

REFERENCIA

La sección de Referencia de este manual analiza en detalle todas las funciones del MU128. Remítase a ella cada vez que necesite información específica referente a una función, característica u operación.

Modo Multi

En el modo Multi, el MU128 actúa como un generador de tonos multitímbrico capaz de reproducir simultáneamente hasta 64 Partes por 64 canales MIDI. Normalmente, el MU128 deberá encontrarse en el modo Multi cuando se utilice con un secuenciador y datos de canción GM (General MIDI). Hay dos modos Multi: XG y TG300B. Si desea más información sobre su selección, consulte las páginas 43 y 170).

Controles de las Partes	104
Control de Una Parte	105
Control de Todas las Partes	109
Modo de Edición de Multi	111
Filtro (FIL)	11
Generador de Envolvente (EG)	113
Ecualizador (EQ)	116
Vibrato	117
Otros	118
Controles de Configuración de Batería	126

Controles de las Partes

Los controles de partes del modo de reproducción le ofrecen herramientas para ajustar el sonido y las configuraciones básicas de cada una de las partes. El MU128 le permite ajustar por separado los diversos valores de cada parte (Single Part) o conjuntamente para todas ellas (All Part). Ambas opciones se describen detalladamente a continuación.

NOTA

Si se cambia de modo de Módulo de Sonido (página 170), todos los ajustes de cada modo restablecerán sus valores de fábrica. Sin embargo, podrá utilizar la función de trasvase (Dump Out) para guardar los ajustes en un dispositivo de almacenamiento de datos MIDI (véase página 162).

Control de Una Parte

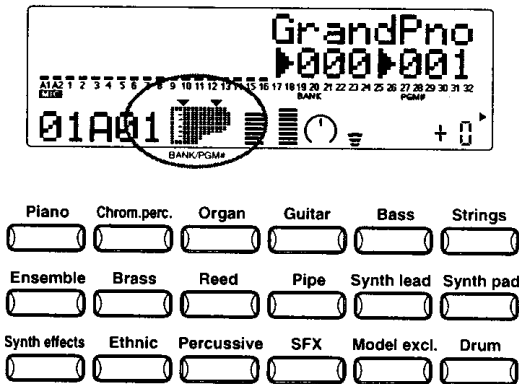
Los controles de Una Parte son los siguientes: Número de Banco, Número de Programa, Volumen, Expresión, Panorámico, Envío de Reverberación, Envío de Chorus, Envío de Variación y Desplazamiento de Nota. Si desea información básica sobre el uso del control Single Part, consulte la página 59.

Categoría de voces

Si hay cursores en BANK y PGM#, podrán seleccionarse voces de la categoría correspondiente.

En tal caso, los botones [VALUE -/+] y el mando de datos sirven para cambiar de número de banco y de número de programa. Sólo se visualizan y seleccionan las voces que pertenezcan a la categoría especificada.

Para seleccionar la categoría de voces deseada, pulse el botón correspondiente.



Las diversas categorías agrupan todas las voces del mismo tipo o que comparten determinadas características. Las voces internas del MU128 se dividen en dieciocho categorías.

Los botones comprendidos entre "Piano" y "Model excl." seleccionan las voces normales, y el botón "Drum" selecciona la voz de batería.

Si desea conocer más detalles acerca de cada categoría de voces, consulte la página 44.

NOTAS

- Las voces seleccionadas con el botón "Model excl." son exclusivas del MU128 y MU100, y no se ajustan al estándar GM del mapa de voces XG. Cuando reproduzca datos de canción con cualquiera de estas voces en un generador de tonos compatible con XG distinto del MU128 (o MU100/100R), no sonará la Parte que utilice una de estas voces.
- Cuando seleccione la tarjeta Plug-in con el botón [SELECT], la categoría "Model excl." incluirá las voces originales de dicha tarjeta, que no se ajustan al formato XG.

Número de Banco

Ajustes:

Parte	Bancos disponibles		
A/D1	000 - 003, 018, 019		
A/D2	000 - 003		
A01-16 B01-16 C01-16 D01-16	Modo de Parte "normal"	Modo de Módulo de Sonido "XC"	000, 001, 003, 006, 008, 012, 014, 016 - 022, 024 - 029, 032 - 043, 045, 048, 052 - 054, 064 - 091, 096 - 101, 126, 127 Icono MU100: 000, 008, 016, 024, 048, 056, 064, 072, 080, 088, 096, 104, 120 Icono SFX: SFX
		Modo de Módulo de Sonido "TG300B"	000 - 012, 014 - 019, 024 - 027, 029 - 035, 040, 041, 126, 127
	Modo de Parte "drum"	Modo de Módulo de Sonido "XC"	126, 127
		Modo de Módulo de Sonido "TG300B"	000

* Si el parámetro DispBankSel (página 161) está ajustado a "1", no se seleccionarán los bancos cuyas voces sean idénticas a las del banco básico.



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

Una vez seleccionada una voz, puede hacer fácilmente lo mismo con las voces de variación relacionadas cambiando de número de banco. Por ejemplo, si ha seleccionado el número de programa 001, GrandPno (piano de concierto), cambiando de banco se habilitarán las variantes de piano: MelloGrP, PianoStr, etc.

Si desea más información sobre el modo de Partes, consulte la página 120, y sobre el modo de Módulo de Sonido, la página 170.

NOTAS

- El icono del MU100 aparece en la pantalla para identificar a las voces exclusivas del MU100, y el icono SFX a las voces SFX.
- Las voces exclusivas del MU100 también lo son del MU128, y no se ajustan al estándar GM del mapa de voces XG. Cuando reproduzca datos de canción con cualquiera de estas voces en un generador de tonos compatible con XG distinto del MU128 (o MU100/100R), no sonará la Parte que utilice una de estas voces.

Número de Programa (Voz)

Ajustes:

A/D1 (entrada A/D): 001 - 013

A/D2 (entrada A/D): 001 - 005

Parte normal: 001 - 128



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

NOTA

Quando se selecciona un número de banco de variación (distinto del 000), el cursor cuadrado ■ que aparece en el parámetro de número de programa indica que la voz actual no es de variación, sino idéntica a la voz de igual número del banco 000.

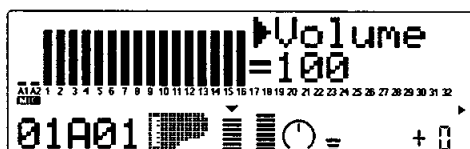
Detalles

Cuando se seleccionan las Partes A/D1 o A/D2:

- La especificación del número de banco y del número de programa le permite seleccionar fácilmente la ganancia y los ajustes de efectos más adecuados a la señal de entrada.
- Cuando el parámetro de Conexión de Variación de un efecto (página 150) está ajustado a "SYS", el parámetro de Envío de Variación (página 108) puede usarse para aplicar simultáneamente el mismo efecto a ambas partes, A/D1 y A/D2.
- Si ajusta el número de banco de la parte A/D1 a 018 ó 019, activará el efecto estéreo, el cual configura la fuente de entrada y el efecto de forma que los terminales 1/2 de la entrada A/D se utilizan como canal estéreo derecha/izquierda. Así podrá aplicar el efecto asignado a la Parte A/D1 a ambas señales, derecha e izquierda. La indicación [***] en los números de banco y programa de la Parte A/D2 indica que la Parte no se puede ajustar por separado.
- Si está activado el parámetro de bloqueo de parte A/D (página 158), los ajustes de partes A/D no se podrán controlar desde un dispositivo MIDI externo.
- Si desea cambiar los ajustes de fuente y ganancia de entrada y el tipo de efecto para las Partes A/D1 y A/D2 desde un dispositivo MIDI externo, deberá utilizar la función "Show MIDI Data" (página 117) para determinar y transmitir el correspondiente mensaje exclusivo de sistema.

Volumen (Volume)

Margen: 000 - 127



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

Expresión (Expresn)

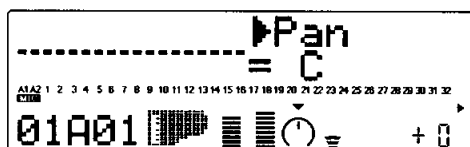
Margen: 000 - 127



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

Panorámico (Pan)

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



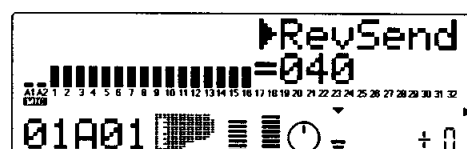
Determina la posición estéreo de la Voz de la Parte seleccionada. La opción "Rnd" asigna la Voz a una posición de panorámico al azar. Es muy útil cuando se desea que distintas Voces suenen aleatoriamente desde diferentes partes de la imagen estéreo.

NOTA

La opción "Rnd" no afecta a las Partes a las que se han asignado efectos de inserción, ni está disponible para las Partes A/D1 y A/D2.

Envío de Reverberación (RevSend)

Margen: 000 - 127



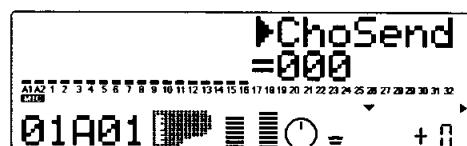
Determina el nivel de la Voz de la Parte seleccionada que se envía al efecto de Reverberación. Un valor de 000 produce un sonido de la Voz totalmente desprovisto de efecto.

NOTAS

- Tenga presente que el efecto de Reverberación debe activarse y ajustarse debidamente para que este parámetro funcione tal y como se pretende (véase página 88).
- Recuerde también que el efecto de Reverberación global depende del ajuste de Retorno de Reverberación de los controles de Todas las Partes (página 109).

Envío de Chorus (ChoSend)

Margen: 000 - 127



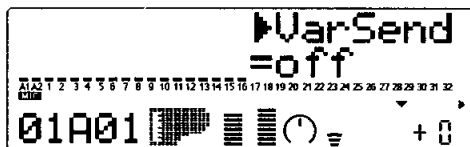
Determina el nivel de la Voz de la Parte seleccionada que se envía al efecto de Chorus. Un valor de 000 produce un sonido de la Voz totalmente desprovisto de efecto (sin Chorus).

NOTAS

- Tenga presente que el efecto de Chorus debe activarse y ajustarse debidamente para que este parámetro funcione tal y como se pretende (véase página 88).
- Recuerde también que el efecto de Chorus global depende del ajuste de Retorno de Chorus de los controles de Todas las Partes (página 109).

Envío de Variación (VarSend)

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



Cuando el parámetro de Conexión de Variación (página 150) está ajustado a "INS", determina si el efecto de Variación va a ser aplicado o no a la Parte seleccionada. Además, y puesto que el efecto de Variación no puede usarse al mismo tiempo en varias Partes (con "INS"), únicamente presentará el efecto la última parte en la que se haya activado este parámetro.

Cuando el parámetro de Conexión de Variación (página 150) está ajustado a "SYS", determina el nivel de la Voz de la Parte seleccionada que se envía al efecto de Variación.

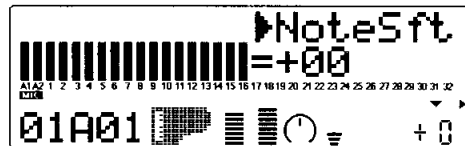
Las opciones "off" y "000" hacen que no se aplique ningún efecto de Variación a la Voz.

NOTA

Cuando el parámetro de Conexión de Variación (página 150) está ajustado a "SYS", recuerde que el efecto de Variación global depende del ajuste de Retorno de Variación de los controles de Todas las Partes (página 110).

Desplazamiento de Nota (NoteSft)

Margen: -24 - +24 semitonos



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

NOTAS

- Este parámetro no está disponible para las Partes A/D1 y A/D2.
- Recuerde que la transposición global de las Voces de todas las Partes también depende del parámetro de Transposición de los controles All Part (página 110).

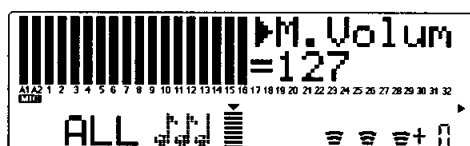
Control de Todas las Partes

Los controles "All Part" (Todas las Partes) son los siguientes: Volumen General, Atenuador General, Retorno de Reverberación, Retorno de Chorus, Retorno de Variación y Transposición.

Recuerde que estos controles afectan a todas las Partes por igual, añadiendo o sustrayendo de sus valores individuales. Por ejemplo, si el Desplazamiento de Nota de una Parte se fija en -12 y la Transposición (en Todas las Partes) se ajusta a +12, el valor del tono de esa Parte será en realidad 0 o normal. Si desea información básica sobre el uso de los controles All Part, consulte la página 61.

Volumen General (M.Volum)

Margen: 000 - 127



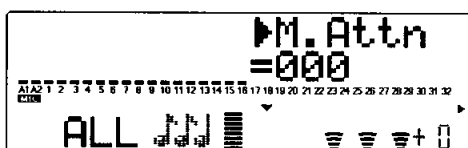
Determina el Volumen general de las Partes, aunque manteniendo los niveles individuales ajustados para cada una de ellas mediante los controles de Una Parte (Single Part).

NOTA

Cuando el efecto de Variación se utiliza como efecto de Sistema (página 153), quizá tenga que ajustar el parámetro de Retorno de Variación (página 110) y el de Volumen General para lograr el equilibrio deseado.

Atenuador General (M.Attn)

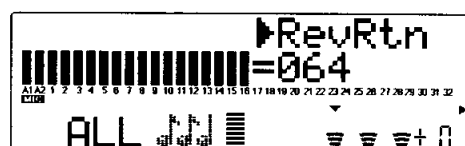
Margen: 000 (volumen máximo) - 127 (volumen mínimo)



Determina el nivel de todas las Partes, pero funciona como un atenuador: cuanto mayor es el valor, menor es el volumen. Es muy útil cuando se reproducen varias canciones y se desea mantener constante el nivel global.

Retorno de Reverberación (RevRtn)

Margen: 000 - 127



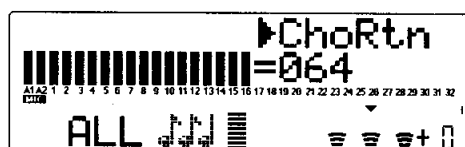
Determina la cantidad de Retorno de Reverberación en la mezcla global.

NOTA

Recuerde que el efecto de Reverberación global también depende del ajuste de Envío de Reverberación (página 107) de los controles Single Part.

Retorno de Chorus (ChoRtn)

Margen: 000 - 127



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

NOTA

Recuerde que el efecto de Chorus global también depende del ajuste de Envío de Chorus (página 107) de los controles Single Part.

Retorno de Variación (VarRtn)

Margen: 000 - 127



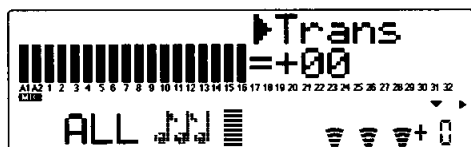
Determina la cantidad de Retorno de Variación en la mezcla global. El Retorno de Variación sólo está disponible cuando el parámetro de Conexión de Variación está ajustado a SYS (véase página 150).

NOTAS

- Recuerde que la cantidad de efecto de Variación también depende del ajuste de Envío de Variación de los controles Single Part (página 108).
- Cuando el parámetro de Conexión de Variación (página 150) está ajustado a "INS", la indicación [***] de la pantalla indica que el parámetro no se puede modificar. (Recuerde que la Conexión de Variación viene de fábrica ajustada a "INS").

Transposición (Trans)

Margen: -24 - +24 semitonos



Determina el ajuste de Transposición global de las Partes.

NOTA

Este parámetro no afecta en absoluto a las Partes asignadas al modo de batería ni a las Partes A/D.

Modo de Edición de Multi

El modo de Edición de Multi presenta diferentes parámetros para controlar el Filtro, el EG (Generador de Envolvente), la EQ (ecualización) y el Vibrato. También incorpora diversos controles, agrupados en Otros parámetros ("Others"). Cuando se selecciona una Parte de Batería, también se dispone de los parámetros relacionados con la Batería.

Si desea información básica sobre el uso del modo de edición de multis, consulte la página 58.

Filtro

Selección: botón [EDIT] → "FILTER"

Filtro

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

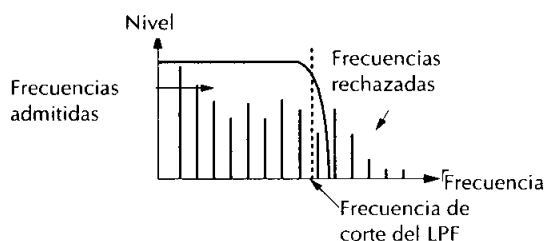
El MU128 incorpora un filtro digital que puede emplearse para cambiar el timbre de las Voces. El filtro se ve afectado (junto con el nivel) por el EG (Generador de Envolvente), lo que también permite cambiar el timbre en función del tiempo. (Véase **EG**, página 113).

Frecuencia de Corte del LPF (LPF Cutoff)

Margen: -64 - +63



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

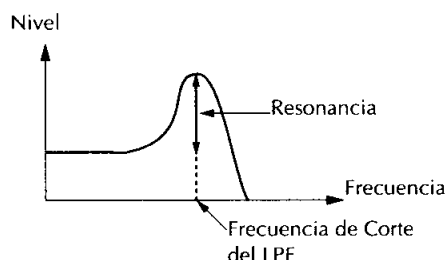


Resonancia del LPF (LPF Reso)

Margen: -64 - +63

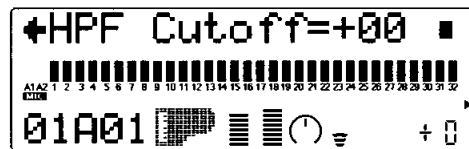


Determina la cantidad de resonancia de filtro o énfasis del parámetro de Frecuencia de Corte del LPF (véase anterior). Los valores más altos acentúan el efecto del filtro, produciendo un pico resonante en torno a la frecuencia de corte.

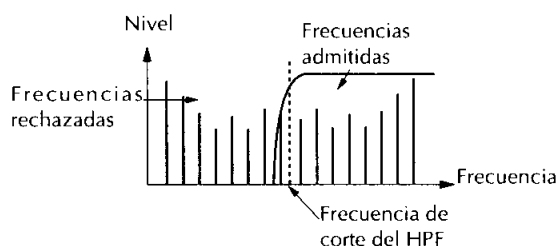


Frecuencia de Corte del HPF (HPF Cutoff)

Margen: -64 - +63



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



EG (Generador de Envolvente)

Selección: botón [EDIT] ("EG")

EG (Generador de Envolvente)

Parámetros EG de Nivel/Filtro114

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

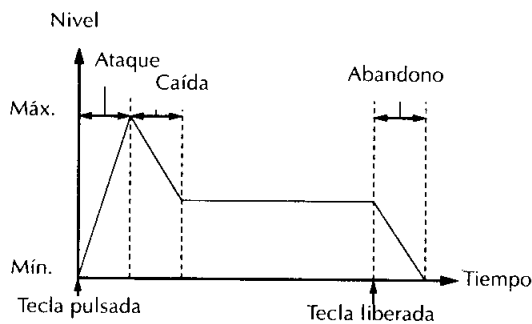
Parámetros EG de Tono114

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

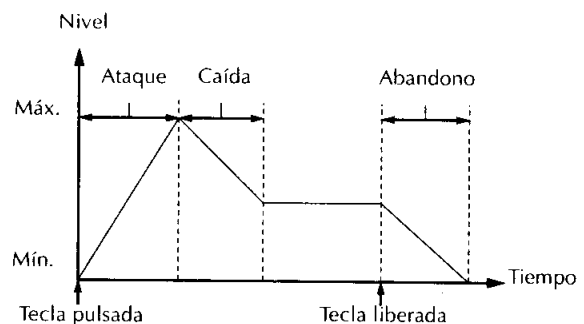
Los parámetros del EG le permiten dar forma al sonido de una Voz de la Parte o, en otras palabras, determinar cómo van a cambiar en el tiempo el nivel y el timbre de la Voz. Esta sección también incluye parámetros PEG (Generador de Envolvente del Tono) independientes, para controlar la forma en que va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

Las relaciones entre los principales parámetros del EG (Ataque, Caída y Abandono) se muestran en la siguiente figura. Estos parámetros no afectan únicamente al nivel de sonido, sino también al timbre (con los parámetros de Filtro; véase página 111).

