

S90XS
S70XS

Manual de referencia

Cómo utilizar este manual

El Manual de referencia de S90 XS/S70 XS, creado en formato PDF, incorpora funciones especiales exclusivas de los archivos electrónicos, como Vínculo y Buscar, que permiten ir directamente a la página deseada haciendo clic en el término específico.

Lista de contenidos

La lista que aparece a la derecha de cada página equivale a la tabla de contenido.

En esta lista, haciendo clic en el elemento de su preferencia podrá saltar directamente a la página correspondiente.

La lista de la sección "Referencia" equivale al árbol de funciones de este instrumentos y permite encontrar fácilmente los parámetros que busca.

Si se encuentra con un parámetro que desconoce en la pantalla del instrumento, busque el parámetro correspondiente en esta lista y, a continuación, haga clic en el mismo para ir hasta la página en la que está descrito en detalle.

Función de búsqueda

Esta función incorporada en el software resulta muy útil si desea conocer el significado de términos con los que no esté familiarizado.

Al utilizar Adobe Reader para leer este manual, introduzca una palabra específica en el cuadro de búsqueda y, a continuación, pulse la tecla <Intro> del teclado del ordenador para ir a la sección pertinente del manual.

NOTA: Asegúrese de que compruebe y descarga la versión más reciente de Adobe Reader desde el siguiente sitio:
<http://www.adobe.com/es/products/reader/>

Página anterior/Página siguiente

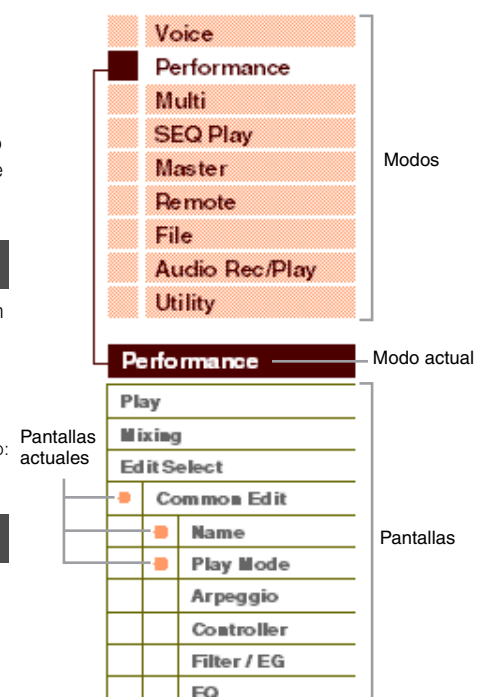
Al utilizar Adobe Reader, haga clic para volver a la página anterior o ir a la página siguiente utilizando los botones de la barra de herramientas.

Esta función resulta muy útil si desea volver a la página anterior cuando se pasa a la página de un vínculo.

NOTA: Si en la barra de herramientas no están visibles los botones Página anterior/Página siguiente, pulse la tecla <Alt> y, sin soltarla, pulse la tecla <←>/<→> para ir a la página anterior o a la siguiente, respectivamente.

NOTA: Para obtener información más detallada acerca de estas y otras funciones del software, consulte el manual de instrucciones del mismo.

Ejemplo: sección Referencia, modo Performance

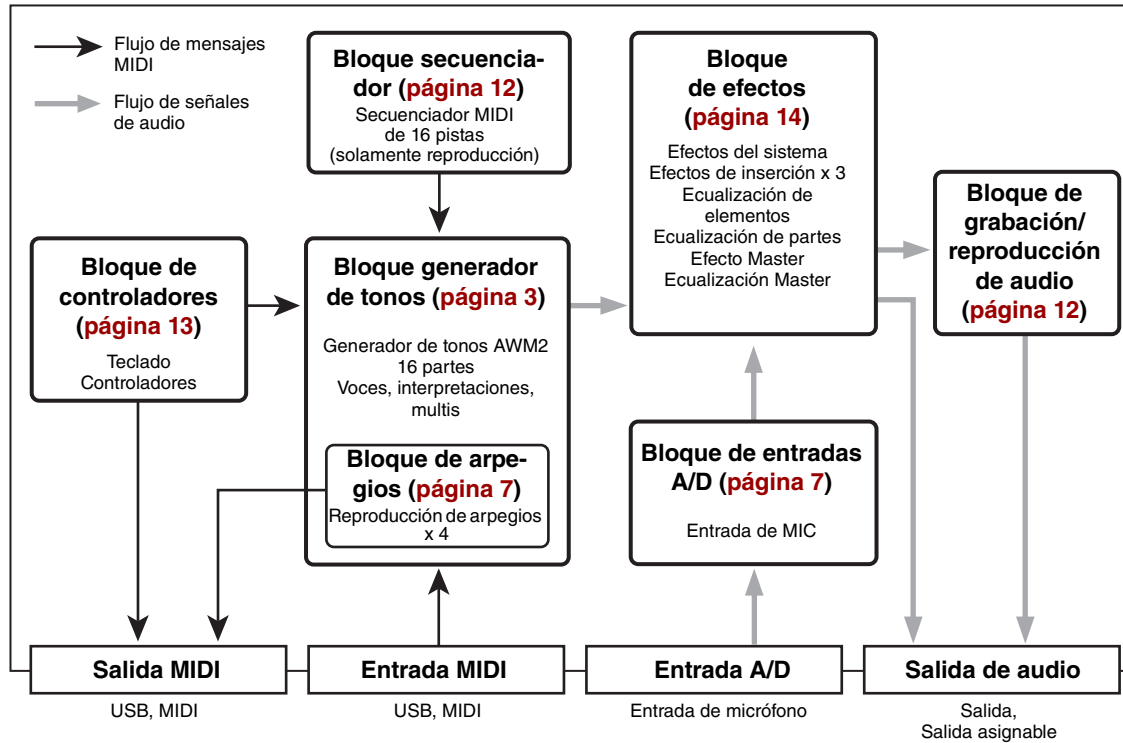


Estructura básica

Los siete bloques funcionales

El sistema S90 XS/S70 XS consta de siete bloques funcionales principales: Generador de tonos, Entradas A/D, Secuenciador, Arpeggio, Controlador, Efectos y Grabación/Reproducción de audio.

S90 XS/S70 XS



Estructura básica

●	Functional Blocks
	Tone Generator
	A/D Input
	Arpeggio
	Sequencer
	Audio Record/Play
	Controller
	Effect
	Internal Memory

Referencia

	Voice
	Performance
	Multi
	SEQ Play
	Master
	Remote
	File
	Audio Rec/Play
	Utility

Apéndice

	Acerca de MIDI
	Mensajes de la pantalla
	Resolución de problemas

AWM2 (Advanced Wave Memory, Memoria de ondas avanzada 2)

Este instrumento está equipado con un bloque generador de tonos AWM2. AWM2 (Advanced Wave Memory 2, Memoria de ondas avanzada 2) es un sistema de síntesis basado en ondas muestreadas (material sonoro) utilizado en numerosos sintetizadores de Yamaha. Para posibilitar un realismo adicional, cada voz AWM2 utiliza múltiples muestras de la forma de onda de un instrumento real. Además, es posible aplicar diversos parámetros, como generador de envolventes, filtro, modulación, etc.

Bloque generador de tonos

El bloque generador de tonos es lo que realmente produce sonido en respuesta a los mensajes MIDI recibidos desde bloque secuenciador, el bloque de controladores, el bloque de arpeggios y el instrumento MIDI externo a través del conector MIDI IN o del conector USB. Los mensajes MIDI son asignados a 16 canales independientes, y el sintetizador puede reproducir simultáneamente 16 partes independientes a través de los 16 canales MIDI. Sin embargo, el límite de 16 canales puede superarse mediante puertos MIDI independientes, cada uno de los cuales admite a su vez 16 canales. El bloque generador de tonos de este instrumento puede procesar mensajes MIDI a través del puerto 1. La estructura del bloque Generador de tonos será diferente en función del modo.

Bloque generador de tonos en modo Voice (Voz)

Estructura de las partes en el modo Voice

En el modo Voice se puede reconocer un solo canal MIDI, ya que en este modo solamente está disponible una parte. Este estado suele denominarse como generador de tonos "de timbre único". Una voz se reproduce desde el teclado con una única parte. Para configurar el canal de recepción MIDI para un timbre único (modos Voice y Performance), utilice el parámetro de recepción básico Ch (página 137) de la pantalla Utility MIDI. En el modo Voice, el instrumento solamente reconoce los datos procedentes del puerto MIDI 1.

NOTA: Si desea reproducir datos de una canción en un secuenciador MIDI externo o en un ordenador consistente en varios canales MIDI, asegúrese de utilizar el modo Multi (página 6).

Voz

El programa que contiene los elementos sonoros para generar el sonido de instrumento musical específico se denomina "voz". A nivel interno, existen dos tipos de voces: voces normales y voces de percusión. Básicamente, las voces normales son sonidos de un instrumento musical con tono que pueden interpretarse en el registro del teclado. Cada voz consta de un máximo de ocho elementos (voz normal) o de hasta 73 teclas (voz de percusión). Un elemento o tecla de percusión es la unidad básica y más pequeña de una voz. Esto implica que solamente un elemento o tecla puede producir el sonido del instrumento musical. Además, una voz normal puede generar el sonido realista o diversos tipos de sonido combinando múltiples elementos. Cada voz se crea editando parámetros exclusivos de cada elemento o tecla (parámetros Element Edit/Key Edit (Edición de elemento/Edición de tecla)) y los parámetros comunes a todos los elementos/teclas (Common Edit (Edición común)). En Element Edit y Key Edit, los parámetros solamente pueden editarse en el S90 XS/S70 XS Editor.

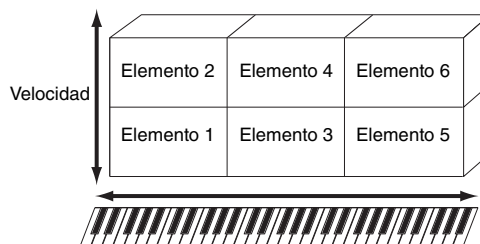
NOTA: Consulte instrucciones para editar una voz normal en la página 34. Consulte instrucciones para editar una voz de percusión en la página 58.

Voces normales y voces de percusión

Voces normales

Se trata de una voz que se interpreta normalmente con el teclado, y cada tecla suena con un tono estándar. Una voz normal consta de hasta ocho elementos. En función de la configuración del modo Voice Edit (Edición de voz), estos elementos sonarán simultáneamente, o bien los diferentes elementos sonarán en función de los ajustes del registro de notas, el intervalo de velocidad y la articulación ampliada (XA, Expanded Articulation).

En la ilustración puede verse un ejemplo de voz normal. Puesto que en este ejemplo los seis elementos se distribuyen en función del registro de notas del teclado y del intervalo de velocidad, sonará un elemento diferente según qué nota se toque y con qué intensidad. En la distribución de notas, los elementos 1 y 2 suenan en la frecuencia inferior del teclado, los elementos 3 y 4 suenan en la frecuencia media, y los elementos 5 y 6 suenan en la frecuencia superior. En la distribución de velocidad, los elementos 1, 3 y 5 suenan al tocar el teclado suavemente, mientras que los elementos 2, 4 y 6 suenan cuando se toca con fuerza. En un ejemplo práctico de esto, una voz de piano podría estar compuesta de seis muestras diferentes. Los elementos 1, 3 y 5 serían los sonidos del piano tocados suavemente, por encima de los respectivos registros de notas, mientras que los elementos 2, 4 y 6 serían sonidos tocados con más intensidad, para cada registro de notas respectivo. En realidad, S90 XS/S70 XS es incluso más flexible, ya que admite hasta ocho elementos independientes.



Estructura básica

Functional Blocks
● Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

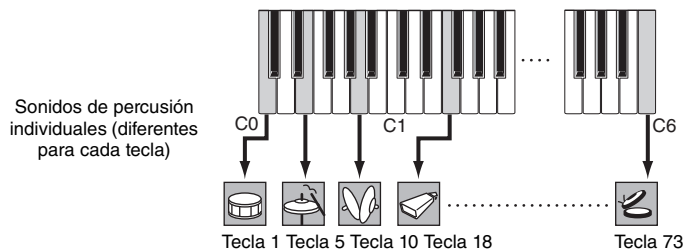
Apéndice

Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
Resolución de problemas

Voz de percusión

Las voces de percusión son básicamente sonidos de percusión o de batería que se asignan a notas individuales del teclado. Al conjunto de voces normales u ondas de percusión o de batería asignadas se lo denomina "Kit de batería".

A diferencia de los elementos, la tecla de percusión es equivalente a la nota correspondiente, lo que implica que no es posible cambiar su registro. El sonido de batería o de percusión está asignado a cada tecla de percusión. Es posible crear diversos tipos de voces de percusión cambiando el sonido de percusión o de batería asignado a cada tecla, y editando parámetros tales como el tono y el EG (Generador de envolventes).



Expanded Articulation (XA, Articulación ampliada)

Expanded Articulation (XA, Articulación ampliada) es un sistema de generación de tonos especialmente diseñado para una mayor flexibilidad y realismo acústico en las interpretaciones. Esta función, heredada del sintetizador MOTIF XS, permite recrear con más eficacia técnicas de interpretación natural y sonidos realistas, como el ligado y el staccato, e incorpora otros modos exclusivos para realizar cambios aleatorios y alternativos de sonidos al interpretar.

Interpretación realista de un ligado

Los sintetizadores convencionales recrean el efecto de ligado continuando el envolvente del volumen de una nota anterior en la nota siguiente, en el modo Mono. No obstante, el resultado es un sonido artificial diferente del propio del instrumento acústico real. Al igual que la tecnología de la serie MOTIF XS, el S90 XS/S70 XS reproduce con más precisión un efecto de ligado, permitiendo que suenen elementos concretos al tocar el ligado y que otros elementos se toquen normalmente con los ajustes del parámetro XA Control (Control de articulación ampliada) "normal" y "legato" (ligado).

Sonido auténtico al soltar una nota

Los sintetizadores convencionales no suelen apreciar cuál es el sonido producido cuando se suelta la nota del instrumento acústico. El S90 XS/S70 XS capta el sonido producido al soltar la nota del instrumento acústico ajustando el parámetro XA Control de un elemento concreto en "key off sound" (sonido al soltar la tecla).

Sutiles variaciones del sonido de cada nota tocada

Los sintetizadores convencionales intentan reproducir esto cambiando aleatoriamente el tono o el filtro. No obstante, esto produce un efecto electrónico diferente de las variaciones reales del sonido de un instrumento acústico. El S90 XS/S70 XS reproduce con mayor precisión estas sutiles variaciones de sonido mediante los ajustes del parámetro XA Control "wave cycle" (ciclo de onda) y "wave random" (onda aleatoria).

Cambio entre diferentes sonidos para recrear la interpretación natural de un instrumento acústico

Los instrumentos acústicos tienen características propias exclusivas e incluso sonidos específicos y únicos que se crean sólo en ciertas ocasiones en una interpretación. Por ejemplo, la articulación oscilante en una flauta o tocar armónicos altos en una guitarra acústica. Los sintetizadores convencionales (anteriores a la serie MOTIF XS) no podían plasmar tales sonidos, por ejemplo, activándolos a una velocidad mayor (más intensa). Por su parte, el S90 XS/S70 XS recrea estos sonidos especiales permitiendo alternar entre sonidos durante la interpretación, utilizando los botones ASSIGNABLE FUNCTION (Función asignable) y los ajustes del parámetro XA Control "AF 1 on" (AF 1 activada), "AF 2 on" (AF 2 activada) y "all AF off" (Todas las AF desactivadas). De este modo se obtiene un control expresivo natural que previamente no podía conseguirse.

NOTA: También es posible activar o desactivar los botones ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2] transmitiendo el número de cambio de control especificado como "A Func 1/2 Ctrl No." (página 139) en la pantalla Utility Controller (Controlador de utilidad) de un dispositivo externo.

Nuevos sonidos y nuevos estilos de interpretación

Las funciones anteriores, extremadamente versátiles, pueden aplicarse eficazmente no solamente a los sonidos acústicos sino también a las voces electrónicas y de sintetizador. La función XA brinda un potencial enorme para lograr sonidos auténticos, interpretar con expresividad y sugerir nuevos y creativos estilos para tocar.

Estructura básica

●	Functional Blocks
●	Tone Generator
	A/D Input
	Arpeggio
	Sequencer
	Audio Record/Play
	Controller
	Effect
	Internal Memory

Referencia

	Voice
	Performance
	Multi
	SEQ Play
	Master
	Remote
	File
	Audio Rec/Play
	Utility

Apéndice

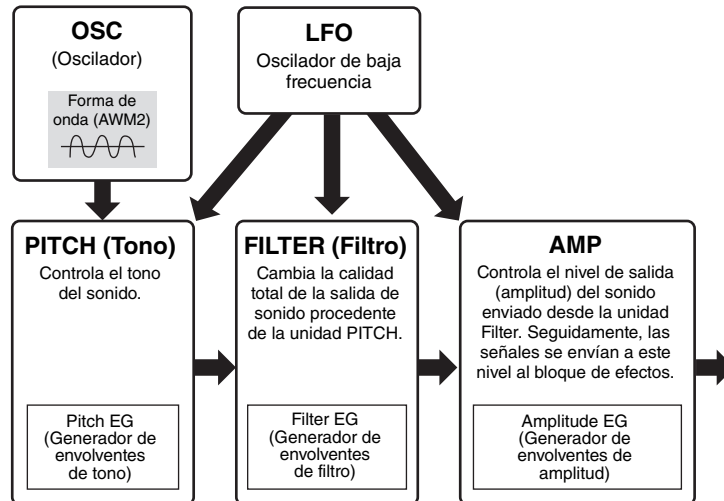
	Acerca de MIDI
	Mensajes de la pantalla
	Resolución de problemas

Elementos y teclas de percusión

Los elementos y las teclas de percusión son los componentes básicos más pequeños de este sintetizador que conforman una voz; de hecho, sería posible utilizar un solo elemento o tecla de percusión para crear una voz. Estas pequeñas unidades de sonido pueden crearse, mejorarse y procesarse a través de diversos parámetros tradicionales del sintetizador, como el oscilador, el filtro de tonos, la amplitud y el LFO (oscilador de baja frecuencia) que se muestran a continuación.

IMPORTANTE

En **Element Edit** y **Key Edit**, los parámetros pueden modificarse solamente con el **S90 XS/S70 XS Editor** instalado en el ordenador conectado al **S90 XS/S70 XS**.



Oscillator (Oscilador)

Esta unidad genera las ondas que determinan el tono básico. Desde la ventana de configuración del oscilador (Oscillator setup) del S90 XS/S70 XS Editor es posible asignar una forma de onda (el "componente básico" del sonido) a cada elemento de una voz normal o a cada tecla de una voz de percusión. En el caso de una voz normal pueden ajustarse el registro de notas del elemento (el registro de notas del teclado en el que sonará el elemento) y la velocidad de respuesta (el intervalo de velocidades de notas en la que sonará el elemento). Además, en esta unidad pueden definirse los parámetros relacionados con XA.

Cada forma de onda consta de una o más muestras creadas grabando el sonido del instrumento real y asignándolas a los ajustes de teclado y velocidad.

Consulte información acerca de los parámetros del oscilador en las páginas 46 y 60.

Pitch (Tono)

Esta unidad controla el tono del sonido (onda) enviado desde el oscilador. En el caso de la voz normal, puede desintonizar diferentes elementos, aplicar escalas de tono, etc. Asimismo, si ajusta el generador de envolventes de tono (PEG), podrá controlar cómo cambia el tono con el paso del tiempo.

Los parámetros relacionados con el tono pueden configurarse con el S90 XS/S70 XS Editor.

Consulte información detallada en las páginas 47, 48 y 61.

Filter (Filtro)

Esta unidad modifica el tono del sonido procedente desde la unidad Pitch recortando la salida de un tramo de frecuencia específico del sonido. Además, configurando el generador de envolventes de filtro (FEG) es posible controlar cómo cambiará la frecuencia de corte del filtro en el transcurso del tiempo.

Los parámetros de Filter pueden configurarse con el S90 XS/S70 XS Editor.

Consulte información detallada en las páginas 50, 51, 53 y 61.

Amplitude (Amplitud)

Esta unidad controla el nivel de salida (amplitud) del sonido procedente desde el bloque Filter.

Seguidamente, las señales se envían a este nivel al bloque de efectos. Además, ajustando el generador de envolventes de amplitud (AEG) es posible controlar cómo cambiará el volumen en el transcurso del tiempo. Los parámetros de Amplitude pueden configurarse con el S90 XS/S70 XS Editor.

Consulte información detallada en las páginas 53, 55, 62 y 62.

Estructura básica

Functional Blocks
● Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Apéndice

Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
Resolución de problemas

LFO (Low Frequency Oscillator, Oscilador de baja frecuencia)

Como su propio nombre indica, el LFO genera una onda de baja frecuencia.

Estas ondas pueden utilizarse para variar el tono, el filtro o la amplitud de cada elemento con el fin de crear efectos tales como vibrato, wah y trémolo. El LFO puede configurarse de manera independiente para cada elemento, aunque también puede configurarse de forma global para todos los elementos. Los parámetros de LFO pueden configurarse con el S90 XS/S70 XS Editor.

Consulte información detallada en las páginas [40](#) y [56](#).

Estructura de memoria de las voces

Voz normal

Bancos predefinidos 1 – 8	1024 voces normales (128 voces por cada banco)
Banco de GM	128 voces
Bancos de usuario 1 – 4	512 voces normales (128 voces por cada banco)

Voz de percusión

Banco de percusiones predefinidas	64 voces
Banco de percusiones de GM	1 voz
Banco de percusiones de usuario	32 voces

Estructura básica

Functional Blocks
● Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Bloque generador de tonos en el modo Performance (Interpretación)

Estructura de las partes en el modo Performance

En este modo, el bloque generador de tonos recibe datos MIDI a través de un único canal. Este estado suele denominarse como generador de tonos “de timbre único”. Este modo permite reproducir una interpretación (en la que se combinan varias voces o partes en una capa o en otras configuraciones) con un teclado. Debe tenerse en cuenta que en este modo no será posible reproducir adecuadamente los datos de canciones de un secuenciador externo que consten de varios canales MIDI. Si está utilizando un secuenciador MIDI externo o un ordenador para tocar el instrumento, asegúrese de utilizar el modo Multi.

Performance (Interpretación)

Un programa en el que se combinan múltiples voces (partes) en una capa, o bien en otras configuraciones, se denomina “Performance” (Interpretación). Cada interpretación puede crearse editando los parámetros exclusivos de cada parte, así como los parámetros comunes a todas las partes, en el modo Performance (Interpretación) ([página 69](#)).

Estructura de memoria de las interpretaciones

Se incluyen cuatro bancos de usuario. Cada uno contiene 128 interpretaciones. En consecuencia, en total se incluyen 512 interpretaciones de usuario.

Apéndice

Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
Resolución de problemas

Bloque generador de tonos en el modo Multi

Estructura de las partes en el modo Multi

El modo Multi permite utilizar 16 parte y asignar diferentes voces para reproducir cada parte. Dado que es posible configurar diferentes canales MIDI para cada parte del bloque generador de tonos, puede emplearse un secuenciador MIDI externo o un ordenador para reproducir los sonidos. Los datos de secuencia de cada pista reproducen las partes correspondientes (las que tienen la misma asignación de canal MIDI) en el bloque generador de tonos. Al generador de tonos MIDI que simultáneamente recibe a través de múltiples canales MIDI y que reproduce varias partes de instrumento se lo denomina generador de tonos “multitimbre”.

Para utilizar el bloque generador de tonos en el modo Multi, configure el puerto del secuenciador externo como 1 y, a continuación, configure el MIDI Receive Channel (Canal de recepción MIDI de cada parte como “Receive Ch” (Canal de recepción, [página 101](#)) en la pantalla Voice de Multi Part Editor.

Multi

Se denomina "Multi" a aquel programa en el que se asignan varias voces a las partes para una reproducción multitimbre en el modo Multi. Cada Multi puede contener hasta 16 partes.

Estructura de memoria de Multi

El banco de usuario incluye 128 programas Multi.

Polifonía máxima

Por polifonía máxima se entiende el mayor número de notas que puede emitir simultáneamente el generador de tonos interno del instrumento.

La polifonía máxima de este sintetizador es de 128. Si el bloque generador de tonos interno recibe un número de notas superior a la polifonía máxima, se cortarían las notas tocadas anteriormente. Tenga en cuenta que esto será especialmente apreciable en las voces que no tengan disminución.

Además, la polifonía máxima se refiere al número de elementos de voz utilizados, no al número de voces. Cuando se utilizan voces normales que incluyen un máximo de ocho elementos, el número máximo de notas simultáneas puede ser inferior a 128.

Bloque de entradas A/D

Este bloque procesa la entrada de señales de audio procedentes de la toma MIC INPUT (Entrada de micrófono). Las señales de audio procedentes de la toma MIC INPUT pueden transmitirse al Insertion Effect (Efectos de inserción), System Effect (Efectos del sistema), Master Effect (Efectos Master) y Master EQ (Ecuación Master) del bloque de efectos.

Los parámetros relacionados con las entrada A/D pueden configurarse en la siguiente pantalla.

Modo	Pantalla	Páginas
Voice (Voz)	Pantallas Voice A/D Out (Salida A/D de voz) y Voice A/D FX (Efecto A/D de voz) del modo Utility (Utilidad)	Páginas 140 y 141
Performance (Interpretación)	Pantallas A/D Out (Salida A/D) y A/D FX (Efecto A/D) del modo Performance Common Edit (Edición común de Interpretación)	Páginas 78 y 79
Multi	Pantallas A/D Out (Salida A/D) y A/D FX (Efecto A/D) del modo Multi Common Edit (Edición común de Multi)	Páginas 98 y 99

Bloque de arpeggios

Esta función permite activar automáticamente frases musicales y rítmicas utilizando la voz actual con solamente pulsar una o varias notas del teclado. La secuencia de arpeggios también cambia en respuesta a las notas o acordes reales que se interpretan, lo cual ofrece una amplia variedad de ideas y frases musicales estimulantes tanto para la composición como para la interpretación. Pueden reproducirse cuatro tipos de arpeggios simultáneamente, incluso en los modos Song (Canción) y Pattern (Patrón).

Categoría de arpeggio

Los arpeggios se dividen en las 18 categorías que se enumeran a continuación. Las categorías están basadas en el instrumento musical.

Lista de categorías

ApKb	Piano acústico y teclado
Organ	Órgano
GtPl	Guitarra y punteo
GtMG	Guitarra para "voces Mega"
Bass	Bajo
BaMG	Bajo para "voces Mega"
Strng	Cuerdas
Brass	Metales
RdPp	Caramillo y tubo

Lead (Principal)	Voz principal de sintetizador
PdMe	Pulsador de sintetizador y efectos musicales
CPrc	Percusión cromática
DrPc	Batería y percusión
Seq	Secuencia de sintetizador
Chord	Secuencia de acordes
Hybrd	Secuencia híbrida
Cntr	Control
DrEnd	Coda de percusión

NOTA: Las categorías "GtMG" y "BaMG" incluyen los tipos de arpeggio adecuados para ser utilizados con una voz Mega.

Estructura básica

Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Apéndice

Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
Resolución de problemas

Voces Mega y arpegios de voz Mega

Las voces normales utilizan el cambio de velocidad para que la calidad del sonido o el nivel de una voz se adapten a la intensidad con que se toca el teclado. Esto hace que estas voces respondan con naturalidad. Sin embargo, las voces Mega tienen una estructura muy compleja, con muchas capas diferentes, por lo que no son adecuadas para ser interpretadas manualmente. Las voces Mega fueron específicamente desarrolladas para ser interpretadas mediante arpegios de voz Mega y producir resultados increíblemente reales. Las voces Mega deben utilizarse con arpegios de voz Mega (incluidos en las categorías "GtMG" y "BaMG"). Consulte información acerca del tipo de arpegio adecuado para cada voz Mega, consulte el Tipo de voz en la lista Tipo de arpegio de la Lista de datos (un documento PDF separado).

Estructura básica

Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory

Subcategoría

Las categorías de arpegios se dividen en las subcategorías enumeradas a continuación. Puesto que las subcategorías se enumeran en función del género musical, resulta fácil encontrar la adecuada para el estilo musical de su preferencia.

Lista de subcategorías

Rock	Rock
R&B	R&B
Elect	Electrónica
Jazz	Jazz
World	Internacional
Genrl	General
Comb	Combinación
Zone	Velocidad de zona*

Z.Pad	Velocidad de zona para pulsador*
Filtr	Filtro
Exprs	Expresión
Pan	Panorámico
Mod	Modulación
Pbend	Inflexión de tono
Asign	Asignación 1 y 2

NOTA: Los tipos de arpegios pertenecientes a las subcategorías marcadas con un asterisco (*) contienen determinados intervalos de velocidad, a cada uno de los cuales se le asigna una frase diferente. Cuando se selecciona un tipo de estas categorías en el modo Voice, es conveniente definir el límite de velocidad de cada elemento con los intervalos que se indican a continuación.

Intervalos de velocidad de cada tipo de arpegio

2Z_****: 1 – 90, 91 – 127

4Z_****: 1 – 70, 71 – 90, 91 – 110, 111 – 127

8Z_****: 1 – 16, 17 – 32, 33 – 48, 49 – 64, 65 – 80, 81 – 96, 97 – 108, 109 – 127

PadL_****: 1 – 1, 2 – 2, 3 – 127

PadH_****: 1 – 112, 113 – 120, 121 – 127

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Apéndice

Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
Resolución de problemas

Nombre del tipo de arpegio

Los tipos de arpegios se denominan siguiendo una serie de reglas y abreviaturas. Una vez que las conozca, le resultará fácil buscar y seleccionar los tipos de arpegios de su preferencia.

Tipo de arpegio con “_ES” al final del nombre (ejemplo: HipHop1_ES)

Estos tipos de arpegios usan la misma arquitectura de arpegio con varias pistas que MOTIF ES. Este tipo de arpegio (ES) supone las siguientes ventajas: Estos arpegios permiten crear notas y acordes complejos incluso cuando son activados con una nota. El arpegio sigue minuciosamente las notas interpretadas en el teclado, excepto el área donde está asignado el arpegio, lo que ofrece una gran libertad en el uso de armónicos y la posibilidad de “introducir solos” con estos arpegios. Consulte información detallada en la [página 11](#).

Tipo de arpegio con “_XS” al final del nombre (ejemplo: Rock1_XS)

Estos arpegios utilizan una tecnología de reconocimiento de acordes que se ha desarrollado recientemente para determinar las notas que debe reproducir el arpegio. Este tipo de arpegio (XS) supone las siguientes ventajas: Los arpegios solamente responden a cualquier área del teclado en la que se haya asignado un tipo de arpegio XS. Las demás áreas del teclado no afectan al reconocimiento de acordes. Esto permite una interpretación muy natural en todo el teclado con las partes de acompañamiento y bajo generadas con arpegios. El arpegio siempre interpretará partes armónicamente correctas. Esto resulta especialmente útil para las partes de acompañamiento del bajo y acordes. Consulte información más detallada en la [página 11](#).

Tipo de arpegio con nombre normal (ejemplo: UpOct1)

Además de los tipos anteriormente descritos, existen tres tipos de reproducción: los arpegios creados para usar voces normales y reproducirse solamente con las notas interpretadas y sus notas de octavas ([página 11](#)), los arpegios creados para usarse en voces de percusión ([página 11](#)) y los que contienen principalmente eventos no están relacionados con las notas ([página 12](#)).

Cómo usar la lista de tipos de arpeggios

La lista Tipos de arpeggios que encontrará en la Lista de datos (un documento PDF separado) contiene las siguientes columnas.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Main Category	Sub Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Random SFX	Voice Type
ApKb	Rock	1	70sRockB	4 / 4	2	130			Acoustic Piano
ApKb	Rock	2	70sRockC	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	3	70sRockD	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	4	70sRockE	4 / 4	4	130			
ApKb	Rock	5	70sRockF	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	6	70sRockG	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	7	70sRockH	4 / 4	1	130			

NOTA: Tenga en cuenta que esta lista se presenta exclusivamente a efectos de ejemplo. Consulte la lista compleja de tipos de arpeggios en la Lista de datos (documento PDF separado).

1 Main Category (Categoría principal)

Indica la categoría de los arpeggios.

2 Sub Category (Subcategoría)

Indica la subcategoría de los arpeggios.

3 ARP No (Número de arpeggio)

Indica el número del tipo de arpeggio.

4 ARP Name (Nombre del arpeggio)

Indica el nombre del arpeggio.

5 Time Signature (Signatura de tiempo)

Indica la signatura del tiempo o metrónomo del tipo de arpeggio.

6 Length (Longitud)

Indica la longitud de los datos (cantidad de compases) del tipo de arpeggio. Si el parámetro Loop* (Bucle) se configura como "off" (desactivado), el arpeggio se reproducirá durante este tiempo y, a continuación, se detendrá.

7 Original Tempo (Tempo original)

Indica el valor de tempo apropiado del tipo de arpeggio. Debe tenerse en cuenta que este tempo no se define automáticamente al seleccionar un tipo de arpeggio.

8 Accent (Énfasis)

El círculo indica que el arpeggio usa la función Accent Phrase (Frase de énfasis) (página 10).

9 Random SFX (Efecto de sonido aleatorio)

El círculo indica que el arpeggio usa la función SFX (Efecto de sonido, página 10).

10 Voice Type (Tipo de voz)

Indica el tipo de voz apropiado para el tipo de arpeggio.

Si el parámetro Voice With Arpeggio (Voz con arpeggio) (página 104) se configura como "on" (activado) en la pantalla Arp Edit (Edición de arpeggio) del modo Arp Edit, la voz de este tipo se seleccionará automáticamente.

*El parámetro "Loop" puede configurarse en la pantalla Arp Edit (página 36) de Voice Edit, en la pantalla Arp Edit (página 84) de Performance Part Edit y en la pantalla Arp Edit (página 104) de Multi Part Edit.

Estructura básica

Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Apéndice

Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
Resolución de problemas

Ajustes relacionados con los arpeggios

Existen diversos métodos para activar y detener la reproducción de un arpeggio. Además, es posible especificar si deben activarse o no los sonidos SFX y frases de énfasis especiales conjuntamente con los datos de la secuencia normal. Esta sección explica los parámetros relacionados con los arpeggios que pueden configurarse en los modos Voice, Performance y Multi.

Activación o desactivación de la reproducción de arpeggios

Es posible ejecutar las siguientes operaciones.

Para interpretar el arpeggio solamente al pulsar la nota:	"Hold" = "off," "Trigger Mode" = "gate"
Para continuar el arpeggio incluso si deja de pulsarse la nota:	"Hold" = "on," "Trigger Mode" = "gate"
Para alternar entre la activación y la desactivación de la reproducción de arpeggios al pulsar la nota:	"Trigger Mode" = "toggle" (El parámetro Hold puede configurarse como "on" u "off.")

NOTA: Los modos Hold y Trigger pueden configurarse en la pantalla Arp Edit (página 36) de Voice Edit, en la pantalla Arp Edit (página 84) de Performance Part Edit y en la pantalla Arp Edit (página 104) de Multi Part Edit.

NOTA: Al recibirse un mensaje MIDI sostenido (control n° 64) con el parámetro "Arp Sw" configurado como "on", podrá obtener el mismo resultado configurando "Arp Hold" como "on".

Frase de énfasis

Las frases de énfasis se componen de los datos de secuencia incluidos en algunos tipos de arpeggios y que solamente suenan al tocar las notas a una velocidad mayor (con más intensidad) que la especificada en el parámetro Accent Velocity Threshold (Umbral de velocidad de énfasis).

Si resulta difícil tocar a las velocidades necesarias para activar la frase de énfasis, configure el parámetro Accent Velocity Threshold con una velocidad menor.

NOTA: El parámetro "Accnt Vel Th (Umbral de velocidad de énfasis)" puede configurarse en la pantalla Arp Edit (página 36) de Voice Edit, en la pantalla Arp Edit (página 84) de Performance Part Edit y en la pantalla Arp Edit (página 104) de Multi Part Edit.

NOTA: Consulte información acerca de los tipos de arpeggios que utilizan esta función en la lista Tipos de arpeggios que encontrará en la Lista de datos (un documento PDF separado).

Random SFX (Efecto de sonido aleatorio)

Algunos tipos de arpeggios incluyen la función Random SFX (Efecto de sonido aleatorio) que activa sonidos especiales, como el sonido del traste de la guitarra, al soltar la nota. Los siguientes parámetros afectan a la función Random SFX.

Para activar o desactivar Random SFX:	Random SFX
Para ajustar el volumen del sonido de SFX:	SFX Vel Offset (Compensación de velocidad de SFX)
Para determinar si la velocidad controlará o no el volumen del sonido SFX:	SFX Key on Ctrl (Control de activación de tecla de SFX)

NOTA: Los parámetros "Random SFX", "SFX Vel Offset" y "SFX Key on Ctrl" pueden configurarse en la pantalla Arp Edit (página 36) de Voice Edit, en la pantalla Arp Edit (página 84) de Performance Part Edit y en la pantalla Arp Edit (página 104) de Multi Part Edit.

NOTA: Consulte información acerca de los tipos de arpeggios que utilizan esta función en la lista Tipos de arpeggios que encontrará en la Lista de datos (un documento PDF separado).

Estructura básica

Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Apéndice

Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
Resolución de problemas

Tipos de reproducción de arpeggios

Existen tres tipos principales de reproducción de arpeggios que se describen a continuación.

Tipos de arpeggios para voces normales

Los tipos de arpeggios (pertenecientes a todas las categorías excepto DrPC y Cntr) que se crean para utilizar con las voces normales permiten los tres tipos de reproducción siguientes.

Solamente reproducción de las notas tocadas

El arpeggio se reproduce utilizando únicamente la nota tocada y sus octavas.

Reproducción de una secuencia programada en función de las notas tocadas

Estos tipos de arpeggios disponen de varias secuencias, cada una de las cuales resulta adecuada para un determinado tipo de acorde. Incluso si se pulsa una sola nota, el arpeggio se reproducirá con la secuencia programada, por lo que podrán sonar notas diferentes de las interpretadas. Al pulsar otra nota, se activa la secuencia transpuesta, independientemente de la nota pulsada como nota fundamental. Al añadir notas a las ya retenidas, la secuencia cambiará en consecuencia. Los nombres de arpeggios con este tipo de reproducción llevan el sufijo "_ES".

Reproducción de una secuencia programada en función del acorde tocado

Estos tipos de arpeggios que se crean para utilizarlos con las voces normales se reproducen para coincidir con el tipo de acorde que se determina al detectar las notas que se interpretan en el teclado. Los nombres de arpeggios con este tipo de reproducción llevan el sufijo "_XS".

NOTA: Si el parámetro Key Mode (Modo de tecla) se configura como "sort" (en orden) o como "sort+direct" (en orden y directo), se reproducirá la misma secuencia con independencia del orden en que se toquen las notas. Si el parámetro Key Mode se configura como "thru" (hasta el final) o como "thru+direct" (hasta el final y directo), se reproducirá una secuencia diferente con independencia del orden en que se toquen las notas.

NOTA: Puesto que estos tipos están programados para las voces normales, si se utilizan con voces de percusión es posible que los resultados no sean musicalmente adecuados.

Tipos de arpeggios para voces de percusión/batería. Categorías: DrPc, DrEnd

Estos tipos de arpeggios se programan específicamente para utilizarlos con voces de percusión y permiten acceder instantáneamente a diversos patrones rítmicos. Existen tres tipos de reproducción diferentes.

Reproducción de un patrón de percusión

Al pulsar cualquier nota (o notas) se activa el mismo patrón rítmico.

Reproducción de un patrón de percusión, además de notas adicionales tocadas (instrumentos de percusión asignados)

Al pulsar alguna nota se activa el mismo patrón rítmico. Si se añaden notas a las ya retenidas se generan sonidos adicionales (instrumentos de percusión asignados) para el patrón de percusión.

Reproducción de las notas tocadas únicamente (instrumentos de percusión asignados)

Al interpretar una o varias notas se activa un patrón rítmico que utiliza solamente las notas tocadas (instrumentos de percusión asignados). Si se añaden notas a las ya retenidas se generan sonidos adicionales (instrumentos de percusión asignados) para el patrón de percusión. Tenga presente que aunque toque las mismas notas, el patrón rítmico activado variará en función del orden de las notas tocadas. Esto permite acceder a diferentes patrones de ritmo con los mismos instrumentos con solamente cambiar el orden en que toca las notas cuando el parámetro Key Mode esté configurado como "thru" o "thru+direct".

NOTA: Los tres tipos de reproducción anteriores no se distinguen por el nombre de la categoría o del tipo. Tendrá que interpretar cada tipo y escuchar la diferencia.

NOTA: Puesto que estos tipos están programados para las voces de percusión, si se utilizan con voces normales es posible que los resultados no sean musicalmente adecuados.

Estructura básica

Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
● Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Apéndice

Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
Resolución de problemas

Tipos de arpeggios que contienen principalmente eventos no relacionados con notas, Categoría: Cntr

Estos tipos de arpeggios se programan principalmente con los datos de Control Change (Cambio de control) y de Pitch Bend (Inflexión del tono).

