandono.

# Ecualizador (EQ)

Selección: botón [EDIT] → "EQ"

EQ

- Baja Frecuencia EQ
- Baja Ganancia EQ
- Alta Frecuencia EQ
- Alta Ganancia EQ

Los parámetros de ecualizador (EQ) le permiten ajustar y determinar la calidad tonal de la Voz de una Parte, por ejemplo realzando los graves o aumentando el brillo. Se trata de un ecualizador de dos bandas con variación de frecuencia ancha en cada una de ellas, y es independiente de los controles de ecualización globales (página 155).

## Baja Frecuencia EQ (Low Freq)

Margen: 32 Hz - 2,0 kHz



Determina la frecuencia objeto del realce o recorte (en el parámetro de Baja Ganancia siguiente) para cada Parte.

## Baja Ganancia EQ (Low Gain)

Margen: -64 - +00 - +63



Determina el nivel de la frecuencia seleccionada (en el parámetro Low Freq anterior). Los valores positivos realzan el nivel de dicha frecuencia, y los negativos lo atenúan.

## Alta Frecuencia EQ (High Freq)

Margen: 500 Hz - 16 kHz



Determina la frecuencia objeto del realce o recorte (en el parámetro de Alta Ganancia siguiente) para cada Parte.

## Alta Ganancia EQ (High Gain)

Margen: -64 - +00 - +63



Determina el nivel de la frecuencia seleccionada (en el parámetro High Freq anterior). Los valores positivos realzan el nivel de dicha frecuencia, y los negativos lo atenúan.

# Vibrato

**Selección: botón [EDIT] → “VIBRATO”**

**(“VIB” cuando está seleccionada una Parte VL)**

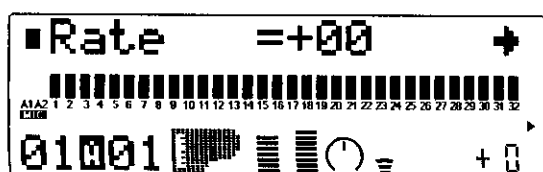
Vibrato

- Velocidad de Vibrato
- Profundidad de Vibrato
- Retardo de Vibrato

El Vibrato produce un sonido trémulo, vibrante, en la Voz de la Parte, mediante la modulación regular del tono. Se pueden controlar la velocidad y la profundidad del Vibrato, así como el tiempo que se tarda en aplicar el efecto.

## Velocidad de Vibrato (Rate)

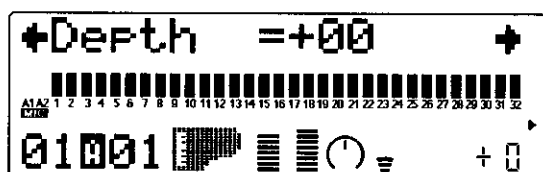
Margen: -64 - +63



Determina la velocidad del efecto de Vibrato. Los valores más altos producen un sonido de Vibrato más rápido.

## Profundidad de Vibrato (Depth)

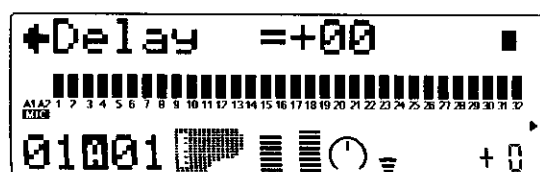
Margen: -64 - +63



Determina la profundidad del efecto de Vibrato. Los valores más altos producen un sonido de Vibrato más fuerte y pronunciado.

## Retardo de Vibrato (Delay)

Margen: -64 - +63



Determina el retardo en la aparición del efecto de Vibrato. El retardo es especialmente útil con las Voces de instrumentos de cuerda. Por ejemplo, los violinistas emplean con frecuencia el vibrato retardado, en especial cuando tocan notas largas. El parámetro de Retardo resulta práctico para la recreación de este efecto, produciendo un sonido más realista y natural. Los valores más altos originan un tiempo de Retardo más largo.

# Otros

Selección: botón [EDIT] → “OTHERS”

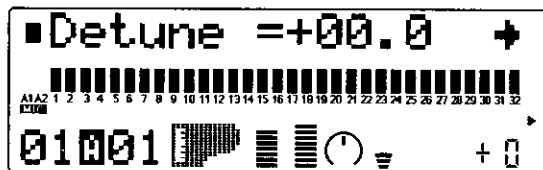
Otros	
<u>Desafinación</u>	108
● Desafinación	
<u>Parámetros de asignación</u>	108
● Modo de Partes	
● Modo Mono/Polifonía	
<u>Parámetros de portamento</u>	109
● Conmutador de Portamento	
● Tiempo de Portamento	
<u>Elemento</u>	109
● Reserva de Elementos	
<u>Parámetros de límite de nota</u>	110
● Límite Inferior de Nota	
● Límite Superior de Nota	
<u>Nivel sin efecto</u>	110
● Nivel Sin Efecto (VarConnect=SYS)	
<u>Parámetros de sensibilidad a la velocidad de pulsación</u>	110
● Profundidad de Sensib. a Vel. de Puls.	
● Desviación de Sensib. a Vel. de Puls.	
<u>Parámetros de límite de velocidad de pulsación</u>	111
● Límite Inferior Velocidad Pulsación	
● Límite Superior Velocidad Pulsación	
<u>Inflexión de tono, rueda de modulación, controlador asignable</u>	111
● Control de Inflexión de Tono	
● Prof. Modulación Tono LFO (Rueda de Modulación)	
● Número de Cambio de Control AC1	
● Control de Filtro AC1	
● Control de Amplitud AC1	
<u>Asignación de salida</u>	113
● Selección de Salida	

La sección de Otros parámetros contiene diversos controles, entre otros los relacionados con la afinación, modo de partes, velocidad de pulsación, portamento, límites de notas, etc.

## Desafinación

### Desafinación (Detune)

Margen: -12,8 - +12,7



Determina la afinación exacta de la Voz de la Parte.

#### CONSEJO

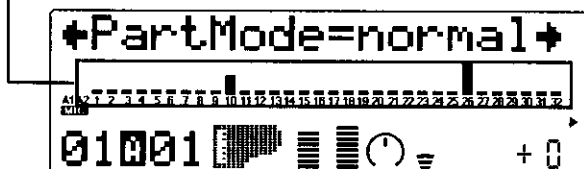
Podría utilizarse para desafinar levemente una Voz con respecto a la afinación del resto de las voces y conseguir un sonido más pleno. También podría usarse para desafinar dos Voces diferentes que se tocan al unísono. Por ejemplo, si dos Partes diferentes están asignadas al mismo canal MIDI (véase página 96) y a la misma Voz, puede obtenerse un efecto de chorus con una densidad natural desafinando ligeramente cada una de las Voces en sentidos opuestos.

## Parámetros de asignación

### Modo de Partes

Ajustes: normal, drum (batería), drumS1 - S4  
(Cuando el modo de Módulo de Sonido está fijado en C/M, ambas Partes, 10 y 26, se ajustan en drumS1).

La altura de las barras indica el ajuste del Modo de Partes seleccionado para cada Parte. (La barra sencilla indica un ajuste "normal").



Determina el modo para la Parte. El ajuste normal permite la selección de las Voces de instrumentos normales (véase el manual **LISTA DE SONIDOS Y DATOS MIDI**). El ajuste drum permite la selección de los kits de batería (véase el manual **LISTA DE SONIDOS Y DATOS MIDI**). Los ajustes drumS1 - S4 son posiciones para almacenar configuraciones de batería programadas de forma especial. Estas configuraciones pueden editarse con los controles de Configuración de Batería del modo de Edición de

Multi (véase página 114). Los ajustes **drum** y **drumS1 - S4** no están disponibles en el modo de Actuación (todas las partes fijadas en "normal"). Los ajustes del Modo de Partes varían en función del modo de Módulo de Sonido seleccionado, como se describe a continuación.

Para el modo **XG** (GM Extendido):

Todos los ajustes arriba descritos se encuentran disponibles. Cuando se selecciona normal, puede utilizarse cualquiera de las Voces básicas o el juego extendido de Voces para esa Parte.

Para el modo **TG300B**:

Se encuentran disponibles los ajustes **normal** y **drumS1 - S4**; **drum** no puede seleccionarse. Cuando se selecciona **normal**, puede utilizarse el juego básico o extendido de Voces (para el modo TG300B) para esa Parte.

Para el modo **C/M**:

Los ajustes del Modo de Partes son fijos en este modo y no pueden modificarse: las Partes 10 y 26 se ajustan a **drumS1**, y las restantes a **normal**. El ajuste de Canal de Recepción MIDI para las Partes 1 y 17 queda ajustado en **off** (desactivado). Las 128 Voces del Tipo 1 de C/M pueden usarse para las Partes 1 - 9 y 17 - 25; las 64 Voces del Tipo 2 de C/M pueden usarse para las Partes 11 - 16 y 27 - 32.

Para el modo **PFM** (Actuación):

Las cuatro Partes se ajustan a **normal**; no se dispone de ninguno de los ajustes **drum**. Puede utilizarse cualquiera de las Voces básicas o el juego extendido de Voces para cada Parte.

#### NOTA

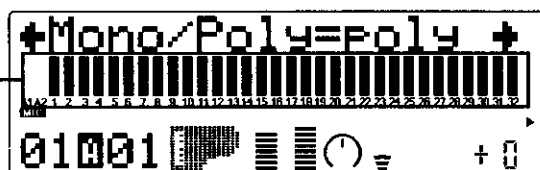
Cuando dos o más Partes diferentes están ajustadas con la misma configuración de batería editable, (drumS1 - S4), las ediciones que se realicen en esa configuración de batería afectarán automáticamente a todas esas Partes. Por ejemplo, si dos Partes están ajustadas a drumS1, cualquier cambio que se realice en drumS1 afectará a ambas Partes.



## Modo Mono/Polifónico

Ajustes: mono, poly

La altura de las barras indica el ajuste del Modo Mono/Polifónico para cada Parte (una barra sencilla indica "mono", y en toda su altura indica "polifónico").



Determina si la Voz de la Parte se va a reproducir en modo monofónico (una sola nota cada vez) o polifónico (hasta 64 notas al mismo tiempo). Este parámetro no está disponible cuando el Modo de Partes está ajustado en "Drum" (Batería).

## Parámetros de portamento

El Portamento es una función que crea un deslizamiento gradual de tono de una nota a otra.

## Conmutación de Portamento (PortamntSw)

Ajustes: off (desactivado), on (activado)

La altura de las barras indica el ajuste de Conmutación de Portamento seleccionado para cada Parte (una barra sencilla indica "desactivado", y en toda su altura indica "activado").



Determina si el Portamento va a estar activado o desactivado para la Parte (este parámetro no está disponible para las Partes de Batería).

## Tiempo de Portamento (PortamntTm)

Margen: 000 - 127



Determina la duración del efecto de Portamento, o el tiempo que tarda el tono en deslizarse de una nota a la siguiente. Los valores más altos producen un mayor tiempo de deslizamiento del tono (este parámetro no está disponible para las Partes de Batería).

## Elemento

## Reserva de Elementos (ElemReserv)

Margen: 0 - 64



Determina el número mínimo de elementos de sonido que quedan reservados para la Parte. Este ajuste garantiza que, cuando se exceda la polifonía máxima simultánea de 64 notas (o elementos), la Parte seleccionada seguirá sonando el número de notas aquí determinado. Por ejemplo, si la Reserva de Elementos de una Parte está fijada en "10", los sonidos de esa Parte (hasta 10 notas simultáneas) no se cortarán, ni siquiera sobrepasando la polifonía máxima. El número total de valores de la Reserva de Elementos para todas las Partes no puede ser mayor de 64.

Este parámetro es muy útil cuando se reproducen datos de canción muy densos, toda vez que asegura que las Partes más importantes de los datos de canción se van a reproducir debidamente sin resultar cortadas.

## Parámetros de límite de nota

Los parámetros de Límite Superior e Inferior de Nota permiten determinar un margen de notas para una Voz de la Parte. Las notas que no se encuentren dentro de estos límites no serán reproducidas.

### CONSEJO

*El Límite de Nota puede emplearse para crear divisiones de teclado. Ajuste dos Partes con el mismo canal MIDI (véase página 96), pero asigne los Límites de Nota de tal forma que una Parte se toque en el lado izquierdo del teclado y la otra en el derecho.*

### Límite Inferior de Nota (NoteLimitL)

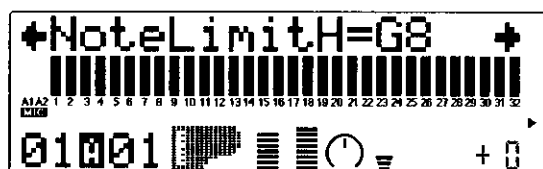
Margen: C-2 - G8 (DO-2 - SOL 8)



Determina la nota más baja con respuesta de la Parte. Las notas por debajo de este valor no serán reproducidas.

### Límite Superior de Nota (NoteLimitH)

Margen: C-2 - G8 (DO-2 - SOL 8)



Determina la nota más alta con respuesta de la Parte. Las notas por encima de este valor no serán reproducidas.

## Nivel sin Efecto

### Nivel sin Efecto (Dry Level)

Margen: 000 - 127



Determina el nivel del sonido de la Voz sin procesar (el sonido sin ningún efecto aplicado). Este parámetro sólo está disponible cuando Conexión de Variación tiene seleccionado el ajuste SYS (véase página 145).

## Parámetros de sensibilidad a la velocidad de pulsación

### Profundidad de la Sensibilidad a la Velocidad de Pulsación (VelSensDpt)

Margen: 000 - 127



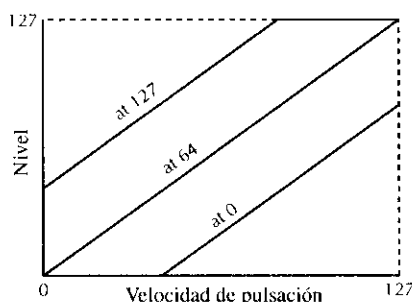
Determina el grado en que la velocidad de pulsación va a afectar a la Voz de la Parte. Los valores más altos hacen que la Voz sea más sensible a los cambios en la velocidad de pulsación.

## Desviación de la Sensibilidad a la Velocidad de Pulsación (VelSensOfs)

Margen: 000 - 127



Determina el margen de volumen sobre el que la velocidad de pulsación va a tener efecto. Con los valores más bajos, la velocidad de pulsación afecta a un margen de volumen de mínimo a medio-alto. Con los valores más altos, la velocidad de pulsación afecta a un margen de medio-suave a máximo.



### NOTA

Dependiendo de la Voz utilizada, si la Desviación de la Sensibilidad a la Velocidad de Pulsación se ajusta a un nivel demasiado bajo, puede ser que la Voz no suene, con independencia de la intensidad de la pulsación.

## Parámetros de límite de velocidad de pulsación

Los parámetros de Límite Superior e Inferior de Velocidad de Pulsación permiten determinar un margen efectivo de velocidad de pulsación para una Voz de la Parte. Los valores de velocidad de pulsación que no estén dentro de estos límites no serán reproducidos (la velocidad de pulsación es, generalmente, la fuerza con que las notas son tocadas en un teclado MIDI).

### CONSEJO

El Límite de Velocidad de Pulsación puede emplearse para crear divisiones. Una división de velocidad de pulsación permite disponer del sonido de una Voz de la Parte cuando se toca con fuerza el teclado conectado, y el sonido de una Voz diferente si se toca con más moderación. Ajuste dos Partes con el mismo canal MIDI (véase página 96), pero asígneles distintos ajustes de Límite de Velocidad de Pulsación, de forma que suene una o la otra según la intensidad con que se toque sobre el teclado.

## Límite Inferior de Velocidad de Pulsación (VelLimitLo)

Margen: 000 - 127



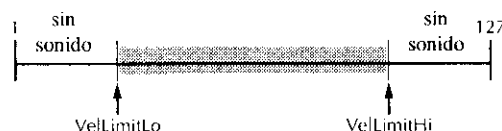
Determina el valor más bajo de velocidad de pulsación al que se va a reproducir la Voz de la Parte. Cuanto mayor sea el valor, más fuerte habrá que tocar sobre el teclado para que suene la Voz.

## Límite Superior de Velocidad de Pulsación (VelLimitHi)

Margen: 000 - 127



Determina el valor más alto de velocidad de pulsación al que se va a reproducir la Voz de la Parte. Cuanto menor sea el valor, menos fuerza será necesario aplicar (sobre el teclado) para obtener el máximo volumen.



## Inflexión de tono, rueda de modulación, controlador asignable

### Control de la Inflexión de Tono (PitBndCtrl)

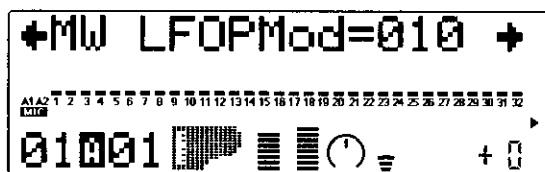
Margen: -24 - +24 semitonos  
(+/-2 octavas)



Determina la gama de Inflexión de Tono para la Voz de la Parte. (La Inflexión de Tono normalmente se controla con una rueda de inflexión de tono desde un teclado MIDI).

## Rueda de Modulación - Profundidad de Modulación del Tono del LFO (MW LFOPMod)

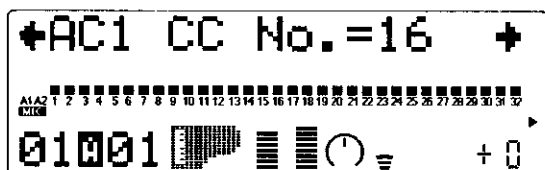
Margen: 000 - 127



Determina la amplitud con que el tono va a ser modulado por el LFO (oscilador de baja frecuencia). Normalmente se controla desde una rueda de un teclado MIDI y produce un efecto de vibrato. Cuanto más alto sea el valor, más profunda será la modulación del tono y, por consiguiente, más pronunciado el efecto de vibrato.

## Número de Cambio de Control para el Controlador Asignable 1 (AC1 CC No.)

Margen: 00 - 95



Determina el número de Cambio de Control MIDI que se va a asignar al Controlador Asignable 1 (AC1) para la Parte seleccionada. El Controlador Asignable 1 puede usarse para afectar al Filtro (página 112), volumen (Amplitud, página 113), LFO (página 133) o el efecto de Variación (página 145). Asegúrese de que los parámetros que no desea que se vean afectados por el AC1 estén debidamente ajustados a 00.

### CONSEJO

Aunque este parámetro le permite asignar cualquier número de control entre 0 y 95, en la práctica se suelen utilizar sólo algunos de ellos. Los controladores más probables de encontrar son los siguientes:

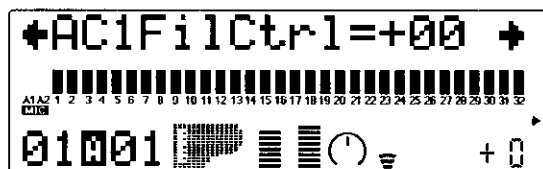
- 01 - Rueda o palanca de modulación
- 02 - Controlador de soplo
- 04 - Pedal controlador
- 07 - Controlador de volumen

Algunos de ellos, o todos, pueden estar disponibles en su instrumento MIDI, y emplearse para controlar determinadas funciones del MUI00R en tiempo

real. Algunos instrumentos MIDI permiten cambiar el número de cambio de control para un controlador particular. Por ejemplo, ajustando la rueda de modulación (normalmente 01) para controlar el Volumen (07). Para más información, consulte el manual de instrucciones de dicho instrumento. Más detalles sobre los controladores también en la página 62, sección de Voces VL.

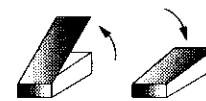
## Control del Filtro por el Controlador Asignable 1 (AC1FilCtrl)

Margen: -64 - +63



Determina el grado en que el Controlador Asignable 1 (AC1) va a influir sobre la Frecuencia de Corte del Filtro de Paso Bajo en cada Parte. Para lograr el máximo efecto, deberá adoptar uno de los valores extremos, negativo o positivo. Un ajuste de 00 no proporciona ningún control sobre el Filtro, ni siquiera accionando el AC1 (ni recibiendo datos de cambio de control). Los valores negativos afectan al Filtro en sentido negativo; en otras palabras, cuando el controlador se encuentra en su posición mínima, el control sobre el Filtro es máximo (véase ilustración debajo). (El número de control utilizado para el AC1 se ajusta en el parámetro anterior de Número de Cambio de Control para el AC1).

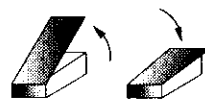
Para valores positivos:



Mínimo efecto

Máximo efecto

Para valores negativos:



Mínimo efecto

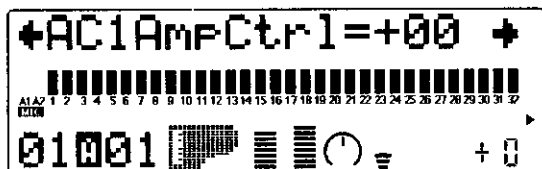
Máximo efecto

### CONSEJO

Los valores positivos y negativos pueden ser más eficaces si se ajustan dos Partes diferentes con valores opuestos. Así, cuando mueva el controlador (un pedal, por ejemplo) en un sentido, afectará a una Parte, y en sentido contrario a la otra Parte.

## Control de la Amplitud por el Controlador Asignable 1 (AC1AmpCtrl)

Margen: -64 - +63



Determina el grado en que el Controlador Asignable 1 (AC1) va a influir sobre el volumen (Amplitud) de cada Parte. Para lograr el máximo efecto, deberá adoptar uno de los valores extremos, negativo o positivo. Un ajuste de 00 no proporciona ningún control sobre el volumen, ni siquiera accionando el AC1 (ni recibiendo datos de cambio de control). Los valores negativos afectan al volumen en sentido negativo; en otras palabras, cuando el controlador se encuentra en su posición mínima, el control sobre el volumen es máximo. (El número de control utilizado para el AC1 se ajusta en el parámetro anterior de Número de Cambio de Control para el AC1).

### NOTA

Para más información sobre el uso de los valores positivos y negativos, véase la ilustración y el con-

## Asignación de salida

### Selección de Salida (OutPtSel)

Ajustes: stereo, ind1+2, ind1, ind2



Determina la configuración de salida para la Parte seleccionada. Si se selecciona "stereo", la Parte es enviada (con efectos) a través de las salidas principal (OUTPUT) y de auriculares (PHONES). Seleccionando una de las opciones "ind" (individual), será enviada a través de las salidas INDIV. OUTPUT. En este caso, sólo se podrán aplicar efectos de Inserción; a las salidas individuales no se les pueden aplicar efectos de sistema. Con la opción "ind1+2", la Parte es enviada en estéreo (1: izquierda; 2: derecha). Los ajustes "ind1" e "ind2" envían la Parte en mono a la salida correspondiente. (Las Partes transmitidas por las salidas individuales no se pueden escuchar a través de la salida de auriculares).

### NOTA

El parámetro de bloqueo de selección de salida (página 158) debe encontrarse en "off" para cambiar este ajuste a través de MIDI.

Cuando el parámetro de Modo de Partes (página 108) está fijado en "drum" o "drum S1 - S4", este

# Controles de Configuración de Batería

Los controles “Drum Setup” permiten realizar una gran variedad de ajustes en los sonidos de una Parte de Batería. Estos ajustes incluyen los controles de tono, nivel, panorámico, envío de efectos, filtro y EG, entre otros. Además, estos parámetros pueden adoptar valores totalmente independientes en cada uno de los sonidos de batería de una Parte.

Los controles de configuración de batería sólo pueden ser activados seleccionando primero una Parte a la que hay asignada una Parte de Batería (si desea información básica sobre el uso de los controles de configuración de batería, consulte la página 39).

**Parámetros de Configuración de Batería**

Los parámetros de configuración de batería (Drum Setup) sólo están disponibles cuando en el Modo de Partes se ha seleccionado “DrumS1 - S4” (véase página 62).

## Selección: botón [EDIT] → “DRUM”

Controles de configuración de batería

<b>Parámetros de tono</b>	115
● Tono Aproximado	
● Tono Exacto	
● Sensibilidad del Tono a la Velocidad de Pulsación (VelPchSens)	
<b>Nivel</b>	115
● Nivel	
<b>Panorámico</b>	115
● Panorámico	
<b>Parámetros de envío de efectos</b>	115
● Envío de reverberación (Rev Send)	
● Envío de chorus (Cho Send)	
● Envío de variación (Var Send)	
<b>Parámetros de filtro</b>	116
● Frecuencia de Corte del LPF (LPF Cutoff)	
● Resonancia del LPF (LPF Reso)	
● Sensibilidad del Corte del LPF a la Velocidad de Pulsación (VelLPFSens)	
● Frecuencia de Corte del HPF (HPF Cutoff)	
<b>Parámetros de EQ</b>	117
● EQ Baja Frecuencia (Low Freq)	
● EQ Baja Ganancia (Low Gain)	
● EQ Alta Frecuencia (High Freq)	
● EQ Alta Ganancia (High Gain)	
<b>Parámetros de EG</b>	117
● Ataque del EG	
● Caída 1 del EG	
● Caída 2 del EG	
<b>Asignación</b>	117
● Grupo Alternativo	
<b>Nota activada/desactivada</b>	118
● Recepción de Nota Activada (RcvNoteOn)	
● Recepción de Nota Desactivada	
<b>Asignación de salida</b>	118
● Selección de Salida (OutptSel)	

Los parámetros (Drum Setup) sólo están disponibles cuando el Modo de Partes se ha ajustado en drumS1 a S4 (véase página 108).

## Parámetros de tono

### Tono Aproximado (Pitch Coarse)

Margen: 64 - +63

Determina el ajuste de tono aproximado del sonido de batería seleccionado.

### Tono Exacto (Pitch Fine)

Margen: -64 - +63

Determina el ajuste de tono exacto del sonido de batería seleccionado.

### Sensibilidad del Tono a la Velocidad de Pulsación (VelPchSens)

Margen: -16 - +16

Determina el grado en que los cambios de tono del sonido de batería seleccionado responden a la velocidad de pulsación. En otras palabras, puede controlar en qué medida va a cambiar el tono del sonido en función de la intensidad con que toque las teclas de un teclado conectado. Los valores positivos elevan el tono, y los negativos lo reducen. Un valor de 00 no produce ningún cambio de tono, cualquiera que sea la velocidad de pulsación recibida.

