



YAMAHA

GENERADOR DE TONOS

MU **128**

MANUAL DEL USUARIO



SECCION DE MENSAJES ESPECIALES

Este producto utiliza una fuente de alimentación externa (adaptador) o pilas. NO conecte este producto a ninguna fuente de alimentación o adaptador que no sean los descritos en este manual, en la placa de identificación o cualquier otro modelo específicamente recomendado por Yamaha.

PRECAUCION: No sitúe este producto donde se pueda pisar ni tropezar con el cable de corriente o los cables de conexión. ¡No se recomienda el uso de alargadores! Si aún así es inevitable, el calibre mínimo del cable para un alargador de 25' es de 18 AWG. **NOTA:** Cuanto menor es el número AWG, mayor es la capacidad de manejo de corriente. Para alargadores de mayor longitud, consulte a un electricista.

Este producto deberá utilizarse solamente con los componentes que se suministran o en un rack, soporte o carro que esté recomendado por Yamaha. Si se utiliza un rack o un carro, por favor observe todas las advertencias e instrucciones de seguridad que acompañen al producto accesorio.

ESPECIFICACIONES SUJETAS A CAMBIO: La información que contiene este manual es la que se tiene por correcta en el momento de la impresión. No obstante, Yamaha se reserva el derecho de cambiar o modificar cualquiera de las especificaciones sin previo aviso y sin obligación de actualizar las unidades existentes.

Este producto, ya sea por sí mismo o en combinación con un amplificador y auriculares o altavoces, puede producir niveles de sonido capaces de causar una pérdida irreversible de la audición. NO lo haga funcionar durante mucho tiempo a alto nivel de volumen o a un nivel que resulte incómodo. Si experimenta cualquier pérdida de audición o pitidos en los oídos, deberá consultar a un médico especialista.

IMPORTANTE: cuanto más alto sea el sonido, menos tiempo tardará el daño en ser causado.

Algunos productos de Yamaha pueden tener banquetas y/o accesorios que requieran montaje. En algunos casos ese montaje o instalación ha de ser llevado a cabo por el distribuidor. Por favor, asegúrese de que las banquetas ofrecen estabilidad y de que cualquier otro accesorio está bien montado ANTES de utilizarlo. Las banquetas suministradas por Yamaha están diseñadas exclusivamente para sentarse, no estando recomendadas para ningún otro uso.

AVISO: Las reparaciones o asistencia técnica que tengan lugar por una falta de conocimiento del funcionamiento de una operación o de un efecto (cuando la unidad está funcionando para lo que fue diseñada) no están cubiertas por la garantía del fabricante, y por tanto son responsabilidad de los propietarios. Por favor, estudie este manual atentamente y consulte a su distribuidor antes de solicitar asistencia técnica.

MEDIO AMBIENTE: Yamaha se enorgullece de fabricar productos que son seguros para el usuario y no son agresivos contra el medio ambiente. Sinceramente pensamos que nuestros pro-

ductos y que los métodos de producción utilizados para fabricarlos cumplen estos requisitos. Por favor, colabore con nosotros para poder mantener estos principios medioambientales, siendo consciente de lo siguiente:

Aviso Sobre las Pilas: Este producto PUEDE contener una pequeña pila no recargable la cual (si es el caso) está soldada y fija en su sitio. El tiempo de vida medio de este tipo de pilas es de aproximadamente 5 años. Cuando sea necesaria su sustitución, contacte con un servicio técnico cualificado y autorizado para llevar a cambio dicha sustitución.

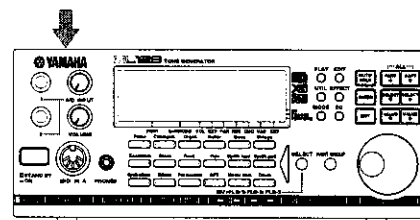
Este producto también puede utilizar pilas de tipo "normal". Algunas de estas pueden ser recargables. Asegúrese de que la pila que se esté recargando sea de tipo recargable y de que el cargador sea el adecuado para recargar dicha pila.

Cuando instale las pilas, no mezcle pilas viejas con pilas nuevas, o pilas de tipos diferentes. Las pilas DEBEN ser instaladas correctamente. Una instalación incorrecta puede originar sobrecalentamiento y rotura de la carcasa de las pilas.

Precaución: No intente desarmar ni quemar ninguna pila. Mantenga todas las pilas alejadas de los niños. Deshágase rápidamente de las pilas usadas y de manera que disponga la ley en su país. **Nota:** Solicite a cualquier establecimiento que venda pilas la información necesaria para deshacerse de las pilas usadas.

Nota para Deshacerse de este Producto: En caso de que este producto se estropee y no sea posible su reparación o que por alguna razón usted considere que ya es inservible, por favor, observe todas las regulaciones locales, estatales y autonómicas en relación a la eliminación de productos que contengan plomo, pilas, plásticos, etc. Si su distribuidor no puede ayudarle, póngase en contacto con Yamaha directamente.

SITUACION DE LA PLACA DE IDENTIFICACION: El gráfico que viene a continuación le indica la situación de la placa de identificación para este modelo. El número de modelo, el número de serie, los requisitos de alimentación, etc., se encuentran en esta placa. Deberá registrar el número de modelo, el número de serie y la fecha de compra en los espacios que a tal efecto le proporcionamos a continuación y conservar este manual como registro permanente de su compra.



Modelo _____

Número de Serie _____

Fecha de Compra _____

POR FAVOR CONSERVE ESTE MANUAL PARA FUTURAS CONSULTAS

Bienvenido al MU128

Enhorabuena y gracias por haber adquirido el Generador de Tonos MU128 de Yamaha.

El MU128 es un avanzado generador de tonos con **1342 Voces de alta calidad**, plena **compatibilidad con General MIDI** -incluido **XG** de Yamaha-, además de flexibilidad de **intercomunicación con ordenadores** en una compacta y sencilla unidad de montaje en medio rack.

Gracias a la práctica **interfaz de ordenador interna** y a los **terminales MIDI**, el MU128 es ideal para cualquier sistema musical controlado por ordenador, desde la conexión a un sencillo portátil hasta la integración en un completo estudio MIDI. Con su gran pantalla de cristal líquido y sus controles gráficos intuitivos, el MU128 resulta excepcionalmente sencillo de usar.

El MU128 también incorpora **entradas MIDI dobles totalmente independientes**, **capacidad multi-tímbrica de 64 Partes** y una completa **polifonía de 128 notas** para la reproducción de los más sofisticados datos de canción. Un modo de **Actuación especial** permite una operación con 4 voces de gran flexibilidad, para aplicaciones de actuaciones en directo. Los cinco **multiefectos digitales** internos y dos secciones de ecualización (una para cada parte y una global) proporcionan una enorme versatilidad para "suavizar" el sonido. Por otro lado, el MU128 pone a su disposición una amplia serie de sencillas **herramientas de edición** para obtener con precisión el sonido deseado.

El MU128 es también compatible con el avanzado **Sistema XG Plug-in**, lo que le permite instalar hasta tres tarjetas XG Plug-in opcionales para disponer de más voces y efectos. Entre las tarjetas complementarias actualmente existentes se encuentran las siguientes:

PLG100-VL Virtual Acoustic, con sorprendentes voces de sintetizador monofónicas y el excepcional sistema de generación de tonos por modelado físico.

PLG100-VH Vocal Harmony, que produce efectos automáticos de "armonizador" para poder aplicar armónicos de una, dos o tres partes a una señal de voz (a través de un micrófono conectado a las entradas A/D).

PLG100-DX Advanced DX/TX, con las consagradas voces de síntesis FM, las mismas que el famoso Yamaha DX7.

Se pueden instalar simultáneamente tres tarjetas (en cualquier combinación). La sencilla extracción de la cubierta del panel posterior, junto a unas ranuras de guía especiales, simplifican enormemente la instalación.

Además, las prácticas entradas **A/D permiten** conectar un micrófono, guitarra eléctrica u otro instrumento, y mezclar esas señales con las Voces del MU128.

* Los nombres de compañías y productos que aparecen en este manual son marcas registradas o marcas comerciales de sus respectivas compañías, y son reconocidas como tal.



Nivel 1 del sistema GM (General MIDI)

El "nivel 1 del sistema GM" es una especificación estándar que define la disposición de voces en un generador de tonos y su funcionalidad MIDI, garantizando que los datos puedan ser reproducidos básicamente con los mismos sonidos en cualquier generador de tonos compatible con GM, con independencia del fabricante y el modelo.

Los generadores de tonos y los datos de canción que se ajustan al "nivel 1 del sistema GM" exhiben este logotipo de General MIDI.



XG

"XG" es un formato de generador de tonos que amplía la disposición de voces de la especificación "nivel 1 del sistema GM" para adaptarse a la creciente demanda de entornos periféricos actuales, ofreciendo una mayor capacidad expresiva al tiempo que mantiene la compatibilidad ascendente de datos. "XG" expande en gran medida el nivel 1 del sistema GM definiendo las ampliaciones y ediciones de las voces y la estructura y tipo de los efectos.

Cuando se reproducen datos de canción que exhiben el logotipo XG en un generador de tonos identificado por el mismo distintivo, podrá disfrutar de una completa experiencia musical con una oferta ilimitada de voces de expansión y funciones de efectos.

Acerca del Sistema XG Plug-in



Este sistema ofrece enormes capacidades de ampliación y actualización a los generadores de tonos compatibles.

El Sistema XG Plug-in le permite equipar el generador de tonos con las últimas y más avanzadas tecnologías, para poder seguir el vertiginoso ritmo que domina la producción musical de nuestros días.

Desembalaje

El MU128 debe ir acompañado de los componentes detallados a continuación. Compruebe que no falta ninguno. Asimismo, anote el número de serie del MU128 en este recuadro para futuras consultas.

MU128	Nº de Serie:
Adaptador de c.a. PA-6*	
Manual de uso y "Datos MIDI y Lista de Sonidos"	
CD-ROM (XGtools)	
Guía de instalación de Xgtools	

* La alimentación eléctrica recomendada puede variar de un país a otro. Solicite detalles a su distribuidor Yamaha más cercano.

Índice

Bienvenido al MU128	4
Desembalaje	6
Índice	7
Cómo Usar Este Manual	11
PRECAUCIONES	13
 Los Controles del MU128	14
Panel frontal	14
Panel posterior	17
El MU128 — Qué Es y Qué Puede Hacer	19
Qué Es	19
Acerca de General MIDI	19
Acerca de XG	20
Qué Puede Hacer	20
Con el Teclado MIDI	20
Con un Ordenador o Secuenciador	20
Acerca de los Modos del MU128	21
Modos de Reproducción y Controles de las Partes	22
Modo de Edición de Partes	22
Modo de Utilidades	22
Árbol de Modos y Funciones	23

GUÍA PRÁCTICA

Configuración del MU128	26
Lo Que Va A Necesitar	26
Las Conexiones	26
Encendido	29
Canción de Demostración	30
Acerca de la Canción de Demostración	31
Integración del MU128 en su Configuración	32
Conexión a Dispositivos MIDI	32
Conexión Directa a un Ordenador	35
Selección y Reproducción de Actuaciones	38
Activación del Modo de Reproducción de Actuación y Reproducción de Actuaciones	38
Selección y Reproducción de Voces Individuales	42
Activación del Modo XG	42
Selección de Bancos y Voces desde el Panel	43
Selección de Voces con los Botones de Categorías de Voces	43
Selección Manual de Bancos de Voces y Voces	45
Selección de Voces desde un Teclado MIDI	48

Acerca de las Partes y Voces del MU128	49
Partes	49
Voces	49
Voces Normales y Voces de Batería	50
Máximo Número de Sonidos Simultáneos (Polifonía)	50
Selección de las Voces	50
Uso de MSB y LSB de selección de banco con Módulo de Sonido en "XG" o "PFM"	51
Uso de MSB y LSB de selección de banco con Módulo de Sonido en "TG300B"	52
Modo de Partes	53
Cómo Seleccionar una Voz	54
Selección de Voces con Módulo de Sonido en "XG" o "PFM"	55
Selección de Voces con Módulo de Sonido en "TG300B"	56
Edición en el Modo Multi	58
Controles de Partes Simples	59
Reajuste de Volumen y Panorámico de una Parte	60
Por su Cuenta	61
Parámetros del Menú de Edición	62
Cambio de los Ajustes de Filtro y EG de una Parte	62
Por su Cuenta	64
Edición de los Kits de Batería - con los Controles de Configuración de Batería	65
Cambios en los Sonidos de Batería Individuales - los Parámetros "Drum"	66
Por su Cuenta	68
Edición en el Modo de Actuación	69
Controles de Todas las Partes	70
Transposición de la Clave General de una Actuación	71
Controles de Parte Simple - Selección de Voces Diferentes para la Actuación	72
Por su Cuenta	73
Parámetros del Menú de Edición - Creación de una Superposición de Dos Voces	74
Configuración de una División de Teclado	76
Por su Cuenta	77
Uso del Controlador Asignable en una Actuación	77
Almacenamiento de una Actuación Original del Usuario	78
Controlador Asignable (AC1)	79
Controladores y Números de Control	79
Los Números de Control y el Sonido Real	80
Asignación de AC1	81
Uso del Controlador Asignable - Configuración	82
Uso del Controlador Asignable - Aplicaciones	83
Cambio de Brillo en una Voz de Piano	83
Control de Volumen Expresivo de una Parte	85
Control Expresivo de Sonidos de Batería Individuales	85
Por su Cuenta	87
Efectos	88
Uso de Reverberación y Chorus	88
Aplicación de Distorsión a una Parte - Uso de los Efectos de Variación	90

Ecualizador (EQ)	92
Ajuste del Tono de una Parte Específica - EQ de Parte	92
Ajuste del Tono Global - EQ General	94
Silenciamiento/Solo	95
Uso de Silenciamiento/Solo	95
Entradas A/D	97
Uso de las Entradas A/D	97
Cables de Conexión MIDI/Ordenador	101

REFERENCIA

Modo Multi	104
Controles de las Partes	104
Control de Una Parte	105
Control de Todas las Partes	109
Modo de Edición de Multi	111
Filtro (FIL)	111
Generador de Envolvente (EG)	113
Ecualizador (EQ)	116
Vibrato	117
Otros	118
Controles de Configuración de Batería	126
Modo de Actuación	131
Control de Partes de la Actuación	132
Todas las Partes	132
Una Parte	134
Modo de Edición de Actuación	137
Común	137
Parte	140
Operaciones de Copia y Almacenamiento	142
Copia	142
Almacenamiento	143
Función de Recuperación	145
Modo de Edición de Efectos	146
Reverberación (REV)	147
Chorus (CHO)	148
Variación (VAR)	149
Inserción 1, 2 (INS 1, 2)	151
Acerca de las Conexiones de Efectos - Sistema e Inserción	152
Edición de Ecualizador (Multi EQ)	155
Modo de Utilidades	156
Funciones de Sistema (SYSTEM)	157
Funciones de Trasvase (DUMPOUT)	162
Guardar y Recuperar Datos a través de MIDI	162

Guardar y Recuperar Datos a través de TO HOST	162
Funciones de Inicialización (INITIAL)	166
Reproducción de la Canción de Demostración (DEMO)	169
Otras Funciones	170
Modo de Módulo de Sonido (MODE)	170
Mostrar Datos MIDI	171
Sistema Plug-in	173
Acerca del Sistema XG Plug-in	173
Estructura del Sistema XG Plug-in	174
Tarjetas XG Plug-in Opcionales	174
Instalación de las Tarjetas Plug-in	176
Antes de Instalar la Tarjeta Plug-in	176
Ajuste del Parámetro de Asignación de Parte	177
Ajuste de Asignación de Parte desde un Dispositivo MIDI Externo	178
Selección de Voces de una Tarjeta XG Plug-in	178
Instalación de la Tarjeta Plug-in	179

APÉNDICE

Solución de Problemas	184
Mensajes de Error	185
Especificaciones	187
Glosario	189
Índice Alfabético	191

Cómo usar este manual

Probablemente ya tenga ganas de probar su nuevo Generador de Tonos MU128 y comprobar lo que es capaz de hacer, mejor que tenerse que leer un sinfín de instrucciones antes de saber ni tan siquiera cómo suena.

La estructura de este manual es muy sencilla. Puede consultarlo linealmente, es decir, leerlo de principio a fin, o según las exigencias, acudir directamente a la sección que necesite en cada momento. En cualquier caso, si desea obtener el máximo rendimiento del MU128, recomendamos encarecidamente la lectura de las siguientes secciones en el orden establecido:

1) Precauciones

Se facilita información importante sobre la forma de tratar el nuevo MU128, cómo evitar daños y cómo garantizar un funcionamiento fiable y duradero.

2) El MU128 — Qué Es y Qué Puede Hacer

Presenta brevemente una visión general de las funciones y prestaciones del MU128, así como algunos consejos importantes para usarlo de la manera más eficaz. También incluye páginas de referencia de gran utilidad para localizar de inmediato funciones y operaciones de interés.

3) Los Controles del MU128

Esta sección sirve de introducción a los controles del panel y a los conectores.

4) Guía Práctica

Esta importantísima sección le iniciará en la utilización del MU128. Servirá de ayuda para configurar el instrumento, tocarlo y utilizar prácticamente todas las funciones importantes. La experiencia práctica que adquiera en esta sección le ayudará a dominar el instrumento y a moverse por el resto del manual.

5) Integración del MU128 en su Sistema

Esta sección (perteneciente a la Guía Práctica) le explica todo lo que necesita saber para integrar debidamente el MU128 en su sistema controlado por ordenador.

6) Referencia

Una vez familiarizado con todo lo anterior, mire por encima esta completa guía dedicada a todas las funciones de edición. No será necesario (ni apetecible) leerse todo de una vez, sino que servirá para acudir a ella cuando se precise información acerca de una determinada característica o función.

7) Apéndice

Utilice las secciones del Apéndice cuando sea necesario. Por ejemplo, el Índice Alfabético le resultará muy útil cuando quiera encontrar rápidamente información sobre un tema específico. Otras secciones, como el Glosario, Solución de Problemas o Mensajes de Error, facilitan información adicional de gran utilidad.

8) Manual de Lista de Sonidos y Datos MIDI

Este manual adjunto presenta listas de Actuaciones, Voces, sonidos de batería, tipos de efectos y parámetros, así como detalles sobre todos los mensajes y datos MIDI relevantes.

NOTAS

- Las ilustraciones y pantallas que aparecen en este manual poseen exclusivamente un carácter informativo, y pueden diferir de una u otra manera de las existentes en el instrumento.
- La instalación de una tarjeta XG Plug-in en el MU128 aumentará el número de opciones de menú y parámetros de la pantalla. Salvo indicación en contrario, las pantalla ilustrativas que aparecen en el manual corresponden a un MU128 en el que no se han instalado tarjetas.

PRECAUCIONES

LEA ATENTAMENTE LAS SIGUIENTES ADVERTENCIAS ANTES DE CONTINUAR

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



ADVERTENCIA

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

- No abra el instrumento ni intente desmontar las piezas internas ni modificarlas en absoluto. El instrumento no contiene ninguna pieza que el usuario tenga que mantener técnicamente. Si la unidad presenta algún error de funcionamiento, deje de utilizarla inmediatamente y solicite su revisión al personal cualificado del servicio técnico de Yamaha.
- No exponga el instrumento a la lluvia, ni lo utilice cerca del agua o en entornos extremadamente húmedos, ni coloque encima de él recipientes que contengan líquidos que podrían filtrarse por cualquiera de las aberturas.
- Si el cable o enchufe del adaptador de c.a. se desgasta o resulta dañado, o si se produce una pérdida repentina de sonido durante la utilización del instrumento, o si emana de él un ruido raro o humo, apague inmediatamente

la unidad, desconecte el adaptador de la toma de corriente y haga revisar el instrumento por personal cualificado del servicio técnico de Yamaha.

- Utilice sólo el adaptador especificado (PA-6 o equivalente recomendado por Yamaha). La utilización de un adaptador indebido puede ocasionar daños al instrumento o un sobrecalentamiento.
- Antes de limpiar el instrumento, desenchufe siempre la toma de corriente. No enchufe ni desenchufe nunca una toma eléctrica con las manos mojadas.
- Revise periódicamente el enchufe eléctrico, y limpie la suciedad o el polvo que pueda haber acumulado.



PRECAUCIÓN

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

- No sitúe el cable del adaptador de c.a. cerca de fuentes de calor (radiadores...), ni lo doble o fuerce demasiado, ni coloque objetos encima de él, ni lo tienda en un lugar en el que pueda ser pisado, cortado o arrastrado.
- Cuando desconecte el enchufe eléctrico del instrumento o de la toma de corriente, sosténgalo por el propio enchufe, nunca por el cable.
- No conecte el instrumento a una toma eléctrica mediante un conector múltiple. Tal acción podría dar lugar a una degradación de la calidad de sonido, o posiblemente a un sobrecalentamiento de la toma.
- Desenchufe el adaptador de la red durante no utilice el instrumento y durante las tormentas eléctricas.
- Antes de conectar el instrumento a otros componentes eléctricos, apague todos ellos. Antes de hacerlo, ajuste los niveles de volumen al mínimo.
- No exponga el instrumento a un nivel excesivo de polvo o vibraciones, ni a temperaturas extremas (luz solar directa, proximidades de un radiador, en el coche durante el día) para evitar que se deforme el panel o sufran daños los componentes internos.
- No utilice el instrumento cerca de productos eléctricos tales como televisores, radios o altavoces, ya que podría ocasionar interferencias y afectar al correcto funcionamiento de los demás equipos.
- No coloque el instrumento en una posición inestable que pueda ocasionar una caída accidental.
Antes de trasladar el instrumento, desconecte el cable del adaptador y los restantes.
- Para la limpieza del instrumento, utilice un paño seco y suave. No utilice disolventes, diluyentes, líquidos de limpieza ni paños tratados con productos químicos. Además, no coloque objetos de plástico, vinilo o caucho encima del instrumento, ya que podrían decolorar el panel o el teclado.
- No apoye su peso sobre el instrumento ni coloque objetos pesados encima de él, ni aplique demasiada fuerza sobre los botones, interruptores o conectores.
- No coloque ningún objeto delante de las aberturas del instrumento, ya que impediría la correcta ventilación de los componentes internos y posiblemente ocasionaría un sobrecalentamiento.
- No haga funcionar el instrumento durante largos períodos de tiempo a niveles de volumen elevados o incómodos, pues podría causar una pérdida permanente de la capacidad auditiva. Si experimenta una pérdida de audición o campanilleo en los oídos, consulte a su médico.

■ CAMBIO DE LA PILA DE SEGURIDAD

- Este instrumento contiene una pila de seguridad interna no recargable que permite que los datos internos sigan almacenados incluso cuando se desconecta la corriente. Cuando sea necesario cambiar dicha pila de seguridad, aparecerá en la pantalla el mensaje "Battery Low!". En tal caso, haga una copia de seguridad de los datos (mediante un dispositivo externo como el Archivador de Datos MIDI MDF3 de Yamaha, provisto de unidad de disco flexible), y luego lleve la unidad al servicio técnico de Yamaha para que le cambien la pila.
- No intente cambiar la pila de seguridad por su cuenta, y así evitará posibles riesgos. El cambio deberá ser realizado siempre por personal cualificado del servicio técnico de Yamaha.
- No deje nunca la pila de seguridad al alcance de los niños, ya que podría ser ingerida accidentalmente. En tal caso, consulte a un médico de inmediato.

■ CONSERVACIÓN DE LOS DATOS DE USUARIO

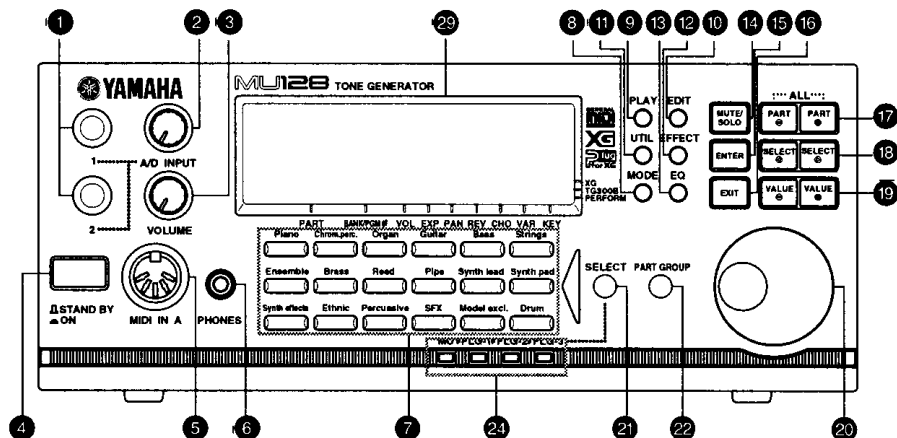
- Guarde todos los datos en un dispositivo externo, como el Archivador de Datos MIDI MDF3 de Yamaha, como medida para evitar la pérdida de datos importantes por una anomalía operativa o error del usuario.

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

Apague siempre el instrumento cuando no lo esté utilizando.

Los Controles del MU128

Panel Frontal



1 ENTRADAS A/D INPUT 1 Y 2

Para la conexión de un micrófono, guitarra eléctrica u otros instrumentos electrónicos (conectores mono de 1/4").

2 Control de nivel A/D INPUT VOLUME

Para controlar el nivel de las entradas A/D.

3 Control de volumen (VOLUME)

Para regular el volumen global del MU128 (no afecta a la señal externa recibida por las entradas INPUT del panel posterior).

4 Interruptor de encendido (STAND BY/ON)

Enciende y apaga (modo de espera) el instrumento.

⚠ PRECAUCIÓN

Aunque el interruptor se encuentre en la posición "STAND BY", el instrumento continúa recibiendo un flujo mínimo de electricidad. Cuando no vaya a utilizar el MU128, procure desconectar el adaptador de c.a. de la toma mural.