Se utilizan para cambiar el tono del sonido, en lugar de reproducir notas específicas. De hecho, algunos tipos no contienen ninguna nota. Si se utiliza un tipo de esta categoría, configure el parámetro Key Mode como "direct", "thru+direct" o "sort+direct".

NOTA: El parámetro "Key Mode" (Modo de tecla) puede configurarse en la pantalla Arp Edit (página 36) de Voice Edit, en la pantalla Arp Edit (página 84) de Performance Part Edit y en la pantalla Arp Edit (página 104) de Multi Part Edit.

Consejos para la reproducción de arpeggios

No sólo proporciona inspiración y pasajes rítmicos completos, sino que también aporta datos de calidad MIDI para utilizarlos en la creación de canciones, o partes de acompañamiento totalmente acabadas para su uso en las actuaciones en directo. Consulte información detallada en la sección "Arpeggios" del Manual de instrucciones impreso.

Bloque secuenciador

Este bloque permite reproducir el archivo MIDI estándar, incluyendo las 16 partes, en los modo Multi y Sequence Play (Reproducción de secuencia). Los mensajes MIDI reproducidos en el bloque secuenciador serán transmitidos al bloque generador de tonos.

Bloque de grabación/reproducción de audio

Este bloque permite grabar la interpretación con el teclado como datos de audio en el dispositivo de almacenamiento USB o en la memoria flash interna, así como reproducir los datos de audio grabados.

Grabación de audio

La salida de sonido procedente del bloque generador de tonos de este instrumento y la entrada de sonido a procedente de la toma MIC INPUT serán transmitidas al bloque de efectos y, a continuación, grabadas como datos de audio. Los datos de audio se graban y guardan como archivo WAVE (44,1 kHz, 16 bits, estéreo).

Reproducción de audio

Es posible reproducir directamente los archivos guardados en la memoria flash interna o en un dispositivo de almacenamiento USB externo. El sonido de reproducción ignorará el bloque de efectos antes de salir.

Estructura básica

Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
● Arpeggio
● Sequencer
● Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Apéndice

Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
Resolución de problemas

Bloque de controladores

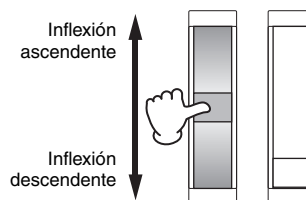
Este bloque consta del teclado, de las ruedas de modulación y de inflexión del tono, del controlador de cinta, de los potenciómetros, de los mandos deslizantes de control, etcétera. El propio teclado no genera sonidos, sino que genera o transmite la activación o desactivación de las notas, la velocidad y otra información (mensajes MIDI) al bloque generador de tonos del sintetizador al tocar las notas. Los controladores también generan o transmiten mensajes MIDI. El bloque generador de tonos del sintetizador produce el sonido de acuerdo con los mensajes MIDI transmitidos desde el teclado y los controladores.

Teclado

El teclado transmite los mensajes de activación o desactivación de notas al bloque generador de tonos (para el sonido). El teclado también se usa para activar la reproducción de los arpeggios. Es posible cambiar el intervalo de notas del teclado en octavas con los botones OCTAVE [+]/[-], transponer las notas con los botones TRANSPOSE [-]/[+], y configurar (en la pantalla General del modo Utility) cómo se generará la velocidad real en función de la intensidad con la que se toquen las notas.

Rueda de inflexión del tono

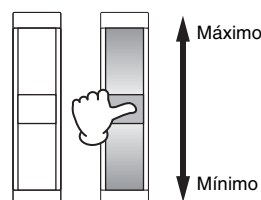
Utilice esta rueda para aplicar a las notas una inflexión ascendente (girándola hacia adelante) o descendente (girándola hacia atrás) mientras toca el teclado. Mueva la rueda hacia arriba o hacia abajo para elevar o bajar el tono. La rueda de inflexión de tono se centra automáticamente, por lo que volverá al tono normal al soltarla. Cada voz predefinida tiene su propia configuración predeterminada de Pitch Bend Range (Intervalo de inflexión del tono). Este ajuste se puede cambiar para cada voz en la pantalla Play Mode (Modo de reproducción) (página 34) del modo Voice Edit. En esta pantalla también puede invertirse la función Pitch Bend, de modo que al girar la rueda hacia arriba disminuya el tono y al girarla hacia abajo lo aumente. En la pantalla Controller (Controlador, página 39) del modo Voice Edit es posible asignar a la rueda de inflexión del tono otras funciones distintas de Pitch Bend.



Rueda de modulación

Aunque la rueda de modulación suele utilizarse para aplicar vibrato al sonido, muchas de las voces predefinidas tienen otras funciones y efectos asignados a la rueda.

Cuanto más hacia arriba se gire la rueda, mayor será el efecto aplicado al sonido. Para evitar que, por accidente, se apliquen efectos a la voz actual, asegúrese de que la rueda de modulación esté al mínimo antes de empezar a tocar. En la pantalla Controller (Controlador, página 39) del modo Voice Edit es posible asignar varias funciones a la rueda de modulación.



Botones de función asignable

Según la configuración del modo XA (Articulación ampliada) (página 4), es posible llamar elementos específicos de la voz seleccionada pulsando cada uno de estos botones durante la interpretación con el teclado. Las funciones asignables pueden configurarse con el S90 XS/S70 XS Editor. Es posible seleccionar cómo se cambia el estado de activación o desactivación de estos botones con los parámetros Assignable Function 1 Mode y Assignable Function 2 Mode (Modo de función asignable 1 y 2) de la pantalla Controller (Controlador, página 39) del modo Voice Common Edit. Además, es posible asignar diversas funciones a estos botones, aparte de acceder a los elementos específicos.

Potenciómetro/Mando deslizante

Estos cuatro potenciómetros permiten cambiar diversos aspectos del sonido de la voz en tiempo real; es decir, mientras toca. Los cuatro mandos deslizantes permiten ajustar el volumen de los elementos de la voz, las partes de una interpretación y las partes de una mezcla.

Estructura básica

Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
● Controller
Effect
Internal Memory

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Apéndice

Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
Resolución de problemas

DAW Remote (DAW remoto)

Pulse el botón [DAW REMOTE] para seleccionar el modo Remote (Remoto). Al entrar a este modo cambiarán las funciones de los botones del panel, con la excepción de los botones [MIC INPUT ON/OFF], OCTAVE [+]/[-], TRANSPOSE [+]/[-] y [UTILITY], por las funciones exclusivas de este modo. Consulte información detallada en la página 123.

Bloque de efectos

Este bloque aplica efectos a la salida del bloque generador de tonos y al bloque de entrada de audio, con lo que procesa y mejora el sonido. Los efectos se aplican en las etapas finales de la edición, lo que le permite cambiar el sonido según se considere oportuno.

Estructura de los efectos

System Effects (Efectos del sistema): Reverb (Reverberación) y Chorus (Coro)

Se trata de efectos del sistema que se aplican al sonido global. Con los efectos del sistema, el sonido de cada parte se envía a un efecto en función del valor de Effect Send Level (Nivel de transmisión de efecto) de cada parte. El sonido procesado (denominado "sonido con efecto") se devuelve al mezclador, en función del nivel de retorno, y se emite después de mezclarse con el "sonido sin efecto" no procesado.

El instrumento incorpora Reverb (Reverberación) y Chorus (Coro) como efectos del sistema. Además, es posible ajustar el Send Level (Nivel de transmisión) desde Chorus hasta Reverb. Este parámetro se utiliza para aplicar la reverberación a la salida de señales procedentes de Chorus. Podrá obtenerse el efecto natural aplicando la profundidad de Reverb al sonido de Chorus con el mismo nivel que el de "sonido sin efecto".

Insertion Effect (Efectos de inserción)

Los efectos de inserción pueden aplicarse individualmente a cada parte. Se utilizan sobre todo para procesar directamente una parte o voz individual. Cada voz dispone un conjunto de efectos de inserción (unidades A y B). Los diferentes efectos pueden asignarse a las unidades A y B, respectivamente, en la pantalla Effect Parameter (Parámetros de efectos, [página 45](#)) de Voice Edit. Este sintetizador dispone de ocho conjuntos de efectos de inserción (cada uno de los cuales tiene dos unidades, A y B). Pueden aplicarse a un máximo de ocho partes seleccionadas entre la 1 y la 16, y a la parte de entrada A/D del modo Multi.

Master Effect (Efecto Master)

Este bloque aplica efectos a la señal de salida estéreo final de todo el sonido. Pueden seleccionarse múltiples efectos.

Element EQ (Ecuación de elementos)

La ecualización de elementos se aplica a cada elemento de la voz normal y a cada tecla de la voz de percusión. Es posible especificar la forma utilizada entre tres opciones: Ecuación paramétrica de tipo apilado de 2 bandas, Ecuación paramétrica de tipo pico de 1 banda y Aumento de ecualización. Estos parámetros solamente pueden configurarse con el S90 XS/S70 XS Editor.

Common EQ/Part EQ (Ecuación común/Ecuación de partes)

La ecualización de partes, que es la ecualización paramétrica de tres bandas, se aplica a cada voz o a cada parte de Multi. Las bandas alta y baja son del tipo apilado ("shelving"). La banda central es de tipo pico ("peaking"). Los parámetros de ecualización común compensan la configuración de los parámetros de ecualización de partes.

Master EQ (Ecuación Master)

La ecualización master se aplica al sonido global final (posterior al efecto) del instrumento. En esta ecualización, todas las bandas pueden definirse como de tipo pico, o bien las bandas más baja y más alta se definen como de tipo apilado.

Estructura básica

Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
● Effect
Internal Memory

Referencia

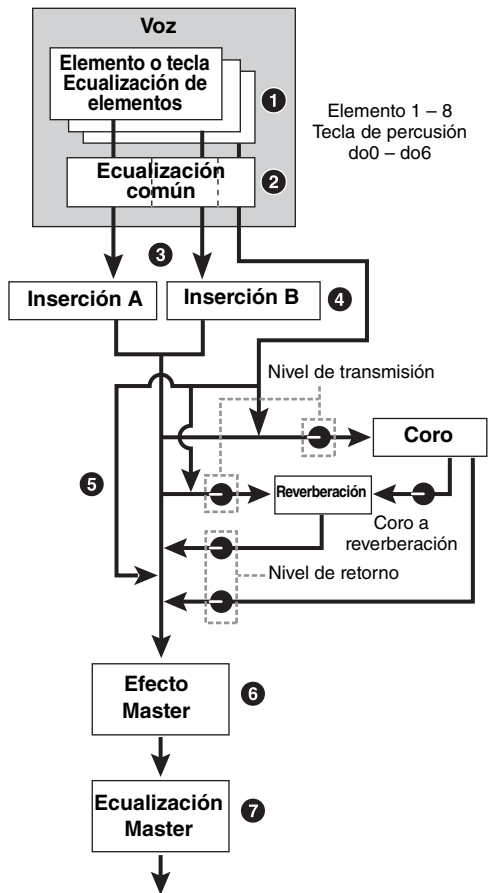
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Apéndice

Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
Resolución de problemas

Conexión de efectos en cada modo

En el modo Voice



1 Element EQ (Ecuación de elementos) aplicada a cada elemento (de una voz normal) y a cada tecla (de una voz de percusión)

Puede configurarse en la sección EQ (páginas 57 y 62) de Voice Element Edit/Voice Key Edit del S90 XS/S70 XS Editor.

2 Common EQ (Ecuación común) aplicada a todos los elementos y claves de percusión

Puede configurarse en la pantalla 3 Band EQ (Ecuación de 3 bandas, página 44) de Voice Edit.

3 Selección del efecto de inserción, A o B, que se aplica a cada elemento o tecla

Puede configurarse en la pantalla Effect (Efectos, página 44) de Voice Edit en el S90 XS/S70 XS Editor.

4 Parámetros relacionados con Insertion Effect A/B

Pueden configurarse en la pantalla Effect Parameter (Parámetros de efectos, página 45) como "Ins A" e "Ins B" de Voice Edit.

5 Parámetros relacionados con Reverb y Chorus

Pueden configurarse en la pantalla Effect Parameter (Parámetros de efectos, página 45) como "Reverb" y "Chorus" de Voice Edit.

6 Parámetros relacionados con Master Effect

Pueden configurarse en la pantalla Voice Master FX (Efecto Master de voz, página 142) del modo Utility.

7 Parámetros relacionados con Master EQ

Pueden configurarse en la pantalla Voice Master EQ (Ecuación Master de voz, página 143) del modo Utility.

NOTA: Por lo que respecta a la señal de entrada de audio procedente de la toma MIC INPUT en modo Voice, si el parámetro "Output Select" (Selección de salida, página 141) no se configura como "L&R" (Izquierda y derecha), la señal de salida podrá aplicarse solamente en los ajustes 3 - 4 indicados arriba.

Estructura básica

Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory

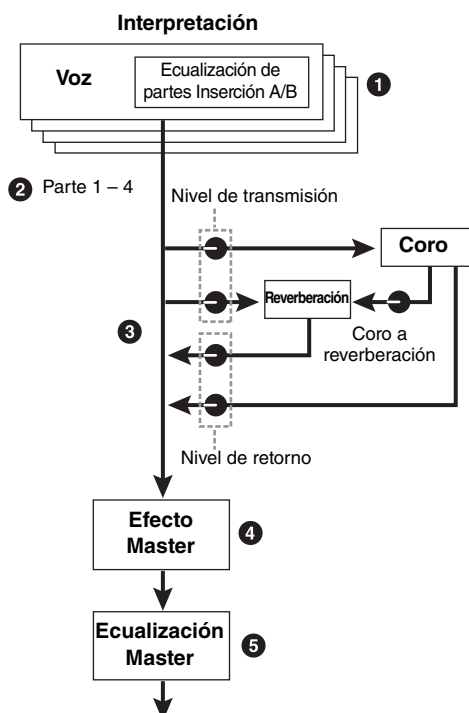
Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Apéndice

Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
Resolución de problemas

En el modo Performance



1 Part EQ (Ecuación de partes) se aplica a cada parte

Puede configurarse en la pantalla 3 Band EQ (Ecuación de 3 bandas, página 88) de Performance Part Edit.

2 Permite seleccionar a qué partes se aplicarán los efectos de inserción

Puede configurarse en la pantalla Fx Send (Enviar efecto, página 89) de Performance Edit.

3 Parámetros relacionados con Reverb y Chorus

Pueden configurarse en la pantalla Effect Parameter (Parámetros de efectos, página 77) para "Reverb" y "Chorus" de Performance Common Edit, y en la pantalla Fx Send (Enviar efecto, página 89) de Performance Part Edit.

4 Parámetros relacionados con Master Effect

Pueden configurarse en la pantalla Effect Parameter (Parámetros de efectos, página 77) como "Master" de Performance Common Edit.

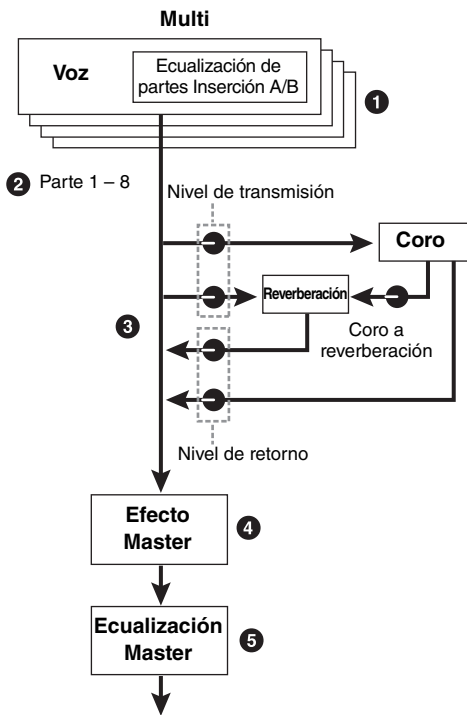
5 Parámetros relacionados con Master EQ

Puede configurarse en la pantalla EQ (Ecuación, página 76) de Performance Common Edit.

NOTA: Los ajustes de Effect de 1, 3 y 4 en el modo Voice pueden aplicarse en hasta ocho partes que tengan activados efectos de inserción.

NOTA: Las señales de audio de las partes para las que el parámetro "Output Select" (Selección de salida, página 78) se ha configurado con una opción distinta de "L&R" (Izquierda y derecha) solamente se aplicarán a los ajustes 1 y 2 indicados arriba.

En el modo Multi



- 1 Part EQ (Ecuación de partes) se aplica a cada parte**
 Puede configurarse en la pantalla 3 Band EQ (Ecuación de 3 bandas, página 108) de Multi Part Edit.
- 2 Permite seleccionar a qué partes se aplicarán los efectos de inserción**
 Puede configurarse en la pantalla Fx Send (Enviar efecto, página 109) de Multi Part Edit en el instrumento S90 XS/S70 XS y en la pantalla Effect (Efectos) de Multi Common Edit del S90 XS/S70 XS Editor.
- 3 Parámetros relacionados con Reverb y Chorus**
 Pueden configurarse en la pantalla Effect Parameter (Parámetros de efectos, página 97) para "Reverb" y "Chorus" de Multi Common Edit, y en la pantalla Fx Send (Enviar efecto, página 109) de Multi Part Edit.
- 4 Parámetros relacionados con Master Effect**
 Pueden configurarse en la pantalla Effect Parameter (Parámetros de efectos, página 96) como "Master" de Multi Common Edit.
- 5 Parámetros relacionados con Master EQ**
 Puede configurarse en la pantalla Multi Common Edit (Ecuación Master, página 97) de Multi Common Edit.

NOTA: Los ajustes de Effect de 1, 3 y 4 en el modo Voice que se muestran en la página 15 están disponibles para hasta ocho partes para las que el efecto de inserción esté activado.

NOTA: Las señales de audio de las partes para las que el parámetro "Output Select" (Selección de salida, página 98) se ha configurado con una opción distinta de "L&R" (Izquierda y derecha) solamente se aplicarán a los ajustes 1 y 2 indicados arriba.

Estructura básica

Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Apéndice

Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
Resolución de problemas

Tipos de efectos desglosados por categorías de efectos

El instrumento incluye una amplia y variada gama de tipos de efectos, por lo que puede resultarle difícil encontrar el de su preferencia entre la gran cantidad de efectos disponibles. Tal es el motivo por el que los tipos de efectos están divididos en prácticas categorías. En esta sección se explican las categorías de efectos y sus tipos.

La lista Tipos de efectos descrita a continuación para cada categoría contiene las columnas: Rev (Reverberación), Cho (Coro), Ins (Inserción) y Mas (Efecto Master). Las marcas de verificación que aparecen en las columnas indican el tipo de efecto disponible para cada bloque. Estos tipos de efectos (con las marcas indicadas en cada lista) pueden seleccionarse desde los controles del panel.

Reverb (Reverberación)

Hace referencia a la energía del sonido que permanece en una estancia o espacio cerrado después de cesar el sonido original. Es similar al eco, aunque diferente. La reverberación es el sonido indirecto y difuso de las reflexiones desde las paredes y el techo que acompaña al sonido directo.

Las características de este sonido indirecto dependen del tamaño de la estancia o del espacio, así como de los materiales y del mobiliario de la estancia.

Tipo de efecto	Rev	Cho	Ins	Descripción
REV-X HALL	✓	—	—	Reverberación que simula la acústica de una sala de conciertos utilizando la tecnología REV-X.
R3 HALL	✓	—	—	Reverberación que simula la acústica de una sala de conciertos utilizando el algoritmo derivado de Yamaha ProR3.
SPX HALL	✓	✓	✓	Reverberación que simula la acústica de una sala de conciertos derivada del modelo SPX1000 de Yamaha.
REV-X ROOM	✓	—	—	Reverberación que simula la acústica de una estancia utilizando la tecnología REV-X.
R3 ROOM	✓	—	—	Reverberación que simula la acústica de una estancia utilizando el algoritmo derivado de Yamaha ProR3.
SPX ROOM	✓	✓	✓	Reverberación que simula la acústica de una estancia derivada del modelo SPX1000 de Yamaha.
R3 PLATE	✓	—	—	Reverberación que simula una plancha metálica utilizando el algoritmo derivado de Yamaha ProR3.
SPX STAGE	✓	✓	✓	Reverberación apropiada para un instrumento solista, derivada de Yamaha SPX1000.
SPACE SIMULATOR	✓	—	—	Reverberación que permite definir el tamaño del espacio especificando el ancho, el alto y la profundidad.

Delay (Retardo)

Un efecto (o dispositivo) que retarda la señal de audio para obtener efectos ambientales o rítmicos.

Tipo de efecto	Cho	Ins	Mas	Descripción
CROSS DELAY	✓	✓	—	Cruce de la realimentación de dos sonidos retardados.
TEMPO CROSS DELAY	✓	✓	—	El retardo cruzado se sincroniza con el tempo de la canción, patrón o arpeggio.
TEMPO DELAY MONO	✓	✓	—	El retardo cruzado se sincroniza con el tempo de la canción, patrón o arpeggio.
TEMPO DELAY STEREO	✓	✓	—	El retardo estéreo se sincroniza con el tempo de la canción, patrón o arpeggio.
CONTROL DELAY	—	✓	—	Retardo cuyo tiempo de retardo se controla en tiempo real
DELAY LR	✓	✓	—	Genera dos sonidos retardados: L (izquierda) y R (derecha).
DELAY LCR	✓	✓	—	Genera tres sonidos retardados: L (izquierda), R (derecha) y C (centro).
DELAY LR (Stereo)	✓	✓	✓	Genera dos sonidos retardados en estéreo: L (izquierda) y R (derecha).

Chorus (Coro)

En función del tipo de coro y sus parámetros, una voz puede sonar “más prolongada”, como si se tocasen varios instrumentos idénticos al unísono, o bien con mayor calidez y profundidad.

Tipo de efecto	Cho	Ins	Descripción
G CHORUS	✓	✓	Efecto de coro que produce una modulación más rica y compleja que el coro normal.
2 MODULATOR	✓	✓	Efecto de coro que se compone de la modulación del tono y de la amplitud.
SPX CHORUS	✓	✓	Efecto que utiliza un LFO de tres fases para añadir mayor modulación y amplitud espacial al sonido.
SYMPHONIC	✓	✓	Versión con varios escenarios de la modulación SPX CHORUS.
ENSEMBLE DETUNE	✓	✓	Efecto de coro sin modulación, que se crea agregando un sonido con un tono ligeramente cambiado.

Flanger

El efecto Flanger (rebordeado envolvente) crea un sonido metálico y arremolinado.

Tipo de efecto	Cho	Ins	Descripción
VCM FLANGER	✓	✓	Flanger con tecnología VCM que genera un sonido clásico.
CLASSIC FLANGER	✓	✓	Tipo convencional de flanger.
TEMPO FLANGER	✓	✓	Flanger con sincronización de tempo.
DYNAMIC FLANGER	—	✓	Flanger controlado dinámicamente.

Phaser (Cambiador de fase)

Modula cíclicamente la fase para aportar modulación al sonido.

Tipo de efecto	Cho	Ins	Descripción
VCM PHASER MONO	✓	✓	Cambiador de fase monoaural con tecnología VCM que genera un sonido clásico.
VCM PHASER STEREO	✓	✓	Cambiador de fase estéreo con tecnología VCM que genera un sonido clásico.
TEMPO PHASER	✓	✓	Cambiador de fase con sincronización de tempo.
DYNAMIC PHASER	—	✓	Cambiador de fase controlado dinámicamente.

Tremolo y Rotary (Trémolo y Altavoz rotativo)

El efecto Rotary Speaker simula el característico efecto de vibrato de un altavoz rotativo.

Tipo de efecto	Ins	Descripción
AUTO PAN	✓	Efecto que mueve cíclicamente el sonido de izquierda a derecha y desde el frente hacia atrás.
TREMOLO	✓	Efecto que modula cíclicamente el volumen.
ROTARY SPEAKER	✓	Simulación de un altavoz rotativo.

Distorsion (Distorsión)

Este tipo puede utilizarse principalmente para la guitarra, añadiendo distorsión con una arista al sonido.

Tipo de efecto	Ins	Mas	Descripción
AMP SIMULATOR 1	✓	—	Simulación de un amplificador de guitarra.
AMP SIMULATOR 2	✓	—	Simulación de un amplificador de guitarra.
COMP DISTORTION	✓	—	Puesto que en la primera fase se incluye un compresor, es posible generar una distorsión continua independientemente de los cambios en el nivel de entrada.
COMP DISTORTION DELAY	✓	✓	El compresor, la distorsión y el retardo se conectan en serie.

Estructura básica

Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
● Effect
Internal Memory

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Apéndice

Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
Resolución de problemas

Compressor (Compresor)

Compressor es un efecto que suele utilizarse para limitar y comprimir las características dinámicas (volumen bajo o alto) de una señal de audio. Cuando se utiliza con la ganancia para incrementar el nivel general, se genera un sonido de alto nivel más uniforme y potente. La compresión puede utilizarse para incrementar el sostenido en guitarras eléctricas, suavizar el volumen de las partes vocales o realizar un kit de batería o patrón de ritmo en la mezcla.

Tipo de efecto	Ins	Mas	Descripción
VCM COMPRESSOR 376	✓	✓	Compresor con tecnología VCM.
CLASSIC COMPRESSOR	✓	—	Compresor de tipo convencional.
MULTI BAND COMP	✓	✓	Compresor de tres bandas.

Wah

Este efecto modula cíclicamente el brillo del tono (frecuencia de corte de un filtro). Auto Wah modula el tono a través de LFO; Touch Wah (Wah dinámico) modula el tono a través del volumen (velocidad de activación de notas); y Pedal Wah (Wah de pedal) modula el tono con el control del pedal.

Tipo de efecto	Ins	Descripción
VCM AUTO WAH	✓	Modula el tono a través del LFO.
VCM TOUCH WAH	✓	Modula el tono a través del volumen (velocidad de activación de notas).
VCM PEDAL WAH	✓	Modula el tono a través del control del pedal. Para obtener resultados óptimos, asigne el parámetro Pedal Control de este tipo de efecto al Foot Controller (Controlador de pedal) en la pantalla Controller Set y, a continuación, utilice el controlador de pedal para controlar este efecto en tiempo real.

Lo-Fi (Baja fidelidad)

Este efecto degrada intencionadamente la calidad de audio de la señal de entrada mediante diversos métodos, como la reducción de la frecuencia de muestreo.

Tipo de efecto	Ins	Mas	Descripción
LO-FI	✓	✓	Degrada la calidad de audio de la señal de entrada para obtener un sonido de baja fidelidad.
NOISY	✓	—	Agrega ruido al sonido actual.
DIGITAL TURNTABLE	✓	—	Simula el ruido de una grabación analógica.

Tech (Tecnología)

Este efecto cambia las características tonales de forma radical mediante un filtro y una modulación.

Tipo de efecto	Ins	Mas	Descripción
RING MODULATOR	✓	✓	Efecto que modifica el tono aplicando modulación de amplitud a la frecuencia de la entrada.
DYNAMIC RING MODULATOR	✓	—	Modulador de anillo controlado dinámicamente
DYNAMIC FILTER	✓	✓	Filtro controlado dinámicamente
AUTO SYNTH	✓	—	Procesa la señal de entrada convirtiéndola en un sonido similar al del sintetizador.
ISOLATOR	✓	✓	Controla el nivel de una banda de frecuencia especificada de la señal de entrada.
SLICE	✓	✓	Trocea el generador de envolventes de amplitud (AEG) del sonido de la voz.
TECH MODULATION	✓	—	Aporta una sensación única de modulación similar a la modulación de anillo.

Vocoder

El efecto Vocoder no pertenece a ninguna categoría.

Tipo de efecto	Ins	Descripción
VOCODER	✓	Este efecto extrae las características del sonido del micrófono y las aplica a la voz que se interpreta en el teclado. De esta forma se genera un peculiar efecto de "voz de robot" al tocar el teclado y cantar o hablar en el micrófono al mismo tiempo.

Misc (Otros)

Esta categoría incluye los demás tipos de efectos.

Tipo de efecto	Cho	Ins	Descripción
VCM EQ 501	—	✓	Ecuación paramétrica clásica de 5 bandas con tecnología VCM.
HARMONIC ENHANCER	—	✓	Añade nuevos armónicos a la señal de entrada para que el sonido destaque.
TALKING MODULATOR	—	✓	Añade un sonido de vocal a la señal de entrada.
DAMPER RESONANCE	—	✓	Simula la resonancia producida cuando se pulsa el pedal amortiguador del piano.
PITCH CHANGE	—	✓	Cambia el tono de la señal de entrada.
EARLY REFLECTION	✓	✓	Este efecto aísla únicamente los componentes de la primera reflexión de la reverberación.
NOISE GATE+COMP+EQ	—	✓	Este efecto combina Noise Gate (Puerta de ruido), Compressor 3-Band EQ (Ecuación de 3 bandas) para un procesamiento óptimo de la entrada del micrófono, especialmente voces.

Estructura básica

Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
● Effect
Internal Memory

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Apéndice

Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
Resolución de problemas

VCM (Modelado de circuitería virtual)

VCM es una tecnología que permite modelar niveles de elementos en circuitos analógicos (como resistencias y condensadores). Los tipos de efectos que usan la tecnología VCM crean las características únicas de calidez propias de los equipos de procesamiento clásicos. Este instrumento incluye los ocho siguientes tipos de efectos VCM.

VCM Compressor 376

Este efecto simula las características de los compresores analógicos, que se utilizan como un efecto estándar en los estudios de grabación. Enmarca e intensifica el sonido, y resulta indicado para sonidos de percusión y bajos.

VCM Equalizer 501

Este efecto simula las características de los ecualizadores analógicos utilizados en la década de 1970. Aporta intensidad al sonido mediante la reproducción de la distorsión típica de los circuitos analógicos. Este efecto consta de dos filtros de apilado (“shelving”) y tres filtros de pico (“peaking”).

VCM Flanger

Este efecto simula las características de los efectos de flanger (rebordeado envolvente) analógico que se usaba en la década de 1970, recreando un efecto de flanger de gran calidad.

VCM Phaser Mono (Cambiador de fase mono), VCM Phaser Stereo (Cambiador de fase estéreo)

Estos efectos simulan las características de los cambiadores de fase analógicos utilizados en la década de 1970, recreando un efecto de cambiador de fase cálido y de gran calidad.

VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah

Estos efectos simulan las características de los efectos Wah analógicos que se usaban en la década de 1970, recreando un efecto de wah-wah cálido y de gran calidad.

REV-X

REV-X es un algoritmo de reverberación desarrollado por Yamaha. Ofrece una calidad de sonido de alta densidad con ricos matices de reverberación, combinados con una suave atenuación, difusión y profundidad que mejoran el sonido original.

Este instrumento incorpora dos tipos de efectos REV-X: REV-X Hall y REV-X Room.

Parámetros de efectos

Cada uno de los tipos de efectos tiene parámetros que determinan cómo se aplicará el efecto al sonido. Configurando estos parámetros pueden obtenerse diversos sonidos a partir de un único tipo de efecto.

Consulte a continuación información relativa a los parámetros de efectos.

Ajustes predefinidos de los parámetros de efectos

Los ajustes predefinidos de los parámetros de cada tipo de efecto se incluyen como plantillas que pueden seleccionarse en la pantalla de selección Effect Type (Tipo de efecto). Para obtener un sonido con el efecto deseado, intente seleccionar primero alguno de los ajustes predefinidos que más se aproxime al sonido que desee y, a continuación, cambie los parámetros según crea conveniente. Para obtener un sonido con el efecto deseado, intente seleccionar primero alguno de los ajustes predefinidos que más se aproxime al sonido que desee y, a continuación, cambie los parámetros según crea conveniente. Consulte información detallada acerca de los ajustes predefinidos de cada tipo de efecto en la Lista de datos (documento PDF separado).

Estructura básica

Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
● Effect
Internal Memory

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Apéndice

Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
Resolución de problemas

Parámetros de efectos

Los parámetros de efectos que influyen en cada tipo de efecto se enumeran aquí en orden alfabético.

NOTA: El nombre de cada uno de los parámetros que se relacionan a continuación se indica con su texto completo, aunque en la pantalla LCD puedan aparecer abreviados. Esa discrepancia de nombres puede dificultar encontrar el parámetro deseado. En tal caso, confirme los parámetros correspondientes al tipo de efecto que desee editar consultando la lista Parámetros de efectos de la Lista de datos (documento PDF separado).

NOTA: Algunos de los siguientes parámetros pueden aparecer con el mismo nombre en otros tipos de efectos, aunque de hecho tienen funciones diferentes según el tipo de efecto concreto. En el caso de estos parámetros incluimos dos o tres tipos de explicaciones. El tipo de efecto correspondiente a cada explicación se describe al principio.

Nombre del parámetro	Descripciones
AEG Phase	Compensa la fase del AEG.
AM Depth	Determina la profundidad de la modulación de la amplitud.
AM Inverse R	Determina la fase de la modulación de amplitud del canal R (derecho).
AM Speed	Determina la velocidad de modulación de la amplitud.
AM Wave	Permite seleccionar la onda para modular la amplitud.
AMP Type	Permite seleccionar el tipo de amplificador que se va a simular.
Analog Feel	Añade al sonido las características de un flanger analógico.
Attack	Determina el tiempo que transcurre desde el momento en que se toca una tecla y el inicio del efecto de compresor.
Attack Offset	Determina el tiempo que transcurre entre el momento en que se toca una tecla y el inicio del efecto wah.
Attack Time	Determina el tiempo de ataque del seguidor del envolvente.
Bit Assign	Determina cómo se aplica el parámetro Word Length (Longitud de palabra) al sonido.
Bottom ^{*1}	Determina el valor mínimo del filtro wah.
Click Density	Determina la frecuencia en la que suena el metrónomo.
Click Level	Determina el nivel del sonido del metrónomo.
Color ^{*2}	Determina la modulación fija de la fase.
Common Release	Se trata de un parámetro de "Multi Band Comp" (Compresión multibanda) que determina el tiempo que transcurre entre el momento en que se suelta una nota y el final del efecto.
Compress	Determina el nivel de entrada mínimo en el que se aplica el efecto de compresor.
Control Type	Se trata de un parámetro de "Control Delay" (Retardo de control). Si se configura como "Normal", el efecto de retardo se aplicará siempre al sonido. Si se configura como "Scratch", el efecto de retardo no se aplicará si Delay Time (Tiempo de retardo) y Delay Time Offset (Compensación de tiempo de retardo) están configurados como "0".
Damper Control	Si el interruptor de pedal FC3 compatible con el efecto de semiamortiguación está conectado a la toma SUSTAIN (sostenido), el parámetro Damper Control se controla mediante FC3 en el intervalo 0 a 127, lo que posibilita efectos de amortiguación parciales, como los disponibles en un piano de cola real.
Decay	Controla el modo de disminución del sonido de reverberación.
Delay Level C	Determina el nivel del sonido retardado del canal central.
Delay Mix	Determina el nivel del sonido mezclado retardado cuando se aplican varios efectos.
Delay Offset	Determina el valor de compensación de la modulación del retardo.
Delay Time	Determina el retardo del sonido como valor de nota o como tiempo absoluto.
Delay Time C, L, R	Determina el tiempo de retardo en cada canal: central, izquierdo y derecho.
Delay Time L>R	Determina el tiempo transcurrido entre el momento en que entra el sonido desde el canal L (izquierdo) y el instante en que sale hacia al canal R (derecho).
Delay Time Ofst R	Determina el tiempo de retardo del canal R como compensación.
Delay Time R>L	Determina el tiempo transcurrido entre el momento en que entra el sonido desde el canal R (derecho) y el instante en que sale hacia al canal L (izquierdo).
Delay Transition Rate	Determina la velocidad con que cambia el tiempo de retardo desde valor actual al nuevo valor especificado.
Density	Determina la densidad de las reverberaciones o reflexiones.
Depth	Si se ha seleccionado "Space Simulator" (Simulador de espacio), este parámetro determina la profundidad de la estancia simulada.
	Si se ha seleccionado "VCM Flanger", este parámetro determina la amplitud de la onda LFO que controla el cambio cíclico de la modulación del retardo.
	Si se ha seleccionado el tipo "Phaser" (Cambiador de fase), este parámetro determina la amplitud de la onda LFO que controla el cambio cíclico de la modulación del retardo.
Detune	Determina el grado de tono que se va a desafinar.
Device	Permite seleccionar el dispositivo para cambiar el modo en que se distorsiona el sonido.
Diffusion	Determina la difusión del efecto seleccionado.
Direction	Determina la dirección de la modulación controlada por el seguidor del envolvente.
Divide Freq High	Determina la alta frecuencia para dividir todo el sonido en tres bandas.
Divide Freq Low	Determina la baja frecuencia para dividir todo el sonido en tres bandas.
Divide Min Level	Determina el nivel mínimo de los fragmentos extraídos mediante el efecto de troceado.
Divide Type	Determina cómo se trocea el sonido (la onda) mediante la duración de la nota.
Drive	Si se han seleccionado los efectos de distorsión, ruido o troceado, este parámetro determina con qué intensidad se distorsionará el sonido.
	Si se seleccione alguno de los efectos de la categoría Misc (Otros), este parámetro determina en qué grado se aplica el efecto.
Drive Horn	Determina la profundidad de la modulación generada mediante la rotación del cuerno.

Estructura básica

Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
● Effect
Internal Memory

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Apéndice

Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
Resolución de problemas

Nombre del parámetro	Descripciones
Drive Rotor	Determina la profundidad de la modulación generada por la rotación del rotor.
Dry Level	Determina el nivel del sonido sin efecto (al que no se aplica el efecto).
Dry LPF Cutoff Frequency	Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo aplicado al sonido sin efecto.
Dry Mix Level	Determina el nivel del sonido sin efecto (al que no se aplica el efecto).
Dry Send to Noise	Determina el nivel de la señal sin efecto enviada al efecto de ruido.
Dry/Wet Balance	Determina el balance entre el sonido sin efecto y el sonido con efecto.
Dyna Level Offset	Determina el valor de compensación aplicado a la salida del seguidor del envolvente.
Dyna Threshold Level	Determina el nivel mínimo en que se inicia el seguidor del envolvente.
Edge	Define la curva que determina cómo se distorsiona el sonido.
Emphasis	Determina el cambio de las características en frecuencias altas.
EQ Frequency	Determina la frecuencia central de cada banda del ecualizador.
EQ Gain	Determina la ganancia de nivel de la frecuencia central del ecualizador para cada banda.
EQ High Frequency	Determina la frecuencia central de la banda alta del ecualizador que se reduce o aumenta.
EQ High Gain	Determina el grado de aumento o reducción aplicado a la banda alta del ecualizador.
EQ Low Frequency	Determina la frecuencia central de la banda baja del ecualizador que se reduce o aumenta.
EQ Low Gain	Determina el grado de aumento o reducción aplicado a la banda baja del ecualizador.
EQ Mid Frequency	Determina la frecuencia central de la banda media del ecualizador que se reduce o aumenta.
EQ Mid Gain	Determina el grado de aumento o reducción aplicado a la banda media del ecualizador.
EQ Mid Width	Determina el ancho de la banda intermedia del ecualizador.
EQ Width	Determina el ancho de la banda del ecualizador.
ER/Rev Balance	Determina el nivel de balance entre la primera reflexión y el sonido de reverberación.
F/R Depth	Este parámetro de "Auto Pan" (Efecto panorámico automático), disponible cuando se define PAN Direction (Dirección de efecto panorámico) como "L turn" (Giro a la izquierda) o como "R turn" (Giro a la derecha), determina la profundidad del efecto panorámico F/R (frontal/posterior).
FB Hi Damp Ofst R	Determina la magnitud de disminución de las altas frecuencias en el canal R (derecho) como compensación.
FB Level Ofst R	Determina el nivel de realimentación del canal R (derecho) como compensación.
Feedback	Determina el nivel de la salida de señal de sonido procedente del bloque de efectos y que se devuelve a su propia entrada.
Feedback High Damp	Determina cómo disminuyen las altas frecuencias del sonido con realimentación.
Feedback Level	Si se selecciona alguno de los efectos Reverb y Early Reflection, este parámetro determina el nivel de realimentación del retardo inicial.
	Si se selecciona alguno de los efectos Delay, Chorus, Flanger, Comp Distortion Delay o TEC, este parámetro determina la salida del nivel de realimentación resultante del retardo y que se devuelve a la entrada.
	Si se selecciona la opción "Tempo Phaser" o "Dynamic Phaser", este parámetro determina la salida del nivel de realimentación procedente del cambiador de fase y que se devuelve a la entrada.
Feedback Level 1, 2	Determina el nivel de realimentación del sonido retardado en cada una de las series primera y segunda.
Feedback Time	Determina el tiempo de retardo de la realimentación.
Feedback Time 1, 2, L, R	Determina el tiempo de retardo de la realimentación de 1, 2, L (Izquierdo) y R (Derecho).
Filter Type	Si se selecciona la opción "Lo-Fi", este parámetro permite seleccionar el tipo de característica tonal.
	Si se selecciona la opción "Dynamic Filter", este parámetro determina el tipo de filtro.
Fine 1, 2	Determina el tono con precisión para cada una de las series primera y segunda.
Gate Time	Determina el tiempo de duración del fragmento troceado.
Height	Determina la altura de la estancia simulada.
Hi Resonance	Ajusta la resonancia de las altas frecuencias.
High Attack	Determina el tiempo transcurrido desde el momento en que se pulsa una nota hasta el instante en que se aplica el compresor a las altas frecuencias.
High Gain	Determina la ganancia de salida de las altas frecuencias.
High Level	Determina el nivel de las altas frecuencias.
High Mute	Cambia el estado de silenciamiento de las altas frecuencias.
High Ratio	Si se selecciona "REV-X Hall" o "REV-X Room", este parámetro determina la proporción de las altas frecuencias.
	Si se selecciona "Multi Band Comp", este parámetro determina la proporción del compresor para las altas frecuencias.
High Threshold	Determina el nivel de entrada mínimo en el que se aplicará el efecto a las altas frecuencias.
Horn Speed Fast	Determina la velocidad del cuerno cuando el selector de velocidad lenta o rápida se configura como "fast" (rápida).
Horn Speed Slow	Determina la velocidad del cuerno cuando el selector de velocidad lenta o rápida se configura como "slow" (lenta).
Initial Delay	Determina el tiempo que transcurre entre el sonido directo original y las reflexiones iniciales.
Initial Delay 1, 2	Determina el tiempo de retardo hasta la reflexión inicial de cada una de las series primera y segunda.
Initial Delay Lch, Rch	Determina el tiempo que transcurre entre el sonido directo, original y las reflexiones iniciales (ecos) que le siguen para cada uno de los canales R (derecho) y L (izquierdo).
Input Level	Determina el nivel de entrada de la señal a la que se aplica el compresor.
Input Mode	Permite seleccionar la configuración mono o estéreo del sonido de entrada.
Input Select	Permite seleccionar un canal de entrada.
L/R Depth	Determina la profundidad del efecto panorámico L/R (Izquierda/Derecha).
L/R Diffusion	Determina la difusión del sonido.
Lag	Determina el tiempo de retraso aplicado adicionalmente al sonido retardado especificado con la duración de las notas.