1) Tiempos Cortos de Ataque, Caída y Abandono:



2) Tiempos Largos de Ataque, Caída y Abandono:



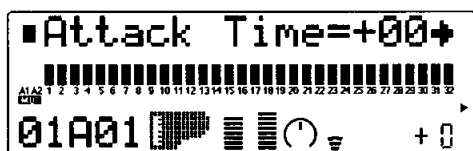
Aunque la tecla se mantenga pulsada la misma longitud de tiempo en ambos ejemplos, el sonido del segundo alcanza lentamente volúmenes y caídas completas en períodos de tiempo más largos. El sustain también es más largo una vez liberada la tecla.

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

Parámetros EG de Nivel/Filtro

Tiempo de Ataque del EG

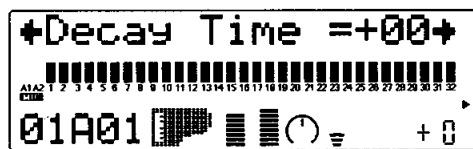
Margen: -64 - +63



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

Tiempo de Caída del EG

Margen: -64 - +63



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

Tiempo de Abandono del EG

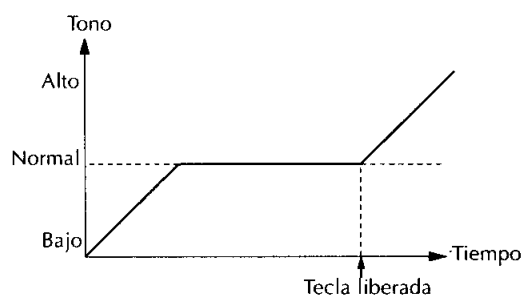
Margen: -64 - +63



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

Parámetros de EG del Tono

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



NOTA

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

Nivel Inicial del EG del Tono

Margen: -64 - +63



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

Tiempo de Ataque del EG del Tono

Margen: -64 - +63



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

Nivel de Abandono del EG del Tono

Margen: -64 - +63



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

NOTA

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

Tiempo de Abandono del EG del Tono

Margen: -64 - +63



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

Ecualizador (Part EQ)

NOTA

Este menú no está disponible si se ha seleccionado la Parte de Batería. No obstante, la EQ de la Parte de Batería puede ajustarse para cada una de las partes individuales con los Controles de Configuración de Batería (página 129).

Selección: botón [EDIT] → “EQ”

EQ

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

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

EQ Baja Frecuencia (Low Freq)

Margen: 32 Hz - 2,0 kHz



Determina la frecuencia que se realza o recorta (en el parámetro de Baja Ganancia siguiente) para cada Parte.

EQ Alta Frecuencia (High Freq)

Margen: 500 Hz - 16 kHz



Determina la frecuencia que se realza o recorta (en el parámetro de Alta Ganancia siguiente) para cada Parte.

EQ Baja Ganancia (Low Gain)

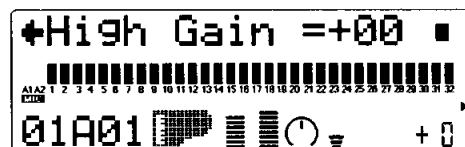
Margen: -64 - +00 - +63



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

EQ Alta Ganancia (High Gain)

Margen: -64 - +00 - +63



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

Vibrato

Selección: botón [EDIT] → “VIBRATO”

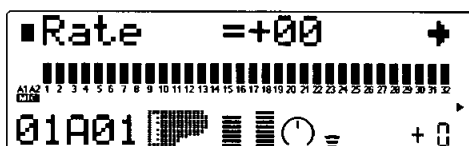
Vibrato

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

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

Velocidad de Vibrato (Rate)

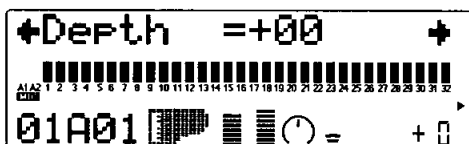
Margen: -64 - +63



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

Profundidad de Vibrato (Depth)

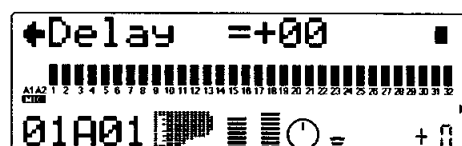
Margen: -64 - +63



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

Retardo de Vibrato (Delay)

Margen: -64 - +63



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

Otros

Selección: botón [EDIT] ("OTHERS")

Otros

<u>Canal de recepción</u>	119
● Canal de recepción	
<u>Desafinación</u>	120
→ Desafinación	
<u>Parámetros de asignación</u>	120
● Modo de Partes	
● Modo Mono/Polifónico	
<u>Parámetros de portamento</u>	121
● Conmutador de Portamento	
● Tiempo de Portamento	
<u>Parámetros de límite de nota</u>	122
● Límite Inferior de Nota	
● Límite Superior de Nota	
<u>Nivel sin efecto</u>	122
● Nivel Sin Efecto (VarConnect=SYS)	
<u>Parámetros de sensibilidad a la velocidad de pulsación</u>	122
● Profundidad de Sensib. a Vel. de Puls.	
● Desviación de Sensib. a Vel. de Puls.	
<u>Parámetros de límite de velocidad de pulsación</u>	123
● Límite Inferior Velocidad Pulsación	
● Límite Superior Velocidad Pulsación	
<u>Inflexión de tono, rueda de modulación, controlador asignable</u>	123
● Control de Inflexión de Tono	
● Prof. Modulación Tono LFO (Rueda de Modulación)	
● Número de Cambio de Control AC1	
● Control de Filtro AC1	
● Control de Amplitud AC1	

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

Canal de recepción

Canal de recepción (Receive ch)

Margen: A01 - 16, B01 - 16, C01 - 16, D01 - 16, off



Determina el canal de recepción MIDI para cada parte.

Las partes asignadas a los canales A01 - 16 reciben los datos MIDI por el terminal MIDI IN-A (cuando el interruptor HOST SELECT está ajustado a "MIDI"), o a través del puerto 1 del terminal TO HOST (interruptor HOST SELECT en "Mac", "PC-1" o "PC-2").

Las partes asignadas a los canales B01 - 16 reciben los datos MIDI por el terminal MIDI IN-B (cuando el interruptor HOST SELECT está ajustado a "MIDI"), o a través del puerto 2 del terminal TO HOST (interruptor HOST SELECT en "Mac", "PC-1" o "PC-2").

Las partes asignadas a los canales C01 - 16 reciben los datos MIDI a través del puerto 3 del terminal TO HOST (interruptor HOST SELECT en "Mac", "PC-1" o "PC-2").

Las partes asignadas a los canales D01 - 16 reciben los datos MIDI a través del puerto 4 del terminal TO HOST (interruptor HOST SELECT en "Mac", "PC-1" o "PC-2").

Las partes desactivadas ("off") no reciben datos de mensajes de canal MIDI.

CONSEJO

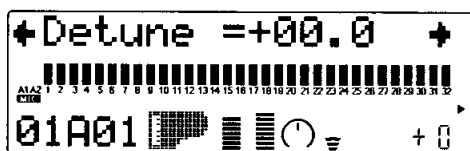
La asignación de diferentes partes al mismo canal MIDI es una forma de crear sonidos con cuerpo y riqueza de textura, como los de cuatro voces que se crean en el modo de actuación. En este caso, la ventaja del método consiste en que no se limita a cuatro voces. La desventaja es que sólo se puede crear y usar uno de estos "colosales" sonidos cada vez (aunque puede guardar y recuperar los ajustes del modo Multi en un ordenador o archivador de datos; véase la página 162).

Por ejemplo, si ha asignado ambas partes (1 y 2) al canal MIDI 1, sus dos medidores de nivel deberán moverse conjuntamente mientras toca. Si las dos partes están asignadas a voces diferentes, deberá oír dos voces diferentes sonando al mismo tiempo. (Si desea instrucciones para cambiar la voz de una parte, consulte el capítulo "Selección y reproducción de voces individuales" en la página 42).

Desafinación

Desafinación (Detune)

Margen: -12,8 - +12,7



Determina la afinación exacta de la Voz de la Parte.

CONSEJO

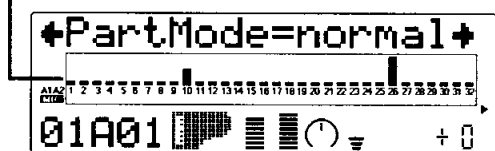
Podría utilizarse para desafinar levemente una Voz con respecto a la afinación del resto de las voces y conseguir un sonido de mayor riqueza. También podría usarse para desafinar dos Voces diferentes que se tocan al unísono. Por ejemplo, si dos Partes diferentes tienen asignado el mismo canal MIDI (véase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

Parámetros de asignación

Modo de Partes

Ajustes: normal, drum (batería), drumS1 - S4

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



Determina el modo para la Parte. El ajuste normal permite la selección de las Voces de instrumentos normales (véase el manual **LISTA DE SONIDOS Y DATOS MIDI**). El ajuste drum permite la selección de los kits de batería (véase el manual **LISTA DE SONIDOS Y DATOS MIDI**). Los ajustes drumS1 - S4 son posiciones para almacenar configuraciones de batería programadas de forma especial. Estas configuraciones pueden editarse con los controles de Configuración de Batería del modo de Edición de Multi. Los ajustes **drum** y **drumS1 - S4** no están disponibles en el modo de

Actuación (todas las partes ajustadas a "normal"). Los ajustes del Modo de Partes varían en función del modo de Módulo de Sonido seleccionado, como se describe a continuación.

Para el modo **XG**:

Todos los ajustes arriba descritos se encuentran disponibles. Cuando se selecciona **normal**, la parte admite cualquiera de las Voces básicas o el juego extendido de Voces.

Para el modo **TG300B**:

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

Para el modo PFM (Actuación):

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

NOTAS

- Estos son los ajustes estándar de fábrica:

Modo XG

Parte 10 (A10): **drumS1**
 Parte 26 (B10): **drumS3**
 Parte 42 (C10): **drum**
 Parte 58 (D10): **drum**
 Otras Partes: **normal**

Modo TG300B

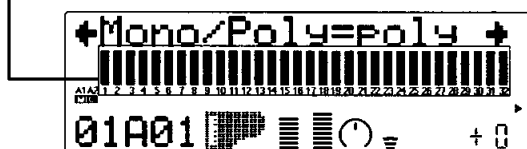
Parte 10 (A10), Parte 26 (B10), Parte 42 (C10), Parte 58 (D10): **drumS1**
 Otras Partes: **normal**

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

Modo Mono/Polifónico

Ajustes: mono, poly

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



Determina si la Voz de la Parte se va a reproducir en modo monofónico (una sola nota cada vez) o polifónico (hasta 128 notas al mismo tiempo). Este parámetro no está disponible cuando el Modo de Partes está ajustado a "Drum" (Batería).

Parámetros de portamento

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

Conmutación de Portamento (PortamntSw)

Ajustes: off (desactivado), on (activado)

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



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

Tiempo de Portamento (PortamntTm)

Margen: 000 - 127



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

Parámetros de límite de nota

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

CONSEJO

El Límite de Nota puede emplearse para crear divisiones de teclado. Ajuste dos Partes al mismo canal MIDI (véase página 119), pero asígneles los Límites de Nota de forma que una Parte se toque en el lado izquierdo del teclado y la otra en el derecho.

Límite Inferior de Nota (NoteLimitL)

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



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

Límite Superior de Nota (NoteLimitH)

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



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

Nivel sin Efecto

Nivel sin Efecto (Dry Level)

Margen: 000 - 127



Determina el nivel del sonido de la Voz sin procesar (el sonido sin ningún efecto aplicado). Este parámetro sólo está disponible cuando Conexión de Variación tiene seleccionado el ajuste SYS (véase página 150).

Parámetros de sensibilidad a la velocidad de pulsación

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

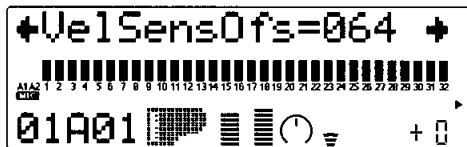
Margen: 000 - 127



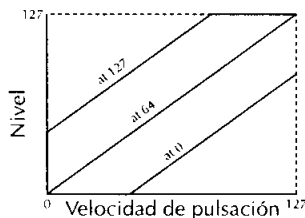
Determina el grado en que la velocidad de pulsación va a afectar a la Voz de la Parte. Los valores más altos hacen que la Voz sea más sensible a los cambios en la velocidad de pulsación.

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

Margen: 000 - 127



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



NOTA

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

Parámetros de límite de velocidad de pulsación

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

CONSEJO

El Límite de Velocidad de Pulsación puede emplearse para crear divisiones. Una división de velocidad de pulsación permite disponer del sonido de una Voz de la Parte cuando se toca con fuerza el teclado conectado, y el sonido de una Voz diferente si se toca con más moderación. Ajuste dos Partes al mismo canal MIDI (véase página 119), pero asígneles distintos ajustes de Límite de Velocidad de Pulsación, de forma que suene una o la otra según la intensidad con que se toque sobre el teclado.

Límite Inferior de Velocidad de Pulsación (VelLimitLo)

Margen: 000 - 127



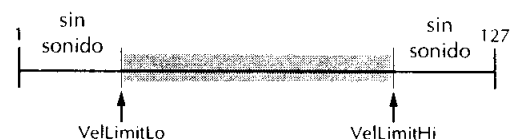
Determina el valor más bajo de velocidad de pulsación con el que se va a reproducir la Voz de la Parte. Cuanto mayor sea el valor, más fuerte habrá que tocar sobre el teclado para que suene la Voz.

Límite Superior de Velocidad de Pulsación (VelLimitHi)

Margen: 000 - 127



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



Inflexión de tono, rueda de modulación, controlador asignable

Control de la Inflexión de Tono (PitBndCtrl)

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



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

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

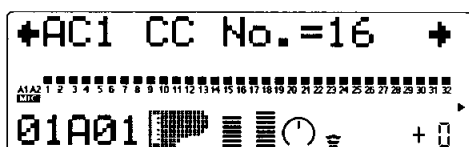
Margen: 000 - 127



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

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

Margen: 00 - 95



Determina el número de Cambio de Control MIDI que se va a asignar al Controlador Asignable 1 (AC1) para la Parte seleccionada. El Controlador Asignable 1 puede usarse para afectar al Filtro (véase a continuación), volumen (Amplitud, página 125), LFO (véase punto anterior) o el efecto de Variación (página 195). Asegúrese de que los parámetros que no desea que se vean afectados por el AC1 estén debidamente ajustados a 0.

CONSEJO

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

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

Algunos de ellos, o todos, pueden estar disponibles en su instrumento MIDI, y emplearse para controlar determinadas funciones del MU128 en tiempo real. Algunos instrumentos MIDI permiten cambiar el número de cambio de control para un controlador particular. Por ejemplo, ajustando la rueda de modulación (normalmente 01) para controlar el Volumen (07). Si desea más información, consulte el manual de instrucciones del instrumento.

Control del Filtro por el Controlador Asignable 1 (AC1FilCtrl)

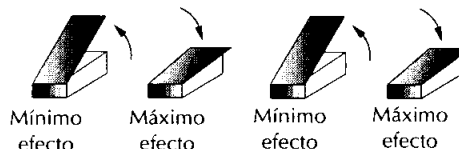
Margen: -64 - +63



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

Para valores positivos:

Para valores negativos:



CONSEJO

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

Controles de Configuración de Batería

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

Los controles de configuración de batería sólo pueden ser activados seleccionando primero una Parte a la que se haya asignado una Parte de Batería (si desea información básica sobre el uso de los controles de configuración de batería, consulte la página 65).

Selección: botón [EDIT] → “DRUM”

Controles de configuración de batería

<u>Parámetros de tono</u>	127
● Tono Aproximado	
● Tono Exacto	
● Sensibilidad del Tono a la Velocidad de Pulsación (VelPchSens)	
<u>Nivel</u>	127
● Nivel	
<u>Panorámico</u>	127
● Panorámico	
<u>Parámetros de envío de efectos</u>	127
● Envío de reverberación (Rev Send)	
● Envío de chorus (Cho Send)	
● Envío de variación (Var Send)	
<u>Parámetros de filtro</u>	128
● Frecuencia de Corte del LPF (LPF Cutoff)	
● Resonancia del LPF (LPF Reso)	
● Sensibilidad del Corte del LPF a la Velocidad de Pulsación (VelLPFSens)	
● Frecuencia de Corte del HPF (HPF Cutoff)	
<u>Parámetros de EQ</u>	129
● EQ Baja Frecuencia (Low Freq)	
● EQ Baja Ganancia (Low Gain)	
● EQ Alta Frecuencia (High Freq)	
(EQ Alta Ganancia (High Gain)	
<u>Parámetros de EG</u>	129
● Ataque del EG	
● Caída 1 del EG	
● Caída 2 del EG	
<u>Asignación</u>	130
● Grupo Alternativo	
<u>Nota activada/desactivada</u>	130
● Recepción de Nota Activada (RcvNoteOn)	
● Recepción de Nota Desactivada	

Los parámetros de configuración de batería (Drum Setup) sólo están disponibles cuando en el Modo de Partes se ha seleccionado “DrumS1 - S4” (véase página 120).

Parámetros de tono

Tono Aproximado (Pitch Coarse)

Margen: -64 - +63 (modo XG)
0 - 127 (modo TG300B)

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

Tono Exacto (Pitch Fine)

Margen: -64 - +63

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

Sensibilidad del Tono a la Velocidad de Pulsación (VelPchSens)

Margen: -16 - +16

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

Nivel

Nivel (Level)

Margen: 000 - 127

Determina el volumen del sonido de batería seleccionado.

Panorámico

Panorámico (Pan)

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

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

Parámetros de envío de efectos

Envío de Reverberación (Rev Send)

Margen: 000 - 127

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

NOTAS

Tenga presente que el efecto de Reverberación ha de estar debidamente activado y ajustado para que este parámetro funcione como se pretende (véase página 88). Igualmente, los parámetros de Envío de Reverberación del control de Una Parte (página 107) y de Retorno de Reverberación del control de Todas las Partes (página 109), han de estar debidamente ajustados.

Envío de Chorus (Cho Send)

Margen: 000 - 127

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

NOTA

Tenga presente que el efecto de Chorus ha de estar debidamente activado y ajustado para que este parámetro funcione como se pretende (véase página 88). Igualmente, los parámetros de Envío de Chorus del control de Una Parte (página 107) y de Retorno de Chorus del control de Todas las Partes (página 109), han de estar debidamente ajustados.