5 Terminal MIDI IN A

Para la conexión a otros dispositivos MIDI, como un teclado MIDI o un secuenciador. Cuando el interruptor HOST SELECT está situado en la posición "MIDI", este terminal recibe datos MIDI para controlar las Partes configuradas para recibir por los canales A01-A16. Si el interruptor HOST SELECT está en las posiciones "Mac", "PC-1" o "PC-2", esta entrada transmite los datos MIDI recibidos al terminal TO HOST. La entrada MIDI IN A del panel frontal puede seleccionarse para distintas operaciones del modo de utilidades (página 157). También existe un terminal MIDI IN-A en el panel posterior, aunque no se pueden utilizar ambos al mismo tiempo.

6 Toma de auriculares (PHONES)

Para la conexión a un juego de auriculares estéreo (miniconector estéreo).

7 Botones de categorías de voces

Sirven para seleccionar las categorías de voces. Utilice estos botones para activar la categoría deseada en el modo Multi Play (Controles de Una Parte, página 59), y después seleccione voces específicas de esa categoría con los botones [VALUE \ominus/\oplus] o el mando de datos (página 43).

8 Botón MODE

Para acceder al modo de Módulo de Sonido (página 170).

9 Botón PLAY

Para entrar en el modo de reproducción y cambiar de una pantalla a otra (páginas 41 y 47).

10 Botón EDIT

Para acceder al modo de edición (páginas 58, 69).

11 Botón UTIL

Para acceder al modo de utilidades (página 156).

12 Botón EFFECT

Para acceder al modo de edición de efectos (página 146).

13 Botón EQ

Para acceder al modo de edición de ecualización (página 155).

14 Botón SOLO/MUTE

Pulsando este botón se alterna entre el silenciamiento (mute) y el aislamiento (solo) de la Parte seleccionada (página 95).

15 Botón ENTER

Se utiliza para activar las opciones del menú de pantalla y para ejecutar determinadas funciones y operaciones. El doble clic (pulsarlo dos veces muy seguidas) activa la función Mostrar datos MIDI (página 171).

16 Botón EXIT

Para abandonar las diversas páginas de pantalla y regresar a la anterior. También para cancelar determinadas funciones y operaciones.

17 Botones PART \ominus/\oplus

Para seleccionar distintas Partes. En el modo de Edición de Efectos, pueden emplearse para alternar entre los diferentes efectos. Si se pulsan al mismo tiempo, alterna entre el control de Todas las Partes y el control de Una Parte (página 61).

18 Botones SELECT \bullet/\circ

Para seleccionar las diversas opciones de menú, parámetros y controles de pantalla.

19 Botones VALUE \ominus/\oplus

Para cambiar el valor de un control o de un parámetro seleccionado.

CONSEJO

Puede recorrer rápidamente los valores manteniendo pulsado uno de los botones [VALUE \ominus / \oplus], e incluso más rápido manteniendo pulsado uno de los botones y presionando el otro. Por ejemplo, para avanzar rápidamente o incrementar el valor, mantenga pulsado [VALUE \oplus] y, mientras tanto, presione continuamente el botón [VALUE \ominus].

20 Mando de datos

Para ajustar/cambiar valores de la función o parámetro seleccionado. Hacia la derecha se incrementa el valor.

21 Botón SELECT

Para alternar entre las voces internas del MU128 y las voces de cualquier tarjeta XG Plug-in opcional que se haya instalado (página 174) (sólo se aplica a las tarjetas de tipo generador de tonos; las de tipo efecto se seleccionan por un método diferente). Pulse el botón repetidas veces para seleccionar la tarjeta deseada y sus voces. El diodo correspondiente parpadeará brevemente, y el icono de la tarjeta aparecerá en la pantalla (este botón no estará operativo si no se ha instalado una tarjeta Plug-in de tipo generador de tonos) (página 178).

22 Botón PART GROUP

Para alternar entre los grupos de Partes. Pulse el botón repetidas veces para seleccionar el grupo deseado (A, B, C, D).

23 Pantalla

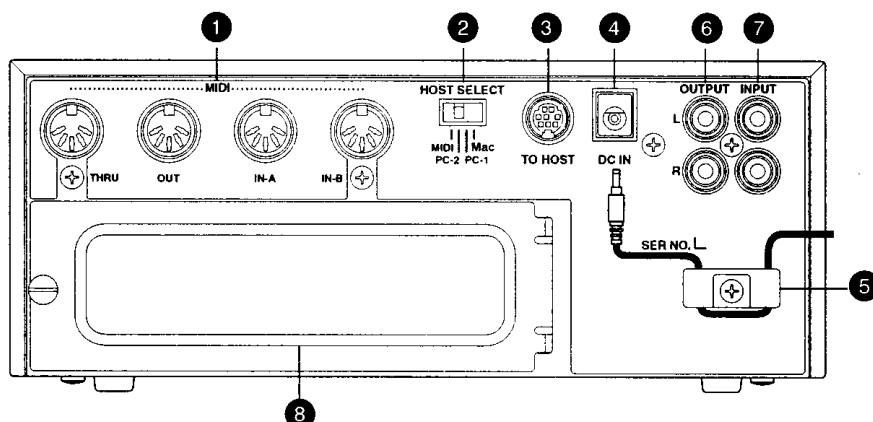
Esta pantalla de cristal líquido retroiluminada facilita toda la información funcional necesaria del MU128.

24 Diodos luminosos

Indican cuántas tarjetas complementarias (plug-in) hay instaladas. El diodo MU informa sobre el propio MU128 y sus voces internas, y permanece iluminado. Los diodos PLG-1, PLG-2 y PLG-3 se iluminan según el número de tarjetas XG Plug-in instaladas. Cuando use el botón SELECT para seleccionar una tarjeta, el diodo correspondiente parpadeará brevemente.

Durante la reproducción de datos de canción (de un secuenciador, etc.), los diodos lucen intermitentes para indicar el uso de las distintas fuentes de sonido.

Panel Posterior



1 Terminales MIDI

Para la conexión a otros dispositivos MIDI, tales como un teclado, generador de tonos, secuenciador u ordenador con interfaz MIDI.

• Terminal MIDI IN-A

Si el interruptor HOST SELECT se encuentra en la posición "MIDI", este terminal recibe datos MIDI para controlar las Partes configuradas para recibir por los canales A01-A16. Si el interruptor HOST SELECT está en las posiciones "Mac", "PC-1" o "PC-2", esta entrada transmite los datos MIDI recibidos al terminal TO HOST. Los terminales MIDI IN-A de los paneles frontal y posterior no se pueden utilizar simultáneamente. La entrada MIDI IN A del panel posterior puede seleccionarse para distintas operaciones del modo de utilidades (página 157).

• Terminal MIDI IN-B

Si el interruptor HOST SELECT se encuentra en la posición "MIDI", este terminal recibe datos MIDI para controlar las Partes configuradas para recibir por los canales B01-B16.

• Terminal MIDI OUT

Por esta salida se transmiten datos a otro dispositivo MIDI, en el caso de enviar datos en bloque a un ordenador o dispositivo de almacenamiento de datos MIDI (cuando el interruptor HOST SELECT se encuentra en la posición "MIDI"). También puede usarse para transmitir los datos recibidos por el terminal TO HOST, lo que le permite conectar otros instrumentos MIDI y usar el MU128 como interfaz con el ordenador (el interruptor HOST SELECT debe encontrarse en "Mac", "PC-1" o "PC-2").

• Terminal MIDI THRU

Sirve para transmitir intactos los datos recibidos a través de la entrada MIDI IN-A, sin que el MU128 genere ningún dato adicional. Normalmente se usa para la conexión "en cadena" de otros instrumentos MIDI.

2 Interruptor HOST SELECT

Para elegir el tipo de ordenador base (página 35).

3 Terminal TO HOST

Para la conexión a un ordenador base desprovisto de interfaz MIDI (página 36).

4 Entrada de c.c. (DC IN)

Para la conexión al adaptador de c.a. PA-6.

⚠ ADVERTENCIA

*Utilice **EXCLUSIVAMENTE** un adaptador de c.a. PA-6 de Yamaha (u otro expresamente recomendado por Yamaha) para suministrar corriente al instrumento. El uso de otros adaptadores puede ocasionar daños irreparables tanto en el propio adaptador como en el MU128.*

⚠ PRECAUCIÓN

Cuando conecte el adaptador de c.a., compruebe antes que el MU128 está apagado (STAND BY). A continuación, conecte un extremo del adaptador a la toma DC IN del MU128, y el otro extremo a una toma de c.a. apropiada.

5 Sujetacable

Utilice esta sujeción para asegurar el cable y el conector del adaptador de corriente al MU128 y evitar su desconexión accidental. Primero inserte el conector en la toma DC IN, y después pase el cable por los dos extremos del soporte.

6 Terminales OUTPUT L, R (salidas izquierda, derecha)

Para la conexión a un sistema estéreo de amplificador y altavoz.

7 Terminales INPUT L, R (entradas izquierda, derecha)

Para la conexión a fuentes de sonido externas, como reproductores de CD, platinas de casete, etc. Ni el control VOLUME del panel frontal ni los efectos y ecualizador internos del MU128 afectan de ninguna manera al sonido recibido por estas entradas.

8 Bahía de expansión para tarjetas XG Plug-in

Esta bahía acepta hasta tres tarjetas XG Plug-in. Para instalar una tarjeta, primero retire la cubierta de la bahía de expansión (página 179). El tornillo viene firmemente asegurado de fábrica, por lo que quizá necesite un destornillador para aflojarlo. Normalmente se podrá apretar y aflojar fácilmente con los dedos.

El MU128 - Qué es y qué se puede hacer

Qué es...

El MU128 es un generador de tonos provisto de todas las funciones y sencillo de usar, con una variedad de voces y control expresivo hasta ahora desconocidos. Es totalmente compatible con el Nivel 1 de General MIDI, así como con el estándar XG, para ofrecer un total de 1.149 Voces y 37 kits de batería.

El MU128 tiene polifonía de 128 notas y capacidad multitímbrica de 64 Partes. En otras palabras, el MU128 posee 64 Partes diferentes, cada una con su propia Voz, de forma que pueden sonorizarse al mismo tiempo hasta 64 Voces diferentes.

Las Partes A/D adicionales le permiten conectar dos señales externas (micrófono, guitarra eléctrica, reproductor de CD) para mezclarlas con las Voces del MU128.

Aunque las Voces no se pueden editar directamente, los diversos controles de Partes y el modo de Edición le ofrecerán herramientas para transformar o personalizar el sonido de las Voces. Además, el MU128 incorpora un procesador multiefectos, con siete "unidades" de efectos digitales independientes para realzar el sonido.

El MU128 también posee un modo de Actuación especial, en el que se reproducen cuatro Partes simultáneamente por un único canal MIDI. Conectado a un teclado MIDI, contará en la práctica con cuatro generadores de tonos en uno. El MU128 pone a su disposición 100 Actuaciones preprogramadas de fábrica y 100 posiciones internas para almacenar sus propias actuaciones originales.

Acerca de General MIDI (GM)

General MIDI es una nueva incorporación al estándar MIDI universal. Como se sabe, MIDI son la siglas del sistema de Comunicación Digital entre Instrumentos Musicales, que hace posible la "intercomunicación" de varios instrumentos musicales electrónicos y otros dispositivos. Por ejemplo, conectando un secuenciador al terminal de entrada MIDI IN del MU128, podría reproducir una canción en el secuenciador utilizando las Voces del MU128.

¿Y dónde encaja General MIDI en todo esto? Uno de los rasgos más importantes de General MIDI es la normalización de las Voces. Es decir, una canción grabada en formato GM puede reproducirse en cualquier generador de tonos compatible con GM y sonar exactamente como pretendía el compositor. Por ejemplo, si en la canción hay un solo de saxo alto, será reproducido por una Voz de saxo alto en el generador de tonos GM (y no por una tuba o un clavicordio). Puesto que el MU128 es totalmente compatible con GM, será posible aprovechar al máximo la ingente cantidad de música grabada en ese formato.

Acerca de XG

El nuevo formato XG es una ampliación de General MIDI, y ofrece una serie de mejoras significativas. Los datos de canción compatibles con XG aprovechan la amplia capacidad de control MIDI y los efectos internos del MU128 (y otros instrumentos de la serie MU).

Para obtener el máximo rendimiento de las enormes capacidades de XG, recomendamos el uso de instrumentos y programas informáticos compatibles con XG. Por ejemplo, los teclados compatibles con XG, como el CBX-K2 más software de Yamaha, le ofrecen controles directos para acceder a todo el potencial expresivo de las Voces y parámetros relacionados con XG del MU128.

Qué Puede Hacer...

A continuación se ofrecen algunas ideas para usar el MU128. La relación no incluye todas las posibilidades, pues tan sólo pretende servir de guía general y facilitar un punto de partida o trampolín para sus propias ideas creativas e indagaciones.

Con el Teclado MIDI

Utilice el MU128 como generador de tonos complementario con su teclado MIDI, y reproduzca superpuestas las Voces de ambos instrumentos. O bien utilice el práctico modo de Actuación para tocar cuatro Voces del MU128 al mismo tiempo. Puede repartir las cuatro Voces en el teclado y tocar cada una con un registro diferente. O puede crear sofisticadas divisiones de velocidad de pulsación, para que una Voz suene distinta según la fuerza con que se accione el teclado. O usar conjuntamente las divisiones de velocidad de pulsación y de teclado para lograr una flexibilidad aun mayor.

Con un Ordenador o Secuenciador

Configuración de Estudio Doméstico

El MU128 se integra rápida y fácilmente en cualquier configuración existente. Si dispone de un teclado MIDI, ordenador y software de secuenciación, el MU128 puede reforzar su equipo de estudio doméstico con Voces de alta calidad y con sus posibilidades multitímbricas.

Llévelo consigo

Si posee un ordenador portátil (y software de secuenciación), simplemente conecte el MU128 y unos auriculares, y dispondrá de un completo sistema de creación musical de altas prestaciones preparado para acompañarle a cualquier parte. Utilícelo para componer, hacer arreglos, ensayar o crear/reproducir demostraciones para su grupo.

En el escenario

De forma similar, puede conectar un ordenador portátil o un archivador de datos MIDI para reproducir datos de canción con las voces del MU128. Conecte un micrófono en una de las entradas A/D y una guitarra en la otra, y podrá mezclar su propia actuación en vivo con las pistas del secuenciador.

Multimedia

Por ser compatible con General MIDI y XG, el MU128 es un instrumento perfecto para aplicaciones multimedia. Lleve el MU128 consigo a una presentación: su interfaz le permite conectarse fácil e instantáneamente al puerto serie o de impresora del ordenador, sin necesidad de ningún otro equipo.

Acerca de los Modos del MU128

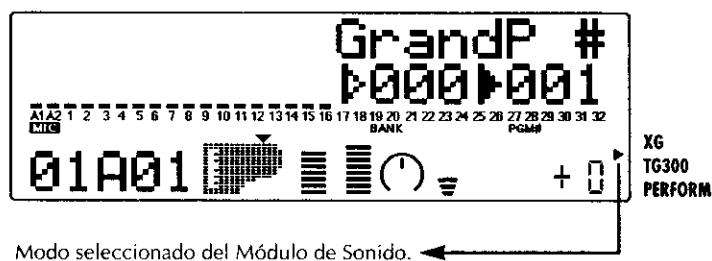
El MU128 presenta dos modos principales de funcionamiento: Multi y Actuación (Performance). En el modo Multi, el MU128 es un generador de tonos multitímbrico de 64 Partes, y en el modo de Actuación funciona como cuatro generadores controlados por un solo canal MIDI.

El modo en que se encuentre el MU128 dependerá del modo seleccionado del Módulo de Sonido. Si selecciona XG o TG300B, el MU128 activará automáticamente el modo Multi. Cuando se selecciona PFM, el MU128 entra en el modo de Actuación (para más información sobre la selección del modo de Módulo de Sonido, consulte la página 170).

Cada modo ofrece compatibilidad con diferentes equipos y programas informáticos de música:

- XG:** General MIDI extendido. Ofrece todo el potencial del MU128, brindando acceso a las 1.149 Voces XG.
- TG300B:** Este modo ofrece compatibilidad con el modo GM-B del generador de tonos TG300.
- PFM:** Este modo (Performance = Actuación) le permite reproducir simultáneamente cuatro voces por un solo canal MIDI (para más información sobre el modo de Actuación, consulte las páginas 38 y 70).

La sección inferior derecha de la pantalla indica el modo actualmente seleccionado del Módulo de Sonido.



NOTA

*Cuando esté seleccionado el modo **TG300B**, el MU128 quizás no pueda reproducir datos de canción específicos del TG300 con total precisión. No obstante, los datos MIDI diseñados para otros generadores de tonos en aplicaciones de música por ordenador sí son compatibles con el MU128.*

Modos de Reproducción y Controles de las Partes

Una vez establecido el modo de funcionamiento del MU128 (Multi o Actuación), puede optar principalmente por dos posibilidades: la reproducción o la edición. En los modos de Reproducción se tocan las Voces, y en los distintos modos de Edición se cambian sus ajustes.

Dentro de los modos de Reproducción se encuentran los controles de las Partes. Estos controles le permiten realizar los ajustes básicos de las Partes. Los controles de Una Parte (Single Part) sirven para ajustar cada una de las Partes por separado, mientras que los controles de Todas las Partes (All Part) le permiten modificar los ajustes globales de la totalidad de las Partes (para más información, véanse las páginas 59 y 61). El MU128 posee varios modos de Edición diferentes, cada uno con diversos menús y operaciones:

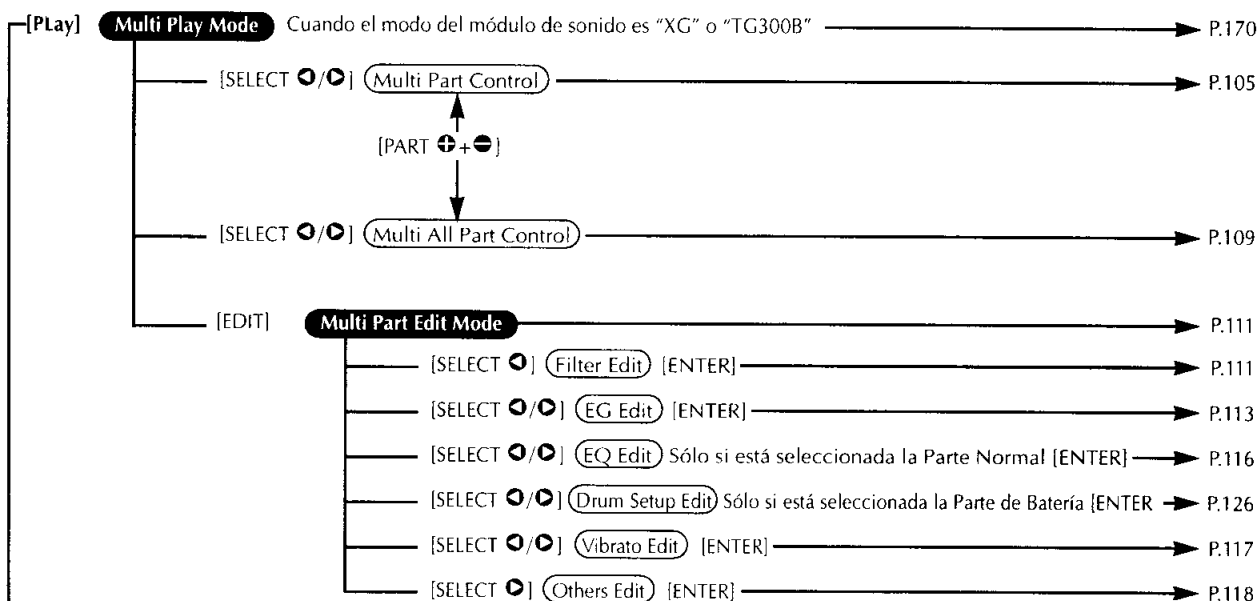
Modo de Edición de Partes

El modo de Edición de Partes le permite modificar determinados ajustes de cada Parte individual, como los del Filtro, el EG (Generador de Envolvente), y muchos más. Las Voces internas pueden sonorizarse durante la edición para poder escuchar los resultados de los cambios.

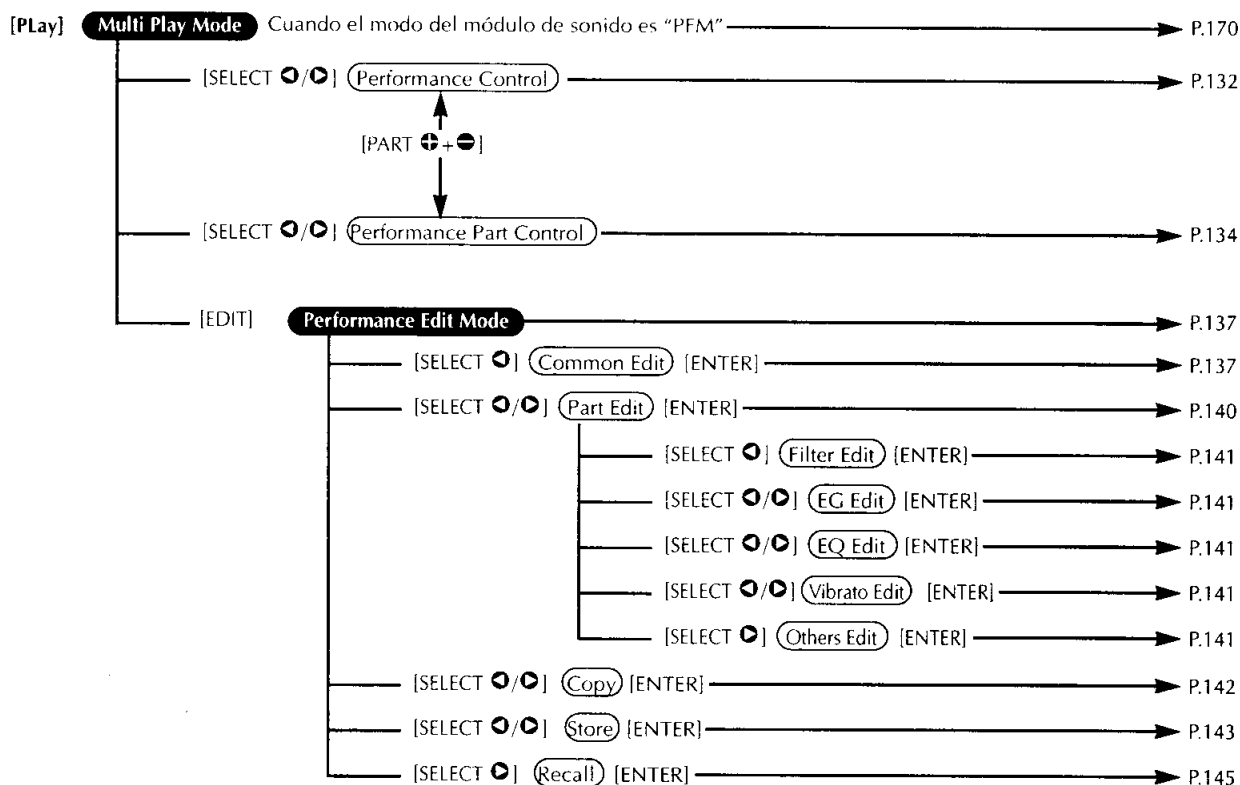
Modo de Utilidades

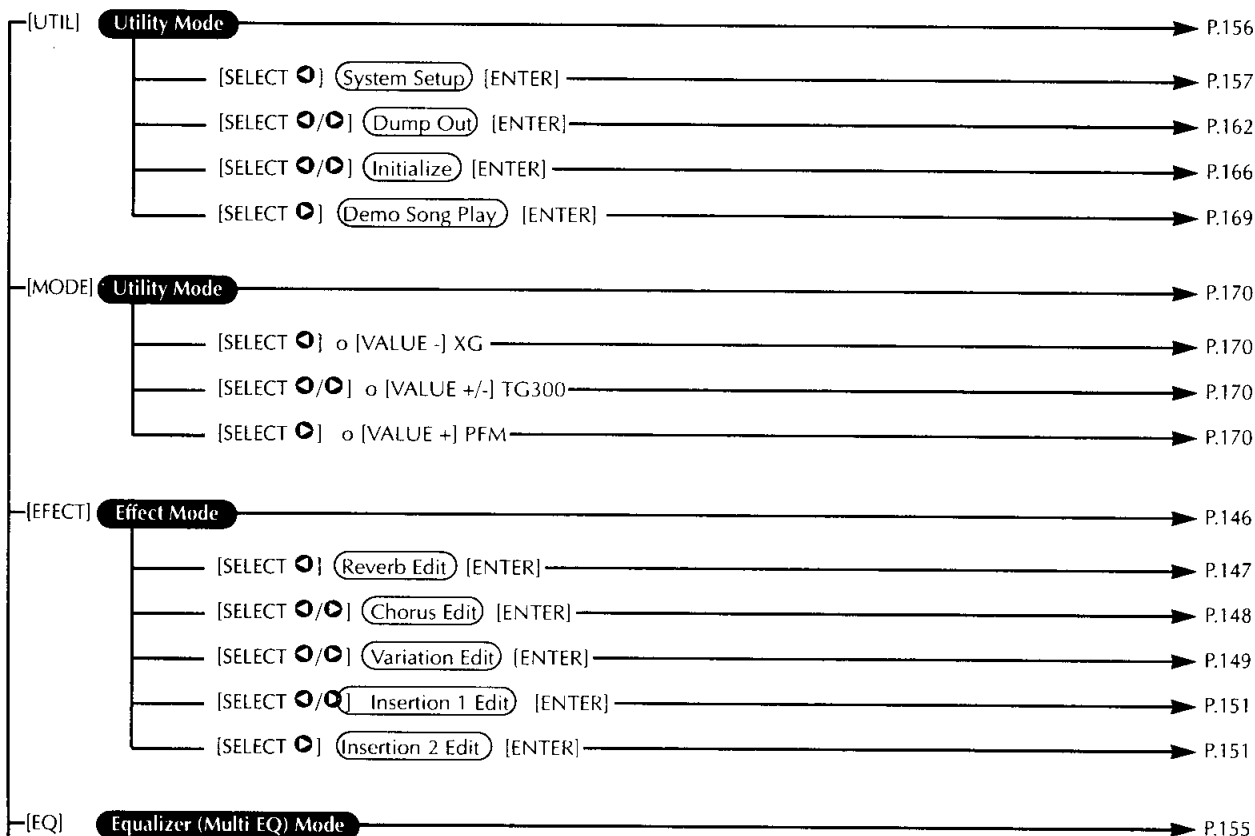
El modo de Utilidades le permite ajustar las funciones relacionadas con el funcionamiento global del MU128, tales como la Afinación General, el Contraste de pantalla y la recepción de determinados mensajes MIDI que afectan a todo el instrumento. También se incluyen operaciones variadas, como el envío de datos en bloque a un dispositivo de almacenamiento de datos, la inicialización de los ajustes del MU128 o la reproducción de la canción de Demostración.