## Nivel

### Nivel (Level)

Margen: 000 - 127

Determina el volumen del sonido de batería seleccionado.

## Panorámico

### Panorámico (Pan)

Ajustes: Rnd (al azar), L63 - C - R63

Determina la posición estéreo del sonido de batería seleccionado. La opción "Rnd" (al azar) asigna aleatoriamente la batería a una posición de panorámico. Resulta útil cuando se desean distintos sonidos de batería procedentes de partes diferentes e indistintas de la imagen estéreo.

## Parámetros de envío de efectos

### Envío de Reverberación (Rev Send)

Margen: 000 - 127

Determina el nivel del sonido de batería seleccionado que se envía al efecto de Reverberación. Un valor de 000 produce un sonido de batería sin ningún efecto en absoluto, con independencia de la cantidad de Reverberación que se aplique a la Parte de Batería.

#### CONSEJO

*Tenga presente que el efecto de Reverberación ha de estar debidamente activado y ajustado para que este parámetro funcione como se pretende (véase página 142). Igualmente, los parámetros de Envío de Reverberación del control de Una Parte (página 97) y de Retorno de Reverberación del control de Todas las Partes (página 98), han de estar debidamente ajustados.*

## Envío de Chorus (Cho Send)

Margen: 000 - 127

Determina el nivel del sonido de batería seleccionado que se envía al efecto de Chorus. Un valor de 000 produce un sonido de batería sin ningún efecto en absoluto, con independencia de la cantidad de Chorus que se aplique a la Parte de Batería.

### NOTA

*Tenga presente que el efecto de Chorus ha de estar debidamente activado y ajustado para que este parámetro funcione como se pretende (véase página 143). Igualmente, los parámetros de Envío de Chorus del control de Una Parte (página 97) y de Retorno de Chorus del control de Todas las Partes (página 98), han de estar debidamente ajustados.*

## Envío de Variación (Var Send)

Ajustes: off (desactivado), on (activado) (con Conexión de Variación en INS);  
000 - 127 (con Conexión de Variación en SYS)

Determina el nivel del sonido de batería seleccionado que se envía al efecto de Variación. Si se desactiva ("off"), produce un sonido de batería sin ningún efecto en absoluto, con independencia de la cantidad de Variación que se aplique a la Parte de Batería.

### NOTA

*Tenga presente que el efecto de Variación ha de estar debidamente activado y ajustado para que este parámetro funcione como se pretende (véase página 144). Igualmente, los parámetros de Envío de Variación del control de Una Parte (página 97) y de Retorno de Variación del control de Todas las Partes (página 99) han de estar debidamente ajustados.*

## Parámetros de filtro

### Frecuencia de Corte del LPF (LPF Cutoff)

Margen: -64 - +63 (modo XG), 000 - 127 (modo TG300B o C/M)

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo (LPF) para el sonido de batería seleccionado. Los filtros LPF rechazan las frecuencias por encima del punto de corte, y admiten las frecuencias por debajo de él. Los valores de corte más bajos

crean un sonido más profundo y con cuerpo, mientras que los valores más altos producen un sonido más brillante. (Para más información, consulte la Frecuencia de Corte del LPF en la página 101).

### Resonancia del LPF (LPF Reso)

Margen: -64 - +63 (modo XG), 000 - 127 (modo TG300B o C/M)

Determina el grado de resonancia de filtro o énfasis del parámetro anterior (Frecuencia de Corte del LPF) para el sonido de batería seleccionado. Los valores más altos hacen más pronunciado e intenso el efecto del filtro, creando un pico resonante en torno a la frecuencia de corte. (Para más información, consulte la Resonancia del LPF en la página 101).

### Sensibilidad del Corte del LPF a la Velocidad de Pulsación (VelLPFSens)

Margen: -16 - +16

Determina el grado en que la Frecuencia de Corte del LPF, para el sonido de batería seleccionado, va a cambiar en respuesta a la velocidad de pulsación. En otras palabras, puede desplazar hacia arriba o hacia abajo la Frecuencia de Corte del LPF (y por tanto el timbre del sonido) en función de la intensidad con que toque las teclas de un teclado conectado. Los valores positivos elevan la Frecuencia de Corte del LPF, y los negativos la reducen. Un valor de 00 no produce ningún cambio de frecuencia, cualquiera que sea la velocidad de pulsación recibida.

### Frecuencia de Corte del HPF (HPF Cutoff)

Margen: -64 - +63

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso alto (HPF) para el sonido de batería seleccionado. El HPF rechazará las frecuencias que estén por debajo del punto de corte, y dejará pasar las que estén por encima. Los valores de corte más bajos preservan los fundamentales y sobretonos más bajos del sonido, mientras que los valores más altos producen un sonido más definido y brillante. (Para más información, véase Frecuencia de Corte del HPF en la página 101).



## Parámetros de EQ

### EQ Baja Frecuencia (Low Freq)

Margen: 32 Hz - 2,0 kHz

Determina la frecuencia objeto del realce o recorte (en el parámetro de Baja Ganancia siguiente) para el sonido de batería seleccionado.

### EQ Baja Ganancia (Low Gain)

Margen: -64 - +63

Determina el nivel de la frecuencia seleccionada (en el parámetro Low Freq anterior). Los valores positivos realzan el nivel de dicha frecuencia, y los negativos lo atenúan en el sonido de batería seleccionado.

### EQ Alta Frecuencia (High Freq)

Margen: 500 Hz - 16 kHz

Determina la frecuencia objeto del realce o recorte (en el parámetro de Alta Ganancia siguiente) para el sonido de batería seleccionado.

### EQ Alta Ganancia (High Gain)

Margen: -64 - +63

Determina el nivel de la frecuencia seleccionada (en el parámetro High Freq anterior) para el sonido de batería seleccionado. Los valores positivos realzan el nivel de dicha frecuencia, y los negativos lo atenúan.

## Parámetros de EG

### Ataque del EG (EG Attack)

Margen: -64 - +63 (modo XG), 000 - 127 (modo TG300B o C/M)

Determina el tiempo de ataque del EG (Generador de Envolvente), o el tiempo que tarda el sonido de batería seleccionado en alcanzar el volumen pleno cuando se toca una nota (para más información sobre la función del EG, véase la página 102; véase también la ilustración que se ofrece más abajo).

### Caída 1 del EG (EG Decay 1)

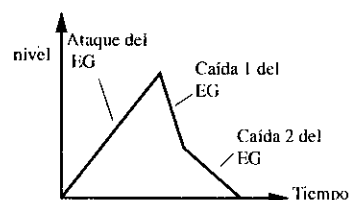
Margen: -64 - +63 (modo XG), 000 - 127 (modo TG300B o C/M)

Determina el tiempo de Caída 1 del EG, o la rapidez con que el sonido va a desvanecerse hasta el nivel de Caída 2 (véase ilustración). Los valores más altos producen un tiempo de caída más largo.

### Caída 2 del EG (EG Decay 2)

Margen: -64 - +63 (modo XG), 000 - 127 (modo TG300B o C/M)

Determina el tiempo de Caída 2 del EG, o la rapidez con que el sonido va a desvanecerse por completo (véase ilustración). Los valores más altos producen un tiempo de caída más largo.



## Asignación

### Grupo Alternativo (AlterGroup)

Ajustes: off (desactivado), 001 - 127

Determina la asignación de grupos del sonido de batería seleccionado. Las piezas de batería asignadas al mismo grupo no pueden sonar al mismo tiempo. En otras palabras, si una pieza de batería de un grupo está sonando cuando se toca una segunda pieza del mismo grupo, el primer sonido de batería se silenciará y el segundo sonará.

#### CONSEJO

La principal utilidad de este parámetro es la creación de sonidos de charles de gran realismo. Asignando un charles abierto y un charles cerrado al mismo grupo, es posible "chocar" o parar el sonido del charles abierto simplemente tocando el charles cerrado..., igual que cuando se pisa el pedal en un charles de verdad.

## Parámetros de nota activada/desactivada

### **Recepción de Nota Activada**

#### **(RcvNoteOn)**

Ajustes: on (activado), off (desactivado)

Determina de qué forma va a responder el sonido de batería seleccionado a los mensajes MIDI de Nota Activada. Normalmente, este parámetro deberá encontrarse activado ("on"), de manera que se reproduzca el correspondiente sonido de batería cuando se reciba un mensaje MIDI de Nota Activada. Desactive ("off") el parámetro cuando desee mantener silenciado el sonido de batería seleccionado.

### **Recepción de Nota Desactivada**

#### **(RcvNoteOff)**

Ajustes: on (activado), off (desactivado)

Determina de qué forma va a responder el sonido de batería seleccionado a los mensajes MIDI de Nota Desactivada. Cuando está activado, el sonido seleccionado se interrumpirá en respuesta al mensaje MIDI de Nota Desactivada. Este parámetro activado resulta útil para algunos sonidos con sustain (por ejemplo, un silbido) cuya duración se desee controlar, o para "choques" de platos controlados desde el teclado. Sin embargo, con la mayor parte de los sonidos de batería, deberá estar desactivado este parámetro, para que el sonido se reproduzca íntegramente (sin cortes).

## Asignación de salidas

### **Selección de Salida (OutPtSel)**

Ajustes: stereo, ind1+2, ind1, ind2

Determina la configuración de salida para el sonido de batería seleccionado. Si se selecciona "stereo", el sonido de batería es enviado (con efectos) a través de las salidas principal (OUTPUT) y de auriculares (PHONES). Seleccionando una de las opciones "ind" (individual), será enviado (sin efectos) a través de las salidas INDIV. OUTPUT. Con la opción "ind1+2", el sonido de batería es enviado en estéreo (1: izquierda; 2: derecha). Los ajustes "ind1" e "ind2" envían el sonido de batería en mono a la salida correspondiente. (Los sonidos de batería transmitidos por las salidas individuales no se pueden escuchar a través de la salida de auriculares).

#### **NOTA**

*El parámetro de bloqueo de selección de salida (página 158) debe encontrarse desactivado ("off") para poder cambiar este ajuste.*

## Parámetros de Partes de la Voz VL (Plugin)

Los parámetros de Partes de la Voz VL le ofrecen toda una serie de herramientas para alterar el carácter y el control expresivo de las voces VL. Al igual que con el resto de voces del MU100R, las ediciones que realice en estos parámetros afectarán a la Parte, y no a la Voz en sí. En otras palabras, los cambios de parámetro realizados se aplicarán a las otras voces VL que se seleccionen. Compruebe que la Parte que vaya a editar esté debidamente activada para las voces VL. Si desea instrucciones básicas sobre la edición de voces VL, consulte la página 62.

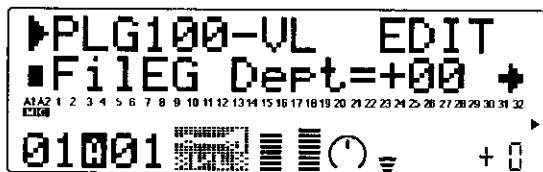
**Selección: [EDIT] → “PLUGIN”**

<b>Plugin</b>	
<u>Filtro</u>	120
● Profundidad del EG del Filtro	
<u>Presión</u>	120
● Número de Cambio de Control de la Presión	
● Profundidad de Control de la Presión	
<u>Embocadura</u>	120
● Número de Cambio de Control de la Embocadura	
● Profundidad de Control de la Embocadura	
<u>Lengüeta</u>	121
● Número de Cambio de Control de la Lengüeta	
● Profundidad de Control de la Lengüeta	
<u>Scream</u>	121
● Número de Cambio de Control de “Scream”	
● Profundidad de Control de “Scream”	
<u>Ruido de Soplido</u>	122
● Número de Cambio de Control del Ruido de Soplido	
● Profundidad de Control del Ruido de Soplido	
<u>Crowl</u>	122
● Número de Cambio de Control de “Growl”	
● Profundidad de Control de “Growl”	
<u>Presión de Garganta</u>	123
● Número de Cambio de Control de la Presión de Garganta	
● Profundidad de Control de la Presión de Garganta	
<u>Realizador de Armónicos</u>	123
● Número de Cambio de Control del Realizador de Armónicos	
● Profundidad de Control del Realizador de Armónicos	
<u>Amortiguación</u>	124
● Número de Cambio de Control de la Amortiguación	
● Profundidad de Control de la Amortiguación	
<u>Absorción</u>	124
● Número de Cambio de Control de la Absorción	
● Profundidad de Control de la Absorción	

## Filtro

### Profundidad del EG del Filtro (FileEG Dept)

Ajustes: -64 - +63

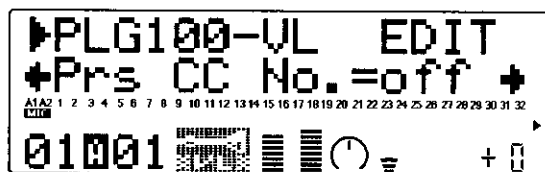


Determina la cantidad de variación producida por el controlador asignado al filtro din-mico. Cuanto más alto es el valor, mayor es la variación. Los valores positivos producen un aumento de la frecuencia de corte del filtro en respuesta a los valores más altos del controlador (es decir, mayor presión de aire o una posición más alta de la rueda de modulación), mientras que los valores negativos dan lugar a una reducción de la frecuencia de corte del filtro en respuesta a los valores más altos del controlador.

## Presión

### Número de Cambio de Control de la Presión (PrsCCNo.)

Ajustes: off (desactivado), 01 - 31, off, 33 - 95, AT, VEL, PB



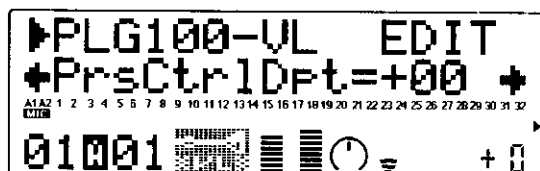
La "presión" representa la cantidad de presión de aire aplicada a una caña o boquilla, o la velocidad de arco aplicada a una cuerda. Las variaciones de presión afectan tanto al volumen como al timbre. El parámetro "PrsCCNo." especifica el controlador para la presión. Cuando está desactivado, se aplica en todo momento la máxima presión.

#### Detalles

- *Advierta que la presión afecta no sólo al volumen, sino también al timbre y al tono. Un tono preciso de teclado/controlador se consigue únicamente con la máxima presión.*
- *El parámetro "PrsCtrlDpt" (debajo) deberá ajustarse en un valor apropiado (mayor que "+01" o menor que "-01") para que tenga efecto el control de la presión.*

## Profundidad de Control de la Presión (PrsCtrl Dpt)

Ajustes: -64 - +63



Determina la cantidad de variación producida por el controlador asignado a la presión. Cuanto más alto es el valor, mayor es la variación. Los valores positivos producen un aumento de la presión en respuesta a los valores más altos del controlador (es decir, mayor presión de aire o una posición más alta de la rueda de modulación), mientras que los valores negativos dan lugar a una reducción de la presión en respuesta a los valores más altos del controlador.

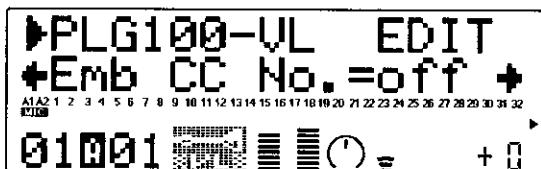
#### Detalles

- *Ajuste este parámetro a "+00" si no pretende controlar la presión a través de un controlador.*

## Embocadura

### Número de Cambio de Control de la Embocadura (EmbCCNo.)

Ajustes: off (desactivado), 01 - 31, off, 33 - 95, AT, VEL, PB



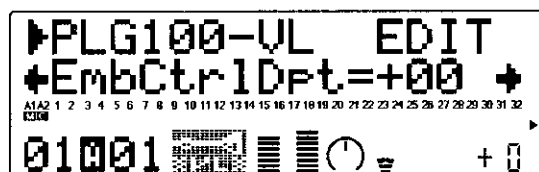
La "embocadura" representa la presión de los labios contra la caña o uno contra otro. En una Voz de un instrumento de cuerda, la embocadura representa la intensidad con que el arco se presiona contra la cuerda. Afecta tanto al volumen como al timbre. El parámetro "EmbCCNo." especifica el controlador para la embocadura. Cuando está desactivado, se aplica en todo momento una embocadura media.

#### Detalles

- *Advierta que, con muchas voces, el tono preciso del teclado/controlador se consigue únicamente con una embocadura media.*
- *El parámetro "EmbCtrlDpt" (debajo) deberá ajustarse en un valor apropiado (mayor que "+01" o menor que "-01") para que tenga efecto el control de la embocadura.*

## Profundidad de Control de la Embocadura (EmbCtrl Dpt)

Ajustes: -64 - +63

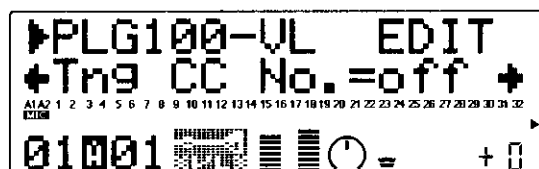


Determina la cantidad de variación producida por el controlador asignado a la embocadura. Cuanto más alto es el valor, mayor es la variación. Los valores positivos producen un aumento de la embocadura en respuesta a los valores más altos del controlador (es decir, mayor presión de aire o una posición más alta de la rueda de modulación), mientras que los valores negativos dan lugar a una reducción de la embocadura en respuesta a los valores más altos del controlador.

## Lengüeta

### Número de Cambio de Control de la Lengüeta (TngCCNo.)

Ajustes: off (desactivado), 01 - 31, off, 33 - 95, AT, VEL, PB



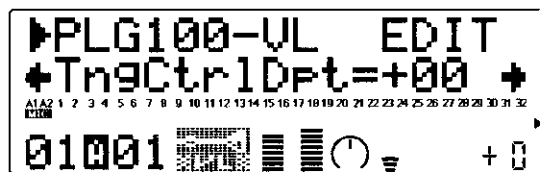
Este parámetro simula la técnica de media lengüeta utilizada por los saxofonistas cuando varían la "abertura" de la caña, esto es, el espacio existente entre la punta de la caña y la boquilla. El parámetro "TngCCNo." especifica el controlador para la lengüeta. Cuando está desactivado, no se aplica ninguna lengüeta.

#### Detalles

- *Advierta que el tono preciso del teclado se conseguirá únicamente aplicando la máxima lengüeta o desactivando el parámetro.*
- *El parámetro "TngCtrlDpt" (debajo) deberá ajustarse en un valor apropiado (mayor que "+01" o menor que "-01") para que tenga efecto el control de la lengüeta.*

## Profundidad de Control de la Lengüeta (TngCtrl Dpt)

Ajustes: -64 - +63

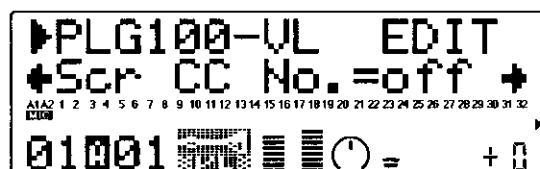


Determina la cantidad de variación producida por el controlador asignado a la lengüeta. Cuanto más alto es el valor, mayor es la variación. Los valores positivos producen un aumento de la lengüeta en respuesta a los valores más altos del controlador (es decir, mayor presión de aire o una posición más alta de la rueda de modulación), mientras que los valores negativos dan lugar a una reducción de la lengüeta en respuesta a los valores más altos del controlador.

## Scream

### Número de Cambio de Control de Scream (ScrCCNo.)

Ajustes: off (desactivado), 01 - 31, off, 33 - 95, AT, VEL, PB



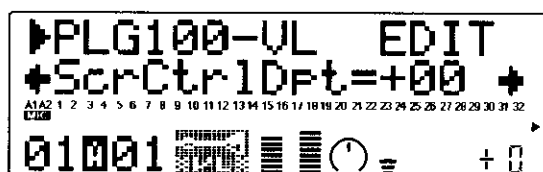
Este parámetro impulsa todo el sistema a una oscilación caótica, creando efectos que sólo pueden conseguirse con tecnología de modelación física. El parámetro "ScrCCNo." especifica el controlador para el "scream". Cuando está desactivado, no se produce ninguna variación de "scream" a través de un controlador, aunque se define un valor continuo mediante el parámetro "ScrCtrlDpt". (Los valores negativos aumentan el nivel de "scream").

#### Detalles

- *El parámetro "ScrCtrlDpt" (debajo) deberá ajustarse en un valor apropiado (mayor que "+01" o menor que "-01") para que tenga efecto el control de "scream".*

## Profundidad de Control de Scream (ScrCtrl Dpt)

Ajustes: -64 - +63

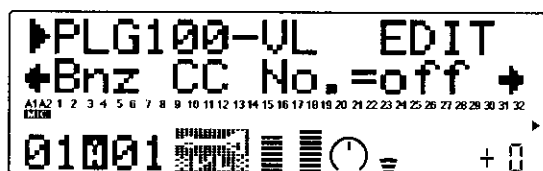


Determina la cantidad de variación producida por el controlador asignado a "scream". Cuanto más alto es el valor, mayor es la variación. Los valores positivos producen un aumento del efecto de "scream" en respuesta a los valores más altos del controlador (es decir, mayor presión de aire o una posición más alta de la rueda de modulación), mientras que los valores negativos dan lugar a una reducción del efecto en respuesta a los valores más altos del controlador.

## Ruido de soplido

### Número de Cambio de Control de Ruido de Soplido (BnzCCNo.)

Ajustes: off (desactivado), 01 - 31, off, 33 - 95, AT, VEL, PB



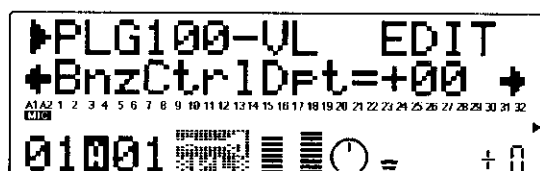
Este parámetro puede emplearse para añadir a una voz la cantidad deseada de ruido de aire. El parámetro "BnzCCNo." especifica el controlador para el ruido de soplido. Cuando está desactivado, no se produce ninguna variación del ruido de soplido a través de un controlador, aunque se define un valor continuo mediante el parámetro "BnzCtrlDpt". (Los valores negativos aumentan el nivel de ruido de soplido).

#### Detalles

- El parámetro "BnzCtrlDpt" (debajo) deberá ajustarse en un valor apropiado (mayor que "+01" o menor que "-01") para que tenga efecto el control de ruido de soplido.

## Profundidad de Control de Ruido de Soplido (BnzCtrl Dpt)

Ajustes: -64 - +63

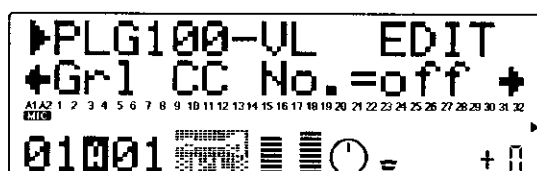


Determina la cantidad de variación producida por el controlador asignado al ruido de soplido. Cuanto más alto es el valor, mayor es la variación. Los valores positivos producen un aumento del ruido de soplido en respuesta a los valores más altos del controlador (es decir, mayor presión de aire o una posición más alta de la rueda de modulación), mientras que los valores negativos dan lugar a una reducción del ruido de soplido en respuesta a los valores más altos del controlador.

## Growl

### Número de Cambio de Control de Growl (Gr1CCNo.)

Ajustes: off (desactivado), 01 - 31, off, 33 - 95, AT, VEL, PB



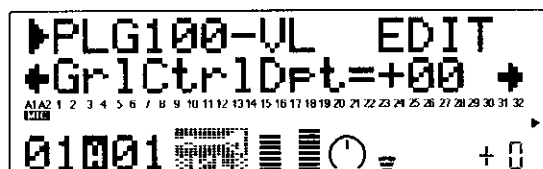
Este parámetro genera una modulación periódica de presión que produce el efecto de "gruñido" que suele oírse en los instrumentos de viento. El parámetro "Gr1CCNo." especifica el controlador para el "growl". Cuando está desactivado, no se produce ninguna variación de "growl" a través de un controlador, aunque se define un valor continuo mediante el parámetro "Gr1CtrlDpt". (Los valores negativos aumentan el nivel de "growl").

#### Detalles

- El parámetro "Gr1CtrlDpt" (debajo) deberá ajustarse en un valor apropiado (mayor que "+01" o menor que "-01") para que tenga efecto el control de "growl".

## Profundidad de Control de Growl (Gr1Ctrl Dpt)

Ajustes: -64 - +63

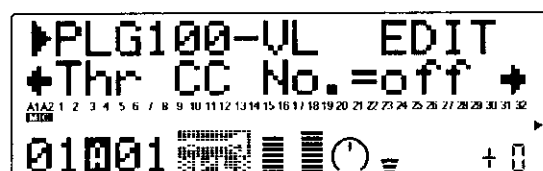


Determina la cantidad de variación producida por el controlador asignado a "growl". Cuanto más alto es el valor, mayor es la variación. Los valores positivos producen un aumento del efecto de "growl" en respuesta a los valores más altos del controlador (es decir, mayor presión de aire o una posición más alta de la rueda de modulación), mientras que los valores negativos dan lugar a una reducción del efecto en respuesta a los valores más altos del controlador.

## Presión de garganta

### Número de Cambio de Control de Presión de Garganta (ThrCCNo.)

Ajustes: off (desactivado), 01 - 31, off, 33 - 95, AT, VEL, PB



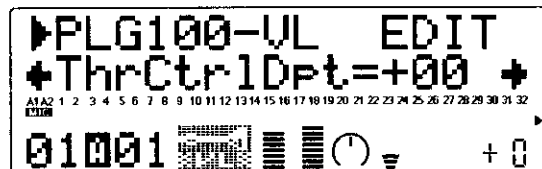
Este parámetro controla las características de los pulmones, tráquea y cavidad bucal del intérprete simulado, para añadir una "aspereza" de gran realismo al sonido. El parámetro "ThrCCNo." especifica el controlador para la presión de garganta. Cuando está desactivado, no se produce ninguna variación de la presión de garganta a través de un controlador, aunque se define un valor continuo mediante el parámetro "ThrCtrlDpt". (Los valores negativos aumentan el nivel de la presión de garganta).