Envío de Variación (Var Send)

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

Con el parámetro de Conexión de Variación (página 150) ajustado a "INS", determina si el efecto de variación va a ser o no aplicado al sonido de batería seleccionado.

Con el parámetro de Conexión de Variación (página 150) ajustado a "SYS", determina el nivel del sonido de batería seleccionado que se envía al efecto de Variación.

Los ajustes "off" y "000" no aplican ningún efecto de variación al sonido de batería.

NOTAS

- *Tenga presente que el efecto de Variación ha de estar debidamente activado y ajustado para que este parámetro funcione como se pretende (véase página 90).*
- *Si el parámetro de Conexión de Variación (página 150) está ajustado a "INS", el parámetro de Envío de Variación de los controles de Una Parte (página 108) también deberá estar activado para poder hacer uso del efecto de variación.*
- *Si el parámetro de Conexión de Variación (página 150) está ajustado a "SYS", los parámetros de Envío de Variación del control de Una Parte (página 108) y de Retorno de Variación del control de Todas las Partes (página 110) han de estar debidamente ajustados.*

Parámetros de filtro

Frecuencia de Corte del LPF (LPF Cutoff)

Margen: -64 - +63 (modo XG), 000 - 127 (modo TG300B)

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo (LPF) para el sonido de batería seleccionado. Los filtros LPF rechazan las frecuencias por encima del punto de corte, y admiten las frecuencias por debajo de él. Los valores de corte más bajos crean un sonido más profundo y con cuerpo, mientras que los valores más altos producen un sonido más brillante. (Si desea más información, consulte la Frecuencia de Corte del LPF en la página 112).

Resonancia del LPF (LPF Reso)

Margen: -64 - +63 (modo XG), 000 - 127 (modo TG300B)

Determina el grado de resonancia de filtro o énfasis del parámetro anterior (Frecuencia de Corte del LPF) para el sonido de batería seleccionado. Los valores más altos hacen más pronunciado e intenso el efecto del filtro, creando un pico resonante en torno a la frecuencia de corte. (Si desea más información, consulte la Resonancia del LPF en la página 112).

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

Margen: -16 - +16

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

Frecuencia de Corte del HPF (HPF Cutoff)

Margen: - 64 - +63

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso alto (HPF) para el sonido de batería seleccionado. El HPF rechazará las frecuencias que estén por debajo del punto de corte, y dejará pasar las que estén por encima. Los valores de corte más bajos preservan los fundamentales y sobretonos más bajos del sonido, mientras que los valores más altos producen un sonido más definido y brillante. (Si desea más información, consulte Frecuencia de Corte del HPF en la página 112).

Parámetros de EQ

EQ Baja Frecuencia (Low Freq)

Margen: 32 Hz - 2,0 kHz

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

EQ Baja Ganancia (Low Gain)

Margen: -64 - +63

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

EQ Alta Frecuencia (High Freq)

Margen: 500 Hz - 16 kHz

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

EQ Alta Ganancia (High Gain)

Margen: -64 - +63

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

Parámetros de EG

Ataque del EG (EG Attack)

Margen: -64 - +63 (modo XG),
000 - 127 (modo TG300B)

Determina el tiempo de ataque del EG (Generador de Envolvente), o el tiempo que tarda el sonido de batería seleccionado en alcanzar el volumen pleno cuando se toca una nota (si desea más información sobre la función del EG, consulte la página 113; véase también la ilustración que se ofrece más abajo).

Caída 1 del EG (EG Decay 1)

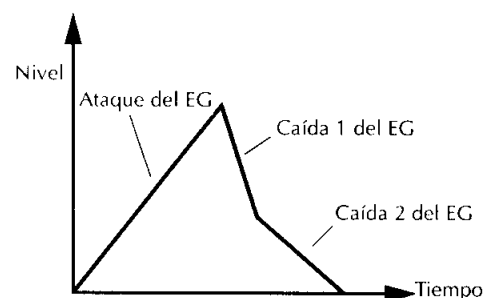
Margen: -64 - +63 (modo XG),
000 - 127 (modo TG300B)

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

Caída 2 del EG (EG Decay 2)

Margen: -64 - +63 (modo XG),
000 - 127 (modo TG300B)

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



Asignación

Grupo Alternativo (AlterGroup)

Ajustes: off (desactivado), 001 - 127

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

CONSEJO

La principal utilidad de este parámetro es la creación de sonidos de charles de gran realismo. Asignando un charles abierto y un charles cerrado al mismo grupo, es posible "chocar" o parar el sonido del charles abierto simplemente tocando el charles cerrado..., igual que cuando se pisa el pedal en un charles de verdad. Consulte las listas del mapa de batería, en el manual "Lista de Sonidos y Datos MIDI", para conocer los otros sonidos de batería que se utilizan de este mismo modo.

Parámetros de nota activada/desactivada

Recepción de Nota Activada (RcvNoteOn)

Ajustes: on (activado), off (desactivado)

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

Recepción de Nota Desactivada (RcvNoteOff)

Ajustes: on (activado), off (desactivado)

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

Modo de Actuación

En el Modo de Actuación, el MU128 funciona como un generador de tonos de cuatro Partes, todas ellas controladas a través de un único canal MIDI. El modo de Actuación se llama así porque se adapta perfectamente a los entornos de actuación en directo. Este modo le permite reproducir cuatro Voces diferentes al mismo tiempo desde el teclado MIDI, tanto en el mismo nivel ("layer") como con sofisticadas divisiones de teclado y velocidad de pulsación. También ofrece un completo control sobre cada una de las cuatro Partes para disfrutar de la máxima flexibilidad. Hay un total de 200 Actuaciones: 100 Predefinidas y 100 Internas. Si desea información básica sobre el uso del Modo de Actuación, consulte las páginas 38 y 70.

NOTA

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

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

Control de Partes de la Actuación

Todas las Partes

Si desea información básica sobre el uso de los controles All Part del modo de Actuación, consulte la página 70.

Banco de Actuaciones

Ajustes: Pre (Predefinido), Int (Interno)



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

NOTA

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

Número de Actuación

Margen: 001 - 100



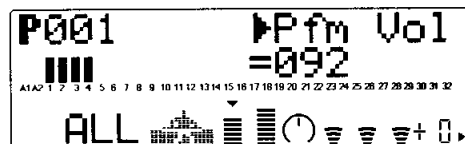
Determina el número de Actuación.

NOTA

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

Volumen de Actuación (Pfm Vol)

Margen: 000 - 127



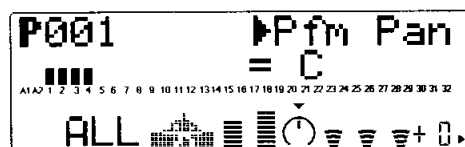
Determina el volumen global de la Actuación.

NOTA

Cuando el efecto de Variación se utiliza como efecto de Sistema (página 153), es posible que tenga que ajustar el parámetro de Retorno de Variación (página 133) además del Volumen de Actuación para lograr el equilibrio deseado.

Panorámico de Actuación (Pfm Pan)

Margen: L63 - C - R63



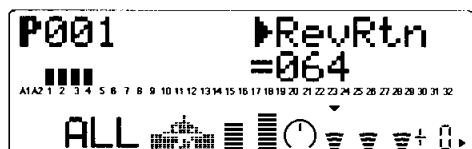
Determina la posición global de panorámico de la Actuación (excepto el sonido del efecto).

NOTA

La posición de panorámico global desvía los ajustes individuales de cada parte (página 135). El ajuste "C" (central) mantiene los panorámicos individuales de cada parte.

Retorno de Reverberación (RevRtn)

Margen: 000 - 127



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

NOTA

Recuerde que el efecto de Reverberación global también depende del ajuste de Envío de Reverberación (página 135) de los controles de Una Parte.

Retorno de Chorus (ChoRtn)

Margen: 000 - 127



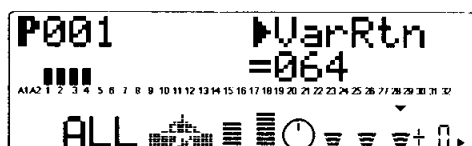
Determina la cantidad de retorno de Chorus para la Actuación en la mezcla global.

NOTA

Recuerde que el efecto de Chorus global también depende del ajuste de Envío de Chorus (página 135) de los controles de Una Parte.

Retorno de Variación (VarRtn)

Margen: 000 - 127



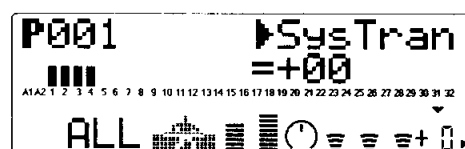
Determina la cantidad de retorno de Variación en la mezcla global de la Actuación. El Retorno de Variación sólo está disponible cuando el parámetro de **Conexión de Variación** tiene seleccionada la opción **SYS** (véase página 150).

NOTAS

- Recuerde que la cantidad de efecto de Variación también depende del ajuste de Envío de Variación de los controles de Una Parte (página 136).
- Cuando el parámetro de Conexión de Variación (página 150) está ajustado a "INS", la indicación [***] de la pantalla significa que este parámetro no se puede ajustar.

Transposición de Sistema (SysTran)

Margen: -24 - +24 semitonos



Determina el ajuste de Transposición global de la Actuación.

NOTA

Este parámetro no afecta a las Partes A/D.

Una Parte (Single Part)

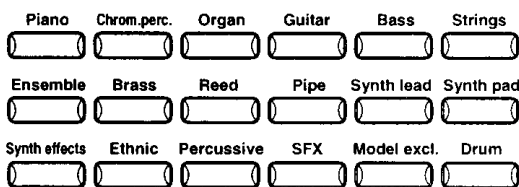
Si desea información básica sobre los controles Single Part del modo de Actuación, consulte la página 72.

Categoría de voces

Si hay cursores en BANK y PGM#, podrán seleccionarse voces de la categoría correspondiente.

En tal caso, los botones [VALUE \ominus/\oplus] y el mando de datos sirven para cambiar de número de banco y de número de programa. Sólo se visualizan y seleccionan las voces que pertenezcan a la categoría especificada.

Para seleccionar la categoría de voces deseada, pulse el botón correspondiente.



Las diversas categorías agrupan todas las voces del mismo tipo o que comparten determinadas características. Las voces internas del MU128 se dividen en dieciocho categorías.

Los botones comprendidos entre "Piano" y "Model excl." seleccionan las voces normales. Las voces de batería no están disponibles en el modo de actuación.

Si desea conocer más detalles acerca de cada categoría de voces, consulte la página 44.

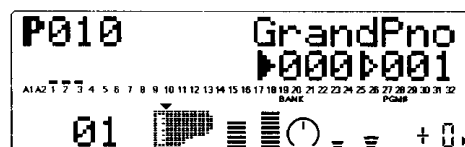
NOTA

Cuando seleccione la tarjeta Plug-in con el botón [SELECT], la categoría "Model excl." incluirá las voces originales de dicha tarjeta, que no se ajustan al formato XG.

Número de Banco

Ajustes:

Parte	Bancos disponibles
01-04	000, 001, 003, 006, 008, 012, 014, 016-022, 024-029, 032-043, 045, 048, 052-054, 064-091, 096-101, 126, 127 Con el icono MU100: 000, 008, 016, 024, 048, 056, 064, 072, 080, 088, 096, 104, 120 Con el icono SFX: SFX
A/D1	000-003, 018, 019 A/D2 000-003
A/D2	000-003



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

Una vez seleccionada una voz, puede hacer fácilmente lo mismo con las voces de variación relacionadas cambiando de número de banco. Por ejemplo, si ha seleccionado el número de programa 001, GrandPno (piano de concierto), cambiando de banco se habilitarán las variantes de piano: MelloGrP, PianoStr, etc.

Número de Programa (Voz)

Margen:

Parte 01 - 04: 001 - 128

Parte A/D1: 001 - 013

Parte A/D2: 001 - 005



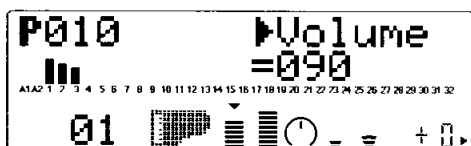
Determina la Voz para la Parte seleccionada (consulte el manual **LISTA DE SONIDOS Y DATOS MIDI**).

NOTA

Las Voces de Batería no están disponibles en el modo de Actuación.

Volumen (Volume)

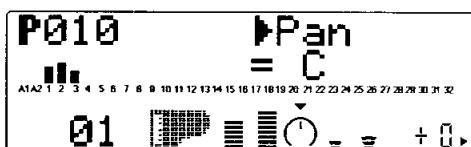
Margen: 000 - 127



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

Panorámico (Pan)

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



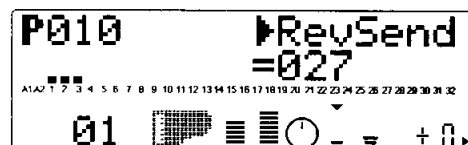
Determina la posición estéreo de la Voz de la Parte seleccionada. La opción "Rnd" (al azar) asigna aleatoriamente la Voz a una posición de panorámico. Resulta útil cuando se desean distintos sonidos de Voz procedentes de partes diferentes e indistintas de la imagen estéreo.

NOTA

El ajuste "Rnd" no afecta a las Partes que tengan asignados efectos de Inserción, ni tampoco a las Partes A/D1 y A/D2.

Envío de Reverberación (Rev Send)

Margen: 000 - 127



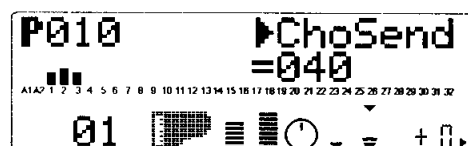
Determina el nivel de la Voz de la Parte seleccionada que se envía al efecto de Reverberación. Un valor de 000 produce un sonido de Voz sin ningún efecto en absoluto.

NOTAS

- Tenga presente que el efecto de Reverberación debe estar debidamente activado y ajustado para que este parámetro funcione como se pretende (véase página 88).
- Recuerde también que el efecto de Reverberación global depende del ajuste de Retorno de Reverberación de los controles de Todas las Partes (página 133).

Envío de Chorus (Cho Send)

Margen: 000 - 127



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

NOTAS

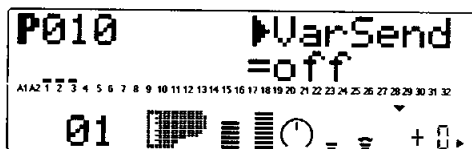
- Tenga presente que el efecto de Chorus debe estar debidamente activado y ajustado para que este parámetro funcione como se pretende (véase página 88).
- Recuerde también que el efecto de Chorus global depende del ajuste de Retorno de Chorus de los controles de Todas las Partes (página 133).

Envío de Variación (Var Send)

Ajustes:

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

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



Cuando el parámetro de Conexión de Variación (página 150) está ajustado a "INS", determina si el efecto de Variación va a ser aplicado o no a la Parte seleccionada. Así mismo, y como el efecto de Variación no puede usarse simultáneamente en varias Partes (con "INS"), únicamente dispondrá del efecto la última Parte en la que se haya activado este parámetro.

Cuando el parámetro de Conexión de Variación (página 150) está ajustado a "SYS", determina el nivel de la Voz de la Parte seleccionada que se envía al efecto de Variación.

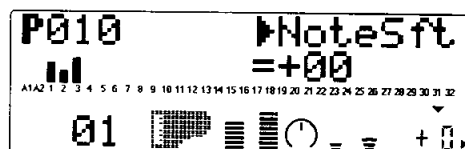
Los ajustes "off" y "000" hacen que no se aplique ningún efecto de Variación a la Voz.

NOTA

Cuando el parámetro de Conexión de Variación (página 150) está ajustado a "SYS", recuerde que el efecto global depende del ajuste de Retorno de Variación de los controles de Todas las Partes (página 133).

Desplazamiento de Nota (NoteSft)

Margen: -24 - +24 semitonos



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

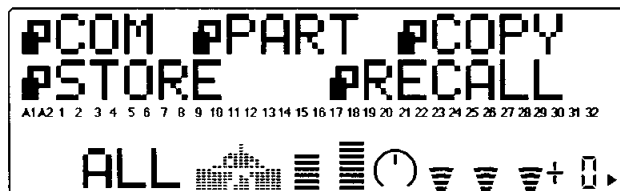
NOTAS

- Este parámetro no está disponible para las Partes A/D1 y A/D2.
- Recuerde que la transposición global de las Voces de todas las Partes también depende del parámetro de Transposición de Sistema de los controles "All Part" (página 133).

Modo de Edición de Actuación

El modo de Edición de Actuación incorpora diversas funciones y parámetros reunidos en los siguientes grupos: Común (relacionado con la Actuación como conjunto), Partes (relacionado con cada una de las cuatro Partes), y las operaciones de Copia, Almacenamiento y Recuperación.

Si desea información básica sobre el uso del modo de Edición de Actuación, consulte la página 69.



Común

Selección: botón [EDIT] → “COM”

Común

<u>Nombre de actuación</u>	138
● Nombre de Actuación (Perform Name)	
<u>Parámetros de portamento</u>	138
● Interruptor de Portamento (PortamSw)	
● Tiempo de Portamento (PortamTm)	
<u>Parámetros de la rueda de modulación</u>	138
● Profundidad de Modulación del Tono del LFO (MW LFOFMod)	
● Profundidad de Modulación del Filtro del LFO (MW LFOFMod)	
<u>Inflexión de tono</u>	139
● Control de Inflexión de Tono (PitBndCtrl)	
<u>Parte A/D</u>	139
● Parte A/D	
<u>Parámetros de controlador asignable</u>	139
● Número de Cambio de Control del AC1 (AC1 CC No.)	
● Control de Filtro del AC1 (AC1 FilCtrl)	
● Control de Amplitud del AC1 (AC1 AmpCtrl)	
● Profundidad de Modulación del Filtro del LFO por el AC1 (AC1 LFOFMod)	

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

Nombre de Actuación

Nombre de Actuación (Perform Name)



Este parámetro permite asignar un nombre a la Actuación editada.

Operación

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



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



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

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

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

Después de componer un nombre y asignarlo a una Actuación, probablemente desee guardarla para el futuro. A este respecto, consulte la operación de Almacenamiento de la página 143.

Parámetros de portamento

Conmutador de Portamento (PortamnSw)

Igual que el parámetro correspondiente del modo de Edición de Multi (véase página 121).

Tiempo de Portamento (PortamnTm)

Igual que el parámetro correspondiente del modo de Edición de Multi (véase página 121).

Parámetros de la rueda de modulación

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

Igual que el parámetro correspondiente del modo de Edición de Multi (véase página 124).

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

Margen: 000 - 127



Determina la amplitud con que el filtro (página 111) va a ser modulado por el LFO (oscilador de baja frecuencia). Normalmente se controla desde una rueda de modulación de un teclado MIDI y, dependiendo de la Voz utilizada, produce un efecto de barrido de filtro "silbante" o de "wah-wah". Cuanto más alto es el valor, más profunda será la modulación del filtro y, por consiguiente, más pronunciado el efecto de barrido del filtro.

Inflexión de tono

Control de la Inflexión del Tono (PitBndCtrl)

Igual que el parámetro correspondiente del modo de Edición de Multi (véase página 123).

Parte A/D

Parte A/D

Ajustes: off (desactivado), on (activado)



Determina si las Partes A/D van a estar activadas o no para la Actuación. Cuando están activadas, las Partes "3" y "4" se ajustan automáticamente como Partes A/D (A/D1 y A/D2).