Árbol de Modos y Funciones



Cuando el modo del módulo de sonido es "PFM"





La barra (/) indica que se puede pulsar cualquiera de los botones. Por ejemplo, SELECT /

Un signo + indica que deben pulsarse ambos botones al mismo tiempo. Por ejemplo, PART +

GUÍA PRÁCTICA

Cuando utilice el MU128 por primera vez, lea antes esta breve sección del manual. En ella se le dirige paso a paso en el empleo de muchas de las operaciones básicas: configuración del instrumento, conexión adecuada a otros equipos y, sobre todo, la forma de tocarlo. También le introducirá en las restantes funciones y operaciones avanzadas del instrumento, permitiéndole rápida y eficazmente obtener el máximo provecho de su nuevo MU128

Configuración del MU128

En esta sección aprenderá a:

- Conectar el MU128 en su configuración más básica - con un teclado MIDI y un sistema externo de amplificador/altavoces.

En posteriores capítulos se tratarán otros ejemplos de configuración, tales como el uso con un ordenador (página 35). Una vez configurado el MU128, le instamos a reproducir la canción de demostración (página 30) para oír lo que el instrumento es capaz de hacer.

Lo que va a necesitar

- ✎ El MU128 y el adaptador de corriente PA-6 incluido.
- ✎ Un teclado MIDI, piano electrónico u otro instrumento que pueda transmitir datos MIDI.
- ✎ Un sistema de amplificador/altavoces, preferiblemente estéreo. Como alternativa, puede utilizar un juego de auriculares estéreo.
- ✎ Cables de conexión de audio.
- ✎ Un cable MIDI.

Las conexiones

⚠ PRECAUCIÓN

Antes de realizar ninguna conexión, apague todos los equipos conectados y compruebe que el adaptador de corriente del MU128 no está conectado a una toma eléctrica.

Operación

- 1 Conecte el cable MIDI.
Conecte la salida MIDI OUT del teclado MIDI a la entrada MIDI IN-A del MU128 (como se muestra en la ilustración).

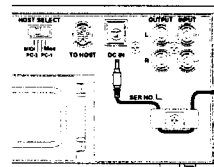
NOTA

El MU128 incorpora terminales MIDI IN-A en los paneles frontal y posterior. Como ambos no se pueden usar al mismo tiempo, deberá decidir uno de ellos. De fábrica, la entrada MIDI IN-A viene ajustada para el panel posterior, aunque puede cambiarse al frontal a través de los parámetros de Sistema del modo de Utilidades (página 157).

- 2 Conecte los cables de audio.
Conecte las salidas R y L OUTPUT del MU128 a las entradas correspondientes del sistema de amplificador y altavoces (como se muestra en la ilustración).

- Si utiliza auriculares estéreo, conéctelos a la toma PHONES del panel frontal.
- 3 Ajuste el interruptor HOST SELECT.
Sitúe este interruptor del panel posterior en la posición MIDI (véase ilustración).
- 4 Conecte el adaptador de corriente.
Conecte el cable de salida (DC) del PA-6 al terminal DC IN del panel posterior, y después conecte el adaptador a una toma de corriente adecuada.

- Inserte el cable de salida de c.c. del adaptador en el sujetacables (como se ilustra en la figura) para evitar su desconexión accidental durante el uso del instrumento.

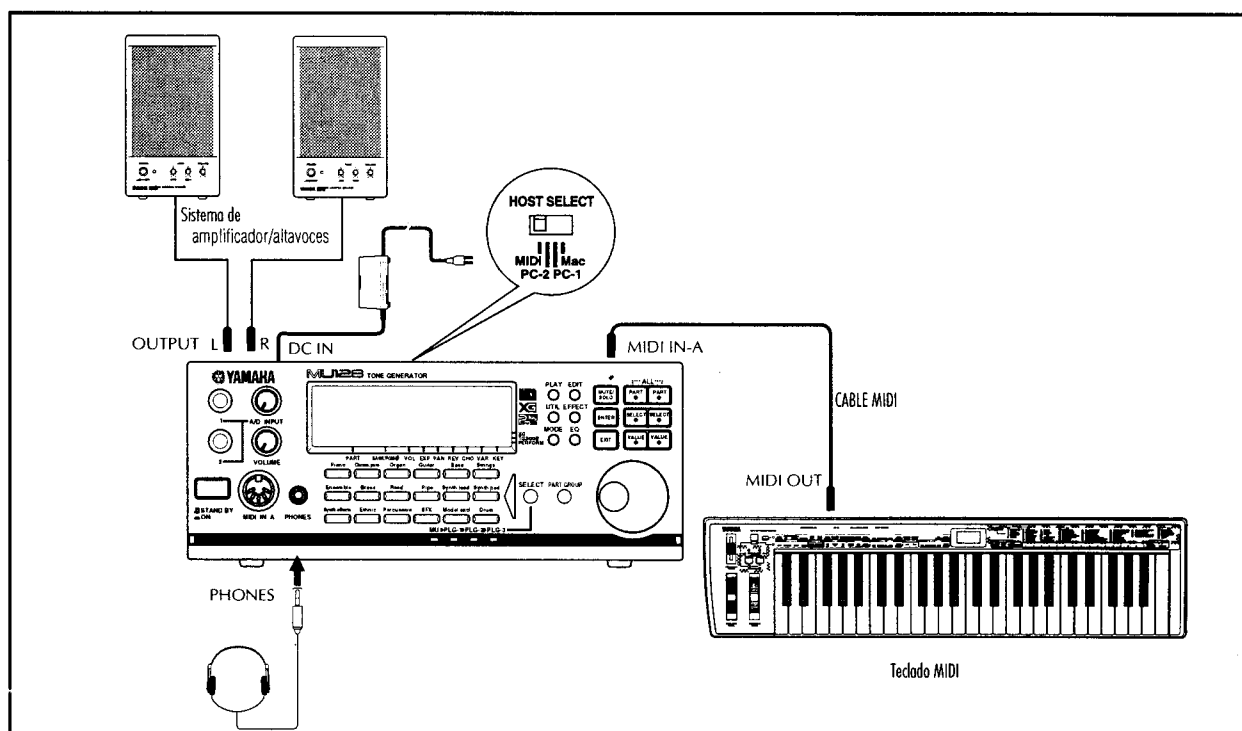


⚠ ADVERTENCIA

Utilice **EXCLUSIVAMENTE** el adaptador YAMAHA PA-6 (u otro expresamente recomendado por Yamaha). El uso de otros adaptadores puede ocasionar daños irreparables en el propio adaptador y en el MU128.

⚠ PRECAUCIÓN

Desconecte el adaptador de la toma de red cuando no utilice el MU128 y durante las tormentas eléctricas.



Ahora que ha instalado el MU128, le instamos a pasar a la siguiente sección, encender el instrumento y reproducir la canción de demostración (página 30) para oír lo que es capaz de hacer. Si necesita información sobre la instalación del MU128 en un tipo distinto de sistema, consulte el capítulo **“Integración del MU128 en su Configuración”**, en la página 32.

Encendido

Aunque se trata de una operación sencilla, deberá observar las siguientes instrucciones para evitar posibles daños en el equipo y en los altavoces.

Operación

- ❶ Encienda el teclado MIDI.
- ❷ Encienda el MU128.
Pulse el interruptor STAND BY/ON.

Después de la pantalla de saludo, aparecerá la siguiente:



- ❸ Baje al mínimo todos los controles de volumen (tanto del MU128 como de los equipos conectados).
- ❹ Encienda el sistema de amplificador/altavoces.
- ❺ Ajuste los controles de volumen.
Primero el del MU128 a una posición media, y después el del amplificador a un nivel razonable.

Apagado

Cuando apague el sistema, procure hacerlo en el siguiente orden:

- 1) Sistema de amplificador/altavoces
- 2) MU128
- 3) Otros equipos conectados (teclado MIDI, etc.)

De esta forma evitará posibles daños en los altavoces.

Canción de Demostración

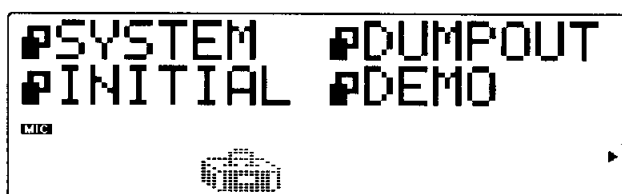
Ahora que ya ha configurado todo debidamente, pruebe a reproducir la canción de demostración, escaparate de las excepcionales voces y del sistema de generación de tonos AWM2 del MU128. También constituye una excelente demostración de la capacidad multitímica de 64 partes y de los diversos controles expresivos y efectos que se pueden utilizar simultáneamente. Y lo que es más importante, la canción de demostración le ofrecerá una idea de las inmensas posibilidades del MU128 en su sistema musical MIDI/ordenador.

NOTA

Todos los ajustes de Configuración de Sistema y Edición de Partes Multi se inicializan a sus valores estándar durante la reproducción de la demostración. Guarde los datos importantes en un ordenador o en el Archivador de Datos MIDI MDF3 mediante las funciones de trasvase "Dump Out" (página 162).

Operación

- 1 Pulse el botón [UTIL].



- 2 Seleccione y abra el menú DEMO.
Utilice los botones [SELECT /] para seleccionar "DEMO" (parpadeará el icono del menú), y después pulse [ENTER].
- 3 Reproduzca la canción de demostración.
Pulse el botón **ENTER**. La canción de demostración comenzará a sonar, y se repetirá indefinidamente mientras no se detenga (punto 4).

NOTAS

- Durante la reproducción de la canción de demostración, no se puede usar ninguno de los controles del panel (excepto el botón [EXIT] y el control VOLUME).
- En el modo Multi, el ajuste estándar de Conexión de Variación es "Inserción". En el modo de Actuación, el ajuste estándar difiere según la actuación seleccionada.

- 4 Detenga la reproducción de la canción.
Para ello, pulse el botón **[EXIT]**.



- 5 Desactive la función de demostración.
Pulse de nuevo el botón **[EXIT]**, dos veces para regresar al modo de reproducción (o simplemente pulse el botón **[PLAY]**).

Acerca de la canción de demostración

Todos los sonidos instrumentales y procesamientos que se oyen en la canción de demostración han sido realizados exclusivamente con las Voces y efectos del MU128. La canción demuestra lo potente y realista que puede ser el instrumento por sí mismo, como único generador de tonos de un sistema de secuenciación MIDI.

La canción de demostración comienza con una suave introducción instrumental en la que intervienen las ricas y realistas voces orquestales. Luego cambia repentinamente a una sección de rock duro protagonizada por una furiosa guitarra distorsionada, seguida de una de jazz y otras voces de guitarra saturadas, para desembocar en los compases de una gran banda, con un saxo de estilo años cuarenta y un estruendoso arreglo de puro metal. Un grupo de "rhythm and blues", junto con una sección de órgano y viento de gran realismo, redondean la demostración para concluir con un delicioso final de música ambiental.

Procure ir siguiendo las indicaciones de la pantalla mientras oye la demostración, ya que ofrece los nombres de algunas de las voces utilizadas. Escuche la demostración de vez en cuando para captar ideas y descubrir senderos interesantes cuando utilice el MU128 para crear su propia música.

Créditos de la canción de demostración

Programa de Paul Lawley

Remezcla de Graham Lee

Producción de XG Tokyo Office y Yamaha MusicSoft Europe

Integración del MU128 en su configuración

Configuración del MU128 en su sistema musical

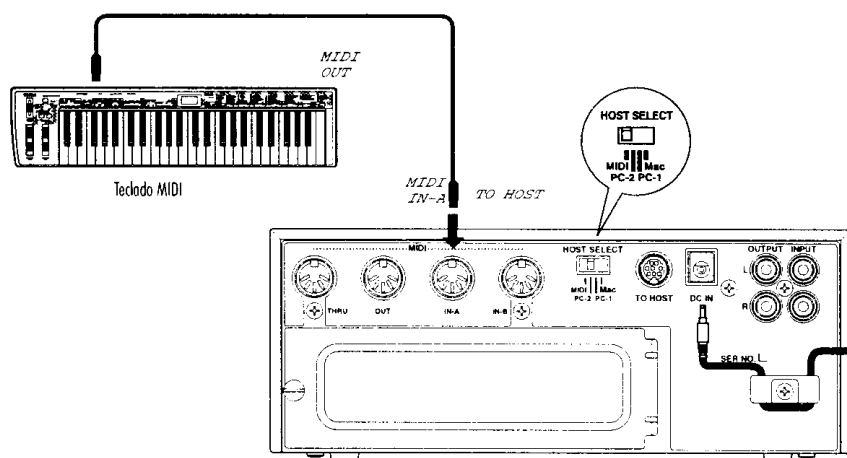
Según se ha visto en la sección **El MU128 — Qué Es y Qué Puede Hacer**, en la página 19, el MU128 puede integrarse en una gran variedad de configuraciones. Sería imposible tratar todas las posibilidades de conexión en un manual tan breve como éste; no obstante, la siguiente sección le ayudará a configurar rápidamente el MU128 y a integrarlo en su sistema.

Conexión a dispositivos MIDI

El MU128 está equipado con terminales MIDI IN, OUT y THRU que permiten su integración en cualquier sistema MIDI. Además, las dos entradas MIDI IN son puertos de 16 canales independientes, que le ofrecen dos generadores de tonos en uno. A continuación se ilustran algunos ejemplos típicos de conexión a través del interfaz MIDI interno. Consulte el ejemplo que más se parezca a su configuración, y seguidamente lea los pasos operativos al final de esta sección.

● **Teclado MIDI**

Con esta configuración, podrá reproducir los sonidos del MU128 desde el teclado conectado.

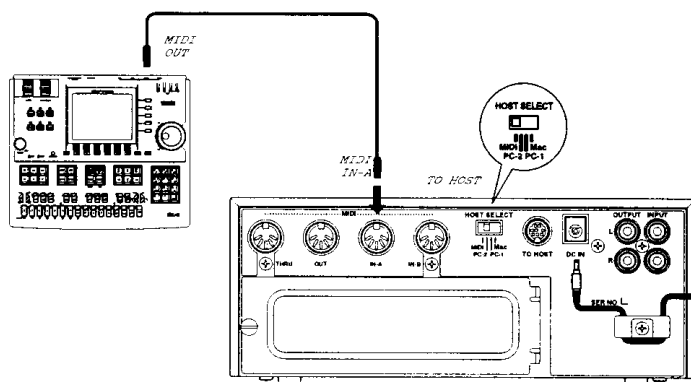


NOTAS

- Conecte el terminal MIDI OUT del teclado o secuenciador a la entrada MIDI IN-A del MU128.
- El MU128 incorpora terminales MIDI IN-A en los paneles frontal y posterior. Como ambos no se pueden usar al mismo tiempo, deberá decidir cuál de ellos va a utilizar. De fábrica, la entrada MIDI IN-A viene ajustada para el panel posterior, aunque puede cambiarse al frontal a través de los parámetros de Sistema del modo de Utilidades (página 157).

● Secuenciador por hardware

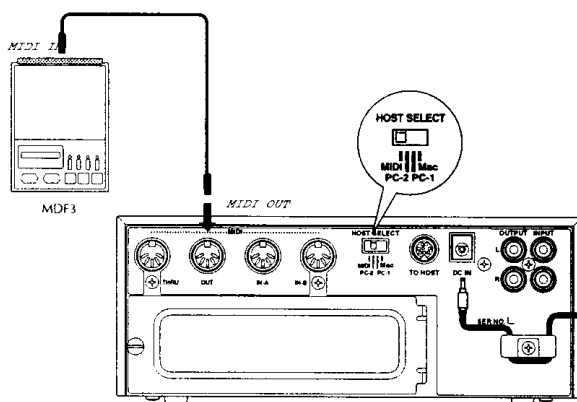
En este caso se utiliza un secuenciador por hardware (como el Yamaha QY700). Su principal ventaja es la portabilidad.



● Dispositivo de almacenamiento de datos MIDI

Esta configuración se utiliza para realizar copias de seguridad de los datos importantes, incluidas actuaciones originales creadas por el usuario, o ajustes modificados en los modos de edición de partes, efectos, ecualización o utilidades.

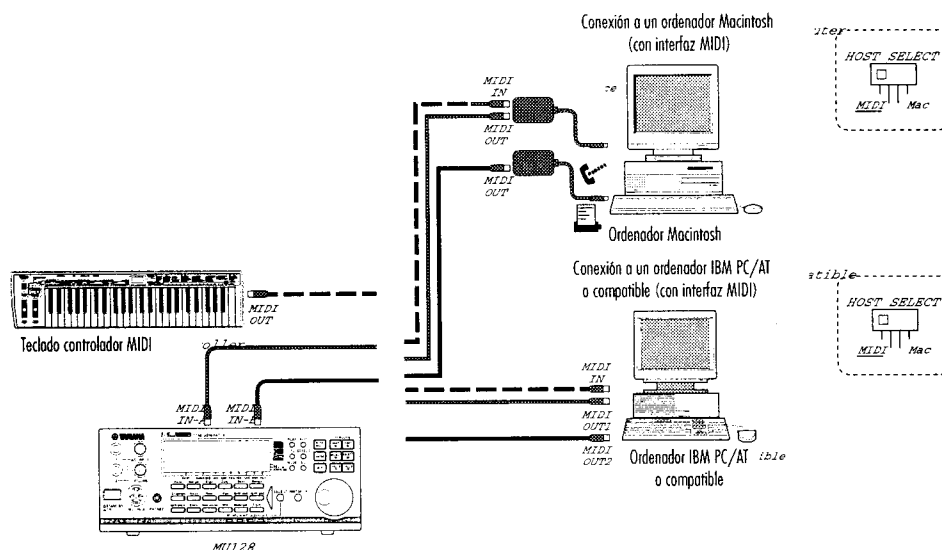
En este ejemplo se utiliza un Archivador de Datos MIDI MDF3 de Yamaha. Para hacer una copia de seguridad de los datos, conecte la entrada MIDI IN del MDF3 a la salida MIDI OUT del MU128. Para recuperar los datos en el MU128, conecte la salida MIDI OUT del MDF3 a la entrada MIDI IN-A del MU128. Consulte el manual del MDF3 (o de su dispositivo de almacenamiento de datos) para conocer los procedimientos específicos de recepción y envío de datos.



Con el MDF3, también puede reproducir en el MU128 datos de canción compatibles directamente desde el propio MDF3, sin necesidad de usar un secuenciador. En este caso, la salida MIDI OUT del MDF3 deberá conectarse a la entrada MIDI IN-A del MU128.

● Ordenador provisto de interfaz MIDI

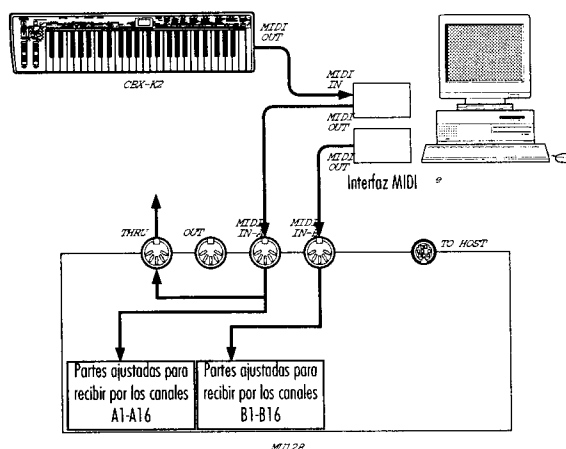
En esta configuración, podrá controlar el MU128 desde un ordenador (utilizando software de secuenciación o de otro tipo de reproducción de canción).



NOTAS

- El MU128 incorpora terminales MIDI IN-A en los paneles frontal y posterior. Como ambos no se pueden usar al mismo tiempo, deberá decidir cuál de ellos va a utilizar. De fábrica, la entrada MIDI IN-A viene ajustada para el panel posterior, aunque puede cambiarse al frontal a través de los parámetros de Sistema del modo de Utilidades (página 157).
- Con ordenadores Macintosh, quizá tenga que cambiar el ajuste de reloj en el interfaz MIDI del programa de la aplicación para coordinarlo con su interfaz MIDI particular.

Flujo de datos MIDI



NOTAS

- Los datos recibidos por el terminal **MIDI IN-A** reproducen las Partes asignadas a los canales **A01-A16**, y los datos recibidos por el terminal **MIDIO IN-B** reproducen las Partes asignadas a los canales **B01-B16**.
- Con el interruptor **HOST SELECT** situado en la posición **MIDI**, se pueden reproducir simultáneamente hasta 32 Partes.

Operación

- 1 Sitúe el interruptor **HOST SELECT** en la posición **MIDI**.
- 2 Conecte el MU128 al dispositivo **MIDI**, como se muestra en las anteriores figuras. Utilice un cable **MIDI** estándar (véase la página ??).
- 3 Encienda el dispositivo conectado, y después el MU128.
- 4 Si está utilizando un ordenador, ponga en marcha su software musical y configure las opciones adecuadas del mismo para su funcionamiento con el MU128.

Conexión Directa a un Ordenador

El MU128 incorpora una interfaz que le permite conectarlo directamente a su ordenador, eliminando la necesidad de instalar en éste una interfaz **MIDI** especial. El MU128 puede usarse con ordenadores **Apple Macintosh** y compatibles o **PC/AT IBM** y compatibles.

Si su ordenador posee interfaz **MIDI**, quizá desee conectarle el MU128 en lugar de utilizar la interfaz de ordenador del MU128 (véase la sección **"Conexión a dispositivos MIDI"** en la página 32).

Dependiendo del ordenador o interfaz que se utilice, sitúe el interruptor **HOST SELECT** en la posición apropiada: **MIDI**, **PC-1**, **PC-2** (**IBM** y compatibles) o **Mac** (**Macintosh** y compatibles). Si desea más información sobre los cables que pueden emplearse para la conexión, consulte la sección **"Cables de conexión MIDI/ordenador"** en la página 101.

Operación

- 1 Sitúe el interruptor **HOST SELECT** del panel posterior del MU128 en la posición correspondiente:

Ordenadores **IBM PC/AT** o compatibles: **PC-2**

Ordenadores **Macintosh**: **Mac**

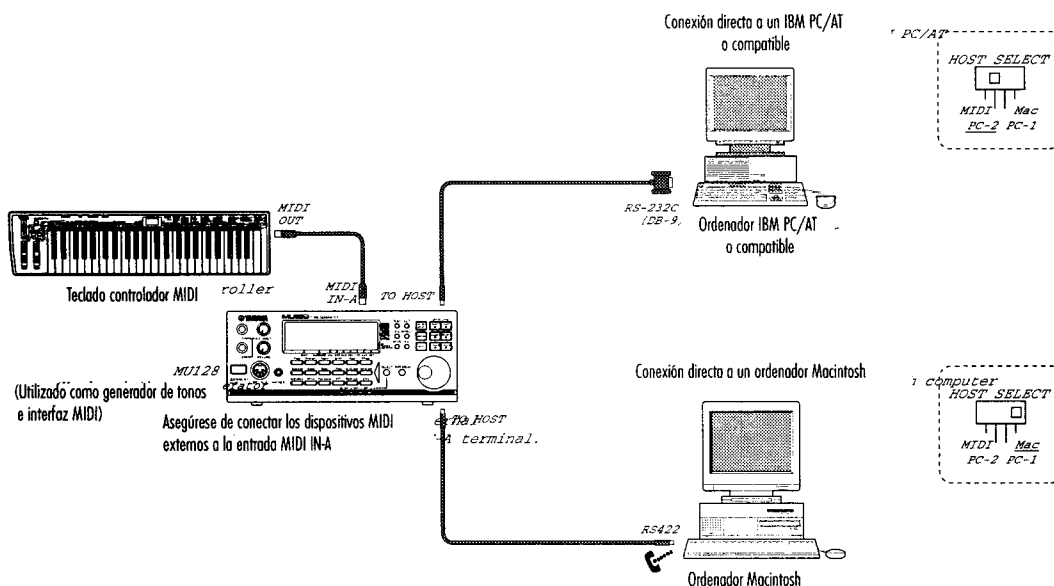
- 2 Conecte los terminales como se indica en la siguiente ilustración, utilizando para ello cables normales de ordenador*.