#### Detalles

- El parámetro "ThrCtrlDpt" (debajo) deberá ajustarse en un valor apropiado (mayor que "+01" o menor que "-01") para que tenga efecto el control de presión de garganta.
- La presión de garganta sólo se aplica a algunas voces de instrumentos de caña.

## Profundidad de Control de Presión de Garganta (ThrCtrl Dpt)

Ajustes: -64 - +63

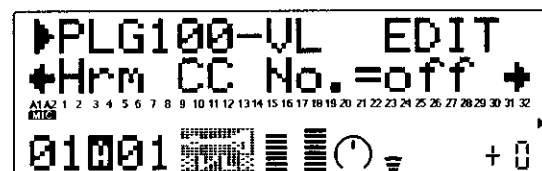


Determina la cantidad de variación producida por el controlador asignado a la presión de garganta. Cuanto más alto es el valor, mayor es la variación. Los valores positivos producen un aumento del efecto de presión de garganta en respuesta a los valores más altos del controlador (es decir, mayor presión de aire o una posición más alta de la rueda de modulación), mientras que los valores negativos dan lugar a una reducción del efecto en respuesta a los valores más altos del controlador.

## Realizador de armónicos

### Número de Cambio de Control del Realizador de Armónicos (HrmCCNo.)

Ajustes: off (desactivado), 01 - 31, off, 33 - 95, AT, VEL, PB



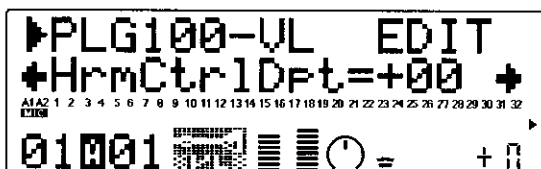
El Realizador de Armónicos (Harmonic Enhancer) puede variar la estructura de armónicos del sonido en un amplio margen. El parámetro "HrmCCNo." especifica el controlador para la profundidad del efecto (balance con/sin efecto). Cuando está desactivado, no se produce ninguna variación de la profundidad del realizador de armónicos a través de un controlador.

#### Detalles

- El parámetro "HrmCtrlDpt" (debajo) deberá ajustarse en un valor apropiado (mayor que "+01" o menor que "-01") para que tenga efecto el control del reforzador de armónicos.
- Como la mayoría de las voces VL tienen suficientes armónicos naturales, el Realizador de Armónicos en realidad se utiliza con unas pocas voces. Por tanto, aunque se cambie el destino del controlador con muchas voces, no se producirá ninguna variación o si acaso un cambio en la amplitud del sonido.

## Profundidad de Control del Realizador de Armónicos (HrmCtrl Dpt)

Ajustes: -64 - +63

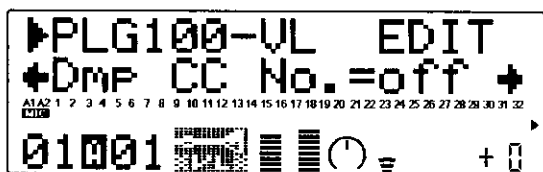


Determina la cantidad de variación producida por el controlador asignado al realizador de armónicos. Cuanto más alto es el valor, mayor es la variación. Los valores positivos producen un aumento de la profundidad del realizador de armónicos en respuesta a los valores más altos del controlador (es decir, mayor presión de aire o una posición más alta de la rueda de modulación), mientras que los valores negativos dan lugar a una reducción de la profundidad en respuesta a los valores más altos del controlador.

## Amortiguación

### Número de Cambio de Control de la Amortiguación (DmpCCNo.)

Ajustes: off (desactivado), 01 - 31, off, 33 - 95, AT, VEL, PB



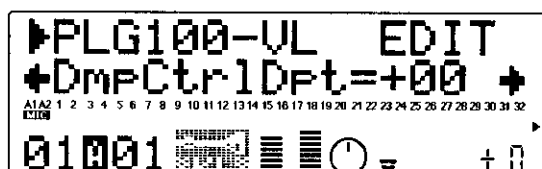
Este parámetro simula el efecto de amortiguación ocasionado por las pérdidas sufridas en el interior de un instrumento de viento o en una cuerda por la fricción del aire. Afecta tanto al tono como al timbre. El parámetro "DmpCCNo." especifica el controlador para la amortiguación. Cuando está desactivado, no se puede aplicar variación de amortiguación a través de un controlador.

#### Detalles

- *Advierta que el tono preciso del teclado se conseguirá únicamente aplicando la máxima amortiguación.*
- *El parámetro "DmpCtrlDpt" (debajo) deberá ajustarse en un valor apropiado (mayor que "+01" o menor que "-01") para que tenga efecto el control de la amortiguación.*

## Profundidad de Control de la Amortiguación (DmpCtrl Dpt)

Ajustes: -64 - +63

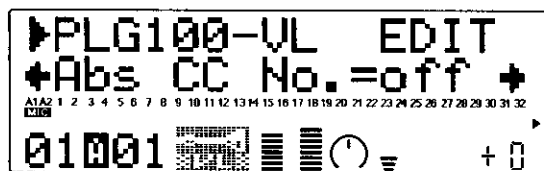


Determina la cantidad de variación producida por el controlador asignado a la amortiguación. Cuanto más alto es el valor, mayor es la variación. Los valores positivos producen una reducción de la amortiguación en respuesta a los valores más altos del controlador (es decir, mayor presión de aire o una posición más alta de la rueda de modulación), mientras que los valores negativos dan lugar a un aumento de la amortiguación en respuesta a los valores más altos del controlador.

## Absorción

### Número de Cambio de Control de la Absorción (AbsCCNo.)

Ajustes: off (desactivado), 01 - 31, off, 33 - 95, AT, VEL, PB



La absorción simula el efecto de pérdida de altas frecuencias que se produce en el extremo de la columna de aire o de la cuerda. El parámetro "AbsCCNo." especifica el controlador para la absorción. Cuando está desactivado, no se puede aplicar variación de absorción a través de un controlador.

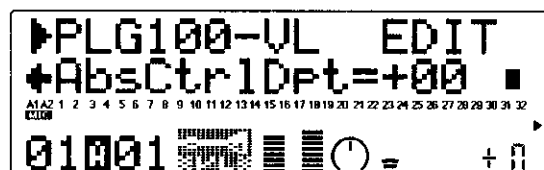
#### Detalles

- *Advierta que el tono preciso del teclado se conseguirá únicamente aplicando la máxima absorción.*
- *El parámetro "AbsCtrlDpt" (debajo) deberá ajustarse en un valor apropiado (mayor que "+01" o menor que "-01") para que tenga efecto el control de la absorción.*



## Profundidad de Control de la Amortiguación (AbsCtrl Dpt)

Ajustes: -64 - +63



Determina la cantidad de variación producida por el controlador asignado a la absorción. Cuanto más alto es el valor, mayor es la variación. Los valores positivos producen una reducción de la absorción en respuesta a los valores más altos del controlador (es decir, mayor presión de aire o una posición más alta de la rueda de modulación), mientras que los valores negativos dan lugar a un aumento de la absorción en respuesta a los valores más altos del controlador.

## Controladores

A continuación ofrecemos una relación de los controladores físicos que quizás desee utilizar con la sección de generador de tonos VL:

### Controlador de soplo

(cambio de control MIDI nº 2)

Candidato natural para controlar la presión, lengüeta, presión de garganta, "growl" y otros parámetros.

### Rueda de inflexión de tono

La rueda de inflexión de tono de su teclado u otro dispositivo MIDI puede asignarse a distintos parámetros, si bien su función "normal" es el control del tono. Un parámetro de controlador como la "Embocadura" también se puede asignar a la rueda de inflexión de tono para obtener variaciones más realistas.

### Rueda de modulación

(cambio de control nº 01)

La rueda de modulación de su teclado u otro dispositivo MIDI puede asignarse a cualquier parámetro de controlador, por lo que puede ser una herramienta importante para la expresión musical. Utilice esta rueda conjuntamente con un controlador de soplo o con un pedal controlador para ampliar la gama de expresión.

### Pedal controlador

(cambio de control nº 04)

Al igual que la rueda de modulación, un pedal controlador conectado al teclado o dispositivo MIDI puede ser asignado a cualquier parámetro de controlador VL.

### Aftertouch

La presión posterior a la pulsación (aftertouch) le permite controlar cualquier parámetro por la fuerza ejercida sobre una tecla tras la pulsación inicial. Es quizás el control más "íntimo" de expresión de teclado.

### Velocidad de pulsación

Aunque normalmente se asigna a la presión (en particular con las voces de cuerda punteada), la velocidad de pulsación del teclado también puede asignarse a cualquier otro parámetro de controlador.

### Otros

El protocolo MIDI ofrece 119 números de cambio de control, algunos de los cuales están preasignados a controladores específicos -por ejemplo, "01" es la "Rueda de Modulación", como hemos visto. De ellos, 95 están disponibles para la asignación a parámetros de controlador VL, de manera que se pueden aprovechar íntegramente todos los dispositivos de control MIDI de que se disponga. A continuación se ofrece una lista completa de los números de cambio de control MIDI disponibles.

### Asignaciones de números de cambio de control MIDI

Nº de control	Controlador
off(00) desac.	off desactivado (utilizado por MSB de selección de banco)
01	Rueda de modulación
02	Controlador de soplo
03	Sin asignar
04	Pedal controlador
05	Tiempo de portamento
06	MSB de entrada de datos
07	Control de volumen
08-09	Sin asignar
10	Panorámico
11	Expresión
12-31	Sin asignar
off(32)	desactivado (utilizado por LSB de selección de banco)
33-37	Sin asignar
38	LSB de entrada de datos
39-63	Sin asignar
64	Hold1
65	Interrupción de portamento
66	Sin asignar
67	Pedal suave
68-70	Sin asignar
71	Contenido de armónicos
72	Tiempo de abandono
73	Tiempo de ataque
74	Brillo
75-90	Sin asignar
91	Nivel de envío de efecto (Efecto de reverberación)
92	Sin asignar
93	Nivel de envío de efecto 3 (Efecto de chorus)
94	Nivel de envío de efecto 4 (Efecto de variación)
95	Sin asignar
AT	Aftertouch
VEL	Velocidad de pulsación
PB	Inflexión de tono

# Modo de Actuación

En el Modo de Actuación, el MU100R funciona como un generador de tonos de cuatro Partes, todas ellas controladas a través de un único canal MIDI. El modo de Actuación se llama así porque se adapta perfectamente a los entornos de actuación en directo. Este modo le permite reproducir cuatro Voces diferentes al mismo tiempo desde el teclado MIDI, tanto en el mismo nivel como con sofisticadas divisiones de teclado y velocidad de pulsación. También ofrece un completo control sobre cada una de las cuatro Partes para disfrutar de la máxima flexibilidad. Hay un total de 200 Actuaciones: 100 Predefinidas y 100 Internas. Si desea información básica sobre el uso del Modo de Actuación, consulte la página 23.

## **NOTA**

*Las Partes de Batería no están disponibles en el modo de Actuación.*

<b>Control de Partes de la Actuación</b> .....	<b>128</b>
Todas las Partes .....	128
Una Parte .....	129
<b>Modo de Edición de Actuación</b> .....	<b>131</b>
Común .....	131
Parte .....	134
<b>Operaciones de Copia y Almacenamiento</b> .....	<b>137</b>
Copia .....	137
Almacenamiento .....	138
Función de Recuperación .....	140

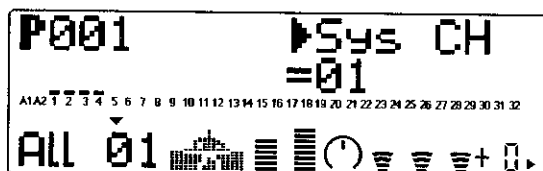
# Control de Partes de la Actuación

## Todas las Partes

Si desea información básica sobre el uso de los controles All Part del modo de Actuación, consulte la página 44.

### Canal MIDI de Sistema (Sys CH)

Ajustes: 01 - 16



Determina el canal de recepción MIDI para todas las Partes de la Actuación.

### Banco de Actuaciones

Ajustes: Pre (Predefinido), Int (Interno)



Determina el banco de programas de Actuación: Predefinidas o Internas. Las Actuaciones Predefinidas son aquéllas que han sido creadas y cargadas en fábrica. El banco Interno se reserva para las Actuaciones creadas por el usuario.

#### NOTA

Cuando se cambia de banco de actuación, puede producirse un ligero retardo hasta que cambie el sonido.

### Número de Actuación

Margen: 001 - 100



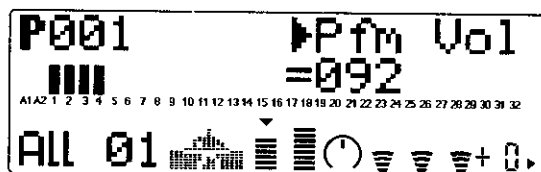
Determina el número de Actuación.

#### NOTA

Cuando se cambia de número de actuación, puede producirse un ligero retardo hasta que cambie el sonido.

### Volumen de Actuación (Pfm Vol)

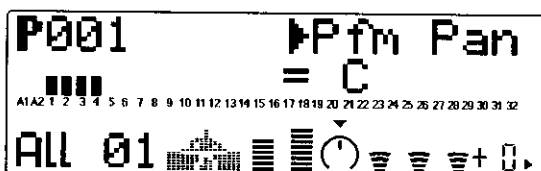
Margen: 000 - 127



Determina el volumen global de la Actuación.

### Panorámico de Actuación (Pfm Pan)

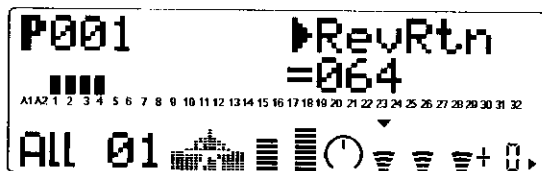
Margen: L63 - C - R63



Determina la posición global de panorámico de la Actuación.

### Retorno de Reverberación (RevRtn)

Margen: 000 - 127



Determina la cantidad de retorno de Reverberación para la Actuación en la mezcla global.

**Retorno de Chorus (ChoRtn)**

Margen: 000 - 127



Determina la cantidad de retorno de Chorus para la Actuación en la mezcla global.

**Retorno de Variación (VarRtn)**

Margen: 000 - 127



Determina la cantidad de retorno de Variación en la mezcla global de la Actuación. El Retorno de Variación sólo está disponible cuando el parámetro de **Conexión de Variación** tiene seleccionada la opción **SYS**. (Véase página 145).

**Transposición de Sistema (SysTran)**

Margen: -24 - +24 semitonos



Determina el ajuste de Transposición global de la Actuación.

## Una Parte

Si desea información básica sobre los controles Single Part del modo de Actuación, consulte la página 46.

**Número de Banco**

Ajustes:

Parte A1:000 - 003, 018, 019

Parte A2:000 - 003

Parte 1 -4:

bancos de voces XG,

bancos de voces exclusivas del MU100,

bancos de voces VL



Determina el número de banco de la Voz de la Parte seleccionada. Cada banco contiene 128 Voces (consulte el manual **LISTA DE SONIDOS Y DATOS MIDI**).

**Número de Programa (Voz)**

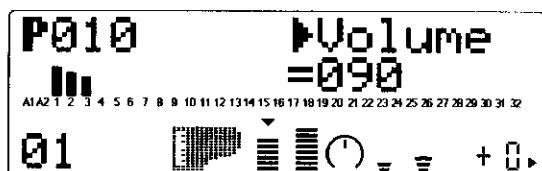
Margen: 001 - 100



Determina la Voz para la Parte seleccionada (consulte el manual **LISTA DE SONIDOS Y DATOS MIDI**).

**Volumen (Volume)**

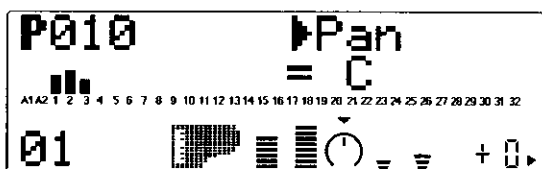
Margen: 000 - 127



Determina el ajuste de volumen para la Voz de la Parte seleccionada.

**Panorámico (Pan)**

Ajustes: Rnd (al azar), L63 - C - R63



Determina la posición estéreo de la Voz de la Parte seleccionada. La opción "Rnd" (al azar) asigna aleatoriamente la Voz a una posición de panorámico. Resulta útil cuando se desean distintos sonidos de Voz procedentes de partes diferentes e indistintas de la imagen estéreo.

**Envío de Reverberación (Rev Send)**

Margen: 000 - 127



Determina el nivel de la Voz de la Parte seleccionada que se envía al efecto de Reverberación. Un valor de 000 produce un sonido de Voz sin ningún efecto en absoluto.

**NOTA**

Tenga presente que el efecto de Reverberación debe estar debidamente activado y ajustado para que este parámetro funcione como se pretende (véase página 142).

**Envío de Chorus (Cho Send)**

Margen: 000 - 127



Determina el nivel de la Voz de la Parte seleccionada que se envía al efecto de Chorus. Un valor de 000 produce un sonido de Voz sin ningún efecto en absoluto (sin efecto Chorus).

**NOTA**

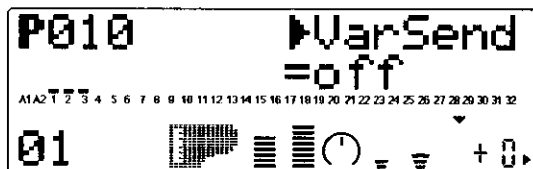
Tenga presente que el efecto de Chorus debe estar debidamente activado y ajustado para que este parámetro funcione como se pretende (véase página 143).

**Envío de Variación (Var Send)**

Ajustes:

off (desactivado), on (activado) (con **Conexión de Variación en INS**).

000 - 127 (con **Conexión de Variación en SYS**)



Determina si la Voz de la Parte seleccionada va a ser enviada o no al efecto de Variación. Los ajustes **off** y **000** hacen que no se aplique a la Voz ningún efecto de Variación.

**Desplazamiento de Nota (NoteSft)**

Margen: -24 - +24 semitonos

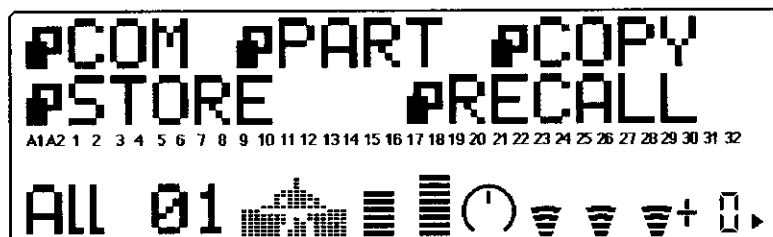


Determina el ajuste de transposición de tecla para la Voz de la Parte.

# Modo de Edición de Actuación

El modo de Edición de Actuación incorpora diversas funciones y parámetros reunidos en los siguientes grupos: Común (relacionado con la Actuación como conjunto), Partes (relacionado con cada una de las cuatro Partes), y las operaciones de Copia y Almacenamiento. Si desea información básica sobre el uso del modo de Edición de Actuación, consulte la página 43.

## Común



**Selección: botón [EDIT] → “COM”**

Común .....	
<u>Nombre de actuación</u> -----	132
• Nombre de Actuación (Perform Name)	
<u>Parámetros de portamento</u> -----	132
• Interruptor de Portamento (PortamnSw)	
• Tiempo de Portamento (PortamnTm)	
<u>Parámetros de la rueda de modulación</u> -----	132
• Profundidad de Modulación del Tono del LFO (MW LFOPMod)	
• Profundidad de Modulación del Filtro del LFO (MW LFOFMod)	
<u>Inflexión de tono</u> -----	133
• Control de Inflexión de Tono (PitBndCtrl)	
<u>Parte A/D</u> -----	133
• Parte A/D	
<u>Parámetros de controlador asignable</u> -----	133
• Número de Cambio de Control del AC1 (AC1 CC No.)	
• Control de Filtro del AC1 (AC1 FilCtrl)	
• Control de Amplitud del AC1 (AC1 AmpCtrl)	
• Profundidad de Modulación del Filtro del LFO por el AC1 (AC 1 LFOFMod)	

Los parámetros del grupo Común permiten asignar un nombre a una Actuación, activar las Partes A/D para una Actuación, y seleccionar el número de cambio de control para controlar los parámetros en tiempo real.

## Nombre de Actuación

### Nombre de Actuación (Perform Name)



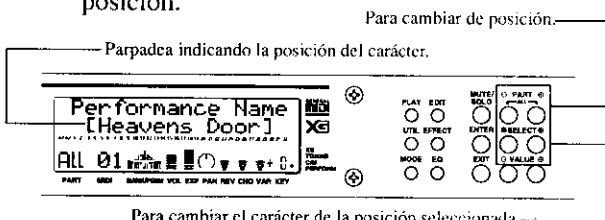
Este parámetro permite asignar un nombre a la Actuación editada.

### Operación

- Desde la pantalla de Nombre de Actuación, pulse el botón **ENTER**.



- Utilice los botones **SELECT** (◀/▶) para seleccionar la posición (carácter intermitente) dentro del nombre, y los botones **VALUE** (◀/▶) o el mando de datos para cambiar el carácter de esa posición.



El nombre de la Actuación puede contener hasta 12 caracteres. Los caracteres disponibles son todas las letras del alfabeto, tanto mayúsculas como minúsculas, los números del 0 al 9 y una serie de caracteres variados.

☐ (Espacio) ABCDEFGHIJKLMNOP  
 OPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmn  
 opqrstuvwxyz  
 0123456789!"#\$%  
 %&'<)\*+,-./:  
 ;<=>?@[¥]^\_`{|  
 }→←

- Pulse el botón **EXIT** para regresar a la pantalla anterior (o el botón **PLAY** para regresar a la pantalla de Reproducción).

Después de componer y dar nombre a una Actuación, probablemente desee guardarla para el futuro. A este respecto, consulte la operación de Almacenamiento de la página 138.

## Parámetros de portamento

### Conmutador de Portamento (PortamSw)

Igual que el parámetro correspondiente del modo de Edición de Multi (véase página 109).

### Tiempo de Portamento (PortamTm)

Igual que el parámetro correspondiente del modo de Edición de Multi (véase página 109).

## Parámetros de la rueda de modulación

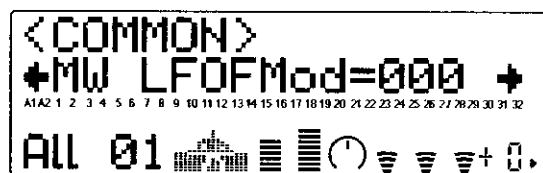
### Rueda de Modulación - Profundidad de Modulación del Tono del LFO (MW LFOPMod)

Igual que el parámetro correspondiente del modo de Edición de Multi (véase página 112).



## Rueda de Modulación - Profundidad de Modulación del Filtro del LFO (MW LFOFMod)

Margen: 000 - 127



Determina la amplitud con que el filtro (página 135) va a ser modulado por el LFO (oscilador de baja frecuencia). Normalmente se controla desde una rueda de modulación de un teclado MIDI y, dependiendo de la Voz utilizada, produce un efecto de barrido de filtro “silbante” o de “wah-wah”. Cuanto más alto es el valor, más profunda será la modulación del filtro y, por consiguiente, más pronunciado el efecto de barrido del filtro.

## Inflexión de tono

### Control de la Inflexión del Tono (PitBndCtrl)

Igual que el parámetro correspondiente del modo de Edición de Multi (véase página 111).

## Parte A/D

### Parte A/D

Ajustes: off (desactivado), on (activado)



La altura de las barras indica el ajuste de la Parte A/D. (Una barra sencilla indica “desactivado”, y en toda su altura indica “activado”).

Determina si las Partes A/D van a estar activadas o no para la Actuación. Cuando están activadas, las Partes “3” y “4” se ajustan automáticamente como Partes A/D (A1 y A2).

## CONSEJO

Puede utilizar el MU100R exclusivamente como procesador de efectos para la entrada A/D (por ejemplo, una guitarra o un micrófono) aislando (función “Solo”) la Parte A/D correspondiente (A1 o A2).

## Parámetros de controlador asignable

### Número de Cambio de Control para el Controlador Asignable 1 (AC1 CC No.)

Igual que el parámetro correspondiente del modo de Edición de Multi (página 112), excepto que AC1 en el modo de Actuación también puede controlar la modulación del filtro del LFO (véase Profundidad de Modulación del Filtro LFO por AC1, más adelante).

### Control del Filtro por el Controlador Asignable 1 (AC1 FilCtrl)

Igual que el parámetro correspondiente del modo de Edición de Multi (página 112).

### Control de la Amplitud por el Controlador Asignable 1 (AC1 AmpCtrl)

Igual que el parámetro correspondiente del modo de Edición de Multi (página 113).

### Profundidad de Modulación del Filtro LFO por el Controlador Asignable 1 (AC1LFOFMod)

Margen: 000 - 127



Determina el grado en que el Controlador Asignable 1 (AC1) va a influir sobre la modulación LFO del Filtro. Éste crea un efecto de barrido de filtro o wah-wah continuo y regular. Cuanto más alto es el valor, mayor es la modulación del filtro LFO. (El número de control empleado para AC1 se ajusta en el parámetro de Número de Cambio de Control para el AC1, descrito anteriormente).