CONSEJO

Puede utilizar el MU128 exclusivamente como procesador de efectos para la entrada A/D (por ejemplo, una guitarra o un micrófono) aislando con la función "Solo" la Parte A/D correspondiente (A/D1 o A/D2).

Parámetros de controlador asignable Número de Cambio de Control para el Controlador Asignable 1 (AC1 CC No.)

Igual que el parámetro correspondiente del modo de Edición de Multi (página 124), excepto que AC1 en el modo de Actuación también puede controlar la modulación del filtro del LFO (véase Profundidad de Modulación del Filtro LFO por AC1, más adelante).

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

Igual que el parámetro correspondiente del modo de Edición de Multi (página 124).

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

Igual que el parámetro correspondiente del modo de Edición de Multi (página 125).

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

Margen: 000 - 127



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

Parte

Selección: botón [EDIT] → “PART”

PARTE

FILTRO

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

EG (Generador de Envolvente)

Parámetros del EG de Nivel/Filtro

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

Parámetros del EG del Tono

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

EQ (Ecuador)

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

Vibrato

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

Otros

Desafinación

- Desafinación

Asignación

- Modo Mono/Polifónico

Parámetros de Límite de Nota

- Límite Inferior Nota
- Límite Superior Nota

Nivel sin Efecto

- Nivel Sin Efecto (VarConnect=SYS)

Parámetros de Velocidad de Pulsación

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

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

Filtro

Selección: botón [EDIT] → “PART” → “FILTER”

Los parámetros de Filtro del modo de Edición de Actuación son los mismos que los correspondientes del modo de Edición de Multi (véase página 111).

EG

Selección: botón [EDIT] → “PART” → “EG”

Los parámetros de EG del modo de Edición de Actuación son los mismos que los correspondientes del modo de Edición de Multi (véase página 113).

EQ

Selección: botón [EDIT] → “PART” → “EQ”

Los parámetros de ecualizador (EQ) del modo de Edición de Actuación son los mismos que los correspondientes del modo de Edición de Multi (véase página 116).

Vibrato

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

Los parámetros de vibrato del modo de Edición de Actuación son los mismos que los correspondientes del modo de Edición de Multi (véase página 117).

Otros

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

Los parámetros “Otros” del modo de Edición de Actuación contienen diversos controles, entre los que se incluyen los relacionados con la afinación, velocidad de pulsación, límites de notas, etc. Con unos cuantos parámetros adicionales, son los mismos que los del modo de Edición de Multi (página 118).

Operaciones de Copia y Almacenamiento

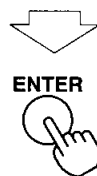
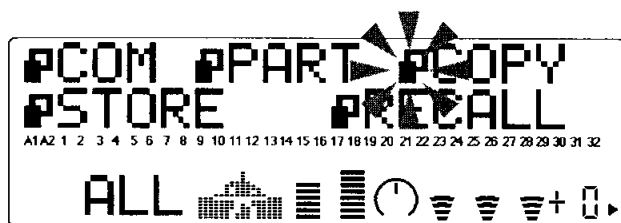
Las operaciones de Copia y Almacenamiento permiten guardar y organizar las Actuaciones creadas por el usuario.

Copia

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

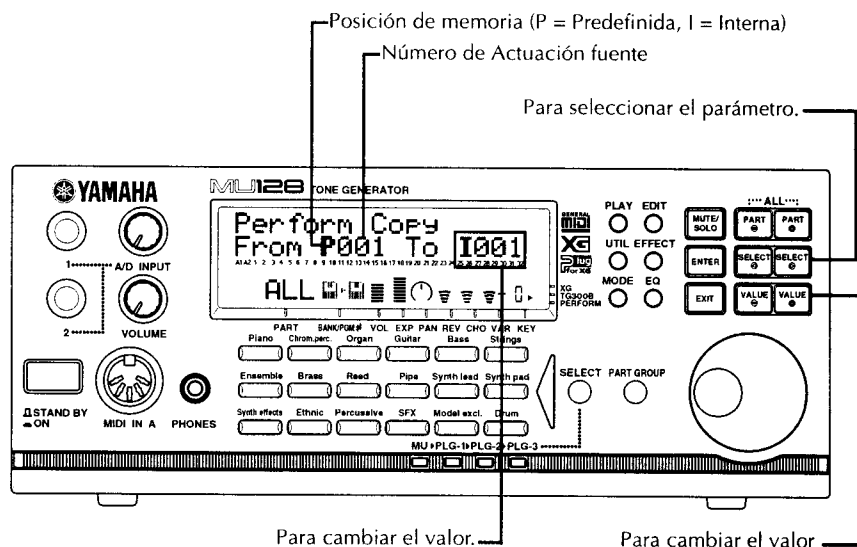
Operación

- Desde el menú de Edición de Actuación, utilice los botones **SELECT** $\blacktriangle/\blacktriangleright$ para seleccionar



“COPY”. A continuación, pulse el botón **ENTER** para acceder a la operación de Copia.

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



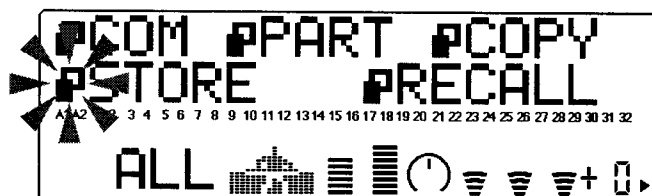
- 3 Pulse el botón **ENTER** para ejecutar la operación de Copia. En la pantalla parpadeará un mensaje "Executing..." durante la operación. Una vez copiados los datos, el MU128 regresará al menú de Edición de Actuación.
- Para cancelar la operación sin efectuar la copia, pulse el botón **EXIT** (antes de pulsar **ENTER**).

Almacenamiento

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

Operación

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

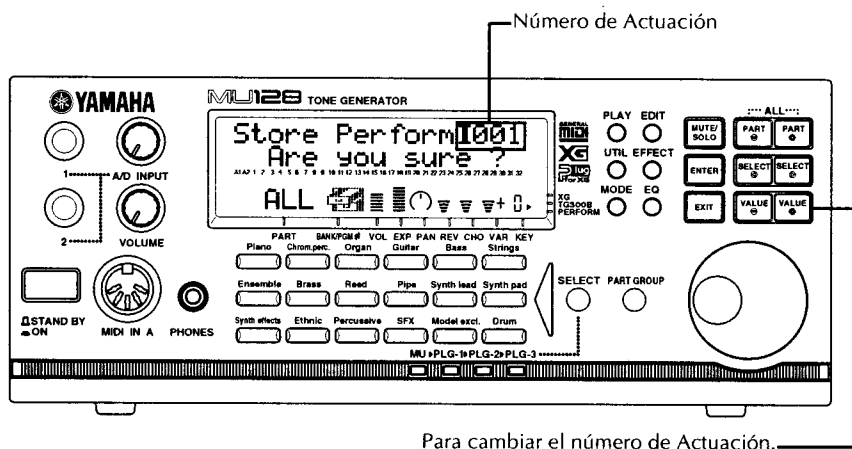




ENTER



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



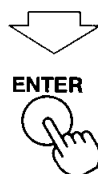
- 3 Pulse el botón **ENTER** para ejecutar la operación de Almacenamiento. En la pantalla parpadeará un mensaje "Executing..." durante la operación. Una vez almacenados los datos, el MU128 regresa al menú de Edición de Actuación.
Para cancelar la operación sin guardar los datos, pulse el botón **EXIT** (antes de pulsar **ENTER**).

Función de Recuperación (Recall)

La función "Recall" posee una gran utilidad, ya que le permite recuperar una Actuación borrada accidentalmente. Por ejemplo, si está editando una Actuación y sin querer selecciona otra distinta, la editada normalmente se perdería. Utilizando la función "Recall" antes de apagar el MU128 o de editar otra Actuación, podrá recuperar los datos de la Actuación previamente editados.

Para activar la Recuperación:

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



Durante unos instantes aparecerá la siguiente pantalla:



- 2 A la pregunta "Are you sure?" (¿está seguro?), responda pulsando el botón **ENTER** para ejecutar la función.

Si no existen datos de Actuación previamente editados, aparecerá brevemente la siguiente pantalla, indicando que no se puede recuperar ninguna Actuación.

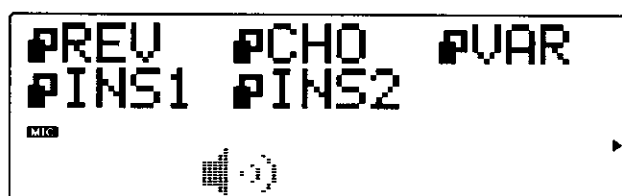


Modo de Edición de Efectos

El MU128 posee un procesador multiefectos incorporado con siete efectos digitales independientes: Reverberación, Chorus, Variación, Inserción 1/2, Part EQ y Multi EQ. Los cinco primeros se controlan desde el modo de Edición de Efectos.

En este capítulo sólo se tratan los Tipos de efectos y los parámetros globales comunes a todos los Tipos. Encontrará descripciones y detalles de los parámetros pertenecientes a cada tipo de efecto en el manual **LISTA DE SONIDOS Y DATOS MIDI**.

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



Reverberación (REV)	147
Chorus (CHO)	148
Variación (VAR)	149
Inserción 1, 2 (INS 1, 2)	151
Acerca de las conexiones de efectos - Sistema e Inserción	52

Reverberación (REV)

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

Tipo

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



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

NOTA

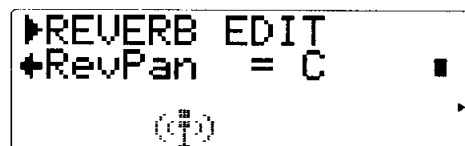
Cuando se selecciona "NO EFFECT", la Reverberación se desactiva y no estará disponible ninguno de sus restantes parámetros (a excepción del parámetro de Panorámico de Reverberación).

CONSEJO

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

Panorámico de Reverberación (RevPan)

Margen: L63 - C - R63



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

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

Chorus (CHO)

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

Tipo

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



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

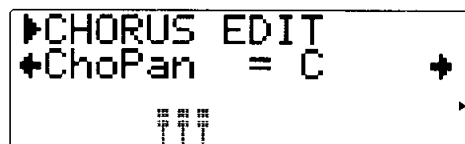
Chorus 1 y Chorus 2 se emplean para realzar sutilmente el sonido, haciéndolo normalmente más completo, denso y cálido. Flanger utiliza la modulación para crear un efecto de movimiento animado, una especie de torbellino, produciendo un sonido metálico característico. Symphonic también refuerza sutilmente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

NOTA

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

Panorámico de Chorus (ChoPan)

Margen: L63 - C - R63



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

Envío de Chorus a Reverberación (SendCho (Rev)

Margen: 000 - 127



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

CONSEJO

Si elige un nivel relativamente alto, obtendrá un sonido más natural, ya que el sonido procesado por el efecto Chorus también será procesado por la reverberación.

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

Variación (VAR)

La sección de Variación ofrece abundantes efectos adicionales para el procesamiento de las Voces del MU128. La Variación incluye algunos efectos iguales a los de las secciones de Reverberación, Chorus e Inserción. No se trata de ninguna repetición inútil, pues le permite utilizar dos tipos de Reverberación, Chorus u otros efectos con diferentes Voces. Por ejemplo, quizá desee aplicar el efecto Flanger a una Voz y el efecto Phaser a otra. La Variación también le proporciona numerosos efectos especiales que no existen en las otras secciones, tales como Retardo, Reverberación de Puerta, Wah-Wah y Cambio de Tono.

La sección de efectos de Variación puede aplicarse a una sola Parte seleccionada o a todas las Partes, dependiendo del ajuste de conexión: Inserción o Sistema (si desea más información, consulte

Acerca de las Conexiones de Efectos - Sistema e Inserción, en la página 152).

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

Tipo

Ajustes: NO EFFECT (sin efecto), HALL 1 - 2 (sala de conciertos), ROOM 1 - 3 (sala pequeña), STAGE 1 - 2 (escenario), PLATE (placas), WHITE ROOM (sala blanca), TUNNEL (túnel), CANYON (cañón), BASEMENT (sótano), DELAY L,C,R (retardo izquierda/centro/derecha), DELAY L,R (retardo izquierda/derecha), ECHO (eco), CROSS DELAY (retardo cruzado), ER 1 - 2 (primeras reflexiones), GATE REVERB (reverberación de puerta), REVERSE GATE (puerta invertida), KARAOKE 1 - 3, CHORUS 1 - 4, CELESTE 1 - 4, FLANGER 1 - 3, SYMPHONIC, ENSEMBLE, DETUNE (desafinación), AMBIENCE, ROTARY SPEAKER (altavoz giratorio), 2 WAY ROTARY SPEAKER (altavoz giratorio dual), TREMOLO, AUTO PAN, PHASER 1 - 2, DISTORTION (distorsión), COMP+DISTORTION (compresión + distorsión), OVERDRIVE (saturación), AMP SIMULATOR (simulador de amplificador), 3-BAND EQ (MONO) (ecualizador de 3 bandas monofónico), 2-BAND EQ (STEREO) (ecualizador de 2 bandas estéreo), AUTO WAH (LFO), AUTO WAH+DIST, AUTO WAH+ODRV, TOUCH WAH 1, TOUCH

WAH+DIST (wah-wah digitado + distorsión), TOUCH WAH+ODRV (wah-wah digitado + saturación), TOUCH WAH 2, PITCH CHANGE 1 - 2 (cambio de tono), HARMONIC ENHANCER*, COMPRESSOR (compresor), NOISE GATE (puerta de ruido), VOICE CANCEL (cancelación de voz), TALK MOD, LO-FI, DIST+DELAY, ODRV+DELAY, CMP+DT+DLY, CMP+OD+DLY, WAH+DT+DLY, WAH+OD+DLY, THRU (retransmisión)

* El reforzador de armónicos produce el mismo efecto que su predecesor de la serie MU.



NOTA

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

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

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

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

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

Ajusta el balance de nivel del sonido original (sin efecto o **D**) y del sonido procesado (con efecto o **W**). La opción (**D=W**) produce un balance equilibrado entre el sonido sin efecto y el sonido con efecto.

NOTA

Este parámetro puede no estar disponible según el tipo de efecto.

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

Margen: -64 - +100 - +63

Determina la cantidad de efecto que el Controlador Asignable produce sobre el efecto de Variación. Cada uno de los tipos del efecto de Variación incluye un parámetro controlable por el AC1 (si desea más detalles, consulte la "Lista de Parámetros de Efectos" en el manual "LISTA DE SONIDOS Y DATOS MIDI").

Panorámico de Variación (VarPan) (conexión de sistema)

Margen: L63 - C - R63

Determina la posición de panorámico del efecto de Variación.

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

Margen: 000 - 127

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

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

Margen: 000 - 127

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

Conexión de Variación (VarConnect)

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

Determina la forma en que el efecto de Variación está conectado en la cadena de efectos del MU128. Con la conexión **SYS** (Sistema), la Variación es aplicada a todas las Partes, conforme a la cantidad de Envío de Variación establecida para cada una de ellas. Con la conexión **INS** (Inserción), la Variación se aplica únicamente a la Parte seleccionada, según se especifica en Envío de Variación (páginas 108, 128, 136).

NOTA

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

Inserción 1, 2 (INS 1, 2)

Los efectos de Inserción 1 y 2 facilitan otras posibilidades de procesamiento para las Partes individuales. A continuación se ofrecen las descripciones de los parámetros Tipo, Sin/Con Efecto y Parte. Encontrará explicaciones y detalles sobre el resto de parámetros en el manual **LISTA DE SONIDOS Y DATOS MIDI**.

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

Tipo (Type)

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

* El reforzador de armónicos produce el mismo efecto que su predecesor de la serie MU.

```
►INSERTION1 EDIT
■Type=DISTORTION■
```

NOTA

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

Balance Sin/Con Efecto

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

Determina el balance entre la señal directa, sin procesar (sin efectos o "D") y el sonido procesado (con efectos o "W").

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

Margen: -64 - +63

```
►INSERTION1 EDIT
+AC1Ins1Ctrl=+00+
```

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

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

Margen: Part 1 - 32, AD01, AD02, off

```
►INSERTION1 EDIT
+Ins1 Part =off ■
```

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

Acerca de las Conexiones de Efectos – Sistema e Inserción

Los multiefectos del MU128 no sólo ofrecen una amplia diversidad de controles de procesamiento del sonido, sino también un flexible sistema para conectarlos. A diferencia de los sencillos esquemas de asignación de efectos de los módulos de sonido convencionales, que procesan todas las voces con los mismos efectos, el MU128 permite aplicar efectos especiales e independientes sobre una o dos Partes, así como utilizar los efectos globales para procesar las 64 Partes conjuntamente. Por ejemplo, puede aplicar un efecto de Distorsión a una Parte de guitarra y uno de altavoz giratorio a una Parte de órgano, e incluso emplear efectos de ambiente tales como Reverberación o Chorus para procesar la mezcla global.

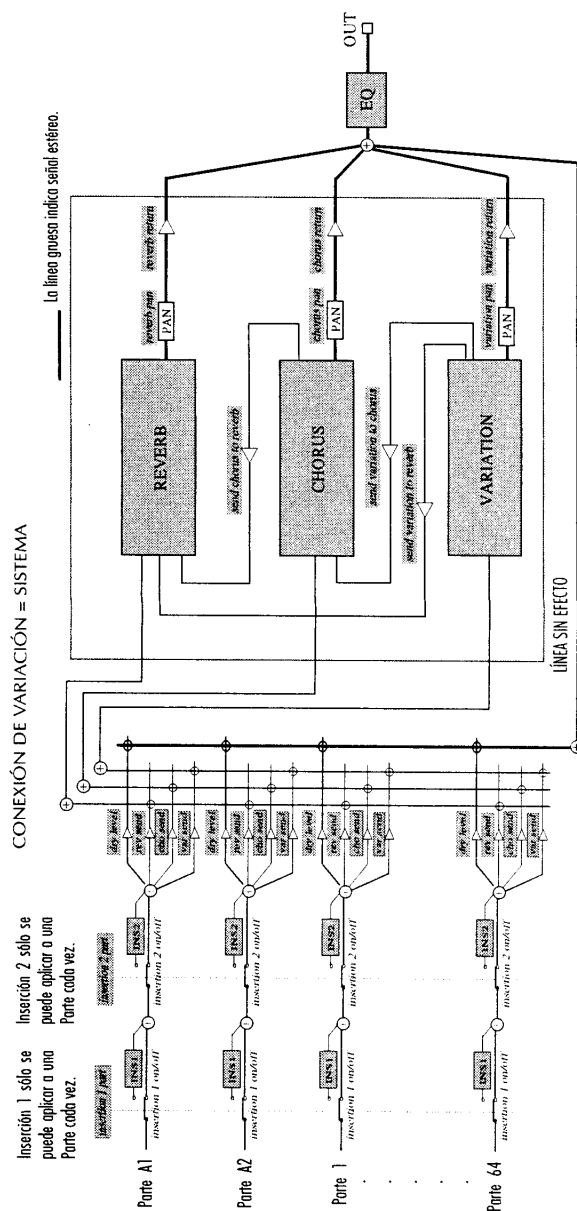
Todas las secciones de efectos están conectadas o asignadas en forma de **Sistema** o de **Inserción**. La conexión de Sistema aplica el efecto seleccionado a las 64 Partes, y la conexión de Inserción aplica el efecto seleccionado a una Parte específica. Reverberación, Chorus y EQ son efectos de Sistema, mientras que Inserción 1 y 2 son efectos de Inserción. La sección de efectos de Variación, por otra parte, puede configurarse para la asignación de Sistema o de Inserción (a través del parámetro **Conexión de Variación**, véase página 150). Como quiera que Sistema e Inserción son parte del formato XG MIDI, puede crear y reproducir datos de canción con asignaciones de efectos igual de flexibles en cualquier generador de tonos o módulo de sonido que exhiba el distintivo XG.