Estructura básica

Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
● Effect
Internal Memory

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Apéndice

Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
Resolución de problemas

Nombre del parámetro	Descripciones
LFO Depth	Si se selecciona "SPX Chorus", "Symphonic", "Classic Flanger" o "Ring Modulator", este parámetro determina la profundidad de la modulación.
	Si se selecciona "Tempo Phaser" o "Tempo Franger", este parámetro determina la frecuencia de la modulación de fase.
LFO Phase Difference	Determina la diferencia de fase L/R (izquierda/derecha) de la onda modulada.
LFO Phase Reset	Determina cómo restablecer la fase inicial del LFO.
LFO Speed	Si se selecciona cualquiera de los efectos de Chorus, Flanger, Tremolo y Ring Modulator, este parámetro determina la frecuencia de la modulación.
	Si se selecciona "Tempo Phaser" o "Tempo Flanger", este parámetro determina la velocidad de modulación con un tipo de nota.
	Si se selecciona "Auto Pan", este parámetro determina la frecuencia del efecto panorámico automático.
LFO Wave	Si se selecciona alguno de los efectos de Flanger y "Ring Modulator", este parámetro permite seleccionar la onda de la modulación.
	Si se selecciona "Auto Pan", este parámetro determina la curva de la panorámica.
	Si se selecciona "VCM Auto Wah", este parámetro permite seleccionar la onda: sinusoidal o cuadrada.
Liveness	Determina la característica de disminución de la primera reflexión.
Low Attack	Determina el tiempo transcurrido desde el momento en que se pulsa una nota y el instante en que el compresor se aplica a las bajas frecuencias.
Low Gain	Determina la ganancia de salida de las bajas frecuencias.
Low Level	Determina el nivel de salida de las bajas frecuencias.
Low Mute	Determina si la banda de bajas frecuencias está desactivada o activada.
Low Ratio	Si se ha seleccionado "REV-X Hall" o "REV-X Room", este parámetro determina la proporción de las bajas frecuencias.
	Si se selecciona "Multi Band Comp", este parámetro determina la proporción del compresor para las bajas frecuencias.
Low Threshold	Determina el nivel de entrada mínimo en el que se aplica el efecto a las bajas frecuencias.
LPF Resonance	Determina la resonancia del filtro de paso bajo para el sonido de entrada.
Manual	Si se selecciona "VCM Flanger", este parámetro determina el valor de compensación de la modulación de retardo.
	Si se selecciona "VCM Phaser mono" o "VCM Phaser stereo", este parámetro determina el valor de compensación de la modulación de fase.
Meter	Cambia el contador.
Mic L-R Angle	Determina el ángulo L/R (izquierdo/derecho) del micrófono.
Mid Attack	Determina el tiempo transcurrido desde el momento en que se pulsa una nota y el instante en que el compresor se aplica a las frecuencias intermedias.
Mid Gain	Determina la ganancia de salida de las frecuencias intermedias.
Mid Level	Determina el nivel de salida de las frecuencias intermedias.
Mid Mute	Cambia el estado de silenciamiento de las frecuencias intermedias.
Mid Ratio	Determina la proporción del compresor para las frecuencias intermedias.
Mid Threshold	Determina el nivel de entrada mínimo en el que se aplica el efecto a las frecuencias intermedias.
Mix	Determina el volumen del sonido del efecto.
Mix Level	Determina el nivel del sonido del efecto mezclado con el sonido sin efectos.
Mod Depth	Determina la profundidad de la modulación.
Mod Depth Ofst R	Determina la profundidad de la modulación del canal R (derecho) como compensación.
Mod Feedback	Determina el nivel de realimentación de la modulación.
Mod Gain	Determina la ganancia de la modulación.
Mod LPF Cutoff Frequency	Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo aplicado al sonido modulado.
Mod LPF Resonance	Determina la resonancia del filtro de paso bajo para el sonido modulado.
Mod Mix Balance	Si se selecciona "Noisy", este parámetro determina el nivel de mezcla del elemento modulado.
	Si se selecciona "Tech Modulation", este parámetro determina el volumen del sonido modulado.
Mod Speed	Determina la velocidad de modulación.
Mod Wave Type	Permite seleccionar el tipo de onda de la modulación.
Mode	Determina el tipo de cambiador de fase o, más específicamente, el factor para crear el efecto de cambio de fase.
Modulation Phase	Determina la diferencia de fase L/R (izquierda/derecha) de la onda modulada.
Move Speed	Determina cuánto tarda en pasar el sonido del estado actual al especificado mediante el parámetro Vowel.
Noise Level	Determina el nivel de ruido.
Noise LPF Cutoff Frequency	Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo aplicado al ruido.
Noise LPF Q	Determina la resonancia del filtro de paso bajo aplicado al ruido.
Noise Mod Depth	Determina la profundidad de la modulación del ruido.
Noise Mod Speed	Determina la velocidad de la modulación del ruido.
Noise Tone	Determina las características del ruido.
On/Off Switch	Activa o desactiva el aislador.
OSC Frequency Coarse	Determina la frecuencia en la que la onda sinusoidal modula la amplitud de la onda de entrada.
OSC Frequency Fine	Determina con precisión la frecuencia en la que la onda sinusoidal modula la amplitud de la onda de entrada.
Output	Determina el nivel de la señal que se emite desde el bloque de efectos.
Output Gain	Determina la ganancia de la señal de salida procedente desde el bloque de efectos.
Output Level	Determina el nivel de la señal de salida procedente desde el bloque de efectos.

Estructura básica

Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Apéndice

Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
Resolución de problemas

Nombre del parámetro	Descripciones
Output Level 1, 2	Determina el nivel de la señal de salida procedente desde el primer y segundo bloques, respectivamente.
Over Drive	Determina el grado y carácter del efecto de distorsión.
Pan 1, 2	Determina la panorámica de cada una de la primera y segunda serie.
Pan AEG Min Level	Este parámetro del efecto Slice determina el nivel mínimo del AEG aplicado al sonido con efecto panorámico.
Pan AEG Type	Este parámetro del efecto Slice determina el tipo de AEG aplicado al sonido con efecto panorámico.
Pan Depth	Determina la profundidad del efecto panorámico.
Pan Direction	Determina la dirección hacia la que se desplaza la posición panorámica estéreo del sonido.
Pan Type	Determina el tipo de panorámica.
Pedal Control	Si se selecciona "VCM Pedal Wah", este parámetro determina la frecuencia de corte del filtro de wah. Para obtener resultados óptimos, asigne este parámetro al controlador de pedal en la pantalla Controller Set y, a continuación, utilice el controlador de pedal para ajustarlo.
Pedal Response	Determina cómo responde el sonido al cambio del control del amortiguador.
Phase Shift Offset	Determina el valor de compensación de la modulación de fase.
Pitch 1, 2	Determina el tono en semitonos para cada una de las series primera y segunda.
PM Depth	Determina la profundidad de la modulación del tono.
Pre Mod HPF Cutoff Frequency	Determina la frecuencia de corte del filtro de paso alto antes de la modulación.
Pre-LPF Cutoff Frequency	Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo antes de la modulación.
Pre-LPF Resonance	Determina la resonancia del filtro de paso bajo para el sonido de entrada.
Presence	Este parámetro del efecto de amplificador de guitarra controla las frecuencias altas.
Ratio	Determina la proporción del compresor.
Release	Determina el tiempo que transcurre entre el momento en que se suelta una tecla y el fin del efecto de compresor.
Release Curve	Determina la curva de liberación del seguidor del envolvente.
Release Time	Determina el tiempo de liberación del seguidor del envolvente.
Resonance	Determina la resonancia del filtro.
Resonance Offset	Determina la resonancia como compensación.
Reverb Delay	Determina el tiempo de retardo desde las reflexiones iniciales hasta las reverberaciones.
Reverb Time	Determina el tiempo de reverberación.
Room Size	Determina el tamaño de la sala en la que suena el instrumento.
Rotor Speed Fast	Determina la velocidad del rotor cuando el selector de velocidad lenta o rápida se configura como "fast" (rápida).
Rotor Speed Slow	Determina la velocidad del rotor cuando el selector de velocidad lenta o rápida se configura como "slow" (lenta).
Rotor/Horn Balance	Determina el balance del volumen del cuerno y del rotor.
Sampling Freq. Control	Controla la frecuencia de muestreo.
Sensitivity	Si se selecciona alguno de los efectos "Dynamic Flanger", "Dynamic Phaser" o TEC, este parámetro determina la sensibilidad de la modulación aplicada al cambio de entrada. Si se selecciona alguno de los tipos de cambiador de fase, este parámetro determina la sensibilidad del cambio del filtro de wah aplicado al cambio de entrada.
Slow-Fast Time of Horn	Determina cuánto tarda en cambiar la velocidad de rotación del cuerno de la actual (lenta o rápida) a otra (rápida o lenta).
Slow-Fast Time of Rotor	Determina cuánto tarda en cambiar la velocidad de rotación del rotor de la actual (lenta o rápida) a otra (rápida o lenta).
Space Type	Permite seleccionar el tipo de simulación de espacio.
Speaker Type	Permite seleccionar el tipo de simulación de los altavoces.
Speed	Si se selecciona "VCM Flanger", este parámetro determina la frecuencia de la onda LFO que controla el cambio cíclico de la modulación del retardo. Si se selecciona alguno de los tipos de cambiador de fase, este parámetro determina la frecuencia de la onda LFO que controla el cambio cíclico de la modulación del retardo. Si se selecciona "VCM Auto Wah", este parámetro determina la velocidad del LFO.
Speed Control	Alternar la velocidad de rotación.
Spread	Determina la difusión del sonido.
Stage	Determina el número de pasos del controlador de fase.
Threshold	Determina el nivel de entrada mínimo en el que se aplica el efecto.
Top ³	Determina el valor máximo del filtro wah.
Type	Si se selecciona "VCM Flanger", este parámetro determina el tipo de flanger. Si se selecciona alguno de los tipos de cambiador de wah, este parámetro determina el tipo de Auto Wah. Si se selecciona "Early Reflection", este parámetro determina el tipo del sonido de reflexión.
Vowel	Permite seleccionar un tipo de vocal.
Wall Vary	Determina el estado de la pared de la estancia simulada. Cuanto mayor sea el ajuste, más difusas serán las reflexiones.
Width	Determina el ancho de la estancia simulada.
Word Length	Determina el grado de la aspereza del sonido.

*1: El parámetro Bottom solamente estará disponible si el valor es menor que el del parámetro Top.

*2: El parámetro Color puede no ser efectivo en función de los valores de los parámetros Mode y Stage.

*3: El parámetro Top solamente estará disponible si el valor es mayor que el del parámetro Bottom.

Estructura básica

Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
● Effect
Internal Memory

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

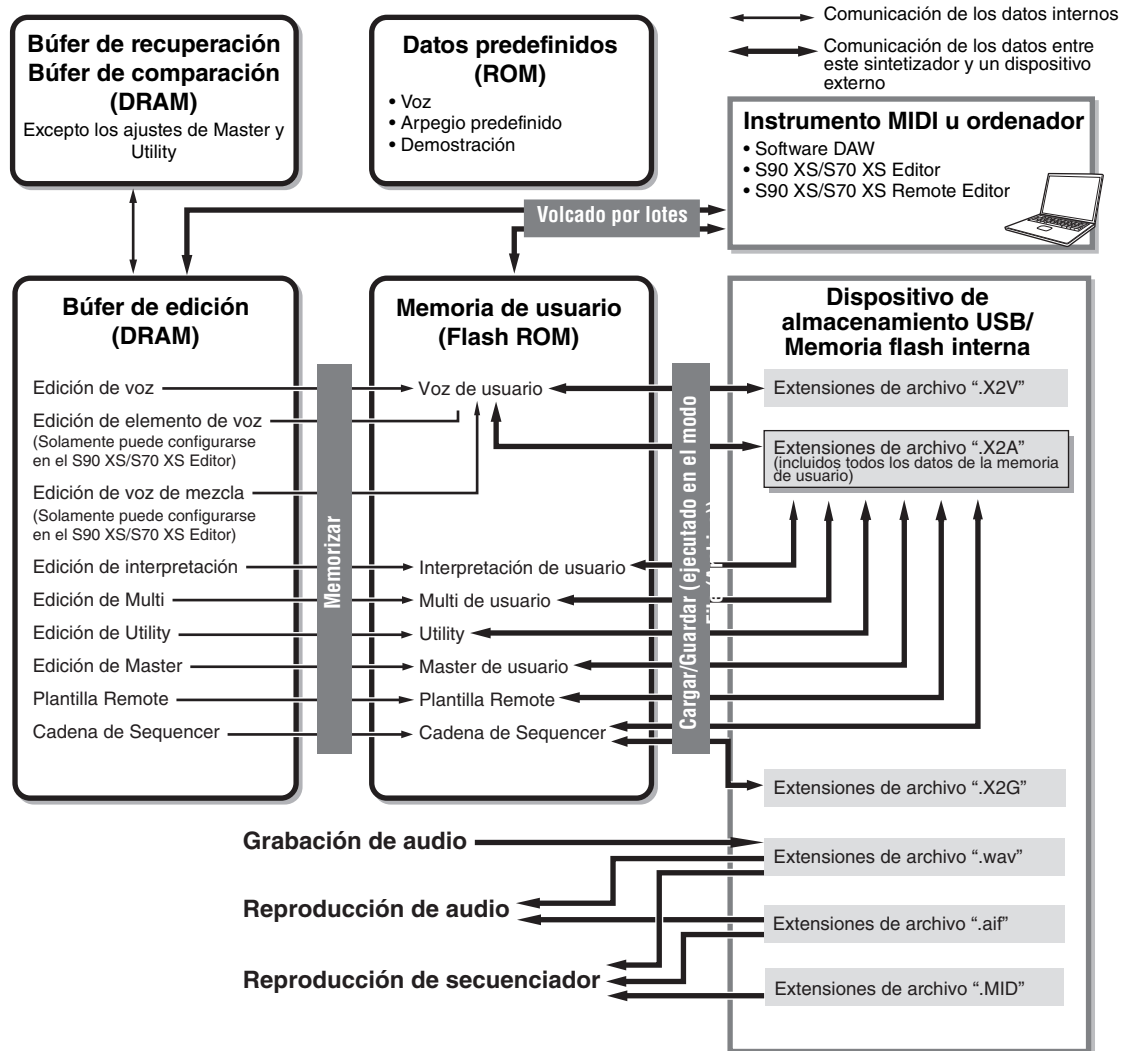
Apéndice

Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
Resolución de problemas

Memoria interna

Al utilizar este instrumento irá creando numerosos y diversos tipos de datos, como por ejemplo voces, interpretaciones y Multis. En este apartado se explica cómo mantener los diversos tipos de datos y utilizar los dispositivos y soportes de memoria para guardarlos.

Memoria interna del S90 XS/S70 XS



En los modos Audio Record/Play (Grabar/reproducir audio) y Sequence Play (Reproducción de secuencia), el acceso a este tipo de memoria se realiza directamente utilizando las funciones de los mismos.

Flash ROM

La memoria de sólo lectura ROM (Read Only Memory) está diseñada específicamente para leer datos, y por tanto no se pueden escribir datos en la misma. A diferencia de la ROM convencional, la memoria Flash ROM se puede sobrescribir, lo que le permitirá almacenar sus propios datos originales. El contenido de Flash ROM se mantiene incluso cuando se apaga el instrumento.

DRAM

La memoria de acceso aleatorio RAM (Random Access Memory) está diseñada específicamente para las operaciones de escritura y lectura de datos. Existen dos tipos distintos de RAM en función del tipo de almacenamiento de datos: SRAM (RAM estática) y DRAM (RAM dinámica). Este instrumento está equipado solamente con DRAM. Debido a que los datos contenidos en la DRAM se pierden cuando se apaga el instrumento, es necesario guardar siempre los datos residentes en la misma en un dispositivo de almacenamiento USB o en la memoria flash interna (en el modo File) antes de apagar el equipo.

Estructura básica

Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Apéndice

Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
Resolución de problemas

Búfer de edición y memoria de usuario

El búfer de edición es la ubicación de la memoria en la que se guardan los datos editados de los siguientes tipos: Voz, Interpretación, Master y Multi. Los datos editados en esta ubicación se guardarán en la memoria de usuario.

Si selecciona otra Voz, Interpretación, Master o Multi, todo el contenido del búfer de edición se sobrescribirá con los datos recién seleccionados recientemente seleccionados. Asegúrese de guardar cualquier dato importante antes de seleccionar otra Voz, etc.

Búfer de edición y búfer de recuperación

Si ha seleccionado otra Voz/Interpretación/Multi sin guardar la que estaba editando, podrá recuperar las modificaciones originales, ya que el contenido del búfer de edición se guarda en la memoria de reserva.

NOTA: Tenga presente que el búfer de recuperación no está disponible en el modo Master Edit.

Memoria flash interna

Además de los tipos de memorias mencionados, el instrumento también incorpora una memoria flash interna que puede utilizarse del mismo modo que un dispositivo de almacenamiento USB externo.

La memoria flash interna puede utilizarse como destino de los archivos procesados en el modo File, así como de los datos de audio creados en el modo Audio Record/Play (página 131). Esta memoria también puede emplearse como destino de la copia de seguridad de datos, ya que los datos aquí guardados se mantendrán incluso después de apagar el instrumento.

NOTA: La capacidad de la memoria flash interna es de 192 MB.



ATENCIÓN

La ejecución de **Factory Set (Ajustes de fábrica)** formateará la memoria flash interna. Asegúrese de guardar todos los datos importantes en un dispositivo de almacenamiento USB antes de ejecutar Factory Set.

Estructura básica

Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
● Internal Memory

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Apéndice

Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
Resolución de problemas

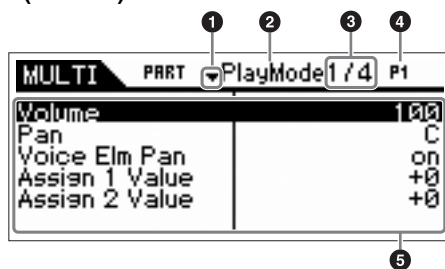
Referencia

Esta sección explica en detalle todos los parámetros y opciones de configuración disponibles en el S90 XS/S70 XS y el S90 XS/S70 XS Editor. En Element Edit y algunos parámetros de Common Edit, los parámetros solamente pueden editarse en el S90 XS/S70 XS Editor. Si se sincroniza la edición entre el S90 XS/S70 XS Editor y el instrumento S90 XS/S70 XS, la modificación de un parámetro en el S90 XS/S70 XS Editor afectará al mismo parámetro del instrumento S90 XS/S70 XS, y viceversa. Es decir que toda modificación que realice en el editor de software o en el hardware se reflejará automáticamente en ambos. Con ello se dispone de una interfaz perfectamente integrada que facilita la creación y modificación de los datos. Consulte información detallada sobre cómo sincronizar ambos en el Manual de instrucciones del S90 XS/S70 XS Editor.

Acerca de las marcas EDITOR (**EDITOR**)

En la presente sección Referencia, los parámetros que estén disponibles solamente en el S90 XS/S70 XS Editor aparecen indicados con las marcas EDITOR.

Cómo utilizar la pantalla Edit (Edición)



- 1 Estas marcas indican que arriba (▲) o abajo (▼) hay páginas adicionales ocultas. Para visualizar la página siguiente o anterior, pulse los botones [▲]/[▼] del cursor para desplazar el cursor por la pantalla.
- 2 Esto indica el nombre de la pantalla de Edit actualmente seleccionada para las operaciones de edición.
- 3 Este número indica el número de la página actualmente visualizada en la pantalla de Edit seleccionada. Por ejemplo, el símbolo "2/4" indica que la pantalla de Edit seleccionada tiene cuatro páginas y que se está visualizando la segunda.
- 4 Esto indica la parte actualmente seleccionada en el modo Performance/Multi. Es posible cambiar la parte con los botones [PART SELECT] en el modo Performance. Se puede seleccionar la parte pulsando el botón [PART] (el testigo luminoso se iluminará) y, a continuación, pulsar el botón numérico de su preferencia en el modo Multi.
- 5 Se visualizarán los parámetros que pueden editarse en esa pantalla. Podrá seleccionar el parámetro que desee editar utilizando los botones [▲]/[▼]/[◀]/[▶] del cursor y cambiar los ajustes con el datos.

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Apéndice

Modo Voice (Voz)

Voice Play (Reproducción de voz)

El modo Voice (Voz) se utiliza para seleccionar, reproducir y editar la voz de su preferencia. El modo Voice Play (Reproducción de voz) es el "portal" principal a través del cual se accede al modo Voice y en el que podrá seleccionar y reproducir una voz. En este modo también es posible modificar algunos de los ajustes de voz.

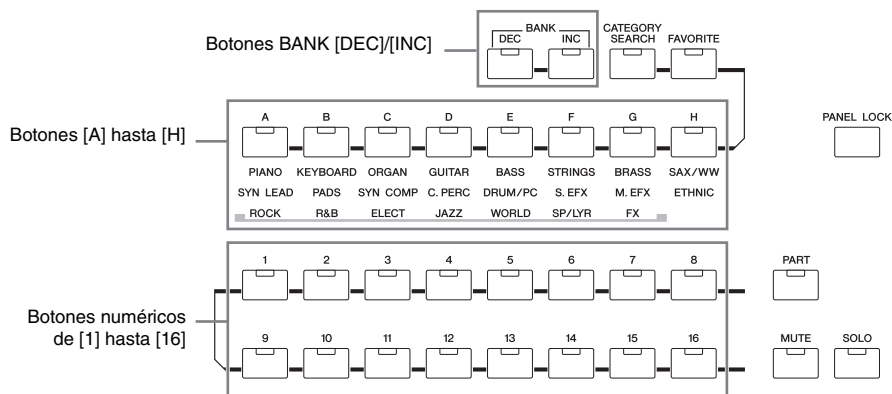
Operación	Pulse el botón [VOICE].
------------------	-------------------------



Pantalla Voice Play (Reproducción de voz)

Selección de una voz predefinida

Este sintetizador dispone de voces en cada uno de sus 16 bancos: Preset 1 – 8 (Predefinidos 1 – 8), User 1 – 4 (Usuario 1 – 4), GM (MIDI general), Preset Drum (Percusión predefinida), User Drum (Percusión de usuario) y GM Drum (Percusión de MIDI general). El banco consta de ocho grupos (desde la A hasta la H), cada uno de los cuales contiene 16 voces. Para seleccionar la voz de su preferencia, seleccione sucesivamente el banco, el grupo y el número.



1 Pulse el botón [VOICE] (Voz).

De este modo se abrirá la pantalla Voice Play. (El botón [VOICE] se iluminará.)

2 Seleccione un banco de voz con los botones BANK [DEC]/[INC].

En este estado, al tocar el teclado sonará la voz indicada en la pantalla.

3 Seleccione un grupo.

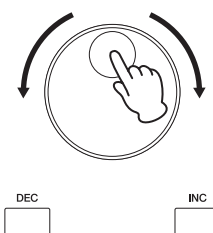
Pulse alguno de los botones entre [A] y [H] para seleccionar una voz. Si en el paso anterior ha seleccionado un banco de percusiones predefinido o de usuario, pulse alguno de los botones entre [A] y [D] (Predefinido), o bien entre [A] y [B] (Usuario) para seleccionar un grupo. Tenga en cuenta que el banco de percusiones de GM contiene una sola voz de percusión y, por tanto, no es posible seleccionar un grupo.

4 Seleccione una voz.

Pulse alguno de los botones numéricos entre [1] y [16] para seleccionar una voz.

De esta manera (pasos 2 a 4) podrá acceder a la voz de su preferencia.

NOTA: Al seleccionar una voz del mismo banco o grupo no es necesario que vuelva a seleccionar el banco o grupo. Puede utilizar los botones [DEC] e [INC], o bien el dial de datos, para seleccionar el número de voz. Esta operación permite acceder a voces de los grupos y bancos siguientes o anteriores.



Estructura básica
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

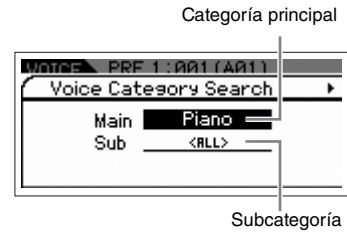
Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Apéndice

Uso de la función Category Search (Búsqueda de categorías)

Las voces se dividen convenientemente en determinadas categorías, al margen del banco donde estén ubicadas. Las categorías se dividen en función del tipo de instrumento o de las características del sonido. La función Category Search (Búsqueda de categorías) permite acceder rápidamente a los sonidos que desee.

- Pulse el botón [CATEGORY SEARCH] en el modo Voice Play.**
De este modo se abrirá el cuadro de diálogo Category Search.
- Gire el dial de datos para seleccionar la categoría principal.**
- Desplace el cursor hasta la posición "Sub" (Subcategoría) con el botón del cursor [▼] y, a continuación, gire el dial de datos para seleccionar la subcategoría.**
- Pulse el botón [ENTER], o bien el botón del cursor [▶] para abrir la categoría seleccionada.**
De este modo aparecerá la lista de voces de la categoría seleccionada.
- Seleccione una voz con los botones del cursor [▲]/[▼], con los botones [DEC]/[INC], o bien con el dial de datos.**
Si desea cambiar de categoría, pulse el botón de cursor [◀], o bien el botón [EXIT], y vuelva al paso 2.
- Pulse el botón [ENTER] para acceder a la voz.**
De este modo se cerrará el cuadro de diálogo Category Search.



Categoría principal y subcategoría actualmente seleccionadas



Lista de voces de la categoría actualmente seleccionada.

Agrupación de las voces utilizadas con mayor frecuencia: Favorite Category (Categoría de favoritos)

Category Search (Búsqueda de categorías) también incluye la práctica función Favorite Category (Categoría de favoritos) que permite agrupar las voces preferidas o las que utiliza con asiduidad para facilitar la selección. Se trata de uno de los métodos más prácticos para seleccionar rápidamente las voces que necesita entre la gran cantidad de voces disponibles.

Registro de las voces favoritas en Favorite Category

- Efectúe los pasos 1 a 4 de la sección "Uso de la función Category Search (Búsqueda de categorías)" de la página 28 para abrir la lista de voces de la categoría seleccionada.**
- Pulse el botón del cursor [▶] para desplazar el cursor hasta la columna de casillas de verificación Favorite.**
- Pulse los botones del cursor [▲]/[▼], los botones [DEC]/[INC], o bien gire el dial de datos, para seleccionar la voz favorita.**
- Pulse el botón [ENTER] para activar (insertar una marca) en la casilla de verificación Favorite.**
De este modo, la marca de verificación quedará insertada en la casilla y la voz seleccionada quedará registrada en Favorite Category. Para quitar la marca de verificación de la casilla, vuelva a pulsar el botón [ENTER].
Para registrar otras voces, repita los pasos 3 y 4.
NOTA: La Favorite Category quedará guardada inmediatamente después de activar la casilla de verificación.
- Cuando haya terminado de registrar voces en Favorite Category, pulse el botón [VOICE] para volver a la pantalla Voice Play.**
De este modo, la voz seleccionada aparecerá en el cuadro de diálogo Category Search.

Columna de casillas de verificación Favorite



Para registrar o quitar una voz de Favorite Category basta con pulsar el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulsar el botón [FAVORITE].

Estructura básica

Voice

- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Apéndice

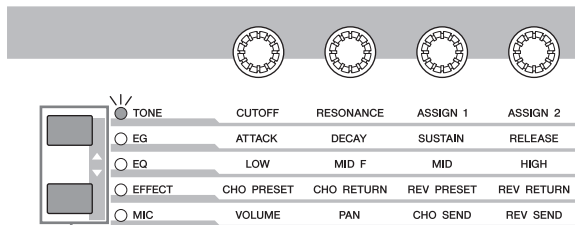
Selección de una voz en Favorite Category

- 1 Pulse el botón [FAVORITE] en el modo Voice Play.**
De este modo aparecerá la lista de voces registradas en Favorite Category.
- 2 Seleccione una voz con los botones del cursor [▲]/[▼], con los botones [DEC]/[INC], o bien con el dial de datos.**
- 3 Pulse el botón [ENTER] para acceder a la voz.**

Uso de potenciómetros y mandos deslizantes

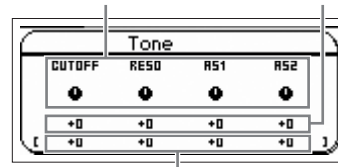
Estos controles permiten ajustar una serie de parámetros de la voz actual, como la profundidad del efecto, las características de ataque y liberación, el color tonal, etc. Es posible asignar cinco funciones a cada potenciómetro, que alternativamente pueden seleccionarse mediante los botones de la función Knob (Potenciómetro). Cada vez que se pulsa el botón, el testigo luminoso se iluminará alternativamente en orden descendente: TONE | EG | EQ | EFFECT | MIC.

Funciones asignadas a los potenciómetros



Botones de la función Knob (Potenciómetro)

Funciones asignadas a los potenciómetros 1 – 4



Valor no editado (previamente guardado)

Cuando está iluminado el indicador luminoso TONE:		
Potenciómetro 1	CUTOFF	Sube o baja la frecuencia de corte del filtro para ajustar la brillantez del tono.
Potenciómetro 2	RESONANCE	Sube o baja la resonancia para aumentar el nivel de la señal en la zona de frecuencia de corte. Al enfatizar los armónicos de orden superior de esta zona puede producirse un característico tono "agudo" que aporta mayor brillantez y solidez al sonido.
Potenciómetro 3	ASSIGN 1	A estos potenciómetros pueden asignárseles diversas funciones. Para verificar qué funciones tienen actualmente asignadas los potenciómetros, abra la pantalla emergente Knob (Potenciómetro) accionando el potenciómetro. La pantalla Controller (Controlador) del modo Voice Common Edit (Edición común de voz) permite asignar funciones a estos potenciómetros.
Potenciómetro 4	ASSIGN 2	
Cuando está iluminado el indicador luminoso EG:		
Potenciómetro 1	ATTACK	Aumenta o disminuye el tiempo de ataque de EG de la voz actual. Cuanto menor sea el valor, más rápido será el ataque.
Potenciómetro	DECAY (Tiempo de disminución)	Aumenta o disminuye el tiempo de disminución del AEG de la voz actual, que controla a qué velocidad desciende el volumen desde el nivel máximo de ataque hasta el nivel de sostenido. Cuanto menor sea el valor, más rápida será la disminución.
Potenciómetro 3	SUSTAIN	Aumenta o disminuye el nivel de sostenido del EG en el que se mantendrá el volumen mientras se mantenga pulsada una tecla, después del ataque inicial y de la posterior disminución. Gire el potenciómetro hacia la izquierda para que el sonido se corte más bruscamente después de la disminución.
Potenciómetro 4	RELEASE	Aumenta o disminuye el tiempo de liberación de EG del sonido para determinar la velocidad a la que el volumen desciende desde el nivel de sostenido hasta cero al soltar una tecla. Cuanto menor sea el valor, más rápida será la liberación.
Cuando está iluminado el indicador luminoso EQ:		
Potenciómetro 1	LOW (Ganancia baja)	Aumenta o reduce la ganancia baja de EQ para cambiar el sonido.
Potenciómetro 2	MID F (Frecuencia media)	Aumenta o reduce la frecuencia media del EQ en torno a la cual se ajusta la banda mediante el potenciómetro 3 (MID).
Potenciómetro 3	MID (Ganancia media)	Aumenta o reduce la ganancia baja del EQ para cambiar el sonido.
Potenciómetro 4	HIGH (Ganancia alta)	Aumenta o reduce la ganancia alta del EQ para cambiar el sonido.
Cuando está iluminado el indicador luminoso EFFECT:		
Potenciómetro 1	CHO PRESET (Coro predefinido)	Cambia el coro predefinido. El cambiar el ajuste predefinido permite configurar simultáneamente una serie de importantes parámetros relacionados.
Potenciómetro 2	CHO RETURN (Retorno de coro)	Ajusta el nivel de retorno de coro
Potenciómetro 3	REV PRESET (Reverberación predefinida)	Cambia la reverberación predefinida. El cambiar el ajuste predefinido permite configurar simultáneamente una serie de importantes parámetros relacionados.
Potenciómetro 4	REV RETURN (Retorno de reverberación)	Ajusta el nivel de retorno de reverberación
Cuando está iluminado el indicador luminoso MIC:		
Potenciómetro 1	VOLUME	Ajusta el volumen de las señales que se reciben desde la toma MIC INPUT del panel posterior
Potenciómetro 2	PAN	Ajusta el efecto panorámico de las señales que se reciben desde la toma MIC INPUT del panel posterior
Potenciómetro 3	CHO SEND (Transmisión de coro)	Ajusta el nivel de transmisión de coro
Potenciómetro 4	REV SEND (Transmisión de reverberación)	Ajusta el nivel de transmisión de reverberación

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

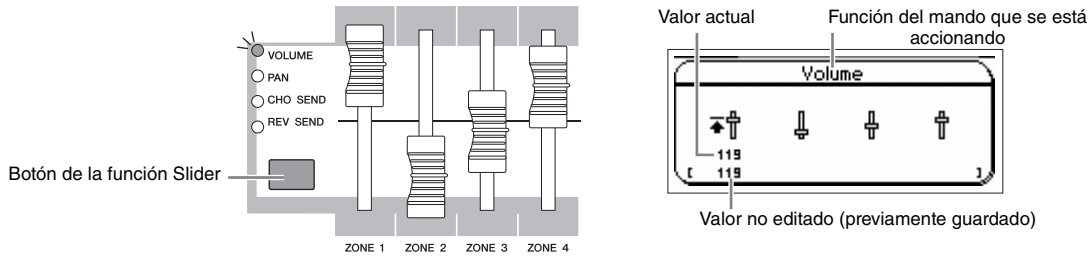
Bulk

Supplementary Info.

Apéndice

Funciones asignadas a los mandos deslizantes

Es posible asignar cuatro funciones a cada mando deslizante, que alternativamente pueden seleccionarse mediante el botón de la función Slider (Mando deslizante). Cada vez que se pulsa el botón, el testigo luminoso se iluminará alternativamente en orden descendente: VOLUME | PAN | CHO SEND | REV SEND.



En el modo Voice solamente está disponible el mando deslizante 1. Los cuatro mandos deslizantes permiten ajustar los parámetros de la pantalla Play Mode en el modo Voice Edit.

VOLUME	Ajusta el nivel de la voz
PAN	Ajusta la posición panorámica estéreo de la voz actual
CHO SEND (Transmisión de coro)	Ajusta el nivel de transmisión de coro
REV SEND (Transmisión de reverberación)	Ajusta el nivel de transmisión de reverberación

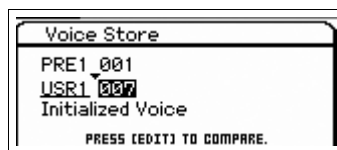
NOTA: Cuando se apagan todos los indicadores luminosos pulsando varias veces el botón de la función Slider en el modo Voice Edit, será posible ajustar los niveles de elemento 1 – 4 utilizando los mandos deslizantes 1 – 4.

El indicador de edición (E)

Al cambiar el valor de un parámetro en los modos Voice Play o Edit Mode, en la esquina superior derecha de la pantalla LCD aparecerá el indicador de edición (E). Esto permite confirmar rápidamente que la voz actual ha sido modificada, pero que todavía no ha sido guardada en la memoria. Para guardar el estado actualmente modificado, pulse el botón [STORE] para guardar la voz editada.

Almacenamiento de la voz creada

1 Pulse el botón [STORE] para abrir la ventana Voice Store (Almacenamiento de voz).



2 Especifique el destino donde desee guardar la voz.

Seleccione como destino un banco y número de voz utilizando el dial de datos y los botones [DEC] e [INC]. Pueden utilizarse los botones A] – [H] y [1] – [16] para seleccionar un número de voz.

NOTA: Mientras esta pantalla esté visible, podrá oír el sonido original en el destino pulsando el botón [EDIT] para abrir el modo Compare (Comparación). Para salir del modo Compare, vuelva a pulsar el botón [EDIT].

3 Pulse el botón [ENTER]. (En la pantalla aparecerá un mensaje pidiendo su confirmación.)

Para cancelar la operación de almacenamiento, pulse el botón [EXIT].

4 Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación de almacenamiento.

Una vez memorizada la voz, aparecerá el mensaje “Completed” (Finalizado) y volverá a abrirse la pantalla Voice Play.

⚠ ATENCIÓN

Al ejecutar la operación de almacenamiento se sobrescribirá la configuración de la memoria de destino. Por ello, los datos importantes deben guardarse siempre en la memoria flash interna o en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE. Consulte información detallada acerca de este procedimiento en la [página 127](#).

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Apéndice

Configuración del canal de transmisión MIDI del teclado

Es posible especificar el canal de transmisión MIDI a través del cual el teclado o controlador envía datos MIDI (hacia un secuenciador externo, un generador de tonos u otro dispositivo).

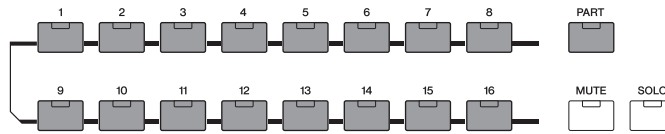
1 Pulse el botón [PART].

De este modo se iluminará el botón [PART].

2 Pulse uno de los botones numéricos de [1] a [16] para determinar el canal de transmisión MIDI.

3 Una vez seleccionado, pulse el botón [PART] para volver al estado original.

De este modo, el botón [PART] dejará de estar iluminado.



NOTA: Este parámetro es el mismo que Keyboard Transmit Channel (Canal de transmisión del teclado) (página 137) de la pantalla MIDI del modo Utility (Utilidad). Toda configuración que especifique aquí cambiará automáticamente la configuración de dicho parámetro.

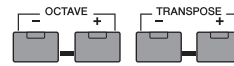
Configuración de Octava/Transposición del teclado

Para cambiar el intervalo de tonos al tocar el teclado, utilice los botones OCTAVE [-]/[+] y TRANSPOSE [-]/[+].

Los botones OCTAVE [-]/[+] permiten cambiar el tono del teclado en octavas, hasta un máximo de tres octavas. Por ejemplo, puede bajar el tono del teclado para obtener notas de bajo adicionales, o bien subirlo para obtener notas más altas para voces principales y solos. Los botones OCTAVE [-]/[+] permiten hacerlo rápida y fácilmente. El intervalo es de -3 hasta +3, siendo 0 el tono estándar. Si pulsa simultáneamente los botones [-] y [+] podrá volver al ajuste original (0). El intervalo actual de octava puede confirmarse observando el estado del testigo luminoso LED de los botones OCTAVE [-]/[+]. Cuando se sube o baja una octava, se iluminará el indicador correspondiente. Cuando se sube o baja el tono dos octavas, el indicador correspondiente parpadeará lentamente. Cuando se sube o baja tres octavas, el indicador correspondiente parpadeará rápidamente.

Los botones TRANSPOSE [-]/[+] permiten cambiar el tono del teclado en semitonos hasta un máximo de 11 semitonos. Esta función permite tocar la misma posición incluso si los datos de la canción o el reproductor de otro instrumento transponen el tono. Los botones TRANSPOSE [-]/[+] permiten realizar este procedimiento rápida y fácilmente. Si pulsa simultáneamente los botones [-] y [+] podrá volver al ajuste original (0). Cuando se sube o baja un semitono, se iluminará el indicador correspondiente.

NOTA: Este parámetro es el mismo que Keyboard Octave (Octava de teclado) y Keyboard Transpose (Transposición del teclado) (página 133) de la pantalla MIDI del modo Utility (Utilidad). Toda configuración que especifique aquí cambiará automáticamente la configuración de dicho parámetro.



Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Apéndice

Utilización de la función Arpeggio (Arpeggio)

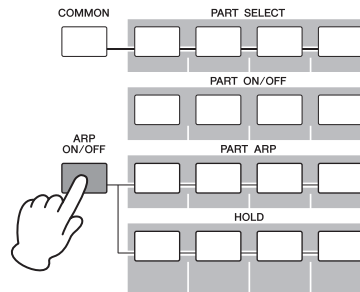
La función Arpeggio permite activar patrones de ritmos, riffs y frases utilizando voz actual con solamente tocar las notas en el teclado.

Tipos de arpeggios

El instrumento incluye 6.779 tipos de arpeggios (en 18 categorías), incluyendo los de sintetizador, piano, guitarra, bajo, cuerdas, percusión, etc.

Activación y desactivación del arpeggio

Para activar o desactivar la reproducción de arpeggios, pulse el botón [ARP ON/OFF] del panel.



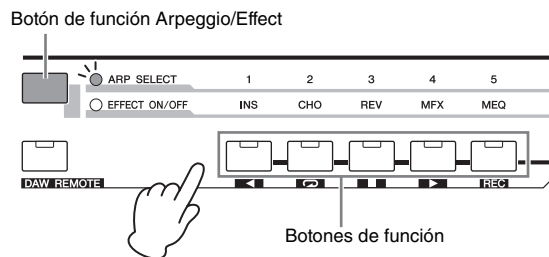
Selección de los patrones de percusión (Arpeggio Type, Tipo de arpeggio)

- 1 En el modo Voice, pulse el botón [EDIT].
- 2 Seleccione "Arpeggio" con los botones de cursor y, a continuación, pulse el botón [ENTER].
- 3 Seleccione "Arp Select" (Selección de arpeggio) y, a continuación, elija el arpeggio de su preferencia entre las opciones 1 al 5 utilizando el dial de datos.

Al seleccionar "ARP SELECT" a través del botón de función Arpeggio/Effect, podrá seleccionar los arpeggios del 1 al 5 mediante los botones de función.
- 4 Seleccione "Arp 1 – 5 Type" y, a continuación, pulse el botón [ENTER].
- 5 Seleccione el patrón de su preferencia con el dial de datos cambiando la categoría principal, la subcategoría o el tipo.
- 6 Para guardar el patrón de arpeggio, pulse el botón [STORE].

Selección del tipo de arpeggio 1 – 5

Para cambiar el tipo de arpeggio entre cinco tipos distintos, utilice el botón de función Arpeggio/Effect y los botones de función.



- 1 Pulse el botón [ARPEGGIO ON/OFF] para activar la función de arpeggio.
- 2 Para seleccionar "ARP SELECT", pulse el botón de función Arpeggio/Effect.
- 3 Cambie el tipo de arpeggio con los botones de función.

Estructura básica

Voice

- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice

Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Controller
	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Element Edit	
	OSC
	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEG
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Key Edit	
	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

Apéndice

Uso de la toma MIC INPUT

Si conecta un micrófono a la toma MIC INPUT situada en el panel posterior del instrumento, podrá cantar mientras interpreta. A través de la entrada de señal de la toma MIC INPUT podrá aplicar efectos a este instrumento, incluyendo el efecto Vocoder. El siguiente ejemplo parte del supuesto de que desea cantar mientras toca el teclado.

- 1 Conecte el micrófono a la toma MIC INPUT.**
- 2 Pulse el botón [MIC ON/OFF] para activar la entrada de micrófono.**
- 3 Utilice el potenciómetro INPUT GAIN para ajustar el nivel de entrada de la señal.**
Ajuste la ganancia de entrada de manera que el indicador luminoso PEAK parpadee brevemente cuando toque al nivel más alto.
- 4 Seleccione “MIC” pulsando los botones de función Knob y, a continuación, ajuste el volumen utilizando el potenciómetro asignado a VOLUME.**
- 5 Ajuste las funciones PAN, CHO SEND, REV SEND según sus preferencias utilizando los potenciómetros asignados.**

Mejora del sonido con efectos

También es posible aplicar varios efectos a la voz.

- 1 Pulse el botón [UTILITY] para seleccionar el modo Utility (Utilidad).**
- 2 En la pantalla Utility Select (Selección de utilidad), seleccione “Voice” y, a continuación, pulse el botón [ENTER].**
- 3 Seleccione “A/D FX” y, a continuación, pulse el botón [ENTER].**
- 4 Seleccione “InsA” y, a continuación, pulse el botón [ENTER].**
- 5 Desplace el cursor hasta la categoría Effect y, a continuación, seleccione la categoría de su preferencia utilizando el dial de datos y los botones [DEC] e [INC].**
- 6 Desplace el cursor hasta la categoría Type y, a continuación, seleccione el tipo de efecto de su preferencia utilizando el dial de datos y los botones [DEC] e [INC].**

Otras funciones

Apertura de la pantalla Simple

En el modo Voice Play podrá seleccionar un diseño de pantalla denominado “Simple” manteniendo pulsado el botón [SHIFT] y pulsando después los botones [◀][▶] del cursor. La pantalla Simple muestra el nombre de la voz con una fuente de gran tamaño. Existen tres tipos de caracteres que pueden seleccionarse.



Pantalla Simple 1



Pantalla Simple 2



Pantalla Simple 3

NOTA: Al cambiar a la pantalla Simple, el nombre de la voz visualizado se desplazará por la pantalla. Pulse el botón [EXIT] para detener el desplazamiento. Pulse el botón [ENTER] para que el nombre de la voz vuelva a desplazarse por la pantalla.

Función de bloqueo del panel

La función de bloqueo de panel puede desactivar temporalmente el funcionamiento del panel para evitar que se produzcan operaciones imprevistas durante la interpretación en directo. Al pulsar el botón [PANEL LOCK], su indicador se iluminará y todos los botones, potenciómetros y mandos deslizantes (con la excepción de Master Volume (Volumen principal), Input Gain (Ganancia de entrada), las ruedas Pitch Bend (Inflexión de tono), Modulation (Modulación) y el interruptor de pedal) quedarán bloqueados. Vuelva a pulsar el botón [PANEL LOCK] para cancelar el bloqueo de panel.

NOTA: Es posible especificar a qué botones aplicar la función de bloqueo del panel a través de la pantalla Panel Lock (página 145) de Utility. Al configurar el objetivo del bloqueo del panel (excepto “All” (Todo)), el botón [PANEL LOCK] parpadeará al activarse.

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Apéndice

Normal Voice Edit (Edición de voces normales)

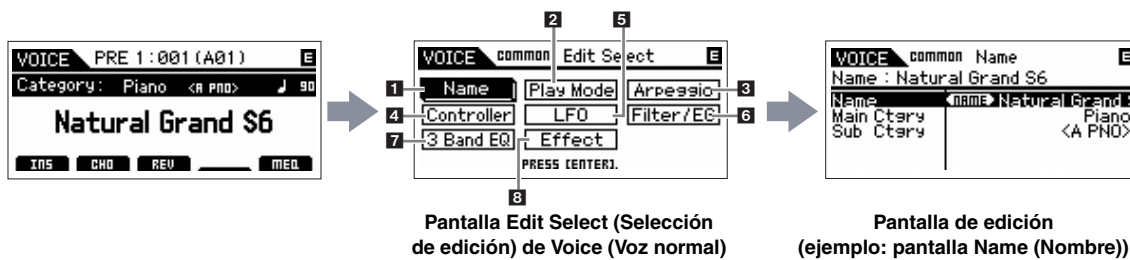
Una voz normal, que contiene sonidos de instrumentos musicales con tonos que pueden tocarse en el registro del teclado, puede constar de hasta ocho elementos. Existen dos tipos de pantallas de edición de voces normales: las pantallas de Common Edit (Edición común) para editar los ajustes comunes a todos los elementos, y las pantallas de Element Edit (Edición de elementos) para editar cada uno de los elementos.

En esta sección explicaremos los parámetros de voces normales.

Common Edit (Edición común)

Estos parámetros tienen por objeto realizar modificaciones globales (o comunes) a los cuatro elementos de la voz normal seleccionada.

Operación [VOICE] → Seleccione una voz normal → [EDIT] → Seleccione la pantalla de su preferencia en la pantalla Edit Select (Selección de edición) de Voice → [ENTER] → Pantalla de edición



1 Name (Nombre)

Name (Nombre)

Permite asignar a la voz el nombre de su preferencia. Al situar el cursor en "Name", si pulsa el botón [ENTER] se abrirá el cuadro de diálogo de asignación de nombre, donde podrá asignar a la voz el nombre de su preferencia. El nombre de la voz admite un máximo de 20 caracteres. Consulte instrucciones detallada para introducir caracteres en el Manual de instrucciones del S90 XS/S70 XS.

Main Ctrgy (Categoría principal)

Sub Ctrgy (Subcategoría)

Permiten determinar la categoría principal y la subcategoría de la voz.

El término "categoría" puede utilizarse como palabra clave que represente los rasgos característicos de la voz.

La configuración adecuada permitirá encontrar fácilmente la voz deseada entre un conjunto de voces.

Existen 17 categorías principales que indican tipos de instrumentos. Cada categoría principal contiene hasta seis subcategorías, que indican tipos de instrumentos más detallados.

Ajustes: Consulte la Lista de categorías de voces en la [página 64](#).

2 Play Mode (Modo de reproducción)

Volume (Volumen)

Determina el nivel de salida de la voz. Configure este parámetro para ajustar el balance entre la voz actual y otras voces. Este parámetro puede cambiarse directamente con el mando deslizante.

Ajustes: 0 – 127

Pan (Panorámica)

Determina la posición panorámica estéreo de la voz. Este parámetro puede cambiarse directamente con el mando deslizante.

Ajustes: L63 (extremo izquierdo) - C (centro) - R63 (extremo derecho)

NOTA: Tenga en cuenta que el parámetro Pan de Voice puede tener poco o ningún efecto si la posición panorámica de un elemento específico está definida a la izquierda y la posición panorámica de otro elemento está definida a la derecha.

Note Shift (Desplazamiento de notas)

Determina el ajuste de transposición del grado (en semitonos) de elevación o de reducción del tono.

Ajustes: -24 – +0 – +24

Estructura básica

- Voice
 - Performance
 - Multi
 - SEQ Play
 - Master
 - Remote
 - File
 - Audio Rec/Play
 - Utility

Voice

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Apéndice

PB Range Upper (Intervalo superior de inflexión de tono)

PB Range Lower (Intervalo inferior de inflexión de tono)

Determina el intervalo máximo de inflexión del tono, en semitonos.

Si el parámetro Upper se configura como +12, el resultado sería un aumento de tono máximo de una octava al mover la rueda de inflexión de tono hacia arriba. En cambio, si el parámetro Lower se configura como -12, el resultado será el tono bajará hasta un máximo de una octava (12 semitonos) al mover la rueda de inflexión de tono hacia abajo.

Ajustes: -48 semi – +0 semi – +24 semi

Mono/Poly (Monofónico/Polifónico)

Permite seleccionar si la voz se reproducirá monofónica (una sola nota cada vez) o polifónicamente (múltiples notas simultáneamente).

Ajustes: mono, poly

mono	Si se configura como "mono", la voz seleccionada se reproducirá de forma monofónica (solamente se reproduce una única nota cada vez). En los sonidos de muchos instrumentos (como en el bajo y en la voz principal del sintetizador), este ajuste permite la interpretación de un ligado que suena más natural y fluido que cuando este parámetro se configura como "poly".
poly	Cuando se configura como "poly", la voz seleccionada se reproducirá de forma polifónica (reproducción de varias notas simultáneamente o de un acorde).

Key Assign Mode (Modo de asignación de tecla)

Esta opción útil cuando se reciben dos o más instancias de la misma nota casi simultáneamente, o bien sin el correspondiente mensaje de desactivación de nota.

Ajustes: single, multi

single	Cuando se configura como "single" (única) y se transmite una reproducción doble de la misma nota al generador de tonos interno, la primera nota se detendrá al sonar la siguiente.
multi	Cuando se configura como "multi" (múltiple) y se transmite una reproducción doble de la misma nota al generador de tonos interno, todas las notas sonarán simultáneamente.

Porta Sw (Selector de portamento)

Determina si el portamento se aplicará o no a la voz actual.

Ajustes: off, on

Porta Time (Tiempo de portamento)

Determina el tiempo de transición del tono cuando se aplica portamento. El efecto de este parámetro será diferente en función de la configuración del "Portamento Time Mode" (Modo de tiempo de portamento). Los valores más altos conllevarán un tiempo de cambio de tono más prolongado o una velocidad lenta.

Ajustes: 0 – 127

Porta Mode (Modo de portamento)

Determina cómo se aplica el portamento a la interpretación en el teclado.

Ajustes: fingered, fulltime

fingered (digitado)	El portamento solamente se aplicará al tocar un ligado (se toca la nota siguiente antes de soltar la anterior).
fulltime (siempre)	El portamento se aplica a todas las notas.

Porta Time Mode (Modo de tiempo de portamento)

Determina cómo cambia el tono con el tiempo.

Ajustes: rate1, time1, rate2, time2

rate1 (velocidad 1)	El tono cambia a la velocidad especificada.
time1 (tiempo 1)	El tono cambia en el tiempo especificado.
rate2 (velocidad 2)	El tono cambia a la velocidad especificada dentro de una octava.
time2 (tiempo 2)	El tono cambia en el tiempo especificado dentro de una octava.

Porta Lgt Slope (Transición en ligado de portamento)

Si Mono/Poly se ha configurado como "mono", la reproducción en ligado puede producir un ataque poco natural según la forma de onda asignada a la voz seleccionada. Para resolver este problema, puede utilizar este parámetro para ajustar el ataque de la voz. Normalmente, este parámetro debe configurarse con un valor bajo para las formas de onda con tiempos de ataque cortos, y con un valor alto para las formas de onda con tiempos de ataque largos.

Ajustes: 0 – 7

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Apéndice

Micro Tune Bank (Banco de microafinación)

Determina el banco de microafinación.

Ajustes: preset, user

preset (predefinido)	Contiene los 13 tipos de microafinación predefinidos.
user (usuario)	Contiene los tipos de microafinación originales creados por el usuario en la pantalla Micro Tune (página 140) del modo Utility (Utilidad).

Micro Tune No. (Número de microafinación)

Determina el número de microafinación. El banco predefinido dispone de 13 tipos, incluyendo los de "escala temperada" más comunes. Consulte información detallada sobre este tema en la sección "Microafinación" (página 64) de la Información complementaria.

Ajustes: Preset Bank (Banco predefinido): 1 – 13 (Consulte la Lista de microafinaciones de la página 64)
User Bank (Banco de usuario): 1 – 8

Micro Tune Root (Nota fundamental de microafinación)

Define la nota fundamental de cada escala. Para algunas escalas, es posible que este ajuste no sea necesario.

Ajustes: C – B (Do – Si)

3 Arpeggio (Arpeggio)

Determina si el elemento editado afectará a los cinco arpeggios asignados a cada voz ("Arp Edit"), o solamente al arpeggio seleccionado ("Arp 1 – 5 Type").

Arp Sw (Selector de arpeggio)

Determina si el efecto de arpeggio está activado o desactivado. También es posible activar o desactivar el arpeggio con el botón [ARP ON/OFF] del panel frontal.

Ajustes: off, on

Arp Select (Selección de arpeggio 1 – 5)

Seleccione cualquiera de las opciones entre ARP1 y ARP5. El icono de la corchea que aparece en la configuración indica que se ha seleccionado alguno de los tipos de arpeggios (exceptuando "off"). Si el botón de función Arpeggio/Effect se configura como "ARP SELECT", podrá seleccionar entre Arp 1 y Arp 5 mediante los botones de función.

Ajustes: Arp 1 – Arp 5

Arp Edit (Edición de arpeggios)

Determina que el elemento editado afectará de manera común a los cinco arpeggios asignados a cada voz.

Arp Sw (Selector de arpeggio)

Determina si el efecto de arpeggio está activado o desactivado. Este parámetro es idéntico a "Arp Select" de la pantalla Arp Select de Voice Edit.

Ajustes: off, on

Arp Hold (Arpeggio sostenido)

Si esta opción se configura como "on", el arpeggio realizará el ciclo automáticamente, aunque levante los dedos del teclado, y lo continuará hasta que se pulse la siguiente tecla.

Ajustes: sync-off (véase a continuación), off, on

sync-off (sincronización desactivada)	Si se configura como "sync-off", la reproducción del arpeggio continuará en silencio aunque levante los dedos del teclado. Al pulsar cualquier tecla se activará nuevamente la reproducción del arpeggio.
---------------------------------------	---

NOTA: Obtendrá los mismos resultados recibiendo el cambio de control "SUSTAIN" (control nº 64) mientras "Arp Sw" esté configurado como "on".

Arp Tempo (Tempo del arpeggio)

Determina el tempo del arpeggio.

Ajustes: 5 – 300

NOTA: Si se está utilizando el instrumento con un secuenciador externo, con el software DAW o con un dispositivo MIDI y desea sincronizarlo con alguno de ellos, configure el parámetro MIDI Sync (Sincronización MIDI) de la pantalla Utility MIDI (página 137) como "external" o "auto". Si MIDI Sync se configura como "auto" (solamente mientras el reloj MIDI se transmita continuamente) o como "external", el parámetro Tempo indicará en este caso "external" y no podrá modificarse.

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Apéndice

Velocity Rate (Porcentaje de velocidad)

Determina en qué medida la velocidad de reproducción del arpeggio se desplaza de su valor original. Un ajuste de 100% significa que se utilizan las velocidades originales. Los ajustes inferiores a 100% reducirán la velocidad de las notas del arpeggio, mientras que los superiores a 100% la aumentarán. Si el valor de velocidad resultante es menor que cero, quedará configurado como 1; si es mayor que 127, quedará configurado como 127.

Ajustes: 0 – 200%

Gate Time Rate (Duración del sonido)

Determina en qué medida el valor Gate Time (duración) de las notas del arpeggio se aparta de su valor original. Un ajuste de 100% significa que se utilizan las duraciones originales. Los ajustes inferiores a 100% reducirán la duración de las notas del arpeggio, mientras que los superiores a 100% la aumentarán. El valor Gate Time no puede reducirse por debajo de su mínimo normal de 1; todo valor que esté fuera de ese intervalo quedará automáticamente limitado al mínimo.

Ajustes: 0 – 200%

Unit Multiply (Multiplicación de unidades)

Ajusta el tiempo de reproducción del arpeggio en función del tempo. Mediante este parámetro puede crearse un tipo de arpeggio diferente del original. Por ejemplo, si se especifica un valor de 200%, el tiempo de reproducción se duplicará (el tempo se reducirá a la mitad). Por el contrario, si se especifica un valor de 50%, el tiempo de reproducción se reducirá a la mitad y el tempo se duplicará. El tiempo de reproducción normal es 100%.

Ajustes: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%

Quantize Value (Valor de cuantización)

Determina a qué compases se alinearán los datos de las notas de la canción, o bien a qué compases de la canción se aplicará el swing. El número que aparece a la derecha de cada valor indica la resolución de las negras en los relojes.

Ajustes: 60 (fusa), 80 (tresillo de semicorchea), 120 (semicorchea), 160 (tresillo de corchea), 240 (corchea), 320 (tresillo de negra), 480 (negra)

Quantize Strngth (Intensidad de cuantización)

Define la "intensidad" con que los eventos de notas se llevarán a los compases de cuantización más próximos. Si se configura como 100% producirá un ajuste de sincronización exacta mediante el parámetro Quantize Value precedente. Si se define como 0% no se producirá ninguna cuantización. Si se configura 50%, los eventos de notas se llevarán al punto medio entre 0% y 100%.

Ajustes: 0% – 100%

Swing

Retarda las notas en compases pares (graves) para generar una sensación de swing. Los valores por encima de 1 retardan las notas de arpeggio, en tanto que los inferiores a 1 los avanzan. Si se configura como 0 se producirá un ajuste de sincronización exacta a través del valor de cuantización, lo cual conllevará que no se produzca ningún swing. El uso prudente de este ajuste permite crear ritmos de swing y una sensación de tresillo, como ritmos de "shuffle" o "bounce".

Ajustes: -120 – +120

NOTA: Si el parámetro Quantize Value se configura con el valor de tresillo, el swing se aplicará a la última nota de cada tresillo.

Octave Range (Intervalo de octavas)

Especifica el intervalo máximo del arpeggio en octavas. Los valores positivos disminuyen el intervalo de octavas de la reproducción del arpeggio, en tanto que los negativos lo aumentan.

Ajustes: -3 – +0 – +3

Change Timing (Tiempo de cambio)

Determina el momento real en el que cambia el tipo de arpeggio cuando se selecciona otro tipo durante la reproducción del arpeggio. Si se configura como "realtime" (tiempo real), el tipo de arpeggio cambiará inmediatamente. Si se configura como "measure" (compás), el tipo de arpeggio cambiará al principio del compás siguiente.

Ajustes: realtime, measure

Velocity Mode (Modo de velocidad)

Ajusta la velocidad de las notas del arpeggio al recibir el mensaje Note On.

Ajustes: original, thru

original	El arpeggio se reproduce a las velocidades predefinidas incluidas en los datos de secuencia del arpeggio.
thru (hasta el final)	El arpeggio se reproducirá de acuerdo con la velocidad de su interpretación. Por ejemplo, si toca las notas con fuerza, el volumen de reproducción del arpeggio aumentará.

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type

	Controller
	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect

Element Edit

	OSC
	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEG
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ

Drum Voice Edit

	Common Edit
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect

Key Edit

	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ

Job

	Recall
	Bulk

Supplementary Info.

Apéndice

Key Mode (Modo de tecla)

Determina cómo se reproducirá el arpeggio al recibir mensajes Note On.

Ajustes: sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

sort (en orden)	Al tocar notas concretas (por ejemplo, las notas de un acorde), se interpretará la misma secuencia independientemente del orden con que se toquen las notas.
thru (hasta el final)	Al tocar notas concretas (por ejemplo, las notas de un acorde), la secuencia resultante será distinta según el orden de las notas.
direct (directo)	No se interpretan los eventos de notas de la secuencia del arpeggio; solamente se oirán las notas que se interpreten en el teclado. Al reproducirse el arpeggio, los eventos como Pan y Brightness se aplican al sonido de la interpretación del generador de tonos. Utilice este ajuste cuando los tipos de arpeggio incluyan datos no relacionados con notas o cuando se seleccione el tipo de categoría "Ctrl".
sort+direct (en orden y directo)	En este caso el arpeggio se reproducirá con arreglo al ajuste "sort", y también sonará la nota pulsada.
thru+direct (hasta el final y directo)	En este caso el arpeggio se reproducirá de acuerdo con el ajuste "thru", y también sonará la nota pulsada.

NOTA: Algunos tipos de arpeggio pertenecientes a la categoría "Cntr" pueden no tener eventos de notas. Si se selecciona este tipo de arpeggio y Key Mode se configura como "sort" o "thru", no se generará ningún sonido incluso aunque se pulse la nota en el teclado.

Note Limit Lo/Hi (Límite inferior/superior de notas)

Determina las notas más agudas y las más graves del intervalo de notas del arpeggio. Las notas recibidas en este intervalo activan el arpeggio. Por ejemplo, un límite de nota de "C5 – C4" (Do5 – Do4) permite activar el arpeggio tocando notas en los dos intervalos de C -2 a C4 (Do -2 – Do4) y de C5 a G8 (Do5 – Sol8); las notas que se tocan entre C4 y C5 (Do4 – Do5) no tienen ningún efecto en el arpeggio.

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

NOTA: La nota también puede configurarse directamente con el teclado. Para ello, pulse el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulse la tecla de su preferencia.

Velocity Limit Lo/Hi (Límite inferior/superior de velocidad)

Determina la velocidad mínima y máxima que puede activar la reproducción del arpeggio. El arpeggio se reproducirá únicamente con las notas recibidas dentro de su intervalo de velocidad especificado. Por ejemplo, un límite de velocidad de 93 – 34 permite interpretar el arpeggio desde dos intervalos de velocidad distintos: soft (suave) (1 – 34) y hard (intenso) (93 – 127).

Ajustes: 1 – 127

Octave Shift (Cambio de octava)

Sube o baja, en octavas, el tono del arpeggio.

Ajustes: -10 – +10

Loop (Bucle)

Si esta opción está configurada como "on", el arpeggio se repite mientras se mantengan pulsadas las notas. Si está configurada como "off", el arpeggio se interpretará una sola vez incluso si las notas se mantienen pulsadas.

Ajustes: off, on

Trigger Mode (Modo de activación)

Si esta opción está configurada como "gate" (entrada), al pulsar la nota se inicia la reproducción del arpeggio, y al soltarla se detiene. Si está configurada como "toggle" (alternar), al pulsar la nota se iniciará o se interrumpirá la reproducción del arpeggio, y el soltarla no afectará a la reproducción del arpeggio. Normalmente, este parámetro debe configurarse como "gate".

Ajustes: gate, toggle

NOTA: El ajuste "toggle" de Trigger Mode sustituye las opciones configuradas en Arp Hold de la pantalla Arp Edit (página 36). En otras palabras, aunque el parámetro Arp Hold esté configurado como "on" o como "sync-off", al pulsar la nota se iniciará o se interrumpirá la reproducción del arpeggio si Trigger Mode está configurado como "toggle".

Accnt Vel Th (Umbral de velocidad de énfasis)

Algunos tipos de arpeggios incluyen datos de secuencia especiales denominados "frases de énfasis", que solamente se reproducen cuando se reciben velocidades superiores al valor especificado. Este parámetro determina la velocidad mínima que activará la frase de énfasis.

Ajustes: off, 1 – 127

Accnt Strt Qtz (Cuantización de inicio de énfasis)

Determina el momento de inicio de la frase de énfasis cuando se recibe la velocidad especificada en el parámetro Accent Velocity Threshold precedente. Si se configura como "off" (desactivado), la frase de énfasis comenzará en cuanto se reciba la velocidad. Si se configura como "on" (activado), la frase de énfasis comenzará en el compás especificado para cada tipo de arpeggio después de recibida la velocidad.

Ajustes: off, on

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Apéndice

Random SFX (Efecto de sonido aleatorio)

Algunos tipos de arpeggios incluyen la función Random SFX (Efecto de sonido aleatorio) que activa sonidos especiales (como el sonido del traste de la guitarra) al recibir un mensaje Note Off. Este parámetro determina si la función Random SFX está o no está activada.

Ajustes: off, on

SFX Vel Offset (Compensación de velocidad de efecto de sonido aleatorio)

Determina el valor de compensación con el que se cambiarán las velocidades originales de las notas de Random SFX. Si el valor de velocidad resultante es menor que 1, quedará configurado como 1; si es mayor que 127, quedará configurado como 127.

Ajustes: -64 – +0 – +63

SFX Key on Ctrl (Control de activación de tecla de efecto de sonido aleatorio)

Cuando se configura como "off", el sonido especial de Random SFX se tocará a la velocidad preprogramada. Si se configura como "on", el sonido especial de Random SFX se tocará a la velocidad generada al pulsar la nota.

Ajustes: off, on

Arp 1 – 5 Type (Tipo de arpeggio 1 – 5)

Determina los ajustes del arpeggio seleccionado en "Arp Select".

Main Ctgry (Categoría principal)

Sub Ctgry (Subcategoría)

Determina la categoría principal y la subcategoría de arpeggio, incluyendo el tipo de arpeggio deseado.

Ajustes: Consulte la Lista de categorías de arpeggios en la [página 7](#).

Type (Tipo de arpeggio)

Determina el número de tipo de arpeggio deseado de la categoría especificada. El número y nombre del tipo de arpeggio seleccionado aparece indicado en la segunda línea de la pantalla. Consulte la Lista de tipos de arpeggios en la Lista de datos (documento PDF separado).

Ajustes: off, pre0001 – 6779, usr0001 – 0256

NOTA: Consulte información detallada sobre cómo utilizar la Lista de tipos de arpeggios en la Lista de datos (documento PDF separado) en la [página 9](#).

Vel Rate (Compensación de porcentaje de velocidad)

Determina el valor de compensación con el que se cambiarán las velocidades originales de las notas de arpeggio. Si el valor de velocidad resultante es menor que 1, quedará configurado como 1; si es mayor que 127, quedará configurado como 127.

Ajustes: -100% – +0% – +100%

GTime Rate (Compensación de duración)

Determina el tiempo de duración (Gate Time) de las notas del arpeggio. El valor Gate Time no puede reducirse por debajo de su mínimo normal de 1; todo valor que esté fuera de ese intervalo quedará automáticamente limitado al mínimo.

Ajustes: -100% – +0% – +100%

4 Controller (Controlador)

Assign 1 Value (Valor de Assign 1)

Assign 2 Value (Valor de Assign 2)

Determina el valor de compensación con el que se cambiará la configuración original de las funciones asignadas a los potenciómetros Assign 1/2 (Asignación 1/2).

Ajustes: -64 – +0 – +63

NOTA: Las funciones asignadas a los potenciómetros Assign 1/2 pueden configurarse en "Ctrl Set 1 – 6 Src" de la pantalla Controller.

A. Func 1 Mode (Modo de función asignable 1)

A. Func 2 Mode (Modo de función asignable 2)

Determina si los botones ASSIGNABLE FUNCTION [1] y [2] funcionarán como tipo fijo o momentáneo. Si se configura como "latch" (fijo), al pulsar el botón el estado del indicador luminoso alternará entre encendido y apagado. Si se configura como "momentary" (momentáneo), al pulsar el botón o mantenerlo pulsado, el indicador luminoso se encenderá, y al soltarlo se apagará.

Ajustes: momentary, latch

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Apéndice

Ctrl Set 1 – 6 Src (Ajuste de los controladores origen 1 – 6)

Determina el controlador de panel que va a asignarse y utilizarse para el ajuste seleccionado. Además, a un controlador pueden asignarse varias funciones.

Ajustes: PitchBend (Rueda de inflexión del tono), ModWheel (Rueda de modulación), AfterTch (Pulsación posterior), FootCtrl1 (Controlador de pedal 1), FootSw (Interruptor de pedal), Ribbon (Controlador de cinta), Breath (Controlador de viento), Assign 1 (Asignación 1), Assign 2 (Asignación 2), FootCtrl2 (Controlador de pedal 2), A. Func 1 (Función asignable 1), A. Func 2 (Función asignable 2)

NOTA: En la pantalla Controller del modo Utility es posible seleccionar el Control Number (Número de control) del controlador que vaya a cambiarse en este parámetro.

NOTA: Se puede determinar en qué medida la rueda de inflexión del tono afecta al parámetro Destination (explicado a continuación), definiendo los parámetros Pitch Bend Range Upper (Intervalo superior de inflexión de tono) y Pitch Bend Range Lower (Intervalo inferior de inflexión de tono) en la pantalla Play Mode (página 35).

Ctrl Set 1 – 6 Dest (Ajuste de los controladores destino 1 – 6)

Determina el parámetro controlado mediante el controlador Source (Origen) precedente. Se puede seleccionar un parámetro para cada controlador de entre los 101 parámetros disponibles, como Volume (Volumen), Pitch (Tono) y LFO depth (Profundidad de LFO).

Ajustes: Consulte la Lista de controles en la Lista de datos (documento PDF separado).

NOTA: En cuanto a los parámetros "Insertion Effect A Parameter 1 – 16" (Parámetros 1 – 16 del efecto de inserción A) "Insertion Effect B Parameter 1 – 16" y "Vocoder 1 – 32" descritos en la Lista de controles, la pantalla presenta los nombres reales de los parámetros del tipo de efecto seleccionado. Si aparece "insA/B---(Prm 1~16)" en vez de un nombre claro, ello indica que no ha ninguna función asignada a dicho parámetro.

NOTA: Si al menos uno de los parámetros de "Controller Set 1 – 6 Element Sw" (Ajuste de los controladores selector de elementos 1 – 6) está configurado como "off" y los parámetros relacionados con el elemento están asignados a alguno de los parámetros de "Ctrl Set 1 – 6 Dest", verá un signo de exclamación (!) delante del valor de "Ctrl Set 1 – 6 Src", "Ctrl Set 1 – 6 Dest" y "Ctrl Set 1 – 6 Depth". Esto indica que la función especificada como destino no se aplica a todos los elementos.

Ctrl Set 1 – 6 Depth (Ajuste de los controladores profundidad 1 – 6)

Determina el grado en que el controlador de origen afecta al parámetro Destination. En el caso de valores negativos, la operación del controlador se invierte; los ajustes máximos del controlador producirán cambios mínimos en los parámetros.

Ajustes: -64 – +0 – +63

Controller Set 1 – 6 Element Sw (Ajuste de los controladores selector de elementos 1 – 6)

EDITOR

Determina si el controlador seleccionado afectará o no a cada elemento individual. Este parámetro se desactiva si la opción "Ctrl Set 1 – 6 Dest" descrito previamente se configura como un parámetro no relacionado con los elementos de voz. Si algunos botones están configurados como "on", los elementos correspondientes serán afectados por el controlador seleccionado.

5 LFO (LFO común)

Determina cómo se producen los efectos de vibrato, trémolo y wah utilizando el LFO (Oscilador de baja frecuencia). En las pantallas siguientes podrá configurar los parámetros básicos del LFO comunes a todos los elementos de la voz.

Wave (Onda)

Permite seleccionar la onda y determina de qué manera la forma de onda del LFO modulará el sonido.

Ajustes: triangle (triangular), triangle+ (triangular plus), saw up (sierra ascendente), saw down (sierra descendente), squ1/4 (cuadrada 1/4), squ1/3 (cuadrada 1/3), square (cuadrada), squ2/3 (cuadrada 2/3), squ3/4 (cuadrada 3/4), trapezoid (trapezoidal), S/H1 (muestrear y retener 1), S/H2 (muestrear y retener 2), user (usuario)

user (usuario)	Seleccionando esta opción posible crear una onda original LFO. La creación de ondas del LFO solamente puede realizarse con el S90 XS/S70 XS Editor. Consulte información detallada en la sección "Plantilla de usuario de LFO" (página 43).
----------------	---

Play Mode (Modo de reproducción)

Determina si el LFO repetirá el ciclo (loop, bucle) o solamente una vez (one shot, una vez).

Ajustes: loop, one shot

Speed (Velocidad)

Determina la velocidad de la onda del LFO. Cuanto mayor sea el valor, mayor será la velocidad. Este parámetro quedará desactivado si "Tempo Sync" ha sido configurado como "on".

Ajustes: 0 – 63

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Apéndice

Phase (Fase)

Determina el punto inicial de la fase de la onda del LFO cuando se restablece.

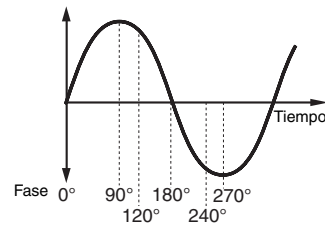
Ajustes: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°

Tempo Sync (Sincronización del tiempo)

Determina si la velocidad del LFO está o no sincronizada con el tiempo del arpeggio.

Ajustes: off (no sincronizada), on (sincronizada)

NOTA: Si este parámetro está configurado como "on" y el parámetro de sincronización MIDI de la pantalla MIDI del modo Utility está configurado como "auto" (solamente mientras el reloj MIDI se transmite continuamente) o como "external", la velocidad del LFO se sincronizará con el reloj externo.



Tempo Speed (Velocidad de tiempo)

Este parámetro estará disponible solamente si la opción Tempo Sync precedente ha sido configurada como "on". Permite configurar ajustes detallados de valor de nota que determinan en qué medida las pulsaciones del LFO están sincronizadas con el arpeggio.

Ajustes:

16th (Semicorchea)	8th/3 (Tresillos de corcheas)	16th. (Semicorchea con puntillo)	8th (Corchea)
4th/3 (Tresillos de negras)	8th. (Corchea con puntillo)	4th (Negra)	2nd/3 (Tresillos de blancas)
4th. (Negras con puntillo)	2nd (Blancas)	whole/3 (Tresillos de redondas)	2nd. (Blancas con puntillo)
4th x 4 (Cuatrillos de negras; cuatro negras en cada compás)	4th x 5 (Cinquillos de negras; cinco negras en cada compás)	4th x 6 (Seisillos de negras; seis negras en cada compás)	4th x 7 (Septillos de negras; siete negras en cada compás)
4th x 8 (Ochillos de negras; ocho negras en cada compás)	4th x 16 (16 negras en cada compás)	4th x 32 (32 negras en cada compás)	4th x 64 (64 negras en cada compás)

NOTA: El ajuste del tipo de nota anterior se sincroniza con el tiempo de la reproducción del arpeggio.

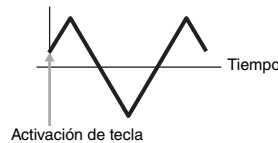
Key On Reset (Restablecer al pulsar una tecla)

Determina si el LFO se restablecerá o no cada vez que se reciba un mensaje Note On. Las opciones son las siguientes.

Ajustes: off, each-on, 1st-on

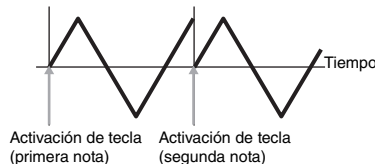
off (desactivado)

El LFO realiza un ciclo libre sin sincronización de teclas. Al pulsar una tecla se inicia la onda del LFO en cualquier fase en la que se encuentre en ese momento.



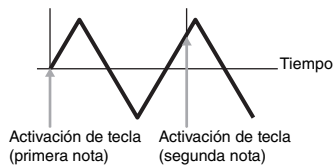
each-on (activación cada vez)

El LFO se restablece con cada nota interpretada e inicia una onda en la fase especificada por el parámetro Phase (precedente).



1st-on (activación la primera vez)

El LFO se restablece con cada nota interpretada e inicia una forma de onda en la fase especificada por el parámetro Phase (precedente). Si se toca una segunda nota mientras se está reproduciendo la primera (no se ha recibido el mensaje Note Off), el LFO no se restablecerá a la fase especificada (sin sincronización) con la segunda nota y posteriores.



NOTA: La fase inicial viene determinada por el parámetro "Phase" aunque aparezca indicada como 0 en la ilustración.

Random Speed (Velocidad aleatoria)

Determina en qué grado la velocidad del LFO cambia aleatoriamente. Si se configura como "0", el resultado será la velocidad original. Los valores mayores conllevan un mayor grado de cambio de velocidad. Este parámetro estará desactivado si "Tempo Sync" ha sido configurado como "on".

Ajustes: 0 – 127

Delay Time (Tiempo de retardo)

Determina el tiempo de retardo entre el momento en que se recibe un mensaje Note On y el momento en que el LFO entra en funcionamiento. Los valores mayores conllevan un tiempo de retardo más largo.

Ajustes: 0 – 127

Estructura básica

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice

- Play
- Normal Voice Edit
 - Common Edit
 - Name
 - Play Mode
 - Arpeggio
 - Arp Edit
 - Arp 1-5 Type
 - Controller
 - LFO
 - Filter/EG
 - 3 Band EQ
 - Effect
 - Element Edit
 - OSC
 - Tune
 - PEG
 - Filter Type
 - FEG
 - Filter Scale
 - AMP Level/Pan
 - AEG
 - AMP Scale
 - LFO
 - EQ
- Drum Voice Edit
 - Common Edit
 - Name
 - Play Mode
 - Arpeggio
 - Controller
 - Filter/EG
 - 3 Band EQ
 - Effect
 - Key Edit
 - OSC
 - Tune
 - Filter Type
 - AMP Level/Pan
 - AEG
 - EQ
- Job
 - Recall
 - Bulk
- Supplementary Info.

Apéndice

Fade In Time (Tiempo de fundido de entrada)

Determina la cantidad de tiempo que el efecto LFO tarda en entrar de forma gradual una vez transcurrido el tiempo de retardo. Los valores más altos producen un fundido de entrada más lento. Si se configura como "0", no se producirá un fundido de entrada del efecto LFO, que alcanzará el nivel máximo inmediatamente después de transcurrido el tiempo de retardo.

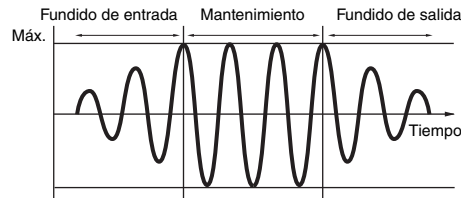
Ajustes: 0 – 127

Hold Time (Tiempo de mantenimiento)

Determina el tiempo durante el cual el LFO se mantiene en su nivel máximo. Los valores más altos conllevan un tiempo de mantenimiento más prolongado.

Si se configura como "hold" no se producirá un fundido de salida.

Ajustes: 0 – 126, hold (mantenimiento)



Fade out Time (Fundido de salida)

Determina la cantidad de tiempo que el efecto LFO tarda en desaparecer gradualmente una vez transcurrido el tiempo de retardo. Los valores más altos producen un fundido de salida más lento.

Ajustes: 0 – 127

LFO Set 1 – 3 Dest (Ajuste de LFO destino 1 – 3)

Determina los parámetros que la onda del LFO va a controlar (modular). Pueden asignarse tres destinos, y en cada destino pueden seleccionarse diversos parámetros.