# Parte

**Selección: botón [EDIT] → “PART”**

**PARTE**

### FILTRO

- Frecuencia de Corte LPF
- Resonancia LPF
- Frecuencia de Corte HPF

### EG (Generador de Envolvente)

#### Parámetros del EG de Nivel/Filtro

- Tiempo de Ataque del EG
- Tiempo de Caída del EG
- Tiempo de Abandono del EG

#### Parámetros del EG del Tono

- Nivel Inicial del EG de Tono
- Tiempo de Ataque del EG de Tono
- Nivel de Abandono del EG de Tono
- Tiempo de Abandono del EG de Tono

### EQ (Ecuador)

- Baja Frecuencia EQ
- Baja Ganancia EQ
- Alta Frecuencia EQ
- Alta Ganancia EQ

### Vibrato

- Velocidad de Vibrato
- Profundidad de Vibrato
- Retardo de Vibrato

### Otros

Desafinación ..... 136

- Desafinación

Asignación ..... 136

- Modo Mono/Polifónico

Parámetros de Límite de Nota ..... 136

- Límite Inferior Nota
- Límite Superior Nota

Nivel sin Efecto ..... 136

- Nivel Sin Efecto (VarConnect=SYS)

Parámetros de Velocidad de Pulsación ..... 136

- Profundidad de Sensib. a Vel. Puls.
- Desviación de Sensib. a Vel. Puls.
- Límite Inferior de Velocidad Pulsación
- Límite Superior de Velocidad Pulsación

### Plugin

El menú de Parte contiene los parámetros de Filtro, EG, Vibrato, Otros y Plugin para su aplicación en la Actuación.

**Filtro**

**Selección:** botón [EDIT] → “PART” → “FILTER” (“FIL” si está seleccionada una Parte VL)

Los parámetros de Filtro del modo de Edición de Actuación son los mismos que los correspondientes del modo de Edición de Multi (véase página 100).

**EG**

**Selección:** [EDIT] → “PART” → “EG”

Los parámetros de EG del modo de Edición de Actuación son los mismos que los correspondientes del modo de Edición de Multi (véase página 102).

**EQ**

**Selección:** [EDIT] → “PART” → “EQ”

Los parámetros de ecualizador (EQ) del modo de Edición de Actuación son los mismos que los correspondientes del modo de Edición de Multi (véase página 105).

**Vibrato**

**Selección:** botón [EDIT] → “PART” → “VIBRATO” (“VIB” si está seleccionada una Parte VL)

Los parámetros de vibrato del modo de Edición de Actuación son los mismos que los correspondientes del modo de Edición de Multi (véase página 106).

**Otros**

**Selección:** [EDIT] → “PART” → “OTHERS”

Los parámetros iOtrosi del modo de Edición de Actuación contiene diversos controles, entre los que se incluyen los relacionados con la afinación, velocidad de pulsación, límites de notas, etc. Con unos cuantos parámetros adicionales, son los mismos que los del modo de Edición de Multi.

**NOTA**

*El parámetro de Edición de Partes (disponible en el modo de Edición de Multi) no está disponible en el modo de Edición de Actuación. No es posible seleccionar ninguna Parte de Batería para una Actuación.*

## Desafinación

### **Desafinación**

Igual que el parámetro correspondiente del modo de Edición de Multi (véase página 108).

## Asignación

### **Modo Mono/Polifónico**

Igual que el parámetro correspondiente del modo de Edición de Multi (véase página 109).

## Parámetros de Límite de Nota

### **Límite Inferior de Nota (NoteLimitL)**

Igual que el parámetro correspondiente del modo de Edición de Multi (véase página 110).

### **Límite Superior de Nota (NoteLimitH)**

Igual que el parámetro correspondiente del modo de Edición de Multi (véase página 110).

## Nivel Sin Efecto

### **Nivel Sin Efecto**

Igual que el parámetro correspondiente del modo de Edición de Multi (véase página 110). Este parámetro sólo está disponible cuando el parámetro de Conexión de Variación está fijado en SYS (véase página 145).

## Parámetros de Velocidad de Pulsación

### **Profundidad de la Sensibilidad a la Velocidad de Pulsación (VelSensDpt)**

Igual que el parámetro correspondiente del modo de Edición de Multi (véase página 110).

### **Desviación de la Sensibilidad a la Velocidad de Pulsación (VelSensOfs)**

Igual que el parámetro correspondiente del modo de Edición de Multi (véase página 111).

### **Límite Inferior de Velocidad Pulsación (VelLimitLo)**

Igual que el parámetro correspondiente del modo de Edición de Multi (véase página 111).

### **Límite Superior de Velocidad Pulsación (VelLimitHi)**

Igual que el parámetro correspondiente del modo de Edición de Multi (véase página 111).

## Plugin

**Selección: botón [EDIT] → "PART" → "PLUGIN"**

Los parámetros de la sección de voz VL del modo de Edición de Actuación son los mismos que los correspondientes del modo de Edición de Multi (véase página 119).

# Operaciones de Copia y Almacenamiento

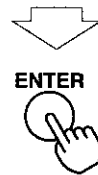
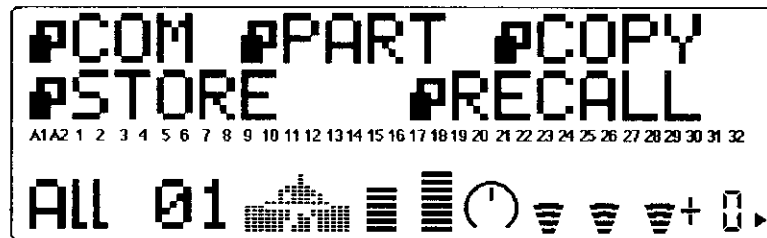
Las operaciones de Copia y Almacenamiento permiten guardar y organizar las Actuaciones creadas por el usuario.

## Copia

Esta operación permite copiar los ajustes de un programa de Actuación (Predefinido o Interno) en otro número de Actuación (sólo Interno).

### Operación

- Desde el menú de Edición de Actuación, utilice los botones **SELECT** para seleccionar "COPY". A continuación, pulse el botón **ENTER** para acceder a la operación de Copia.



- Utilice los botones **SELECT** para seleccionar el parámetro deseado: posición de memoria, número fuente o número destino (el parámetro seleccionado parpadeará). Después utilice los botones **VALUE** o el mando de datos para cambiar el valor.

Posición de memoria (P = Predefinida, I = Interna)  
Número de Actuación fuente

Para seleccionar el parámetro.

Para cambiar el valor.

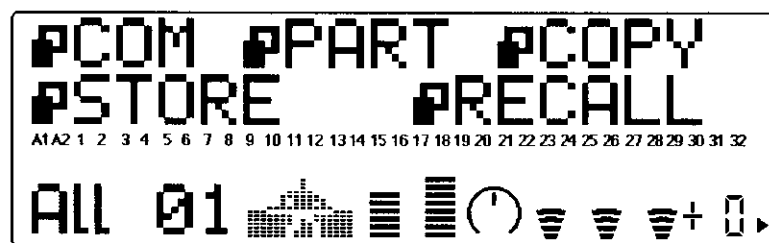
3 Pulse el botón **ENTER** para ejecutar la operación de Copia. En la pantalla parpadeará un mensaje "Executing..." durante la operación. Una vez copiados los datos, el MU100R regresará al menú de Edición de Actuación. Para cancelar la operación sin efectuar la copia, pulse el botón **EXIT** (antes de pulsar **ENTER**).

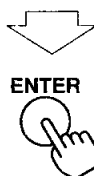
## Almacenamiento

Cuando haya editado o creado una Actuación, con la operación de Almacenamiento podrá guardarla para su futura recuperación. Las Actuaciones pueden guardarse en cualquiera de las 100 posiciones internas de memoria. A excepción de los ajustes de Canal de Recepción y Transposición (Desplazamiento de Nota) realizados desde la pantalla de Reproducción, todos los ajustes de parámetros de la pantalla de Reproducción y de los modos de Edición, Efectos y EQ se guardan en el número de Actuación seleccionado.

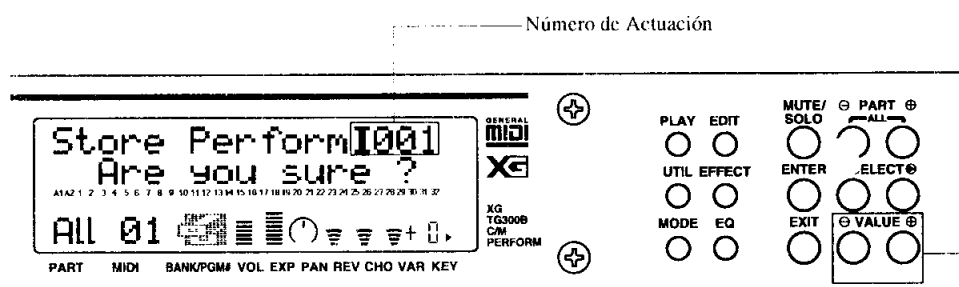
### Operación

- Desde el menú de Edición de Actuación, utilice los botones **SELECT** para seleccionar "STORE". A continuación pulse el botón **ENTER** para activar la función de Almacenamiento.





- [2] Utilice los botones **VALUE**  $\ominus/\oplus$  o el mando de datos para cambiar el número de Actuación destino.



Para cambiar el número de Actuación.

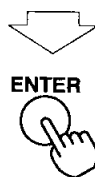
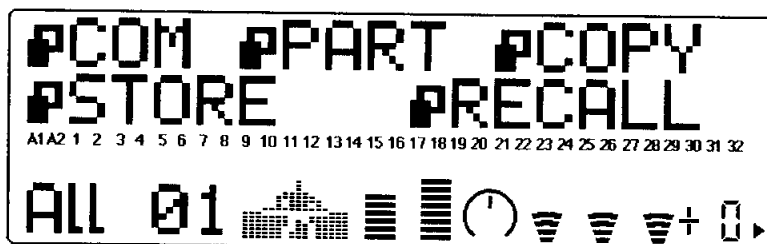
- [3] Pulse el botón **ENTER** para ejecutar la operación de Almacenamiento. En la pantalla parpadeará un mensaje "Executing..." durante la operación. Una vez almacenados los datos, el MU100R regresa al menú de Edición de Actuación. Para cancelar la operación sin guardar los datos, pulse el botón **EXIT** (antes de pulsar **ENTER**).

## Función de Recuperación (Recall)

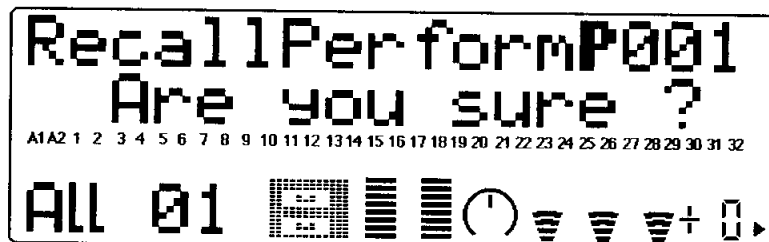
La función de Recuperación es de una gran utilidad, ya que le permite recuperar una Actuación borrada accidentalmente. Por ejemplo, si está editando una Actuación y sin querer selecciona otra distinta, la editada normalmente se perdería. Utilizando la función "Recall" antes de apagar el MU100R o de editar otra Actuación, podrá recuperar los datos de la Actuación previamente editados.

### Para activar la Recuperación:

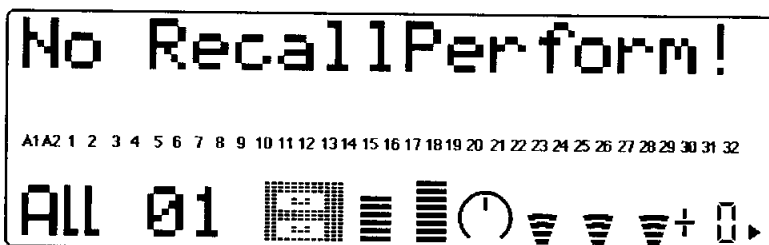
- 1 Seleccione RECALL en el menú del Modo de Edición de Actuación, y a continuación pulse el botón **ENTER**.



Durante unos instantes aparecerá la siguiente pantalla:



- 2 A la pregunta "Are you sure?" (¿está seguro?), responda pulsando el botón **ENTER** para ejecutar la función. Si no existen datos de Actuación previamente editados, aparecerá brevemente la siguiente pantalla, indicando que no se puede recuperar ninguna Actuación.







# Modo de Edición de Efectos

El MU100R posee un procesador multiefectos incorporado con seis efectos digitales independientes: Reverberación, Chorus, Variación, Inserción 1/2 y Ecualización. Los cinco primeros se controlan desde el modo de Edición de Efectos.  
En este capítulo sólo se tratan los Tipos de efectos y los parámetros globales comunes a todos los Tipos. Encontrará descripciones y detalles de los parámetros pertenecientes a cada tipo de efecto en el manual **LISTA DE SONIDOS Y DATOS MIDI**.

Para entrar en el modo de Edición de Efectos, pulse el botón **EFFECT**. Aparecerá el siguiente menú:



Reverberación (REV) .....	142
Chorus (CHO) .....	143
Variación (VAR) .....	144
Inserción 1, 2 (INS 1, 2) .....	146
Plugin (PLG) - Parámetros de Armónicos .....	147
Acerca de las conexiones de efectos - Sistema e Inserción .....	152



# Reverberación (REV)

La reverberación recrea el sonido de diversos entornos de actuación añadiendo un toque ambiental de retardos o reflexiones. Se dispone de distintos tipos de Reverberación para simular el ambiente de diferentes tamaños de sala. A continuación se ofrecen las explicaciones de los parámetros de Tipo de Reverberación y Panorámico de Reverberación. Las descripciones del resto de parámetros de Reverberación se pueden encontrar en el manual **LISTA DE SONIDOS Y DATOS MIDI**.

## Tipo

Ajustes: NO EFFECT (sin efecto), HALL 1 - 2 (sala de conciertos), ROOM 1 - 3 (sala), STAGE 1 - 2 (escenario), PLATE (placas), WHITE ROOM (sala blanca), TUNNEL (túnel), CANYON (cañón), BASEMENT (sótano)



Determina el Tipo de Reverberación. Cada uno de los Tipos adopta valores diferentes con respecto al resto de parámetros de Reverberación; por ejemplo, Basement tiene un Tiempo de Reverberación de 0,6 segundos, mientras el de Canyon es de 12,0 segundos.

### NOTA

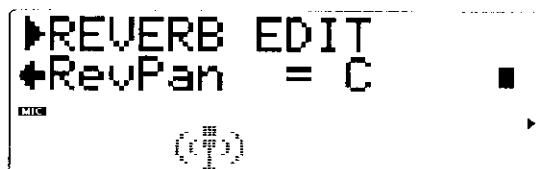
Cuando se selecciona "NO EFFECT", la Reverberación se desactiva y no estará disponible ninguno de los restantes parámetros de Reverberación (a excepción del parámetro de Panorámico de Reverberación).

### CONSEJO

Por lo general, cuando utilice la Reverberación, puede simplemente seleccionar el Tipo concreto que necesite y aplicarlo sin molestarse en ajustar los otros parámetros. Si es necesaria la afinación exacta del sonido de Reverberación, profundice en el resto de parámetros a conveniencia.

## Panorámico de Reverberación (RevPan)

Margen: L63 - C - R63



Determina la posición de Panorámico del sonido de Reverberación, es decir, el lugar en que aparece dentro de la imagen estéreo.

Para más detalles sobre los parámetros de cada Tipo de Reverberación, consulte el manual **LISTA DE SONIDOS Y DATOS MIDI**.

# Chorus (CHO)

La sección de Chorus utiliza modulación del tono para crear una gran variedad de efectos completos y espaciosos: Chorus, Flanger, Symphonic y Phaser. A continuación se ofrecen las explicaciones de los parámetros de Tipo de Chorus y Panorámico de Chorus. Las descripciones del resto de parámetros de Chorus se pueden encontrar en el manual **LISTA DE SONIDOS Y DATOS MIDI**.

## Tipo

Ajustes: NO EFFECT (sin efecto), CHORUS 1 - 4, CELESTE 1 - 4, FLANGER 1 - 3, SYMPHONIC, ENSEMBLE, DETUNE, PHASER 1



Determina el Tipo de Chorus. Los parámetros y valores específicos pueden variar en función del Tipo seleccionado.

Chorus 1 y Chorus 2 se emplean para realzar sutilmente el sonido, haciéndolo normalmente más completo, denso y cálido. Flanger utiliza la modulación para crear un efecto de movimiento animado, una especie de torbellino, produciendo un sonido metálico característico. Symphonic también refuerza sutilmente el sonido haciendo que una sola Voz de instrumento suene como varias. Phaser es similar a Flanger, pero con una modulación más intensa y profunda.

### NOTA

Cuando se selecciona **NO EFFECT**, el Chorus se desactiva y no estará disponible ninguno de los restantes parámetros de Chorus (a excepción de los parámetros de Panorámico de Chorus y Envío de Chorus a Reverberación).

## Panorámico de Chorus (ChoPan)

Margen: L63 - C - R63



Determina la posición de Panorámico del sonido de Chorus, es decir, el lugar en que aparece dentro de la imagen estéreo.

## Envío de Chorus a Reverberación (SendCho → Rev)

Margen: 000 - 127



Determina el nivel de la señal de Chorus enviada al efecto de Reverberación y procesada por éste. Un ajuste de 000 hace que no se envíe ninguna señal procesada por el efecto Chorus al efecto de Reverberación.

### CONSEJO

Si se elige un nivel relativamente alto, se obtendrá un sonido más natural, ya que el sonido procesado por el efecto Chorus también será procesado por la reverberación. Es posible crear efectos menos usuales mediante una Reverberación larga ajustada a cero, de forma que el sonido de Chorus carezca de Reverberación y el sonido original "se empape" de Reverberación.

Para más detalles sobre los parámetros de cada Tipo de Chorus, véase el manual **LISTA DE SONIDOS Y DATOS MIDI**.

# Variación (VAR)

La sección de Variación ofrece abundantes efectos adicionales para el procesamiento de las Voces del MU100R. La Variación incluye algunos efectos iguales a los de las secciones de Reverberación, Chorus e Inserción. No se trata de ninguna repetición inútil, pues le permite utilizar dos tipos de Reverberación, Chorus o Distorsión con diferentes Voces. Por ejemplo, quizás desee aplicar el efecto Flanger a una Voz y el efecto Phaser a otra. La Variación también le proporciona numerosos efectos especiales que no existen en las otras secciones, tales como Retardo, Reverberación de Puerta, Wah-Wah y Cambio de Tono.

La sección de efectos de Variación puede aplicarse a una sola Parte seleccionada o a todas las Partes, dependiendo del ajuste de conexión: Inserción o Sistema (para más información, véase **Acerca de las Conexiones de Efectos - Sistema e Inserción**, en la página 152).

A continuación se ofrecen las explicaciones del Tipo de Variación y otros parámetros comunes. Las descripciones específicas de Tipo de Variación y del resto de parámetros de esta sección se pueden encontrar en el manual **LISTA DE SONIDOS Y DATOS MIDI**.

## Tipo

Ajustes:

NO EFFECT (sin efecto), WHITE ROOM (sala blanca), TUNNEL (túnel), CANYON (cañón), BASEMENT (sótano), DELAY L,C,R (retardo izquierda/centro/derecha), DELAY L,R (retardo izquierda/derecha), ECHO (eco), CROSS DELAY (retardo cruzado), ER 1 - 2 (primeras reflexiones), GATE REVERB (reverberación de puerta), REVERSE GATE (puerta invertida), KARAOKE 1 - 3, CHORUS 1 - 4, CELESTE 1 - 4, FLANGER 1 - 3, SYMPHONIC, ENSEMBLE, DETUNE (desafinación), AMBIENCE, 2 WAY ROTARY SPEAKER (altavoz giratorio dual), TREMOLO, AUTO PAN, PHASER 1 - 2, DISTORTION (distorsión), COMP+DISTORTION (compresión + distorsión), OVERDRIVE (saturación), AMP SIMULATOR (simulador de amplificador), 3-BAND EQ (ecualizador de 3 bandas monofónico), 2-BAND EQ (ecualizador de 2 bandas estéreo), AUTO WAH (LFO), AUTO WAH+DIST, AUTO WAH+ODRV, TOUCH WAH 1, TOUCH WAH+DIST (wah-wah digitado + distorsión), TOUCH WAH+ODRV (wah-wah digitado + saturación), TOUCH WAH 2, PITCH CHANGE 1 - 2 (cambio de tono), AURAL EXCITER®, COMPRESSOR (compresor), NOISE GATE (puerta de ruido), VOICE CANCEL (cancelación de voz), TALK MOD, LO-FI,

DIST+DELAY,  
ODRV+DELAY,  
CMP+DT+DLY,  
CMP+OD+DLY,  
WAH+DT+DLY,  
WAH+OD+DLY,  
THRU (retransmisión)



## NOTA

Cuando se selecciona **NO EFFECT** o **THRU**, no se aplica ningún efecto de Variación, y sólo están disponibles los parámetros comunes que se relacionan a continuación (excepto **Dry/Wet**).

El ajuste **NO EFFECT** cancela el efecto de Variación. Cuando la Conexión de Variación esté fijada en **SYS** (sistema), el sonido se escuchará sin ningún efecto. Si la Conexión de Variación está fijada en **INS** (inserción), no hay salida de sonido para la Parte.

Cuando se selecciona **THRU**, el sonido de la Parte (o Partes) es transmitido sin ningún efecto de Variación. Por lo general, cuando la Conexión de Variación está fijada en **INS**, deberá seleccionar el Tipo **Thru**. Cuando la Conexión de Variación sea **SYS**, deberá ajustar el Tipo en **NO EFFECT**.

## Dry/Wet (Sin/Con Efecto) (conexión de inserción)

Margen: D63>W - (D=W) - D<W63

Ajusta el balance de nivel del sonido original (sin efecto o **D**) y del sonido procesado (con efecto o **W**).

La opción (**D=W**) produce un balance equilibrado entre el sonido sin efecto y el sonido con efecto.

## Control de la Variación por el Controlador Asignable 1 (AC1VarCtrl) (conexión de inserción)

Margen: 000 - 127

Determina la cantidad de efecto que el Controlador Asignable produce sobre el efecto de Variación.

## Panorámico de Variación (VarPan) (conexión de sistema)

Margen: L63 - C - R63

Determina la posición de panorámico del efecto de Variación.

## Envío de Variación a Chorus (Send-Var → Cho) (conexión de sistema)

Margen: 000 - 127

Determina la cantidad de efecto de Variación que es enviado al efecto de Chorus.

## Envío de Variación a Reverberación (SendVar → Rev) (conexión de sistema)

Margen: 000 - 127

Determina la cantidad de efecto de Variación que es enviado al efecto de Reverberación.

## Conexión de Variación (VarConnect)

Ajustes: INS (inserción), SYS (sistema)

Determina la forma en que el efecto de Variación está conectado en la cadena de efectos del MU100R. Con la conexión **SYS** (Sistema), la Variación es aplicada a todas las Partes, conforme a la cantidad de Envío de Variación establecida para cada Parte. Con la conexión **INS** (Inserción), la Variación se aplica únicamente a la Parte seleccionada, según se especifica en Envío de Variación (véase más arriba).

### NOTA

*Estos parámetros son comunes a casi todos los tipos de efecto de Variación (las excepciones se indican en el manual **LISTA DE SONIDOS Y DATOS MIDI**).*

# Inserción 1, 2

Los efectos de Inserción 1 y 2 facilitan otras posibilidades de procesamiento para las Partes individuales.

A continuación se ofrecen las descripciones de los parámetros Tipo, Sin/Con Efecto y Parte. Encontrará explicaciones y detalles sobre el resto de parámetros en el manual **LISTA DE SONIDOS Y DATOS MIDI**.

Los efectos de Inserción están configurados para la conexión de Inserción y sólo se pueden aplicar a una Parte seleccionada. Para más información, véase **Acerca de las Conexiones de Efectos - Sistema e Inserción**, en la página 152).

## Tipo(Type)

Ajustes: THRU (retransmisión), HALL 1 - 2 (sala de conciertos), ROOM 1 - 3 (sala), STAGE 1 - 2 (escenario), PLATE (placas), DELAY L.C.R (retardo izquierda/centro/derecha), DELAY L.R (retardo izquierda/derecha), ECHO (eco), CROSS DELAY (retardo cruzado), KARAOKE 1 - 3, CHORUS 1 - 4, CELESTE 1 - 4, FLANGER 1 - 3, SYMPHONIC, ENSEMBLE, DETUNE (desafinación), ROTARY SPEAKER (altavoz giratorio), TREMOLO, AUTO PAN, PHASER 1, DISTORTION (distorsión), OVER DRIVE (saturación), AMP SIMULATOR (simulador de amplificador), 3BAND EQ (ecualizador de 3 bandas mono), 2BAND EQ (ecualizador de 2 bandas estéreo), AUTO WAH (LFO), TOUCH WAH 1 - 2 (wah-wah digitado), AURAL EXCITER®, COMPRESSOR (compresor), NOISE GATE (puerta de ruido)



### NOTA

Cuando se selecciona THRU, no se aplica ningún efecto ni se dispone de ninguno de los parámetros (excepto el de Parte).

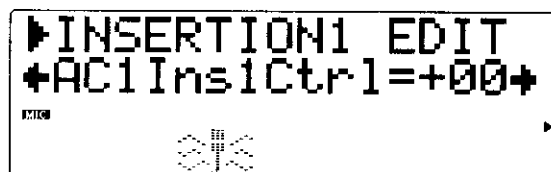
## Balance Sin/Con Efecto

Margen: D63>W - (D=W) - D<W63

Determina el balance entre la señal directa, sin procesar (sin efectos o "D") y el sonido procesado (con efectos o "W"). Utilice este parámetro en combinación con el de Nivel de Salida para obtener el sonido global deseado.

## Control de Inserción 1/2 por el Controlador Asignable 1 (AC1INS1/2Ctrl)

Margen: -64 - +63



Determina el grado en que el Controlador Asignable 1 (AC1) influye en los parámetros controlables por MIDI de los efectos de Inserción. Cada uno de los tipos de efectos de Inserción cuenta con un parámetro que se puede controlar a través del AC1. (Para más detalles, véase la "Lista de Parámetros de Efectos" en el manual de "LISTA DE SONIDOS Y DATOS MIDI"). Este parámetro no está disponible en el modo de Actuación.

## Parte a la que se aplica la Inserción 1, 2 (INS 1, 2 Part)

Margen: Part 1 - 32, AD 1, AD 2, off



Determina la Parte a la que se va a aplicar el efecto de Inserción. Dicho efecto sólo se puede aplicar a una Parte cada vez.