NOTA

En el modo Multi, el ajuste estándar de Conexión de Variación es Inserción. En el modo "Performance", varía según la actuación seleccionada.

Las siguientes ilustraciones y descripciones tratan con más detenimiento las conexiones de Sistema y de Inserción.

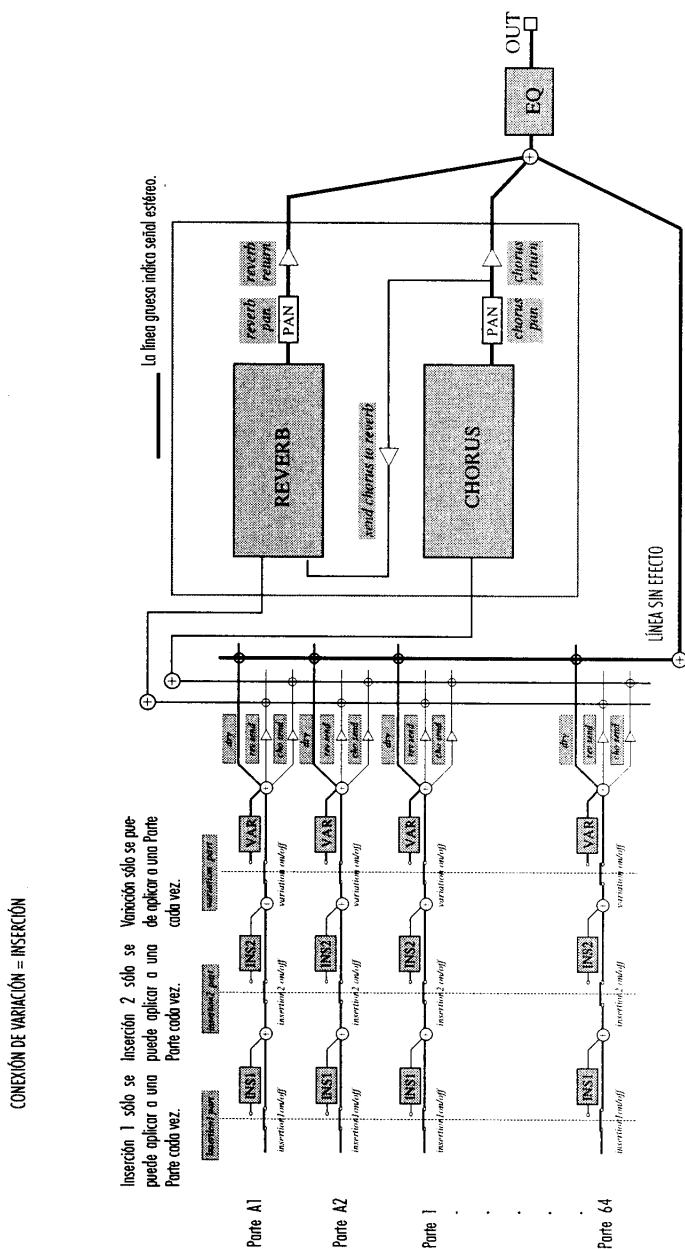
Cuando la Variación se configura con el ajuste de Sistema:



NOTAS

- Las Partes a las que se va a aplicar la Inserción 1, 2 se determinan mediante el parámetro **Parte** de la sección de Inserción (página 151).
- Aunque la asignación de Sistema aplica el efecto seleccionado a todas las Partes, es posible controlar la cantidad de Reverberación, Chorus y Variación que se va a aplicar a una Parte concreta (con los parámetros **Envío de Reverberación**, **Envío de Chorus** y **Envío de Variación** de los controles de Una Parte; véanse páginas 107, 108, 127, 128, 135, 136). Para que los efectos se perciban correctamente, los parámetros **Retorno de Reverberación**, **Retorno de Chorus** y **Retorno de Variación** de los controles de Todas las Partes también deberán estar configurados con los valores adecuados (véanse páginas 109, 110, 133).
- La posición estéreo de los efectos se controla con los parámetros **Panorámico de Reverberación**, **Panorámico de Chorus** y **Panorámico de Variación**; véanse páginas 147, 148 y 150.
- Puede conectar los efectos de Reverberación, Chorus y Variación en serie o en paralelo, así como determinar la cantidad de efecto de Variación que va a ser enviada a Chorus y Reverberación, y la cantidad de Chorus que se va a enviar a Reverberación. Para ello se utilizan los parámetros **Envío de Variación a Chorus** (página 150), **Envío de Variación a Reverberación** (página 150) y **Envío de Chorus a Reverberación** (página 148). Si todos ellos se ajustan a 0, los tres efectos quedan conectados en paralelo. Asignando valores más altos a cada uno de ellos se obtendrán distintos grados de asignaciones en serie.

Cuando la Variación se configura con el ajuste de Inserción:

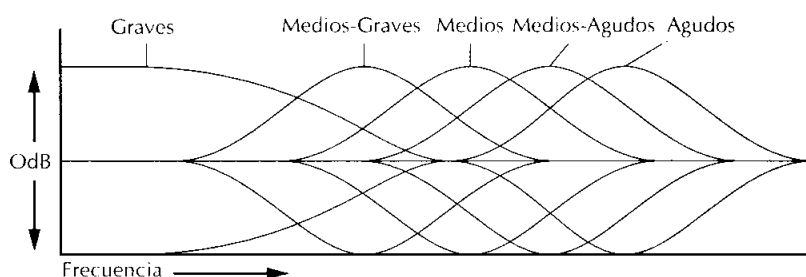


NOTAS

- Igual que con Sistema, las Partes a las que se va a aplicar Inserción 1 y 2 se determinan mediante el parámetro Parte de la sección de Inserción (página 151). Asimismo, la Parte a la que se va a aplicar Variación se determina con el parámetro Envío de Variación de los controles de Una Parte (páginas 108, 128, 136).
- Igual que con Sistema, los efectos no se percibirán correctamente si los parámetros Envío de Reverberación y Envío de Chorus de los controles de Una Parte (páginas 107, 127, 128, 135) y los parámetros Retorno de Reverberación y Retorno de Chorus de los controles de Todas las Partes (páginas 109, 133) no están configurados con los valores adecuados.
- La posición estéreo de los efectos se controla con los parámetros Panorámico de Reverberación y Panorámico de Chorus (véanse páginas 147 y 148).
- Puede conectar los efectos de Reverberación y Chorus en serie o en paralelo, así como determinar la cantidad de Chorus que se va a enviar a Reverberación. Para ello se utiliza el parámetro Envío de Chorus a Reverberación (véase página 148). Si se ajusta a 0, los efectos de Reverberación y Chorus quedan conectados en paralelo. Asignando valores más altos en cada uno de ellos se obtendrán distintos grados de asignaciones

Edición de Ecualizador (Multi EQ)

Los parámetros de Edición de Ecualizador (Multi EQ) permiten ajustar el sonido global del MU128 en cinco bandas de frecuencia separadas. También existen programas de EQ para la selección instantánea de ajustes de sonido expresamente diseñados para diferentes tipos de música.



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

Tipo de EQ (EQ TYPE)

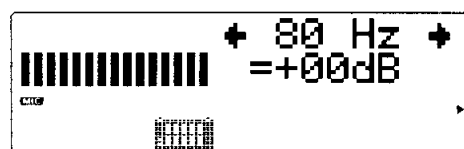
Ajustes: Flat (plano), Jazz, Pops, Rock, Concert



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

Parámetros de Frecuencia de EQ

Flat:	80 Hz, 500 Hz, 1,0 kHz, 4,0 kHz, 8,0 kHz
Jazz:	50 Hz, 125 Hz, 900 Hz, 3,2 kHz, 6,3 kHz
Pops:	125 Hz, 315 Hz, 1,0 kHz, 2,0 kHz, 5,0 kHz
Rock:	125 Hz, 200 Hz, 1,2 kHz, 2,2 kHz, 6,3 kHz
Concert:	80 Hz, 315 Hz, 1,0 kHz, 6,3 kHz, 8,0 kHz
Margen:	-12 - +12 dB



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

NOTA

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

Modo de Utilidades

El modo de Utilidades permite configurar funciones relacionadas con el funcionamiento global del MU128, tales como la Afinación General, el contraste de pantalla y la reproducción de la Canción de Demostración. También se incluyen operaciones de utilidades, como por ejemplo diversas clases de transferencia de datos con un dispositivo de almacenamiento externo y la inicialización de los ajustes del MU128.

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

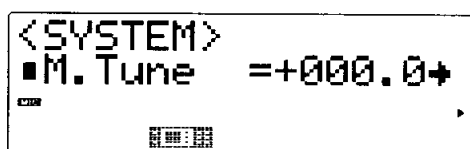
Funciones de Sistema (SYSTEM)	157
Funciones de Trasvase (DUMPOUT)	162
Guardar y Recuperar Datos a través de MIDI	162
Guardar y Recuperar Datos a través de TO HOST	162
Funciones de Inicialización (INITIAL)	166
Reproducción de la Canción de Demostración (DEMO)	169

Funciones de Sistema (SYSTEM)

Las funciones de Sistema proporcionan diferentes controles que afectan al funcionamiento global del MU128, tales como Afinación General, Bloqueo de la Parte A/D y Silenciamiento, algunos filtros de recepción MIDI y un control de Contraste de pantalla.

Afinación General (M.Tune)

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



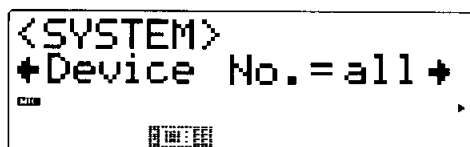
Determina la afinación exacta global de las Voces del MU128. También afecta al tono de cada uno de los sonidos de batería/percusión de los kits de batería. La Afinación General resulta especialmente útil a la hora de ajustar el tono del MU128 cuando se utiliza con otros instrumentos. El tono real de cada Voz dependerá también del resto de parámetros relacionados con la altura: Desplazamiento de nota, Transposición (en el modo de Reproducción) y Desafinación (en el modo de Edición).

NOTA

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

Número de dispositivo (DevNo.)

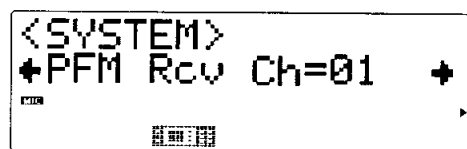
Ajustes: 1 - 16, all (todos)



Determina el Número de Dispositivo para el MU128, una especie de número de "identificación" para distinguir entre varias unidades. Por ejemplo, si está utilizando más un MU128, deberá asignar un número distinto de dispositivo a cada uno de ellos. Este ajuste sólo se aplica a las funciones de trasvase de datos (página 162). Si sólo utiliza un MU128, seleccione la opción "all".

Canal de recepción de actuación (PFMRcvCh)

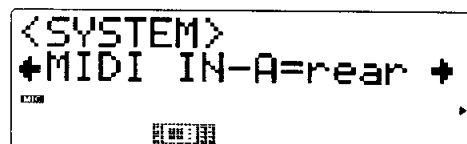
Margen: 01 - 16



Determina el canal de recepción MIDI para el modo de Actuación. Ajústelo de manera que coincida con el canal de transmisión MIDI del dispositivo conectado. Compruebe también que el dispositivo MIDI está conectado al terminal MIDI IN-A del MU128, y que está activado el modo de Actuación.

Terminal MIDI IN-A

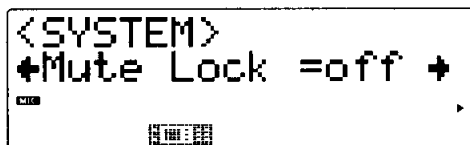
Ajustes: rear (posterior), front (frontal)



Determina cuál de los terminales de entrada MIDI IN-A se va a utilizar para recibir los datos MIDI. Si selecciona "rear", se activará el terminal MIDI IN-A del panel posterior, y con "front" se activará el del panel frontal. No se pueden utilizar ambas entradas al mismo tiempo. El ajuste de fábrica es "rear".

Bloqueo de Silenciamiento (Mute Lock)

Ajustes: off (desactivado), on (activado)



Determina si el estado de Silenciamiento de Parte del MU128 se va a reinicializar o no cuando se reciba un mensaje de **Sistema GM Activado** o **Sistema XG Activado**. Por lo general, este mensaje es transmitido de forma automática al MU128 como parte de los datos de canción GM o XG. Cuando se desactiva (**off**) el Bloqueo de Silenciamiento, se reinicializa el estado de Silenciamiento de las Partes del MU128. Si desea conservar los ajustes actuales de Silenciamiento y desactivar esta reinicialización, active el Bloqueo de Silenciamiento (**on**). Este ajuste afecta al modo Multi, pero no al de Actuación. (Si desea más información sobre la función de Silenciamiento, véase la página 95).

Consejo

Deberá seleccionar la opción "on" cuando reproduzca constantemente datos de canción de los que desea mantener silenciadas determinadas partes. De esta forma, evitará que se reinicialicen los ajustes de silenciamiento cada vez que reproduzca la canción.

Bloqueo de la Parte A/D (AD PartLock)

Ajustes: off (desactivado), on (activado)



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

Consejos

- Desactive este parámetro ("off") cuando reproduzca datos de canción compatibles con XG.
- Cuando está activado ("on"), se conservan todos los ajustes de Parte A/D incluso aunque se reciban mensajes de activación de sistema XG o GM. Resulta de gran utilidad cuando se reproducen datos de canción y se utiliza un micrófono con las entradas A/D.

Bloqueo de Ecualizador en Modo Multi (Mlt EQ Lock)

Ajustes: off (desactivado), on (activado)



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

NOTA

Este parámetro no afecta a los ajustes "Part EQ" individuales (página 116).

Recepción de Sistema Activado (RcvSysOn)

Ajustes: off (desactivado), on (activado)



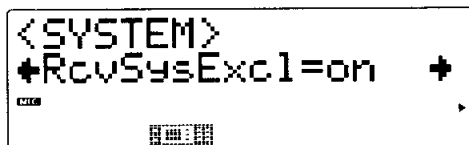
Determina si se van a recibir o no mensajes de Sistema GM Activado o Sistema XG Activado. El ajuste on (activado) permite la recepción de dichos mensajes.

CONSEJO

Si ha modificado algún ajuste del panel del MU128 y desea conservar los cambios mientras reproduce los datos de canción, la desactivación de este parámetro impedirá que dichos cambios se cancelen o reinicialicen reproduciendo los datos desde el principio.

Recepción de Exclusivos de Sistema (RcvSysExcl)

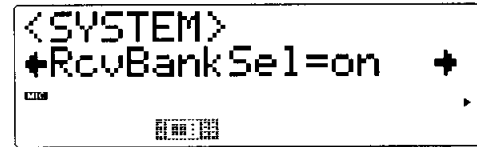
Ajustes: off (desactivado), on (activado)



Determina si se van a recibir o no mensajes Exclusivos de Sistema. Los mensajes Exclusivos de Sistema son datos expresamente (o "exclusivamente") relacionados con el MU128. El ajuste "on" (activado) permite la recepción de dichos mensajes. Deberá estar activado cuando se reciban datos en bloque procedentes de un dispositivo de almacenamiento de datos MIDI (véase página 162).

Recepción de Mensajes de Selección de Banco (RcvBankSel)

Ajustes: off (desactivado), on (activado)



Determina si se van a recibir o no mensajes de Selección de Banco. Los mensajes de Selección de Banco pueden enviarse desde otro equipo MIDI para cambiar los bancos de Voces del MU128 (páginas 50-53). El ajuste "on" (activado) permite la recepción de dichos mensajes.

Contraste (Contrast)

Margen: 1 - 8



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

Intervalo de Trasvase (DumpInterval)

Ajustes: 50, 100, 150, 200, 300 (ms)



Determina el tiempo de las pausas que el MU128 efectuará cuando envíe bloques de datos con las funciones de Trasvase (página 162). Si el equipo receptor no es capaz de procesar los datos, o si ofrece un mensaje del tipo "búfer lleno", pruebe a seleccionar un valor más alto para este parámetro e intente la transmisión de nuevo.

NOTA

Seleccione uno de los valores más pequeños para acortar el tiempo de transmisión de datos, aunque se pueden producir errores de datos en el equipo receptor.

Puerto de Retransmisión (Thru Port)

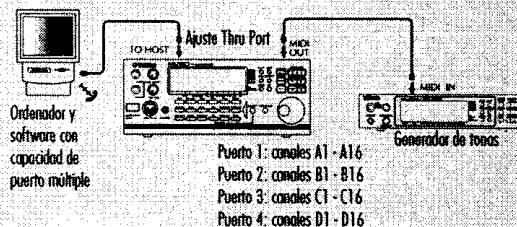
Margen: 1 - 8



Algunos secuenciadores y dispositivos MIDI son capaces de transmitir datos por varios "puertos" MIDI, rompiendo eficazmente la barrera de los 16 canales. Cuando estos datos son recibidos por el MU128 a través del terminal TO HOST, este parámetro determina el puerto MIDI cuyos datos van a ser transmitidos por la salida MIDI OUT. De esta forma, se puede conectar otro generador de tonos multitímbrico al MU128 y reproducir datos por 80 canales MIDI independientes, esto es, 64 del MU128 y otros 16 del generador de tonos conectado.

NOTA

El MU128 puede recibir mensajes por cable (F5) cuando el terminal TO HOST está conectado al puerto serie de un ordenador. En el MU128, los canales de recepción MIDI A01 - A16 se controlan desde el Puerto 1, y los canales B01 - B16 desde el Puerto 2, C01 - C16 desde el Puerto 3, y D01 - D16 desde el Puerto 4. Si el software que está utilizando acepta puertos MIDI separados, podrán recibirse datos por 64 canales al mismo tiempo, o lo que es lo mismo, reproducir 64 partes con un único cable serie. Si conecta otro generador multitímbrico a la salida MIDI OUT del MU128, y ajusta la función de Puerto de Retransmisión (Thru Port) con un valor de 5 o superior, podrá reproducir datos por un total de 80 canales MIDI, esto es, 64 por el MU128 y otros 16 por el generador de tonos conectado.



Visualización de Selección de Banco (DispBankSel)

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



Determina si el MU128 va a mostrar o no en pantalla todos los bancos de Voces cada vez que se cambie de banco. (Si desea más información sobre el cambio de banco, consulte la página 43). Con un valor de "1", el MU128 omite convenientemente los bancos que tienen la misma Voz. Es decir, cuando recorra los bancos disponibles, la pantalla se detendrá únicamente en aquéllos que presenten una Voz única o diferente (para el número de programa seleccionado). Si se elige la opción "2", todos los bancos se visualizan por orden, sean las Voces las mismas o no. El ajuste de Visualización de Selección de Banco no puede cambiarse con ningún mensaje MIDI entrante.

Mapa de Voces (Map)

Ajustes: MU basic, MU100Native



Determina la configuración o asignación del juego de voces XG del MU128, y está diseñado para compatibilizar los ajustes de diversos datos de canción.