* Procure utilizar los siguientes cables convencionales:

Con ordenadores IBM PC/AT o compatibles: D-SUB de 9 contactos a Mini DIN de 8 contactos (página 101)

Con ordenadores Macintosh: cable periférico Macintosh de 8 contactos (página 101)

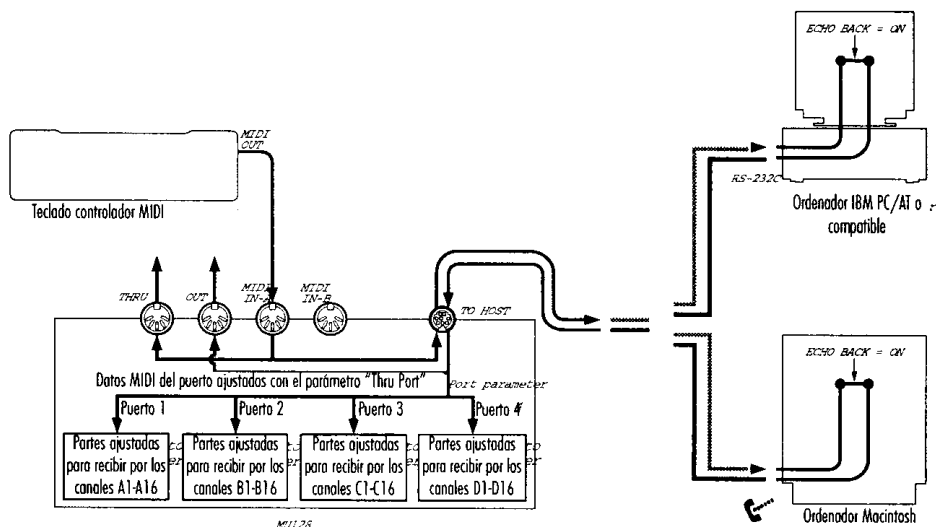
- 3 Encienda el ordenador y a continuación el MU128.
- 4 Ponga en marcha el software musical, y configure las opciones apropiadas para la operación conjunta con el MU128.



NOTAS

- El MU128 incorpora terminales MIDI IN-A en los paneles frontal y posterior. Como ambos no se pueden usar al mismo tiempo, deberá decidir cuál de ellos va a utilizar. De fábrica, la entrada MIDI IN-A viene ajustada para el panel posterior, aunque puede cambiarse al frontal a través de los parámetros de Sistema del modo de Utilidades (página 157).
- Para usuarios de Windows 95:
Si desea usar la conexión TO HOST del MU128 con el ordenador, deberá instalar un controlador especial (YAMAHA CBX para Windows 95), incluido en el CD-ROM facilitado.
- Con ordenadores Macintosh, deberá cambiar el ajuste de reloj del interfaz MIDI del programa de la aplicación a 1 MHz.

Flujo de datos MIDI



NOTAS

- Los datos recibidos por el terminal MIDI IN-A se transmiten directamente al ordenador (a través de TO HOST) sin afectar a las Partes del MU128. Para que las Partes del MU128 respondan a los datos recibidos por la entrada MIDI IN-A (por ejemplo, para oír sonidos mientras se introducen datos en el ordenador), asegúrese de que está activada la función MIDI Thru (o MIDI Echo) del software musical. Esta función le permite redirigir al exterior los datos entrantes en el ordenador.
- Siempre que su software musical admita la operación a través de varios puertos, puede reproducir por separado las 64 Partes del MU128 desde el ordenador. Con un segundo generador de tonos multitímbrico, incluso puede ampliar esta capacidad a 80 Partes. Para ello, conecte el generador de tonos a la salida MIDI OUT, y después configure el parámetro "Thru Port" (página 160) a un valor de 5 o superior, lo que le proporcionará 16 canales MIDI adicionales.

Selección y Reproducción de Actuaciones

Como se ha indicado en la página 21, las Actuaciones (Performances) del MU128 le permiten reproducir juntas cuatro voces por un canal MIDI. Las actuaciones, especialmente programadas (100 preajustadas y 100 internas), aprovechan al máximo las dinámicas voces y las flexibles funciones de edición del MU128, poniendo en sus manos sonidos excepcionalmente potentes y expresivos para las actuaciones en vivo.

En esta sección aprenderá a:

- ▶ Activar el modo Performance (Actuación).
- ▶ Seleccionar y reproducir actuaciones.
- ▶ Cambiar de pantalla de reproducción conforme a sus preferencias.

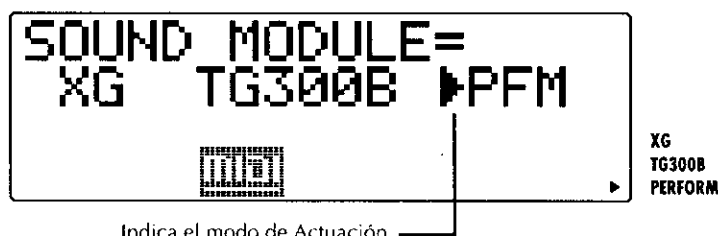
Activación del modo de reproducción de actuación y reproducción de actuaciones

Operación

- 1 Pulse el botón [MODE].



- 2 Seleccione "PFM" (Performance) en la pantalla.
Utilice los botones [SELECT (◀/▶)], los botones [VALUE (◂/▸)] o el mando de datos.



Indica el modo de Actuación.

La selección del modo de Actuación también se indica por medio de la flecha del ángulo inferior derecho de la pantalla.

NOTA

Para más información sobre los modos del módulo de sonido, véase la página 170.

- ③ Pulse el botón **[PLAY]** para acceder al modo de Reproducción de Actuación. También puede pulsar el botón **[EXIT]**.



“All” y el icono del teclado indican la pantalla de Todas las Partes del modo de Reproducción de Actuación.

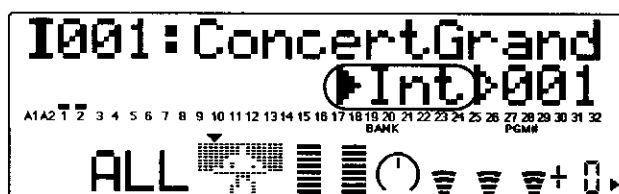
Si no se visualiza esta pantalla “All Part” (con el icono del teclado), pulse al mismo tiempo los botones **[PART ●/⊕]**.

- ④ Seleccione el banco deseado de actuaciones, preajustado o interno.
Utilice los botones **[SELECT ●/○]** para seleccionar el parámetro de banco, y a continuación los botones **[VALUE ●/⊕]** para seleccionar el banco deseado, preajustado (Pre) o interno (Int).


● Banco preajustado



● Banco interno



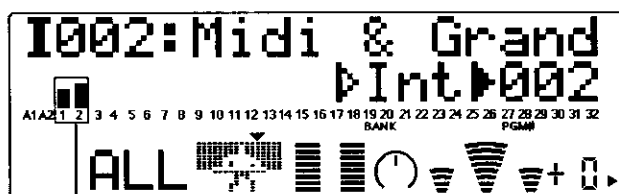
- 5 Seleccione la actuación deseada.

Utilice los botones [SELECT /▶] para seleccionar el parámetro de número de programa, y después los botones [VALUE ◀/▶] o el mando de datos para seleccionar el número de actuación deseado.



- 6 Toque el teclado MIDI conectado.

Asegúrese de que el teclado está transmitiendo por el canal MIDI 1 (si es necesario, consulte el manual del teclado). Si ha seguido al pie de la letra todas las instrucciones, las barras del “medidor de nivel” de la pantalla deberán ponerse en movimiento, así como oírse el sonido del MU128 mientras se toca el teclado.



Seguidamente seleccione otras actuaciones del mismo banco y reproduzcalas. Para probar con actuaciones de otro banco, retroceda al paso 4 anterior.

Cambio de pantalla en el Modo de Actuación

El MU128 le permite visualizar de dos maneras las Partes de la Actuación, según sus preferencias.

Pulse repetidas veces el botón [PLAY]. Cada vez que lo pulse, alternará entre las dos pantallas siguientes:



La pantalla indica el número y el nombre de la actuación.



La pantalla indica los nombres de las voces que componen la actuación.

Selección y Reproducción de Voces Individuales

El MU128 posee una impresionante variedad de voces, con un total de 1.342. En esta sección seleccionará y reproducirá voces en el modo XG, en el que existen 1.149 voces diferentes.

En esta sección aprenderá a:

- ▶ Activar el modo XG.
- ▶ Seleccionar bancos de voces y voces desde los controles del panel.
- ▶ Cambiar la pantalla del modo de reproducción conforme a sus preferencias.
- ▶ Seleccionar y reproducir voces desde un teclado MIDI.

Activación del modo XG

Operación

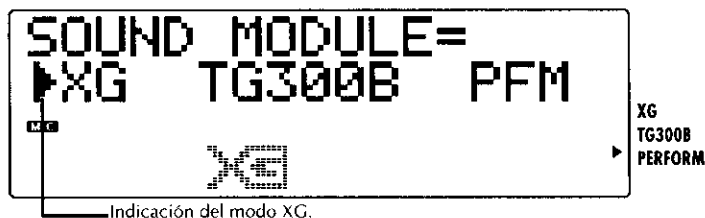
- 1 Pulse el botón [MODE].

MODE



- 2 Seleccione "XG" en la pantalla.

Utilice los botones [SELECT ●/●], los botones [VALUE ●/●] o el mando de datos.



Indicación del modo XG.

La selección del modo XG también se indica por medio de la flecha del ángulo inferior derecho de la pantalla.

- 3 Pulse el botón [PLAY] para activar el modo de reproducción.
También puede hacerlo pulsando el botón [EXIT].

Acerca de los modos: Multi y Actuación

El MU128 tiene dos modos operativos principales: Multi y Actuación (Performance). Este último lo utilizó antes para reproducir actuaciones, con cuatro voces a través de un canal MIDI. El modo Multi se emplea primordialmente en aplicaciones de música de secuenciador y ordenador, ya que permite reproducir las 64 partes por separado a través de diferentes canales MIDI.

El modo operativo del MU128 depende del módulo de sonido seleccionado. Los ajustes XG y TG300B pertenecen al modo Multi. Cuando se selecciona PFM, el MU128 opera en el modo de Actuación.

Selección de bancos y voces desde el panel

Existen dos métodos básicos para seleccionar voces y bancos: uno, con los botones de categorías para elegir automáticamente las voces según sus grupos instrumentales, y el otro le permite especificar manualmente el banco y la voz. (Los bancos y las voces también se pueden seleccionar desde un dispositivo MIDI; véase la página 48).

Selección de voces con los botones de categorías

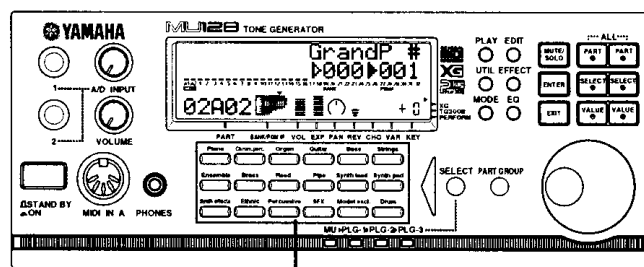
Este práctico método le permite seleccionar las voces según el grupo instrumental general al que pertenecen, encargándose la unidad de elegir automáticamente el número de programa y el banco apropiados.

Operación

- 1 Seleccione una parte con los botones [PART \ominus/\oplus].



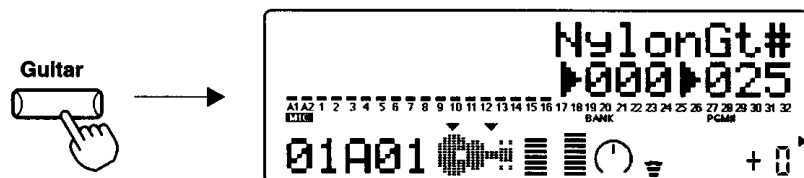
- 2 Pulse el botón de categoría de voz correspondiente al grupo de voces deseado (piano, guitarra, bajo, etc.).
El banco/voz de número más bajo de la categoría quedará automáticamente seleccionado.



Botones de categoría de voz

Por ejemplo, si pulsa el botón de categoría de voz [Guitar], se seleccionará el banco 000/voz 025 [NylonGt#], como se observa en la figura.

La siguiente lista describe brevemente las características de las voces incluidas en cada uno de los botones de categorías.



Piano:	Sonidos convencionales de piano, como el acústico o el eléctrico.
Chrom.perc.:	Sonidos de percusión cromática (con tono), como la marimba o el vibráfono.
Organ:	Diversos sonidos de órgano: rock, tubos, acordeón...
Guitar:	Sonidos de guitarra: acústica, distorsionada, etc.
Bass:	Bajo normal y de madera
Strings:	Instrumentos de cuerda, como el violín o el chelo. Incluye otros sonidos orquestales, como el contrabajo, el arpa o los tímpanos.
Ensemble:	Sonidos de conjunto de cuerda.
Brass:	Diversos instrumentos de viento de metal, como la trompeta o el trombón, así como sonidos de conjuntos de metal.
Reed:	Sonidos de instrumentos de lengüeta, como el saxo o el clarinete.
Pipe:	Instrumentos de caña, como la flauta, la flauta dulce o el shakuhachi.
Synth lead:	Sonidos de solo de sintetizador.
Synth pad:	Sonidos de pad de sintetizador.
Synth effects:	Diversos efectos de sintetizador y miscelánea de sonidos con altura tonal.
Ethnic:	Sonidos de instrumentos de música folk, étnica y mundial.
Percussive:	Sonidos de percusión.
SFX:	Efectos de sonido especiales.
Model excl.:	Voces pertenecientes al banco de voces Model Exclusive del MU100.
Drum:	Kits de batería y SFX.

NOTA

Los botones de categoría de voz también pueden usarse para seleccionar las voces de una tarjeta "Plug-in" opcional (si antes se ha seleccionado con el botón [SELECT]). Dependiendo de la tarjeta en cuestión, determinadas categorías podrían no estar disponibles. La categoría "Model excl." incluye las voces originales de la tarjeta, las cuales no se ajustan al estándar GM.

- ③ Utilice los botones [VALUE \ominus/\oplus] o el mando de datos para seleccionar la voz deseada de la categoría actual.
- Los números seleccionados de banco y voz empiezan desde el más bajo y se “enlazan” al principio y al final.
- Pruebe diferentes voces con otras Partes siguiendo el mismo procedimiento.

DETALLES

El MUI28 dispone de dos mapas diferentes de Voces: MU Basic y MU100 Native.

- **MU Basic:** Este mapa de Voces mantiene la compatibilidad con la gama más amplia de generadores de tonos XG.
- **MU 100 Native:** Este mapa (seleccionado de fábrica como opción estándar) incluye las Voces actualizadas y las Voces que utilizan nuevas formas de onda no incluidas en anteriores generadores de tonos XG.

Estos dos mapas de Voces presentan el mismo orden y número de Voces. No obstante, los sonidos reales y el balance global puede variar de un mapa a otro cuando se reproducen datos de canción idénticos, toda vez que algunas de estas voces poseen naturalezas muy distintas.

Si se reproducen datos de canción creados en generadores de tonos XG, pruebe a cambiar de uno a otro mapa para optimizar las condiciones de reproducción en la canción.

El ajuste de mapa se puede cambiar con los parámetros de Sistema del modo de Utilidades (página 161).

El MUI28 incluye en ambos mapas Voces adicionales distintas de las del MU100.

Selección manual de bancos y voces

Operación



- ① Seleccione una parte.

Utilice los botones [PART \ominus/\oplus].

En el ejemplo que nos ocupa, seleccione la Parte 1. Pulse el botón correspondiente hasta que se visualice “01A01” en la sección PART de la pantalla.





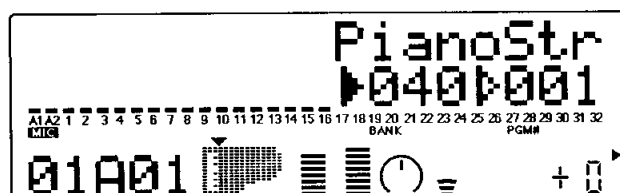
2 Seleccione el número de banco.

Utilice los botones [SELECT /] para resaltar el parámetro de número de banco (como se ilustra en la figura).





3 Cambie el número de banco.

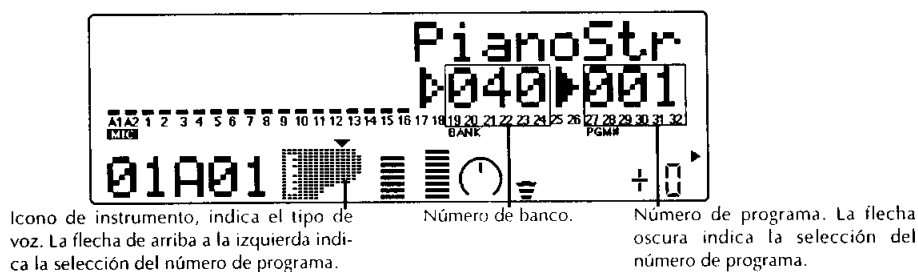
Utilice los botones [VALUE /] o el mando de datos. Observe que los números de banco "saltan" según son seleccionados; el MU128 saltará los números de banco que tengan la misma voz que el banco "000".





En el modo XG hay disponibles varios bancos de voces. Cada banco contiene 128 voces diferentes, con un total de 1.149 voces.

4 Seleccione el número de programa (voz)

Utilice los botones [SELECT /] para resaltar el parámetro de número de programa (como se ilustra en la figura).



5 Cambie el número de programa.

Utilice los botones [VALUE /] o el mando de datos. En la pantalla del ejemplo, se ha seleccionado el número de voz 25.



6 Reproduzca la voz.

Reproduzca la nueva voz en el teclado MIDI conectado (asegúrese de que el teclado transmite por el canal 1). Si ha seguido al pie de la letra todas las instrucciones anteriores, el "medidor de nivel" de la Parte comenzará a moverse, y deberá oír el sonido del MU128 mientras toca el teclado. Pruebe a seleccionar otros bancos y voces y a reproducirlas. Cada banco de voz contiene voces diferentes, algunas de las cuales son variaciones y otras de carácter único.

DETALLES

- Las voces y los números de programa del MU128 atienden al formato GM (General MIDI). Esto significa que se puede seleccionar un tipo de voz por su número, y después seleccionar variantes de la voz por bancos. Por ejemplo, todas las voces de guitarra de nailon se encuentran en el número de programa 25.
- En el modo XG, las voces están debidamente organizadas en los bancos por tipos. Por ejemplo, las voces que tienen variantes estéreo o más brillantes se localizan en los bancos "Stereo" y "Bright", respectivamente (véase el manual "Lista de Sonidos y Datos MIDI").
- Aunque el MU128 desestima los números de banco que tienen voces idénticas (véase paso 3 anterior), si se desea puede configurarse para que no los salte (véase página 161, modo de Utilidades, Sistema, pantalla de selección de banco).

Cambio de pantalla en el modo de reproducción

El MU128 le permite visualizar las partes de tres formas, según sus preferencias.

Pulse repetidas veces el botón [PLAY].

Cada vez que pulse este botón, la unidad alternará entre los tres tipos de pantalla siguientes:





Selección de voces desde un teclado MIDI

También puede seleccionar voces a distancia desde un teclado MIDI conectado. Aunque la operación real puede diferir según el teclado empleado, el procedimiento general es el mismo. Estas instrucciones son aplicables también al uso con un ordenador (si desea más detalles, consulte el manual del instrumento o software específico).

Operación

- 1 Realice los ajustes necesarios en el teclado.
Asegúrese de que el teclado está ajustado para transmitir por el canal MIDI deseado (el mismo que el de la parte seleccionada), y compruebe que está configurado para enviar mensajes de cambio de programa.
- 2 Seleccione un número de programa en el teclado.
El número y nombre de voz del MU128 cambiarán, y pasarán a ser el mismo que el número de programa seleccionado en el teclado.

DETALLES

- Dependiendo del teclado que esté utilizando para controlar el MU128, quizá deba tener cuidado a la hora de seleccionar los números de programa. En el MU128, éstos comienzan en el "001", pero algunos teclados presentan sistemas de numeración diferentes. Por ejemplo, algunos empiezan en el "0", es decir, que si selecciona el "25" en el teclado, se seleccionará la voz 026 en el MU128.
- Las Partes 10, 26, 42 y 58 están reservadas para reproducir kits de batería. Éste es el ajuste estándar de fábrica para todos los modos Multi (XG y TG300B). Si desea más información sobre las Partes de batería, consulte la página 65

Acerca de las Partes y Voces del MU128

Esta sección incluye información básica sobre las Partes y Voces del MU128. No es necesario asimilar toda ella de inmediato, pero si se familiariza con los conceptos y detalles ofrecidos, estará en disposición de dominar rápidamente el funcionamiento del MU128.

Partes

Cuando el modo de Módulo de Sonido está ajustado a "XG" o "TG300B", la sección de generador de tonos del MU128 será plenamente multitímbrica y estará formada por 64 Partes independientes. Asignando diferentes canales MIDI a cada una de estas partes, podrá reproducir complejos datos de canción y disponer de 64 pistas instrumentales separadas y simultáneas.

Las partes se identifican por letras de grupo (A-D) y números (01-16), así como por una numeración individual (1-64). La siguiente tabla muestra los números de las partes y sus ajustes de canal MIDI estándar.

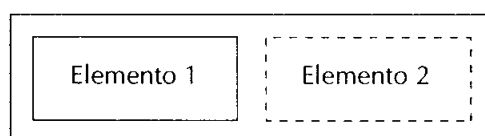
Número de Parte	1 ~ 16	17 ~ 32	33 ~ 48	49 ~ 64
Grupo de Partes	A01 ~ A16	B01 ~ B16	C01 ~ C16	D01 ~ D16
Canal MIDI (estándar)	A01 ~ A16	B01 ~ B16	C01 ~ C16	D01 ~ D16

Si el modo de Módulo de Sonido está ajustado a "PFM", el MU128 funciona como cuatro generadores de tonos, y reproduce hasta cuatro Partes por un mismo canal MIDI.

Voces

Las voces son los sonidos de instrumentos individuales del MU128, que incorpora un total de 1.342 voces normales y 47 "kits" de voces de batería. (El número de voces utilizables varía en función del modo de Módulo de Sonido seleccionado). Una Voz se compone en realidad de uno o dos elementos de sonido, los "bloques de construcción" del sonido.

Voz



Voces normales y voces de batería

El MU128 incorpora dos tipos de voces: normales y de batería.

Voces normales

Las voces normales tienen altura tonal, es decir, el tono de la voz cambia según las teclas que se toquen. Una voz normal está compuesta por un máximo de dos elementos de sonido. Las voces constituidas por dos elementos son: los sonidos “gruesos” que no se pueden crear con un solo elemento, las Voces cuyo sonido cambia según la fuerza con que se accionen las teclas, y las Voces superpuestas que combinan dos sonidos (por ejemplo, piano o cuerda). Si desea conocer más detalles sobre el número de elementos concretos utilizados por las Voces, consulte la lista de voces normales del manual “Lista de Sonidos y Datos MIDI”.

Voces de batería

La voz de batería es una voz especial que contiene únicamente sonidos de batería y percusión. Cada sonido individual está asignado a una tecla específica, en el rango de C#-1 a C5. Si desea conocer más detalles sobre las asignaciones de sonidos de batería a las teclas, consulte las tablas del Mapa de Batería en el manual “Lista de Sonidos y Datos MIDI”.

Máximos sonidos simultáneos (polifonía)

La polifonía máxima del MU128, o cantidad de sonidos que se pueden generar al mismo tiempo, es de 128. El número se refiere en realidad a la cantidad de elementos utilizados. Si en sus datos de canción hace uso de muchas voces de dos elementos, el número de sonidos simultáneos disponibles puede ser menor del esperado.

Cuando el MU128 recibe más datos MIDI de los que se pueden reproducir con la polifonía máxima, las primeras notas tocadas dejarán de sonar y se oirán las últimas notas recibidas. Esto se conoce como “prioridad de última nota”.

Selección de voces

La selección de voces del MU128 se realiza con tres números diferentes: MSB de selección de banco, LSB de selección de banco, y número de programa específico.

Los valores MSB y LSB de selección de banco determinan el banco de la voz. Un banco de voces simples puede contener hasta 128, cada una de las cuales se podrá seleccionar mediante un número de programa.

Los valores MSB y LSB de selección de banco se usan de manera distinta en función del Módulo de Sonido seleccionado (como se indica a continuación).

Uso de MSB y LSB de selección de banco con el Módulo de Sonido "XG" o "PFM"

Cuando el modo de Módulo de Sonido está ajustado a "XG" o "PFM", las Voces se dividen en grandes grupos, que se seleccionan con los valores MSB indicados a continuación.

MSB de selección de banco = 0 — Voces XG

Son las voces que constituyen el estándar GM nivel 1 y su serie expandida. Pueden reproducirse a todos los efectos con cualquier generador de tonos compatible con XG.

MSB de selección de banco = 48 — Voces Exclusivas del MU128

Sólo incluidas en el MU100 y MU128. El orden de las voces por asignaciones de número de programa no se ajusta al estándar GM.

NOTA

Los bancos con un valor MSB de 48 se utilizan con las voces de generadores de tonos originales que no se ajustan al estándar GM en el mapa de voces XG. Cuando reproduzca datos de canción con alguna de estas voces en un generador de tonos compatible con XG distinto del MU128 (o MU100/100R), no sonará la Parte que emplee una de dichas voces.

MSB de selección de banco = 64 — Voces SFX

Son voces de efectos de sonido. Se incluyen en las Voces Normales y pueden reproducirse con altura tonal.

MSB de selección de banco = 126 — Kits SFX

También son efectos de sonido. Se incluyen en las Voces de Batería, y se asigna un sonido diferente a cada número de nota.

No están disponibles cuando el Módulo de Sonido está ajustado a "PFM".

MSB de selección de banco = 127 — Kits de Batería

Son kits de batería, y no están disponibles cuando el Módulo de Sonido está ajustado a "PFM".

Si el módulo de sonido es "XG" o "PFM"
(los kits de batería y SFX no se pueden seleccionar en "PFM")

Voces Normales		MSB Selección de Banco	LSB Selección de Banco
	Voces XG	0	0 - 127
	Exclusivas MU100	48	0 - 120
	Voces SFX	64	0
Voces de Batería		MSB Selección de Banco	LSB Selección de Banco
	Kits de batería	127	0
	Kits SFX	126	0

Los valores LSB de selección de banco se aplican sólo cuando el valor MSB está ajustado a 0 ó 48; éstos se utilizan para seleccionar variantes de voces. (se dispondrá de valores MSB adicionales con una tarjeta XG Plug-in instalada).