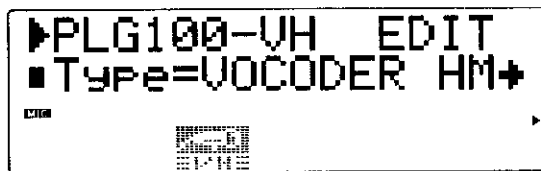
# Plugin (PLG) - Parámetros de Armónicos

**Selección: botón [EFFECT] → "PLG" → "PLG100-VH"**

Estos parámetros controlan el efecto Harmony. Otros parámetros de armónicos no incluidos en esta sección son los ajustes de canal MIDI para armónicos y melodía, que se definen en el modo de Utilidades (véase página 171). Si desea información general sobre el efecto Harmony y cómo usarlo, consulte la Guía Práctica, página 77.

## Tipo

Ajustes: THRU, VOCODER HM, CHORDAL HM, DETUNE HM, CHROMA HM (cromático)



Determina el Tipo del efecto de Armónicos (según se explica a continuación). Para más información sobre los ajustes de cada uno de estos tipos, consulte el parámetro de Modo (página 148) y los diferentes valores en función del tipo. Puede haber o no disponibles otros parámetros Harmony, dependiendo del tipo seleccionado.

### Thru

No se aplica ningún efecto de Armónicos.

### NOTA

*Cuando se selecciona Thru, el único parámetro añadido disponible es "Ins Part" (página 151).*

### Vocoder

Produce hasta tres notas armónicas cuyos tonos se corresponden con las notas tocadas sobre un teclado MIDI conectado. En otras palabras, puede cantar la melodía y "tocar" los armónicos en el teclado (o en un secuenciador). El sonido Harmony también puede transponerse (véase el parámetro de Modo, más adelante).

## NOTA

*Cuando se reciben más de tres notas MIDI (o dos, si el parámetro L.GendrTyp está ajustado en una opción distinta de "off"), tendrán prioridad las notas tocadas más recientemente (en otras palabras, los armónicos de las primeras notas son eliminados).*

## Consejo

El tipo Vocoder es idóneo cuando:

- La idea es determinar uno mismo las notas armónicas exactas, incluyendo su registro de octava y si están por encima o por debajo de la nota de melodía original.
- Tiene intención de utilizar las notas armónicas y los sonidos no comprendidos en los acordes normales disponibles en el tipo Chordal (a continuación).
- Puede interpretar la parte armónica en el teclado, o reproducirla en un secuenciador.
- Pretende controlar con precisión la forma en que las notas armónicas hacen variar el tono en torno a un punto fijo de la melodía.

### Chordal

Produce hasta tres notas armónicas, que se corresponden con los acordes tocados en un teclado MIDI conectado (o los acordes grabados en un secuenciador). Por ejemplo, si toca una triada en do mayor en el teclado y vocaliza la nota do (estando ajustado el modo Chordal en "trío"), los armónicos resultantes serán do, mi y sol. En este modo se reconocen treinta y cuatro tipos de acorde diferentes (véase lista a continuación), proporcionándole una completísima y flexible variedad de armónicos válidos para prácticamente cualquier estilo musical. El número de armónicos producidos, y su posición por encima o debajo de la melodía, se ajusta en el parámetro de Modo (página 148).

En general, el tipo Chordal resulta ideal cuando se desea simplemente interpretar los acordes y hacer que el efecto de Armónicos ordene de forma automática las notas apropiadas.

## Acordes reconocidos en el Tipo Chordal

### Desafinación

Produce un tono ligeramente “desafinado” y lo mezcla con la señal de entrada para crear un efecto tipo chorus de gran riqueza. El grado de desafinación se ajusta en el parámetro de Modo. Los datos de nota MIDI de un teclado o secuenciador no tienen ningún efecto en este caso.

### NOTA

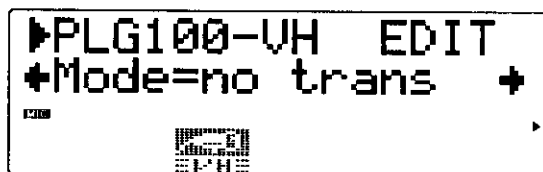
*Cuando está seleccionada la desafinación, no estarán disponibles los parámetros de Tipo de Género de Armónicos y Corrección de Tono Melódico.*

### Cromático (CHROMAT.HM)

Produce un armónico con un intervalo fijo de tono a partir del sonido original (una octava, una tercera, etc.). El grado de desplazamiento de tono se ajusta en el parámetro de Modo. Los datos de nota MIDI de un teclado o secuenciador no tienen ningún efecto en este caso.

## Modo

Ajustes: (los ajustes disponibles difieren en función del tipo seleccionado; véase a continuación).



## Con el tipo Vocoder:

no trans

No hay transposición. Los armónicos se corresponden exactamente con el tono de las notas MIDI entrantes.

auto trans

Transposición automática de los armónicos. Mantiene éstos cerca de la señal de entrada ( $\pm 600$  centésimas), al margen de la octava en que se toquen las notas MIDI. Por ejemplo, si la voz está en un tono de do3, al tocar un mi en cualquier parte del teclado MIDI conectado se producirá un armónico de mi3.

-3oct trns — +3oct trns

Fija la transposición de octava de los armónicos, entre 3 octavas por debajo (-) y 3 octavas por encima (+).

## Con el tipo Chordal:

duet above (dueto por encima)

Produce un armónico, en un tono por encima de la nota melódica.

duet below (dueto por debajo)

Produce un armónico, en un tono por debajo de la nota melódica.

duet abv+b (dueto por encima + bajo)

Produce dos armónicos, uno en un tono por encima de la nota melódica, y otro una octava por debajo del armónico de la raíz de acorde. (La indicación “+b” en el nombre significa “nota de bajo añadida”).

trio above (trío por encima)

Produce dos armónicos, en tonos por encima de la nota melódica.

trio a&b (trío por encima y por debajo)

Produce dos armónicos, uno en un tono por encima de la nota melódica, y el otro por debajo.



trio below (trío por debajo)

Produce dos armónicos, en tonos por debajo de la nota melódica.

trio a&b+b (trío por encima y debajo + bajo)

Produce tres armónicos, uno en un tono por encima de la nota melódica y dos por debajo, uno de ellos una octava por debajo del armónico de la raíz de acorde. (La indicación "+b" en el nombre significa "nota de bajo añadida").

quar above (cuarteto por encima)

Produce tres armónicos, en tonos por encima de la nota melódica.

quar a&b (cuarteto por encima y debajo)

Produce tres armónicos, dos en tonos por encima de la nota melódica y uno por debajo.

quar below (cuarteto por debajo)

Produce tres armónicos, en tonos por debajo de la nota melódica.

### Con el tipo Desafinación:

low

Desafina el tono en  $\pm 7$  centésimas (mínima desafinación).

mid-low

Desafina el tono en  $\pm 11$  centésimas.

mid-high

Desafina el tono en  $\pm 15$  centésimas.

high

Desafina el tono en  $\pm 20$  centésimas (máxima desafinación).

### Con el tipo Cromático:

oct below

Produce un armónico una octava por debajo de la nota de entrada.

3rd below

Produce un armónico de tercera mayor en la octava por debajo de la nota de entrada (el armónico se transpone ocho semitonos hacia abajo).

5th below

Produce un armónico de quinta perfecta en la octava por debajo de la nota de entrada (el armónico se transporta cinco semitonos hacia abajo).

unison

Produce un armónico con el mismo tono que la nota de entrada (puede distinguirse claramente de la señal original cambiando de género de armónico; véase a continuación).

3rd above

Produce un armónico de tercera mayor en la misma octava que la nota de entrada (el armónico se transpone cuatro semitonos hacia arriba).

5th above

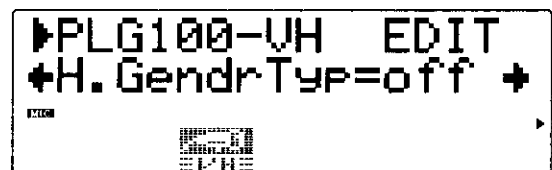
Produce un armónico de quinta perfecta en la misma octava que la nota de entrada (el armónico se transporta siete semitonos hacia arriba).

oct above

Produce un armónico una octava por encima de la nota de entrada.

### Tipo Genérico de Armónico (H.GendrTyp)

Ajustes: off (desactivado), Auto



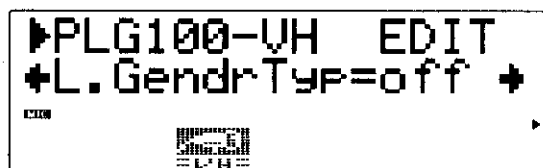
Determina el género de los armónicos. Cuando está desactivado, el género de los armónicos no cambia (en relación con el género real del vocalista). En "Auto", recuerde que el efecto del cambio de género puede variar según la calidad, carácter y tono de la voz real.

### NOTA

El parámetro de Tipo de Género de Armónico no está disponible cuando el tipo de armónico seleccionado es Desafinación (página 147).

## Tipo de Género de Melodía (L.GendrTyp)

Ajustes: off (desactivado), unis (unísono), male (masculino), fem (femenino)



Estos ajustes determinan si el género de la voz "solista" va a poder cambiarse o no. También le permite definir el género. Cuando está desactivado, no podrá cambiarse el género de la voz solista. Con "unis" (unísono), la voz solista se reproduce en el mismo tono que la voz, si bien se puede cambiar de género con el parámetro de profundidad de género de solista, explicado más adelante. Los ajustes "male" (masculino) y "fem." (femenino) reproducen la voz con las cualidades vocales respectivas. (Para ajustar con precisión la calidad de la voz solista, utilice el parámetro de profundidad descrito más adelante).

### NOTA

Con los ajustes "unis", "male" o "fem.", hay disponibles armónicos de hasta dos partes.

## Uso de la Voz Solista

Para utilizar debidamente la voz solista, procure ajustar los siguientes parámetros:

Tipo de género

- "unis", "male" o "fem."

Profundidad de género de solista

- Valor deseado.

Equilibrio solista/armónicos

- Valor deseado (con valores iguales o próximos al máximo de "L<H63", quizás no suene la voz solista).

Puede controlar el tono de la voz solista con independencia de los armónicos. Una aplicación de gran utilidad sería contar con datos melódicos y armónicos en diferentes pistas o canales MIDI de los datos de canción del secuenciador; la pista de melodía controlaría el tono de la voz solista, mientras la pista de armonía haría lo propio con los armónicos. De esta forma, todas las partes vocales permanecerían en sintonía unas con otras y con la canción, incluso aunque su voz esté ligeramente desafinada.

Para controlar el tono de la voz solista desde un teclado MIDI o secuenciador conectado (al margen de los armónicos), realice los siguientes ajustes:

Tipo de género de solista

- "unis", "male" o "fem."

Corrección de tono

- "on"

Canal melódico (página 171)

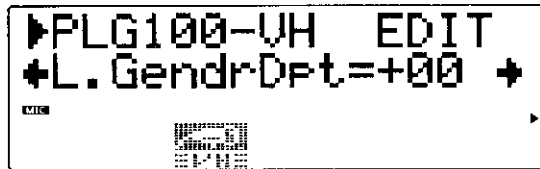
- El mismo canal que el dispositivo MIDI (deberá concordar con la pista de melodía de los datos de canción).

Canal de armónicos (página 171)

- Valor diferente del canal melódico (deberá concordar con la pista de armónicos de los datos de canción).

## Profundidad de Género Solista (L.GendrDpt)

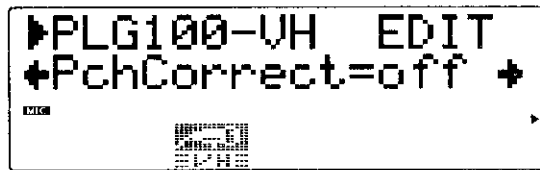
Margen: -64 - +63



Determina la calidad o carácter de la voz solista, y depende del ajuste realizado en Tipo de Género de Solista, explicado más arriba. (Este parámetro no tiene ningún efecto cuando el tipo de género está desactivado). Los valores extremos positivos o negativos producen una distorsión pronunciada en la calidad de la voz. Así mismo, el efecto puede variar conforme a la calidad, carácter y tono de la voz real. Pruebe hasta encontrar los valores que suenen más natural (o menos, si lo prefiere).

## Corrección del Tono del Solista (Pch-Correct)

Ajustes: off (desactivado), on (activado)



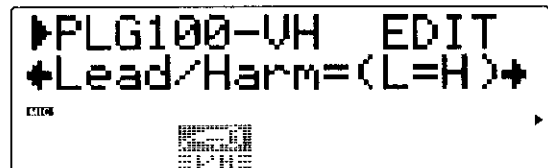
Determina si el tono de la voz solista va a ser controlado o no por los datos de nota MIDI. Cuando este parámetro y el género de solista están activados, el tono de la voz solista será "corregido" para coincidir con el tono de la nota MIDI recibida por el canal melódico (página 171).

### NOTA

El parámetro de Corrección de Tono no está disponible cuando el tipo de armónicos es Desafinación (página 147). Igualmente, este parámetro no tiene ningún efecto cuando el tipo de género de solista está desactivado.

## Balance Solista/Armónicos (Lead/Harm)

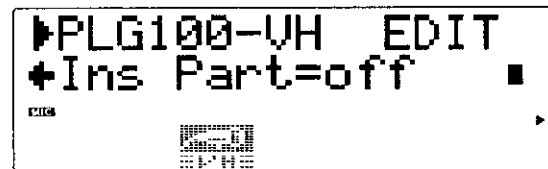
Margen: L63>H (máximo solista, mínimos armónicos) - L=H (equilibrio) - L<H63 (máximos armónicos, mínimo solista)



Determina el balance relativo de las voces de solista y armónicos. En la mayoría de aplicaciones de música pop, deberá ajustarse en "L=H" o ligeramente más nivel de solista (L10>H o más).

## Inserción de Parte (Ins Part)

Ajustes: 01 - 32, AD01, AD02, off (desactivado)



Determina la Parte a la que se va a aplicar el efecto Harmony. Por ejemplo, para aplicar armónicos a una entrada de micrófono a través de A/D INPUT 1, seleccione "AD01". Cuando está desactivado, el efecto Harmony queda cancelado.

# Acercas de las Conexiones de Efectos

## - Sistema e Inserción

Los multiefectos del MU100R no sólo ofrecen una amplia diversidad de controles de procesamiento del sonido, sino también un flexible sistema para conectarlos. A diferencia de los sencillos esquemas de asignación de efectos de los módulos de sonido convencionales, que procesan todas las voces con los mismos efectos, el MU100R permite aplicar efectos especiales e independientes sobre una o dos Partes, así como utilizar los efectos globales para procesar las 34 Partes conjuntamente. Por ejemplo, puede aplicar un efecto de Distorsión a una Parte de guitarra y uno de altavoz giratorio a una Parte de órgano, e incluso emplear efectos de ambiente tales como Reverberación o Chorus para procesar la mezcla global.

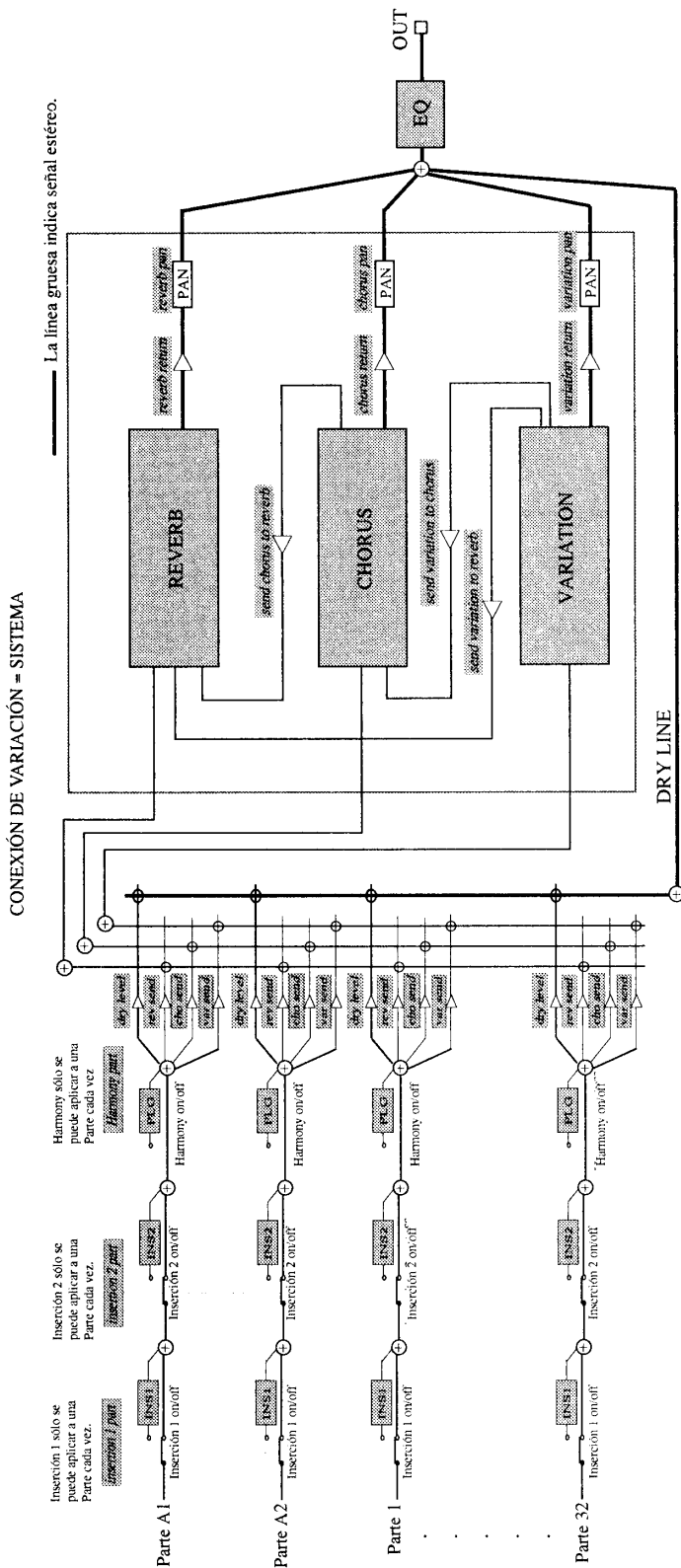
Todas las secciones de efectos están conectadas o asignadas en forma de **Sistema** o de **Inserción**. La conexión de Sistema aplica el efecto seleccionado a las 34 Partes, y la conexión de Inserción aplica el efecto seleccionado a una Parte específica. Reverberación, Chorus y EQ son efectos de Sistema, e Inserción 1 y 2 y Armónicos son efectos de Inserción. La sección de efectos de Variación, por otra parte, puede configurarse para la asignación de Sistema o de Inserción (a través del parámetro **Conexión de Variación**, véase página 145). Como quiera que Sistema e Inserción son parte del formato XG MIDI (General MIDI Extendido), puede crear y reproducir datos de canción con asignaciones de efectos igual de flexibles en cualquier generador de tonos o módulo de sonido que exhiba el distintivo XG.

### **NOTA**

*El ajuste estándar de Conexión de Variación es Inserción.*

Las siguientes ilustraciones y descripciones tratan en mayor detalle las conexiones de Sistema y de Inserción.

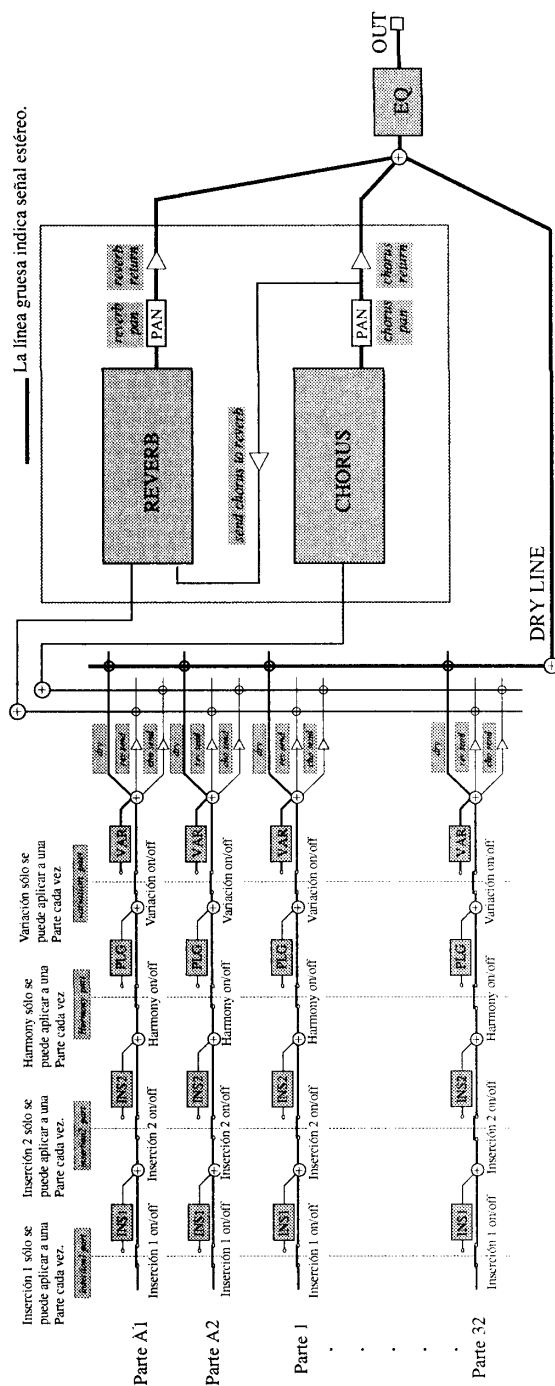
## Cuando la Variación se configura con el ajuste de Sistema:



### NOTAS

- Las Partes a las que se va a aplicar la Inserción 1, 2 se determinan mediante el parámetro Parte de la sección de Inserción (página 146).
- La Parte a la que se va a aplicar Harmony se determina mediante el parámetro Inserción de Parte de la sección de Edición de Armónicos (página 151).
- Aunque la asignación de Sistema aplica el efecto seleccionado a todas las Partes, es posible controlar la cantidad de Reverberación, Chorus y Variación que se va a aplicar a una Parte concreta (con los parámetros Envío de Reverberación, Envío de Chorus y Envío de Variación de los controles de Una Parte; véase página 97). Para que los efectos se perciban correctamente, los parámetros Retorno de Reverberación, Retorno de Chorus y Retorno de Variación de los controles de Todas las Partes también deberán estar configurados con los valores adecuados (véanse páginas 98-99).
- La posición estéreo de los efectos se controla con los parámetros Panorámico de Reverberación, Panorámico de Chorus y Panorámico de Variación; véanse páginas 142, 143 y 145.
- Puede conectar los efectos de Reverberación, Chorus y Variación en serie o en paralelo, así como determinar la cantidad de efecto de Variación que va a ser enviada a Chorus y Reverberación, y la cantidad de Chorus que se va a enviar a Reverberación. Para ello se utilizan los parámetros Envío de Variación a Chorus (página 145), Envío de Variación a Reverberación (página 145) y Envío de Chorus a Reverberación (página 133). Si todos ellos se ajustan a 0, los tres efectos quedan conectados en paralelo. Los valores más altos de cada uno de ellos producen distintos grados de asignaciones en serie.

## Cuando la Variación se configura con el ajuste de Inserción:

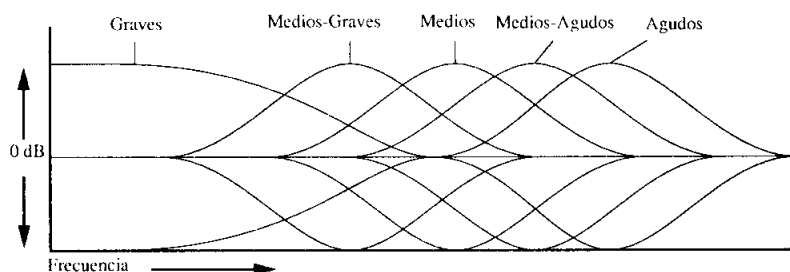


### NOTAS

- Igual que con Sistema, las Partes a las que se va a aplicar Inserción 1 y 2 se determinan mediante el parámetro **Parte** de la sección de Inserción (página 146). La Parte a la que se va a aplicar Harmony se determina mediante el parámetro de Inserción de Parte de la sección de Edición de Armónicos (página 151). Asimismo, la Parte a la que se va a aplicar Variación se determina con el control de **Envío de Variación** de los controles de Una Parte (página 97).
- Igual que con Sistema, los efectos no se percibirán correctamente si los parámetros **Envío de Reverberación**, **Envío de Chorus** y **Envío de Variación** de los controles de Una Parte (página 97) y los parámetros Retorno de Reverberación y Retorno de Chorus de los controles de Todas las Partes no están configurados con los valores adecuados.
- La posición estéreo de los efectos se controla con los parámetros **Panorámico de Reverberación** y **Panorámico de Chorus** (véanse páginas 142 y 143).
- Puede conectar los efectos de Reverberación y Chorus en serie o en paralelo, así como determinar la cantidad de Chorus que se va a enviar a Reverberación. Para ello se utiliza el parámetro **Envío de Chorus a Reverberación** (véase página 133). Si se ajusta a 0, los efectos de Reverberación y Chorus quedan conectados en paralelo. Los valores más altos de cada uno de ellos producen distintos grados de asignaciones en serie.

# Edición de Ecualizador (EQ)

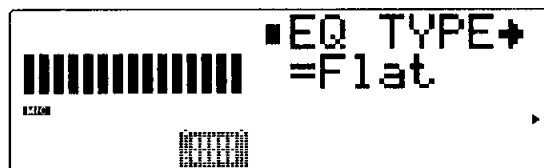
Los parámetros de Edición de Ecualizador (EQ) permiten ajustar el sonido global del MU100R en cinco bandas de frecuencia separadas. También existen programas de EQ para la selección instantánea de ajustes de sonido expresamente diseñados para diferentes tipos de música.



Para entrar en el modo de Edición de Ecualizador, pulse el botón EQ.