El mapa de voces MU Basic mantiene la compatibilidad con la gama más amplia de generadores de tonos XG. Si utiliza datos de canción grabados en generadores XG antiguos, deberá utilizar esta opción.

El mapa de voces MU100Native (selección estándar de fábrica) incluye las voces actualizadas y las que utilizan nuevas formas de onda y muestras que no existían en los modelos de generadores anteriores.

Estos dos mapas presentan el mismo orden y número de voces. Si embargo, los sonidos reales y el balance global puede diferir entre ellos aunque los datos de canción sean idénticos, ya que la naturaleza de algunas de las voces puede ser muy distinta.

Cuando reproduzca datos de canción creados en o para otros generadores de tonos XG, pruebe a cambiar de un mapa a otro para optimizar las condiciones de reproducción de la canción.

NOTAS

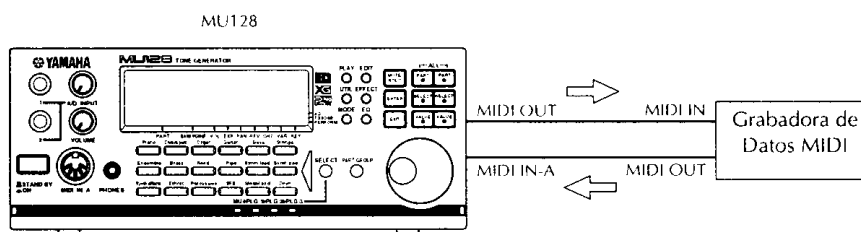
- Sólo el mapa de voces del banco básico (MSB = 0, LSB = 0) se verá afectado por este parámetro, y no así el resto de bancos de voces de variación.
- Este ajuste no se ve afectado por los mensajes MIDI entrantes de Sistema XG Activado o Sistema GM Activado

Funciones de Trasvase (DUMPOUT)

Las funciones de Trasvase permiten guardar los diversos ajustes del MU128 (Partes, Actuaciones, sistema, etc.) en un secuenciador MIDI, ordenador o grabadora de datos MIDI (como el Archivador de Datos MIDI Yamaha MDF3).

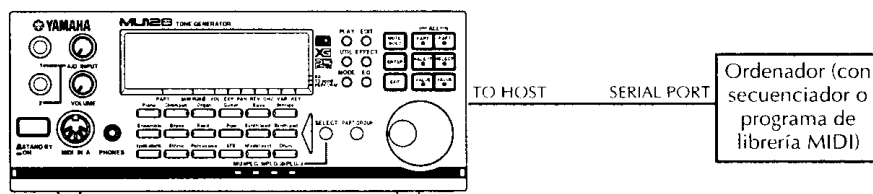
Las siguientes ilustraciones muestran ejemplos de conexiones para las funciones de Trasvase.

Guardar y recuperar datos a través de MIDI



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

Guardar y recuperar datos a través de TO HOST



Pueden enviarse y recibirse datos de Trasvase en Bloque a través de las conexiones TO HOST y SERIAL PORT.

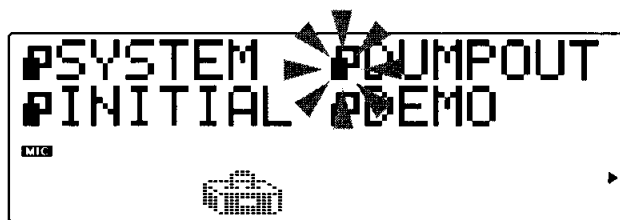
Operación

- 1 Asegúrese de que el MU128 está debidamente conectado al dispositivo, y el interruptor **HOST SELECT** correctamente ajustado.

Cuando utilice los terminales MIDI, conecte la salida **MIDI OUT** del MU128 a la entrada **MIDI IN** de la grabadora de datos (véanse las ilustraciones anteriores). Asimismo, sitúe el interruptor **HOST SELECT** en la posición **MIDI**.

Cuando utilice el terminal **TO HOST**, asegúrese de que el ajuste del interruptor **HOST SELECT** coincide con el del dispositivo que vaya a utilizar. (Si desea más información sobre las conexiones del ordenador, consulte la página 35).

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



ENTER



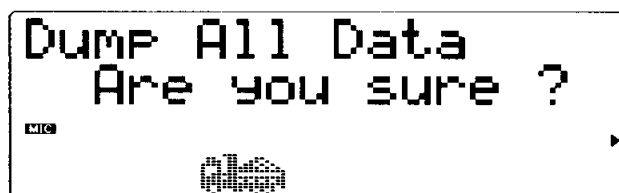
- 3 Desde el menú de Traslase (Dump Out), seleccione el tipo de datos que se van a enviar: All (todos), Multi o Performance (actuación). Después pulse el botón **ENTER** para solicitar el traslado de datos seleccionado.



ENTER



Todos (All)



Transmite todos los datos del MU128 (Parte, Actuación, sistema y todos los valores de los parámetros) al equipo conectado.

Multi

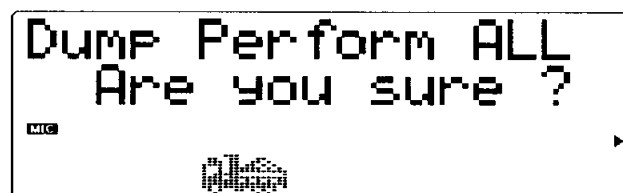
Ajustes: 64 Partes, 32 Partes, 16 Partes, 64 Partes + A/D, 32 Partes + A/D, 16 Partes + A/D



Transmite los datos de las Partes de Multi seleccionadas del MU128 (datos de Sistema, de Efectos y de EQ) al equipo conectado. (Utilice los botones **VALUE** \ominus/\oplus para seleccionar el tipo y la cantidad de datos que se van a transmitir).

Actuación (PERFORM)

Ajustes: ALL (completa), I001 - I100 (números de Actuaciones Internas)



Transmite los datos de la Actuación seleccionada del MU128 al equipo conectado. (Utilice los botones **VALUE** \ominus/\oplus o el mando de datos para seleccionar el tipo y la cantidad de datos que se van a transmitir).

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

En la pantalla se visualiza un mensaje de progresión ("Transmitting...") durante la operación. Una vez finalizada, el MU128 regresa al menú de Traslase.

Para devolver los datos de la grabadora al MU128:

Compruebe que los equipos están debidamente conectados (véanse las ilustraciones de la página 162), y ejecute la operación adecuada de transferencia de datos desde la grabadora (consulte el manual de instrucciones de dicha unidad). El MU128 recibirá de forma automática los datos en bloque entrantes.

Funciones de Inicialización (INITIAL)

Las funciones de Inicialización permiten restablecer los ajustes de fábrica del MU128.

NOTA

Puesto que las funciones de Inicialización reemplazan y eliminan los datos existentes, antes de hacer uso de ellas deberá guardar todos los ajustes importantes en un dispositivo de almacenamiento de datos MIDI (véase página 162).

Operación

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



ENTER



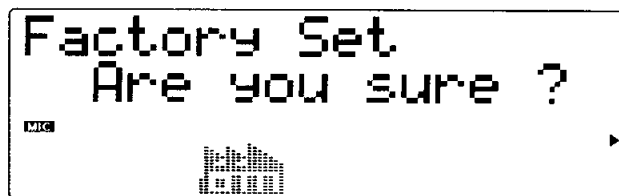
- 2 Desde el menú de Inicialización, seleccione el tipo de datos que desea inicializar: Ajustes de Fábrica (FactSet), modo de Módulo de Sonido seleccionado (XG Init, GM Init, PFMInit) o Batería (DrumInit). A continuación pulse el botón **ENTER** para solicitar la inicialización de datos.



ENTER



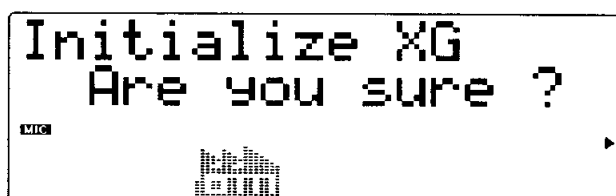
Ajustes de Fábrica (FactSet)



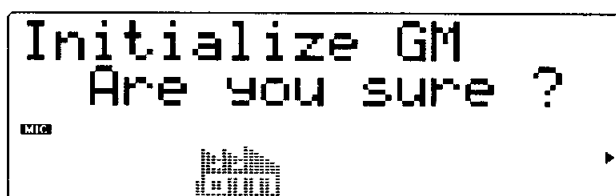
Restablece los ajustes originales de fábrica del MU128.

Modo de Módulo de Sonido seleccionado:

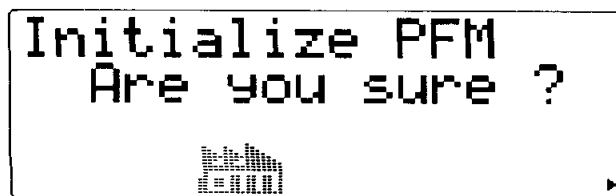
General MIDI Extendido (XG Init)



General MIDI (GM Init)



Actuación (PFMInit)



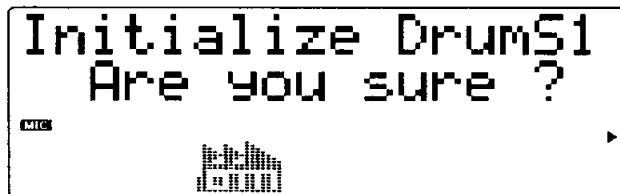
Uno de los tres parámetros anteriores estará disponible, dependiendo del modo de Módulo de Sonido seleccionado: **XG**, **TG300B** o **PFM**. La inicialización de este parámetro restablece los ajustes originales del modo seleccionado.

NOTA

Con PFMInit, sólo se inicializará la Actuación seleccionada en ese momento.

Batería (DrumInit)

Margen: DrumS1 - DrumS4



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

NOTA

Este parámetro no está disponible cuando el MU128 se encuentra en el modo de Actuación.

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

En la pantalla se visualiza un mensaje de progresión ("Executing...") durante la operación. Una vez finalizada, el MU128 regresa al menú de Inicialización.

Reproducción de la Canción de Demostración (DEMO)

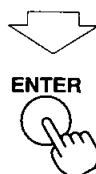
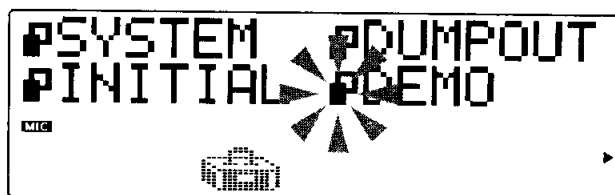
La función DEMO del menú de Utilidades permite reproducir la Canción de Demostración interna del MU128.

NOTA

Cuando se reproduce la canción de demostración, todos los ajustes de Configuración de Sistema y Edición de Partes Multi se inicializan a sus valores estándar. Guarde sus datos importantes en un ordenador o en un Archivador de Datos MIDI MDF3 utilizando las funciones de trasvase (página 162).

Operación

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



- 2 Pulse el botón **ENTER** para dar comienzo a la Canción de Demostración. La Canción de Demostración comienza a reproducirse, y se repite indefinidamente mientras no se detenga (véase punto 3 más adelante).

NOTAS

- Durante la reproducción de la Canción de Demostración, no es posible utilizar ninguno de los controles del panel (a excepción del botón **EXIT** y el control **VOLUME**).
- Las entradas **A/D INPUT** no se pueden usar mientras se reproduce la canción de demostración.



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



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

Otras funciones

Modo de Módulo de Sonido (MODE)

Le permite seleccionar el modo operativo del MU128. Pulse el botón **MODE**, y luego utilice los botones **SELECT**   para seleccionar el modo de Módulo de Sonido deseado: **XG**, **TG300B** o **PFM** (Actuación). Si selecciona **XG** o **TG300B**, el MU128 entrará automáticamente en el modo Multi. Si selecciona **PFM**, el MU128 entrará en el modo de Actuación (página 38).

La parte inferior derecha de la pantalla indica el modo de Módulo de Sonido seleccionado.



Pulse el botón **EXIT** (o cualquiera de los otros botones de selección de modo: **PLAY**, **EDIT**, **UTIL**, **EFFECT** o **EQ**) para usar el MU128 en el modo elegido.

NOTAS

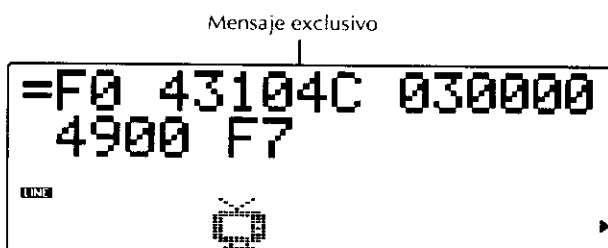
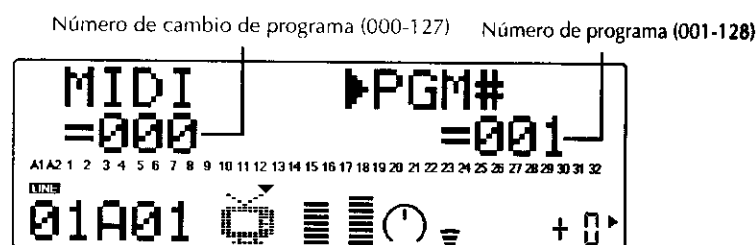
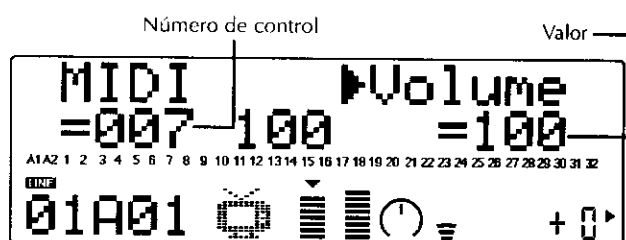
- Si está seleccionado el modo de Actuación, el MU128 no responderá a los mensajes *Exclusivos de Sistema* (activación de XG o GM) para cambiar el Módulo de Sonido a XG o TG300B.
- Cuando cambie de modo de Módulo de Sonido, todos los ajustes de cada modo restablecerán sus valores de fábrica.

Mostrar Datos MIDI

Esta útil función le permite visualizar al instante los datos MIDI de cualquier parámetro, y enviarlos a un dispositivo MIDI externo. Con esta función, puede controlar fácilmente cualquier parámetro del MU128 desde un dispositivo MIDI externo. Cuando grabe datos de canción en un secuenciador, puede efectuar cambios en distintos parámetros del MU128 (por ejemplo, en el filtro o en el EG de una Parte, o en los efectos), y grabarlos en compases específicos de la canción. Así, cuando se reproduzca la canción, los ajustes del MU128 cambiarán automáticamente.

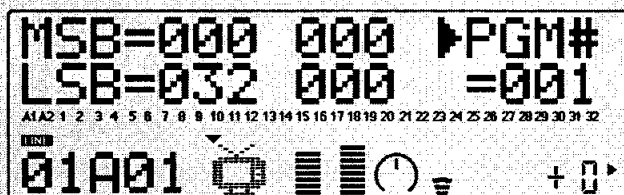
Operación

- 1 Desde la pantalla del parámetro deseado, haga doble clic en el botón **ENTER** (púlselo dos veces seguidas). Aparecerá una de estas tres pantallas, según el tipo de parámetro:



Detalles

- Los valores de los parámetros también pueden cambiarse con los botones [VALUE ◀/▶].
- Si hay un cursor en el parámetro de número de banco de los modos XG o TG300B, haga doble clic en el botón [ENTER]. Se visualizarán los dos mensajes de cambio de control (MSB y LSB de selección de banco) y los números de programa.



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

Sistema Plug-in

Acerca del Sistema XG Plug-in

Este sistema ofrece enormes posibilidades de expansión y actualización para los generadores de tonos compatibles con XG, como es el caso del MU128.

El Sistema XG Plug-in le permite equipar el MU128 con las últimas y más avanzadas tecnologías para garantizar la puesta al día ante los rápidos y diversos adelantos que se viven en la producción musical.

Los generadores de tonos y los sintetizadores compatibles con este sistema incorporan conectores especiales para tarjetas XG Plug-in. El número de conectores disponibles depende del modelo. El MU128 le permite instalar hasta tres tarjetas XG Plug-in para usarlas simultáneamente. Puede comprobar de un vistazo si el generador de tonos o sintetizador es o no compatible con el sistema XG Plug-in: los dispositivos compatibles tienen el logotipo impreso en el panel.



Las tarjetas XG Plug-in opcionales PLG100-VL, PLG100-VH, PLG100-DX están actualmente en el mercado, y dentro de poco habrá una variedad aún mayor de tarjetas con diversas funciones, tales como generación de tonos y efectos. Estas tarjetas de expansión también exhiben el logotipo XG Plug-in, indicando que son compatibles con dicho sistema. También significa que pueden usarse no sólo con el MU128, sino con todos los sintetizadores y generadores de tonos compatibles con el sistema, tanto actuales como futuros.

Estructura del Sistema XG Plug-in

La belleza y la utilidad del Sistema XG Plug-in residen en su compatibilidad. Cuando se instala una tarjeta XG Plug-in en un generador de tonos compatible con XG, la tarjeta y el generador funcionarán en perfecta sintonía, como si la tarjeta hubiera sido instalada de fábrica en los circuitos del generador. Es la razón por la que el Sistema XG Plug-in va más allá de la simple expansión de Voces o efectos.

Cuando se instala una tarjeta XG Plug-in de tipo generador de tonos (PLG100-VL o PLG100-DX) al MU128, una de las Partes de éste se asigna al generador de tonos de la tarjeta, y la salida digital de la tarjeta se controla exactamente igual que las otras Partes. De esta manera, podrá aplicar efectos (de sistema o inserción) y ecualización a la nueva Parte. Nada más instalar la tarjeta, el menú correspondiente se incorpora automáticamente al MU128, permitiéndole realizar todos los ajustes y cambios de parámetro en la tarjeta desde el propio panel del MU128.

Cuando instale una tarjeta XG Plug-in de tipo efecto (PLG100-VH) en el MU128, la tarjeta funcionará como un efecto de inserción del instrumento. Todos los ajustes de efectos y ediciones se podrán realizar directamente desde el panel del MU128.

Tarjetas XG Plug-in opcionales

Actualmente hay en el mercado tres tarjetas XG Plug-in diferentes: PLG100-VL, PLG100-VH y PLG100-DX.



PLG100-VL (tarjeta Plug-in Virtual Acoustic)

Esta tarjeta XG Plug-in incorpora un sintetizador monofónico "Virtual Acoustic" que crea Voces con el poderoso sistema de generación de tonos por modelado físico. Ofrece 256 Voces internas, desde metales y cuerdas de excepcional realismo hasta sonidos instrumentales de gran singularidad. Equipado con el mismo sistema que el modelo Yamaha VL70-m, la tarjeta PLG100-VL le brinda un extraordinario control expresivo sobre las Voces.



PLG100-VH (tarjeta Plug-in Vocal Harmony)

Esta tarjeta Plug-in proporciona al MU128 un "armonizador" automático que le permite aplicar fácil e instantáneamente armónicos de una, dos o tres partes a una señal vocal (a través de un micrófono conectado a las entradas A/D). Hay disponibles cuatro tipos diferentes de efectos Harmony: Vocoder, Chordal, Detune y Chromatic. Con el tipo Vocoder, puede "reproducir" los armónicos desde un teclado conectado, en tanto que Chordal le permite controlar las partes de armónicos con los datos de acordes (desde un teclado o secuenciador). Entre otros exclusivos y dinámicos efectos se encuentran el chorus natural, la conmutación entre voces femeninas y masculinas, y la modificación de las características de los sonidos vocales.