Con un valor MSB de 0, existen juegos expandidos de voces XG que incluyen variaciones por categorías generales como "Stereo", "Bright" y "Sweep". Cada una de estas variantes de banco se selecciona con un LSB distinto. El mapa básico de las 128 voces de cada banco de variación es el mismo que el del estándar GM nivel 1, igual que el las voces básicas (cuando LSB = 0). Por tanto, podrá seleccionar la voz deseada especificando el número de programa, y después seleccionar el tipo deseado de variación de voz especificando el valor LSB (como se indica en la siguiente tabla).

Por ejemplo, la Voz básica en el número de programa 49 es "Strings1". Podrá seleccionar variantes de la voz de cuerda cambiando de LSB y conservando el mismo número de programa. El nombre del banco de variación (Stereo, Bright, etc.) indica la diferencia de las variantes con respecto al juego básico de voces.

Los recuadros sombreados de la tabla indican las voces que son iguales que las básicas del banco 0.

LSB de selección de banco

Banco 127

:

Banco 64 (Other Waves)

:

Banco 40 (Tutti)

:

Banco 3 (Stereo)

Banco 1 (Key Scale Panning)

Banco 0 (juego de voces

GM básicas)

			–		–	
:	:	:		:		:
			–	70s Str	–	
:	:	:		:		:
PianoStr		ElGrPno2	–	Orchestr	–	
:	:	:		:		:
			–	S.Strngs	–	
GrndPnoK	BritPnoK	ElGrPnoK	–		–	
GrandPno	BritePno	El.Grand	–	Strings1	–	Gunshot
1	2	3	–	49	–	128
Número de programa						

Uso de MSB y LSB de selección de banco con el Módulo de Sonido "TG300B"

El valor LSB de selección de banco está ajustado a un número fijo, y el banco se selecciona cambiando el valor MSB. Este valor sirve para seleccionar las variantes de voces, aunque a diferencia de las voces XG, los bancos no se organizan en categorías concretas de variación.

Cuando el Módulo de Sonido está ajustado a "TG300B"

Voces Normales		MSB Selección de Banco	LSB Selección de Banco
	Juego de voces GM y variaciones	0 - 41	—
	Voces C/M*	126,127	—
Voces de Batería		MSB Selección de Banco	LSB Selección de Banco
	Kits de batería	—	—

* El juego de voces C/M se incluye para ofrecer capacidad multitímbrica con sistemas de música por ordenador y datos de canción anteriores a la aparición del formato GM Nivel 1.

Modo de Partes

El modo "Part" se emplea para determinar si la Parte seleccionada va a utilizar voces normales o de batería. También le permite seleccionar una configuración de batería concreta para la edición de la voz de batería. Esta operación se realiza en el modo de Edición de Partes Multi (página 120).

Modo Normal y Modo de Batería

El modo "Part" ofrece dos submodos: Normal y "Drum" (batería).

En el modo "Normal" ("normal") se seleccionan las voces normales.

En el modo "Drum" ("drum", "drumS1-S4") se seleccionan las voces de batería.

NOTAS

- Si el Módulo de Sonido se ajusta a "PFM", el modo de Partes queda fijado en normal y no puede cambiarse (no se visualiza su parámetro).
- Cuando use los botones de categorías para seleccionar las voces normales y de batería, el modo de Partes seleccionado cambiará automáticamente en consonancia. Si pulsa uno de los botones de categorías de voz [Piano] - [Model excl.], el modo de Parte se ajustará automáticamente a "Normal", y si pulsa el botón [Drum], se ajustará al modo de batería ("drum", "drumS1 - S4").

Acerca de las configuraciones de batería

La voz de batería no se puede editar directamente en el MU128. Primero deberá asignar una de las configuraciones de batería a una Parte, y después editar la configuración seleccionada. La edición de las configuraciones de batería se realiza en el modo de Edición de Partes Multi (página 126).

El MU128 incorpora cuatro configuraciones de batería internas ("drumS1 - S4"), y cada una de ellas se puede asignar a diferentes Partes y recibir diversos ajustes para los sonidos de batería. No obstante, si selecciona la misma configuración de batería simultáneamente para más de una parte, la edición de una de ellas cambiará de forma automática las restantes partes a las que se haya asignado dicha configuración.































Si selecciona "drum" para más de una parte, podrá disponer de diferentes voces de batería asignadas a cada una de ellas. No obstante, las voces de batería de las partes "drum" no podrán editarse.

Cómo seleccionar una voz

Cualquiera de las voces del MU128 se puede seleccionar especificando dos números: el de banco y el de programa.

El método para seleccionar voces difiere según los modos seleccionados de Módulo de Sonido y de Parte (páginas 55-57). Primero se explica la operación de cambiar de número de banco y de número de programa, y a continuación se ofrecen las instrucciones para seleccionar voces en cada uno de los modos de Módulo de Sonido.

Operación

- 1 De los controles de Una Parte de los modos de reproducción de multis o de actuaciones, utilice los botones [SELECT , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,

Selección de voces con el Módulo de Sonido "XG" o "PFM"

Cuando el modo de Partes está ajustado a "normal"

El valor MSB de selección de banco viene de fábrica ajustado a 0, y en la pantalla se visualiza el valor LSB (ajuste estándar: 000). En esta situación, el número de banco se puede cambiar entre 000 y 127. El cambio de número de programa le permitirá seleccionar voces XG individuales.

Si sobrepasa el valor de número de banco 127 (con los botones [VALUE \ominus/\oplus] o el mando de datos), seleccionará el número de banco 000. No se trata del mismo 000 que en el rango anterior, sino del primer banco de la serie correspondiente a un valor MSB de 48 (cambiado a partir del 0 anterior). El LSB se visualiza en el número de banco, pero no así el MSB. No obstante, el nuevo MSB de selección de banco se indica a través del icono "MU100" de la ventana de mapas de bits.

En esta situación, el número de banco se puede cambiar entre 000 y 120. El cambio del número de programa le permitirá seleccionar cada una de las voces exclusivas del MU100.

Si sobrepasa el valor de número de banco 120 (con los botones [VALUE \ominus/\oplus] o el mando de datos), seleccionará el banco SFX. En este caso, el valor MSB cambia de 48 a 64. El icono "SFX" aparece en la pantalla. El cambio de número de programa le permite seleccionar voces SFX individuales.

Con el Módulo de Sonido ajustado a "XG" o "PFM" y el Modo de Partes a "normal"

	Ventana de mapas de bits	Número de banco	MSB	LSB	Tipo de voz
[VALUE \ominus] BANCO [VALUE \oplus]	Icono de instrumento	000-127	0	0-127	Voces XG
	Icono del MU100	000-127	48	0-120	Voces exclusivas del MU100
	Icono de SFX	SFX	64	0	Voces SFX

NOTAS

El nombre de la voz "Silence" indica que no hay ninguna voz asignada correspondiente al banco actual.

Con el Modo de Partes ajustado a "drum" (sólo modo XG)

El número de banco de la pantalla indica el valor MSB de selección de banco (el LSB está fijado en 0).

Lleve el cursor al parámetro de número de banco, y después utilice los botones [VALUE \ominus/\oplus] para seleccionar el banco 126 ó 127. Cambie de número de programa para seleccionar el kit SFX o la voz de batería que desee.

Con el Módulo de Sonido ajustado a "XG" y el Modo de Partes a "drum"

	Ventana de mapas de bits	Número de banco	MSB	LSB	Tipo de voz
[VALUE -]	↑	Icono de batería	126	0	Kits SFX
BANCO		Icono de batería	127	0	Kits de batería
[VALUE +]	↓				

Selección de voces con el Módulo de Sonido "TG300B"

Cuando el modo de Partes está ajustado a "normal"

El número de banco de la pantalla indica el valor MSB de selección de banco (el LSB está fijado en 0). En esta situación, el número de banco se puede cambiar entre 000 y 041. El cambio de número de programa le permitirá seleccionar voces individuales en formato GM y sus variantes. Para seleccionar voces C/M, ajuste el número de banco a 126 ó 127.

Con el Módulo de Sonido ajustado a "TG300B" y el Modo de Partes a "normal"

	Ventana de mapas de bits	Número de banco	MSB	LSB	Tipo de voz
[VALUE -]	↑	Icono de instrumento	0~41	—	Juego de voces GM y variantes
BANCO		C/M icono	126,127	126,127	—
[VALUE +]	↓				

Con el Modo de Partes ajustado a "drum"

El número de banco es fijo y no se puede cambiar. Cambie de número de programa para seleccionar el kit SFX o la voz de batería que desee.

Con el Módulo de Sonido ajustado a "TG300B" y el Modo de Partes a "drum"

Ventana de mapas de bits	Número de banco	MSB	LSB	Tipo de voz
Icono de batería	000	—	—	Kits de batería

DETALLES

- Para seleccionar voces de un dispositivo MIDI externo, primero utilice los números de cambio de control 0 a 32 para especificar los valores MSB y LSB de selección de banco, respectivamente, y después indique el número de cambio de programa deseado.
- El margen de valores de los mensajes de cambio de programa es de 0 a 127, y varía en una unidad de los números de programa reales del MU128 (1 a 128). Dependiendo del secuenciador o dispositivo MIDI que esté utilizando, significa que deberá restar una unidad al número de voz del MU128 para especificar el número de cambio de programa adecuado.
- Con el cursor en el parámetro de número de banco, puede comprobar los valores MSB, LSB y de cambio de programa, correspondientes a la voz actualmente seleccionada, pulsando dos veces consecutivas el botón [ENTER] (función "Show MIDI Data"). Más información en la página 171.

Cuando seleccione las voces con los botones de categorías y [VALUE \ominus/\oplus] o el mando de datos, las voces de la categoría elegida aparecen en sucesión y se omiten los números de banco y de programa que no correspondan.

A continuación se indican las voces incluidas en cada categoría. Consulte también las tablas de listas de voces y mapas de batería en el manual "Lista de Sonidos y Datos MIDI".

	Modos XG y PFM	Modo TG300B
[Voces normales]		
Piano	Números de programa 1-8*1	Números de programa 1-8*3
Chrom.perc.	Números de programa 9-16*1	Números de programa 9-16*3
Organ	Números de programa 17-24*1	Números de programa 17-24*3
Guitar	Números de programa 25-32*1	Números de programa 25-32*3
Bass	Números de programa 33-40*1	Números de programa 33-40*3
Strings	Números de programa 41-48*1	Números de programa 41-48*3
Ensemble	Números de programa 49-56*1	Números de programa 49-56*3
Brass	Números de programa 57-64*1	Números de programa 57-64*3
Reed	Números de programa 65-72*1	Números de programa 65-72*3
Pipe	Números de programa 73-80*1	Números de programa 73-80*3
Synth lead	Números de programa 81-88*1	Números de programa 81-88*3
Synth pad	Números de programa 89-96*1	Números de programa 89-96*3
Synth effects	Números de programa 97-104*1	Números de programa 97-104*3
Ethnic	Números de programa 105-112*1	Números de programa 105-112*3
Percussive	Números de programa 113-120*1	Números de programa 113-120*3
SFX	Números de programa 121 - 128*2 y todas las voces del banco en que MSB está ajustado a 64.	Números de programa 121 - 128*3
Model excl.	Números de programa 121-128*3 Todas las voces de los bancos en que MSB está ajustado a 48.	Todas las voces de los bancos 126 y 127.
[Voces de batería]		
Drum	Todos los kits de batería y SFX de los bancos en que MSB esté ajustado a 126 ó 127 (mapa de batería XG).	Kits de batería (mapa de batería TG300B)

*1 Excepto las voces de los bancos en que MSB esté ajustado a 64, 48, 126 ó 127.

*2 Excepto las voces de los bancos en que MSB esté ajustado a 48, 126 ó 127.

*3 Excepto las voces de los bancos 126 y 127.

El uso de los botones de categorías para seleccionar las voces también le permite cambiar automáticamente el modo de Partes (normal o batería) en función de la categoría seleccionada.

Si se selecciona una tarjeta Plug-in opcional, las voces de la tarjeta son asignadas a los botones de categoría correspondientes, como se ha indicado anteriormente. No obstante, es posible que determinadas categorías no estén disponibles (según la tarjeta), y que algunas de las voces se asignen a categorías con las que no coinciden plenamente. Las voces originales de la tarjeta que no estén incluidas en el formato XG se asignarán al botón "Model excl."

Edición en el Modo Multi

Esta sección le guía paso a paso por un ejemplo de sesión de edición en el modo Multi. Las operaciones y técnicas que aprenda aquí le permitirán ejecutar cualquier operación de edición en dicho modo.

Hay dos secciones separadas del modo Multi dedicadas a la edición: los controles de una o todas las partes, y los menús de edición.

En esta sección aprenderá a:

- ▶ Seleccionar una parte para la edición.
- ▶ Utilizar los controles Single Part (una parte), para cambiar el canal MIDI de una parte, y modificar sus ajustes de volumen y panorámico.
- ▶ Utilizar los parámetros del menú de edición, para cambiar los ajustes de filtro y EG (generador de envolvente) de una parte.
- ▶ Utilizar los controles Drum Setup (configuración de batería) para cambiar los ajustes de las partes en un kit de batería.

Consejos

● **Edición de partes, no de voces**

Conviene recordar que en la edición no se cambia la voz propiamente dicha, sino la parte a la que está asignada la voz. Es decir, cuando cambie la voz de la parte, los ajustes editados se aplicarán a la nueva voz, sean o no los apropiados.

Esto le puede servir para grabar todos los ajustes Multi en el secuenciador antes de los datos de canción definitivos, y así reconfigurar al instante el MU128 y todos sus ajustes para cada canción.

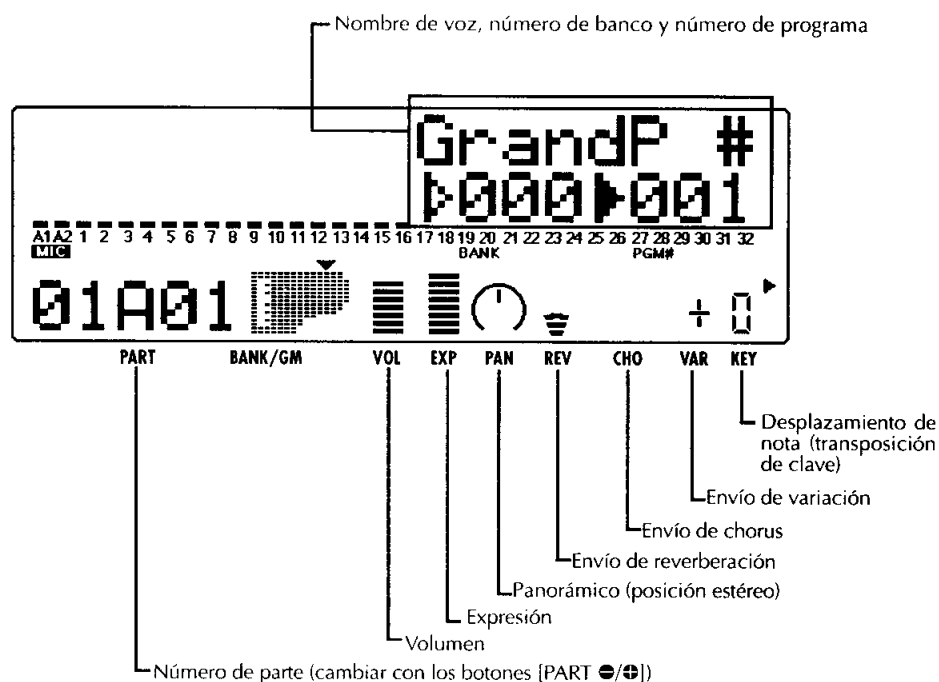
● **Almacenamiento de los cambios**

Recuerde que las ediciones realizadas en el modo Multi se guardan automáticamente como ajustes estándar en el encendido. En otras palabras, la próxima vez que encienda el instrumento, se restablecerán de forma automática los valores y ajustes vigentes en todas las partes antes de apagar el equipo. Si desea guardar una "serie" de ediciones (por ejemplo, para usarla con una canción concreta) antes de crear otra serie, primero deberá guardar la configuración actual en un secuenciador o archivador de datos MIDI (más detalles en la página 162).

Controles de partes simples

Puede realizar cambios en cada parte individual utilizando los controles Single Part. Éstos se visualizan en el modo de Reproducción de Multi (Multi Play), ofreciéndole control y confirmación directa de los ajustes básicos relevantes de la parte seleccionada. Si el modo Multi ya estaba activado la última vez que apagó la unidad, cuando la encienda quedarán seleccionados de forma automática los controles de Una Parte (Single Part).

Veamos de nuevo la pantalla de reproducción:



Cada uno de estos ajustes se realiza por separado para cada parte. Por ejemplo, cada parte podría tener un ajuste de volumen o uno de panorámico diferente del resto. Pruebe a recorrer las breves secciones que se ofrecen a continuación y a realizar por su cuenta algunos cambios en los controles de las partes.

Reajuste de volumen y panorámico de una parte

A continuación cambiaremos los ajustes de Volumen y Panorámico de la voz de una de las partes.

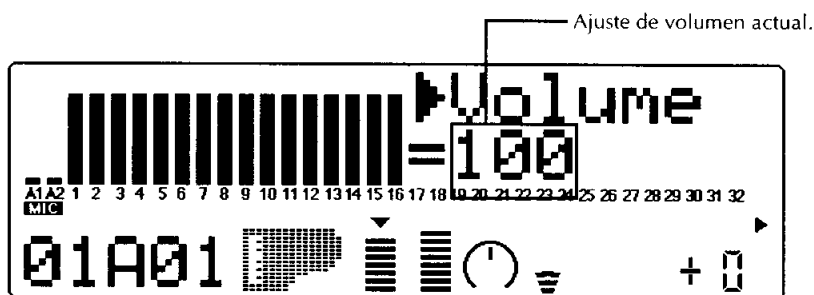
Operación

1 Seleccione la parte deseada.

Utilice los botones **[PART ◀/▶]** para seleccionar la parte 1.

2 Seleccione el control deseado.

Utilice los botones **[SELECT ◂/▸]** para seleccionar el control de volumen.



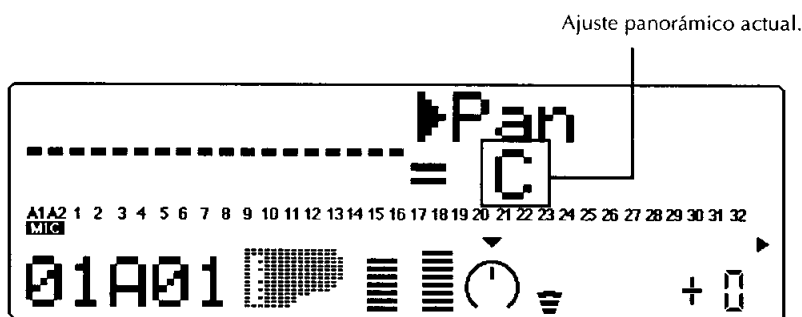
3 Modifique el ajuste.

Utilice los botones **[VALUE ◀/▶]** o el mando de datos, y toque el teclado según va realizando los cambios para comprobar cómo varía el sonido.

Ahora cambiaremos el ajuste de panorámico de la parte:

4 Seleccione el control deseado.

Utilice los botones **[SELECT ◂/▸]** para seleccionar el control de panorámico.



5 Modifique el ajuste.

Utilice los botones **[VALUE ◀/▶]** o el mando de datos para cambiar el ajuste, también tocando el teclado según va realizando los cambios.

6 Regrese a la pantalla base.

Pulsando el botón **[EXIT]** desde cualquiera de los controles de parte simple, regresará automáticamente a la pantalla de nombre/número de programa de la parte. Es una manera muy útil de regresar rápidamente a la base desde un "control distante".

Por su cuenta...

Si lo desea, pruebe a realizar cambios en algunos de los otros controles de parte. El procedimiento es el mismo:

- 1) Seleccione una parte con los botones [PART \ominus/\oplus].
- 2) Seleccione un control para la edición con los botones [SELECT \odot/\odot].
- 3) Cambie el ajuste con los botones [VALUE \ominus/\oplus] o el mando de datos.
- 4) Utilice el botón [EXIT] a conveniencia para regresar a la pantalla base de nombre y número de voz.

CONSEJO

Puede editar fácilmente el mismo control para distintas partes. Para ello, simplemente permanezca en el control seleccionado y utilice los botones [PART \ominus/\oplus] para cambiar la parte que desea editar.

Si desea más información sobre los controles de parte específicos, consulte la página 104.

Controles de todas las partes

Las descripciones de esta sección le indican cómo cambiar los ajustes de partes individuales, es decir, los controles Single Part. Por otro lado, los controles All Part le permitirán cambiar determinados ajustes globales que afectan a todas las partes.

Para seleccionar los controles All Part, pulse al mismo tiempo los dos botones [PART \ominus/\oplus]. (Si desea más información sobre los controles de todas las partes, consulte la página 109).

Parámetros del Menú de Edición

Los parámetros del menú de edición proporcionan controles más específicos y avanzados sobre las partes. Se trata de potentes herramientas que le permitirán mejorar o afinar sutilmente el sonido de una voz, así como cambiar drásticamente su carácter para conseguir algunos sonidos exclusivos y desenfundados.

Cambio de los ajustes de filtro y EG de una parte

Operación

- 1 Seleccione la parte deseada.
Utilice los botones [PART \ominus/\oplus]. En este caso seleccionaremos la voz #081, "SquareLd" (véase página 45).
- 2 Active el menú de edición.
Pulse el botón [EDIT].



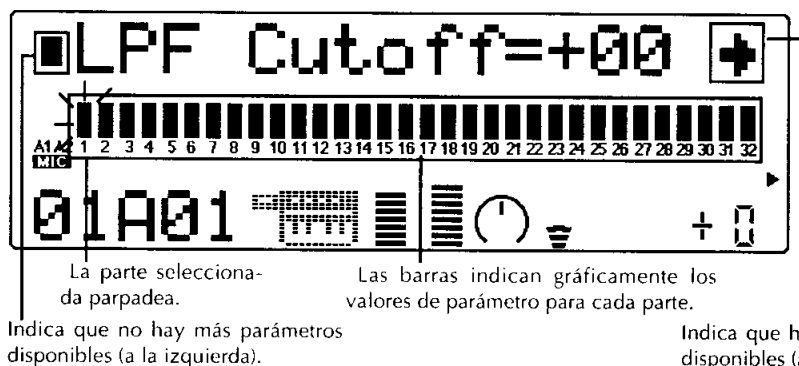
- 3 Seleccione "FILTER" en la pantalla.
Utilice los botones [SELECT \bullet/\bullet]. El menú de edición consta de cinco opciones: FILTER (filtro), EG (generador de envolvente), EQ (ecualizador), VIBRATO y OTHERS (otros). El símbolo próximo a cada opción parpadea cuando se selecciona.

DETALLES

- Cuando se selecciona una parte de batería, la opción EQ del menú se sustituye por "DRUM" (más información sobre la edición de partes de batería en la página 65).

- 4 Active los parámetros de filtro.
Pulse el botón [ENTER].

- 5 Seleccione el parámetro "LPF Cutoff".
Utilice los botones [SELECT \circ/\circ].



- 6 Ajuste el valor mientras escucha el sonido.
Mantenga pulsada una nota en el teclado conectado, y gire el mando de datos para ajustar el valor entre +63 y -64. Advierta cómo cambia el timbre del sonido. Antes de pasar al siguiente punto, ajuste el corte del filtro de paso bajo en "+63".
- 7 Seleccione "LPF Reso" y cambie el valor.
Utilice los botones [SELECT \circ/\circ]. Seguidamente, haga lo mismo que en el punto anterior, manteniendo una nota y cambiando el valor con el mando de datos.

CONSEJO

Pruebe a mantener notas o acordes de diferentes octavas del teclado mientras ajusta los parámetros, ya que los efectos de filtro dependen del tono o frecuencia del sonido.

DETALLES

El efecto de los parámetros de filtro también difiere según la voz seleccionada (si desea más información sobre los parámetros del filtro, consulte la página 111).

Ahora vamos a cambiar uno de los parámetros del EG:

- 8 Regrese al menú de edición.
Pulse el botón [EXIT].
- 9 Seleccione y active "EG".
Utilice los botones [SELECT \circ/\circ] para seleccionar "EG", y a continuación pulse el botón [ENTER].
- Seleccione el parámetro de tiempo de ataque (Attack Time).
- 10 Utilice los botones [SELECT \circ/\circ].



- 11 Ajuste el valor mientras escucha el sonido.
Pruebe a situarlo en torno a "+30" y toque el teclado. Observe cómo se ha ralentizado el ataque del sonido.
- 12 Seleccione y ajuste el parámetro de tiempo de abandono (Release Time).
Utilice los botones [SELECT \odot/\odot], y después seleccione un valor cercano a "+50".



Toque algunas notas sobre el teclado y libérelas. Observe cómo el sonido se sostiene después de liberar cada tecla.

DETALLES

El efecto de los parámetros EG dependerá de la voz seleccionada (si desea más información sobre los parámetros EG, consulte la página 113).

Por su cuenta...

En cualquier momento puede probar a realizar cambios en otros de los parámetros de edición. El procedimiento es el mismo:

- 1) Seleccione la parte deseada con los botones [PART \odot/\odot].
- 2) Active los menús de edición pulsando el botón [EDIT].
- 3) Seleccione el menú deseado con los botones [SELECT \odot/\odot], y pulse [ENTER].
- 4) Seleccione el parámetro deseado con los botones [SELECT \odot/\odot], y cambie el valor con los botones [VALUE \odot/\odot] o el mando de datos.
- 5) Utilice el botón [EXIT] cuando desee para regresar al menú de edición.

CONSEJO

Puede seleccionar otras partes diferentes (con los botones [PART \odot/\odot]) en cualquier momento de la sesión de edición, con independencia del menú o parámetro actual. De esta forma podrá alternar al instante entre las distintas partes para editar los parámetros deseados. La parte seleccionada siempre se refleja en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla.

Si desea más información sobre los parámetros de edición específicos, consulte la página 111.