## Tipo de EQ (EQ TYPE)

Ajustes: Flat (plano), Jazz, Pops, Rock, Concert

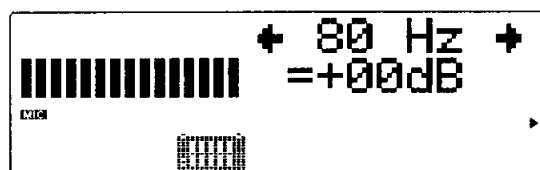


El Tipo de EQ ofrece cinco preajustes de ecualización diferentes, especialmente programados para tipos de música concretos. La opción **Flat** es un preajuste de EQ “plano” que no produce ninguna variación en la ecualización. **Jazz**, **Pops**, **Rock** y **Concert** tienen cada uno diferentes ajustes de EQ y bandas de frecuencia, especiales para cada tipo de música.

## Parámetros de Frecuencia de EQ

Thru: 80 Hz, 500 Hz, 1,0 kHz, 4,0 kHz, 8,0 kHz  
Jazz: 50 Hz, 125 Hz, 900 Hz, 3,2 kHz, 6,3 kHz  
Pops: 125 Hz, 315 Hz, 1,0 kHz, 2,0 kHz, 5,0 kHz  
Rock: 125 Hz, 200 Hz, 1,2 kHz, 2,2 kHz, 6,3 kHz  
Concert: 80 Hz, 315 Hz, 1,0 kHz, 6,3 kHz, 8,0 kHz

Margen: -12 - +12 dB



Los restantes parámetros de EQ permiten determinar el nivel de cada una de las cinco gamas de frecuencia: graves, medios-graves, medios, medios-agudos y agudos. Las barras de la pantalla muestran los ajustes de EQ en forma de “curva” de frecuencia, donde los picos indican los realces de nivel dentro de la gama de frecuencias, y los valles indican los recortes de nivel. Con un ajuste de 00 dB, el nivel permanece invariable.

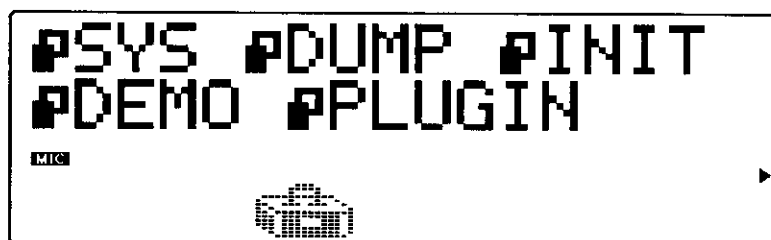
### NOTA

*Si se cambia de Tipo de EQ, automáticamente se restablecen los ajustes estándar de Parámetro de Frecuencia y se cancelan los posibles ajustes realizados por el usuario.*

# Modo de Utilidades

El modo de Utilidades permite configurar funciones relacionadas con el funcionamiento global del MU100R, tales como la Afinación General, el contraste de pantalla y la reproducción de la Canción de Demostración. También se incluyen operaciones de utilidades, como por ejemplo diversas clases de transferencia de datos con un dispositivo de almacenamiento externo y la inicialización de los ajustes del MU100R.

Para entrar en el modo de Utilidades, pulse el botón UTIL. Aparecerá el siguiente menú:



<b>Funciones de Sistema (SYS)</b> .....	<b>157</b>
<b>Funciones de Trasvase (DUMP)</b> .....	<b>161</b>
Salvar y Recuperar Datos a través de MIDI. ....	161
Salvar y Recuperar Datos a través de TO HOST. ....	161
<b>Funciones de Inicialización (INIT)</b> .....	<b>165</b>
<b>Reproducción de la Canción de Demostración (DEMO)</b> .....	<b>168</b>
<b>Parámetros de Sistema de Voz VL y de Armónicos (PLUGIN)</b> .....	<b>169</b>
Parámetros de Sistema de la Voz VL .....	169
Parámetros de Sistema del Efecto de Armónicos. ....	171

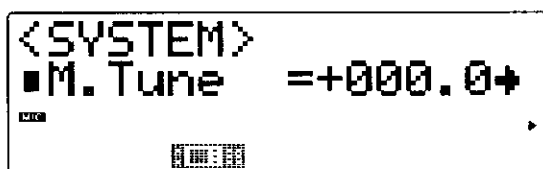


# Funciones de Sistema (SYS)

Las funciones de Sistema (System) proporcionan diferentes controles que afectan al funcionamiento global del MU100R, tales como Afinación General, Bloqueo de la Parte A/D y Silenciamiento, algunos filtros de recepción MIDI y un control de Contraste de pantalla.

## Afinación General (M.Tune)

Margen: -102,4 - +102,3 centésimas (aprox. +/-1 semitono)



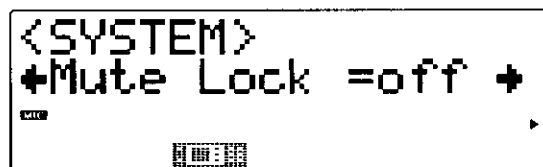
Determina la afinación exacta global de las Voces del MU100R. También afecta al tono de cada uno de los sonidos de batería/percusión de los kits de batería. La Afinación General resulta especialmente útil a la hora de ajustar el tono del MU100R cuando se utiliza con otros instrumentos. El tono real de cada Voz dependerá también del resto de parámetros relacionados con el tono: Clave (en el modo de Reproducción) y Desafinación (en el modo de Edición).

### NOTA

En torno a 440 Hz, 1 Hz equivale aproximadamente a 4 centésimas.

## Bloqueo de Silenciamiento (Mute Lock)

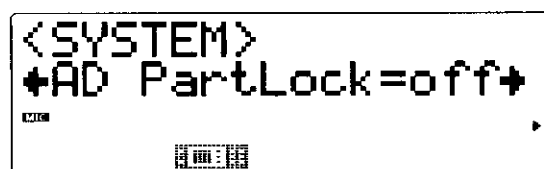
Ajustes: off (desactivado), on (activado)



Determina si el estado de Silenciamiento de Parte del MU100R se va a reinicializar o no cuando se reciba un mensaje de **Sistema GM Activado** o **Sistema XG Activado**. Por lo general, este mensaje es transmitido de forma automática al MU100R como parte de los datos de canción GM. Cuando se desactiva (off) el Bloqueo de Silenciamiento, se reinicializa el estado de Silenciamiento de las Partes del MU100R. Si desea conservar los ajustes actuales de Silenciamiento y desactivar esta reinicialización, active el Bloqueo de Silenciamiento (on). (Para más información sobre la función de Silenciamiento, véase la página 85).

## Bloqueo de la Parte A/D (AD PartLock)

Ajustes: off (desactivado), on (activado)



Determina si los valores actuales de los parámetros y los ajustes del efecto de Variación de las Partes A/D se van a reinicializar o no cuando se reciba un mensaje de **Sistema GM Activado** o **Sistema XG Activado**. Si desea conservar los valores actuales de los parámetros y los ajustes de Variación de las Partes A/D, active el Bloqueo de la Parte A/D (on). (Este parámetro no tiene ningún efecto en el modo de Actuación).

## Bloqueo de Ecualizador en Modo Multi (Mlt EQ Lock)

Ajustes: off (desactivado), on (activado)



Determina si los ajustes de Ecualizador (EQ, página 155) se van a reinicializar o modificar en respuesta a los mensajes MIDI entrantes. Cuando está activado (on), los ajustes actuales de Ecualizador se conservan, desestimándose todos aquellos mensajes relacionados con la ecualización que se reciban con los mensajes de Sistema XG Activado o Sistema GM Activado. Así podrá proteger sus ajustes originales de Ecualizador. Cuando está desactivado (off), el Ecualizador cambia conforme a los mensajes entrantes de Sistema XG/GM Activado. Este parámetro afecta al modo Multi, pero no al modo de Actuación.

## Bloqueo de Selección de Salida (OutSel Lock)

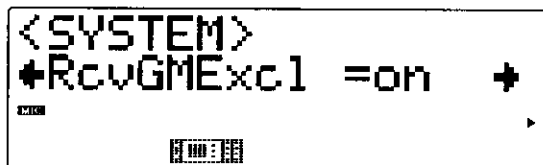
Ajustes: on (activado), off (desactivado)



Determina si los ajustes de Selección de Salida (páginas 113, 118) se van a reinicializar o no cuando se reciba un mensaje de **Sistema GM Activado** o **Sistema XG Activado**. También determina si el ajuste de Selección de Salida para una Parte puede ser editado o no a través de MIDI. Si desea "bloquear" los ajustes de Selección de Salida para evitar su alteración, seleccione la opción "on".

## Recepción de Exclusivos GM (RcvGMExcl)

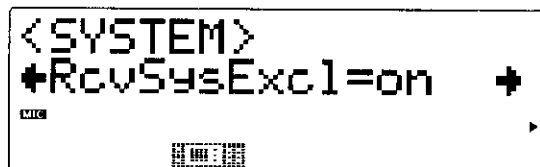
Ajustes: off (desactivado), on (activado)



Determina si se van a recibir o no mensajes de **Sistema GM Activado** o **Sistema XG Activado**. El ajuste on (activado) permite la recepción de dichos mensajes.

## Recepción de Exclusivos de Sistema (RcvSysExcl)

Ajustes: off (desactivado), on (activado)



Determina si se van a recibir o no mensajes Exclusivos de Sistema. Los mensajes Exclusivos de Sistema son datos expresamente (o "exclusivamente") relacionados con el MU100R. El ajuste "on" (activado) permite la recepción de dichos mensajes. Deberá estar activado cuando se reciban datos en bloque procedentes de un dispositivo de almacenamiento de datos MIDI (véase página 18).

## Recepción de Mensajes de Selección de Banco (RcvBankSel)

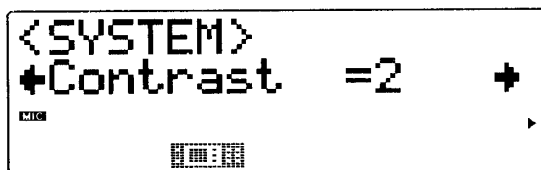
Ajustes: off (desactivado), on (activado)



Determina si se van a recibir o no mensajes de Selección de Banco. Los mensajes de Selección de Banco pueden enviarse desde otro equipo MIDI para cambiar los bancos de Voces del MU100R (véase página 31). El ajuste "on" (activado) permite la recepción de dichos mensajes.

## Contraste (Contrast)

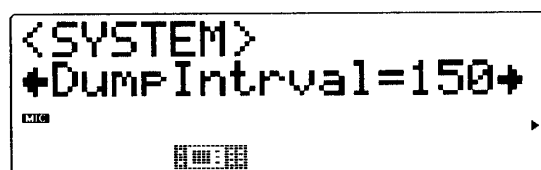
Margen: 1 - 8



Determina el contraste de la pantalla. Ajústelo a su gusto para disponer de una visibilidad óptima. (Con ajustes extremos, la pantalla puede aparecer ilegible).

## Intervalo de Trasvase (DumpInterval)

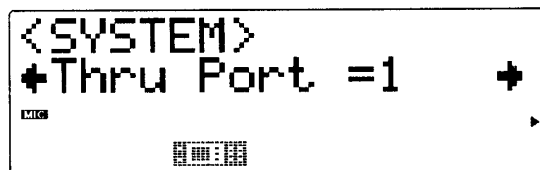
Ajustes: 50, 100, 150, 200, 300



Determina el tiempo de las pausas que el MU100R efectuará cuando envíe bloques de datos con las funciones de Trasvase. Si el equipo receptor no es capaz de procesar los datos, o si ofrece un mensaje del tipo "búfer lleno", pruebe a seleccionar un valor más alto para este parámetro e intente la transmisión de nuevo.

## Puerto de Retransmisión (Thru Port)

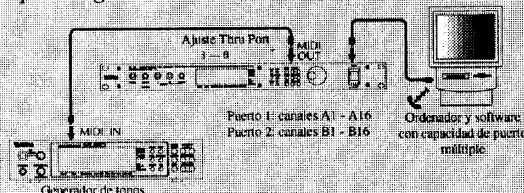
Margen: 1 - 8



Algunos secuenciadores y dispositivos MIDI son capaces de transmitir datos por varios "puertos" MIDI, rompiendo eficazmente la barrera de los 16 canales. Cuando estos datos son recibidos por el MU100R a través del terminal TO HOST, este parámetro determina el puerto MIDI cuyos datos van a ser transmitidos por la salida MIDI OUT. De esta forma, se puede conectar otro generador de tonos multitímbrico al MU100R y reproducir datos por 48 canales MIDI independientes, esto es, 32 del MU100R y otros 16 del generador de tonos conectado.

### NOTA

*El MU100R puede recibir mensajes por cable (F5) cuando el terminal TO HOST está conectado al puerto serie de un ordenador. En el MU100R, los canales de recepción MIDI A1 - A16 se controlan desde el Puerto 1, y los canales B1 - B16 desde el Puerto 2. Si el software que está utilizando acepta puertos MIDI separados, podrán recibirse datos por 32 canales al mismo tiempo, o lo que es lo mismo, reproducir 32 partes con un único cable serie. Si conecta otro generador multitímbrico a la salida MIDI OUT del MU100R, y ajusta la función de Puerto de Retransmisión (Thru Port) en un valor distinto de 1 ó 2, podrá reproducir datos por un total de 48 canales MIDI, esto es, 32 por el MU100R y otros 16 por el generador de tonos conectado.*



## Visualización de Selección de Banco (DispBankSel)

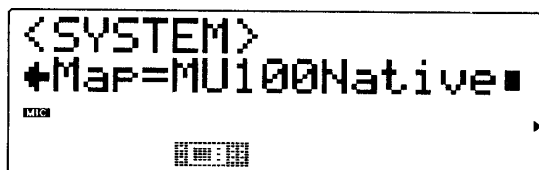
Ajustes: 1 (se visualizan sólo los bancos con Voces únicas)  
2 (se visualizan todos los bancos)



Determina si el MU100R va a mostrar o no en pantalla todos los bancos de Voces cada vez que se cambie de banco. (Para más información sobre el cambio de banco, véase la página 28). Con un valor de "1", el MU100R omite convenientemente los bancos que tienen la misma Voz. Es decir, cuando recorra los bancos disponibles, la pantalla se detendrá únicamente en aquéllos que presenten una Voz única o diferente (para el número de programa seleccionado). Si se elige la opción "2", todos los bancos se visualizan por orden, sean las Voces las mismas o no. El ajuste de Visualización de Selección de Banco no puede cambiarse con ningún mensaje MIDI entrante.

## Mapa de Voces (Map)

Ajustes: MU basic, MU100Native



Determina la configuración o asignación del juego de voces XG del MU100R. Este parámetro deberá ajustarse para concordar con los tipos particulares de datos de canción. Para la reproducción de datos grabados en el MU90R, MU80 y MU50, o concebidos para ellos, seleccione la opción "MU basic". Para la reproducción de otros datos compatibles con GM y XG, así como de los datos de canción más recientes (en especial los destinados al MU100R), deberá seleccionar la opción "MU100Native".

### NOTAS

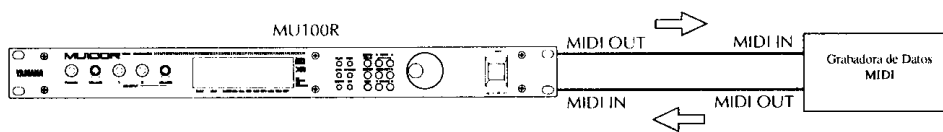
- Sólo el mapa de voces del banco básico (MSB = 0, LSB = 0) se verá afectado por este parámetro, y no así el resto de bancos de voces extendidas.
- Este ajuste no se ve afectado por los mensajes MIDI entrantes de Sistema XG Activado o Sistema GM Activado.

# Funciones de Traspase (DUMP)

Las funciones de Traspase permiten guardar los diversos ajustes del MU100R (tales como los de Partes, Actuaciones, sistema, etc.) en un secuenciador MIDI, ordenador o grabadora de datos MIDI (por ejemplo, el Archivador de Datos MIDI Yamaha MDF2).

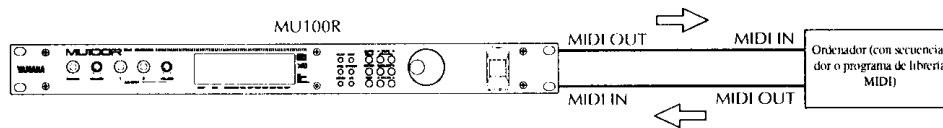
Las siguientes ilustraciones muestran ejemplos de conexiones para las funciones de Traspase.

## Salvar y recuperar datos a través de MIDI



Pueden enviarse y recibirse datos de Traspase en Bloque a través de las conexiones MIDI IN y MIDI OUT.

## Salvar y recuperar datos a través de TO HOST



Pueden enviarse y recibirse datos de Traspase en Bloque a través de la conexión TO HOST.

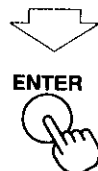
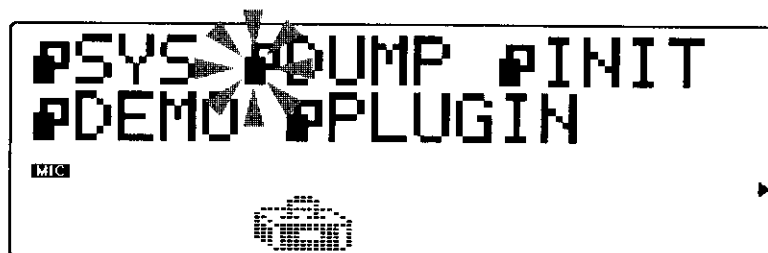
### Operación

- 1 Asegúrese de que el MU100R está debidamente conectado al dispositivo, y el interruptor **HOST SELECT** correctamente ajustado.

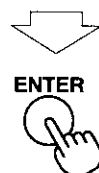
Cuando utilice los terminales MIDI, conecte la salida **MIDI OUT** del MU100R a la entrada **MIDI IN** de la grabadora de datos (véanse las ilustraciones anteriores). Asimismo, sitúe el interruptor **HOST SELECT** en la posición **MIDI**.

Cuando utilice el terminal **TO HOST**, asegúrese de que el ajuste del interruptor **HOST SELECT** coincide con el del dispositivo que vaya a utilizar. (Para más información sobre las conexiones del ordenador, consulte la página 19).

- 2 Pulse el botón UTIL y seleccione "DUMP". A continuación pulse el botón ENTER.



- 3 Desde el menú de Traspase (Dump Out), seleccione el tipo de datos que se van a enviar: All (todos), Multi o Perform (actuación). Después pulse el botón ENTER para solicitar el traspase de datos seleccionado.



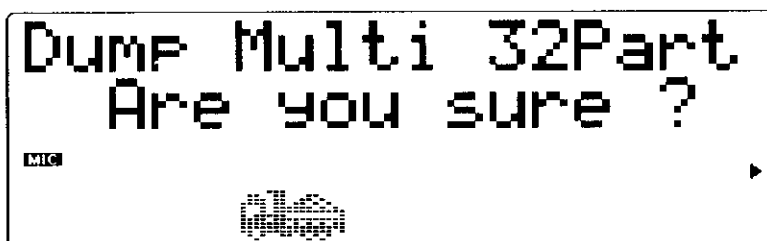
Todos (All)



Transmite todos los datos del MU100R (Parte, Actuación, sistema y todos los valores de los parámetros) al equipo conectado.

## Multi

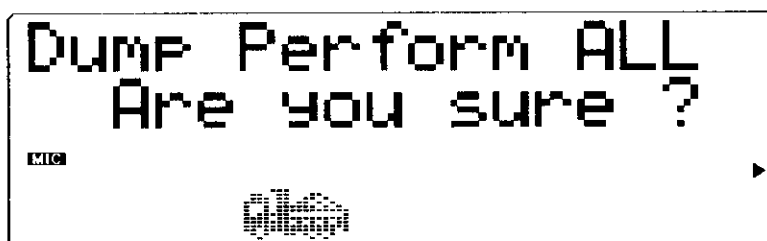
Ajustes: 32 Partes, 16 Partes, 32 Partes + A/D, 16 Partes + A/D



Transmite los datos de las Partes de Multi seleccionadas del MU100R (datos de Sistema, de Efectos y de EQ) al equipo conectado. (Utilice los botones VALUE  $\ominus/\oplus$  para seleccionar el tipo y la cantidad de datos que se van a transmitir).

## Actuación (PERFORM)

Ajustes: ALL (completa), I001 - I128 (n'meros de Actuaciones Internas)



Transmite los datos de la Actuación seleccionada del MU100R al equipo conectado. (Utilice los botones VALUE  $\ominus/\oplus$  o el mando de datos para seleccionar el tipo y la cantidad de datos que se van a transmitir).

- 4 A la pregunta de confirmación "Are you sure?" (está seguro?), responda pulsando ENTER para ejecutar la operación, o EXIT para cancelarla y regresar al men' de Traspase.

En la pantalla se visualiza un mensaje de progresión ("Transmitting...") durante la operación. Una vez finalizada, el MU100R regresará al men' de Traspase.

### NOTA

Si tiene más de un MU100R conectado y desea enviar distintos conjuntos de datos a cada uno, puede especificar un N'mero de Dispositivo diferente para cada uno de ellos (véase página 98). Deberá ajustar el N'mero de Dispositivo de cada MU100R utilizado antes de trasvasar los datos a un equipo de almacenamiento. Seguidamente, cuando vuelva a cargar los datos en los MU100R conectados, cada unidad recibirá de forma automática nicamente los datos que posean el N'mero de Dispositivo correspondiente.

**Para devolver los datos de la grabadora al MU100R:**

Compruebe que los equipos están debidamente conectados (véanse las ilustraciones anteriores de **Recuperación de Datos**, página 18), y ejecute la operación adecuada de transferencia de datos desde la grabadora (consulte el manual de instrucciones de dicha unidad). El MU100R recibirá de forma automática los datos en bloque entrantes.



# Funciones de Inicialización (INIT)

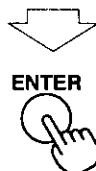
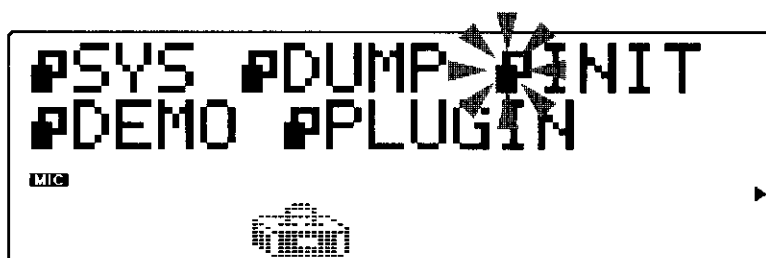
Las funciones de Inicialización permiten restablecer los ajustes de fábrica del MU100R.

## NOTA

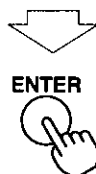
*Puesto que las funciones de Inicialización reemplazan y eliminan los datos existentes, antes de hacer uso de ellas deberá salvar todos los ajustes importantes en un dispositivo de almacenamiento de datos MIDI (véase página 18).*

### Operación

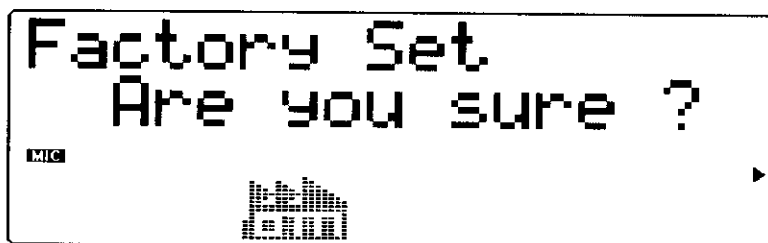
- 1 Pulse el botón UTIL, seleccione "INIT" y pulse ENTER.



- 2 Desde el menú de Inicialización, seleccione el tipo de datos que desea inicializar: Ajustes de Fábrica (FactSet), modo de Módulo de Sonido seleccionado (XGInit, GM Init, C/MInit, PFMInit) o Batería (DrumInit). A continuación pulse el botón ENTER para confirmar el trasvase de datos seleccionado.



## Ajustes de Fábrica (FactSet)



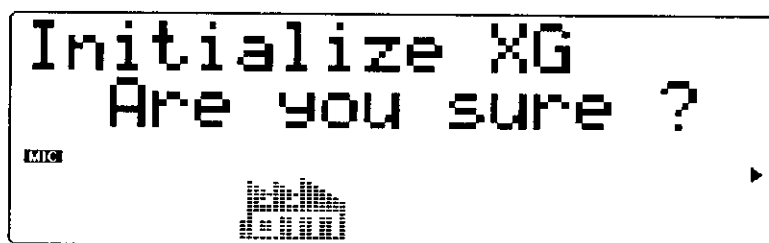
Restablece los ajustes originales de fábrica del MU100R.

### NOTA

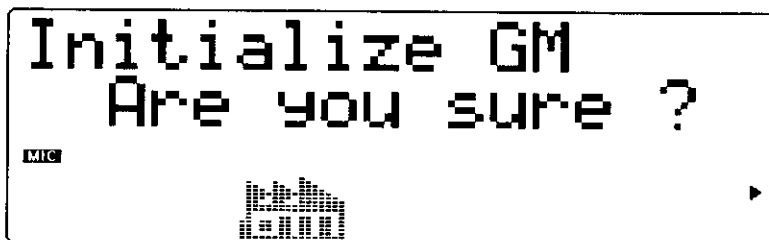
Esta función reemplaza los datos de actuación internos por "Internal Performance 2". Si desea restablecer "Internal Performance 1" (actuación inicial), cargue los datos del disquete facilitado (consulte el manual "Lista de Sonidos y Datos MIDI").