Ajustes: insA1 – insA16, insB1 – insB16, voco1 – voco32, A mod, P mod, F mod, reso, pan, LFOspd

Parámetros de efectos (insA1 – insA16, insB1 – insB16, voco1 – voco32)	Cada parámetro del tipo de efecto seleccionado se modula cíclicamente. Cuando se selecciona uno de estos parámetros, el nombre del parámetro correspondiente del tipo de efecto seleccionado aparecerá indicado en la sección inferior de la pantalla.
A mod (Profundidad de modulación de amplitud)	Efecto de trémolo que se produce al modular cíclicamente el volumen.
P mod (Profundidad de modulación de tono)	Efecto de vibrato que se produce al modular cíclicamente el tono.
F mod (Profundidad de modulación de filtro)	Efecto wah que se produce al modular cíclicamente el brillo tonal.
reso (Resonancia)	Efecto wah especial que se produce al modular cíclicamente la resonancia.
pan (Efecto panorámico)	Efecto que se produce al modular cíclicamente la posición panorámica estéreo.
LFOspd (Velocidad del LFO de elemento)	Si se selecciona esta opción, la velocidad de Common LFO modulará cíclicamente la velocidad de Element LFO.

NOTA: Si al menos uno de los parámetros de "LFO Set 1 – 3 Element Sw" (Ajuste del LFO selector de elementos 1 – 3) está configurado como "off" y los parámetros relacionados con el elemento están asignados a alguno de los parámetros de "Ctrl Set 1 – 3 Dest", verá un signo de exclamación (!) delante del valor de "Ctrl Set 1 – 3 Dest" y "Ctrl Set 1 – 3 Depth". Esto indica que la función especificada como destino no se aplica a todos los elementos.

LFO Set 1 – 3 Depth (Ajuste de LFO profundidad 1 – 3)

Determina la profundidad de onda del LFO.

Ajustes: 0 – 127

LFO Set 1 – 3 Element Sw (Ajuste del LFO selector de elementos 1 – 3) **EDITOR**

Determina si cada elemento será o no afectado por el LFO en el S90 XS/S70 XS Editor. Si algunos botones están configurados como "on", los elementos correspondientes serán afectados por el LFO.

Ajustes: on, off

LFO Set 1 – 3 Depth (Ajuste de LFO Compensación de profundidad 1 – 3) **EDITOR**

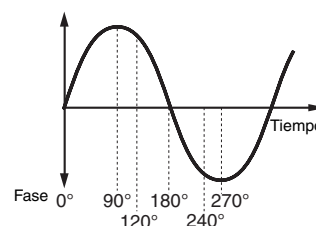
Determina los valores de compensación del parámetro LFO Set 1 – 3 Depth (arriba) de los respectivos elementos. Si el valor de LFO Set 1 – 3 Depth resultante es inferior a cero, se establece en 0, y si es superior a 127, se establece en 127.

Ajustes: 0 – 127

LFO Phase Offset (Compensación de fase de LFO) **EDITOR**

Determina los valores de compensación del parámetro Phase de los respectivos elementos en el S90 XS/S70 XS Editor.

Ajustes: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Apéndice

User LFO Cycle (Ciclo del LFO de usuario) EDITOR

Determina la cantidad de pasos necesarios para crear la onda en el S90 XS/S70 XS Editor.

Ajustes: 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16

User LFO Cycle (Rampa del LFO de usuario) EDITOR

Determina las características de pendiente o rampa de la onda del LFO en el S90 XS/S70 XS Editor.

Ajustes: off, up, down, up&down

off (desactivado)	No crea ninguna rampa.
up (ascendente)	Crea una rampa ascendente.
down (descendente)	Crea una rampa descendente.
up&down (ascendente y descendente)	Crea una rampa ascendente, seguida de una descendente.

User LFO Template (Plantilla LFO de usuario) EDITOR

En el S90 XS/S70 XS Editor es posible seleccionar una plantilla preprogramada para la crear la onda del LFO.

Ajustes:

all 0 (todos 0)	Los valores de todos los pasos se configuran como 0.
all -64 (todos -64)	Los valores de todos los pasos se configuran como -64.
all +63 (todos +63)	Los valores de todos los pasos se configuran como +63.
saw up (ascendente en forma de sierra)	Crea una onda ascendente en forma de sierra.
saw down (descendente en forma de sierra)	Crea una onda descendente en forma de sierra.
even step (paso par)	Los valores de todos los pasos impares se configuran como +63, y los de todos los pasos pares como -64.
odd step (paso impar)	Los valores de todos los pasos pares se configuran como +63, y los de todos los pasos impares como -64.
random (aleatoria)	Crea una onda base aleatoria. Cada vez que haga clic en el botón Random, en la pantalla aparecerán aleatoriamente ondas del LFO diferentes.

User LFO Step Value 1 – 16 (Valor de paso 1 – 16 del LFO de usuario) EDITOR

Determina el valor de cada paso en el S90 XS/S70 XS Editor.

Ajustes: -64 – +0 – +63

6 Filter/EG (Filtro/Generador de envolventes)

Es posible configurar los parámetros básicos de Filter/EG comunes a todos los elementos de la voz. Estos ajustes permiten controlar la transición del sonido desde el momento en que se pulsa una tecla hasta el momento en que se suelta.

Cutoff (Corte)

Determina el valor de compensación común de las frecuencias de corte de filtro de todos los elementos (página 50). Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: -64 – +0 – +63

Resonance (Resonancia)

Determina el valor de compensación común de la resonancia/ancho de filtro de todos los elementos (página 50). Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: -64 – +0 – +63

FEG Attack/Decay/Release/Depth (Tiempo de ataque/Tiempo de disminución/Tiempo de liberación/Profundidad de FEG)

Determina los parámetros del FEG (Generador de envolventes de filtro) de la voz. Utilizando el EG de filtro es posible controlar la transición del color tonal (frecuencia de corte) desde el momento en que empieza el sonido hasta el instante en que se interrumpe. Los ajustes aquí especificados se aplicarán como compensación a los mismos parámetros de Filter EG (página 51) de Element Edit. No obstante, aquí no está disponible la opción "FEG Sustain" (Sostenido de FEG).

Ajustes: -64 – +0 – +63

AEG Attack/Decay/Sustain/Release (Tiempo de ataque de AEG/Tiempo de disminución/Nivel de sostenido/Tiempo de liberación de AEG)

Estas opciones pueden utilizarse para controlar el cambio de volumen desde el momento en que se toca una nota hasta el instante en que se interrumpe el sonido. Los ajustes aquí especificados se aplicarán como compensación a los mismos parámetros de Amplitude EG (página 54) de Element Edit. Cada uno de los parámetros de Amplitude EG puede cambiarse directamente mediante el potenciómetro.

Ajustes: -64 – +0 – +63

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type

Controller

LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect

Element Edit

OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ

Drum Voice Edit

Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect

Key Edit

OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ

Job

Recall
Bulk

Supplementary Info.

Apéndice

7 3 Band EQ (Ecuación de 3 bandas)

Low Freq (Baja frecuencia) **Mid Freq (Frecuencia media)** **High Freq (Frecuencia alta)**
Low Gain (Ganancia baja) **Mid Gain (Ganancia media)** **High Gain (Ganancia alta)**
Mid Q (Ancho de banda media)

Se trata de un ecualizador paramétrico que consta de tres bandas (alta, media y baja). Es posible atenuar o aumentar el nivel de cada banda de frecuencia (alta, media, baja) para cambiar el sonido de la voz. Para la banda media también es posible configurar el valor Q. Todos los parámetros, a excepción de "Low Freq", "High Freq" y "Mid Q", pueden modificarse directamente mediante el potenciómetro.

Freq (Frecuencia)

Determina la frecuencia de cada banda de frecuencia. Ajuste el valor a la frecuencia en la que desee atenuar o aumentar el nivel.

Ajustes: Baja frecuencia: 50,1 Hz – 2,00 kHz; Frecuencia media: 139,7 Hz – 10,1 kHz; Alta frecuencia: 503,8 Hz – 14,0 kHz

Gain (Ganancia)

Determina el nivel de ganancia de Frequency (ajustada anteriormente) o el grado de atenuación o aumento de la banda de frecuencia seleccionada. Cuando mayor sea el valor, mayor será la ganancia. Cuando menor sea el valor, menor será la ganancia.

Ajustes: -12,00 dB – +0 dB – +12,00 dB

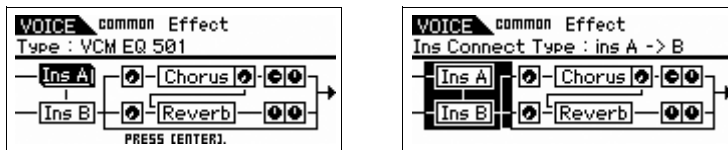
Q (Ancho de banda)

Determina el Q de la banda media. Cuanto mayor sea el valor, menor será el ancho de banda. Cuanto menor sea el valor, mayor será el ancho de banda.

Ajustes: 0.7 – 10.3

NOTA: El ajuste Q solamente está disponible para la banda media, que es un ecualizador tipo pico. El pico (así denominado por su forma aguda) permite atenuar o aumentar una frecuencia específica, así como controlar la magnitud del ancho de banda. Por el contrario, la forma de EQ de la banda alta y baja es de tipo "shelving" (apilado), que permite atenuar o aumentar la señal en frecuencias superiores o inferiores al ajuste de frecuencia especificado.

8 Effect (Efecto)



Ins Connect Type (Tipo conexión de inserción)

Determina el direccionamiento de los efectos de inserción A y B. Los cambios de ajuste aparecen en el diagrama de la pantalla para indicar claramente cómo se encamina la señal. Consulte información detallada en la [página 15](#).

Ajustes: parallel, ins A -> B, ins B -> A, vocoder

parallel (paralelo)	Las señales procesadas con el efecto de inserción A y el bloque B se enviarán a los bloques Master Effect (Efecto Master), Master EQ (Ecuación Master), Reverb (Reverberación) y Chorus (Coro).
ins A -> B (inserción A -> B)	Las señales procesadas con el efecto de inserción A se enviarán al efecto de inserción B, y las señales procesadas con el efecto de inserción B se enviarán a los bloques Master Effect, Master EQ, Reverb y Chorus.
ins B -> A (inserción B -> A)	Las señales procesadas con el efecto de inserción B se enviarán al efecto de inserción A, y las señales procesadas con el efecto de inserción A se enviarán a los bloques Master Effect, Master EQ, Reverb y Chorus.
vocoder	Los efectos de inserción A y B se unifican y se utilizan como Vocoder. Las señales procesadas con el bloque Vocoder se enviarán los bloques Master Effect, Master EQ, Reverb y Chorus.

Chorus Send (Transmisión de coros)

Ajusta el nivel de transmisión de los coros. Cuanto mayor sea el valor, más pronunciado será el coro. Este parámetro puede cambiarse directamente con el mando deslizante.

Ajustes: 0 – 127

Chorus Return (Retorno de coro)

Determina el nivel de retorno del efecto de coro. Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: 0 – 127

Chorus Pan (Panorámica de coro)

Determina la posición panorámica del sonido del efecto de coro.

Ajustes: L63 (extremo izquierdo) - C (centro) - R63 (extremo derecho)

Estructura básica

Voice

- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Apéndice

Chorus To Reverb (Coro a reverberación)

Determina el nivel de transmisión de la señal enviada desde el efecto de coro al efecto de reverberación. Cuanto mayor sea el valor, más profunda será la reverberación que se aplique a la señal procesada con coro.

Ajustes: 0 – 127

Reverb Send (Transmisión de reverberación)

Ajusta el nivel de transmisión de reverberación. Cuanto mayor sea el valor, más pronunciada será la reverberación. Este parámetro puede cambiarse directamente con el mando deslizante.

Ajustes: 0 – 127

Reverb Return (Retorno de reverberación)

Determina el nivel de retorno del efecto de reverberación. Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: 0 – 127

Reverb Pan (Panorámica de reverberación)

Determina la posición panorámica del sonido del efecto de reverberación.

Ajustes: L63 (extremo izquierdo) - C (centro) - R63 (extremo derecho)

Element Out 1 – 8 (Salida de elemento 1 – 8) **EDITOR**

Determina qué efecto de inserción (A o B) se utilizará para procesar cada elemento individual en el S90 XS/S70 XS Editor. La opción “thru” permite omitir los efectos de inserción en el elemento especificado.

Ajustes: thru (general), ins A (Inserción A), ins B (Inserción B)

Ins A (Efecto de inserción A)

Ins B (Efecto de inserción B)

Vocoder

Chorus (Coro)

Reverb (Reverberación)

Cuando el cursor esté situado aquí, al pulsar el botón [ENTER] se abrirá la pantalla Effect Parameter (Parámetros de efectos).

Effect Parameters (Parámetros de efectos)

Switch (Selector)

Determina si podrá utilizarse o no el Master Effect (Efecto Master). Este parámetro no puede seleccionarse en esta pantalla.

Category (Categoría)

Type (Tipo)

En la columna Category puede seleccionar alguna de las categorías de efectos, cada una de las cuales contiene tipos de efectos similares. En la columna Type puede seleccionar alguno de los tipos de efectos incluidos en la categoría seleccionada.

Ajustes: Consulte información detallada acerca de los tipos y categorías de efectos en la [página 16](#).

NOTA: No es necesario configurar “Category” en la pantalla de los parámetros Reverb o Vocoder, ya que estos efectos tienen una sola categoría cada uno.

Preset (Predefinidos)

Esta opción permite acceder a los ajustes predefinidos de cada tipo de efecto, que se han diseñado para utilizarse en aplicaciones y situaciones concretas. Es posible modificar cómo se verá afectado el sonido por la configuración preprogramada seleccionada.

NOTA: Consulte la lista de efectos predefinidos en la Lista de datos (un documento PDF separado).

Effect Parameter 1 – 16 (Parámetros de efectos 1 – 16)

Para el ajuste preciso de los parámetros de los efectos.

Los parámetros de efectos varían en función del tipo de efecto seleccionado en cada momento. Consulte en la [página 19](#) información detallada acerca de los parámetros de efectos. Consulte una lista completa de los tipos de efectos disponibles para cada bloque de efectos en la Lista de tipos de efectos de la Lista de datos (un documento PDF separado).

NOTA: Los parámetros de Vocoder incluyen desde el 1 al 32.

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type

Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect

Key Edit

OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ

Job

Recall
Bulk

Supplementary Info.

Apéndice

Element Edit (Edición de elementos) **EDITOR**

Para editar los sonidos que componen una voz y los parámetros básicos que determinan el sonido, como Oscillator (Oscilador), Pitch (Tono), Filter (Filtro), Amplitude (Amplitud) y EG (Generador de envolventes), acceda a la pantalla Element Edit (Edición de elementos). Estos parámetros solamente pueden modificarse en el S90 XS/S70 XS Editor, y no en el propio dispositivo. Consulte información detallada acerca de cada ventana de configuración de parámetros en el Manual de instrucciones del S90 XS/S70 XS Editor.

NOTA: El S90 XS/S70 XS permite configurar el nivel del elemento, activar o desactivar el selector de elementos, y cambiar el elemento con solo. Los botones numéricos del [1] al [8] permiten seleccionar el elemento, en tanto que los botones numéricos del [9] al [16] permiten activar o desactivar el elemento, así como seleccionar el elemento con solo. Pulsando el botón [MUTE] (Silenciamiento) de modo que se encienda su indicador luminoso podrá especificar el estado de activación o desactivación del elemento con los botones numéricos del [9] al [16]. Pulsando el botón [SOLO] de modo que se encienda su indicador luminoso podrá especificar seleccionar el elemento con solo con los botones numéricos del [9] al [16]. En el modo Voice Edit también podrá emplear los mandos deslizantes para controlar el nivel de elemento de la voz normal configurando el botón de la función Slider como "REV SEND", y pulsando dicho botón varias veces hasta que todos los indicadores luminosos de la función se apaguen.

OSC (Oscilador)

Element Switch 1 – 8 (Selector de elementos 1 – 8)

Determina si el elemento seleccionado en ese momento está activado o desactivado. Si está configurado como "off", el elemento que se esté editando no sonará.

Ajustes: off (inactivo), on (activo)

- Wave Bank (Banco de formas de onda)**
- Category (Categoría de forma de onda)**
- Wave (Número de forma de onda)**
- Name (Nombre de forma de onda)**

Determina la forma de onda asignada al elemento. En el banco de formas de onda solamente están disponibles los bancos predefinidos. Consulte información detallada acerca de las formas de onda predefinidas en la lista Formas de onda de la Lista de datos (documento PDF separado).

XA Control (Control de articulación ampliada)

La articulación ampliada (XA, Expanded Articulation) es una característica especial del S90 XS/S70 XS que posibilita una interpretación más flexible y realista. Este parámetro determina el funcionamiento de la característica XA del elemento. Pruebe a configurar este parámetro utilizando los cinco tipos del modo XA que se describen a continuación. Podrá obtener el sonido deseado en función de la articulación de la interpretación asignando el mismo Elm Group (Grupo de elementos) a los elementos con el mismo tipo de modo XA.

Ajustes: normal, legato, key off sound, wave cycle, wave random, all AF off, AF 1 on, AF 2 on

normal	Seleccionando esta opción, el elemento sonará normalmente cada vez que se pulse la nota.
legato (ligado)	Si se selecciona esta opción y está seleccionado el modo Mono, se reproducirá un elemento alternativo (distinto del utilizado cuando el modo XA está configurado como "normal") al tocar el teclado en ligado (suena siguiente nota de una melodía de una sola nota antes de soltar la nota anterior).
key off sound (sonido al soltar la tecla)	Si se selecciona esta opción, el elemento sonará cada vez que se suelte la nota.
wave cycle (ciclo de onda)	Si se selecciona esta opción para varios elementos, cada uno sonará alternativamente de acuerdo con su orden numérico cada vez que se toque una nota. (Es decir, al tocar la primera nota sonará el elemento 1; al tocar la segunda, sonará elemento 2, y así sucesivamente.)
wave random (onda aleatoria)	Si se selecciona esta opción para varios elementos, cada uno sonará de forma aleatoria cada vez que se pulse la nota.
all AF off (todos los AF desactivados)	Si se selecciona esta opción, el elemento sonará si ambos botones ASSIGNABLE FUNCTION (AF) están desactivados.
AF 1 on (AF 1 activado)	Si se selecciona esta opción, el elemento sonará si el botón ASSIGNABLE FUNCTION [1] está activado.
AF 2 on (AF 2 activado)	Si se selecciona esta opción, el elemento sonará si el botón ASSIGNABLE FUNCTION [2] está activado.

Elm Group (Grupo de elementos)

Determina el grupo de control de XA, de modo que los elementos del mismo grupo se reproduzcan en orden o aleatoriamente. Asigne el mismo número de grupo a los elementos que tengan el mismo tipo de modo XA. Esta opción no estará disponible cuando los parámetros del modo XA de todos los elementos estén configurados como "normal".

Ajustes: 1 – 8

Key On Delay (Retardo de activación de tecla)

Determina el tiempo (retardo) transcurrido desde el momento en que se pulsa una nota en el teclado y el instante en que el sonido se reproduce efectivamente. Cuanto mayor sea el valor, mayor será el tiempo de retardo.

Ajustes: 0 – 127

Estructura básica

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Apéndice

Tempo Sync (Sincronización de tiempo de retardo)

Determina si el parámetro Key On Delay está o no sincronizado con el tiempo del arpeggio.

Ajustes: off (no sincronizado), on (sincronizado)

Tempo (Tempo de retardo)

Determina el tiempo del parámetro Key On Delay cuando Delay Tempo Sync está configurado como on.

Ajustes:

16th (Semicorchea)	8th/3 (Tresillos de corcheas)	16th. (Semicorchea con puntillo)	8th (Corchea)
4th/3 (Tresillos de negras)	8th. (Corchea con puntillo)	4th (Negra)	2nd/3 (Tresillos de blancas)
4th. (Negras con puntillo)	2nd (Blancas)	whole/3 (Tresillos de redondas)	2nd. (Blancas con puntillo)
4th x 4 (Cuatrillos de negras; cuatro negras en cada compás)	4th x 5 (Cinquillos de negras; cinco negras en cada compás)	4th x 6 (Seisillos de negras; seis negras en cada compás)	4th x 7 (Septillos de negras; siete negras en cada compás)
4th x 8 (Octillos de negras; ocho negras en cada compás)			

Vel Cross Fade (Fundido en varias velocidades)

Determina el grado de disminución gradual del volumen del sonido de un elemento en proporción a la distancia de los cambios de velocidad fuera del ajuste de Velocity Limit. Si se configura 0 no se producirá ningún sonido fuera del límite de velocidad. Cuanto mayor sea el valor, más gradual será la disminución de nivel. La aplicación práctica de este parámetro es crear fundidos en distintas velocidades que suenen naturales, en los cuales los distintos elementos (formas de onda) cambien gradualmente en función de la intensidad con que se toque.

Ajustes: 0 – 127

Velocity Limit (Límite de velocidad)

Determina los valores mínimo y máximo del intervalo de velocidad dentro del cual responderá cada elemento. Cada elemento sonará únicamente para las notas interpretadas dentro de su intervalo de velocidad especificado. Por ejemplo, de esta manera es posible obtener un sonido de elemento al tocar la nota suavemente, y otro diferente al hacerlo con fuerza. Si se especifica primero el valor máximo y seguidamente el mínimo (por ejemplo "93 a 34"), el intervalo de velocidad cubierto será "1 a 34" y "93 a 127".

Ajustes: 1 – 127

Note Limit (Límite de notas)

Determina las notas más graves y más agudas del teclado para cada elemento. El elemento seleccionado solamente sonará cuando toque notas que estén dentro de este intervalo. Si especifica primero la nota más aguda y a continuación la más grave en segundo, como por ejemplo "C5 a C4" (Do5 a Do4), el intervalo de notas cubierto será "C -2 a C4" y "C5 a G8" ("Do -2 a Do4" y "Do5 a Sol8").

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

NOTA: Las notas también pueden configurarse directamente con el teclado. Para ello, pulse el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulse la tecla de su preferencia.

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Apéndice

Tune (Afinación)

Coarse (Afinación poco precisa)

Determina el tono de cada elemento en semitonos.

Ajustes: -48 semi – +0 semi – +48 semi

Fine (Afinación precisa)

Determina el tono de cada elemento en centésimas.

Ajustes: -64 cent – +0 cent – +63 cent

Vel Sens (Sensibilidad a la velocidad)

Determina la manera en que el tono de la tecla de percusión responde a la velocidad. Los valores positivos harán que el tono aumente cuanto más intensamente toque un teclado, en tanto que los negativos harán que disminuya. El valor 0 no produce cambios en el tono.

Ajustes: -64 – +0 – +63

Fine Scaling Sens (Sensibilidad a la escala precisa)

Determina el grado en que las notas (concretamente, su posición o el intervalo de octavas) afectan al tono en la afinación precisa (configurada anteriormente) del elemento seleccionado, partiendo del supuesto que C3 (Do3) es el tono básico. Un valor positivo hará que el tono de las notas más graves cambien a más grave y el de las más agudas a más agudo. Un valor negativo tendrá el efecto contrario.

Ajustes: -64 – +0 – +63

Random (Aleatorio)

Esta opción permite variar aleatoriamente el tono del elemento cada vez que se reciba un mensaje Note On. Cuanto mayor sea el valor, mayor será la variación del tono. Un valor de "0" no produce cambios en el tono.

Ajustes: 0 – 127

Pitch Key Follow Center Key (Tecla central de Seguimiento de tecla de tono)

Determina el número de la nota central de Pitch Key Follow. El número de nota aquí configurado tendrá el mismo tono que el normal, sea cual fuere la configuración de Pitch Key Follow.

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

Pitch Key Follow (Sensibilidad al Seguimiento de tecla de tono)

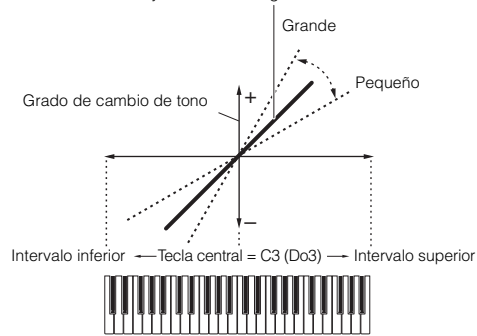
Determina la sensibilidad al efecto Key Follow (el intervalo de tono de notas contiguas), partiendo del supuesto de que el tono de "Pitch Key Follow Center Key" es el estándar. A +100% (ajuste normal), la distancia entre las notas contiguas es de un semitono (100 centésimas). A 0%, todas las notas del mismo tono se especifican como Center Key (Tecla central). Si los valores son negativos, los ajustes se invierten.

Ajustes: -200% – +0% – +200%

NOTA: Este parámetro resulta útil para crear afinaciones alternativas, así como para utilizarlo con sonidos que no necesiten espaciarse en semitonos, como los sonidos de percusión con tono en una voz normal.

Pitch Key Follow (Seguimiento de tecla de tono) y Center Key (Tecla central)

Si Pitch Key Follow se configura como 100%



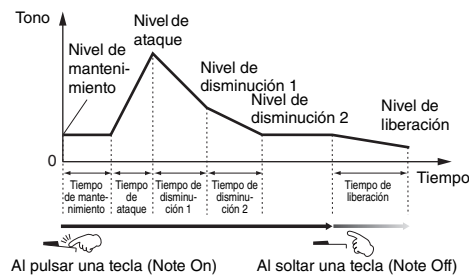
PEG (EG de tono)

Time (Tiempo)

Determina el tiempo de transición del EG de tono. Los parámetros de Time permiten definir el tiempo entre los puntos contiguos de los parámetros de nivel (Level) que se explican a continuación. Un valor más alto conllevará un tiempo más prolongado hasta pasar al siguiente nivel.

Ajustes: 0 – 127

Hold Time (Tiempo de mantenimiento)	Determina el tiempo entre el momento en que pulsa una nota y el instante en que el envolvente empieza a subir.
Attack Time (Tiempo de ataque)	Determina la velocidad del ataque desde el tono inicial (Hold Level) hasta el tono normal (Attack Level) de la voz una vez concluido el tiempo de mantenimiento.
Decay 1 Time (Tiempo de disminución 1)	Determina la velocidad a la que el envolvente desciende desde el tono normal (Attack Level) de la voz hasta el tono especificado como nivel de disminución 1.
Decay 2 Time (Tiempo de disminución 2)	Determina la velocidad a la que el envolvente desciende desde el tono especificado como nivel de disminución 1 hasta el tono especificado como nivel de disminución 2.
Release Time (Tiempo de liberación)	Determina la velocidad a la que el envolvente desciende hasta el tono especificado como nivel de liberación al soltar la nota.



Level (Nivel)

Determina los ajustes de nivel del EG de tono. Los parámetros de Level permiten definir el grado de desviación del tono en función del tono estándar especificado en Coarse Tuning y Fine Tuning de la pantalla Tune en cada punto del envolvente.

Ajustes: -128 – +0 – +127

Hold Level (Nivel de mantenimiento)	Determina el tono inicial en el momento en que se pulsa la nota.
Attack Level (Nivel de ataque)	Determina el tono normal de la nota pulsada.
Decay 1 Level (Nivel de disminución 1)	Determina el nivel que alcanza el tono del sonido desde el nivel de ataque una vez transcurrido el tiempo de disminución 1.
Decay 2 Level (Nivel de disminución 2)	Determina el tono de nivel de sostenido que se mantendrá mientras se esté pulsando una nota.
Release Level (Nivel de liberación)	Determina el tono final alcanzado después de soltar la nota.

Estructura básica

Voice

- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice

Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Arp Edit	
Arp 1-5 Type	
Controller	
LFO	
Filter/EG	
3 Band EQ	
Effect	
Element Edit	
OSC	
Tune	
PEG	
Filter Type	
FEG	
Filter Scale	
AMP Level/Pan	
AEG	
AMP Scale	
LFO	
EQ	
Drum Voice Edit	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Controller	
Filter/EG	
3 Band EQ	
Effect	
Key Edit	
OSC	
Tune	
Filter Type	
AMP Level/Pan	
AEG	
EQ	
Job	
Recall	
Bulk	
Supplementary Info.	

Apéndice

Time Velocity Sens (Sensibilidad a la velocidad de tiempo de EG)

Determina el modo en que el tiempo de transición del EG de tono (rapidez) responde a la velocidad o a la intensidad con la que se toca la nota. Si se configura con un valor positivo, las velocidades altas conllevarán una rápida velocidad de transición del EG de tono, en tanto que las velocidades bajas conllevarán más lentitud, tal y como se indica a continuación. Si se configura con un valor negativo, las velocidades altas conllevarán una velocidad de transición del EG de tono lenta, mientras que las velocidades bajas supondrán mayor rapidez. Si se configura como 0, la velocidad de transición del EG de tono no cambiará, sea cual fuere la velocidad.

Ajustes: -64 – +0 – +63



Segment (Segmento de sensibilidad a la velocidad de tiempo de EG)

Determina cuál segmento del EG de tono será afectado por el parámetro Time Velocity Sens.

Ajustes: attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack (ataque)	El parámetro Time Velocity Sens afecta a Attack Time y Hold Time.
atk+dcy (ataque+disminución)	El parámetro Time Velocity Sens afecta a Attack Time, Decay 1 Time y Hold Time.
decay (disminución)	El parámetro Time Velocity Sens afecta a Decay 1/2 Time.
atk+rls (ataque+liberación)	El parámetro Time Velocity Sens afecta a Attack Time, Release Time y Hold Time.
all (todos)	El parámetro Time Velocity Sens afecta a todos los parámetros de Pitch EG Time.

EG Depth (Profundidad de EG)

Determina el intervalo a partir del cual cambia el envolvente de tono. Si se configura como 0, el tono no cambiará. Cuanto más alejado de 0 esté el valor, mayor será el intervalo de tono. Con los valores negativos se invierte el cambio de tono.

Ajustes: -64 – +0 – +63

EG Depth Vel Sens (Sensibilidad a la velocidad de profundidad de EG)

Determina la manera en que el intervalo de tono del elemento responde a la velocidad. Si se configura como un valor positivo, las velocidades altas amplían el intervalo de tono, en tanto que las velocidades bajas lo reducen, tal y como se indica a continuación. Si se configura como un valor negativo, las velocidades altas reducirán el intervalo de tono, y las bajas lo ampliarán. Si se configura como 0, el envolvente de tono no cambiará, independientemente de la velocidad.

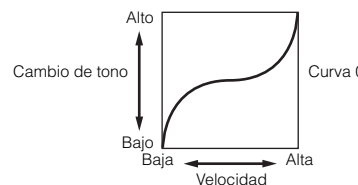
Ajustes: -64 – +0 – +63



EG Depth Curve (Curva de sensibilidad a la velocidad de profundidad de EG)

Las cinco curvas determinan la manera en que se generará el intervalo de tono en función de la velocidad (intensidad) con que se toquen las notas en el teclado. El eje horizontal del gráfico es la velocidad, y el eje vertical es el intervalo de tono.

Ajustes: Curve 0 – 4 (Curva 0 – 4)



Time Key Follow Center Key (Tecla central de sensibilidad al Seguimiento de tecla de tiempo de EG)

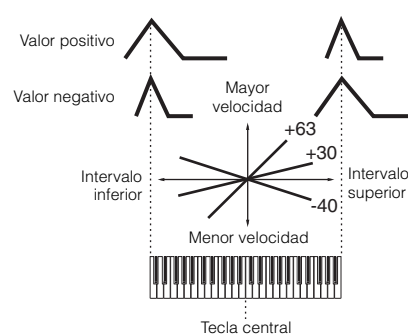
Determina la nota central del parámetro "Time Key Follow". Al tocar la tecla central, el EG de tono responderá en función de su configuración actual.

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

Time Key Follow (Sensibilidad al Seguimiento de tecla de tiempo de EG)

Determina el grado en que las notas (concretamente, su posición o intervalo de octavas) afectan a los tiempos del EG de tono del elemento seleccionado. Si se configura con un valor positivo, las notas agudas producirán una alta velocidad de transición del EG de tono, en tanto que las graves conllevarán una velocidad lenta. Si se configura como valor negativo se producirá el efecto opuesto: las notas agudas conllevarán una velocidad de transición lenta del EG de tono, en tanto que las graves producirán una alta velocidad. Si se configura como 0, la velocidad de transición del EG de tono no cambiará, sea cual fuere la nota que se pulse.

Ajustes: -64 – +0 – +63



Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Apéndice

Filter Type (Tipo de filtro)

Type (Tipo)

Determina el tipo de filtro del elemento actual. Consulte información más detallada acerca de cada tipo en la "Lista de tipos de filtros" que encontrará en la Información complementaria (página 65).

Ajustes: LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12, LPF6, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, Dual LPF, Dual HPF, Dual BPF, Dual BEF, LPF12+BPF6, thru

Cutoff (Corte)

La frecuencia de corte es la frecuencia central en la cual se cortan las frecuencias de audio no deseadas. Esto determina la frecuencia de corte del filtro para ajustar el efecto Filter. Las características tonales de la voz y la función de frecuencia de corte varían según el tipo de filtro seleccionado. Configure este parámetro mientras observa el gráfico de filtro que aparece en la pantalla.

Ajustes: 0 – 255

Cutoff Velocity Sens (Sensibilidad a la velocidad de corte)

Determina el modo en que la frecuencia de corte (especificada en Cutoff arriba) responde a la velocidad o a la intensidad con que se tocan las notas. Si se configuran valores positivos, la frecuencia de corte se elevará más cuanto más fuerte pulse el teclado. Si se configura como 0, la frecuencia de corte no cambiará, sea cual fuere la velocidad. Si se configura como un valor negativo, la frecuencia de corte subirá más cuanto más suavemente toque el teclado.

Ajustes: -64 – +0 – +63

Distance (Distancia)

Determina la distancia entre las dos frecuencias de corte, en el caso de tipos de filtro doble (que presentan dos filtros idénticos combinados en paralelo), y del tipo LPF12 + BPF6. Si se selecciona cualquier otro tipo de filtro, este parámetro no estará disponible.

Ajustes: -128 – +0 – +127

Resonance/Width (Resonancia/Ancho)

La función de este parámetro varía según el tipo seleccionado. Si el filtro seleccionado es un LPF, HPF, BPF (excepto BPFw) o BEF, este parámetro se utiliza para configurar la resonancia. En el caso del BPFw, se utiliza para ajustar el ancho de banda. Puede utilizarse en combinación con el parámetro de frecuencia de corte para añadir más carácter al sonido. El parámetro Width se utiliza para ajustar el ancho de la banda de frecuencias de las señales que pasan por el filtro con el BPFw. Si el tipo de filtro elegido es "LPF6" o "thru", este parámetro no estará disponible.

Ajustes: 0 – 127

Resonance Velocity Sens (Sensibilidad a la velocidad de resonancia)

Determina el grado en que la resonancia responde a la velocidad o a la intensidad con que se tocan las notas. En el caso de valores positivos, cuanto mayor sea la velocidad, mayor será la resonancia. El valor 0 no producirá cambios en el valor de resonancia. En el caso de valores negativos, cuanto menor sea la velocidad, mayor será la resonancia.

Ajustes: -64 – +0 – +63

Gain (Ganancia)

Determina la ganancia de la señal enviada al filtro. Cuanto menor sea el valor, menor será la ganancia. Las características tonales generadas por el filtro varían en función del valor que se defina aquí.

Ajustes: 0 – 255

Center Key (Cutoff Key Follow Sensitivity (Sensibilidad al Seguimiento de la tecla de corte))/HPF Cutoff Key Follow Sensitivity Center Key(Tecla central de sensibilidad al Seguimiento de la tecla de corte del filtro de paso alto))

Indica que la nota central de los parámetros Cutoff Key Follow y HPF Key Follow precedentes es C3 (Do3). Este valor no puede modificarse. Se presenta en pantalla exclusivamente a título informativo.

Estructura básica

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice

Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Controller
	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
●	Element Edit
	OSC
	Tune
	PEG
●	Filter Type
	FEG
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Key Edit	
	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

Apéndice

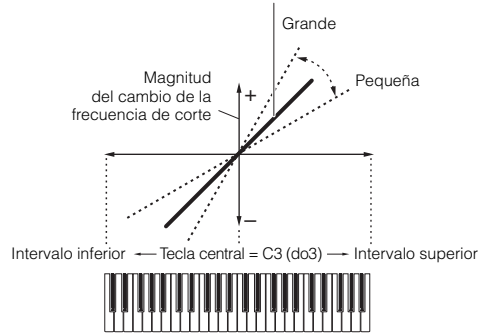
Cutoff Key Follow (Cutoff Key Follow Sensitivity (Sensibilidad al Seguimiento de la tecla de corte)

Determina el grado en que las notas (concretamente su posición o intervalo de octavas) afectan al parámetro "Cutoff" (configurado anteriormente) del elemento seleccionado, suponiendo que C3 (Do3) es el tono básico. Si se configura como un valor positivo, reducirá la frecuencia de corte de las notas más graves y la aumentará para las más agudas. Un valor negativo tendrá el efecto contrario.

Ajustes: -200% - +0% - +200%

Seguimiento de la tecla de corte y Tecla central

Si Cutoff Key Follow se configura como 100%



HPF Cutoff (Frecuencia de corte de filtro de paso alto)

Determina la frecuencia central del parámetro Key Follow (abajo) del filtro de paso alto. Este parámetro estará disponible solamente si se seleccionan los tipos de filtros LPF12 ó LPF6.

Ajustes: 0 - 255

HPF Key Follow (Sensibilidad al Seguimiento de tecla corte de filtro de paso alto)

Determina el grado en que las notas (concretamente su posición o intervalo de octavas) afectan al parámetro "Cutoff" (configurado anteriormente) del filtro de paso alto. Si se configura como un valor positivo, reducirá la frecuencia de corte de las notas más graves y la aumentará para las más agudas. Un valor negativo tendrá el efecto contrario. Si se configura como 0, no producirá ningún cambio en la nota. Este parámetro estará disponible solamente si se seleccionan los tipos de filtros LPF12 ó LPF6.

Ajustes: -200% - +0% - +200%

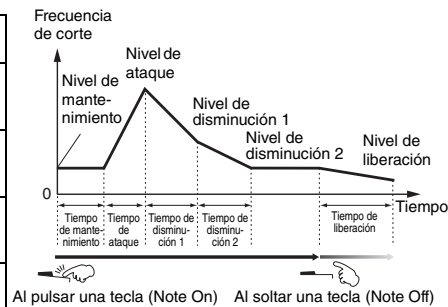
FEG (EG de filtro)

Time (Tiempo)

Determina el tiempo de transición del EG de filtro. Los parámetros de Time permiten definir el tiempo entre los puntos contiguos de los parámetros de nivel (Level) que se explican a continuación. Si la configuración del nivel actual es igual que la del siguiente, el tiempo correspondiente indicará cuánto tiempo se mantendrá el nivel en la configuración actual. Un valor más alto conllevará un tiempo más prolongado hasta pasar al siguiente nivel.

Ajustes: 0 - 127

Hold Time (Tiempo de mantenimiento)	Determina el tiempo transcurrido desde el momento en que se pulsa una nota en el teclado y el instante en que el envolvente empieza a subir.
Attack Time (Tiempo de ataque)	Determina la velocidad de ataque desde la frecuencia de corte inicial (Hold Level) hasta el nivel máximo (Attack Level) de la voz una vez transcurrido el tiempo de mantenimiento.
Decay 1 Time (Tiempo de disminución 1)	Determina la velocidad a la que el envolvente desciende desde la frecuencia de corte máxima (Attack Level) hasta la frecuencia de corte especificada como nivel de disminución 1.
Decay 2 Time (Tiempo de disminución 2)	Determina la velocidad a la que el envolvente desciende desde la frecuencia de corte especificada como nivel de disminución 1 hasta la frecuencia de corte especificada como nivel de disminución 2.
Release Time (Tiempo de liberación)	Determina la velocidad a la que el envolvente desciende desde la frecuencia de corte especificada como nivel de liberación al dejar de pulsar la nota.



Level (Nivel)

Determina el tiempo de transición del EG de filtro. Los parámetros de Level permiten definir en qué medida cambia el filtro en cada punto en función de la frecuencia de corte especificada en la pantalla Filter Type (página 50).

Ajustes: -128 - +0 - +127

Hold Level (Nivel de mantenimiento)	Determina la frecuencia de corte inicial en el momento en que se pulsa la nota.
Attack Level (Nivel de ataque)	Determina la frecuencia de corte máxima que alcanza el envolvente después de pulsar una nota.
Decay 1 Level (Nivel de disminución 1)	Determina la frecuencia de corte en la que el sonido cambia desde el nivel de ataque una vez transcurrido el tiempo de disminución 1.
Decay 2 Level (Nivel de disminución 2)	Determina la frecuencia de corte que se mantendrá mientras se pulsa una nota.
Release Level (Nivel de liberación)	Determina el tono final alcanzado después de soltar la nota.

Estructura básica

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

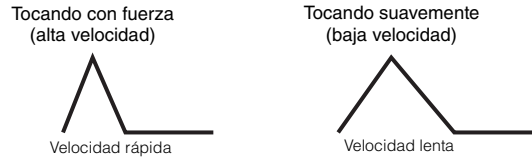
Voice

- Play
- Normal Voice Edit
- Common Edit
- Name
- Play Mode
- Arpeggio
- Arp Edit
- Arp 1-5 Type
- Controller
- LFO
- Filter/EG
- 3 Band EQ
- Effect
- Element Edit
- OSC
- Tune
- PEG
- Filter Type
- FEG
- Filter Scale
- AMP Level/Pan
- AEG
- AMP Scale
- LFO
- EQ
- Drum Voice Edit
- Common Edit
- Name
- Play Mode
- Arpeggio
- Controller
- Filter/EG
- 3 Band EQ
- Effect
- Key Edit
- OSC
- Tune
- Filter Type
- AMP Level/Pan
- AEG
- EQ
- Job
- Recall
- Bulk
- Supplementary Info.