PLG100-DX (tarjeta Plug-in DX/TX Avanzada)

Esta tarjeta XG Plug-in le permite añadir Voces clásicas de síntesis de FM al MU128. La tarjeta incorpora el mismo motor de síntesis que el famoso Yamaha DX7, con seis operadores y treinta y dos algoritmos, para ofrecer un total de 912 Voces de FM predefinidas, excepcionales por manifestarse con toda su claridad cristalina y su impacto consustancial.

Instalación de la tarjeta Plug-in

Antes de instalar la tarjeta Plug-in

Antes de instalar y usar una tarjeta insertable (Plug-in), deberá conocer algunos aspectos relacionados con ellas.

En general:

- La tarjeta XG Plug-in puede usarse únicamente cuando el módulo de sonido está ajustado a "XG" o "PFM" (actuación).
- Las tarjetas XG Plug-in de tipo generador de tonos (PLG100-VL y PLG100-DX) sólo pueden usarse para las partes 1 a 16. Seleccione un canal de recepción MIDI entre A01 y A16 (no habrá salida de sonido si se selecciona entre B01 y D16).
- Para poder controlar la tarjeta XG Plug-in desde el dispositivo MIDI externo, utilice el terminal MIDI IN-A si el interruptor HOST SELECT está ajustado a "MIDI", o el puerto 1 (A01-A16) si está seleccionada una opción distinta de "MIDI".
- Las voces de la tarjeta XG Plug-in se seleccionan de la manera habitual. Sin embargo, antes deberá:
 - 1) Ajustar el parámetro de Asignación de Partes (para que la tarjeta quede asignada a la Parte deseada).
 - 2) Seleccionar la Parte deseada con los botones **[PART ●/⊕]**.
 - 3) Seleccionar la tarjeta deseada con el botón **[SELECT]** (página 182).
- Los parámetros de Parte XG de la tarjeta Plug-in pueden configurarse en el modo de Edición de Multi. No obstante, algunos parámetros pueden que no estén disponibles en determinadas tarjetas. Consulte el manual de uso de la tarjeta XG Plug-in.
- Cuando se instala una tarjeta Plug-in, los parámetros que se pueden ajustar desde el panel del MU128 también podrán transmitirse a un dispositivo MIDI externo.

Protección de datos:

- Las tarjetas XG Plug-in no tienen ninguna función de seguridad para los datos. En cualquier caso, el MU128 conserva los cambios de parámetro realizados desde el panel en una tarjeta XG Plug-in instalada, y la copia de seguridad se envía a la tarjeta siempre que se enciende la unidad.
- El MU128 tarda unos instantes en ejecutar la copia de seguridad cuando se editan valores de parámetro de la tarjeta (normalmente editables desde el panel) desde un dispositivo MIDI externo. Si edita parámetros a través de MIDI, procure esperar un rato antes de apagar la unidad, ya que se podrían borrar los datos si se interrumpe la alimentación antes de terminar la operación.

- Cuando edite parámetros “ocultos” de la tarjeta (a los que sólo se accede vía MIDI) desde un dispositivo MIDI externo, dichos parámetros restablecerán sus valores estándar cuando apague la unidad (la copia de seguridad no es aplicable a estos parámetros “ocultos”).

Modo de Actuación:

- Las tarjetas XG Plug-in también pueden usarse en el modo de Actuación. No obstante, los parámetros de la tarjeta que pueden almacenarse como datos de actuación se limitan a aquéllos que pueden ajustarse desde el panel.
- Mediante el envío de los mensajes oportunos de cambio de parámetro correspondientes a cada tarjeta Plug-in, es posible cambiar los ajustes de éstas desde un dispositivo MIDI externo. Sin embargo, la pantalla del MU128 quizá no refleje los ajustes reales de las tarjetas.

Ajuste del Parámetro de Asignación de Partes

Antes de poder usar las Voces de una tarjeta XG Plug-in de tipo generador de tonos, deberá asignar la tarjeta a una Parte por medio de parámetro “PartAssign”.

Este parámetro se puede configurar por separado para cada tarjeta XG Plug-in (de tipo generador de tonos).

Operación

- 1 Active el modo de Utilidades pulsando el botón [UTIL].
- 2 Seleccione “PLUGIN” (con los botones [SELECT ◀/▶]), y después pulse el botón [ENTER] para activar la pantalla “PLUGIN SELECT”.

NOTA

El menú “PLUGIN” no está disponible si no se ha instalado una tarjeta XG Plug-in.

- 3 Seleccione la tarjeta XG Plug-in deseada (sólo del tipo generador de tonos) con los botones [SELECT ◀/▶], y a continuación pulse el botón [ENTER].
- 4 Seleccione el parámetro “PartAssign” con los botones [SELECT ◀/▶], y a continuación el número de la Parte deseada con los botones [VALUE ◀/▶] o el mando de datos.
- 5 Regrese a la pantalla original pulsando varias veces el botón [EXIT].

Asignación de Partes desde un Dispositivo MIDI Externo



El parámetro de Asignación de Partes también puede ajustarse desde un dispositivo MIDI externo mediante los mensajes exclusivos de sistema indicados a continuación.

F0 43 1n 4C 70 Pdtype Serial# Part# F7 (hexadecimal)

- n: Número de dispositivo (del MU128).
 Pdtype: Tipo de tarjeta XG Plug-in. Por ejemplo, la tarjeta PLG100-DX es "2".
 Serial#: Este número distingue cada una de las tarjetas cuando se han instalado varias del mismo tipo. Si sólo hay una, utilice el "0". Si hay dos del mismo tipo, utilice los números "1" y "2".
 Part#: Número de Asignación de Parte para la tarjeta XG Plug-in.
 Margen: 00 (Parte 1) - 0F (Parte 16)
 El valor 7F desactiva la Asignación de Parte.

Ejemplo: Cuando asigne la primera tarjeta PLG100-DX a la Parte 3, el mensaje deberá ser:
 F0 43 10 4C 70 02 00 02 F7 (hexadecimal)

Selección de Voces de una Tarjeta XG Plug-in

Si la tarjeta XG Plug-in instalada ha sido correctamente asignada a una Parte mediante el parámetro PartAssign, y se ha seleccionado esa Parte, la tarjeta podrá seleccionarse con los botones [SELECT  / ] (parpadeará el diodo PLG-1 a PLG-3 correspondiente). La tarjeta seleccionada también se reconoce en la pantalla por su icono.

Después de seleccionar la tarjeta por este método, podrá reproducir sus Voces normalmente.

NOTAS

- A diferencia de las Voces del MU128, las de la tarjeta XG Plug-in no se asignan a todos los números de programa disponibles, y muchos de los números de programa permanecen "vacíos" sin ninguna voz asignada. Si se selecciona uno de estos números de programa, aparecerá "Silence" en la pantalla y la Parte no sonará.
- Cuando seleccione Voces de la tarjeta XG Plug-in con los botones de categorías, algunas de ellas puede que no estén disponibles (depende de la tarjeta), y el nombre de la categoría puede no coincidir con el tipo de voz seleccionado. Las Voces originales de la tarjeta que no están incluidas en el formato XG se asignan al botón "Model excl."

Detalles

Las voces de la tarjeta XG Plug-in también pueden seleccionarse desde un dispositivo MIDI externo. Para ello tendrá que especificar el MSB de selección de banco (cambio de control #0), el LSB de selección de banco (cambio de control #32) y los mensajes de cambio de programa correspondientes.

Instalación de la Tarjeta XG Plug-in

⚠ Precaución

- Cuando instale o desinstale la tarjeta XG Plug-in, los ajustes de Configuración de Sistema y Parte de Multi del MU128 restablecerán sus valores estándar. Guarde siempre los datos importantes en un ordenador o archivador de datos MIDI (por ejemplo, MDF3) con antelación, utilizando las funciones de Traspase de Datos (Dump Out).
- Para evitar daños, preste la máxima atención cuando manipule e instale o desinstale la tarjeta XG Plug-in.

Operación

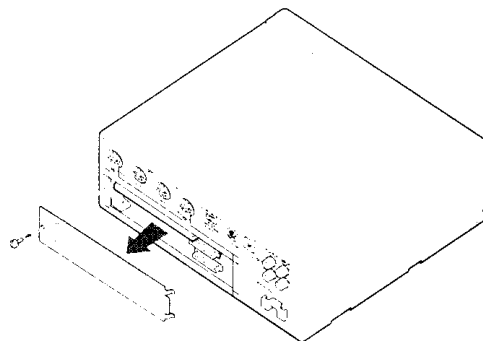
- 1 Apague el MU128 y los dispositivos conectados. Desconecte también todos los cables del MU128 y el adaptador de corriente.

⚠ Precaución

- Cuando instale o desinstale una tarjeta XG Plug-in y el MU128 lleve algún tiempo encendido, procure esperar a que las tarjetas instaladas se enfríen después de apagar la unidad.
- Asegúrese de desconectar el adaptador de corriente del MU128 antes de instalar o desinstalar la tarjeta. Si realiza la operación con el adaptador conectado, podría dañar la tarjeta o el MU128.

- 2 Retire el tornillo largo que asegura la tapa del puerto de expansión del panel posterior, y retire la cubierta (como se indica en la figura).

- Como el tornillo está bien asegurado de fábrica, quizá necesite un destornillador para aflojarlo la primera vez. Normalmente se puede colocar y retirar con los dedos.

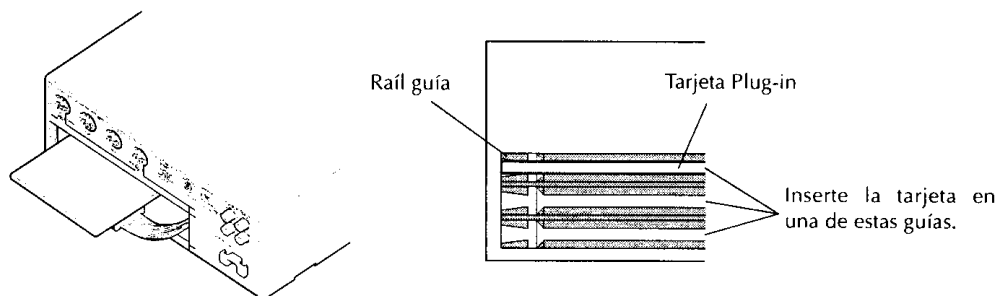


- 3 Extraiga la tarjeta XG Plug-in de su embalaje de protección.

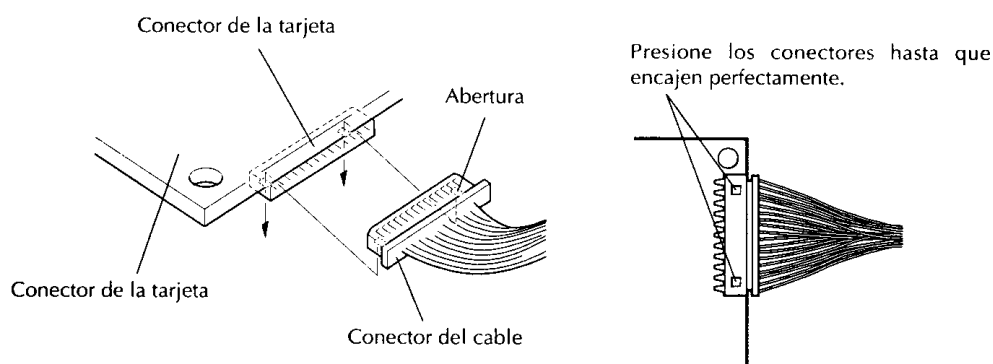
⚠ Precaución

Antes de sostener con las manos la tarjeta XG Plug-in, asegúrese de descargar la electricidad estática de su cuerpo o ropa tocando una superficie metálica que haga contacto a tierra. Así mismo, procure no tocar ninguna de las partes o conectores de la tarjeta.

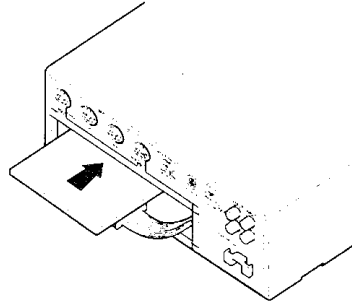
- 4** Inserte la tarjeta a lo largo de los raíles guía hasta dos tercios de su longitud, con el lado de los conectores hacia abajo y hacia usted (véase figura). Insértela despacio y con cuidado, manteniendo los bordes en las guías. Una vez en su posición, conecte uno de los tres terminales del cable a la tarjeta. Puede usar cualquiera de ellos. La asignación lógica en el MU128 (PLG-1 - 3) responde automáticamente al siguiente orden: 1) PLG100-VL, 2) PLG100-DX, 3) PLG100-VH.



Inserte con cuidado el conector del cable en el conector de la tarjeta (véase figura), haciendo coincidir las dos aberturas del conector del cable con los botones de la tarjeta. Presione con decisión los conectores hasta que queden perfectamente encajados.

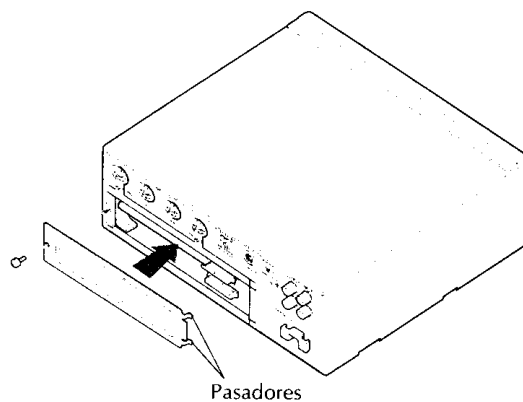


- 5 Lentamente y con cuidado, deslice la tarjeta XG Plug-in el tramo restante de la bahía de expansión.



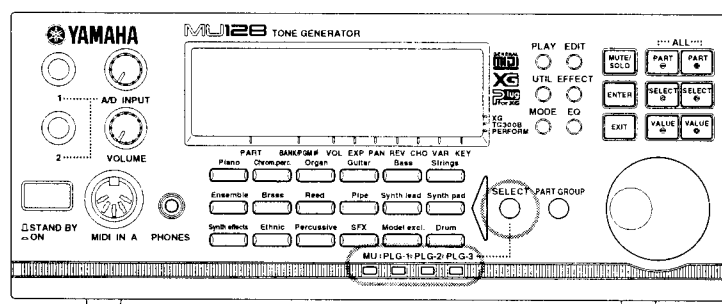
- 6 Vuelva a colocar la cubierta con el tornillo retirado en el punto 2.

Inserte los pasadores de la tapa en la bahía de expansión y atornille la cubierta al panel posterior. Presione la tapa con fuerza hacia abajo mientras la coloca. La almohadilla de la parte posterior asegurará firmemente las tarjetas instaladas.



- 7 Cuando vuelva a encender el MU128, la tarjeta se instalará automáticamente y estará lista para funcionar. Los diodos correspondientes del panel frontal (PLG-1 - 3) se iluminarán para indicar las tarjetas XG Plug-in instaladas.

En el caso de las tarjetas XG Plug-in de tipo generador de tonos, puede seleccionar la tarjeta deseada (PLG-1 - 3) pulsando el botón [SELECT] (el parámetro PartAssign deberá estar configurado, así como haber seleccionado la Parte asignada; véase la página 176). El icono de la tarjeta seleccionada aparecerá en la pantalla, y parpadeará el diodo correspondiente en la zona inferior.



NOTA

Para poder usar las Voces de una tarjeta XG Plug-in (de tipo generador de tonos), primero deberá haber configurado el parámetro PartAssign para asignar la tarjeta a una Parte (página 177).

APÉNDICE

Solución de Problemas

Aunque el MU128 resulta excepcionalmente sencillo de usar, ocasionalmente puede funcionar de forma distinta a la esperada. En tal caso, compruebe las posibles causas y soluciones que se ofrecen a continuación antes de suponer que se trata de una anomalía del instrumento.

Problema	Posible Causa y Solución
No hay corriente.	Compruebe que el adaptador esté bien conectado a la toma de c.a. y al MU128 (pág. 27).
No hay sonido.	<p>Compruebe que:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● El control de volumen del panel está ajustado a un nivel adecuado. ● Otros parámetros relacionados con el volumen se encuentran a niveles adecuados. (Véase Volumen y Expresión en los controles de Una Parte, página 107, y Volumen General y Atenuador General en los controles de Todas las Partes, página 109). ● MUTE o SOLO no están activados (página 95). Si una Parte está silenciada, o una Parte vacía está aislada, puede que no haya ningún sonido. ● Los ajustes del efecto de Variación son correctos. No habrá sonido en absoluto si la Conexión de Variación es INS (pág. 150), el Envío de Variación está activado para la Parte (pág. 108), y se ha seleccionado NO EFFECT como Tipo de Variación (pág. 149). La solución más sencilla en tal caso es desactivar el Envío de Variación para la Parte. ● El Tiempo de Ataque del EG (pág. 114) es lo bastante corto para los sonidos percusivos breves. ● La Desviación de la Sensibilidad a la Velocidad de Pulsación (pág. 123) está correctamente ajustada. ● Los Límites de Nota Inferior y Superior (pág. 122) están bien ajustados. Si el inferior es mayor que el superior, no habrá salida de sonido. ● Los Límites de Velocidad de Pulsación Inferior y Superior (pág. 123) están bien ajustados. Si el inferior es demasiado alto y el superior demasiado bajo, es posible que no haya salida de sonido.
No hay sonido cuando se toca el MU128 desde un ordenador, secuenciador o teclado externo.	Compruebe todas las conexiones MIDI, asegurándose de que la salida MIDI OUT del equipo externo está conectada a la entrada MIDI IN del MU128, y la entrada MIDI IN del equipo externo a la salida MIDI OUT del MU128 (página 32). Si está utilizando el terminal TO HOST con un ordenador, compruebe que está bien conectado y que el interruptor HOST SELECT está debidamente ajustado para dicho equipo (véanse páginas 35 y 36). Asimismo, asegúrese de que ha encendido el instrumento MIDI u ordenador conectado antes de encender el MU128. Si no lo ha hecho, el problema se puede resolver apagando y volviendo a encender el MU128.
Las notas se interrumpen o se omiten.	Puede haberse sobrepasado la polifonía máxima del MU128. El MU128 puede reproducir un máximo de 128 notas a la vez. (Aunque puedan parecer más que suficientes, quizá se queden cortas si se toca un teclado en combinación con datos de canción que tengan arreglos densos).
No se escuchan los efectos de Reverberación, Chorus o Variación.	Compruebe todos los controles relacionados con estos efectos: los Envíos de Reverberación, Chorus y Variación de los controles de Una Parte (págs. 107, 108) y los Retornos correspondientes (cuando Conexión de Variación está fijada en SYS) de los controles de Todas las Partes (páginas 109, 110). Revise también los ajustes de los efectos individuales: si no se ha seleccionado ningún Tipo, o si los ajustes de los parámetros son demasiado bajos, puede que no haya sonido de efecto.
No se escucha el sonido de la entrada A/D (micrófono, guitarra, etc.)	Compruebe que está activada la Parte A/D adecuada (A/D1 o A/D2), y que el control A/D INPUT está ajustado a un nivel apropiado. Además, para lograr el mejor resultado, asegúrese de que el tipo de entrada A/D (micro, guitarra, teclado, audio) concuerda con la entrada utilizada (págs. 98, 100).

Mensajes de Error

Battery Low!