Modo de Módulo de Sonido seleccionado:

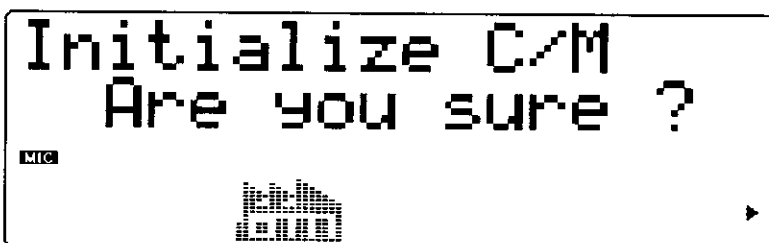
### General MIDI Extendido (XGInit)



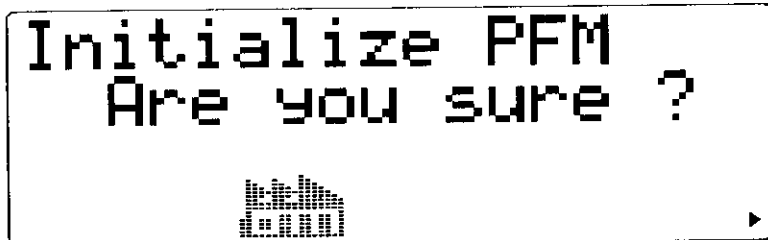
### General MIDI (GM Init)



### Computer Music (C/MInit)



## Actuación (PFMInit)



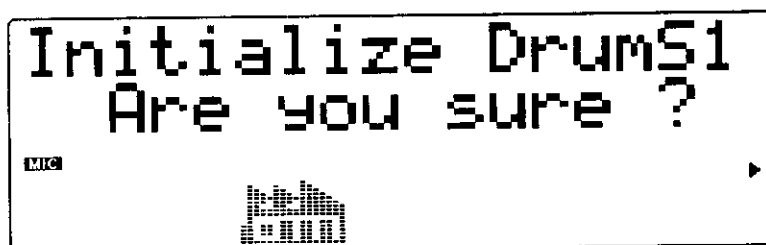
Uno de los cuatro parámetros anteriores estará disponible, dependiendo del modo de Módulo de Sonido seleccionado: **XG**, **TG300B**, **C/M** o **PFM**. La inicialización de este parámetro restablece los ajustes originales del modo seleccionado.

**NOTAS**

- Con **PFMInit**, sólo se inicializará la Actuación seleccionada en ese momento.
- Con **XGInit** y **GM Init**, los ajustes inicializados son los mismos que cuando el **MU100R** se reinicializa al recibir un mensaje de **Sistema XG Activado** o **Sistema GM Activado**.

## Batería (DrumInit)

Margen: DrumS1 - DrumS4 (Batería S1 - Batería S4)



Restablece los ajustes de batería originales de la Configuración de Batería S1 - S4. (Utilice los botones **VALUE** o el mando de datos para seleccionar la Configuración de Batería deseada).

**NOTA**

*Este parámetro no está disponible cuando el MU100R se encuentra en el modo de Actuación.*

- 3 A la pregunta de confirmación "Are you sure?" (¿está seguro?), responda pulsando **ENTER** para ejecutar la operación, o **EXIT** para cancelarla y regresar a la pantalla anterior.

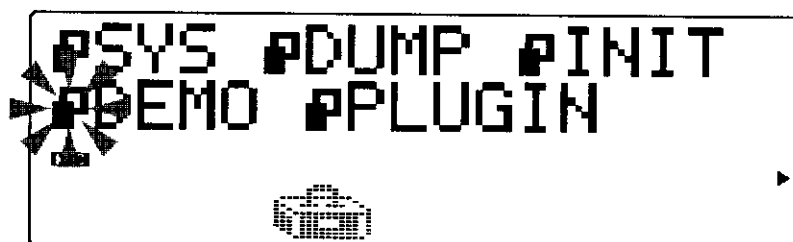
En la pantalla se visualiza un mensaje de progresión ("Executing...") durante la operación. Una vez finalizada, el MU100R regresa al men' de Inicialización.

# Reproducción de la Canción de Demostración (DEMO)

La función DEMO del menú de Utilidades permite reproducir la Canción de Demostración interna del MU100R.

## Operación

- 1 Pulse el botón **UTIL** y seleccione "DEMO". Después pulse el botón **ENTER**.



**ENTER**



- 2 Pulse el botón **ENTER** para dar comienzo a la Canción de Demostración.

La Canción de Demostración comienza a reproducirse, y se repite indefinidamente mientras no se detenga (véase punto 4 más adelante). La reproducción de las Partes individuales de la canción se visualiza de forma gráfica con las barras de "medición de nivel" de la pantalla.

## NOTA

*Durante la reproducción de la Canción de Demostración, no es posible utilizar ninguno de los controles del panel (a excepción del botón **EXIT** y el control **VOLUME**).*

- 3 Para detener la reproducción de la canción, pulse el botón **EXIT**.

**EXIT**



- 4 Para abandonar la función DEMO, pulse de nuevo el botón **EXIT**.

# Parámetros de Sistema de Voz VL y de Armónicos (PLUGIN)

## Parámetros de Sistema de la Voz VL

**Selección:** botón [UTIL] → "PLUGIN" → "PLG100-VL"

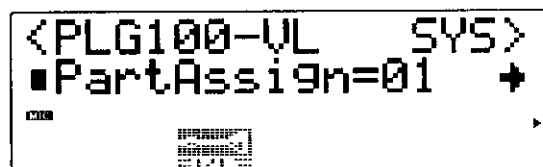
Estos parámetros incluyen la asignación de la Parte a la Voz VL, así como otros controles que afectan al funcionamiento general. Para más información sobre las voces VL y cómo usarlas, consulte la página 62.

### Asignación a una Parte (PartAssign)

Ajustes:

En el modo XG: 01 - 16, off

En el modo de Actuación: 01 - 04, off



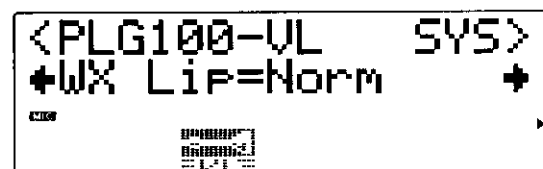
Determina la Parte a la que se va a asignar la Voz VL. Si no se asigna correctamente una parte en este parámetro, no podrá seleccionarse para la Parte ninguno de los bancos de voces VL.

#### NOTA

*Las voces VL no pueden asignarse a varias Partes al mismo tiempo, ya que la sección de generador de tonos es monofónica.*

### Modo WX Lip

Ajustes: Norm, Expd



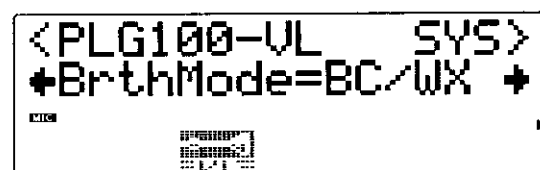
Los controladores MIDI de Viento de la serie WX producen datos de inflexión de tono de "-16" a "+32" en respuesta al presión de los labios (o caña). El parámetro WX Lip determina si estos valores se van a emplear tal cual ("Norm") o ampliados al margen completo de "-64" hasta "+63" ("Expd"). También vale para los datos de inflexión de tono transmitidos desde dispositivos que no sean de la serie WX.

#### Detalles

- El ajuste "Expd" es recomendable cuando se utiliza un controlador WX en el modo de "labios presionados", mientras que el ajuste "Norm" se recomienda con el modo de "labios sueltos".
- Los ajustes realizados aquí son válidos únicamente para el generador de tonos VL interno.

### Modo de Soplido (BrthMode)

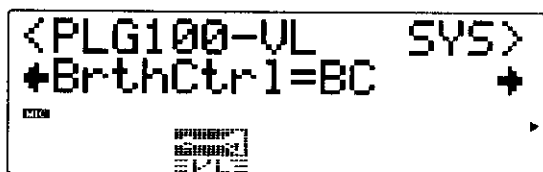
Ajustes: BC/WX, Vel, TchEG



Determina la fuente que se va a utilizar para el control del aire (o soplido). Este parámetro deberá ajustarse en "BC/WX" cuando se utilice un controlador de soplido o un controlador MIDI de Viento de la serie WX de Yamaha. Con la opción "Vel", la variación de aire se controla mediante la respuesta a la pulsación inicial del teclado. Si se selecciona "TchEG", la variación de soplido es controlada por una combinación de la respuesta a la pulsación inicial del teclado y la presión posterior (aftertouch). La velocidad de pulsación inicial de tecla establece el nivel de soplido inicial, y la presión posterior determina la forma de la consiguiente envolvente de soplido.

## Control de Soplido (BrthCtrl)

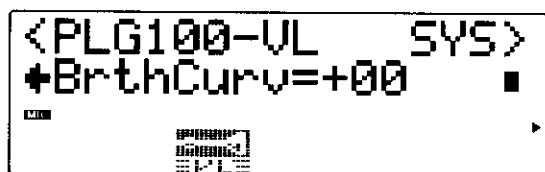
Ajustes: BC, Exp



Determina el número de cambio de control MIDI que se va a utilizar para el control de aire de la Voz VL, cuando se reciben datos de controlador de soplido (número 2) vía MIDI. Con la opción "BC", se utiliza el número de control 02 (control de soplido), y con "Exp" se utiliza el número de control 11 (expresión).

## Curva de Soplido (BrthCurv)

Margen: -16 - +16



Determina la relación entre los datos de controlador de soplido (número 2), recibidos a través de MIDI, y la cantidad real aplicada de variación de soplido. Los valores negativos producen una gran variación de soplido cuando se aplica una cantidad relativamente pequeña de presión de aire al controlador, en tanto que los valores positivos requieren la introducción de un margen mayor de valores de control de soplido para producir el mismo grado de variación de aire.

### Detalles

- También es válido para los datos de controlador de soplido transmitidos desde dispositivos distintos de la serie WX.
- Los ajustes realizados aquí son válidos únicamente cuando se ha seleccionado "BC/WX" en el Modo de Soplido.

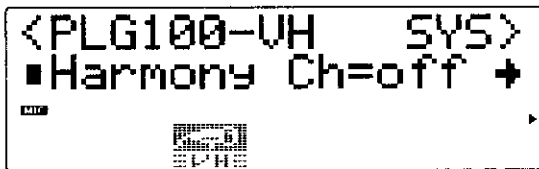
## Parámetros de Sistema del Efecto de Armónicos

**Selección:** botón [UTIL] ➔ “PLUGIN” ➔ “PLG100-VH”

Estos parámetros incluyen los ajustes de canal MIDI para los armónicos y la melodía. Si desea información general sobre el efecto Harmony y la forma de utilizarlo, consulte la Guía Práctica, página 77.

### Canal de Armónicos (Harmony Ch)

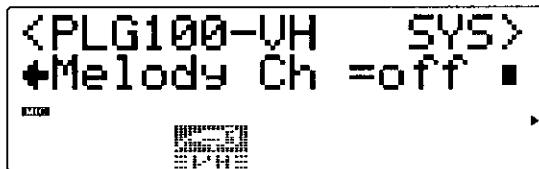
Ajustes: off, 1 - 16



Determina el canal MIDI por el que se va a controlar el efecto Harmony (armónicos). Por ejemplo, si se ajusta el mismo valor que el canal de transmisión MIDI de un teclado MIDI conectado, y están seleccionados los tipos Vocoder o Chordal (página 147), podrá utilizar el teclado para “tocar” los armónicos (véase página 77).


### Canal Melódico (Melody Ch)

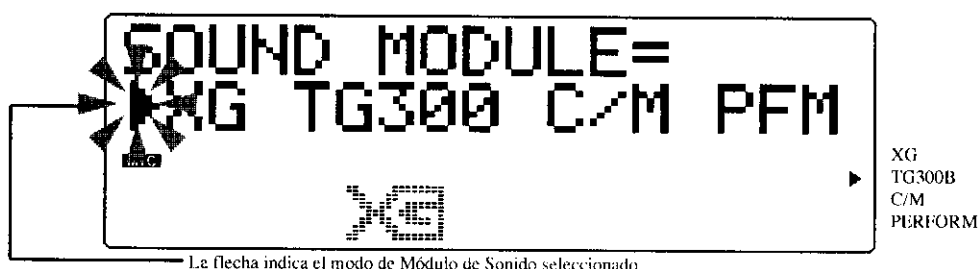
Ajustes: off, 1 - 16



Determina el canal MIDI por el que se va a controlar el sonido melódico del efecto Harmony. Por ejemplo, si se ajusta el mismo valor que el canal de transmisión MIDI de un teclado MIDI conectado, podrá utilizar el teclado para controlar el tono del sonido melódico.

# Modo de Módulo de Sonido (MODE)

Le permite seleccionar el modo operativo del MU100R. Pulse el botón **MODE**, y luego utilice los botones **SELECT**  para seleccionar el modo de Módulo de Sonido deseado: **XG** (General MIDI Extendido), **TG300B** (General MIDI), **C/M** (Computer Music) o **PFM** (Actuación). Si selecciona **XG**, **TG300B** o **C/M**, el MU100R se ajustará automáticamente en el modo Multi. Si selecciona **PFM**, el MU100R entrará en el modo de Actuación (véase página 6). La parte inferior derecha de la pantalla indica el modo de Módulo de Sonido seleccionado.



Pulse el botón **EXIT** (o cualquiera de los otros botones de selección de modo: **PLAY**, **EDIT**, **UTIL**, **EFFECT** o **EQ**) para usar el MU100R en el modo elegido.

## NOTAS

- Cuando no está seleccionado el modo **XG** y se recibe un mensaje de **Sistema XG Activado**, el MU100R cambia al modo **XG** después de una breve pausa de 0,5 segundos.
- Si se seleccionan los modos **TG300B** o **C/M**, no se pueden usar las Voces **VL** ni el efecto **Harmony**.
- En el modo **C/M**, las Voces disponibles en las Partes 11-16 son diferentes de las disponibles en las Partes 1-9. (Consulte el manual "Lista de Sonidos y Datos MIDI").
- El modo **TG300B** también dispone de múltiples bancos. En el modo **C/M** sólo hay un banco (aparece "Fix" en el parámetro de número de banco), y para la parte de batería únicamente se puede seleccionar un kit.



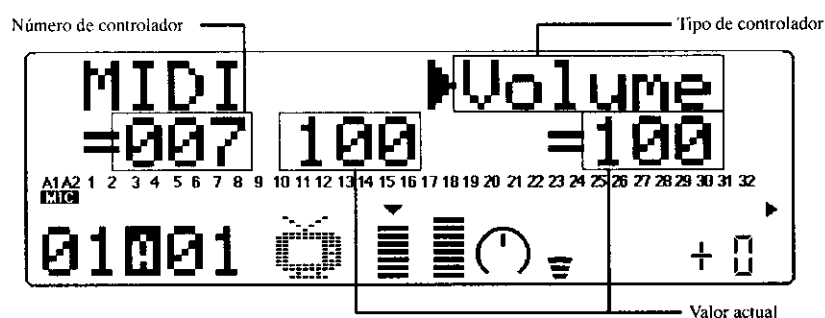
# Otras Funciones

## Mostrar Cambio de Control

Esta función le permite visualizar el número de cambio de control actual, su tipo y su valor (en formato decimal). También puede transmitir el valor visualizado simplemente pulsando un botón.

### Operación

- 1 Desde el modo de Reproducción de Multi o de Reproducción de Actuación, haga doble clic en el botón **ENTER** (púlselo dos veces seguidas). (Aparecerá la pantalla de Mostrar Cambio de Control).



- 2 Para transmitir el mensaje visualizado, pulse de nuevo el botón **ENTER**. El mensaje se transmitirá a través de los terminales MIDI o TO HOST.
- 3 Pulse el botón **EXIT** para regresar a la pantalla de Reproducción.

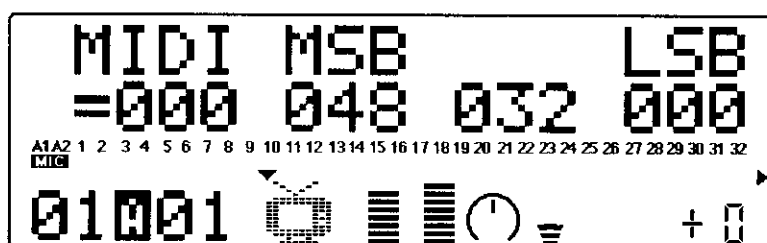
Resulta muy útil para introducir rápidamente ajustes en un secuenciador.

### Visualización/Envío de Ajustes de Bancos de Voces

La función "Mostrar Cambio de Control" también le permite visualizar y enviar ajustes MSB y LSB de los bancos de voces desde el modo XG.

Para ello:

- 1) Desde el modo de Reproducción de Multi (modo XG), seleccione el número de banco deseado. (Para más información sobre la selección de bancos, consulte la página 28).
- 2) Con el parámetro de número de banco resaltado, haga doble clic en el botón [ENTER].



- 3) Pulse el botón [EXIT] para regresar a la pantalla de Reproducción.

### NOTA

Los valores MSB y LSB se emplean combinados uno con otro para ofrecer un mayor número de bancos de los que sería posible disponer con el límite de 128 números del sistema hexadecimal de MIDI. Por ejemplo, las Voces XG están incluidas en los bancos 000 - 127, y estos bancos se seleccionan a través de MIDI con el valor MSB de 000. Los bancos de voces exclusivas del MU100 se hallan en MSB 048. Para más información sobre los valores MSB y LSB, consulte la página 30.



[REDACTED]

---

*Otras Funciones*

# APÉNDICE

---

# Solución de Problemas

Aunque el MU100R resulta excepcionalmente sencillo de usar, ocasionalmente puede funcionar de forma distinta a la esperada. En tal caso, compruebe las posibles causas y soluciones que se ofrecen a continuación antes de suponer que se trata de una anomalía del instrumento.

Problema		Posible Causa y Solución
No hay corriente.		Si utiliza un adaptador de c.a., compruebe que esté bien conectado a la toma de c.a. y al MU100R (pág. 3).
No hay sonido.		<p>Compruebe que:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● El control de volumen del panel está ajustado a un nivel adecuado.</li> <li>● Otros parámetros relacionados con el volumen se encuentran a niveles adecuados. (Véase Volumen y Expresión en los controles de Una Parte, página 96, y Volumen General y Atenuador General en los controles de Todas las Partes, página 98).</li> <li>● MUTE o SOLO no están activados (página 85). Si una Parte está siendo silenciada, o una Parte vacía está siendo aislada, puede que no haya ningún sonido.</li> <li>● Los ajustes del efecto de Variación son correctos. No habrá sonido en absoluto si la Conexión de Variación es INS (pág. 145), el Envío de Variación está activado para la Parte (pág. 97), y se ha seleccionado NO EFFECT como Tipo de Variación (pág. 144). La solución más sencilla en tal caso es desactivar el Envío de Variación para la Parte.</li> <li>● El Tiempo de Ataque del EG (pág. 103) es lo bastante corto para los sonidos percusivos breves.</li> <li>● La Desviación de la Sensibilidad a la Velocidad de Pulsación (pág. 111) está correctamente ajustada.</li> <li>● Los Límites de Nota Inferior y Superior (págs. 110-136) están bien ajustados. Si el inferior es mayor que el superior, no habrá salida de sonido.</li> <li>● Los Límites de Velocidad de Pulsación Inferior y Superior (págs. 111, 136) están bien ajustados. Si el inferior es demasiado alto y el superior demasiado bajo, quizás no haya salida de sonido.</li> </ul>
No hay sonido cuando se toca el MU100R desde un ordenador, secuenciador o teclado externo.		Compruebe todas las conexiones MIDI, asegurándose de que la salida MIDI OUT del equipo externo está conectada a la entrada MIDI IN del MU100R, y la entrada MIDI IN del equipo externo a la salida MIDI OUT del MU100R. (páginas 17-19). Si está utilizando el terminal TO HOST con un ordenador, compruebe que está bien conectado al ordenador y que el interruptor HOST SELECT está debidamente ajustado para dicho equipo (véanse páginas 19-22). Asimismo, asegúrese de que ha encendido el instrumento MIDI u ordenador conectado antes de encender el MU100R. Si no lo ha hecho, el problema se puede resolver apagando y volviendo a encender el MU100R.
Las notas se interrumpen o se omiten.		Puede haberse sobrepasado la polifonía máxima del MU100R. El MU100R puede reproducir un máximo de 64 notas a la vez. (Aunque puedan parecer más que suficientes, quizás se queden cortas si se toca un teclado en combinación con datos de canción con arreglos densos).
No se escuchan los efectos de Reverberación, Chorus o Variación.		Compruebe todos los controles relacionados con estos efectos: los Envíos de Reverberación, Chorus y Variación de los controles de Una Parte (página 97) y los Retornos correspondientes (cuando Conexión de Variación está fijada en SYS) de los controles de Todas las Partes (páginas 98-99). Revise también los ajustes de los efectos individuales: si no se ha seleccionado ningún Tipo, o si los ajustes de los parámetros son demasiado bajos, puede que no haya sonido de efecto.
No se escucha el sonido de la entrada A/D (micrófono, guitarra, etc.)		Compruebe que está activada la Parte A/D adecuada (A1 o A2), y que el control A/D INPUT está ajustado a un nivel apropiado. Además, para lograr el mejor resultado, asegúrese de que el tipo de entrada A/D (micro, guitarra, teclado, audio) concuerda con la entrada utilizada.
Sección de Voces VL/Efecto de Armónicos	No se pueden utilizar las Voces VL o el efecto de Armónicos:	<p>Compruebe los siguientes puntos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Las Voces VL y el efecto Harmony sólo se pueden usar en los modos XG y Actuación.</li> <li>● La Voz VL ha de estar asignada a una Parte en el parámetro Part Assign (página 169), y el efecto Harmony en el parámetro Insert Part (página 151).</li> <li>● Las Voces VL sólo se pueden usar con las Partes 1-16.</li> <li>● Cuando se utilice el sistema MIDI, las Voces VL y el efecto Harmony sólo pueden controlarse a través del terminal MIDI-A. Cuando utilice TO HOST, sólo se podrán controlar a través del puerto MIDI 1.</li> </ul>
	Suenan otras notas con las Voces VL y el efecto de Armónicos:	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Las Voces VL y el efecto Harmony pueden utilizarse en el modo de Actuación; sin embargo, la operación de Almacenamiento guarda únicamente las ediciones realizadas desde los controles del panel, y no los parámetros "ocultos" accesibles a través de MIDI.</li> <li>● Cuando se controlan determinados parámetros de las Voces VL y del efecto Harmony a través de MIDI, el valor o ajuste visualizado en la pantalla en ocasiones no cambia, incluso aunque el valor real lo haga.</li> <li>● No se ha guardado algún cambio realizado en los parámetros "ocultos" de las Voces VL y efectos Harmony (accesibles únicamente a través de MIDI): cuando se apaga el instrumento, automáticamente se cancelan estos ajustes.</li> <li>● Al hacer una copia de seguridad de los datos correspondientes a las Voces VL y al efecto Harmony, el tiempo requerido para que los datos se transfieran puede ser bastante extenso. Tenga cuidado de no apagar el equipo o desconectar el adaptador mientras no concluya la operación.</li> </ul>

Problema	Posible Causa y Solución
<b>Acerca de la Sección VL</b> Algunas voces suenan como si estuvieran en la octava original, aun desplazándolas una octava hacia abajo.	Es porque la Síntesis Acústica Virtual simula con gran precisión el comportamiento acústico de un tubo o una cuerda. En términos simples, el balance de armónicos de la voz cuando se toca en la octava normal se mantiene incluso aunque la voz se baje una octava. El cambio de timbre podrá ser mayor o menor, según la voz seleccionada.
<b>El portamento produce un acusado efecto de glissando en algunas voces.</b>	La trompeta y algunos instrumentos de metal tienden más que otros a exhibir este fenómeno. En un generador de tonos VA, el portamento se produce alargando o acortando el tubo o la cuerda del instrumento, y cambiando la Embocadura. La trompeta está diseñada para acentuar los "modos" de tubo y producir notas en un amplio margen con tan sólo tres válvulas. Cuando se aplica portamento a una voz de trompeta, el tono tiende a saltar de un modo a otro, produciendo el mencionado efecto de glissando. El mismo efecto se produce con algunas voces de flauta. Los modos de saxofón no son tan intensos como los de la trompeta, si bien algunas voces de saxo tienen dos modos definidos que, cuando se despliegan por efecto del portamento, pueden producir irregularidades.
<b>Los parámetros de filtro, EG y otros afectan más a unas voces que a otras.</b>	La mayoría de las voces utilizan el tipo de filtro de paso bajo, pero algunas emplean los de paso banda, paso alto o supresión de banda. Algunas voces hacen un uso muy escaso del procesamiento por filtro. La modificación de los ajustes de filtro no tienen por qué producir un efecto perceptible. Por otra parte, los ajustes de los parámetros internos de Ruido de Soplido, Presión de Garganta, Growl, Realizador de Armónicos y EG del Tono, pueden afectar significativamente al grado real de repercusión sobre el sonido que tienen los parámetros accesibles a través de los controles de la sección VL.
<b>Algunas voces de instrumentos de cuerda y arco tienden a chirriar.</b>	Como sabrá cualquiera que haya tocado (o intentado tocar) un violín de verdad, estos instrumentos tienden por naturaleza a chirriar si no se dominan. Con la síntesis VA ocurre lo mismo. Al igual que con un instrumento de cuerda y arco real, la velocidad del arco y la presión deben controlarse debidamente en la sección VL para producir el sonido deseado. La velocidad del arco normalmente se domina con un controlador de soplido o con un pedal de expresión. La presión del arco se controla con el número de control 13, siendo "64" una presión media, los valores más bajos una menor presión, y los más altos una mayor presión del arco.
<b>Las inflexiones de tono producidas por una rueda de inflexión de tono no son siempre precisas.</b>	Los instrumentos musicales de acústica natural no poseen "parámetro de tono". El tono está determinado por las propiedades de la caja resonante del instrumento, así como por el estado del excitador. Esto mismo es válido para la Síntesis Acústica Virtual: en la sección VL, la inflexión de tono se simula manipulando la longitud correspondiente de tubo/cuerda y las características del excitador. En consecuencia, el margen de inflexión de tono puede no ser siempre "matemáticamente" exacto. Con los instrumentos de caña como el saxofón o el clarinete, se crean unas inflexiones de tono de sorprendente realismo controlando al mismo tiempo el tono y la embocadura. Como el componente de embocadura de la inflexión de tono presenta un comportamiento acústico típicamente imprevisible, no siempre se producen resultados exactos.
<b>Algunas voces no responden a los cambios de EG como es de esperar.</b>	El resultado de editar los parámetros del generador de envolvente puede no ser siempre el que se espera, en particular con las voces de instrumentos de cuerda punteada como la guitarra o el bajo. Esto se debe a que la sección VL en realidad simula el punteo, la oscilación libre y el silenciamiento de las cuerdas más que simplemente utilizar el EG para aproximarse a estos eventos. Si el sonido de una voz de cuerda decae de forma natural, por ejemplo, fijando un tiempo de abandono largo repercutirá poco o nada sobre el sonido real de la voz. Como las porciones de ataque y caída de la voz también presentan variaciones naturales de timbre, podrán alterarse de manera poco natural con unos ajustes inadecuados del EG, lo que será perfecto si lo que busca son efectos artificiales. La experimentación es la única forma segura de determinar cómo van a afectar los parámetros del EG a una voz particular.
<b>La sección VL es un generador de tonos monofónico. ¿Por qué se selecciona inicialmente el modo "poly" cuando se activa el modo de módulo de sonido VL-XG?</b>	Es para ofrecer compatibilidad entre el formato XG actual y los futuros generadores de tonos polifónicos de la serie VL. También proporciona un cierto grado de compatibilidad para permitir la reproducción de datos de canción VL-XG en los generadores de tonos desprovistos de la extensión VL-XG. Concretamente, para conmutar la sección VL al modo monofónico, los datos de canción incluyen una orden de "modo mono" (cambio de control n° 126, valor 0-16) que, recibida por un generador XG polifónico de 32 ó 64 notas, cambiará al modo monofónico las partes correspondientes. Esto mismo es aplicable a los futuros generadores polifónicos de la serie VL, de manera que no será preciso ningún cambio. La sección VL, por tanto, dispone de una opción "poly" que se selecciona automáticamente a la recepción de un mensaje MIDI exclusivo de sistema de "XG Activado".