Edición de los Kits de Batería - con los Controles de Configuración de Batería

Los controles de configuración de batería (Drum Setup) constituyen un excelente conjunto de herramientas para controlar y modificar las voces de los kits de batería. Estos parámetros se pueden ajustar por separado para cada uno de los sonidos de una parte de batería. Se pueden conservar permanentemente hasta cuatro de las configuraciones de edición originales del usuario.

A menos que las configure de otra manera, las partes 10, 26, 42 y 58 son asignadas automáticamente para reproducir una parte de batería, y el canal MIDI ajustado para ellas es el 10 (los datos de canción GM están normalizados para reproducir sonidos de batería/percusión por el canal 10).

En este caso, simplemente seleccionaremos la parte 10 y editaremos la parte de batería existente. No obstante, puede configurar otras partes de batería en cualesquiera de los números de parte (véase recuadro).

Recuerde: una vez asignada una parte de batería, podrá seleccionar diferentes voces del kit de batería (consulte el manual "Lista de Sonidos y Datos MIDI").

Asignación de una parte de batería

Esta operación le permite asignar una parte de batería a cualquiera de los números de parte, para poder usar dos o más kits de batería dentro de la misma canción.

1. Seleccione la parte deseada.
Utilice los botones **[PART \ominus/\oplus]**.
2. Active el menú de edición.
Pulse el botón **[EDIT]**.
3. Seleccione y active el menú OTHERS.
Utilice los botones **[SELECT \odot/\odot]**, y después pulse **[ENTER]**.
4. Seleccione el parámetro de modo de parte (Part Mode).
Utilice los botones **[SELECT \odot/\odot]**.
5. Ajuste el parámetro a "drumS1".
Utilice los botones **[VALUE \ominus/\oplus]** o el mando de datos. Siempre que seleccione uno de los "juegos de batería" (drumS1 a drumS4), las ediciones que realice se guardarán de forma automática con la selección.

DETALLES

El ajuste "normal" es para las voces normales, y el ajuste "drum" selecciona la parte de batería, aunque no puede editarse (si desea más información sobre el modo de partes, consulte la página 120).

6. Pulse el botón **[EXIT]**.
Púlselo una vez para regresar a los menús de edición, o dos veces para regresar a la pantalla de reproducción.

Cambios en los Sonidos de Batería Individuales - los Parámetros "Drum"

Los parámetros Drum ofrecen una excepcional flexibilidad, toda vez que permiten realizar ajustes independientes para cada uno de los sonidos de batería/percusión en una Parte de Batería. A continuación veremos un par de posibilidades:

Operación

- 1 Seleccione "DRUM" en los menús de edición (con los botones [SELECT ●/○] y pulse



[ENTER].

- 2 Seleccione "E3: Conga L.". *DETALLES*

DETALLES

En los parámetros Drum no pueden utilizarse los botones [PART ●/○] para seleccionar una parte, ya que están reservados para seleccionar exclusivamente notas y sonidos.

Toque E3 en el teclado MIDI conectado, o utilice los botones [PART ●/○] para seleccionar "E3".

- 3 Seleccione el parámetro de tono aproximado (Pitch Coarse), y ajústelo a "-22". Utilice los botones [SELECT ●/○] para seleccionar el parámetro, y a continuación los boto-



nes [VALUE ●/○] o el mando de datos. Este ajuste crea un sonido de batería profundo.

- 4 Seleccione el parámetro VelPchSens (sensibilidad del tono a la velocidad de pulsación), y ajústelo a "+12".

Utilice de nuevo los botones [SELECT ●/○], y a continuación los botones [VALUE ●/○] o el mando de datos. Toque la tecla aumentando progresivamente la intensidad, y observe



- 5 Seleccione "F#3: Timbale L."

Toque F#3 en el teclado conectado, o utilice los botones [PART -/+] para seleccionar "F#3".

- 6 Seleccione el parámetro "LPF Cutoff", y ajústelo a "-40".

- 7 Seleccione el parámetro "LPF Reso" y ajústelo a "+63".

- 8 Seleccione el parámetro VellPFSens (sensibilidad del filtro de paso bajo a la velocidad de pulsación), y ajústelo a "+16".

Toque la tecla aumentando progresivamente la intensidad, y observe cómo la velocidad de pulsación cambia el timbre del sonido hacia un efecto de wah-wah.

Más sobre la edición de batería

Pruebe otros parámetros de los menús de edición (filtro, EG, vibrato, otros) por su cuenta, y escuche cómo afectan a los sonidos de batería. Tenga en cuenta que se aplican a toda la Parte, y que no pueden ajustarse por separado para cada sonido.

Como punto de partida para posteriores exploraciones, pruebe a editar los siguientes parámetros del menú OTHERS:

1. Habiendo seleccionado una parte de batería, active los parámetros OTHERS.
Pulse [EDIT], seleccione "OTHERS" y pulse [ENTER].
2. Seleccione "PitBndCtrl" y ajuste el valor a "+24".
Accione la rueda de inflexión de tono del teclado conectado mientras toca diferentes teclas.
3. Seleccione "MW LFOPMod" y ajuste el valor a "090".
Accione la rueda de modulación del teclado conectado mientras toca diferentes teclas.

Seleccione y modifique otros parámetros siguiendo el mismo método.

NOTA

Algunos de los parámetros (como Tiempo de Abandono en el menú del EG) pueden no afectar en absoluto a los sonidos de batería. De igual manera, el efecto de un parámetro puede diferir según el sonido de batería específico. (Si desea más información sobre la edición de partes de batería, consulte la página 126).

Por su cuenta...

- 1) Seleccione una parte de batería con los botones [PART \ominus/\oplus].
- 2) Active los menús de edición pulsando el botón [EDIT].
- 3) Seleccione el menú "DRUM" con los botones [SELECT \bullet/\bullet], y pulse [ENTER].
- 4) Seleccione el sonido de batería deseado, bien tocando la tecla correspondiente en el teclado MIDI, o bien utilizando los botones [SELECT \bullet/\bullet].

DETALLES

Si lo desea, puede activar y desactivar alternativamente esta función de teclado pulsando el botón [MUTE/SOLO] (con el menú "DRUM" seleccionado).

- 5) Seleccione el parámetro deseado con los botones [SELECT \bullet/\bullet], y cambie el valor con los botones [VALUE \ominus/\oplus] o el mando de datos.
- 6) Utilice el botón [EXIT] cuando desee para regresar al menú de edición.

CONSEJO

El uso de un teclado MIDI conectado es una manera excepcionalmente rápida y sencilla de editar las partes de batería. No sólo puede alternar de inmediato entre los distintos sonidos durante la edición, sino que también le permite escuchar el sonido que está editando y visualizar su nombre.

Si desea más información sobre los parámetros DRUM, consulte la página 126.

Edición en el Modo de Actuación

El modo Performance (Actuación) es excepcionalmente flexible y funcional para combinar cuatro voces diferentes (incluidas las dos entradas A/D) y reproducirlas a través de un único canal MIDI.

Las aplicaciones potenciales del modo de Actuación son enormes, y aquí abordaremos algunas de las más importantes. Como su nombre indica, el modo Performance está concebido preferentemente para situaciones de actuación en vivo. Las cuatro voces pueden reproducirse juntas en una gran y compacta superposición, o dividirse en diferentes zonas del teclado, o conmutarse según la velocidad de pulsación de tecla.

Hay disponibles un total de 200 actuaciones: 100 preajustadas, reservadas para ajustes exclusivamente de fábrica, y 100 internas, en las que puede guardar sus propias actuaciones originales.

Esta sección le guía paso a paso por una sesión de edición en el modo de Actuación. Las operaciones y técnicas que aprenda aquí le permitirán ejecutar cualquier tipo de edición en el modo de Actuación.

Al igual que en el modo Multi, el modo Performance consta de dos secciones independientes dedicadas a la edición: los controles Single y All Part, y los menús de edición.

En esta sección aprenderá a:

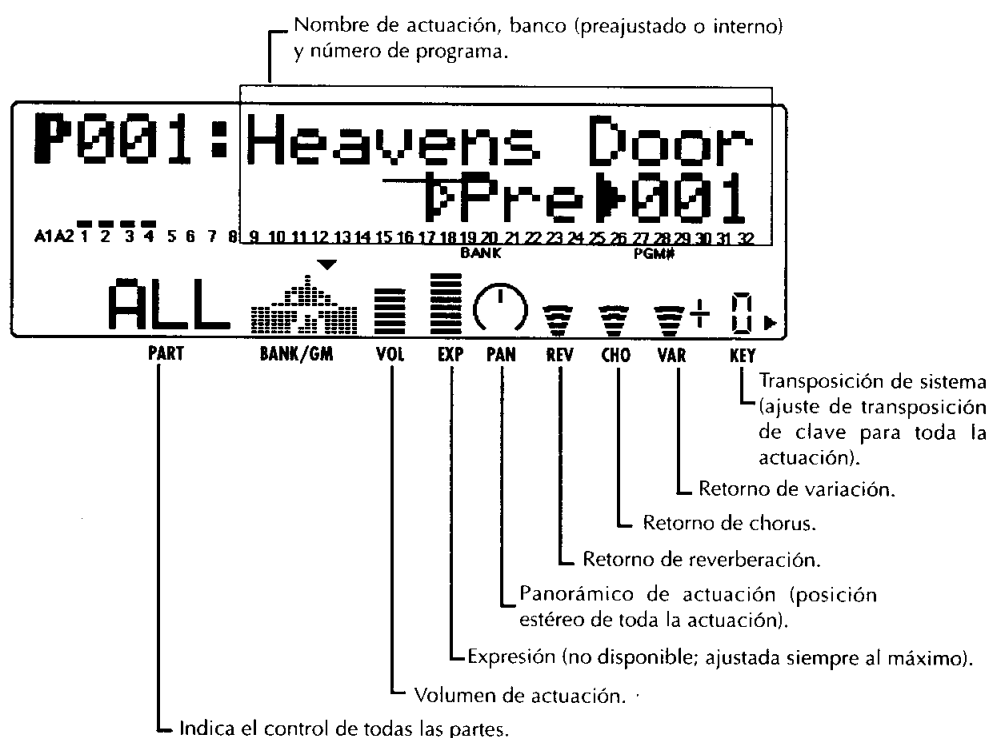
- Utilizar los controles All Part para transponer la clave global de una actuación.
- Utilizar los controles Single Part para seleccionar diferentes voces en una actuación.
- Utilizar los parámetros del menú de edición para crear un sonido de dos voces "con cuerpo".
- Utilizar eficazmente el botón Mute/Solo en la edición.
- Configurar una división de teclado, para reproducir las voces individuales desde diferentes secciones del mismo.
- Configurar una Actuación para "reproducir" barridos de filtro con la rueda de modulación del teclado.
- Guardar su actuación original.

Controles de Todas las Partes

Puede realizar cambios en la totalidad de la Actuación utilizando los controles All Part (todas las partes). Dichos controles se visualizan en el modo de reproducción de actuación (Performance Play), y le ofrecen control y confirmación directa de algunos ajustes básicos relevantes de la actuación seleccionada.

En el modo de Actuación, los controles All Part se activan de forma automática siempre que se enciende el instrumento o se selecciona el modo Performance.

Veamos cómo es la pantalla All Part del modo de reproducción de actuación:




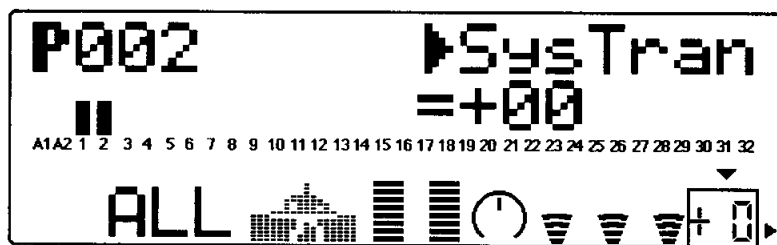
Si desea más información sobre los controles All Part, consulte la página 132.

Transposición de la Clave General de una Actuación



En este ejemplo, vamos a cambiar el ajuste de transposición de sistema en la actuación "Rich Piano". Este control All Part es muy útil para cambiar instantáneamente la clave y adecuarla a la escala del vocalista, así como para facilitar la interpretación de claves complicadas.

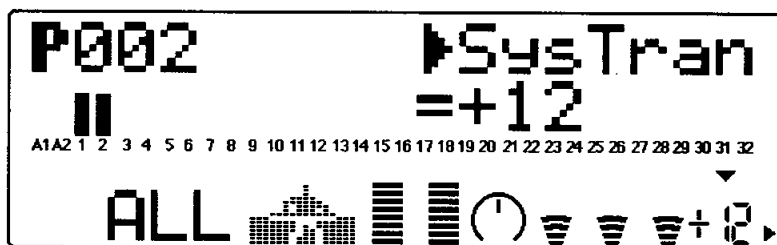
Operación

- 1 Seleccione la actuación "Rich Piano".
Primero seleccione el banco preajustado ("Pre"), y después el número de actuación 002 ("Stereo Grand"). (Más información sobre la selección de actuaciones en los puntos 4 y 5 de las páginas 39 y 40).
- 2 Seleccione el control de transposición de sistema.
Utilice los botones [SELECT >] para llevar la flecha de cursor al control correspondiente. (En la pantalla se visualiza "SysTran").



Ajuste actual de transposición de sistema (en semitonos).

- 3 Cambie a su gusto el ajuste de transposición de sistema.
Utilice los botones [VALUE  / ] o el mando de datos. (El ajuste "+00" es el normal, y "±12" significa una octava ascendente o descendente).



Toque el teclado conectado y pruebe a realizar otras transposiciones.

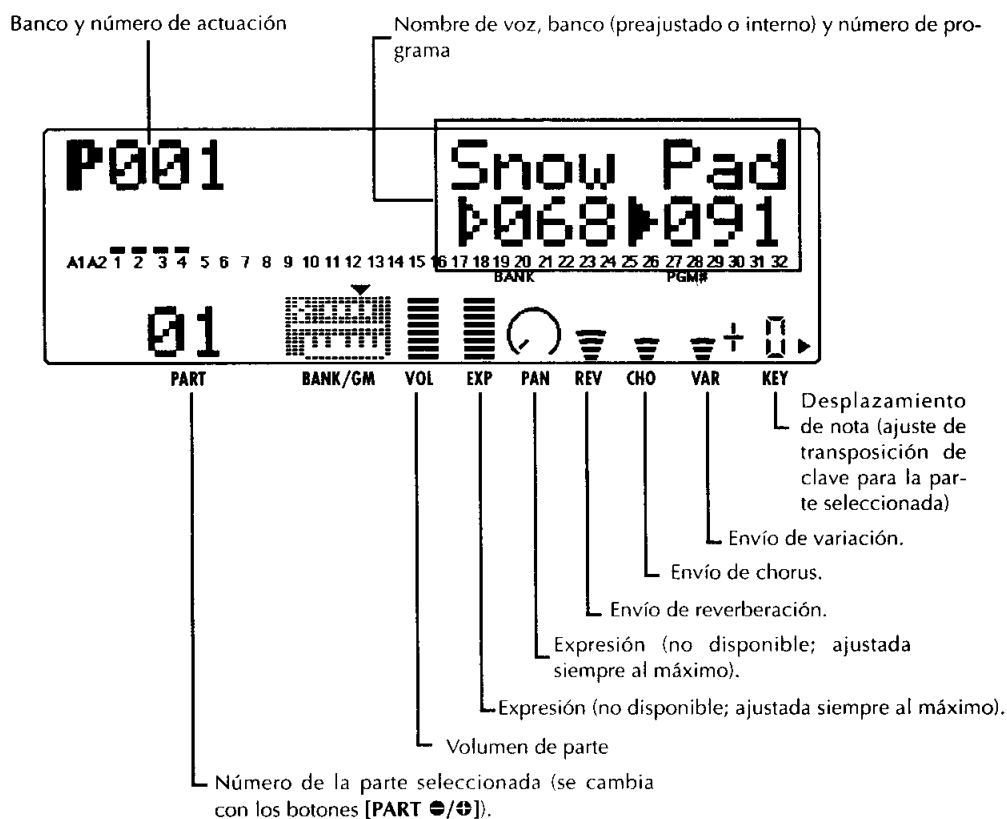
Controles de Parte Simple - Selección de Voces Diferentes para la Actuación

En esta sección, utilizará los controles Single Part para cambiar los ajustes de voz de la actuación.

Operación

- 1 Active los controles Single Part.

Pulse al mismo tiempo los dos botones [PART \ominus/\oplus].



Si desea más información sobre los controles Single Part, consulte la página 134.

- 2 Seleccione la Parte deseada.

Utilice los botones [PART \ominus/\oplus].

Recuerde que sólo podrá seleccionar entre las partes activadas, es decir, las que aparecen con una barra oscura en la pantalla. También se pueden seleccionar y cambiar otras partes, pero no sonarán en la actuación.

- 3 Seleccione el banco y la voz que desee.

Haga lo mismo que en el modo Multi (páginas 43 y 45).

Detalles

Las partes de batería no están disponibles en el modo de Actuación. Sin embargo, puede seleccionar las voces de percusión (números 113 a 120).

Cuando edite una actuación:● **Decida cuántas partes desea.**

Cuando esté creando una actuación, determine un preajuste que utilice el mismo número de partes (voces) que pretende utilizar. (Se puede saber fácilmente el número de partes de una actuación observando los "medidores de nivel", ya que aparece una barra oscura encima de los números de las partes activas).



Dos partes activas.

● **Comience con un sonido similar.**

Cuando edite, conviene empezar con un sonido relativamente parecido al que se pretende crear. Por ejemplo, si desea crear un pad de cuerda suave y etéreo, probablemente no quiera partir de un preajuste impetuoso como "Dance Chord". No se trata de ninguna regla de obligado cumplimiento, pues los preajustes no dejan de ser "plantillas" básicas en las que poder cambiar voces y crear sonidos completamente diferentes.

Por su cuenta...

Si lo desea, pruebe a realizar cambios en algunos de los restantes controles de partes. El procedimiento es el mismo:

- 1) Seleccione una parte con los botones [PART \ominus/\oplus].
- 2) Seleccione un control para la edición con los botones [SELECT \odot/\odot].
- 3) Cambie el ajuste con los botones [VALUE \ominus/\oplus].
- 4) Utilice el botón [EXIT] cuando sea preciso para regresar a la pantalla base. (Cuando edite con los controles Single Part, con una pulsación se regresará al nombre y número de voz, y con dos al menú All Part).

Si desea más información sobre los controles específicos de las partes, consulte la página 134.

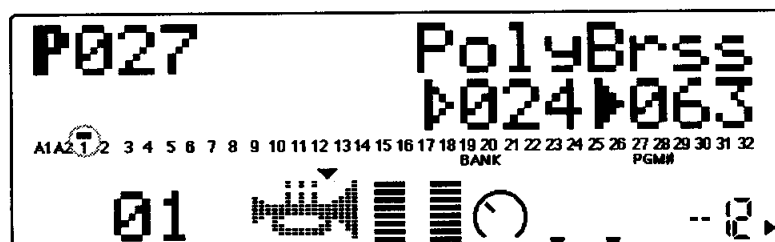
Parámetros del Menú de Edición - Creación de una Superposición de Dos Voces

La edición de una Actuación es casi idéntica a la edición de Partes en el modo Multi. El árbol del menú de Edición difiere ligeramente, así como determinados parámetros. (Si desea una descripción y una lista completa de los parámetros de Edición de Actuación, consulte la página 137).

En las siguientes instrucciones, utilizaremos los parámetros del menú de Edición para crear una Actuación de dos Voces y añadir "consistencia" al sonido por medio de la Desafinación.

Operación

- 1 Seleccione la Actuación deseada.
En este ejemplo, seleccione el banco Predefinido, y a continuación la actuación número 027, "Jump-off".
- 2 Seleccione la Parte 1.
Active los controles de Una Parte (pulsando al mismo tiempo los botones [PART ●/⊕]), y después seleccione la Parte 1.
- 3 Aísle (función "Solo") la parte seleccionada.
Pulse dos veces el botón [MUTE/SOLO] repetidas veces hasta que aparezca la pantalla abajo ilustrada para aislar la parte seleccionada.



La barra oscura indica la aplicación de la función SOLO a la Parte 1.

Uso de la función Silenciamiento/Solo para favorecer la edición:

El botón [MUTE/SOLO] es una herramienta muy útil, en especial a la hora de editar actuaciones. Asegúrese de haber seleccionado los controles de Una Parte (Single Part), y luego utilice el botón para alternar entre las tres opciones siguientes (en el modo All Part, el botón [MUTE/SOLO] sólo activa o desactiva el silenciamiento de todas las partes):

Silenciamiento (Mute): Para oír cómo suenan las restantes partes de la actuación suprimiendo el sonido de la parte seleccionada.

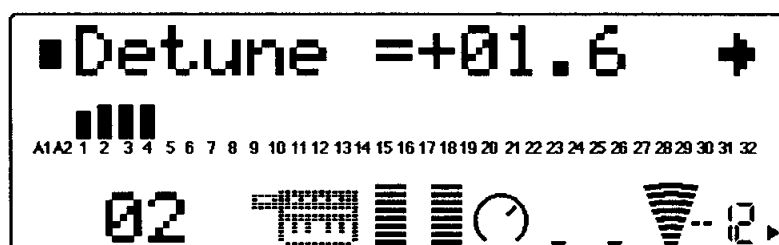
Solo: Para oír cómo suena en solitario la parte seleccionada.

Normal: Para oír todas las partes conjuntamente.

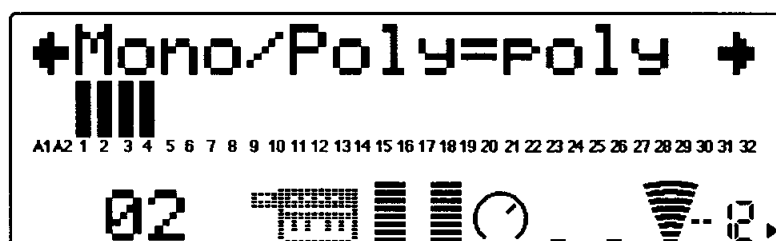
Utilice periódicamente esta función mientras edita el sonido. Durante la edición, conviene aislar la Parte para oír claramente los cambios. Procure utilizar frecuentemente el modo Normal (todas las partes) para ver el efecto total de la edición.

Si desea más información sobre Silenciamiento/Solo, consulte la página 95.

- 4 Seleccione la Parte 1 y una nueva Voz para ella: "HeavySyn" (082).
- 5 Seleccione la Parte 2 y la Voz "HeavySyn" también para ella.
- 6 Seleccione los parámetros "OTHERS".
Pulse el botón [EDIT]. En el primer menú de edición, seleccione y active "PART", y después haga lo mismo con "OTHERS".



Primer menú de edición.



Segundo menú de edición.

- 7 Seleccione y ajuste el parámetro de Desafinación para la Parte 2.
Utilice los botones [SELECT ◀▶] para seleccionar el parámetro, y después los botones [VALUE ◀▶] o el mando de datos. Con la Parte 2 seleccionada, aumente el valor a "+2.2".
- 8 Ajuste el parámetro de Desafinación para la Parte 1.
Mantenga la pantalla en el parámetro de Desafinación (Detune) y seleccione la Parte 1. Disminuya el valor a "-2.2".

De esta forma se produce un sonido superpuesto "con cuerpo". Ahora puede comprobar en qué medida afecta todo esto al sonido: regrese a la pantalla de Una Parte y utilice el botón [MUTE/SOLO] para oír las partes en solitario y en conjunto.

Llegado este punto, pruebe a modificar otros parámetros.
- 9 Regrese al segundo menú de edición y seleccione los parámetros "VIBRATO".
Pulse una vez el botón [EXIT], y después seleccione y active los parámetros de "VIBRATO".

- 10 Cambie los ajustes de velocidad, profundidad y retardo de Vibrato.
 Seleccione una de las Partes y ajuste los parámetros de la siguiente manera:

Velocidad (Rate): +15
 Profundidad (Depth): +04
 Retardo (Delay): +15

Así se creará un vibrato con retardo para la Parte 1, es decir, el efecto de vibrato comenzará después de mantener pulsadas las teclas unos instantes. Las notas tocadas con staccato no tienen vibrato.

- 11 Regrese a la pantalla de control de Una Parte (Single Part).
 Pulse el botón [PLAY].

Configuración de una División de Teclado

En los siguientes pasos, asignará dos partes diferentes a distintas secciones del teclado.

Operación

- 1 Seleccione la Parte 2 y una nueva Voz para ella: "NewAgePd" (089).
 Desde la pantalla de Una Parte, utilice los botones [PART /] para seleccionar la Parte 2. Después seleccione la Voz 089 por el método normal. (conservar la voz de la Parte 1 asignada a "HeavySyn", 082, según se ajustó en el paso 4 de "Creación de una Superposición de Dos Voces").
- 2 Cambie el ajuste de Límite Superior de Nota para la Parte 1.
 Los parámetros de Límite de Nota determinan el margen de notas en el que sonará la Parte. Para definirlo:
 - 1) En el menú de edición, seleccione y active el menú "PART", y a continuación haga lo mismo con el menú "OTHERS".
 - 2) Seleccione la Parte 1.
 - 3) Seleccione y cambie el ajuste "NoteLimitH" a "B2" (deje igual el ajuste NoteLimitL).
- 3 Cambie el ajuste de Límite Inferior de Nota para la Parte 2.
 - 1) Seleccione la Parte 2.
 - 2) Seleccione y cambie el ajuste "NoteLimitL" a "C3" (deje igual el ajuste "NoteLimitH").

Si toca notas por debajo de do central en el teclado, reproducirá el sonido de bajo sintetizado, mientras que las notas por encima de dicho punto reproducirán el pad "New Age".

Si desea guardar esta actuación recién creada, consulte "Almacenamiento de una Actuación Original del Usuario", en la página 78.

CONSEJO

Quizá desee elevar la octava de la Parte 1. Para ello, salga de Single Part, seleccione la Parte 1, y utilice los botones [SELECT] para seleccionar el control de Desplazamiento de Nota. Para elevar la voz "HeavySyn", ajuste el valor a "+00".