Time Velocity Sens (Sensibilidad a la velocidad de tiempo de EG)

Determina el modo en que el tiempo de transición del EG de filtro (rapidez) responde a la velocidad o a la intensidad con la que se toca la nota. Si se configura con un valor positivo, las velocidades altas conllevarán una rápida velocidad de transición del EG de filtro, en tanto que las velocidades bajas conllevarán más lentitud, tal y como se indica a continuación. Si se configura con un valor negativo, las velocidades altas conllevarán una velocidad de transición del EG de filtro lenta, mientras que las velocidades bajas supondrán mayor rapidez. Si se configura como 0, la velocidad de transición del EG de filtro no cambiará, sea cual fuere la velocidad.

Ajustes: -64 – +0 – +63



Segment (Segmento de sensibilidad a la velocidad de tiempo de EG)

Determina cuál segmento del EG de filtro será afectado por el parámetro Time Velocity Sens.

Ajustes: attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

Consulte información detallada acerca de las opciones de configuración en "Segmento" (página 49) de "PEG".

EG Depth (Profundidad de EG)

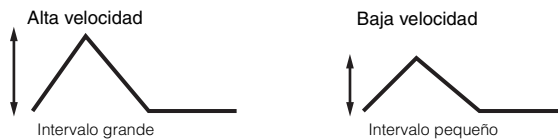
Determina el intervalo por encima del cual la frecuencia de corte del EG de filtro cambia. Si se configura como 0 no se producirá ningún cambio en la frecuencia de corte. Cuanto más alejado de 0 esté este valor, mayor será el intervalo de la frecuencia de corte. Con los valores negativos se invierte el cambio de la frecuencia de corte.

Ajustes: -64 – +0 – +63

EG Depth Vel Sens (Sensibilidad a la velocidad de profundidad de EG)

Determina la manera en que el intervalo de la frecuencia de corte responde a la velocidad. Si se configura como un valor positivo, las velocidades altas amplían el intervalo de EG de filtro y las velocidades bajas lo reducen, como se indica a continuación. Si se configura como un valor negativo, las velocidades altas reducen el intervalo de EG de filtro y las velocidades bajas lo amplían. Si se configura como 0, el intervalo de EG de filtro no cambiará, independientemente de la velocidad.

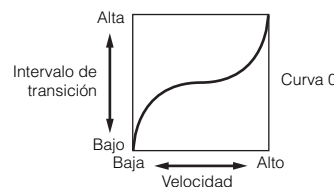
Ajustes: -64 – +0 – +63



EG Depth Curve (Curva de sensibilidad a la velocidad de profundidad de EG)

Las cinco curvas determinan la manera en que el intervalo de transición del EG de filtro cambia de acuerdo con la velocidad (intensidad) con que se toquen las notas en el teclado. El eje horizontal del gráfico es la velocidad y el eje vertical es el intervalo de la frecuencia de corte.

Ajustes: Curve 0 – 4 (Curva 0 – 4)



Time Key Follow Center Key (Tecla central de sensibilidad al Seguimiento de tecla de tiempo de EG)

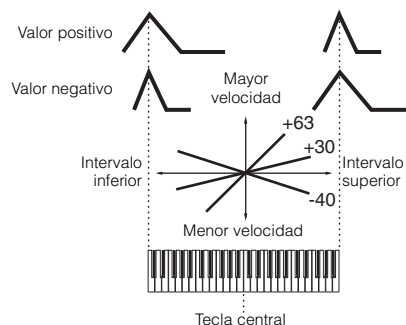
Determina la nota central del parámetro "Time Key Follow". Al tocar la tecla central, el EG de filtro responderá en función de su configuración actual.

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

Time Key Follow (Sensibilidad al Seguimiento de tecla de tiempo de EG)

Determina el grado en que las notas (concretamente su posición o intervalo de octavas) afectan a los tiempos del EG de filtro del elemento seleccionado. Si se configura como valor positivo, las notas agudas producen una velocidad de transición del EG de filtro rápida, mientras que las notas graves producen una velocidad lenta. Si se configura como valor negativo se producirá el efecto opuesto: Las altas velocidades conllevarán una velocidad de transición lenta del EG de filtro, en tanto que las graves producirán una alta velocidad. Si se configura como 0, la velocidad de transición del EG de filtro no cambiará, independientemente de la nota que se pulse.

Ajustes: -64 – +0 – +63



Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Apéndice

Filter Scale (Escala de filtro)

Break Point 1 – 4 (Punto de interrupción 1 – 4)

Determina los cuatros puntos de interrupción especificando sus respectivos números de nota.

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

NOTA: Los parámetros Break Point 1 a Break Point 4 se ordenan automáticamente de forma ascendente en el teclado.

Cutoff Offset 1 – 4 (Compensación de corte 1 – 4)

Determina el valor de compensación del parámetro Cutoff en cada punto de interrupción. Consulte información detallada acerca del cambio de escala de filtro en "Ejemplo de configuración de escala de filtro" (página 67) de la Información complementaria.

Ajustes: -128 – +0 – +127

NOTA: Independientemente de los valores de estas compensaciones, no es posible sobrepasar los límites de corte mínimo y máximo (valores 0 y 127, respectivamente).

NOTA: Todas las notas que se interpreten por debajo de la nota Break Point 1 se reproducirán con el ajuste del nivel de Break Point 1. Asimismo, todas las notas que se interpreten por encima de la nota Break Point 4 se reproducirán con el ajuste del nivel de Break Point 4.

AMP Level/Pan (Nivel/Panorámica de amplitud)

Level (Nivel)

Determina el nivel de salida del elemento.

Ajustes: 0 – 127

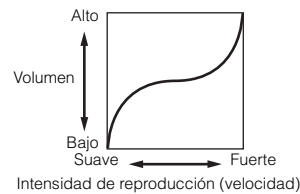
Level Velocity Sens (Sensibilidad a la velocidad de nivel)

Determina la manera en que el nivel de salida del elemento responde a la velocidad. Si se configuran valores positivos, el nivel de salida se elevará más cuanto más fuerte pulse el teclado. Si se configura como 0, el nivel de salida no cambiará. Los valores negativos provocarán que el nivel de salida suba cuanto más suavemente toque el teclado.

Ajustes: -64 – +0 – +63

Level Velocity Sens Curve (Curva de sensibilidad a la velocidad de nivel)

Las cinco curvas determinan la manera en que se generará la velocidad real de acuerdo con la velocidad (intensidad) con que se toquen las notas en el teclado. El eje horizontal del gráfico representa la velocidad, y el eje vertical es el intervalo de volumen.



Ajustes: Curva 0 – 4 (Curva 0 – 4)

Level Velocity Offset (Compensación de sensibilidad a la velocidad de nivel)

Sube o baja el nivel especificado en el parámetro Level Velocity Sens precedente. Un valor de 64 conllevará que se utilicen los valores originales de Level Velocity Sens. Los valores superiores a 64 conllevarán el aumento del nivel especificado en Level Velocity Sensitivity. Los valores inferiores a 64 reducirán el nivel.

Ajustes: 0 – 127

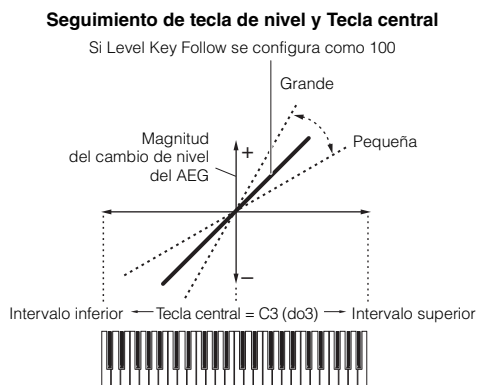
Level Key Follow Center Key (Tecla central de sensibilidad al Seguimiento de tecla de nivel)

Indica que la nota central del parámetro Level Key Follow precedente es C3 (do3), un valor que no puede modificarse. Se presenta en pantalla exclusivamente a título informativo.

Level Key Follow (Sensibilidad al Seguimiento de tecla de nivel)

Determina el grado en que las notas (concretamente su posición o intervalo de octavas) afectan al nivel de amplitud (definido anteriormente) del elemento seleccionado, partiendo del supuesto de que C3 (Do3) sea el tono básico. Si se configura como un valor positivo, reducirá el nivel de salida de las notas más graves y aumentará el de las más agudas. Si se configura como 0, el nivel de salida no cambiará. Un valor negativo tendrá el efecto contrario.

Ajustes: -200% – +0% – +200%



Estructura básica

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Apéndice

Pan (Panorámica)

Ajusta la posición panorámica estéreo del sonido.

Ajustes: L63 (extremo izquierdo) - C (centro) - R63 (extremo derecho)

Alternate Pan (Efecto panorámico alternativo)

Determina el grado en que el efecto panorámico del sonido se aplica alternativamente a la izquierda o a la derecha por cada nota que se pulse, partiendo del supuesto de que la posición panorámica configurada previamente sea el centro. Cuanto mayores sean los valores, mayor será el intervalo del efecto panorámico.

Ajustes: L64 - C - R63

Random Pan (Efecto panorámico aleatorio)

Determina el grado en que se aplica el efecto panorámico al sonido del elemento seleccionado de forma aleatoria a la izquierda o a la derecha por cada nota que se pulse. El ajuste de Pan (precedente) se utiliza como la posición Center Pan (Panorámica en el centro) básica.

Ajustes: 0 - 127

Scaling Pan (Cambio de escala de efecto panorámico)

Determina el grado en que las notas (concretamente, su posición o el intervalo de octavas) afectan a la posición Pan (definida anteriormente), izquierda y derecha, del elemento seleccionado. En la nota C3 (Do3), el ajuste de Pan (precedente) principal se utiliza como la posición Pan básica. Si se configura como un valor positivo, se moverá a la posición panorámica más a la izquierda para las notas más graves, y más a la derecha para las notas más agudas. Un valor negativo tendrá el efecto contrario.

Ajustes: -64 - +0 - +63

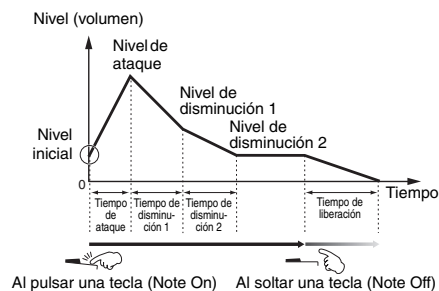
AEG (EG de amplitud)

Time (Tiempo)

Determina el tiempo de transición del EG de amplitud. Los parámetros de Time permiten definir el tiempo entre los puntos contiguos de los parámetros de nivel (Level) que se explican a continuación. Un valor más alto conllevará un tiempo más prolongado hasta pasar al siguiente nivel.

Ajustes: 0 - 127

Attack Time (Tiempo de ataque)	Determina la rapidez con la que el sonido alcanza su nivel máximo después de pulsar la nota.
Decay 1 Time (Tiempo de disminución 1)	Determina la rapidez con la que el envolvente desciende desde el nivel de ataque al nivel de disminución 1.
Decay 2 Time (Tiempo de disminución 2)	Determina la rapidez con la que el envolvente desciende desde el nivel de disminución 1 al nivel de disminución 2 (nivel sostenido).
Release Time (Tiempo de liberación)	Determina la rapidez con que el volumen cae desde el nivel de sostenido a cero cuando se suelta la nota.



Level (Nivel)

Determina la configuración de nivel del EG de amplitud. Los parámetros de Level permiten definir el grado de transición en cada punto en función del nivel especificado en la pantalla Level/Pan (página 53).

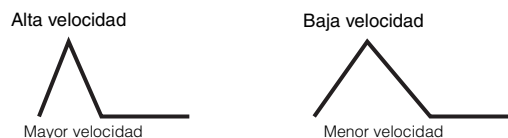
Ajustes: 0 - 127

Initial Level (Nivel inicial)	Determina el nivel inicial en el momento en que se pulsa la nota.
Attack Level (Nivel de ataque)	Determina el nivel máximo que alcanza el envolvente después de pulsar una nota.
Decay 1 Level (Nivel de disminución 1)	Determina el nivel que alcanza el envolvente desde el nivel de ataque y una vez transcurrido el tiempo de disminución 1.
Decay 2 Level (Nivel de disminución 2)	Determina el nivel que se mantendrá mientras la nota sea mantenida desde el nivel de disminución 1.

Time Vel Sens (Sensibilidad a la velocidad de tiempo de EG)

Determina el modo en que el tiempo de transición del EG de amplitud (rapidez) responde a la velocidad o a la intensidad con la que se toca la nota. Si se configura con un valor positivo, las velocidades altas conllevarán una rápida velocidad de transición del EG de amplitud, en tanto que las velocidades bajas conllevan más lentitud, tal y como se indica a continuación. Si se configura como un valor negativo, las velocidades altas producen una velocidad de transición lenta del EG de amplitud, mientras que las velocidades bajas producen una velocidad rápida. Si se configura como 0, la velocidad de transición del EG de amplitud no cambiará, independientemente de la velocidad.

Ajustes: -64 - +0 - +63



Estructura básica	
Voice	Performance
	Multi
	SEQ Play
	Master
	Remote
	File
	Audio Rec/Play
	Utility

Voice	
Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Controller
	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
●	Element Edit
	OSC
	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEG
	Filter Scale
●	AMP Level/Pan
●	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Key Edit	
	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

Apéndice

Segment (Segmento de sensibilidad a la velocidad de tiempo de EG)

Determina cuál segmento del EG de amplitud será afectado por el parámetro Time Vel Sens.

Ajustes: attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack (ataque)	Time Vel Sens afectará a Attack Time.
atk+dcy (ataque+disminución)	Time Vel Sens afectará a Attack Time y Decay 1 Time.
decay (disminución)	Time Vel Sens afectará a Decay 1/2 Time.
atk+rls (ataque+liberación)	Time Vel Sens afectará a Attack Time y Release Time.
all (todos)	Time Vel Sens afectará a todos los parámetro de tiempo de EG de amplitud.

Half Damper (Selector de medio amortiguador)

Si el parámetro Half Damper Switch se configura como "on", puede producir un efecto de "medio pedal", semejante al de un piano acústico real, utilizando el controlador externo asignado al cambio de control n° 64.

Ajustes: off, on

Half Damper Time (Tiempo de medio amortiguador)

Determina la rapidez con la que el sonido disminuye hasta silenciarse después de soltar la tecla mientras se mantiene pisado el controlador de pedal FC3 si el parámetro Half Damper Switch está configurado como "on". Tras soltar la tecla se puede controlar el tiempo de disminución del sonido desde la posición del controlador de pedal, siendo el valor de Half Damper Time del EG de amplitud el tiempo máximo de disminución, y el valor de Release Time del EG de amplitud el tiempo mínimo de disminución. Al soltar el pedal, el tiempo de disminución después de soltar la tecla es equivalente al tiempo de liberación del AEG. Se puede crear un efecto semejante al piano configurando el tiempo de liberación con un valor pequeño, y el tiempo del medio amortiguador con un valor grande.

Esta opción solamente estará disponible si el parámetro Half Damper está configurado como "on" y se utiliza el controlador FC3 opcional conectado al panel posterior.

Ajustes: 0 – 127

Time Key Follow Center Key (Tecla central de sensibilidad al Seguimiento de tecla de tiempo de EG)

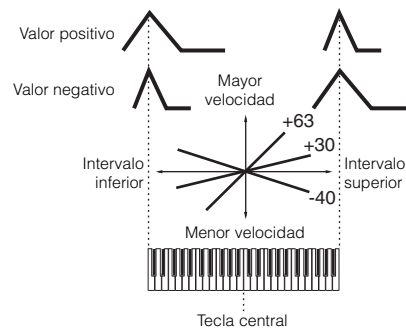
Determina la nota central del parámetro "Time Key Follow". Al tocar la tecla central, el EG de amplitud responderá en función de su configuración actual.

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

Time Key Follow (Sensibilidad al Seguimiento de tecla de tiempo de EG)

Determina el grado en que las notas (concretamente, su posición o el intervalo de octavas) afectan a los tiempos del EG de amplitud del elemento seleccionado. Si se configura con un valor positivo, las notas agudas producen una velocidad de transición alta del EG de amplitud, en tanto que las graves producen una velocidad lenta. Si se configura con un valor negativo, las velocidades altas producen una velocidad de transición lenta del EG de amplitud, en tanto que las graves producen una velocidad rápida. Si se configura como 0, la velocidad de transición del EG de amplitud no cambiará, independientemente de la nota que se haya pulsado.

Ajustes: -64 – +0 – +63



Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Apéndice

AMP Scale (Escala de amplitud)

Break Point 1 – 4 (Punto de interrupción 1 – 4)

Determina los cuatros puntos de interrupción especificando sus respectivos números de nota.

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

NOTA: Los parámetros Break Point 1 a Break Point 4 se ordenan automáticamente de forma ascendente en el teclado.

Level Offset 1 – 4 (Compensación de nivel 1 – 4)

Determina el valor de compensación de nivel en cada punto de interrupción. Consulte información detallada acerca del ajuste de escala de amplitud en "Ejemplo de configuración de escala de amplitud" (página 67) de la Información complementaria.

Ajustes: -128 – +0 – +127

LFO

LFO Wave (Onda del LFO)

Permite seleccionar la onda y determina de qué manera la forma de onda del LFO modulará el sonido.

Ajustes: saw (sierra), triangle (triangular), square (cuadrada)

Speed (Velocidad)

Determina la velocidad de la onda del LFO. Cuanto mayor sea el valor, mayor será la velocidad.

Ajustes: 0 – 63

Key On Reset (Restablecer al pulsar una tecla)

Si esta opción se configura como on, la forma de onda del LFO se restablecerá cada vez que se toque una nota.

Ajustes: off, on

off (desactivado)	El LFO realiza un ciclo libre sin sincronización de teclas. Al pulsar una tecla se inicia la onda del LFO en cualquier fase en la que se encuentre en ese momento.
on (activado)	El LFO se restablece con cada nota recibida e inicia una forma de onda en la fase especificada por el parámetro Phase.

Delay (Retardo)

Determina el tiempo de retardo entre el momento en que pulsa una nota en el teclado y el momento en que el LFO entra en funcionamiento. Los valores mayores conllevan un tiempo de retardo más largo.

Ajustes: 0 – 127

Fade In Time (Tiempo de fundido de entrada)

Determina la cantidad de tiempo que el efecto LFO tarda en entrar de forma gradual una vez transcurrido el tiempo de retardo. Los valores más altos producen un fundido de entrada más lento. Si se configura como "0", no se producirá un fundido de entrada del efecto LFO, que alcanzará el nivel máximo inmediatamente después de transcurrido el tiempo de retardo.

Ajustes: 0 – 127

P Mod (Modulación de tono)

Determina la magnitud (profundidad) con que la onda del LFO varía (modula) el tono del sonido. Cuanto mayor sea el ajuste, mayor será la profundidad de control.

Ajustes: 0 – 127

F Mod (Modulación de filtro)

Determina la magnitud (profundidad) en que la onda del LFO varía (modula) la frecuencia de corte del filtro. Cuanto mayor sea el ajuste, mayor será la profundidad de control.

Ajustes: 0 – 127

A Mod (Modulación de amplitud)

Determina la magnitud (profundidad) en que la onda del LFO varía (modula) la amplitud o volumen del sonido. Cuanto mayor sea el ajuste, mayor será la profundidad de control.

Ajustes: 0 – 127

Estructura básica

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
● Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
● LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Apéndice

EQ (Ecuador)

Type (Tipo de EQ)

Determina el tipo de EQ. El número de parámetros y sus valores disponibles varían en función del tipo de EQ seleccionado.

Ajustes: 2 Band (Ecuación de 2 bandas), P.EQ (Ecuación paramétrica), Boost 6 (Amplificación +6 dB), Boost 12 (Amplificación +12 dB), Boost 18 (Amplificación +18 dB), thru (hasta el final)

2 Band (2 bandas)	Se trata de un ecualizador de tipo "shelving" (apilado) que combina bandas de alta y baja frecuencia separadas.
P.EQ (Ecuación paramétrica)	La ecualización paramétrica de la banda individual se utiliza para atenuar o amplificar los niveles (ganancia) próximos a la baja frecuencia, en función de la configuración de Low Gain. Determina el ancho de banda con el que el sonido se amplificará o cortará en el parámetro "Q".
Boost 6 (Amplificación 6) Boost 12 (Amplificación 12) Boost 18 (Amplificación 18)	Amplifica toda la banda del elemento seleccionado en +6 dB, +12 dB y +18 dB, respectivamente. Estas opciones no tienen parámetros ajustables.
thru (hasta el final)	Los ecualizadores son omitidos y la señal no resulta afectada.

Low Freq (Baja frecuencia)

Este parámetro solamente estará disponible si el parámetro Type (Tipo de EQ) está configurado como "2 Band" o "P.EQ". Si se ha configurado como "2 Band", determinará la intensidad con que serán amplificadas o atenuadas las señales que estén por debajo del valor especificado en "Low Freq". Si se configura como "P.EQ", determinará la frecuencia central.

Ajustes: Si el tipo se configura como "2 Band": 50,1 Hz – 2,00 kHz; si se configura como "P.EQ": 139,7 Hz – 12,9 kHz

High Freq (Frecuencia alta)

Este parámetro solamente estará disponible si Type (Tipo de EQ) se configura como "2 Band". Determina la frecuencia central de la banda superior del ecualizador.

Ajustes: 503,8 Hz – 10,1 kHz

Low Gain (Ganancia baja)

Este parámetro solamente estará disponible si el parámetro Type (Tipo de EQ) está configurado como "2 Band" o "P.EQ". Si se ha configurado como "2 Band", determinará la intensidad con que serán amplificadas o atenuadas las señales que estén por debajo del valor especificado en "Low Freq". Si se configura como "P.EQ", determinará la intensidad con que las señales del área de la frecuencia central serán amplificadas o atenuadas.

Ajustes: -12,00 dB – +0,00 dB – +12,00 dB

High Gain (Ganancia alta)

Este parámetro solamente estará disponible si el parámetro Type (Tipo de EQ) está configurado como "2 Band". Determinará la intensidad con que serán amplificadas o atenuadas las señales que estén por encima del valor especificado en "High Freq".

Ajustes: -12,00 dB – +0,00 dB – +12,00 dB

Q (Ancho de banda)

Este parámetro solamente estará disponible si Type (Tipo de EQ) se configura como "P.EQ". Determina el valor Q de la banda. Cuanto menor sea el valor, mayor será el ancho de banda. Cuanto mayor sea el valor, menor será el ancho de banda.

Ajustes: 0.7 – 10.3

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Apéndice

Drum Voice Edit (Edición de voces de percusión)

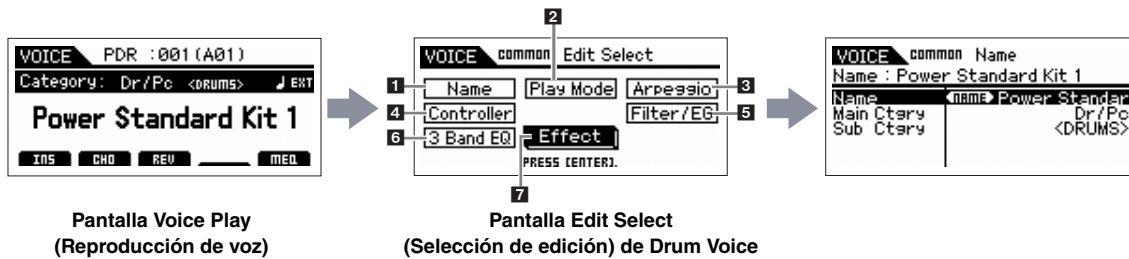
Cada voz de percusión puede tener un máximo de 73 teclas de percusión asignadas a las notas (Do0 a Do6). Hay dos tipos de pantallas de edición de voces de percusión: las pantallas de Common Edit (Edición común) para editar los ajustes comunes a todas las teclas, y las pantallas de Key Edit (Edición de teclas) para editar cada una de las teclas. Esta sección explica cómo editar una voz de percusión.

Common Edit (Edición común)

Estos parámetros tienen por objeto realizar modificaciones globales (o comunes) a todas las teclas de la voz de percusión seleccionada.

Operación

[VOICE] → Seleccione la voz de percusión de su preferencia → [EDIT] → Seleccione la pantalla de su preferencia en la pantalla Edit Select (Selección de edición) de Voice → [ENTER] → Pantalla de edición



1 Name (Nombre)

El mismo nombre que la pantalla de Common Edit de Normal Voice (página 34).

2 Play Mode (Modo de reproducción)

El mismo modo de reproducción que el de la pantalla de Common Edit de Normal Voice (página 34). Las siguientes opciones no están disponibles para voces de percusión: Note Shift, Mono/Poly, Key Assign mode, Portamento y Micro tuning.

3 Arpeggio (Arpeggio)

El mismo que el de la pantalla General de Common Edit de Normal Voice. Consulte la página 36.

4 Controller (Controlador)

El mismo que el de la pantalla del controlador de Common Edit de Normal Voice (página 39). Los parámetros de Element Switch del S90 XS/S70 XS Editor no están disponibles para las voces de percusión.

5 Filter/EG (Filtro/Generador de envolventes)

El mismo que el de la pantalla Filter/EG de Common Edit de Normal Voice (página 43). Los siguientes parámetros no están disponibles para voces de percusión: FEG Attack Time, FEG Decay Time, FEG Release Time, FEG Depth, AEG Sustain Level y AEG Release Time.

6 3 Band EQ (Ecuador de 3 bandas)

El mismo que el de la pantalla 3 Band EQ de Common Edit de Normal Voice (página 44).

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Apéndice

7 Effect (Efecto)

El mismo que el de la pantalla Effect de Common Edit de Normal Voice (página 44). La principal diferencia reside en que el parámetro Insertion Effect Out (Salida del efecto de inserción) del S90 XS/S70 XS Editor debe configurarse para cada tecla de percusión. Además, existen cuatro parámetros. En esta sección describiremos solamente los que son diferentes de los de Normal Voice.

Key Out (Salida de tecla de percusión) **EDITOR**

Determina cuál de los efectos de inserción (A o B) va a utilizarse para procesar cada tecla de percusión individual. Este parámetro puede configurarse para cada tecla de percusión seleccionada en el parámetro Key.

Ajustes: thru (general), insA (inserción A), insB (inserción B)

Key (Tecla) **EDITOR**

Determina la tecla de percusión que va a editarse. Puede seleccionarla haciendo clic en el teclado del S90 XS/S70 XS Editor. Para cada tecla de percusión pueden configurarse los parámetros Key Out (Salida de tecla) Reverb Send (Transmisión de reverberación de tecla) y Chorus Send (Transmisión de coros de tecla).

Ajustes: C0 – C6 (Do0 – Do6)

Chorus Send (Transmisión de coros de tecla) **EDITOR**

Determina el nivel de sonido de la tecla de percusión (la señal derivada) que se transmite al efecto Chorus. Este ajuste solamente estará disponible si el parámetro Key Out ha sido configurado como "thru".

Ajustes: 0 – 127

Reverb Send (Transmisión de reverberación de tecla) **EDITOR**

Determina el nivel de sonido de la tecla de percusión (la señal desviada) que se transmite al efecto de Reverb. Este ajuste solamente estará disponible si el parámetro Key Out ha sido configurado como "thru".

Ajustes: 0 – 127

Chorus Ins Send (Transmisión de coros de inserción) **EDITOR**

Si el parámetro Key Out ha sido configurado como "Ins A" o "Ins B", esta opción determina el nivel de sonido de la clave de percusión (salida desde el efecto de inserción A o B) enviado al efecto Chorus.

Ajustes: 0 – 127

Reverb Ins Send (Transmisión de reverberación de inserción) **EDITOR**

Si el parámetro Key Out ha sido configurado como "Ins A" o "Ins B", esta opción determina el nivel de sonido de la clave de percusión (salida desde el efecto de inserción A o B) enviado al efecto Reverb.

Ajustes: 0 – 127

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Controller
	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Element Edit	
	OSC
	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEG
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
●	Common Edit
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
●	Effect
Key Edit	
	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

Apéndice

Key Edit (Edición de teclas) **EDITOR**

Para editar los sonidos que componen una voz y los parámetros detallados que determinan el sonido, como Oscillator (Oscilador), Pitch (Tono), Filter (Filtro), Amplitude (Amplitud) y EG (Generador de envolventes), vaya a la pantalla Key Edit (Edición de teclas). Estos parámetros solamente pueden modificarse en el S90 XS/S70 XS Editor, y no en el propio dispositivo. Consulte información detallada acerca de cada ventana de configuración de parámetros en el Manual de instrucciones del S90 XS/S70 XS Editor.

OSC (Oscilador)

Key (Tecla)

Determina la tecla de percusión deseada. También podrá seleccionarla haciendo clic en el teclado del S90 XS/S70 XS Editor.

Ajustes: C0 – C6 (Do0 – Do6)

Key Sw (Selector de teclas)

Determina si se utiliza o no la tecla seleccionada. Si está configurado como "off", la tecla que se esté editando no sonará.

Ajustes: off (inactivo), on (activo)

Wave Bank (Banco de formas de onda)

Category (Categoría de forma de onda)

Number (Número de forma de onda)

Name (Nombre de forma de onda)

Determina la forma de onda asignada a la tecla de percusión. En el banco de formas de onda solamente están disponibles los bancos predefinidos. Consulte información detallada acerca de las formas de onda predefinidas en la lista Formas de onda de la Lista de datos (documento PDF separado).

Assign Mode (Modo de asignación)

Resulta útil recibir dos o más veces la misma nota casi simultáneamente, o bien sin el correspondiente mensaje Note Off. Para permitir la reproducción de cada instancia de la misma nota, configure esta opción como "multi". En general, posiblemente tenga que configurarlo como "multi", especialmente para los sonidos de pandereta y platillos, si desea que sigan sonando hasta su disminución total al reproducirlos varias veces sucesivamente. Tenga en cuenta que el ajuste "multi" utiliza la polifonía completa y puede provocar que se corten los sonidos.

Ajustes: single, multi

single (única)	Si se configura esta opción como "single" y se transmite una reproducción doble de la misma nota al generador de tonos interno, la primera nota se detendrá al sonar la siguiente.
multi (múltiple)	Cuando se configura como "multi" y se transmite una reproducción doble de la misma nota al generador de tonos interno, todas las notas sonarán simultáneamente.

Receive Note Off (Recibir Note Off)

Determina si la tecla de percusión seleccionada responderá o no a los mensajes Note Off de MIDI. Debe configurarse como "on" si la tecla de percusión seleccionada tiene un sonido sostenido no decreciente (como un redoble de caja), de modo que sea posible interrumpirlo soltando la nota.

Ajustes: off, on

Alternate Group (Grupo alternativo)

Determina el grupo alternativo al que se asigna la tecla. En un juego de baterías real es imposible interpretar físicamente determinados sonidos, como charles abiertos y cerrados, al mismo tiempo. Para impedir que las teclas se reproduzcan simultáneamente, asígnelas al mismo grupo alternativo. También puede seleccionar "off" si desea permitir la reproducción simultánea de sonidos.

Ajustes: off, 1 – 127

Ins Effect Output (Salida del efecto de inserción)

Determina cuál de los efectos de inserción (A o B) va a utilizarse para procesar cada tecla de percusión individual. Este parámetro es el mismo que Key Out (página 59) de la sección Effect de Common Edit de Drum Voice. Toda configuración que especifique aquí cambiará automáticamente la configuración de dicho parámetro.

Ajustes: thru (general), insA (inserción A), insB (inserción B)

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Apéndice

Reverb Send (Transmisión de reverberación de tecla)

Determina el nivel de sonido de la tecla de percusión (la señal desviada) que se transmite al efecto de Reverb. Esta opción estará disponible solamente si el parámetro "Ins Effect Output" ha sido configurado como "thru". Este parámetro es el mismo que Reverb Send (página 59) de la sección Effect de Common Edit de Drum Voice. Toda configuración que especifique aquí cambiará automáticamente la configuración de dicho parámetro.

Ajustes: 0 – 127

Chorus Send (Transmisión de coros de tecla)

Determina el nivel de sonido de la tecla de percusión (la señal derivada) que se transmite al efecto Chorus. Esta opción estará disponible solamente si el parámetro "Ins Effect Output" ha sido configurado como "thru". Este parámetro es el mismo que Chorus Send (página 59) de la sección Effect de Common Edit de Drum Voice. Toda configuración que especifique aquí cambiará automáticamente la configuración de dicho parámetro.

Ajustes: 0 – 127

Output Select (Selección de salida)

Determina la o las salidas específicas de la señal de la tecla de percusión individual. Es posible especificar que el sonido de cada tecla de percusión individual proceda desde una toma de salida de hardware específica del panel posterior. Esta función resulta útil si se desea aplicar un efecto externo conectado a un determinado instrumento de percusión. Esta opción solamente estará disponible si el parámetro "Ins Effect Output" ha sido configurado como "thru".

Ajustes: Consulte información detallada en la "Lista de selección de salidas" (página 68) de la Información complementaria.

Tune (Afinación)

Coarse (Afinación poco precisa)

Determina el tono de cada tecla de percusión en semitonos.

Ajustes: -48 semi – +0 semi – +48 semi

Fine (Afinación precisa)

Determina el tono de cada tecla de percusión en centésimas.

Ajustes: -64 cent – +0 cent – +63 cent

Vel Sens (Sensibilidad a la velocidad del tono)

Determina la manera en que el tono de la tecla de percusión responde a la velocidad. Los valores positivos harán que el tono aumente cuanto más intensamente toque un teclado, en tanto que los negativos harán que disminuya. Si se configura como 0, el tono no cambiará. Si se define con un valor negativo, el tono subirá más cuanto más suavemente toque el teclado.

Ajustes: -64 – +0 – +63

Filter Type (Tipo de filtro)

Cutoff (Corte)

Sube o baja la frecuencia de corte del filtro de paso bajo para ajustar el brillo del tono. Para dar brillo al tono se sube la frecuencia de corte, y para deslustrarlo se reduce.

Ajustes: 0 – 255

Cutoff Vel Sens (Sensibilidad a la velocidad de corte)

Determina el modo en que la frecuencia de corte responde a la velocidad o a la intensidad con la que reproduce las notas. Si se configuran valores positivos, la frecuencia de corte se elevará más cuanto más fuerte pulse el teclado. Si se configura como 0, la frecuencia de corte no cambiará, independientemente de la velocidad. Si se configura como un valor negativo, la frecuencia de corte subirá más cuanto más suavemente toque el teclado.

Ajustes: -64 – +0 – +63

Resonance (Resonancia)

Determina el énfasis que se da a la frecuencia de corte para aportar más carácter al sonido. Los valores más altos producen un efecto más pronunciado. Puede utilizarse en combinación con el parámetro de frecuencia de corte para añadir más carácter al sonido.

Ajustes: 0 – 127

Estructura básica

- Voice
 - Performance
 - Multi
 - SEQ Play
 - Master
 - Remote
 - File
 - Audio Rec/Play
 - Utility

Voice

- Play
- Normal Voice Edit
 - Common Edit
 - Name
 - Play Mode
 - Arpeggio
 - Arp Edit
 - Arp 1-5 Type
 - Controller
 - LFO
 - Filter/EG
 - 3 Band EQ
 - Effect
 - Element Edit
 - OSC
 - Tune
 - PEG
 - Filter Type
 - FEG
 - Filter Scale
 - AMP Level/Pan
 - AEG
 - AMP Scale
 - LFO
 - EQ
- Drum Voice Edit
 - Common Edit
 - Name
 - Play Mode
 - Arpeggio
 - Controller
 - Filter/EG
 - 3 Band EQ
 - Effect
 - Key Edit
 - OSC
 - Tune
 - Filter Type
 - AMP Level/Pan
 - AEG
 - EQ
- Job
 - Recall
 - Bulk
- Supplementary Info.

Apéndice

HPF Cutoff (Frecuencia de corte de filtro de paso alto)

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso alto. Los valores más altos producen un efecto más pronunciado. Puede utilizarse en combinación con el parámetro de frecuencia de corte para añadir más carácter al sonido.

Ajustes: 0 – 255

AMP Level/Pan (Nivel/Panorámica de amplitud)

Level (Nivel)

Determina el nivel de salida de la tecla de percusión.

Ajustes: 0 – 127

Velocity Sens (Sensibilidad a la velocidad)

Determina la manera en que el nivel de salida de la tecla de percusión responde a la velocidad. Si se configuran valores positivos, el nivel de salida se elevará más cuanto más fuerte pulse el teclado. Si se configura como 0, el nivel de salida no cambiará. Los valores negativos provocarán que el nivel de salida suba cuanto más suavemente toque el teclado.

Ajustes: -64 – +0 – +63

Pan (Panorámica)

Ajusta la posición panorámica estéreo del sonido.

Ajustes: L63 (extremo izquierdo) - C (centro) - R63 (extremo derecho)

Alternate Pan (Efecto panorámico alternativo)

Determina el grado en que el efecto panorámico del sonido se aplica alternativamente a la izquierda o a la derecha por cada nota que se pulse, partiendo del supuesto de que la posición panorámica configurada previamente sea el centro. Cuanto mayores sean los valores, mayor será el intervalo del efecto panorámico.

Ajustes: L64 – C – R63

Random Pan (Efecto panorámico aleatorio)

Determina el grado en que se aplica el efecto panorámico al sonido de la tecla de percusión seleccionada de forma aleatoria a la izquierda o a la derecha para cada nota que pulse. El ajuste de Pan (precedente) se utiliza como la posición Center Pan (Panorámica en el centro) básica.

Ajustes: 0 – 127

AEG (EG de amplitud)

Time (Tiempo)

Determina el tiempo de transición del EG de amplitud. Un valor más alto conllevará un tiempo más prolongado hasta pasar al siguiente nivel.

Ajustes: Attack, Decay 1: 0 – 127; Decay 2: 0 – 126, hold

Attack (Tiempo de ataque)	Determina cuánto tiempo tarda el sonido en alcanzar su volumen máximo (nivel de ataque) cuando se pulsa una nota.
Decay 1 (Tiempo de disminución 1)	Determina cuánto tiempo tarda el sonido en descender desde el nivel de ataque al nivel de disminución 1 después de pulsar una nota.
Decay 2 (Tiempo de disminución 2)	Determina la rapidez con la que el sonido disminuye desde el nivel de disminución 1 hasta silenciarse después de soltar la nota.

Level (Nivel)

Determina la configuración de nivel del EG de amplitud.

Ajustes: 0 – 127

Decay 1 (Nivel de disminución 1)	Determina el nivel que alcanza el nivel del EG de amplitud desde el nivel de ataque una vez transcurrido el tiempo de disminución 1.
----------------------------------	--

EQ (Ecuador)

Desde esta pantalla podrá definir los parámetros del EQ para cada tecla de percusión. Es idéntico al de Common Edit de Normal Voice. Consulte la [página 57](#).

Estructura básica

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice

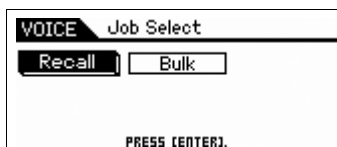
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Apéndice

Voice Job (Trabajo de voz)

El modo Voice Job (Trabajo de voz) ofrece herramientas muy útiles para la inicialización y archivado de los datos.

Operación	[VOICE] → Seleccione el programa Voice (Voz) → [JOB] → Pantalla Job Select (Seleccionar trabajo) de Voice
------------------	--



Recall (Recuperar)

Si está editando una voz, pero no la guarda antes de cambiar a otra voz, se borrarán todos los cambios que haya realizado. En ese caso, puede utilizar la función Recall para restaurar la voz con las últimas modificaciones intactas. Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la recuperación.

Bulk (Volcado por lotes)

Esta función permite enviar la configuración de los parámetros editados de la voz seleccionada en ese momento a un ordenador o a otro dispositivo MIDI para archivar los datos. Pulse el botón [ENTER] para realizar la operación Bulk Dump (Volcado por lotes).

NOTA: Para ejecutar esta función, pulse el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulse el botón [VOICE].

NOTA: Para poder ejecutar la función Bulk Dump, deberá especificar el valor correcto de MIDI Device Number (Número de dispositivo MIDI). Consulte información detallada acerca de la configuración del número de dispositivo MIDI en la [página 138](#).

Estructura básica

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
● Recall
● Bulk
Supplementary Info.

Apéndice

Información complementaria

Lista de categorías de voces

Esta es la lista de las categorías principales y de las subcategorías a las que corresponden las respectivas voces del S90 XS/S70 XS.