# Mensajes de Error

## **Battery Low!**

El voltaje de la pila (para la protección de la memoria interna) puede ser demasiado bajo. Lleve el equipo a su proveedor local o a cualquier servicio autorizado Yamaha.

---

## **Illegal Data!**

Se ha producido un error durante la recepción de mensajes MIDI. Intente transmitir los datos de nuevo, o apague y encienda el MU100R.

---

## **MIDI Buffer Full!**

El MU100R está recibiendo demasiados datos MIDI al mismo tiempo. Reduzca la cantidad de datos enviados al MU100R.

---

## **HOST is OffLine!**

Este mensaje aparece cuando el ordenador base no está encendido, el cable no está bien conectado o el software de secuenciación no está activado.

---

## **SysEx Adrs ERROR!**

Los datos del mensaje Exclusivo de Sistema recibido son incorrectos. Compruebe la dirección del mensaje e intente de nuevo la transmisión.

---

## **SysEx Data ERROR!**

Los datos del mensaje Exclusivo de Sistema recibido son incorrectos. Compruebe los datos del mensaje (si requiere una cabecera MSB o LSB) e intente de nuevo la transmisión.

---

## **SysEx Size ERROR!**

Los datos del mensaje Exclusivo de Sistema recibido son incorrectos. Compruebe el tamaño del mensaje e intente de nuevo la transmisión.

---

## **Check Sum ERROR!**

La suma de comprobación del mensaje Exclusivo de Sistema recibido es incorrecta. Revise la suma de comprobación del mensaje e intente de nuevo la transmisión.

---

## **This Parameter isn't Excl Data**

El parámetro seleccionado no tiene ningún valor de Exclusivo de Sistema y no puede ofrecerse en pantalla a través de la función Mostrar Exclusivos.

---

## **No Parameter**

El parámetro seleccionado para su uso con la función Mostrar Exclusivos no existe como parámetro válido.

---

## **Rcv CH is OFF!**

El parámetro seleccionado para su uso con la función Mostrar Exclusivos no puede convertirse en mensaje MIDI, ya que el Canal de Recepción para la Parte está desactivado. Ajuste el Canal de Recepción con un valor adecuado.

---



# Especificaciones

## Método de Generación de Tonos

AWM2 (Memoria de Ondas Avanzada 2), Sistema de Síntesis Acústica Virtual (VL)

## Polifonía Simultánea Máxima

64 notas + 1 nota (VL)

## Modos de Módulo de Sonido

XG (General MIDI Extendido), TG300B, C/M y Performance (Actuación)

## Capacidad Multitímbrica

32 Partes (por 32 canales MIDI; con prioridad de reserva de elementos para las últimas notas y disposición dinámica de Voces)

## Estructura Interna de Voces/Programas

### Programas Normales

Voces Totales.....	1267 + 256 (VL)
Modo XG.....	1074 + 256 (VL)
Modo TG300B.....	614
Modo C/M.....	128 (Partes 1 - 9), 64 (Partes 11 - 16)

### Programas de Batería

Programas Totales.....	46
Modo XG.....	36
Modo TG300B.....	10
Modo C/M.....	1

### Programas de Actuación

Hasta cuatro Voces, más todos los ajustes de efectos, pueden memorizarse en una Actuación.

Programas Predefinidos.....	100
Programas de Usuario.....	100

## Efectos




Seis secciones de multiefectos: Reverberación (12 Tipos), Chorus (14 Tipos), Variación (70 Tipos), Inserción 1,2 (43 Tipos), Efecto de Armónicos (4 Tipos) y Ecualización (4 Tipos)

## Pantalla

De cristal líquido personalizada, con retroiluminación

---

### Controles

Control de volumen (VOLUME); control de nivel de entrada A/D (A/D INPUT); botones de selección de modo: PLAY (reproducción), UTIL (utilidades), MODE (modo), EDIT (edición), EFFECT (efectos), EQ (ecualización); otros botones: MUTE/SOLO (silenciamiento/aislamiento), ENTER (intro), EXIT (salida), PART , SELECT , VALUE , mando de datos, botón de encendido

---

### Conectores y Terminales

Panel frontal: toma de auriculares PHONES (conector de 1/4"), entradas A/D INPUT 1 y 2 (1/4")  
Panel posterior: Salidas INDIVIDUAL OUTPUT 1 y 2; salidas OUTPUT R, L/MONO (derecha, izquierda/mono); entrada de c.c. (DC IN); terminal TO HOST (al ordenador base); interruptor HOST SELECT (selección de ordenador base); terminales de entrada A/B, salida y retransmisión MIDI (MIDI IN A/B, MIDI OUT y MIDI THRU)

---

### Interfaz Ordenador/MIDI

Conexión directa al puerto del ordenador base (RS-232C, RS-422) con cables opcionales (CCJ-PC1, CCJ-PC2, CCJ-MAC); los terminales MIDI permiten la conexión a un secuenciador MIDI o controlador MIDI

---

### Velocidad de Transferencia de Datos (Baudios)

MIDI - 31.250 bps (bits por segundo)  
Mac - 31.250 bps  
PC-1 - 31.250 bps  
PC-2 - 38.400 bps

---

### Alimentación

Adaptador de c.a. PA-5B de Yamaha (incluido)

---

### Dimensiones (anchura x profundidad x altura)

483 x 229 x 44 mm (19" x 9" x 1-3/4")

---

### Peso

2,4 kg (5 lbs., 5 oz)

---

### Accesorios Incluidos

Manual de Instrucciones, Adaptador de c.a. PA-5B Yamaha  
Disco flexible

---

\* Especificaciones sujetas a cambio sin previo aviso.

# Glosario

**Actuación** En el MU100R, "Actuación" ("Performance") se refiere a un modo operativo y a los programas que se utilizan en dicho modo. Una Actuación puede contener hasta cuatro partes diferentes, todas ellas controlables por el mismo canal MIDI. Las Actuaciones predefinidas del MU100R son programas especiales de sonido compuestos por Partes múltiples, diseñados expresamente para actuaciones en directo y grabaciones de estudio.

**AWM2** Abreviatura de Memoria de Ondas Avanzada 2, una versión perfeccionada del original sistema de generación de tonos de Yamaha. Incorpora filtros digitales para obtener un sonido excepcional.

**Banco** Conjunto de Voces o programas. El estándar MIDI soporta hasta 128 bancos, cada uno de los cuales puede contener hasta 128 Voces o programas.

**Controlador Asignable 1** Ciertas funciones del MU100R (tales como el Filtro, el Volumen o el efecto de Variación) pueden cambiarse en tiempo real con los controladores de un instrumento MIDI conectado. El Controlador Asignable 1 le permite determinar qué controlador (por ejemplo, la rueda de modulación, el controlador de soplo, el pedal controlador, etc.) va a ser utilizado para tal propósito.

**Edición** Editar es el proceso de cambiar o especificar los ajustes del MU100R.

**EG** Abreviatura en inglés de Generador de Envolvente, un control típico de los instrumentos electrónicos que afecta a la "forma" (o envolvente) del sonido en el tiempo. El MU100R ofrece dos tipos de EG: uno para el nivel y otro para el tono.

**Entrada A/D** Abreviatura de "analógica a digital". Las entradas A/D del MU100R permiten procesar las entradas analógicas (micrófono, guitarra eléctrica, reproductor de CD u otro instrumento electrónico) con los efectos digitales del MU100R y mezclarlas con las Voces Internas.

**envío** Tratándose de efectos, "envío" se refiere a la señal que se transmite a un efecto para su procesamiento. Por ejemplo, el parámetro de Envío de Reverberación determina el grado en que una Parte individual va a ser procesada por el efecto de Reverberación. (El "Envío" es el compañero antagónico del "Retorno").

**Filtro** Control que modifica el contenido de frecuencia de un sonido. Los filtros se emplean para recortar o realzar de forma selectiva determinadas gamas de frecuencia del sonido, reforzándolo sutilmente o cambiando drásticamente su carácter. En el MU100R, el Filtro puede ser controlado en tiempo real con el Controlador Asignable 1.

**generador de tonos** Instrumento electrónico que funciona como una fuente de sonido controlable a través de MIDI. El término "generador de tonos" se refiere principalmente a aquellos dispositivos que no disponen de teclado ni otro tipo de controlador, pero que están concebidos para su conexión a un teclado u ordenador y ser controlados desde allí.

**General MIDI (GM)** Ampliación del estándar MIDI que garantiza que todos los datos de canción compatibles con GM puedan ser reproducidos debidamente en cualquier generador de tonos compatible con GM. El estándar especifica que un generador de tonos compatible con GM debe poseer al menos polifonía de 24 notas, capacidad multitímbrica de 16 Partes, y 128 Voces estándar. El MU100R supera estos requisitos con polifonía de 64 notas, capacidad multitímbrica de 32 notas y 1.523 Voces.

**Inflexión de Tono** Función existente en prácticamente todos los teclados MIDI (normalmente controlada desde una rueda de inflexión de tono), que permite elevar o reducir el tono de forma continuada. El parámetro de Control de la Inflexión de Tono del MU100R permite determinar los límites entre los que se puede modificar el tono.

**LFO** Abreviatura en inglés de "oscilador de baja frecuencia", que genera una señal de baja frecuencia utilizada para modular determinados aspectos del sonido, tales como el tono o el nivel. Chorus, Flanger, Trémolo, Vibrato y otros efectos de modulación hacen uso del LFO.

**MIDI** Siglas en inglés del sistema de Comunicación Digital entre Instrumentos Musicales, estándar mundial que permite a los instrumentos y otros equipos compatibles con dicho sistema comunicarse entre sí. Para que los instrumentos entren en contacto, normalmente deben tener seleccionado el mismo canal MIDI.

**Modo de Módulo de Sonido** El MU100R tiene cuatro modos de Módulo de Sonido, que determinan el funcionamiento básico del equipo como generador de tonos. Hay disponibles tres modos Multi (XG, TG300B y C/M) y un modo de Actuación (PFM).

**multitímbrico** Hace referencia a la capacidad de un generador de tonos para producir varios sonidos diferentes al mismo tiempo. El MU100R es un generador de tonos multitímbrico de 32 Partes, capaz de tocar a la vez 32 Voces de instrumento diferentes, cada una por un canal MIDI independiente.

**ordenador base** Ordenador que controla un sistema musical. El ordenador base se conecta al MU100R (a través de los terminales TO HOST o MIDI) y ejecuta el software necesario para grabar y reproducir datos de canción, los cuales son recreados por las fuentes de sonido internas y los efectos del MU100R.

**parámetro** La palabra "parámetro" hace referencia a cualquier valor ajustable de un instrumento musical electrónico. Por ejemplo, la función de Vibrato del MU100R incluye tres parámetros: Velocidad, Profundidad y Retardo.

**Parte** Las Voces del MU100R se asignan a Partes separadas, pudiendo sonar simultáneamente hasta 32 de estas Partes. Las Partes equivalen a las distintas partes instrumentales de la música (la parte de piano, de guitarra, etc.)

**polifonía** Número de notas que pueden ser reproducidas al mismo tiempo por un instrumento electrónico. El MU100R posee polifonía de 64 notas, garantizando que incluso los datos de canción más complejos van a ser reproducidos íntegra y fielmente, sin “desapariciones de notas”.

**Portamento** Función existente en los primeros sintetizadores para crear un deslizamiento continuo del tono entre las notas tocadas de forma sucesiva. En el MU100R, es posible ajustar el tiempo de deslizamiento del tono.

**puerto** Para responder a la necesidad de más canales MIDI (el límite es 16), muchos interfaces MIDI incorporan dos o más puertos MIDI, cada uno de los cuales puede atender 16 canales MIDI. El MU100R está equipado con dos puertos MIDI independientes (A y B), que permiten el funcionamiento con 32 canales. Los dos puertos también son direccionables a través del interfaz de ordenador TO HOST.

**retorno** Tratándose de efectos, “retorno” se refiere a la señal procesada que es devuelta a la mezcla de sonido global. Por ejemplo, el parámetro de Retorno de Reverberación determina la cantidad de señal procesada por el efecto de Reverberación que se funde con la mezcla de sonido global del MU100R (El “Retorno” es el compañero antagónico del “Envío”).

**rueda de modulación** Controlador presente en la mayoría de teclados MIDI, habitualmente utilizado para controlar el tono y otros tipos de modulación. Puede emplearse para controlar diversos aspectos del sonido del MU100R si se ajusta debidamente el Controlador Asignable 1 (véase página 53).

**secuenciador** Dispositivo utilizado para la grabación, edición y reproducción de datos MIDI. Los secuenciadores se dividen por lo general en dos tipos: secuenciadores “expresos” y programas de secuenciación por ordenador. El MU100R puede utilizarse con cualquiera de ambos tipos.

**Silenciamiento** La función de Silenciamiento (MUTE) del MU100R permite silenciar una Parte para escuchar cómo suenan sin ella las restantes.

**Solo** Función del MU100R que permite aislar una Parte para escuchar cómo suena sola.

**Variación** En el MU100R, “Variación” hace referencia a una sección especial de diversos efectos, entre los que se incluyen Reverberación, Retardo, Chorus y otros. Los efectos de Variación totalizan 70, y pueden utilizarse simultáneamente con las otras secciones de efectos del MU100R (Reverberación, Chorus, Inserción 1 y 2, Efecto de Armónicos y Ecualización).

**velocidad de pulsación** Expresa la velocidad con que se toca una nota (por ejemplo, sobre un teclado). Normalmente, cuanto más rápido (o más fuerte) se golpea una tecla, más alta es la velocidad de pulsación de la nota correspondiente y, por tanto, más alto el sonido producido. El MU100R incorpora una serie de parámetros relacionados con la velocidad de pulsación, los cuales ofrecen un amplio control sobre la respuesta de las Voces a la velocidad de pulsación, e incluso permiten configurar sofisticadas divisiones que harán cambiar las Voces en función de la velocidad aplicada.

**Vibrato** El Vibrato es un sonido oscilante, vibrante, producido por el MU100R mediante la modulación periódica del tono de una Voz. La velocidad y profundidad del Vibrato puede ajustarse, así como el tiempo que se desea que tarde dicho efecto en aplicarse.

**Voz** Unidad básica de sonido (o programa de sonido) del MU100R. Hay disponibles un total de 1.523 Voces en el MU100R.

**XG-MIDI** Abreviatura del sistema General MIDI Extendido, un nuevo estándar creado por Yamaha que mejora significativamente el estándar GM, ofreciendo una mayor variedad de Voces de alta calidad y efectos mejorados.

# Índice Alfabético

## A

Absorción, número de cambio de control .....	124
Absorción, profundidad de control .....	125
Actuaciones, selección de Predefinidas o Internas .....	24
Afinación Exacta (Configuración de Batería) .....	115
Afinación General .....	157
Almacenamiento .....	138
Amortiguación, número de cambio de control .....	124
Amortiguación, profundidad de control .....	124
Armónicos, tipo .....	147
Asignación de Parte .....	169
Ataque del EG (Configuración de Batería) .....	117
Atenuador General.....	98

## B

Balance Sin/Con Efecto (Inserción) .....	146
Banco de Actuaciones .....	128
Banco (modo de Actuación).....	24, 128-129
Bloqueo de Ecualizador del modo Multi .....	157
Bloqueo de Parte A/D .....	157
Bloqueo de Selección de Salida.....	158
Bloqueo de Silenciamiento .....	157

## C

Caída 1 del EG (Configuración de Batería).....	117
Caída 2 del EG (Configuración de Batería).....	117
canal de armónicos .....	171
canal MIDI.....	96, 128
Canal MIDI de Sistema .....	128
canción de Demostración.....	15, 168
Chordal, tipo .....	147
Chorus .....	143
conexión de Inserción .....	145, 152
conexión de Sistema .....	153
Conexión de Variación.....	145
conexiones de audio.....	12
conexiones de efectos (Sistema e Inserción) .....	152
conexiones MIDI .....	17
Contraste .....	159
Control de la Amplitud por el Controlador Asignable 1113, 133	
Control del Filtro por el Controlador Asignable 1.....	112, 133
Control de Inflexión de Tono .....	111, 133
Control de Inserción 1,2 por el Controlador Asignable 1 ....	146
control de Parte de Actuación .....	128
Control de Todas las Partes .....	35, 98, 128
control de Una Parte (modo de Actuación) .....	129
control de Una Parte (modo Multi) .....	33
Control de la Variación por el Controlador Asignable 1 .....	145
Controlador Asignable 1 .....	53, 112, 133
controles de Configuración de Batería.....	114
Copia .....	137
Cromático, tipo .....	148

## D

Desafinación .....	108, 136
Desafinación, tipo .....	148
Desplazamiento de Nota (modo de Actuación) .....	130
Desplazamiento de Nota (modo Multi) .....	97
Desviación de la Sensibilidad a la Velocidad de Pulsación ....	111, 136
dispositivo de almacenamiento de datos MIDI .....	18

## E

Ecualizador (EQ) .....	80, 105, 135, 155
efectos de Inserción 1, 2 .....	146
EG (Generador de Envolvente) .....	102, 135
EG del Tono .....	104
Embocadura, número de cambio de control .....	120
Embocadura, profundidad de control .....	121
Entrada A/D.....	87
Envío de Chorus (Configuración de Batería) .....	116
Envío de Chorus (modo de Actuación) .....	130
Envío de Chorus (modo Multi) .....	97
Envío de Chorus a Reverberación .....	133
Envío de Reverberación (Configuración de Batería).....	115
Envío de Reverberación (modo de Actuación) .....	130
Envío de Reverberación (modo Multi) .....	97
Envío de Variación (Configuración de Batería).....	116
Envío de Variación (modo de Actuación) .....	130
Envío de Variación (modo Multi) .....	97
Envío de Variación a Chorus .....	145
Envío de Variación a Reverberación .....	145
EQ, Alta Ganancia .....	105, 117
EQ, Altas Frecuencias .....	105, 117
EQ, Baja Ganancia.....	105, 117
EQ, Bajas Frecuencias .....	105, 117
equipos MIDI, conexión .....	17
Expresión .....	97

## F

Filtro .....	100, 135
flujo de datos MIDI (esquema) .....	91
Frecuencia de Corte HPF (Configuración de Batería).....	116
Frecuencia de Corte HPF (modo Multi) .....	101
Frecuencia de Corte LPF (Configuración de Batería) .....	116
Frecuencia de Corte LPF (modo Multi).....	101
Función de Recuperación .....	140
funciones de Sistema .....	157

## G

Género de armónicos, tipo.....	149
Growl, número de cambio de control .....	122
Growl, profundidad de control .....	123
Grupo Alternativo (Configuración de Batería) .....	117

## I

Inicialización, funciones .....	165
Inserción, Parte .....	146
Interruptor de Portamento .....	109, 132

## L

Lengüeta, número de cambio de control .....	121
Lengüeta, profundidad de control .....	121
Límite Inferior de Nota .....	110, 136
Límite Inferior de Velocidad de Pulsación.....	111, 136
Límite Superior de Nota .....	110, 136
Límite Superior de Velocidad de Pulsación.....	111, 136

## M

Mapa de voces .....	160
Melodía, canal .....	171
Melodía, corrección de tono .....	151
Melodía, profundidad de género .....	150
Melodía, tipo de género .....	150
Melodía/Armónicos, balance .....	151
MIDI, Canal de Recepción .....	96, 128
MIDI, Puerto de Recepción .....	96
modo de Actuación .....	43, 127
modo C/M .....	6
modo de Edición de Actuación .....	131
modo de Edición de Efectos .....	141
modo de Edición de Multi .....	100
modo de Módulo de Sonido.....	6, 172
modo Mono/Polifónico .....	109, 136
modo Multi .....	85
Modo de Partes .....	108
modo TG300B .....	6
modo de Utilidades .....	156
modo XG .....	6, 26
Mostrar Cambio de Control .....	173
Mostrar Exclusivos .....	174

## N

Nivel (Configuración de Batería) .....	115
Nivel de Abandono del EG del Tono.....	104
Nivel Inicial del EG del Tono .....	104
Nivel Sin Efecto.....	110, 136
Nombre de Actuación .....	132
Número de Actuación .....	128
Número de Banco (modo Multi) .....	27, 96
Número de Cambio de Control del Controlador Asignable .....	112, 133
Número de Dispositivo .....	98
Número de Programa (Voz) (modo de Actuación) .....	129
Número de Programa (Voz) (modo Multi) .....	96

## O

ordenador, conexión de cables.....	19
ordenador, conexión del MU100R.....	19
ordenador, Macintosh .....	19
ordenador, PC de IBM y clónicos .....	21
Otros (parámetros).....	107, 135

## P

Panorámico (Configuración de Batería) .....	115
Panorámico (modo de Actuación) .....	130
Panorámico (modo Multi) .....	97
Panorámico de Actuación .....	128
Panorámico de Chorus .....	143

Panorámico de Reverberación .....	142
Panorámico de Variación .....	145
parámetros de Armónicos .....	147
parámetros Comunes .....	131
parámetros de Frecuencia de EQ .....	155
Parte A/D .....	87, 133
Parte a la que se aplica la Inserción .....	151
Partes, selección.....	27
Plugin .....	119, 136, 147, 169
Presión, número de cambio de control .....	120
Presión, profundidad de control.....	120
Presión de garganta, número de cambio de control .....	123
Presión de garganta, profundidad de control .....	123
Profundidad del EG del Filtro .....	120
Profundidad de Modulación del Filtro LFO por el AC1 .....	133
Profundidad de la Sensibilidad a la Velocidad de Pulsación .....	110, 136
Puerto de Retransmisión (THRU) .....	159

## R

Realizador de Armónicos, número de cambio de control.....	123
Realizador de Armónicos, profundidad de control.....	124
Recepción de Exclusivo de Sistema .....	158
Recepción de GM Exclusivo .....	158
Recepción de Mensaje de Selección de Banco .....	158
Recepción de Nota Activada (Conf. de Batería) .....	118
Recepción de Nota Desactivada (Conf. de Batería) .....	118
Reserva de Elementos .....	109
Resonancia LPF (Configuración de Batería).....	116
Resonancia LPF (modo Multi) .....	101
Retorno de Chorus (modo de Actuación) .....	128
Retorno de Chorus (modo Multi) .....	98
Retorno de Reverberación (modo de Actuación) .....	128
Retorno de Reverberación (modo Multi).....	98
Retorno de Variación (modo de Actuación) .....	129
Retorno de Variación (modo Multi).....	99
Reverberación .....	142
Rueda de Modulación - Prof. de Modulación Filtro LFO ....	133
Rueda de Modulación - Prof. de Modulación Tono LFO .....	112, 132

## S

salidas individuales .....	3, 83
Scream, número de cambio de control .....	121
Scream, profundidad de control.....	122
Selección de Salida (Configuración de Batería) .....	118
Selección de Salida (modo Multi) .....	113
Sensibilidad del Tono a la Velocidad de Pulsación .....	115
Silenciamiento .....	85
Sin/Con Efecto (Variación) .....	145
Síntesis Virtual Acústica .....	62
Solo, función .....	85
Soplido, control .....	170
Soplido, curva .....	170
Soplido, modo .....	169
Soplido, número de cambio de control del ruido.....	122
Soplido, profundidad de control del ruido.....	122

**T**

teclado MIDI, MU100R a través de .....	17
teclado MIDI, selección de Voces .....	31
Tiempo de Abandono del EG .....	104
Tiempo de Abandono del EG del Tono .....	104
Tiempo de Ataque del EG .....	103
Tiempo de Ataque del EG del Tono .....	104
Tiempo de Caída del EG .....	103
Tiempo de Portamento.....	109, 132
Tipo de Chorus.....	143
Tipo de EQ.....	155
Tipo de Inserción .....	146
Tipo de Reverberación.....	142
Tipo de Variación.....	144
Tono Aproximado (Configuración de Batería) .....	115
Transposición.....	99
Transposición de Sistema .....	129
Trasvase, funciones .....	161
Trasvase, intervalo .....	159

**V**

Variación .....	144
Velocidad de Pulsación, Frecuencia de Corte del LPF .....	116
Vibrato .....	106, 135
Vibrato, Profundidad .....	106
Vibrato, Retardo.....	106
Vibrato, Velocidad .....	106
Visualización de Selección de Banco .....	160
Voces, exclusivas del MU100 .....	30
Voces, selección .....	26
Vocoder, tipo .....	147
Volumen (modo de Actuación) .....	128, 130
Volumen (modo Multi) .....	96
Volumen de Actuación.....	128
Volumen General .....	98
Voz VL.....	62
Voz VL, parámetros de Parte .....	119

**W**

WX Lip, modo .....	169
--------------------	-----

**YAMAHA**