Por su cuenta...

En este contexto, pruebe a realizar cambios en algunos de los restantes parámetros de edición (de partes). El procedimiento es el mismo:

- 1) Active los menús de edición pulsando el botón **[EDIT]**.
- 2) Seleccione "PART" con los botones **[SELECT ◀/▶]**, y después pulse **[ENTER]**.
- 3) Seleccione el menú deseado con los botones **[SELECT ◀/▶]**, y pulse **[ENTER]**.
- 4) Seleccione la Parte deseada con los botones **[PART ◀/▶]**.
- 5) Seleccione el parámetro deseado con los botones **[SELECT ◀/▶]**, y modifique el valor con los botones **[VALUE ◀/▶]** o el mando de datos.
- 6) Utilice el botón **[EXIT]** cuando desee regresar al menú de edición.

Uso del Controlador Asignable en una Actuación

En esta sección, configurará una Actuación en la que la rueda de modulación del teclado conectado podrá usarse para efectuar barridos dinámicos de filtro. Para ello se utilizan las funciones de Controlador Asignable. En este caso, simplemente indicaremos los pasos que hay que seguir; si desea conocer más detalles sobre el Controlador Asignable y su uso en el modo Multi, consulte la página 79.

Operación

- 1 Seleccione la actuación "Dark Pad" (preajuste 025).
- 2 Seleccione y active "COM" (común) en el primer menú de edición.
- 3 En el menú Común, seleccione el parámetro "AC1 CC No." y ajústelo a "01".
Utilice los botones **[SELECT ◀/▶]**, y a continuación los botones **[VALUE ◀/▶]** o el mando de datos.
- 4 Seleccione el parámetro "AC1FilCtrl" y ajústelo a "+63".
- 5 Seleccione la Parte 1 y cambie algunos de sus ajustes de filtro.

Los ajustes de filtro determinan la forma en que la Parte va a responder ante el ajuste "AC1FilCtrl" anterior. Para ajustarlo:

- 1) En el menú de edición, seleccione y active el menú "PART", y después haga lo mismo con el menú "FILTER".
- 2) Seleccione la Parte 1.
- 3) Seleccione y cambie estos parámetros:

Corte LPF (LPF Cutoff):	-64
Resonancia LPF (LPF Reso):	+50

Siempre que el teclado conectado disponga de rueda de modulación (la mayoría tienen), y todos los demás ajustes sean correctos, podrá crear amplios y dinámicos barridos de filtro sosteniendo las notas y moviendo la rueda de modulación.

Almacenamiento de una Actuación Original del Usuario

Una vez editada una Actuación, puede cambiarla de nombre y guardarla para su futura recuperación. El MU128 posee 100 posiciones de memoria internas para sus actuaciones originales.

Si desea instrucciones sobre la forma de asignar un nombre a una actuación recién creada, consulte la página 138.

Operación

- 1 Pulse el botón [EDIT].
- 2 Seleccione "STORE".



Se pueden editar tanto las actuaciones predefinidas como internas, pero sólo se pueden guardar en el banco interno.

- 3 Seleccione un número interno diferente, si lo desea.
Utilice los botones [VALUE \ominus/\oplus] o el mando de datos.
- 4 Pulse el botón [ENTER] para guardar la actuación, o el botón [EXIT] para cancelar la operación.

NOTA

Si el contenido del banco interno de actuaciones ha sufrido alguna variación, puede usar la función de inicialización para restablecer los ajustes de fábrica de las actuaciones internas. Recuerde que así borrará de forma automática cualquier actuación de creación propia existente en la memoria interna. Por esta razón, convendrá guardar los datos de actuación importantes en un archivador de datos MIDI (como el Yamaha MDF3) antes de ejecutar la inicialización.

Controlador Asignable (AC1)

El Controlador Asignable (AC1) constituye una de las prestaciones más importantes del MU128, ya que ofrece una excepcional flexibilidad y control expresivo en tiempo real sobre las voces.

En esta sección:

- ▶ Aprenderá acerca de los controladores MIDI y números de control, así como su influencia sobre las voces.
- ▶ Configuraré el sistema para hacer uso del Controlador Asignable.
- ▶ Experimentará algunos ejemplos aplicados del controlador, tales como:
 - Distintos grados de brillo en una Parte
 - Barrido de filtro y efectos de wah-wah
 - Control de volumen desde el “pedal de expresión”
 - Control de filtro variable en sonidos de batería específicos

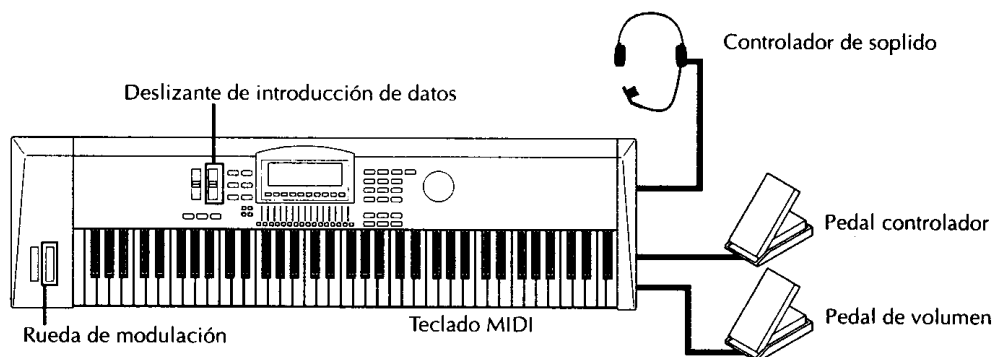
CONSEJO

Una buena manera de introducirse en algunas de las aplicaciones del Controlador Asignable consiste en explorar las Actuaciones, muchas de las cuales incluyen ajustes de Controlador Asignable para cambiar aspectos del sonido (normalmente con la rueda de modulación del teclado conectado). (Consulte el manual “Lista de Sonidos y Datos MIDI”, y seleccione/reproduzca actuaciones que tengan la indicación “MW” en la sección de “Descripción” de las listas).

Controladores y Números de Control

En el mundo MIDI, los “controladores” se utilizan para cambiar algún aspecto del sonido. En esta sección trabajaremos con controladores “continuos”, así denominados porque permiten añadir efectos musicales expresivos que cambian uniformemente en el tiempo (tales como crescendos y decrescendos).

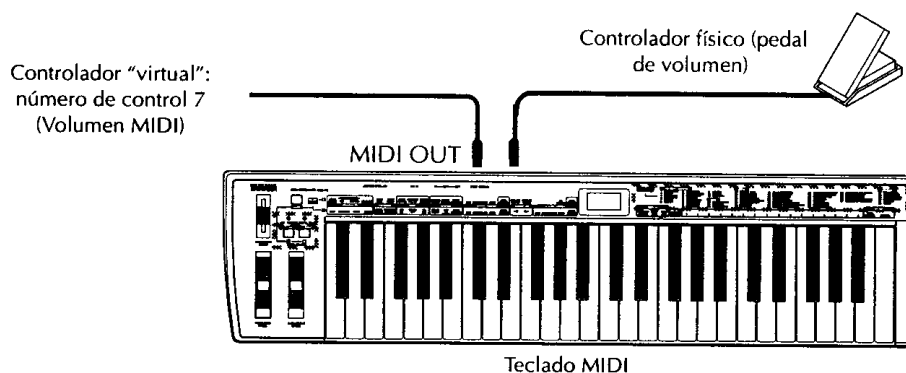
La siguiente ilustración muestra algunos controladores continuos que probablemente encuentre en un teclado MIDI.



NOTA

Su instrumento MIDI no tiene por qué incorporar todos los controladores ilustrados en este esquema.

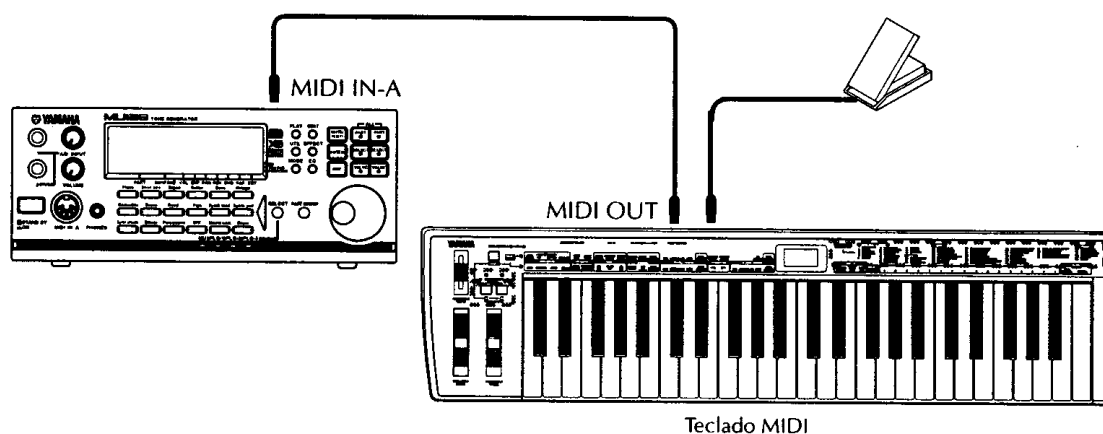
Los medios físicos reales de control (pedales, ruedas de modulación, etc., de un teclado conectado) generalmente se asignan a números de control “virtuales” específicos. Por ejemplo, la rueda de modulación (con el número de control 1), el pedal controlador (número 4) o el pedal de volumen (7). *



* En algunos instrumentos, los controladores físicos tienen asignado un número fijo, y algunos instrumentos le permiten asignar un número diferente (si desea conocer más detalles, consulte el manual de uso del instrumento en cuestión; más información sobre los números de control en la “Lista de Sonidos y Datos MIDI”).

Los Números de Control y el Sonido Real

Los números de control descritos anteriormente se asignan por orden a algunos aspectos concretos del sonido del generador de tonos conectado (volumen, modulación de tono, balance sin/con efecto, etc.). Como cabría esperar, el número de control 7 (Volumen) afecta al volumen del generador de tonos conectado.

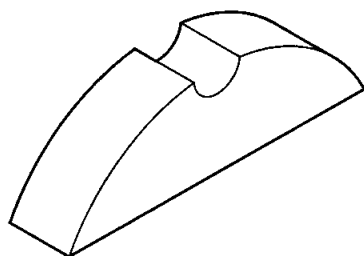


En este ejemplo, el pedal controlador de un teclado se encarga del volumen del MU128.

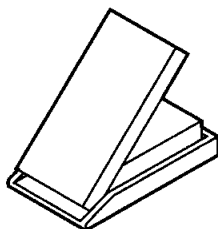
Asignación de AC1

El Controlador Asignable del MU128 le permite especificar el número de control que va a ser utilizado, y determinar los aspectos del sonido que van a verse afectados. También podrá determinar el grado en que el controlador va a influir sobre el sonido.

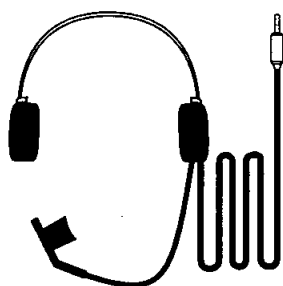
Controladores físicos



Rueda de modulación



Pedal controlador



Controlador de soplido, etc.

Parámetros de los controladores

Control de Filtro
Control de Amplitud (nivel)
Control del Efecto de Variación
Control del Efecto de Inserción 1
Control del Efecto de Inserción 2

(En el modo de Actuación)
Control de Filtro
Control de Amplitud
Prof. de Modulación del Filtro LFO

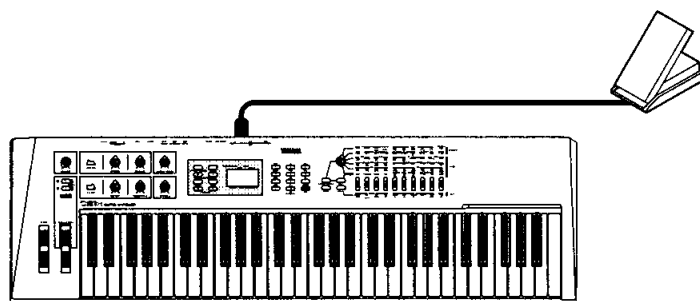
La mejor manera de entender todo esto es a través de algunos ejemplos prácticos, por lo que pasaremos a la siguiente sección y procederemos a configurar el sistema.

Uso del Controlador Asignable - Configuración

Operación

- 1 Configure el teclado o instrumento MIDI.

Conecte el pedal controlador a la toma correspondiente, comprobando que el instrumento esté configurado para transmitir por el canal 1 MIDI. (Si el instrumento no dispone de pedal, utilice otro controlador como se indica en el siguiente punto).



CS1X

- 2 Seleccione la Parte deseada.

Desde el modo de Reproducción de Multi, utilice los botones [PART \ominus/\oplus]. En el ejemplo que nos ocupa, seleccione la Parte 1.

- 3 Seleccione y especifique el número de Controlador Asignable.

El número del controlador de su instrumento debe coincidir con el del Controlador Asignable. En este ejemplo y en el resto de instrucciones de la sección, utilizaremos el pedal controlador. Puesto que su número de control es el 4, el Controlador Asignable deberá ajustarse a "04".

Para ello:

- 1) Pulse el botón [EDIT].
- 2) Utilice los botones [SELECT \odot/\odot] para seleccionar "OTHERS", y a continuación pulse [ENTER].
- 3) Utilice los botones [SELECT \odot/\odot] para seleccionar "AC1 CC No.".
- 4) Ajuste el valor a "04" con los botones [VALUE \ominus/\oplus] o el mando de datos.

Si no dispone de pedal controlador, puede usar una rueda de modulación (01) o un pedal de volumen (07), asegurándose de que coincida el número del Controlador Asignable.

No olvide que este ajuste se aplica únicamente a la Parte seleccionada. Las restantes partes pueden tener ajustes independientes de número de control.

La rueda de Modulación

La rueda de modulación es el controlador más habitual, pudiéndose encontrar en prácticamente cualquier teclado MIDI. Normalmente se utiliza para producir efectos LFO (ondulación periódica del sonido, como el vibrato o el trémolo). Por ser tan común su uso, el MU128 incorpora varios parámetros reservados exclusivamente para el control de la rueda de modulación.

En el modo Multi, la rueda de modulación puede controlar el LFO del Tono. El modo de Actuación incluye LFO tanto de Tono como de Filtro. Si desea más información sobre estos parámetros, consulte las páginas 124 y 139.

Uso del Controlador Asignable - Aplicaciones

Cambio de Brillo en una Voz de Piano

Aunque puede utilizar el Ecualizador (página 116) para ajustar el brillo de la voz de una Parte, quizás encuentre útil la posibilidad de cambiar el carácter del sonido "sobre la marcha", según va tocando. Para ello se dispone del parámetro de Control de Filtro del AC1. Pruébalo con la voz de piano de concierto (001:GrandP #).

Operación

- 1 Active el menú de Edición.

Desde el modo de Reproducción de Multi, pulse el botón **[EDIT]**.

- 2 Seleccione "OTHERS".

Utilice los botones **[SELECT ●/●]**, y a continuación pulse **[ENTER]**.

- 3 Seleccione "AC1FilCtrl", y ajústelo a "+63".

Use los botones **[SELECT ●/●]** para seleccionar el parámetro de Control de Filtro, y después ajuste el valor con los botones **[VALUE ●/⊕]** o el mando de datos. Si reproduce la Parte en la posición mínima del pedal, obtendrá un suave sonido de piano "de salón", mientras que la posición máxima producirá un sonido brillante de piano de rock and roll.



Posición mínima - sonido suave



Posición máxima - sonido brillante

4 Pruebe el ajuste con otras voces.

Regrese al modo de Reproducción de Multi (pulsando el botón [PLAY]) y seleccione otras voces. Pruebe el nuevo ajuste, subiendo y bajando el pedal controlador según va tocando. Experimente algunas de las siguientes voces y escuche cómo cambia el sonido:

SynBass2 (040), Saw Ld (082), Warm Pad (090) - efecto de barrido de filtro con wah-wah.
SynVoice (055), NewAgePd (089) - fundido gradual en un sonido de respiración.



Si desea conocer más detalles sobre el parámetro de Control de Filtro del AC1, véase la página 124.

DETALLES

Recuerde que el grado y carácter del Control de Filtro del AC1 depende también de los ajustes del parámetro de Filtro para la Parte (página 111). Algunas voces quizá no cambien en absoluto si estos parámetros no están convenientemente ajustados. En cualquier caso, todas las voces citadas en el ejemplo deberán cambiar claramente en respuesta al AC1 (siempre que todos los parámetros de filtro estén ajustados con sus valores estándar de 00).

Reinicialización de los valores de los parámetros

La sencilla operación descrita a continuación le permitirá restablecer al instante los valores preajustados de fábrica. Automáticamente se cancelarán las ediciones realizadas por el usuario, de manera que deberá utilizar esta función con sumo cuidado.

1. Pulse el botón [MODE].
2. Cambie de modo, y seguidamente vuelva a seleccionar el original.
Por ejemplo, si estaba editando en el modo XG, utilice los botones [SELECT  ] para llevar el cursor a "TG300B", y después devuélvalo a "XG".

De esta forma restablecerá el estado programado de fábrica en todos los ajustes de la Parte, y cancelará las posibles ediciones que haya realizado en el modo Multi (incluidas todas las posibles voces seleccionadas).

Control de Volumen Expresivo de una Parte

Este ejemplo le muestra la forma de usar el pedal controlador como pedal de expresión. Puede resultar útil si no se dispone de control de volumen MIDI (#7) o de Expresión (#11).

Operación

- 1 Seleccione la Parte y la Voz deseadas.
 Guarde los ajustes realizados en la Parte 1 (en el último ejemplo), y seleccione una nueva Parte/Voz para este ejemplo. Desde el modo de Reproducción de Multi, seleccione la Parte 2 con los botones [PART \ominus/\oplus]. (Deberá estar ajustada al canal MIDI 2; ajuste debidamente el canal MIDI del teclado conectado). Una Voz adecuada para esta aplicación sería PercOrg# (018). Selecciónela con los botones [VALUE \ominus/\oplus] o el mando de datos.
- 2 Ajuste el número de Controlador Asignable para la Parte.
 Seleccione el "04" (consulte el paso 3 de la sección "Uso del Controlador Asignable - Configuración").
- 3 En los parámetros "OTHERS", seleccione "AC1AmpCtrl" y ajústelo a "+63".
 Utilice los botones [SELECT \bullet/\bullet] para seleccionar el parámetro de Control de Amplitud (nivel), y después defina el valor con los botones [VALUE \ominus/\oplus] o el mando de datos..

Reproduzca ahora el sonido de órgano y utilice el pedal controlador para aplicar matices de volumen expresivos. Si desea conocer más detalles sobre el parámetro de Control de Amplitud del AC1, véase la página 125.

Control Expresivo de Sonidos de Batería Individuales

En este ejemplo, el pedal controlador se emplea para producir cambios expresivos de timbre y barridos de filtro en los sonidos de batería seleccionados, utilizando para ello el parámetro de Control de Filtro.

Operación

- 1 Seleccione una Parte de Batería.
 Seleccione la Parte 10 con los botones [PART \ominus/\oplus], observando que el teclado conectado está configurado para transmitir por el canal MIDI 10.
- 2 Ajuste el número de Controlador Asignable para la Parte.
 Seleccione el "04" (consulte el paso 3 de la sección "Uso del Controlador Asignable - Configuración").

- 3 Ajuste el Control de Filtro del AC1 a "+63".
En el paso anterior ha seleccionado los parámetros "OTHERS", así que seleccione "AC1FilCtrl" (con los botones [SELECT ●/●] y ajústelo a "+63" (con los botones [VALUE ●/●] o el mando de datos).
- 4 Seleccione los parámetros "DRUM".
Active el menú de Edición y seleccione "DRUM" (con los botones [SELECT ●/●]), y después pulse [ENTER].
- 5 Seleccione "A3:Cabasa".
Toque la nota A3 en el teclado conectado, o utilice los botones [PART ●/●] para seleccionar "A3".
- 6 Ajuste algunos de los parámetros de filtro para el sonido "Cabasa".
Efectúe la selección con [SELECT ●/●], y ajuste los dos parámetros como se indica a continuación:

Corte LPF (LPF Cutoff):	-40
Resonancia LPF (LPF Reso):	+60

Ahora reproduzca el sonido y mueva el pedal controlador mientras tanto. Advierta cómo dispone de un control dinámico y expresivo sobre el timbre del sonido seleccionado - sin afectar a los restantes sonidos del kit de batería.

Consejos

- Como prácticamente todos los secuenciadores graban datos de controlador junto con los datos de nota, puede grabar estos cambios de sonido expresivo en sus pistas de canción, bien mientras graba las propias notas, o bien por separado para una pista previamente grabada.
- Los valores negativos de los parámetros AC1 le permiten controlar el sonido moviendo el controlador en sentido opuesto. Por ejemplo, llevando el pedal controlador a la posición mínima se producen los mayores cambios en el sonido.
Una posible aplicación sería la creación de un cruce progresivo controlado por pedal entre dos Partes.
Para ello:
 - 1) Ajuste dos Partes al mismo canal MIDI (véase página 119).
 - 2) Seleccione una voz distinta para cada Parte.
 - 3) Ajuste el parámetro "AC1AmpCtrl" para una Parte a "-64", y el mismo parámetro para la otra Parte a "+64".
- El Controlador Asignable también puede usarse para controlar un parámetro de un efecto seleccionado.

Por su cuenta...

En este contexto, pruebe a realizar algunos ajustes por su cuenta. El procedimiento es el mismo:

- 1) Seleccione la Parte y Voz deseadas.
- 2) active los menús de edición pulsando el botón **[EDIT]**.
- 3) Seleccione "OTHERS" con los botones **[SELECT ●/●]**, y después pulse **[ENTER]**.
- 4) Ajuste el número de Controlador Asignable para la Parte.
- 5) Seleccione los parámetros apropiados con los botones **[SELECT ●/●]**.
 - Si está utilizando el Control de Filtro del AC1, asegúrese de ajustar debidamente otros valores de filtro (en los parámetros "FILTER", página 111, o en los parámetros "DRUM", página 126).
 - Seleccione los parámetros AC1 en "OTHERS" (en el modo de Actuación, pertenecen a los parámetros "COMMON"; véase página 137).
 - Si está utilizando una Parte de Batería, seleccione el sonido deseado, bien tocando la tecla correspondiente, o bien con los botones **[PART ●/●]**.
- 6) Cambie el valor con los botones **[VALUE ●/●]** o el mando de datos.
- 7) Utilice el botón **[EDIT]** cuando lo desee para regresar al menú de edición.

Efectos

Como complemento a la enorme variedad de voces y a la capacidad multitímica de 64 Partes, el MU128 incorpora un procesador multiefectos interno con siete efectos digitales independientes: Reverberación, Chorus, Variación, Inserción 1 y 2, Ecualización de Partes y Multi EQ (en esta sección veremos los cinco primeros; la ecualización se trata en la página 155).

Estos efectos de alta calidad proporcionan un enorme grado de capacidad y flexibilidad de procesamiento de sonido. En combinación con los controles de Partes del modo Multi, pondrá a su disposición un mezclador "virtual" de 64 canales con ecualización por canal (Part EQ), ecualización general (Multi EQ), y cinco envíos de efectos, además de siete unidades de efectos independientes.

Las siguientes instrucciones presuponen que se ha seleccionado el modo XG (página 42). No obstante, el uso de efectos en el modo de Actuación y en el resto de los modos es prácticamente idéntico.

En esta sección aprenderá a:

- ▶ **Ajustar el tipo de reverberación y regular la cantidad aplicada a una Parte.**
- ▶ **Ajustar el tipo de Chorus y regular la cantidad aplicada a una Parte.**
- ▶ **Utilizar los efectos de Variación para aplicar distorsión a una Parte.**

Uso de Reverberación y Chorus

La utilización razonable de la reverberación crea un sentido de espacio y refuerza el realismo de las voces. El tipo de reverberación seleccionado se aplica a todas las Partes. Sin embargo, es posible ajustar la cantidad de reverberación para cada Parte, lo que permite añadir texturas especiales a la mezcla de una canción, como por ejemplo "inundar" una Parte con reverberación mientras otra parte se mantiene desprovista del efecto.

La sección del efecto de Chorus presenta distintos efectos de modulación de tono. Estos efectos permiten realzar sutilmente o "engordar" el sonido, así como transformar el sonido de forma radical y singular. Como sucede con la Reverberación, sólo se puede utilizar un tipo de Chorus para todas las Partes, eso sí, pudiendo ajustar la cantidad de Chorus para cada Parte.

Operación

- 1 En primer lugar, ajuste los controles de envío y retorno con los valores apropiados. Antes de hacer efectivos los cambios en los ajustes de Reverberación o Chorus, deberá configurar los controles de Envío y Retorno para poder escuchar debidamente el efecto y los cambios realizados.

Para ello:

- 1) Seleccione la Parte deseada en la pantalla Single Part del modo de Reproducción de Multi. (Utilice los botones **[PART ●/●]**).
- 2) Seleccione "RevSend" (Envío de Reverberación) o "ChoSend" (Envío de Chorus) con los botones **[SELECT ●/●]**, y ajuste un valor de "40" o mayor.
- 3) Seleccione la pantalla All Part (pulsando ambos botones **[PART ●/●]**).
- 4) Seleccione "RevRtn" (Retorno de Reverberación) o "ChoRtn" (Retorno de Chorus) con los botones **[SELECT ●/●]**, y ajuste un valor de "60" o mayor.

- 2 Active el modo de Edición de Efectos.
Pulse el botón **[EFFECT]**.

- 3 Seleccione y active la sección de efectos deseada.
Seleccione "REV" o "CHO" con los botones **[SELECT ●/●]** y pulse **[ENTER]**.

- 4 Seleccione y modifique el parámetro de Tipo (Type).
Utilice el botón **[SELECT ●]** para seleccionar "Type", y después cambie el ajuste con los botones **[VALUE ●/●]** o el mando de datos.