Categoría principal	Subcategoría					
Piano (Piano acústico)	APno (Piano acústico)	Layer (Capa)	Modrn (Moderno)	Vintg (Época)	Arp (Arpegio)	---
Keys (Teclado)	EP (Piano eléctrico)	FM (Piano FM)	Clavi (Clavicordio)	Synth (Sintetizador)	Arp (Arpegio)	---
Organ (Órgano)	Tn Whl (Rueda tonal)	Combo	Pipe (Tubos)	Synth (Sintetizador)	Arp (Arpegio)	---
Guitar (Guitarra)	A. Gtr (Guitarra acústica)	E. Clin (Eléctrica nítida)	E. Dst (Eléctrica distorsionada)	Synth (Sintetizador)	Arp (Arpegio)	---
Bass (Bajo)	ABass (Bajo acústico)	EBass (Bajo eléctrico)	SynBs (Bajo sintetizado)	Arp (Arpegio)	---	---
String (Cuerdas)	Solo	Ensem (Conjunto)	Pizz (Pizzicato)	Synth (Sintetizador)	Arp (Arpegio)	---
Brass (Metales)	Solo	BrsEn (Conjunto de metales)	Orche (Orquesta)	Synth (Sintetizador)	Arp (Arpegio)	---
SaxWW (Saxo/Vientos de madera)	Sax (Saxófono)	Flute (Flauta)	WWind (Vientos de madera)	RPipe (Caramillo/Tubo)	Arp (Arpegio)	---
SynLd (Voz principal de sintetizador)	Analg (Analogico)	Digitl (Digital)	H Hop (Hip Hop)	Dance (Baile)	Arp (Arpegio)	---
Pads (Pulsador/coro de sintetizador)	Analg (Analogico)	Warm (Cálido)	Brite (Brillante)	Choir (Coro)	Arp (Arpegio)	---
SyCmp (Sintetizador de percusión)	Analg (Analogico)	Digitl (Digital)	Fade (Fundido)	Hook (Gancho)	Arp (Arpegio)	---
CPerc (Percusión cromática)	Malet (Percusión con mazo)	Bell (Campana)	SynBl (Campana sintetizada)	PDrum (Percusión con tono)	Arp (Arpegio)	---
Dr / Pc (Batería/Percusión)	Drums (Baterías)	Perc (Percusión)	Synth (Sintetizador)	Arp (Arpegio)	---	---
S.EFX (Efecto de sonido)	Move (Movimiento)	Ambie (Ambiental)	Natur (Natural)	SciFi (Ciencia ficción)	Arp (Arpegio)	---
M. EFX (Efecto musical)	Move (Movimiento)	Ambie (Ambiental)	Sweep (Barrido)	Hit (Golpe)	Arp (Arpegio)	---
Ethnc (Étnico)	Bowed (Con arco)	Pluk (Con punteo)	Struk (Con golpeo)	Blown (Soplido)	Arp (Arpegio)	---
Vocoder	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---

Microafinación

En las siguientes secciones explicaremos en detalle el parámetro "Micro Tune" de la pantalla Play Mode (página 36), correspondiente a los parámetros de Voice Edit.

¿Qué es la microafinación?

Esta función permite cambiar la escala del teclado de la afinación normal (escala temperada) por una de un conjunto de escalas especiales. Se puede determinar el tipo de escala de cada voz seleccionando un número de afinación. También podrá utilizar los tipos de microafinación originales que haya creado en la pantalla Micro Tune (página 140) de los parámetros de Utility.

Lista de microafinaciones

Nº de microafinación	Tipo	Nota fundamental de microafinación	Comentarios
1	Equal (Temperada)	---	Afinación "convenida" que se utiliza desde hace casi 200 años en la música occidental y que se encuentra en la mayoría de los teclados electrónicos. Cada medio paso es exactamente 1/12 parte de una octava, y la música puede interpretarse en cualquier clave con la misma sencillez. Sin embargo, ninguno de los márgenes está perfectamente afinado.
2	PureMajor (Mayor pura)	C - B (Do - Si)	Esta afinación está diseñada para que casi todos los intervalos (especialmente la tercera mayor y la quinta perfecta) de la escala mayor sean puros. Esto significa que otros intervalos estarán desafinados. Debe especificar la clave (Do - Si) en la que va a tocar.
3	PureMinor (Menor pura)	C - B (Do - Si)	
4	Werckmeist (Werckmeister)	C - B (Do - Si)	Andreas Werckmeister, contemporáneo de Bach, diseñó esta afinación para que los instrumentos de teclado pudiesen tocarse en cualquier clave. Cada clave tiene su propio carácter.
5	Kirnberger	C - B (Do - Si)	Johann Philipp Kirnberger, compositor del siglo XVIII, creó su escala temperada para permitir la interpretación en cualquier clave.
6	Vallot&Yng (Vallotti y Young)	C - B (Do - Si)	Francescantonio Vallotti y Thomas Young (ambos de mediados del siglo XVIII) idearon este ajuste de la afinación pitagórica, en la que las seis primeras quintas son más bajas en la misma magnitud.
7	1/4 Shift (Cambio de 1/4)	---	Ésta es la escala temperada normal subida en 50 centésimas.
8	1/4 tone (1/4 de tono)	---	Veinticuatro notas igualmente espaciadas por octava. (Toque 24 notas para cambiar de octava.)
9	1/8 tone (1/8 de tono)	---	Cuarenta y ocho notas igualmente espaciadas por octava. (Toque 48 notas para cambiar de octava.)
10	Indian (India)	---	Utilizada normalmente en la música india (sólo teclas blancas).
11	Arabic 1 (Árabe 1)	C - B (Do - Si)	Utilizada habitualmente en la música árabe.
12	Arabic 2 (Árabe 2)		
13	Arabic 3 (Árabe 3)		

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Apéndice

Ejemplos de ajuste del destino

En esta sección encontrará algunos ejemplos útiles sobre cómo configurar las asignaciones de "Ctrl Set 1 - 6 Dest (Ajuste de los controladores destino)" de la pantalla Control en los parámetros Common Edit de Voice (página 40).

Para controlar el volumen:	Volume (Volumen)
Para aplicar vibrato a la voz:	Profundidad de LFO com? 1 - 3 (C-LFO dpth1 - 3) ^{*1}
Para cambiar el tono:	Element Pitch, coarse tune (Tono del elemento, Afinación poco precisa) ^{*2}
Para controlar el brillo de la voz:	Element Filter Frequency, cutoff (Frecuencia del filtro del elemento, corte) ^{*2}
Para cambiar la velocidad del altavoz rotativo:	Insertion A/B Parameter 1, ins A/B Rotor Slow (Parámetro de inserci? A/B 1, Rotor lento de Ins A/B) ^{*3}
Para aplicar un efecto de pedal wah a la voz:	Insertion A/B Parameter 1, ins A/B Pedal Ctrl (Parámetro de inserci? A/B 1, Control de pedal de Ins A/B) ^{*4}

En cuanto a los parámetros *1 - *4, además de los ajustes anteriores se requieren los siguientes.

- *1 Seleccione "LFO" en la pantalla Edit Select de Voice | [ENTER] | "Play Mode" = "Loop"
 Seleccione "LFO" en la pantalla Edit Select de Voice | [ENTER] | "Dest 1 - 3" = "P mod"
- *2 Controller Set en Common Edit de Voice del S90 XS/S70 XS Editor | "SW (Element Switch)" = "on"
- *3 Seleccione "Effect" en la pantalla Edit Select de Voice | [ENTER] | Seleccione "Ins A/B" | [ENTER] | "Type" = "Rotary Speaker"
 Effect en Common Edit de Voice en el S90 XS/S70 XS Editor | "Element Out" / "Key Out" = ins A/B (asignado al tipo "Rotary Speaker")
- *4 Seleccione "Effect" en la pantalla Edit Select de Voice | [ENTER] | Seleccione "Ins A/B" | [ENTER] | "Type" = "VCM Pedal Wah"
 Effect en Common Edit de Voice en el S90 XS/S70 XS Editor | "Element Out" / "Key Out" = ins A/B (asignado al tipo "VCM Pedal Wah")

Lista de tipos de filtros **EDITOR**

En las siguientes secciones explicaremos los tipos de filtros que se especifican en la pantalla Filter Type (página 50) de Element Edit de Voice.

■ LPF (Filtro de paso bajo)

Se trata de un filtro que permite solamente el paso de señales de frecuencia inferior a la frecuencia de corte. Para dar brillo al sonido se sube la frecuencia de corte del filtro. Para apagarlo o amortiguarlo, se reduce la frecuencia de corte del filtro. Puede utilizar la resonancia para añadir más carácter al sonido. Este tipo de filtro es muy popular y sirve para producir sonidos de sintetizador clásicos.

LPF24D

Filtro de paso bajo de 24 dB/oct dinámico con un sonido digital característico. Comparado con el tipo LPF24A (a continuación), este filtro puede producir un efecto de resonancia más pronunciada.

LPF24A

Filtro de paso bajo dinámico digital con características similares al filtro de sintetizador analógico de 4 polos.

LPF18

Un filtro de paso bajo dinámico de 3 polos (-18 db/Oct).

LPF18s

Un filtro de paso bajo dinámico de 3 polos (-18 db/Oct), aunque con una curva de frecuencia más llana.

■ HPF (Filtro de paso alto)

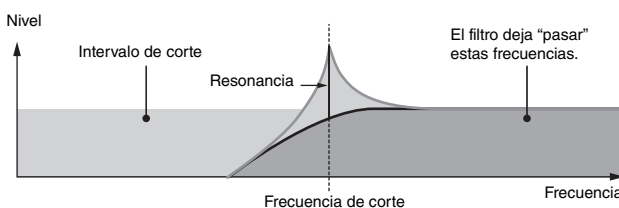
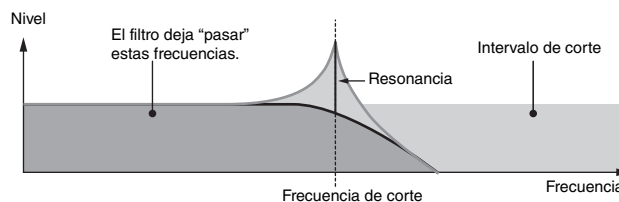
Se trata de un tipo de filtro que permite solamente el paso de señales de frecuencia superior a la frecuencia de corte. Puede utilizar la resonancia para añadir más carácter al sonido.

HPF24D

Filtro de paso alto dinámico de 24 dB/Oct con un sonido digital característico. Este filtro puede producir un pronunciado efecto de resonancia.

HPF12

Filtro de paso alto dinámico de 12 dB/Oct.



Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

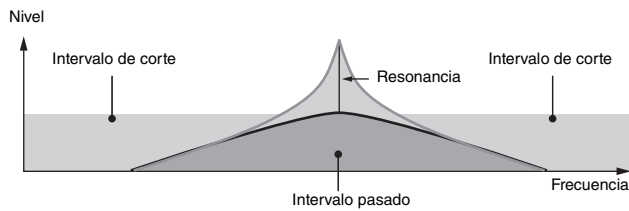
Apéndice

■ **BPF (Filtro pasa banda)**

Este tipo de filtro es una combinación de un filtro de paso bajo y un filtro de paso alto. Cuando se selecciona este tipo de filtro se podrá configurar la frecuencia de corte en torno a la cual pasa la señal de audio.

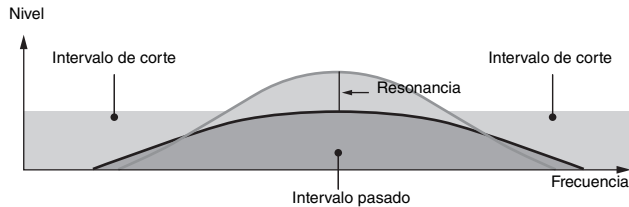
BPF12D

La combinación de un filtro de paso bajo y un filtro de paso alto de -12 dB/Oct con un sonido digital característico.



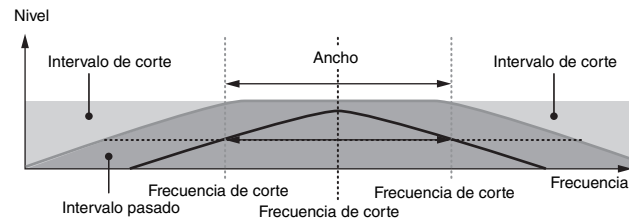
BPF6

La combinación de un filtro de paso bajo y un filtro de paso alto de -6 dB/Oct.



BPFw

Un filtro pasa banda de 12 dB/Oct que combina filtros de paso alto y paso bajo para permitir un ajuste más amplio del ancho de banda.

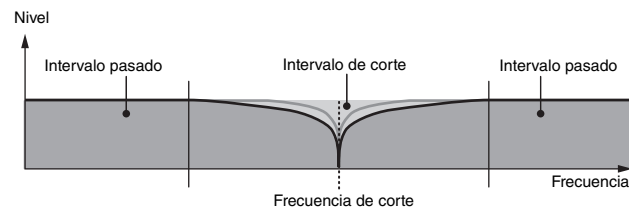


■ **BEF (Filtro de eliminación de banda)**

Seleccionando este tipo de filtro es posible definir la frecuencia de corte en torno a la cual se silencia o se elimina la señal de audio. El filtro de eliminación de banda tiene el efecto de sonido contrario al del filtro pasa banda.

BEF12

BEF6



■ **Filtro de tipo doble**

Este tipo de filtro es una combinación de dos tipos de filtro iguales. Se puede modificar la distancia entre las dos frecuencias de corte. Se puede modificar la distancia entre las dos frecuencias de corte.

Filtro de paso bajo doble

Dos filtros de paso bajo de 12 dB/Oct conectados en paralelo.

Filtro de paso alto doble

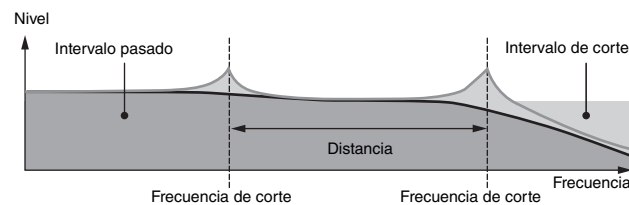
Dos filtros de paso alto de -12 dB/oct conectados en paralelo.

Filtro pasa banda doble

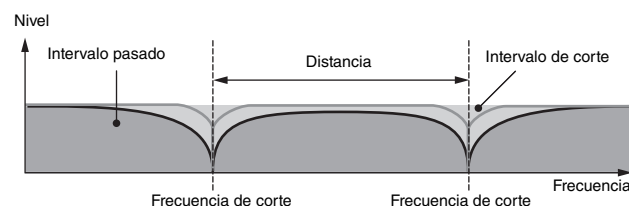
Dos filtros pasa banda de -6 dB/Oct conectados en paralelo.

Filtro de eliminación de banda doble

Dos filtros de eliminación de banda de -6 dB/Oct conectados en paralelo.



Solamente la frecuencia de corte más baja se define directamente en la pantalla.



Solamente la frecuencia de corte más baja se define directamente en la pantalla.

Estructura básica

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

- Name
- Play Mode
- Arpeggio
- Arp Edit
- Arp 1-5 Type

Controller

- LFO
- Filter/EG
- 3 Band EQ
- Effect

Element Edit

- OSC
- Tune
- PEG
- Filter Type
- FEG
- Filter Scale
- AMP Level/Pan
- AEG
- AMP Scale
- LFO
- EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

- Name
- Play Mode
- Arpeggio
- Controller
- Filter/EG
- 3 Band EQ
- Effect

Key Edit

- OSC
- Tune
- Filter Type
- AMP Level/Pan
- AEG
- EQ

Job

- Recall
- Bulk

Supplementary Info.

Apéndice

■ Filtro de tipo combinado

Este tipo de filtro es una combinación de dos tipos de filtro diferentes. Se puede modificar la distancia entre las dos frecuencias de corte.

LPF12+HPF12

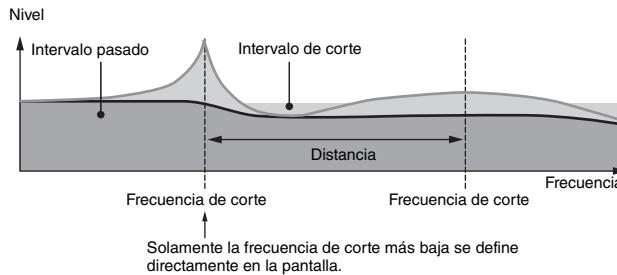
Combinación de un filtro de paso alto y un filtro de paso bajo de -12 dB/Oct. Cuando se selecciona este tipo de filtro, se pueden definir los parámetros HPF Cutoff y HPF Key Follow. En la pantalla se verá únicamente el gráfico del filtro de paso bajo.

LPF6+HPF6

Combinación de un filtro de paso alto y un filtro de paso bajo de -6 dB/Oct. Cuando se selecciona este tipo de filtro, se pueden configurar los parámetros HPF Cutoff y HPF Key Follow. En la pantalla se verá únicamente el gráfico del filtro de paso bajo.

LPF12+BPF6

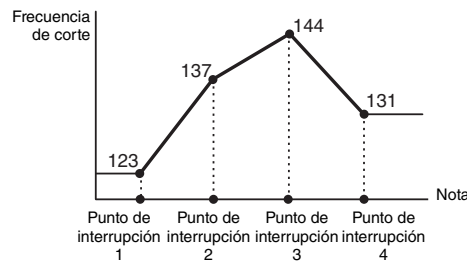
Combinación de un filtro de paso bajo y un filtro pasa banda. Se puede modificar la distancia entre las dos frecuencias de corte.



Ejemplo de configuración de escala de filtro EDITOR

En este ejemplo explicamos cómo configurar una escala de filtro en Filter Scale (página 53) de los parámetros Element Edit de Voice. En la configuración del siguiente ejemplo, el valor de la frecuencia de corte básica es 127. Los distintos valores de compensación de corte en el punto de interrupción seleccionado cambian ese valor básico en consecuencia. La frecuencia de corte cambia de manera lineal entre los sucesivos puntos de corte, tal y como se indica.

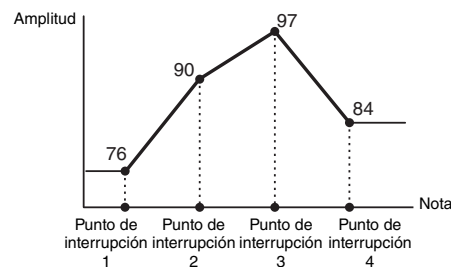
	1	2	3	4
Punto de interrupción	Do1	Re2	Do3	Do4
Compensación de corte	-4	+10	+17	+4



Ejemplo de configuración de escala de amplitud EDITOR

En este ejemplo explicamos cómo configurar una escala de amplitud en AMP Scale (página 55) de los parámetros Element Edit de Voice. En las opciones de configuración del siguiente ejemplo, el valor básico de Amplitud (volumen) del elemento seleccionado el 80, y los valores de compensación de nivel en los puntos de interrupción seleccionados cambian dicho valor básico en consecuencia. La amplitud cambia de forma lineal entre puntos de interrupción sucesivos como se indica.

	1	2	3	4
Break Point (Punto de interrupción)	C1 (do1)	C2 (do2)	Do3	Do4
Level Offset (Compensación de nivel)	-4	+10	+17	+4



Estructura básica

Voice

- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice

Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Controller
	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Element Edit	
	OSC
	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEG
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Key Edit	
	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

Apéndice

Lista de selección de salidas **EDITOR**

En las siguientes secciones explicamos la configuración de selección de salidas, que le permitirá determinar las asignaciones de salida de las señales. Los parámetros de Output Select (Selección de salida) pueden especificarse en diversos lugares: OSC (Oscilador) de los parámetros Drum Key Edit del S90 XS/S70 XS Editor, las pantallas A/D Out y A/D FX de los parámetros de Utility, y Click Output Sel del parámetro General de Utility.

Indicación en pantalla	Destino de la salida	Estéreo/Mono
L&R	OUTPUT L y R	Estéreo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L y R	Estéreo
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
drum	Véase a continuación*	Véase a continuación*

* La opción "drum" puede seleccionarse en la pantalla Part Edit de Multi de las partes asignadas a la voz de percusión. En la parte editada, la salida del sonido se producirá a través del destino configurado como "Output Select" en la ventana Drum Key Edit.

NOTA: Si Output Select se configura con un valor distinto de "L&R" o "drum", Reverb/Chorus Send quedará automáticamente configurado como 0, y Dry Level como 127.

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Voice

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

Apéndice

Modo Performance (Interpretación)

Performance Play (Reproducción de interpretación)

El modo Performance (Interpretación) se utiliza para seleccionar, tocar y editar la interpretación que se desee. Las interpretaciones pueden estar formadas por un máximo de cuatro partes (voces), seleccionadas de entre las partes 1 – 4 del generador de tonos interno. El modo Performance Play (Reproducción de interpretación) es el "portal" principal que permite seleccionar el modo Performance y donde se seleccionan y tocan las interpretaciones. En este modo también es posible editar algunos de los ajustes de las interpretaciones.

Operación	Pulse el botón [PERFORM].
------------------	----------------------------------

Selección de una interpretación

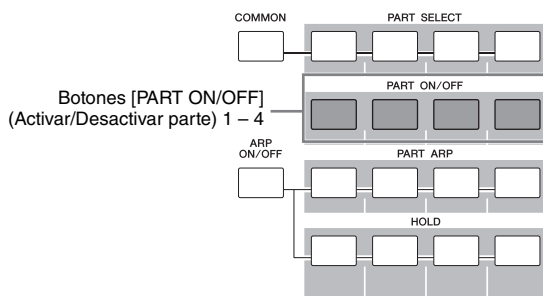
El S90 XS/S70 XS contiene 128 interpretaciones en cada uno de los bancos de usuario 1 – 4. La selección de una interpretación se realiza básicamente de la misma forma que la de una voz. Consulte la [página 27](#). Al igual que en el modo Voice Play (Reproducción de voz), en el modo Performance Play también pueden utilizarse las funciones Category Search (Búsqueda de categorías) ([página 28](#)) y Favorite Category (Categoría de favoritos) ([página 28](#)).

Activación o desactivación de una parte

El modo Performance Play permite activar o desactivar las cuatro partes de la interpretación actual como prefiera. Para ello, pulse el botón [PERFORM] para seleccionar el modo Performance Play.

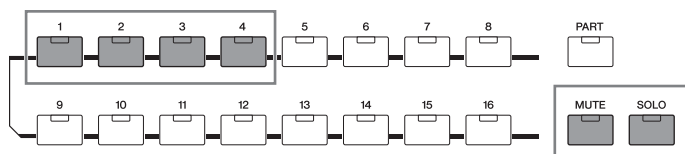
Part on/off (Activar/desactivar parte)

Es posible activar o desactivar una parte utilizando los botones de control de interpretación [PART ON/OFF] 1 – 4. Si el indicador luminoso está encendido, indica que la parte correspondiente está activada (on).



Part mute/solo (Silenciar parte/Parte con solo)

Es posible silenciar una parte o seleccionar una parte con solo utilizando los botones [MUTE]/[SOLO] y los botones numéricos [1] – [4]. Cuando el indicador luminoso de [MUTE]/[SOLO] está iluminado, es posible alternar entre la activación y la desactivación de las funciones Mute (Silencio) y Solo de cada parte mediante los botones numéricos [1] a [16]. Con los botones numéricos [1] al [4], en ambos casos, solamente se cambian aquellas partes activadas mediante los botones [PART ON/OFF].



Estructura básica

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Performance

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.

Apéndice

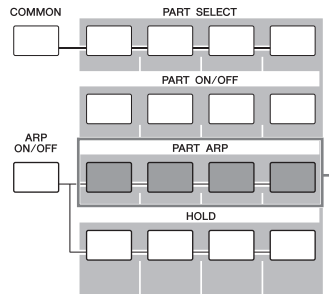
Utilización de la función Arpeggio (Arpeggio)

La función Arpeggio permite activar patrones de ritmos, riffs y frases utilizando voz actual con solamente tocar las notas en el teclado. En el modo Performance, cada uno de los cuatro tipos de arpeggios se asigna a cada una de las cuatro partes. Esto significa que los cuatro tipos de arpeggios pueden reproducirse de forma simultánea. Pruebe a seleccionar diferentes interpretaciones diferentes y aplíqueles los diversos tipos de arpeggios.

NOTA: Consulte información más detallada acerca de los arpeggios en la [página 7](#).

Interpretación de un arpeggio

Dado que las interpretaciones predefinidas ya tienen preasignados sus propios tipos de arpeggios, podrá reproducir el arpeggio seleccionando la interpretación de su preferencia. A continuación, active el botón [ARPEGGIO ON/OFF] (Activar o desactivar arpeggio) y, por último, pulse cualquier nota. Las instrucciones para usar los arpeggios son básicamente las mismas que para el modo Voice ([página 32](#)).



Botones [PART ARP] (Arpeggio de parte) 1 – 4

Activación o desactivación de la reproducción de arpeggios de cada parte

Es posible activar o desactivar una parte utilizando los botones de control de interpretación [PART ARP] 1 – 4.

Activación o desactivación del parámetro Arpeggio Hold (Arpeggio sostenido) de cada parte

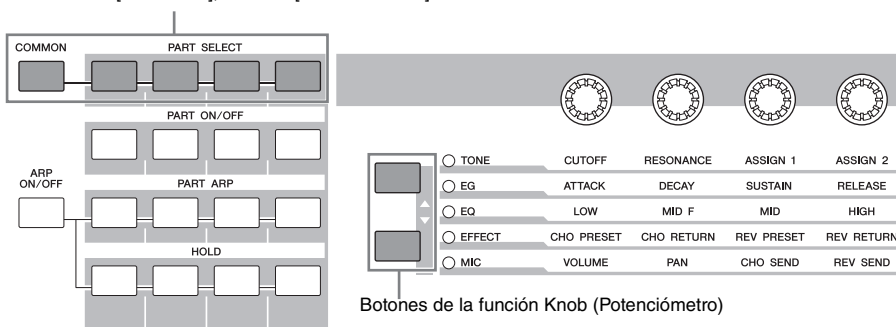
Podrá activar o desactivar el parámetro Arpeggio Hold (Arpeggio sostenido) ([página 84](#)) de cada parte de una interpretación utilizando los botones [HOLD] 1 – 4. Si el parámetro Arpeggio Hold está configurado como "on", la reproducción del arpeggio continuará aunque deje de pulsarse la nota.

Uso de los potenciómetros

Una de las características de interpretación más eficaces del S90 XS/S70 XS son sus numerosos controles en tiempo real, en especial los potenciómetros. Estos elementos permiten ajustar diversos parámetros de la interpretación actual, como la profundidad de los efectos, las características de ataque y liberación, el color tonal, etc. Estos controles en tiempo real pueden utilizarse para cambiar el sonido al interpretar, así como editar y personalizar rápidamente la interpretación.

La función asignada a cada potenciómetro afecta a la parte seleccionada a través del botón [COMMON] o de los botones de control de interpretación [PART SELECT] 1 – 4. Es posible cambiar la función utilizando los botones de la función Knob.

Botón [COMMON], botones [PART SELECT] 1 – 4



Botones de la función Knob (Potenciómetro)

1 Seleccione la opción de función que desee asignar a los potenciómetros.

Pulse varias veces los botones de la función Knob para seleccionar las funciones asignadas a los potenciómetros. Cada vez que se pulsa el botón, los indicadores luminosos se irán iluminando alternativamente en el siguiente orden: TONE, EG, EQ, EFFECT y MIC. Las funciones asignadas a los potenciómetros se cambian en función del estado del indicador luminoso.

2 Cambie el color tonal.

Al mover los potenciómetros se cambian diversos aspectos del sonido de la voz en tiempo real, es decir, mientras toca. Los potenciómetros 1 – 4 tienen asignadas las mismas funciones que en el modo Voice. Consulte información detallada en la [página 29](#).

NOTA: Al pulsar el botón [COMMON], cada función asignada al potenciómetro se aplica a todas las partes. Pulsando alguno de los botones [PART SELECT] 1 – 4, las operaciones de los potenciómetros se aplicarán únicamente a la parte seleccionada. Tenga en cuenta que los parámetros asignados a ASSIGN 1/2 y a EFFECT de TONE siempre se aplican a todas las partes.

Estructura básica

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

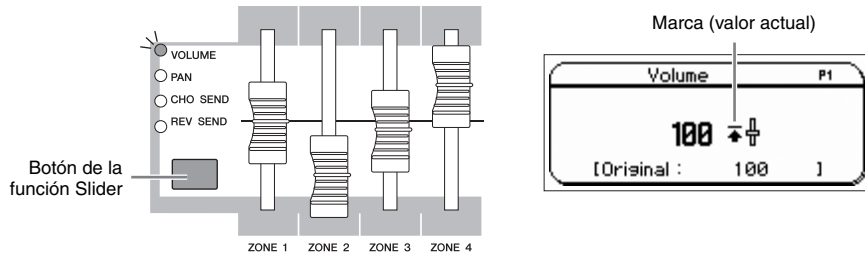
Performance

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.

Apéndice

Control del volumen, la panorámica y los efectos con el mando deslizante

Los cuatro mandos deslizantes situados a la izquierda permiten ajustar los parámetros el Volume (Volumen), Pan (Panorámica), Chorus Send (Transmisión de coros) y Reverb Send (Transmisión de reverberación) de cada una de las cuatro partes. Es posible cambiar la función utilizando los botones de la función Slider (Mando deslizante).



NOTA: Cuando el parámetro "Slider Mode" está configurado como "catch" en la pantalla General (página 135) del modo Utility, si aparece una marca, al mover el control deslizante el sonido no resultará afectado. Una vez que mueva el mando deslizante pasado este punto, la marca desaparecerá y, a partir de ese momento, el movimiento afectará al sonido.

Pantalla Performance Play (Reproducción de interpretación)

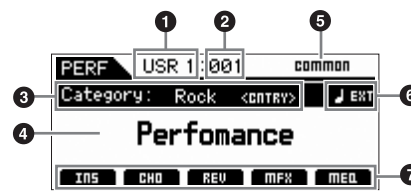
Para acceder a la pantalla Performance Play, pulse el botón [PERFORM].

1 Banco de interpretaciones

2 Número de interpretación

Indican el banco y el número de la interpretación seleccionada. Un banco es una ubicación en la memoria que incluye datos de 128 interpretaciones diferentes. El equipo incluye cuatro bancos (User 1 – 4) (Usuario 1 – 4).

Cada interpretación de un banco tiene asignado un número de interpretación del 001 al 128. Este formato se corresponde con los botones [A] – [H] y con los botones numéricos [1] – [16]. A continuación se enumeran los números de interpretación y sus grupos y números correspondientes.



Número de interpretación	Grupo/número
001 – 016	A01 – 16
017 – 032	B01 – 16
033 – 048	C01 – 16
049 – 064	D01 – 16
065 – 080	E01 – 16
081 – 096	F01 – 16
097 – 112	G01 – 16
113 – 128	H01 – 16

3 Category (Categoría principal <Subcategoría>)

Indica la categoría de la interpretación seleccionada. "Category" (Categoría), que consta de una categoría principal y una subcategoría, es una palabra clave que indica las características del instrumento o del tipo de sonido. Cada interpretación puede estar registrada en un categoría principal y su correspondiente subcategoría. Las opciones de configuración de Category pueden editarse en la pantalla Name (página 73) del modo Performance Common Edit (Edición común de interpretación).

4 Nombre de la interpretación

Indica el nombre de la interpretación actual.

5 Parte actual

Indica la parte seleccionada.

6 Tempo

Indica el tempo del arpeggio.

7 Estado de activación o desactivación de los efectos

Indica el estado de activación o desactivación de los efectos en la interpretación actual.

El indicador de edición (E)

Mientras se esté cambiando el valor de un parámetro en los modos Performance Play o Edit, el indicador de edición (E) aparecerá en la esquina superior derecha de la pantalla LCD. Esto permite confirmar rápidamente que la interpretación actual ha sido modificada, pero que todavía no ha sido guardada en la memoria. Para guardar en la memoria el estado actual de la edición, efectúe el siguiente procedimiento.

Estructura básica

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Performance

- Play
- Mixing
- Edit Select
 - Common Edit
 - Name
 - Play Mode
 - Arpeggio
 - Controller
 - Filter / EG
 - EQ
 - Effect
 - Parameter
 - A/D Out
 - A/D FX
 - Parameter
 - Part Edit
 - Voice
 - Play Mode
 - Arpeggio
 - Arp Edit
 - Arp 1-5 Type
 - Filter / EG
 - 3 Band EQ
 - Rcv Sw
 - FX Send
 - Job Select
 - Recall
 - Bulk
 - Copy
 - Initialize
 - Supplementary Info.

Apéndice

Almacenamiento de una interpretación creada

- 1 Pulse el botón [STORE] para abrir la ventana Performance Store (Almacenamiento de interpretación).



- 2 Especifique el destino de almacenamiento de la interpretación.

Seleccione como destino un banco y un número de interpretación utilizando el dial de datos y los botones [DEC] e [INC]. Pueden utilizarse los botones A – [H] y [1] – [16] para seleccionar un número de interpretación.

NOTA: Al pulsar el botón [EDIT] en la pantalla Store podrá comprobar el sonido de la voz/interpretación/multi en el destino de almacenamiento.

NOTA: También podrá determinar el destino de almacenamiento con la función Category Search (Búsqueda de categorías).

- 3 Pulse el botón [ENTER]. (En la pantalla aparecerá un mensaje pidiendo su confirmación.)

Para cancelar la operación de almacenamiento, pulse el botón [EXIT].

- 4 Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación de almacenamiento.

Una vez memorizada la interpretación, aparecerá el mensaje "Completed" (Finalizado) y volverá a abrirse la pantalla Performance Play.

⚠ ATENCIÓN

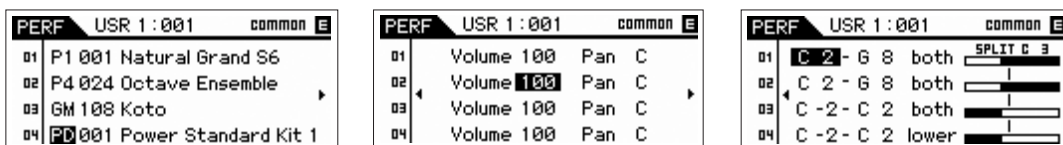
Al ejecutar la operación de almacenamiento se sobrescribirá la configuración de la memoria de destino. Por ello, los datos importantes deben guardarse siempre en la memoria flash interna o en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE. Consulte información detallada sobre la operación en el Manual de instrucciones.

Mixing (Mezcla)

La pantalla Mixing (Mezcla) presenta información acerca de cada una de las partes de la interpretación y posibilita configurar diversas opciones. La pantalla Mixing permite intercambiar la voz entre las diferentes partes y configurar opciones como volumen, panorámica y división, lo que hace posible concluir la mezcla en el propio instrumento.

Operación

[PERFORM] → [MIXING]



En la pantalla Mixing pueden configurarse los parámetros Voice Bank/Number (Banco/número de voz), Volume (Volumen), Pan (Panorámica), Note Limit (Límite de notas), Split Lower/Upper (División inferior/superior) y Split Point (Punto de división). Edite los parámetros (que podrá seleccionar con los botones del cursor) utilizando el dial de datos o los botones [DEC]/[INC].

NOTA: Si el cursor está situado en el parámetro del final de la página, pulsando los botones del cursor [◀]/[▶] podrá abrir la página siguiente. Pulse el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulse los botones del cursor [◀]/[▶] para abrir la página siguiente, independientemente de la ubicación del cursor.

NOTA: Si el cursor se encuentra en Note Limit/Split Point, para configurar los valores de ambos parámetros pulse el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulse la nota de su preferencia en el teclado.

NOTA: Para activar la función Split (División) es necesario configurar el "Split Sw" (Selector de división) como "on" en la pantalla Play Mode (página 74) de Performance Common Edit.

Estructura básica

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Performance

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.

Apéndice

Performance Edit (Edición de interpretación)

Performance Edit (Edición de interpretación) consta de los parámetros de Common Edit (Edición común), que permiten editar las opciones de configuración comunes a toda las partes, y de los parámetros de Part Edit (Edición de partes) para editar las partes individuales.

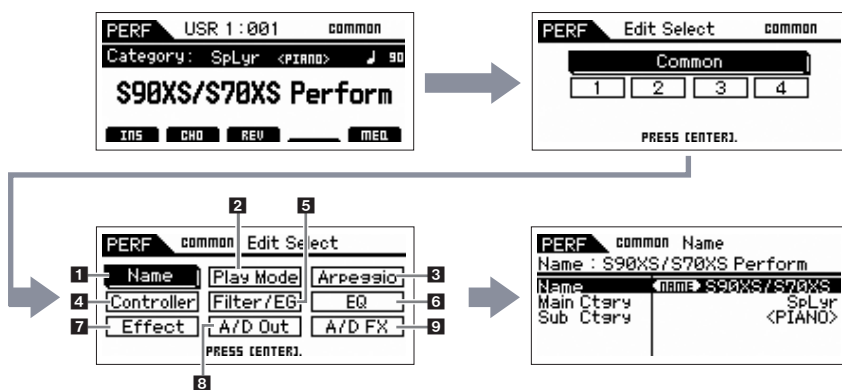
Esta sección explica los parámetros de Performance Edit.

Common Edit (Edición común)

Common Edit permite editar los parámetros comunes a las cuatro partes de la interpretación seleccionada.

Operación

[PERFORM] → Seleccione el programa Performance → [EDIT] → Seleccione la pantalla de su preferencia en la pantalla Performance Edit Select → [ENTER] → Pantalla de edición



1 Name (Nombre)

Name (Nombre de la interpretación)

Asigne a la interpretación que esté editando el nombre de su preferencia. Al situar el cursor en "Name", si pulsa el botón [ENTER] se abrirá el cuadro de diálogo de asignación de nombre, donde podrá asignar a la interpretación el nombre de su preferencia. El nombre puede tener 20 caracteres como máximo. Utilice el dial de datos y los botones del cursor para seleccionar los caracteres que prefiera (en la sección inferior del cuadro de diálogo). A continuación, pulse el botón [INC] o [DEC] para desplazar el cursor (en la línea superior del cuadro de diálogo) hasta la posición de su preferencia. Repita este procedimiento hasta haber terminado de escribir el nombre. Cuando haya terminado, pulse el botón [ENTER] para que el nombre quede registrado, o bien el botón [EXIT] para cancelar la asignación de nombre y volver a la pantalla original.

Main Ctgr (Categoría principal)

Sub Ctgr (Subcategoría)

Permiten determinar la categoría principal y la subcategoría de la interpretación.

El término "categoría" puede utilizarse como palabra clave que represente los rasgos característicos de la interpretación. El ajuste apropiado facilita la búsqueda de la interpretación deseada entre varias.

Existen siete categorías principales que indican los tipos de música o de sonidos. Cada categoría principal contiene hasta doce subcategorías, que indican tipos de instrumentos más detallados.

Ajustes: Consulte la Lista de categorías de interpretaciones en la [página 92](#).

2 Play Mode (Modo de reproducción)

Volume (Volumen)

Determina el nivel de salida de toda la interpretación.

Ajustes: 0 – 127

Pan (Panorámica)

Determina la posición panorámica estéreo de la interpretación.

Ajustes: L63 (extremo izquierdo) - C (centro) - R63 (extremo derecho)

NOTA: Tenga en cuenta que este parámetro Pan puede tener un escaso, o ningún, efecto inaudible si la configuración de Pan de una parte concreta de la voz se establece en la posición izquierda, y la panorámica de la otra parte en la posición derecha.

Estructura básica

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Performance

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.

Apéndice

Chorus Send (Transmisión de coros)

Ajusta el nivel de transmisión de los coros. Cuanto mayor sea el valor, más pronunciado será el coro.

Ajustes: 0 – 127

Reverb Send (Transmisión de reverberación)

Ajusta el nivel de transmisión de reverberación. Cuanto mayor sea el valor, más pronunciada será la reverberación.

Ajustes: 0 – 127

Split Sw (Selector de división)

Determina si la configuración del Split Point (Punto de división) y la posición de Split Lower/Upper (División inferior/superior) del parámetro de la parte están activadas (on) o desactivadas (off).

Ajustes: on, off

Split Point (Punto de división)

Determina el número de nota del punto de división, que divide el teclado en dos secciones diferentes.

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

NOTA: Si el parámetro Split Lower/Upper de cada parte se configura como "both", este parámetro no tendrá efecto alguno.

NOTA: El sonido se producirá solamente al tocar notas dentro del área en la que coincidan la configuración de Split con la de Note Limit.

NOTA: Las notas también pueden configurarse directamente con el teclado. Para ello, pulse el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulse la tecla de su preferencia.

Porta Sw (Selector común de portamento)

Porta Part 1 Sw / Part 2 Sw / Part 3 Sw / Part 4 Sw (Selector de parte 1... 4 de portamento)

Determina si se aplicará o no portamento a la interpretación actual. Es posible especificar la activación o desactivación (on/off) del portamento de cada parte si Portamento Common Switch está configurado como on. El selector de portamento de cada parte no estará disponible si Portamento Common Switch se ha configurado como (aparecerá indicado "--" en el selector de cada parte).

Ajustes: on, off

NOTA: Este parámetro no está disponible para la parte Drum (Batería)

Time Offset (Compensación de tiempo de portamento)

Determina el tiempo de transición del tono cuando se aplica portamento. Es posible ajustar el tiempo de portamento de la voz asignada a cada parte como compensación. Los valores más altos producen un tiempo de cambio de tono prolongado, o bien una velocidad lenta.