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

Illegal Data!

Se ha producido un error durante la recepción de mensajes MIDI. Intente transmitir los datos de nuevo, o apague y encienda el MU128.

MIDI Buffer Full!

El MU128 está recibiendo demasiados datos MIDI al mismo tiempo. Reduzca la cantidad de datos enviados al MU128.

HOST is OffLine!

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

SysEx Adrs ERROR!

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

SysEx Data ERROR!

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

SysEx Size ERROR!

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

Check Sum ERROR!

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

This Parameter isn't Excl Data

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

No Parameter

El parámetro seleccionado no puede visualizarse con la función Mostrar Datos MIDI.

Rcv CH is OFF!

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

No RecallPerform!

Este mensaje aparece si utiliza la función de Recuperación (Recall, página 145) en el modo de Edición de Actuación cuando no hay datos de actuación editados que puedan ser recuperados.

Not Available

Las Voces de Batería no se pueden seleccionar cuando el modo de Módulo de Sonido está ajustado a "PFM".

Not Available with PLG

La tarjeta XG Plug-in seleccionada no incluye voces de la categoría especificada.

PB Com ERROR!

Se ha producido un error de comunicación entre el MU128 y la tarjeta XG Plug-in. Apague la unidad y compruebe que la tarjeta está correctamente instalada.

La tarjeta XG Plug-in no ha podido procesar los datos MIDI entrantes, probablemente debido a que se han recibido demasiados datos en poco tiempo. Si es posible, procure no enviar datos innecesarios y reducir en la medida de lo posible la cantidad transmitida.

Select BANK Or PGM# First

Este mensaje aparecerá si utiliza la función Mostrar Datos MIDI cuando el modo de Módulo de Sonido está ajustado a "PFM" y tanto el número de banco como el de programa están seleccionados por los cursores. (la función "Show MIDI Data" no puede ofrecer ambos valores al mismo tiempo). Lleve el cursor a uno u otro parámetro (número de banco o número de programa) y utilice la función Mostrar Datos MIDI para comprobar cada valor por separado.

Select drumS1→4 When You Edit

Este mensaje aparece si intenta editar una Voz de Batería para una Parte en la que se ha seleccionado el modo "drum". Elija como modo de Parte una de las configuraciones de batería ("drumS1-S4") para editar la voz.

Especificaciones

Método de Generación de Tonos

AWM2 (Memoria de Ondas Avanzada 2)

Polifonía Simultánea Máxima

128 notas

Modos de Módulo de Sonido

XG, TG300B y Performance (Actuación)

Capacidad Multitímbrica

64 Partes (por 64 canales MIDI; con disposición dinámica de Voces)

Estructura Interna de Voces/Programas

Voces Normales

Voces Totales	1342
Modo XG	1149
Modo TG300B	664

Voces de Batería

Voces Totales	47
Modo XG	37
Modo TG300B	10

Programas de Actuación

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

Programas Predefinidos	100
Programas de Usuario	100

Efectos

Siete secciones de multiefectos: Reverberación (12 Tipos), Chorus (14 Tipos), Variación (70 Tipos), Inserción 1,2 (43 Tipos), Multi EQ (4 Tipos) y Part EQ (1 Tipo)

Pantalla

De cristal líquido personalizada, con retroiluminación

Controles

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

Conectores y Terminales

Panel frontal: toma de auriculares PHONES (miniconector estéreo), entradas A/D INPUT 1 y 2 (1/4" mono), terminal MIDI IN-A

Panel posterior: entradas INPUT L, R (izquierda, derecha), salidas OUTPUT L, R (izquierda, derecha); entrada de c.c. (DC IN); terminal TO HOST (al ordenador base); interruptor HOST SELECT (selección de ordenador base); terminales de entrada A/B, salida y retransmisión MIDI (MIDI IN A/B, MIDI OUT y MIDI THRU), bahía de expansión para tarjeta XG Plug-in.

Interfaz Ordenador/MIDI

Conexión directa al puerto del ordenador base (RS-232C, RS-422); los terminales MIDI permiten la conexión a un secuenciador MIDI o controlador MIDI

Velocidad de Transferencia de Datos (Baudios)

MIDI — 31.250 bps (bits por segundo)

Mac — 31.250 bps

PC-1 — 31.250 bps

PC-2 — 38.400 bps

Alimentación

Adaptador de c.a. PA-6 de Yamaha (incluido)

Dimensiones (anchura x profundidad x altura)

219,5 x 229,5 x 91,1 mm

Peso

1,9 kg

** Las especificaciones y descripciones de este manual poseen exclusivamente un carácter informativo. Yamaha Corp. se reserva el derecho a cambiar o modificar productos o especificaciones en cualquier momento sin previo aviso. Las especificaciones, equipamientos y opciones pueden diferir de una zona a otra, por lo que deberá consultar a su distribuidor Yamaha.*

Glosario

Actuación En el MU128, "Actuación" ("Performance") se refiere a un modo operativo y a los programas que se utilizan en dicho modo. Una Actuación puede contener hasta cuatro partes diferentes, todas ellas controlables por el mismo canal MIDI. Las Actuaciones predefinidas del MU128 son programas especiales de sonido compuestos por Partes múltiples, diseñados expresamente para actuaciones en directo y grabaciones de estudio.

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

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

Controlador Asignable 1 Ciertas funciones del MU128 (tales como el Filtro, el Volumen o el efecto de Variación) pueden cambiarse en tiempo real con los controladores de un instrumento MIDI conectado. El Controlador Asignable 1 le permite determinar qué controlador (por ejemplo, la rueda de modulación, el controlador de soplo, el pedal controlador, etc.) va a ser utilizado para tal propósito.

Edición Editar es el proceso de cambiar o especificar los ajustes del MU128.

EG Abreviatura en inglés de Generador de Envolvente, un control típico de los instrumentos electrónicos que afecta a la "forma" (o envolvente) del sonido en el tiempo. El MU128 ofrece dos tipos de EG: uno para el nivel y otro para el tono.

Entrada A/D Abreviatura de "analógica a digital". Las entradas A/D del MU128 permiten procesar las entradas analógicas (micrófono, guitarra eléctrica, reproductor de CD u otro instrumento electrónico) con los efectos digitales del MU128 y mezclarlas con las Voces Internas.

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

Filtro Control que modifica el contenido de frecuencia de un sonido. Los filtros se emplean para recortar o realzar de forma selectiva determinadas gamas de frecuencia del sonido, reforzándolo sutilmente o cambiando drásticamente su carácter. En el MU128, el Filtro puede ser controlado en tiempo real con el Controlador Asignable 1.

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

General MIDI (GM) Ampliación del estándar MIDI que garantiza que todos los datos de canción compatibles con GM puedan ser reproducidos debidamente en cualquier generador de tonos compatible con GM. El estándar especifica que un generador de tonos compatible con GM debe poseer al menos polifonía de 24 notas, capacidad multitímica de 16 Partes, y 128 Voces estándar. El MU128 supera estos requisitos con polifonía de 128 notas, capacidad multitímica de 64 notas y 1.342 Voces.

Inflexión de Tono Función existente en prácticamente todos los teclados MIDI (normalmente controlada desde una rueda de inflexión de tono), que permite elevar o reducir el tono de forma continuada. El parámetro de Control de la Inflexión de Tono del MU128 permite determinar los límites entre los que se puede modificar el tono.

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

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

Modo de Módulo de Sonido El MU128 tiene tres modos de Módulo de Sonido, que determinan el funcionamiento básico del equipo como generador de tonos. Hay disponibles dos modos Multi (XG y TG300B) y un modo de Actuación (PFM).

Multitímbrico Hace referencia a la capacidad de un generador de tonos para producir varios sonidos diferentes al mismo tiempo. El MU128 es un generador de tonos multitímbrico de 64 Partes, capaz de tocar a la vez 64 Voces de instrumento diferentes, cada una por un canal MIDI independiente.

Ordenador base Ordenador que controla un sistema musical. El ordenador base se conecta al MU128 (a través de los terminales TO HOST o MIDI) y ejecuta el software necesario para grabar y reproducir datos de canción, los cuales son recreados por las fuentes de sonido internas y los efectos del MU128.

Parámetro La palabra "parámetro" hace referencia a cualquier valor ajustable de un instrumento musical electrónico. Por ejemplo, la función de Vibrato del MU128 incluye tres parámetros: Velocidad, Profundidad y Retardo.

Parte Las Voces del MU128 se asignan a Partes separadas, pudiendo sonar simultáneamente hasta 64 de estas Partes. Las Partes equivalen a las distintas partes instrumentales de la música (la parte de piano, de guitarra, etc.)

Polifonía Número de notas que pueden ser reproducidas al mismo tiempo por un instrumento electrónico. El MU128 posee polifonía de 128 notas, garantizando que incluso los datos de canción más complejos van a ser reproducidos íntegra y fielmente, sin "desapariciones de notas".

Portamento Función existente en los primeros sintetizadores para crear un deslizamiento continuo del tono entre las notas tocadas de forma sucesiva. En el MU128, es posible ajustar el tiempo de deslizamiento del tono.

Puerto Para responder a la necesidad de más canales MIDI (el límite es 16), muchas interfaces MIDI incorporan dos o más puertos MIDI, cada uno de los cuales puede atender 16 canales MIDI. El MU128 está equipado con cuatro puertos MIDI independientes (A, B, C y D), que permiten el funcionamiento con 64 canales. Los cuatro puertos son direccionables a través de la interfaz de ordenador TO HOST.

Retorno Tratándose de efectos, "retorno" se refiere a la señal procesada que es devuelta a la mezcla de sonido global. Por ejemplo, el parámetro de Retorno de Reverberación determina la cantidad de señal procesada por el efecto de Reverberación que se funde con la mezcla de sonido global del MU128 (El "Retorno" es el compañero antagónico del "Envío").

Rueda de modulación Controlador presente en la mayoría de teclados MIDI, habitualmente utilizado para controlar el tono y otros tipos de modulación. Puede emplearse para controlar diversos aspectos del sonido del MU128 si se ajusta debidamente el Controlador Asignable 1 (véase página 79).

Secuenciador Dispositivo utilizado para la grabación, edición y reproducción de datos MIDI. Los secuenciadores se dividen por lo general en dos tipos: secuenciadores "expresos" y programas de secuenciación por ordenador. El MU128 puede utilizarse con cualquiera de ambos tipos.

Silenciamiento La función de Silenciamiento (MUTE) del MU128 permite silenciar una Parte para escuchar cómo suenan sin ella las restantes.

Solo Función del MU128 que permite aislar una Parte para escuchar cómo suena sola.

Variación En el MU128, "Variación" hace referencia a una sección especial de diversos efectos, entre los que se incluyen Reverberación, Retardo, Chorus y otros. Los efectos de Variación totalizan 70, y pueden utilizarse simultáneamente con las otras secciones de efectos del MU128 (Reverberación, Chorus, Inserción 1 y 2, y Ecuilización).

Velocidad de pulsación Expresa la velocidad con que se toca una nota (por ejemplo, sobre un teclado). Normalmente, cuanto más rápido (o más fuerte) se golpea una tecla, más alta es la velocidad de pulsación de la nota correspondiente y, por tanto, más alto el sonido producido. El MU128 incorpora una serie de parámetros relacionados con la velocidad de pulsación, los cuales ofrecen un amplio control sobre la respuesta de las Voces a la velocidad de pulsación, e incluso permiten configurar sofisticadas divisiones que harán cambiar las Voces en función de la velocidad aplicada.

Vibrato El Vibrato es un sonido oscilante, vibrante, producido por el MU128 mediante la modulación periódica del tono de una Voz. La velocidad y profundidad del Vibrato puede ajustarse, así como el tiempo que se desea que tarde dicho efecto en aplicarse.

Voz Unidad básica de sonido (o programa de sonido) del MU128. Hay disponibles un total de 1.342 Voces en el MU128.

XG Formato creado por Yamaha que mejora significativamente el estándar GM, ofreciendo una mayor variedad de Voces de alta calidad y efectos mejorados.

Índice Alfabético

A

Actuaciones, selección de Predefinidas o Internas	39
Afinación General	157
Almacenamiento	143
Asignación de Parte	177
Ataque del EG (Configuración de Batería)	129
Atenuador General	109

B

Balance Sin/Con Efecto (Inserción)	151
Banco de Actuaciones	132
Banco (modo de Actuación)	39, 134
Bloqueo de Ecuilizador del modo Multi	158
Bloqueo de Parte A/D	158
Bloqueo de Silenciamiento	158

C

Caída 1 del EG (Configuración de Batería)	129
Caída 2 del EG (Configuración de Batería)	129
Canal MIDI	119
Canal de recepción	119
Canal de recepción de actuación	157
Canción de Demostración	30, 169
Chorus	148
Conexión de Inserción	154
Conexión de Sistema	153
Conexión de Variación	150
Conexiones de audio	26
Conexiones de efectos (Sistema e Inserción)	152
Conexiones MIDI	32
Contraste	159
Control de la Amplitud por el Controlador Asignable	125, 139
Control del Filtro por el Controlador Asignable 1	124, 139
Control de Inflexión de Tono	123, 139
Control de Inserción 1,2 por el Controlador Asignable 1	151
control de Parte de Actuación	132
Control de Todas las Partes	70, 109, 132
Control de Una Parte (modo de Actuación)	72, 134
Control de Una Parte (modo Multi)	59, 105
Control de la Variación por el Controlador Asignable 1	150
Controlador Asignable 1	79, 124, 139
controles de Configuración de Batería	126
Copia	142

D

Desafinación	120
Desplazamiento de Nota (modo de Actuación)	136
Desplazamiento de Nota (modo Multi)	108
Desviación de la Sensibilidad a la Velocidad de Pulsación	123, 136
Dispositivo de almacenamiento de datos MIDI	33

E

Ecuilizador (EQ)	92, 94, 116, 141, 155
efectos de Inserción 1, 2	151
EG (Generador de Envolverte)	113, 141
EG del Tono	114
Entrada A/D	97
Envío de Chorus (Configuración de Batería)	128

Envío de Chorus (modo de Actuación)	135
Envío de Chorus (modo Multi)	107
Envío de Chorus a Reverberación	148
Envío de Reverberación (Configuración de Batería)	127
Envío de Reverberación (modo de Actuación)	135
Envío de Reverberación (modo Multi)	107
Envío de Variación (Configuración de Batería)	128
Envío de Variación (modo de Actuación)	136
Envío de Variación (modo Multi)	108
Envío de Variación a Chorus	150
Envío de Variación a Reverberación	150
EQ, Alta Ganancia	116, 129
EQ, Altas Frecuencias	116, 129
EQ, Baja Ganancia	116, 129
EQ, Bajas Frecuencias	116, 129
equipos MIDI, conexión	32
Expresión	107

F

Filtro	111, 141
Flujo de datos MIDI (esquema)	34, 37
Frecuencia de Corte HPF (Configuración de Batería)	129
Frecuencia de Corte HPF (modo Multi)	112
Frecuencia de Corte LPF (Configuración de Batería)	128
Frecuencia de Corte LPF (modo Multi)	112
Función de Recuperación	145
Funciones de Sistema	157

G

Grupo Alternativo (Configuración de Batería)	130
--	-----

I

Inicialización, funciones	166
Inserción, Parte	151
Interrupción de Portamento	121, 138

L

Límite Inferior de Nota	122
Límite Inferior de Velocidad de Pulsación	123, 136
Límite Superior de Nota	122
Límite Superior de Velocidad de Pulsación	123, 136

M

Mapa de voces	161
MIDI, Canal de Recepción	119
MIDI IN-A, terminal	157
Modo de Actuación	69, 131
Modo de Edición de Actuación	74, 137
Modo de Edición de Efectos	146
Modo de Edición de Multi	61, 111
Modo de Módulo de Sonido	6, 170
Modo Mono/Polifónico	121
Modo Multi	58, 104
Modo de Partes	120
Modo TG300B	21
Modo de Utilidades	156
Modo XG	21, 42
Mostrar Datos MIDI	171

N

Nivel (Configuración de Batería)	127
Nivel de Abandono del EG del Tono	115
Nivel Inicial del EG del Tono	114
Nivel Sin Efecto	122
Nombre de Actuación	138
Número de Actuación	132
Número de Banco (modo Multi)	43, 45, 105
Número de Cambio de Control del Controlador Asignable 1.	124, 139
Número de Dispositivo	157
Número de Programa (Voz) (modo de Actuación)	135
Número de Programa (Voz) (modo Multi)	106

O

Ordenador, conexión de cables	101
Ordenador, conexión del MU128	36
Ordenador, Macintosh	36
Ordenador, PC de IBM y clónicos	36
Otros (parámetros)	118, 141

P

Panorámico (Configuración de Batería)	127
Panorámico (modo de Actuación)	135
Panorámico (modo Multi)	107
Panorámico de Actuación	132
Panorámico de Chorus	148
Panorámico de Reverberación	147
Panorámico de Variación	150
Parámetros Comunes	137
Parámetros de Frecuencia de EQ	155
Parte A/D	97, 139
Partes, selección	43
Plugin, sistema	173
Profundidad de Modulación del Filtro LFO por el AC1	139
Profundidad de la Sensibilidad a la Velocidad de Pulsación ..	122, 136
Puerto de Retransmisión (THRU)	160

R

Recepción de Exclusivo de Sistema	159
Recepción de Mensaje de Selección de Banco	159
Recepción de Nota Activada (Conf. de Batería)	130
Recepción de Nota Desactivada (Conf. de Batería)	130
Recepción de Sistema Activado	159
Resonancia LPF (Configuración de Batería)	128
Resonancia LPF (modo Multi)	112
Retorno de Chorus (modo de Actuación)	133
Retorno de Chorus (modo Multi)	109
Retorno de Reverberación (modo de Actuación)	133
Retorno de Reverberación (modo Multi)	109
Retorno de Variación (modo de Actuación)	133
Retorno de Variación (modo Multi)	110
Reverberación	147
Rueda de Modulación - Prof. de Modulación Filtro LFO.	139
Rueda de Modulación - Prof. de Modulación Tono LFO.	124, 138

S

Sensibilidad del Tono a la Velocidad de Pulsación	127
Silenciamiento	95
Sin/Con Efecto (Variación)	150
Solo, función	95

T

Teclado MIDI, MU128 a través de	32
Teclado MIDI, selección de Voces	48
Tiempo de Abandono del EG	114
Tiempo de Abandono del EG del Tono	115
Tiempo de Ataque del EG	114
Tiempo de Ataque del EG del Tono	115
Tiempo de Caída del EG	114
Tiempo de Portamento	121, 138
Tipo de Chorus	148
Tipo de EQ	94, 155
Tipo de Inserción	151
Tipo de Reverberación	147
Tipo de Variación	149
Tono aproximado (configuración de batería)	127
Tono exacto (configuración de batería)	127
Transposición	110
Transposición de Sistema	133
Trasvase, funciones	162
Trasvase, intervalo	160

V

Variación	149
Velocidad de Pulsación, Frecuencia de Corte del LPF.	128
Vibrato	117, 141
Vibrato, Profundidad	117
Vibrato, Retardo	117
Vibrato, Velocidad	117
Visualización de Selección de Banco	161
Voces, categorías	43, 105, 134
Voces, exclusivas del MU100.	44
Voces, selección	43, 45, 48
Volumen (modo de Actuación)	135
Volumen (modo Multi)	107
Volumen de Actuación	132
Volumen General	109

X

XG Plug-in, sistema	173
---------------------------	-----

[REDACTED]