- 5 Edite otros parámetros a conveniencia.
Una vez seleccionado un Tipo de Reverberación o Chorus, podrá ajustar los restantes parámetros.
Con la Reverberación, pruebe a modificar el tiempo y el corte del HPF para comprobar cómo afectan los cambios al sonido. Con el Chorus, los parámetros difieren según el Tipo seleccionado. Utilice los botones **[SELECT ●/●]** para seleccionar el parámetro, y luego ajuste el valor con los botones **[VALUE ●/●]** o el mando de datos.

En la página 147 se ofrece una lista de los Tipos de Reverberación y más detalles sobre el efecto. Si desea conocer los parámetros disponibles para cada tipo de reverberación, consulte el manual "Lista de Sonidos y Datos MIDI".

En la página 148 se ofrece una lista de los Tipos de Chorus y más detalles sobre el efecto. Si desea conocer los parámetros disponibles para cada tipo de chorus, consulte el manual "Lista de Sonidos y Datos MIDI".





Aplicación de Distorsión a una Parte - Uso de los Efectos de Variación

La sección de efectos de Variación ofrece abundantes efectos adicionales. Con un total de 70 tipos diferentes, incluye algunos ya existentes en las secciones de Reverberación, Chorus e Inserción. No se trata de ninguna repetición inútil, pues le permite utilizar dos tipos de Reverberación o Chorus con diferentes Voces. Por ejemplo, quizá desee aplicar el efecto Symphonic 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.

El efecto de Variación puede aplicarse a todas las partes (igual que Reverberación y Chorus), o a una sola Parte seleccionada (como se explica a continuación).

Operación

- 1 Ajuste la Conexión de Variación a "INS" (Inserción).
Para usar la Variación con una sola Parte, el parámetro de Conexión de Variación deberá estar ajustado a "Inserción".
Para ello:
 - 1) Pulse el botón [EFFECT].
 - 2) Seleccione "VAR" (con los botones [SELECT /0]) y pulse [ENTER].
 - 3) Seleccione "VarConnect" (con el botón [SELECT]), y cambie el ajuste a "INS" (con los botones [VALUE /0]) o el mando de datos).
- 2 Seleccione la Parte deseada y active ("on") su control de Envío de Variación.
Para ello:
 - 1) Regrese a la pantalla de Una Parte (Single Part) del modo de Reproducción de Multi (pulsando el botón [PLAY]), y después seleccione la Parte deseada (con los botones [PART /0]).
 - 2) Seleccione "VarSend" (con los botones [SELECT /0]), y actívelo (con los botones [VALUE /0]) o el mando de datos).
- 3 Regrese a los parámetros de Variación, seleccione el tipo Distorsión y realice los ajustes necesarios.
Para ello:
 - 1) Pulse el botón [EFFECT].
 - 2) Seleccione "VAR" (con los botones [SELECT /0]) y pulse [ENTER].
 - 3) Seleccione "Type" (con el botón [SELECT]), y cambie el ajuste a "DISTORTION" (con los botones [VALUE /0]) o el mando de datos).

- 4) Si no escucha claramente el efecto de Distorsión, seleccione el parámetro "Dry/Wet" (con los botones [SELECT / ) y ajústelo (con los botones [VALUE / ) o el mando de datos) hasta conseguir el sonido deseado.
- 5) Por el mismo método (paso 4), seleccione y ajuste a conveniencia otros parámetros de distorsión relevantes, tales como "Drive" y "OutputLvl".

Ahora reproduzca la Parte y escuche cómo afecta la Distorsión al sonido. Seleccione otros Tipos y experimente también con ellos.

Los parámetros de Variación difieren según el Tipo de Variación seleccionado. En la página 149 se facilita una lista de los Tipos de Variación, así como información adicional sobre el efecto. Si desea conocer los parámetros disponibles para cada Tipo de Variación, consulte el manual "Lista de Sonidos y Datos MIDI".

Detalles

- Cuando la Variación se ajusta para el uso con una sola parte (Inserción), únicamente estará disponible el Envío de Variación (el parámetro Dry/Wet de Edición de Variación ejecuta la misma función que el Retorno de Variación en este caso; véase la página 150). Así mismo, el Envío de Variación se puede activar para una sola parte.
- Cuando la Variación se ajusta para el uso con todas las partes (Sistema), tanto el Envío como el Retorno de Variación deberán ajustarse con los valores adecuados (la operación es la misma que en el paso 1 de "Uso de Reverberación y Chorus", descrito anteriormente).

Si desea más información, consulte "Acerca de las Conexiones de Efectos - Sistema e Inserción", en la página 152.

Secciones de Efectos de Inserción 1 y 2

Las secciones de Inserción 1 y 2 ofrecen capacidad adicional de procesamiento de señal. Cada una de las secciones de Inserción puede aplicarse a una Parte seleccionada, y cada una posee 43 tipos de efectos.

Si desea consultar una lista de los Tipos de Inserción e información adicional sobre el efecto, consulte la página 151. Si desea conocer los parámetros disponibles para cada tipo de Inserción, consulte el manual "Lista de Sonidos y Datos MIDI".

Ecualizador (EQ)

El MU128 incorpora una amplia serie de funciones de ecualización que le permiten disfrutar de un completo control sobre las cualidades tonales, tanto de las Partes individuales como del sonido global del instrumento.

En esta sección aprenderá a:

- Usar los parámetros de edición Part EQ para ajustar el sonido de una Parte específica.
- Usar la ecualización Multi EQ para ajustar el sonido global del MU128.

Ajuste del Tono de una Parte Específica - EQ de Parte

Los parámetros de ecualización de partes (Part EQ) le ofrecen control de dos bandas (altas y bajas frecuencias) sobre el sonido de las Partes individuales. Pueden emplearse tanto en el modo Multi como en el de Actuación.

NOTA

Cuando está seleccionada una Parte de Batería, el menú de EQ no estará disponible. No obstante, los mismos parámetros de EQ podrán ajustarse para cada sonido de batería individual en el menú "DRUM" (véase la página 129).

Operación

- 1 Seleccione la Parte deseada.
En la pantalla de Una Parte del modo Multi, utilice los botones [PART \ominus/\oplus] para seleccionar la Parte deseada (excepto de batería).
- 2 Active los parámetros de EQ.
Pulse el botón [EDIT], seleccione "EQ" (con los botones [SELECT \bullet/\bullet] y pulse el botón [ENTER].
- 3 Seleccione el margen general de frecuencias (bajas o altas).
En este ejemplo realizaremos los graves de la Parte, de manera que seleccionaremos "Low Freq" con los botones [SELECT \bullet/\bullet].



- 4 Defina la frecuencia específica que desea ajustar.
En este ejemplo, ajuste el valor de Bajas Frecuencias a "315" (Hz).
- 5 Seleccione el parámetro de baja ganancia (Low Gain) y ajuste el valor.
En este ejemplo, ajuste la baja ganancia a "+35". Reproduzca la Voz (sobre todo en las octavas más bajas) y compruebe cómo ha cambiado el sonido.

NOTA

Dependiendo de la Voz seleccionada para la Parte (y de la octava en que reproduzca la Voz), puede que perciba o no demasiada variación en el sonido a determinadas frecuencias.

Si lo desea, pruebe a ajustar también los parámetros de Alta Frecuencia y Ganancia.

EQ en el Modo de Actuación

Los ajustes de EQ de las partes individuales en el modo de Actuación se pueden ajustar por el mismo procedimiento:

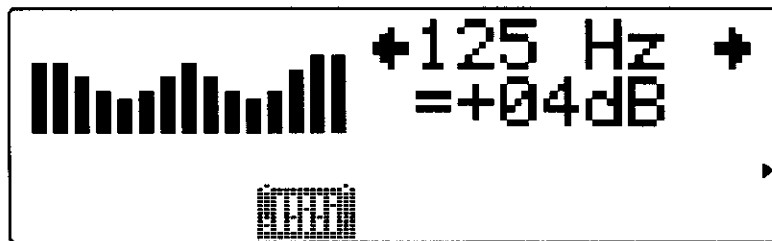
- 1) Seleccione una Parte (con los controles Single Part).
- 2) Pulse el botón **[EDIT]**.
- 3) Seleccione "PART", y después pulse el botón **[ENTER]**.
- 4) Seleccione "EQ", pulse **[ENTER]**, y edite los parámetros como se indica en los pasos 3 a 5 anteriores.

Ajuste del Tono Global - Multi EQ

La sección Multi EQ le ofrece control de cinco bandas (en frecuencias específicas) sobre la totalidad del sonido del MU128. También hay disponibles preajustes especiales para cambiar instantáneamente el tono y adaptarlo a diferentes tipos de música.

Operación

- 1 Active el parámetro "EQ TYPE" y seleccione el preajuste de ecualización deseado.
Primero pulse el botón [EQ], y luego utilice los botones [SELECT ◀/▶] para seleccionar el parámetro. Seguidamente emplee los botones [VALUE ◀/▶] o el mando de datos para seleccionar el preajuste.
- 2 Si lo desea, cambie los valores de las cinco bandas de frecuencia.
Utilice los botones [SELECT ◀/▶] para seleccionar el parámetro, y a continuación cambie el valor con los botones [VALUE ◀/▶] o el mando de datos.



Los cambios efectuados en un preajuste de EQ se conservan incluso cuando se apaga el equipo. No obstante, la selección de otro preajuste cancela de forma automática los ajustes originales.

Si desea más información sobre los efectos del ecualizador, consulte la página 155. Así mismo, consulte el parámetro de Bloqueo de Ecualizador del modo Multi (página 158).

Silenciamiento/Solo

El MU128 incorpora las útiles funciones de Silenciamiento (MUTE) y Solo (SOLO) para silenciar o aislar de forma selectiva cualquiera de las 64 Partes y las dos A/D. Resulta especialmente práctico a la hora de reproducir diversas Partes desde un ordenador o secuenciador conectado. El Silenciamiento le permite suprimir el sonido de una Parte para escuchar cómo suenan sin ella el resto de las Partes. La función de Solo le permite aislar una Parte para escuchar cómo suena en solitario.

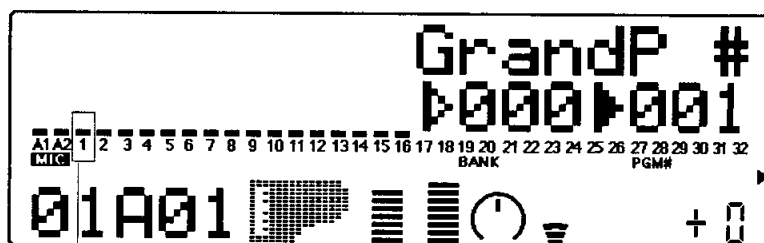
En el modo de Actuación, el Silenciamiento y el Solo son herramientas de gran utilidad que facilitan la edición de las Partes, al permitirle escuchar mejor la forma en que los cambios realizados afectan a cada una de las Voces y al sonido global de la actuación.

Uso de Silenciamiento y Solo

Operación

- 1 Seleccione la Parte deseada.

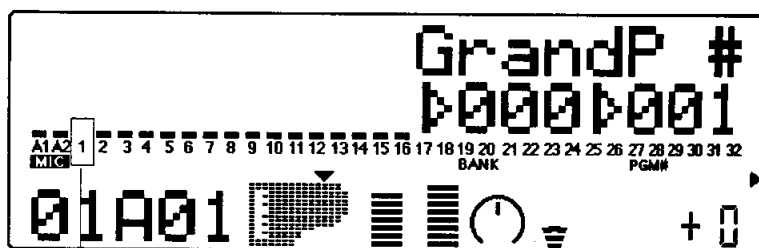
Asegúrese de que está activado el modo Single Part (véase página 59), y después utilice los botones [PART \ominus/\oplus] para seleccionar la Parte.



Número de la Parte seleccionada.

- 2 Pulse el botón [MUTE/SOLO].

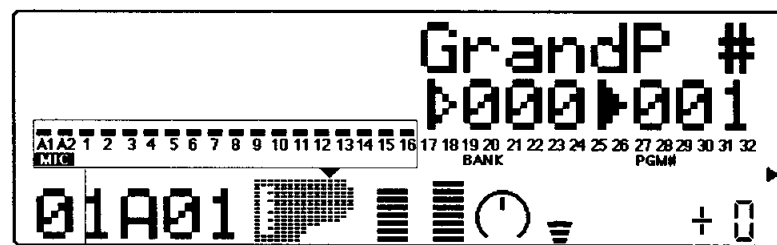
Mientras toca el teclado (o durante la reproducción de una canción desde el secuenciador), pulse el botón [MUTE]. Cada vez que se pulsa, se alterna entre las tres opciones: Silenciamiento, Solo y Normal.



Se silencia la Parte seleccionada, y las restantes suenan normalmente.



Se aísla la Parte seleccionada, y las restantes quedan silenciadas.



Todas las Partes suenan normalmente.

Entradas A/D

El MU128 incorpora una función especial de Entrada A/D (Analógico a Digital) que le permite conectar dos señales externas (micrófono, guitarra eléctrica, reproductor de CD, etc.) para mezclar sus señales con las Voces del MU128. La Entrada A/D es ideal para cantar al mismo tiempo que se interpreta sobre el teclado, al ser posible combinar las dos señales sin necesidad de un mezclador externo. O puede emplearla para cantar o tocar la guitarra sobre las pistas de acompañamiento reproducidas desde un secuenciador MIDI.

Existen dos Partes A/D (A/D1 y A/D2), que pueden manipularse de forma muy parecida a las otras partes. Por ejemplo, pueden tener ajustes independientes de volumen, panorámico y envío de efectos. Además, se pueden controlar determinados parámetros automáticamente desde un secuenciador MIDI conectado.

Las dos Partes A/D incluyen diversos preajustes especialmente programados, junto con los ajustes apropiados de ganancia y los efectos internos del MU128.

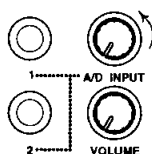
En esta sección aprenderá a:

- Configurar el MU128 para el uso de las entradas A/D.
- Seleccionar los preajustes de entrada A/D.

Uso de las entradas A/D

Operación

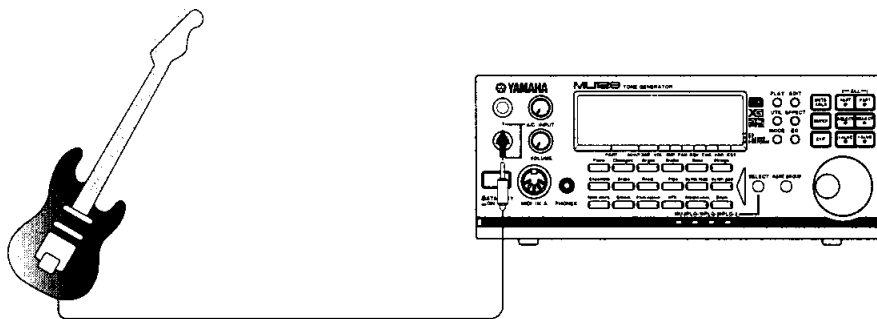
- 1 Reduzca al mínimo el control A/D INPUT VOLUME del panel frontal.



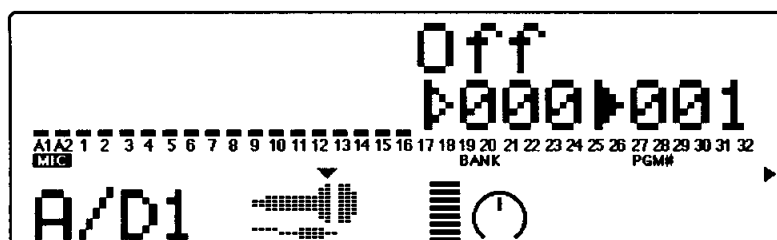
⚠ PRECAUCIÓN

Antes de conectar una entrada externa, reduzca siempre el control de volumen.

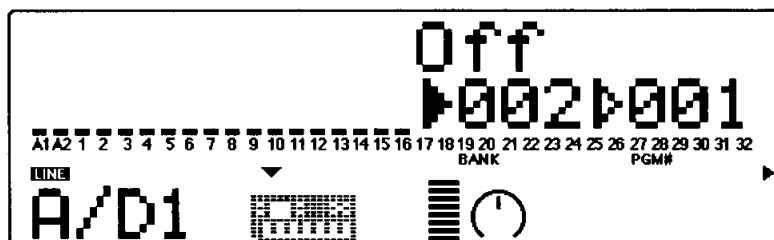
- 2 Conecte el micrófono o instrumento a una de las entradas A/D INPUT.
En este ejemplo, conéctelo a la entrada A/D INPUT 1. (Según los equipos que pretenda conectar, quizá tenga que utilizar adaptadores de conversión; las entradas A/D INPUT aceptan conectores de 1/4").



- 3 Seleccione la Parte correspondiente.
Utilice los botones [PART \ominus/\oplus]. Como ha realizado la conexión a la entrada A/D INPUT 1, seleccione la Parte A/D1.

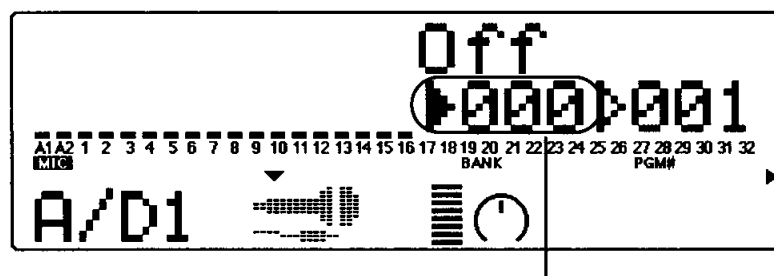


- 4 Seleccione el banco de preajustes correspondiente.
Hágalo normalmente, con los botones [SELECT \ominus/\oplus] para resaltar el parámetro de número de banco, y con los botones [VALUE \ominus/\oplus] para cambiar de banco.



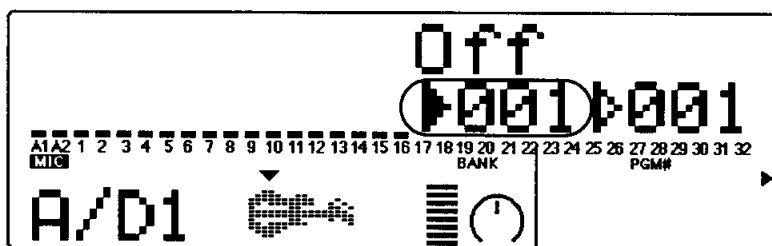
El banco seleccionado determina el tipo de entrada y define el nivel de ganancia apropiado. Cada banco/tipo se indica mediante un icono en la pantalla.

Banco 000



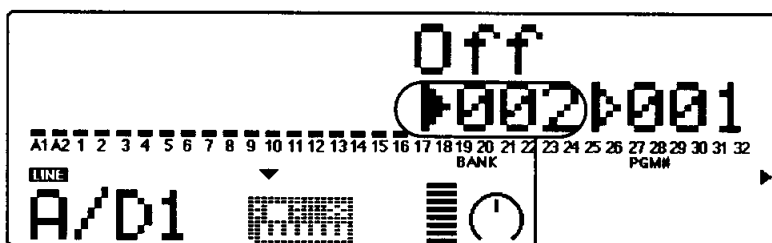
Para la entrada de un micrófono (u otros instrumentos de nivel de micrófono).

Banco 001



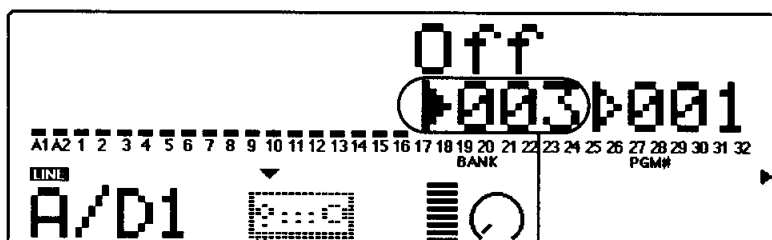
Para la entrada de una guitarra eléctrica o eléctrica/acústica (u otros instrumentos de nivel de micrófono).

Banco 002



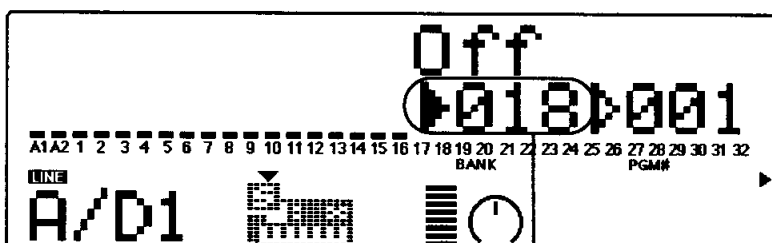
Para la entrada de un teclado (u otros instrumentos de nivel de línea, tales como generadores de tonos, cajas de ritmos, etc.).

Banco 003



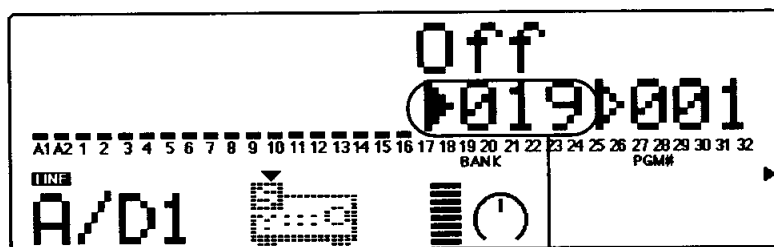
Para la entrada de equipos de audio (tales como reproductores de CD, platinas de casete, etc.).

Banco 018



Para la entrada de un teclado estéreo (u otras señales estéreo procedentes de instrumentos de nivel de línea, tales como generadores de tonos, cajas de ritmos, etc.).

Banco 019



Para la entrada de equipos de audio estéreo (tales como reproductores de CD, platinas de casete, etc.)

⚠ PRECAUCIÓN

No utilice señales de nivel de línea (teclados, etc.) con los bancos de nivel de micrófono. La señal puede ser demasiado alta y ocasionar daños en el MU128.

5 Seleccione el preajuste deseado.

Hágalo normalmente (como seleccionó las Voces), con los botones [SELECT ◀/▶] para resaltar el parámetro de número de programa, y con los botones [VALUE ◀/▶] para seleccionar el preajuste.

Los preajustes disponibles han sido programados especialmente para adaptarse al tipo de entrada seleccionada. Por ejemplo, los preajustes para la entrada de micrófono incluyen Karaoke y Vocal; los preajustes para la entrada de guitarra incluyen válvulas (Tube), Stack y Phaser. Pruebe por su cuenta algunos de estos ajustes con un micrófono y diferentes instrumentos (si desea una relación de todos los preajustes de entrada A/D disponibles, consulte el manual "Lista de Sonidos y Datos MIDI").

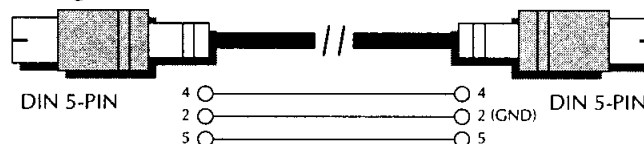
6 Suba el nivel de volumen.

Si la fuente conectada dispone de control de volumen, sitúelo primero en una posición apropiada, y después eleve lentamente el control A/D INPUT VOLUME del MU128 mientras toca el instrumento (o canta por el micrófono), hasta alcanzar el nivel adecuado.

Cables de Conexión MIDI/Ordenador

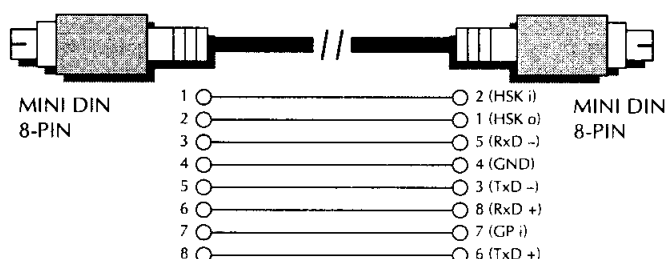
MIDI

Cable MIDI estándar. Longitud máxima: 15 metros.



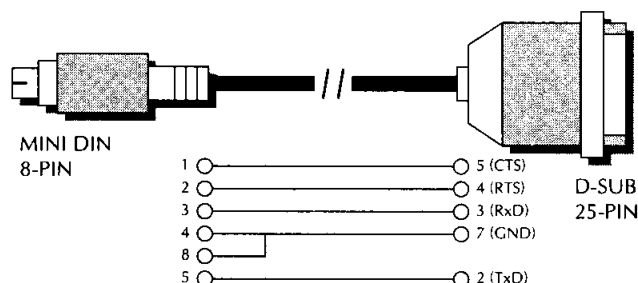
Mac

Cable Periférico Apple Macintosh (M0197). Longitud máxima: 2 metros.



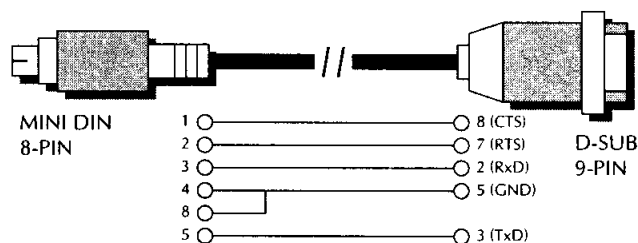
PC-1

Cable con conector MINI DIN de 8 contactos a D-SUB de 25 contactos. Si el ordenador de tipo PC-1 tiene un puerto serie de 9 contactos, utilice cable del tipo PC-2. Longitud máxima: 1,8 metros.



PC-2

Cable con conector MINI DIN de 8 contactos a D-SUB de 9 contactos. Longitud máxima: 1,8 metros.



Así finaliza el recorrido básico por las funciones más relevantes del MU128. Para obtener el mejor rendimiento posible del instrumento, consulte la sección de **Referencia** que viene a continuación, y pruebe algunas de las funciones y operaciones que le interesen.

[REDACTED]