Ajustes: -64 – +63

3 Arpeggio (Arpeggio)

Determina si el elemento editado afectará a los cinco arpeggios asignados a cada voz ("Arp Edit"), o solamente al arpeggio seleccionado ("Arp 1 – 5 Type").

Arp Common Sw (Selector común de arpeggio)

Determina si el efecto de arpeggio está activado o desactivado. También es posible activar o desactivar el arpeggio con el botón [ARP ON/OFF] del panel frontal.

Ajustes: off, on

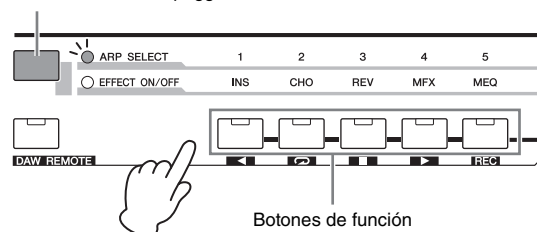
Arp 1 – 5 Select (Selección de arpeggio 1 – 5)

Seleccione cualquiera de las opciones entre ARP1 y ARP5. El icono de la corchea que aparece en la configuración indica que se ha seleccionado alguno de los tipos de arpeggios (exceptuando "off").

Al seleccionar "ARP SELECT" a través del botón de función Arpeggio/Effect, podrá seleccionar los arpeggios del 1 al 5 mediante los botones de función.

Ajustes: Arp 1 – Arp 5

Botón de función Arpeggio/Effect



Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Performance

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter / EG

EQ

Effect

Parameter

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter / EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Supplementary Info.

Apéndice

Arp Tempo (Tempo del arpeggio)

Determina el tempo del arpeggio.

Ajustes: 5 – 300

NOTA: Si se está utilizando el instrumento con un secuenciador externo, con el software DAW o con un dispositivo MIDI y desea sincronizar el arpeggio con alguno de ellos, configure el parámetro MIDI Sync (Sincronización MIDI) de la pantalla Utility MIDI (página 137) como "external" o "auto". Si MIDI Sync se configura como "auto" (solamente mientras el reloj MIDI se reciba continuamente) o como "external", el parámetro Tempo indicará en este caso "external" y no podrá modificarse.

Sync Qntz Val (Valor de cuantización de sincronización)

Determina el momento en que comienza realmente la reproducción del siguiente arpeggio al activarlo mientras se reproduce el arpeggio de una determinada parte. Si se configura como "off", el siguiente arpeggio se iniciará en cuanto lo active.

Ajustes: off, 60 (fusa), 80 (tresillo de semicorchea), 120 (semicorchea), 160 (tresillo de corchea), 240 (corchea), 320 (tresillo de negra), 480 (negra)

4 Controller (Controlador)

A. Func 1 Mode (Modo de función asignable 1)

A. Func 2 Mode (Modo de función asignable 2)

Determina si los botones ASSIGNABLE FUNCTION [1] y [2] funcionarán como tipo fijo o momentáneo. Si se configura como "latch" (fijo), al pulsar el botón el estado del indicador luminoso alternará entre encendido y apagado. Si se configura como "momentary" (momentáneo), al pulsar el botón o mantenerlo pulsado, el indicador luminoso se encenderá, y al soltarlo se apagará.

Ajustes: momentary, latch

5 Filter/EG (Filtro/Generador de envolventes)

Cutoff (Corte)

Sube o baja la frecuencia de corte del filtro de paso bajo para ajustar el brillo del tono. Para dar brillo al tono se sube la frecuencia de corte, y para deslustrarlo se reduce. Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: -64 – +0 – +63

Resonance (Resonancia)

Determina el énfasis que se da a la frecuencia de corte para aportar más carácter al sonido. Los valores más altos producen un efecto más pronunciado. Puede utilizarse en combinación con el parámetro de frecuencia de corte para añadir más carácter al sonido. Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: -64 – +0 – +63

FEG Attack/Decay/Release/Depth (Tiempo de ataque/Tiempo de disminución/Tiempo de liberación/Profundidad de FEG)

Determina los parámetros del FEG (Generador de envolventes de filtro) de cada parte. Utilizando el EG de filtro es posible controlar la transición del color tonal (frecuencia de corte) desde el momento en que empieza el sonido hasta el instante en que se interrumpe. Los ajustes aquí especificados se aplicarán como compensación a los mismos parámetros de Filter EG (página 51) de cada voz. No obstante, aquí no está disponible la opción "FEG Sustain" (Sostenido de FEG).

Ajustes: -64 – +0 – +63

AEG Attack/Decay/Sustain/Release (Tiempo de ataque de AEG/Tiempo de disminución/Nivel de sostenido/Tiempo de liberación de AEG)

Estas opciones pueden utilizarse para controlar el cambio de volumen desde el momento en que se toca una nota hasta el instante en que se interrumpe el sonido. Los ajustes aquí especificados se aplicarán como compensación a los mismos parámetros de Amplitud EG (página 62) de cada parte. Cada uno de los parámetros de Amplitud EG puede cambiarse directamente mediante el potenciómetro.

Ajustes: -64 – +0 – +63

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Performance

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter / EG

EQ

Effect

Parameter

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter / EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Supplementary Info.

Apéndice

6 EQ (Ecuador)

3 Band EQ (Ecuador de 3 bandas)

Low Freq (Baja frecuencia)
Low Gain (Ganancia baja)

Mid Freq (Frecuencia media)
Mid Gain (Ganancia media)
Mid Q (Ancho de banda media)

High Freq (Frecuencia alta)
High Gain (Ganancia alta)

Se trata de un ecualizador paramétrico que consta de tres bandas (alta, media y baja). Es posible atenuar o aumentar el nivel de cada banda de frecuencia (alta, media, baja) para cambiar el sonido de la interpretación. Para la banda media también es posible configurar el valor Q. Estos parámetros, a excepción de "Low Freq", "High Freq" y "Mid Q", pueden modificarse directamente mediante los potenciómetros. Las opciones de configuración aquí seleccionadas se aplicarán como compensaciones a la configuración de EQ de cada parte.

Freq (Frecuencia)

Determina la frecuencia de cada banda de frecuencia. Ajuste el valor a la frecuencia en la que desee atenuar o aumentar el nivel.

Ajustes: Baja frecuencia: -64 – +0 – +63; Frecuencia media: -64 – +0 – +63; Alta frecuencia: -64 – +0 – +63

Gain (Ganancia)

Determina el nivel de ganancia de Frequency (ajustada anteriormente) o el grado de atenuación o aumento de la banda de frecuencia seleccionada. Cuando mayor sea el valor, mayor será la ganancia. Cuando menor sea el valor, menor será la ganancia.

Ajustes: -64 – +0 – +63

Q (Ancho de banda)

Determina el Q de la banda media. Cuando mayor sea el valor, menor será el ancho de banda. Cuando menor sea el valor, mayor será el ancho de banda.

Ajustes: -64 – +0 – +63

NOTA: El ajuste Q solamente está disponible para la banda media, que es un ecualizador tipo pico. El pico (así denominado por su forma aguda) permite atenuar o aumentar una frecuencia específica, así como controlar la magnitud del ancho de banda. Por el contrario, la forma de EQ de la banda alta y baja es de tipo "shelving" (apilado), que permite atenuar o aumentar la señal en frecuencias superiores o inferiores al ajuste de frecuencia especificado.

Master EQ (Ecuación Master)

Desde esta pantalla puede aplicarse ecualización de cinco bandas a todas las partes de la interpretación seleccionada.

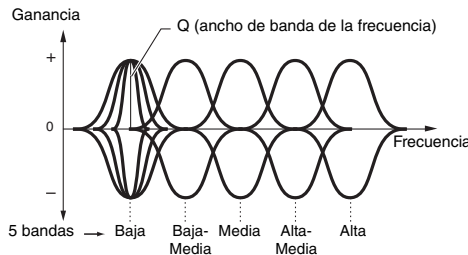
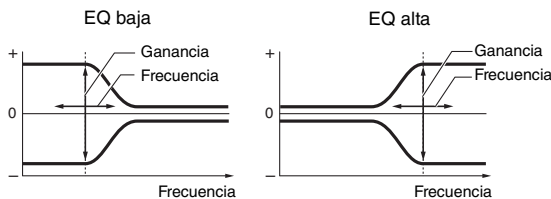
Shape (Forma)

Permite seleccionar una de dos formas del ecualizador: apilado o de pico. Este parámetro está disponible para Low y High.

Ajustes: shelv, peak

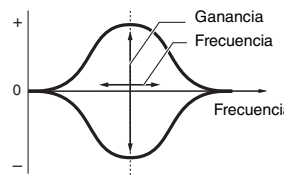
shelv (tipo apilado)

Este tipo de forma de ecualización permite atenuar o aumentar la señal a frecuencias superiores o inferiores al valor de frecuencia especificado.



peak (tipo pico)

Este tipo de forma de ecualización permite atenuar o aumentar la señal a la frecuencia especificada.



Freq (Frecuencia)

Las frecuencias en torno a este punto se atenúan o incrementan por medio del ajuste "Gain" que se explica seguidamente.

Ajustes: Low (Baja)

Si Shape está configurado como "shelv": 32 Hz - 2,0 kHz
 Si Shape está configurado como "peak": 63 Hz - 2,0 kHz

Lo-Mid (Baja-Media), Mid (Media), Hi-Mid (Alta-Media)

100 Hz - 10,0 kHz

High (Alta)

500 Hz - 16,0 kHz

Gain (Ganancia)

Determina el nivel de ganancia de Frequency (ajustada anteriormente) o el grado de atenuación o aumento de la banda de frecuencia seleccionada.

Ajustes: -12 dB – +0 dB – +12 dB

Estructura básica

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Performance

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.

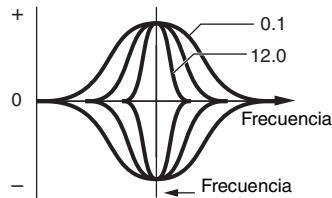
Apéndice

Q

Modifica el nivel de la señal en la configuración de "Freq" para crear diversas características de curvas de frecuencia. Cuanto mayor sea el valor, menor será el ancho de banda. Cuanto menor sea el valor, mayor será el ancho de banda.

Ajustes: 0.1 – 12.0

NOTA: Si los parámetros Shape (1) de los valores Low y High se configuran "shelv", los parámetros "Q" de Low y High no estarán disponibles.



7 Effect (Efecto)

1 Chorus Return (Retorno de coro)

Determina el nivel de retorno del efecto de coro. Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: 0 – 127

2 Chorus Pan (Panorámica de coro)

Determina la posición panorámica del sonido del efecto de coro.

Ajustes: L63 (extremo izquierdo) - C (centro) - R63 (extremo derecho)

3 Chorus To Reverb (Coro a reverberación)

Determina el nivel de transmisión de la señal enviada desde el efecto de coro al efecto de reverberación. Cuanto mayor sea el valor, más profunda será la reverberación que se aplique a la señal procesada con coro.

Ajustes: 0 – 127

4 Reverb Return (Retorno de reverberación)

Determina el nivel de retorno del efecto de reverberación. Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: 0 – 127

5 Reverb Pan (Panorámica de reverberación)

Determina la posición panorámica del sonido del efecto de reverberación.

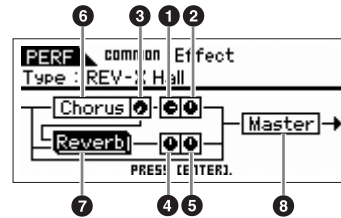
Ajustes: L63 (extremo izquierdo) - C (centro) - R63 (extremo derecho)

6 Chorus (Coro)

7 Reverb (Reverberación)

8 Master

Cuando el cursor esté situado aquí, al pulsar el botón [ENTER] se abrirá la pantalla Effect Parameter (Parámetros de efectos).



Effect Parameters (Parámetros de efectos)

Switch (Selector)

Determina si podrá utilizarse o no el Master Effect (Efecto Master). Este parámetro no puede seleccionarse en esta pantalla. Si la función Arpeggio/Effect se configura como "EFFECT ON/OFF", podrá activar o desactivar cada efecto mediante los botones de función.

Category (Categoría)

Type (Tipo)

En la columna Category puede seleccionar alguna de las categorías de efectos, cada una de las cuales contiene tipos de efectos similares. En la columna Type puede seleccionar alguno de los tipos de efectos incluidos en la categoría seleccionada.

Ajustes: Consulte información detallada acerca de los tipos y categorías de efectos en la [página 16](#).

NOTA: "Category" no se edita en las pantallas de los parámetros de efectos Reverb y Master porque existe una sola categoría de Reverb/Master.

Preset (Predefinidos)

Esta opción permite acceder a los ajustes predefinidos de cada tipo de efecto, que se han diseñado para utilizarse en aplicaciones y situaciones concretas.

Es posible modificar cómo se verá afectado el sonido por la configuración preprogramada seleccionada.

NOTA: Consulte la lista de efectos predefinidos en la Lista de datos (un documento PDF separado).

Estructura básica

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Performance

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.

Apéndice

Effect Parameter 1 – 16 (Parámetros de efectos 1 – 16)

Los parámetros de efectos varían en función del tipo de efecto seleccionado en cada momento. Consulte en la [página 19](#) información detallada acerca de los parámetros de efectos. Consulte una lista completa de los tipos de efectos disponibles para cada bloque de efectos en la Lista de tipos de efectos de la Lista de datos (un documento PDF separado).

8 A/D Out (Salida A/D)

Desde esta pantalla pueden configurarse los ajustes de salida aplicados a la señal de la parte A/D Input (Entrada A/D) del modo Performance.

Volume (Volumen)

Determina el nivel de salida de la parte A/D Input (Entrada A/D). Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: 0 – 127

Pan (Panorámica)

Determina la posición panorámica estéreo de la parte A/D Input (Entrada A/D). Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: L63 (extremo izquierdo) - C (centro) - R63 (extremo derecho)

Output Select (Selección de salida)

Determina la asignación de la toma de salida de la parte A/D Input (Entrada A/D).

Ajustes: Véase a continuación.

Indicación en pantalla	Destino de la salida	Estéreo/Mono
L&R	OUTPUT L y R	Estéreo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L y R	Estéreo
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
vocoder	Efecto de inserción de la parte 1	—

Chorus Send (Transmisión de coros)

Determina el nivel de transmisión de la señal de la parte de entrada de audio transmitida al efecto de coro. Cuanto mayor sea el valor, más pronunciado será el coro. Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: 0 – 127

Reverb Send (Transmisión de reverberación)

Determina el nivel de transmisión de la señal de la parte de entrada de audio transmitida al efecto de reverberación. Cuanto mayor sea el valor, más pronunciada será la reverberación. Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: 0 – 127

Dry Level (Nivel sin efecto)

Determina el nivel de la parte A/D Input (Entrada A/D) que no se ha procesado con efectos del sistema (reverberación o coro).

Ajustes: 0 – 127

Ins Effect Sw (Selector de efecto de inserción)

Determina si se aplicarán o no efectos de inserción a la señal de la parte A/D Input (Entrada A/D).

Ajustes: off, on

NOTA: Los parámetros Reverb Send, Chorus Send y Dry Level no estarán disponibles a menos que Output Select esté configurado como "L&R".

Estructura básica

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

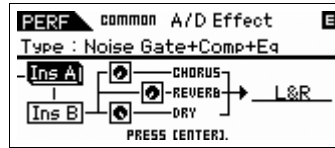
Performance

- Play
- Mixing
- Edit Select
 - Common Edit
 - Name
 - Play Mode
 - Arpeggio
 - Controller
 - Filter / EG
 - EQ
 - Effect
 - Parameter
 - A/D Out
 - A/D FX
 - Parameter
 - Part Edit
 - Voice
 - Play Mode
 - Arpeggio
 - Arp Edit
 - Arp 1-5 Type
 - Filter / EG
 - 3 Band EQ
 - Rcv Sw
 - FX Send
 - Job Select
 - Recall
 - Bulk
 - Copy
 - Initialize
 - Supplementary Info.

Apéndice

9 A/D FX (Efecto A/D)

Desde esta pantalla puede configurarse el efecto de inserción aplicado a la señal de la parte A/D Input (Entrada A/D) en el modo Performance. Desde esta pantalla es posible acceder a la pantalla de ajustes detallados de los efectos de inserción A/B.



Ins Connect Type (Tipo conexión de inserción)

Determina la conexión entre los efectos de inserción A y B. Los cambios de ajuste aparecen en el diagrama de la pantalla para indicar claramente cómo se encamina la señal. El tipo de efecto aparecerá indicado en la parte superior de la pantalla.

Ajustes: ins A -> B, ins B -> A

ins A -> B (inserción A -> B)	Las señales procesadas con el efecto de inserción A se transmitirán al efecto de inserción B, y las procesadas con el efecto de inserción B se transmitirán a los efectos de reverberación y coro.
ins B -> A (inserción B -> A)	Las señales procesadas con el efecto de inserción B se transmitirán al efecto de inserción A y las procesadas con el efecto de inserción A se transmitirán a los efectos de reverberación y coro.

Chorus Send (Transmisión de coros)

Ajusta el nivel de transmisión de coros de la parte A/D Input (Entrada A/D). Cuanto mayor sea el valor, más pronunciado será el coro. Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: 0 – 127

Reverb Send (Transmisión de reverberación)

Ajusta el nivel de transmisión de reverberación de la parte A/D Input (Entrada A/D). Cuanto mayor sea el valor, más pronunciada será la reverberación. Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: 0 – 127

Dry Level (Nivel sin efecto)

Determina el nivel de cada parte que no se ha procesado con efectos del sistema (reverberación o coro).

Ajustes: 0 – 127

Output Select (Selección de salida)

Permite configurar el destino de salida del monitor.

Ajustes: Véase a continuación.

Indicación en pantalla	Destino de la salida	Estéreo/Mono
L&R	OUTPUT L y R	Estéreo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L y R	Estéreo
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
vocoder	Efecto de inserción de la parte 1	—

NOTA: Los parámetros Reverb Send y Chorus Send quedaran configurados como "0", y Dry Level como "127", si Output Select no se ha configurado como "L&R".

Ins A (Efecto de inserción A)

Ins B (Efecto de inserción B)

Cuando el cursor esté situado aquí, al pulsar el botón [ENTER] se abrirá la pantalla Effect Parameter (Parámetros de efectos).

Estructura básica

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Performance

- Play
- Mixing
- Edit Select
 - Common Edit
 - Name
 - Play Mode
 - Arpeggio
 - Controller
 - Filter / EG
 - EQ
 - Effect
 - Parameter
 - A/D Out
 - A/D FX
 - Parameter
 - Part Edit
 - Voice
 - Play Mode
 - Arpeggio
 - Arp Edit
 - Arp 1-5 Type
 - Filter / EG
 - 3 Band EQ
 - Rcv Sw
 - FX Send
 - Job Select
 - Recall
 - Bulk
 - Copy
 - Initialize
 - Supplementary Info.

Apéndice

Effect Parameters (Parámetros de efectos)

Switch (Selector)

Determina si podrá utilizarse o no el Master Effect (Efecto Master). Este parámetro no puede seleccionarse en esta pantalla.

Category (Categoría)

Type (Tipo)

En la columna Category puede seleccionar alguna de las categorías de efectos, cada una de las cuales contiene tipos de efectos similares. En la columna Type puede seleccionar alguno de los tipos de efectos incluidos en la categoría seleccionada.

Ajustes: Consulte información detallada acerca de los tipos y categorías de efectos en la [página 16](#).

NOTA: "Category" no se edita en la pantallas de los parámetros del efecto Reverb porque existe una sola categoría de Reverb.

Preset (Predefinidos)

Esta opción permite acceder a los ajustes predefinidos de cada tipo de efecto, que se han diseñado para utilizarse en aplicaciones y situaciones concretas.

Es posible modificar cómo se verá afectado el sonido por la configuración preprogramada seleccionada.

NOTA: Consulte la lista de los ajustes predefinidos de cada tipo de efecto en la Lista de datos (documento PDF separado).

Effect Parameter 1 – 16 (Parámetros de efectos 1 – 16)

Los parámetros de efectos varían en función del tipo de efecto seleccionado en cada momento. Consulte en la [página 19](#) información detallada acerca de los parámetros de efectos. Consulte una lista completa de los tipos de efectos disponibles para cada bloque de efectos en la Lista de tipos de efectos de la Lista de datos (un documento PDF separado).

Estructura básica

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Performance

Play
Mixing
Edit Select
● Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
● A/D FX
● Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.

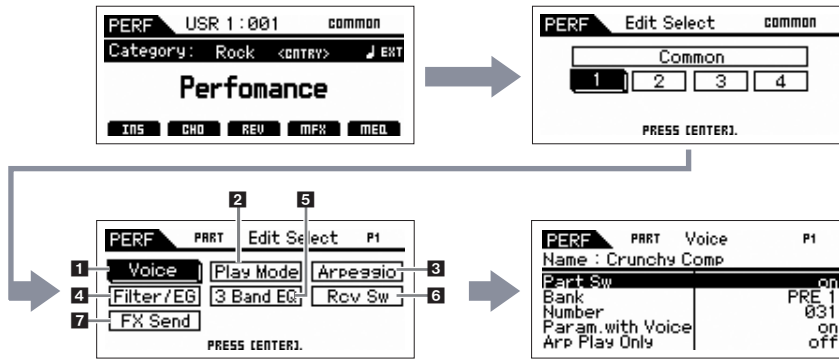
Apéndice

Part Edit (Edición de partes)

Estos parámetros tienen por objeto editar las partes individuales que componen una interpretación.

Operación

[PERFORM] → Seleccione el programa Performance → [EDIT] → Seleccione la parte de su preferencia entre las opciones “1” y “4” de la pantalla Performance Edit Select → [ENTER] → Seleccione la pantalla de su preferencia en Performance Part Edit Select → [ENTER] → Pantalla de edición



1 Voice (Voz)

Part Sw (Selector de parte)

Determina si la parte que se está editando en ese momento está activada o desactivada. Si está configurada como “off”, la parte que se esté editando no sonará. Este botón funciona sincronizadamente con el botón [PART ON/OFF].

Ajustes: off (inactivo), on (activo)

Bank (Banco)

Number (Número)

Determina la voz asignada a la parte actual especificando el banco y el número de voz.

NOTA: Podrá seleccionar un programa con los botones BANK [DEC]/[INC], los botones [A] - [H] y los botones numéricos [1] - [16] de las secciones “Bank” o “Number” si los indicadores luminosos [PART]/[MUTE]/[SOLO] están apagados. Para seleccionar la voz correspondiente a la parte actual, pulse el botón [CATEGORY SEARCH].

Param. with Voice (Parámetro con voz)

Determina si los ajustes de los siguientes parámetros de la voz seleccionada se copiarán o no de la voz a la parte actual al modificar individualmente una voz de la parte actual.

Configuración de Arpeggio (Arpegio), Filter Cutoff Frequency (Frecuencia de corte de filtro), Filter Resonance (Resonancia de filtro), Amplitude EG (EG de amplitud), Filter EG (EG de filtro), Pitch Bend Range Upper/Lower (Intervalo superior/inferior de inflexión de tono), Note Shift (Desplazamiento de notas), Assignable 1/2 (Asignable 1/2)

NOTA: Independientemente del parámetro con configuración de voz, los siguientes ajustes se copiarán siempre que se seleccione una voz normal: Mono/Poly (Monofónico/Polifónico), Porta Sw (Selector de parte de portamento), Porta Time (Tiempo de portamento) y Porta Mode (Modo de portamento)

Ajustes: off (no se copian), on (se copian)

Arp Play Only (Solamente reproducción de arpeggios)

Determina si la parte actual reproducirá o no solamente los eventos de notas de la reproducción de arpeggios. Si este parámetro está configurado como on, solamente los eventos de notas de la reproducción de arpeggios afectarán al bloque generador de tonos.

Ajustes: off, on

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Performance

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.

Apéndice

2 Play Mode (Modo de reproducción)

Volume (Volumen)

Ajuste el volumen de cada parte. Use este parámetro para ajustar el balance entre la parte actual y las demás. Este parámetro puede cambiarse directamente con el mando deslizante.

Ajustes: 0 – 127

Pan (Panorámica)

Determina la posición panorámica estéreo de cada parte. Este parámetro puede cambiarse directamente con el mando deslizante.

Ajustes: L63 (extremo izquierdo) – C (centro) – R63 (extremo derecho)

NOTA: Tenga en cuenta que el parámetro Pan de parte puede tener poco o ningún efecto si la posición panorámica de un elemento específico de la voz está definida a la izquierda y la posición panorámica de otro elemento está definida a la derecha.

Voice Elm Pan (Panorámica del elemento de voz)

Determina si se aplicarán o no los ajustes de panorámica individuales de cada elemento (de la voz asignada a la parte seleccionada). Si está configurado como "off", la posición de panorámica básica de la parte seleccionada se situará en el centro.

Ajustes: on, off

Assign 1 Value (Valor de Assign 1)

Assign 2 Value (Valor de Assign 2)

Determina el valor de compensación con el que se cambiará la configuración original de las funciones asignadas a los potenciómetros Assign 1/2 (Asignación 1/2). Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: -64 – +0 – +63

Note Shift (Desplazamiento de notas)

Ajusta el tono de la parte en semitonos.

Ajustes: -24 – +0 – +24

Detune (Desafinación)

Ajusta la afinación de la parte en incrementos de 0,1 Hz.

Ajustes: -12,8 Hz – +0 Hz – +12,7 Hz

PB Range Upper (Intervalo superior de inflexión de tono)

PB Range Lower (Intervalo inferior de inflexión de tono)

Determina el intervalo máximo de inflexión del tono, en semitonos. Si el parámetro Upper se configura como +12, el resultado sería un aumento de tono máximo de una octava al mover la rueda de inflexión de tono hacia arriba. En cambio, si el parámetro Lower se configura como -12, el resultado será el tono bajará hasta un máximo de una octava al mover la rueda de inflexión de tono hacia abajo.

Ajustes: -48 semi – +0 semi – +24 semi

Mono/Poly (Monofónico/Polifónico)

Permite seleccionar si la voz de la parte se reproducirá monofónica (una sola nota cada vez) o polifónicamente (múltiples notas simultáneamente).

Ajustes: mono, poly

mono	Si se configura como "mono", la voz seleccionada se reproducirá de forma monofónica (solamente se reproduce una única nota cada vez). En los sonidos de muchos instrumentos (como en el bajo y en la voz principal del sintetizador), este ajuste permite la interpretación de un ligado que suena más natural y fluido que cuando este parámetro se configura como "poly".
poly	Cuando se configura como "poly", la voz seleccionada se reproducirá de forma polifónica (reproducción de varias notas simultáneamente o de un acorde).

NOTA: Este parámetro no estará disponible para las partes a las que se asigna una voz de percusión.

Note Limit Lo/Hi (Límite inferior/superior de notas)

Ajusta las notas más graves y más agudas del teclado para cada parte. Cada parte sonará únicamente para las notas interpretadas dentro del intervalo especificado. Si especifica primero la nota más aguda y a continuación la más grave en segundo, como por ejemplo "C5 a C4", (Do5 a Do4), el intervalo de notas cubierto será "C -2 a C4" y "C5 a G8" ("Do-2 a Do4" y "Do5 a Sol8").

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

NOTA: Las notas también pueden configurarse directamente con el teclado. Para ello, pulse el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulse la tecla de su preferencia.

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Performance

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter / EG

EQ

Effect

Parameter

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter / EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Supplementary Info.

Apéndice

Velocity Limit Lo/Hi (Límite inferior/superior de velocidad)

Determina los valores mínimos y máximos del intervalo de velocidad dentro del cual responderá cada parte. Cada parte sonará únicamente en las notas interpretadas dentro del intervalo de velocidad especificado. Si se especifica primero el valor máximo y seguidamente el mínimo (por ejemplo "93 a 34"), el intervalo de velocidad cubierto será "1 a 34" y "93 a 127".

Ajustes: 1 – 127

NOTA: La velocidad también puede configurarse directamente con el teclado. Para ello, pulse el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulse una tecla de su preferencia.

Split Lo/Up (División inferior/superior)

Determina cuál área del teclado producirá el sonido. Si se selecciona "upper", serán las notas del Split Point (Punto de división, parámetro común) o superiores las que generen el sonido. Si se selecciona "lower", serán las notas inferiores al Split Point (Punto de división, parámetro común) las que generen el sonido. Si se selecciona "both", todas las notas de todo el teclado generarán el sonido. De hecho, el sonido se producirá al tocar las notas dentro del área en la que coincida la configuración de Split con la de Note Limit.

Ajustes: both (ambos), lower (inferior), upper (superior)

Porta Sw (Selector de portamento)

Determina si se aplicará o no portamento a cada parte.

Ajustes: off, on

NOTA: Este parámetro no estará disponible para las partes a las que se asigna una voz de percusión.

Porta Time (Tiempo de portamento)

Determina el tiempo de transición de tono. Los valores más altos producen un tiempo de cambio de tono prolongado, o bien una velocidad lenta.

Ajustes: 0 – 127

NOTA: Este parámetro no estará disponible para las partes a las que se asigna una voz de percusión.

Porta Mode (Modo de portamento)

Determina cómo se aplica el portamento a la interpretación en el teclado.

Ajustes: fingered, fulltime

fingered (digitado)	El portamento solamente se aplicará al tocar un ligado (se toca la nota siguiente antes de soltar la anterior).
fulltime (siempre)	El portamento se aplica a todas las notas.

NOTA: Este parámetro no estará disponible para las partes a las que se asigna una voz de percusión.

Output Select (Selección de salida)

Determina las salidas específicas de la parte individual. Están disponibles los siguientes parámetros siguientes. Puede asignar el sonido de cada parte individual para que salga desde una determinada toma de salida del hardware en el panel posterior.

Ajustes: L&R, asL&R, asL, asR, drum (solamente para voz de percusión)

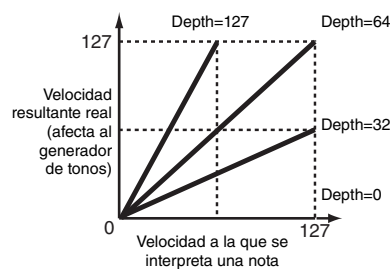
NOTA: Los parámetros Reverb Send, Chorus Send y Dry Level no estarán disponibles si Output Select no se ha configurado como "L&R".

Vel Sens Depth (profundidad de sensibilidad de velocidad)

Determina el grado en que el volumen producido por el generador de tonos responderá a la intensidad de su interpretación. Cuanto mayor sea el valor, mayor será el número de cambios de volumen en respuesta a la intensidad de la interpretación (como se indica a la derecha). Si se configura como 0, el volumen se mantendrá invariable, independientemente de la intensidad con que toque. Esto puede resultar útil, por ejemplo, para tocar un sonido auténtico de una voz de órgano.

Ajustes: 0 – 127

Si Offset (below) está configurado como 64:



Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Performance

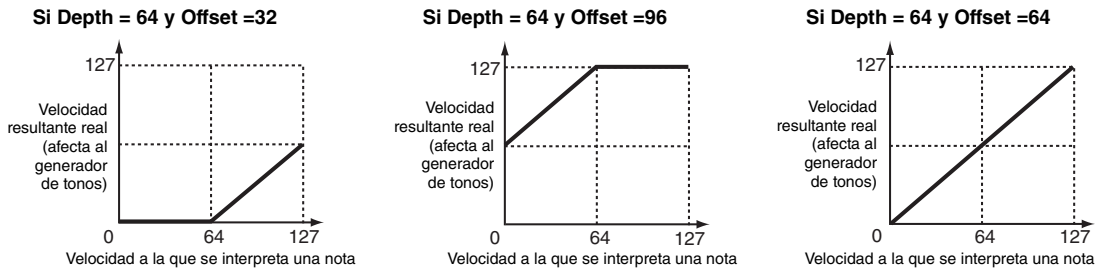
- Play
- Mixing
- Edit Select
 - Common Edit
 - Name
 - Play Mode
 - Arpeggio
 - Controller
 - Filter / EG
 - EQ
 - Effect
 - Parameter
 - A/D Out
 - A/D FX
 - Parameter
 - Part Edit
 - Voice
 - Play Mode
 - Arpeggio
 - Arp Edit
 - Arp 1-5 Type
 - Filter / EG
 - 3 Band EQ
 - Rcv Sw
 - FX Send
 - Job Select
 - Recall
 - Bulk
 - Copy
 - Initialize
 - Supplementary Info.

Apéndice

Vel Sens Offset (Compensación de sensibilidad de velocidad)

Determina el grado en que las velocidades de interpretación se ajustan al efecto de velocidad resultante real. Esto permite subir o bajar todas las velocidades en el mismo grado, posibilitando compensar automáticamente cualquier interpretación con demasiada fuerza o demasiado suave. Si el resultado es 1 o menor, el valor quedará configurado como 1. Si el resultado es mayor que 127, el valor quedará configurado como 127.

Ajustes: 0 – 127

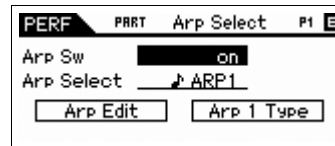


3 Arpeggio (Arpeggio)

Arp Sw (Selector de arpeggio)

Determina si el efecto de arpeggio está activado o desactivado. También es posible activar o desactivar el selector de arpeggio con el botón [ARP ON/OFF] del panel frontal.

Ajustes: off, on



Arp Select (Selección de arpeggio 1 – 5)

Seleccione cualquiera de las opciones entre ARP1 y ARP5. El icono de la corchea que aparece en la configuración indica que se ha seleccionado alguno de los tipos de arpeggios (exceptuando "off"). Si la función Arpeggio/Effect se configura como "ARP SELECT", podrá seleccionar entre Arp 1 y Arp 5 mediante los botones de función.

Ajustes: Arp 1 – Arp 5

Arp Edit (Edición de arpeggios)

Determina cómo el elemento editado afectará de manera común a los cinco arpeggios asignados a cada voz.

Arp Sw (Selector de arpeggio)

Determina si el efecto de arpeggio está activado o desactivado. Este parámetro es idéntico a "Arp Select" de la pantalla Arp Select de Voice Edit.

Ajustes: off, on

Arp Hold (Arpeggio sostenido)

Si esta opción se configura como "on", el arpeggio realizará el ciclo automáticamente, aunque levante los dedos del teclado, y lo continuará hasta que se pulse la siguiente tecla.

Ajustes: sync-off (véase a continuación), off, on

sync-off (sincronización desactivada)	Si se configura como "sync-off", la reproducción del arpeggio continuará en silencio aunque levante los dedos del teclado. Al pulsar cualquier tecla se activará nuevamente la reproducción del arpeggio.
---------------------------------------	---

NOTA: Obtendrá los mismos resultados recibiendo el cambio de control "SUSTAIN" (control nº 64) mientras "Arp Sw" esté configurado como "on".

Arp MIDI Out Sw (Selector de salida MIDI de arpeggio)

Si está configurado como "on", la salida de los datos de reproducción procederá desde el terminal MIDI.

Ajustes: off (no se transmiten), on (se transmiten)

Arp Transmit Ch (Canal de transmisión de arpeggios)

Determina el canal de transmisión MIDI para los datos de reproducción del arpeggio. Si el parámetro está configurado como "kbd-ch", el canal de transmisión quedará configurado como el mismo canal MIDI que el de "Keyboard Transmit Ch" (Canal de transmisión de teclado, página 137) de la pantalla MIDI de Utility.

Ajustes: 1 – 16, kbd-ch (canal de teclado)

Estructura básica

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Performance

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.

Apéndice

Voice with Arp (Voz con arpeggio)

Cada tipo de arpeggio tiene asignada una voz óptima específica. Este parámetro determina si la voz apropiada registrada en cada tipo de arpeggio se asignará o no a la parte editada. Si se configura como "on", la voz apropiada se asignará a la parte editada en lugar de la voz actualmente asignada. Si se configura como "off", la voz apropiada no se asignará a la parte editada. Por consiguiente, se mantendrá la voz asignada en ese momento.

Ajustes: off (no se copian), on (se copian)

Velocity Rate (Porcentaje de velocidad)

Determina en qué medida la velocidad de reproducción del arpeggio se desplaza de su valor original. Si el valor resultante es inferior a 1, se ajustará en 1, y si es superior a 127 se ajustará en 27.

Ajustes: 0 – 200%

Gate Time Rate (Duración del sonido)

Determina en qué medida el valor Gate Time (duración) de las notas del arpeggio se aparta de su valor original. Un ajuste de 100% significa que se utilizan las duraciones originales. Los ajustes inferiores a 100% reducirán la duración de las notas del arpeggio, mientras que los superiores a 100% la aumentarán. El valor Gate Time no puede reducirse por debajo de su mínimo normal de 1; todo valor que esté fuera de ese intervalo quedará automáticamente limitado al mínimo.

Ajustes: 0 – 200%

Unit Multiply (Multiplicación de unidades)

Ajusta el tiempo de reproducción del arpeggio en función del tempo. Mediante este parámetro puede crearse un tipo de arpeggio diferente del original. Por ejemplo, si se especifica un valor de 200%, el tiempo de reproducción se duplicará (el tempo se reducirá a la mitad). Por el contrario, si se especifica un valor de 50%, el tiempo de reproducción se reducirá a la mitad y el tempo se duplicará. El tiempo de reproducción normal es 100%.

Ajustes: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%

Quantize Value (Valor de cuantización)

Determina a qué compases se alinearán los datos de las notas del arpeggio, o bien a qué compases del arpeggio se aplicará el swing. El número que aparece a la derecha de cada valor indica la resolución de las negras en los relojes.

Ajustes: 60 (fusa), 80 (tresillo de semicorchea), 120 (semicorchea), 160 (tresillo de corchea), 240 (corchea), 320 (tresillo de negra), 480 (negra)

Quantize Strngth (Intensidad de cuantización)

Define la "intensidad" con que los eventos de notas se llevarán a los compases de cuantización más próximos. Si se configura como 100% producirá un ajuste de sincronización exacta mediante el parámetro Quantize Value precedente. Si se define como 0% no se producirá ninguna cuantización. Si se configura 50%, los eventos de notas se llevarán al punto medio entre 0% y 100%.

Ajustes: 0% – 100%

Swing

Retarda las notas en compases pares (graves) para generar una sensación de swing. Los valores por encima de 0 retardan las notas de arpeggio, en tanto que los inferiores a 0 los avanzan. Si se configura como 0 se producirá un ajuste de sincronización exacta a través del valor de cuantización, lo cual conllevará que no se produzca ningún swing. El uso prudente de este ajuste permite crear ritmos de swing y una sensación de tresillo, como ritmos de "shuffle" o "bounce".

Ajustes: -120 – +120

NOTA: Si el parámetro Quantize Value se configura con el valor de tresillo, el swing se aplicará a la última nota de cada tresillo.

Octave Range (Intervalo de octavas)

Especifica el intervalo máximo del arpeggio en octavas. Los valores positivos disminuyen el intervalo de octavas de la reproducción del arpeggio, en tanto que los negativos lo aumentan.

Ajustes: -3 – +0 – +3

Change Timing (Tiempo de cambio)

Determina el momento real en el que cambia el tipo de arpeggio cuando se selecciona otro tipo durante la reproducción del arpeggio. Si se configura como "realtime" (tiempo real), el tipo de arpeggio cambiará inmediatamente. Si se configura como "measure" (compás), el tipo de arpeggio cambiará al principio del compás siguiente.

Ajustes: realtime, measure

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Performance

Play	
Mixing	
Edit Select	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter / EG
	EQ
	Effect
	Parameter
	A/D Out
	A/D FX
	Parameter
●	Part Edit
	Voice
	Play Mode
●	Arpeggio
	● Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Filter / EG
	3 Band EQ
	Rcv Sw
	FX Send
Job Select	
	Recall
	Bulk
	Copy
	Initialize
Supplementary Info.	

Apéndice

Velocity Mode (Modo de velocidad)

Ajusta la velocidad de las notas del arpeggio al recibir los mensajes Note On.

Ajustes: original, thru

original	El arpeggio se reproduce a las velocidades predefinidas incluidas en los datos de secuencia del arpeggio.
thru (hasta el final)	El arpeggio se reproducirá de acuerdo con la velocidad de su interpretación. Por ejemplo, si toca las notas con fuerza, el volumen de reproducción del arpeggio aumentará.

Key Mode (Modo de tecla)

Determina cómo se reproduce el arpeggio al se toca el teclado.

Ajustes: sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

sort (en orden)	Al tocar notas concretas (por ejemplo, las notas de un acorde), se interpretará la misma secuencia independientemente del orden con que se toquen las notas.
thru (hasta el final)	Al tocar notas concretas (por ejemplo, las notas de un acorde), la secuencia resultante será distinta según el orden de las notas.
direct (directo)	No se interpretan los eventos de notas de la secuencia del arpeggio; solamente se oirán las notas que se interpreten en el teclado. Al reproducirse el arpeggio, los eventos como Pan y Brightness se aplican al sonido de la interpretación del generador de tonos. Utilice este ajuste cuando los tipos de arpeggio incluyan datos no relacionados con notas o cuando se seleccione el tipo de categoría "Ctrl".
sort+direct (en orden y directo)	En este caso el arpeggio se reproducirá con arpeggio al ajuste "sort", y también sonará la nota pulsada.
thru+direct (hasta el final y directo)	En este caso el arpeggio se reproducirá de acuerdo con el ajuste "thru", y también sonará la nota pulsada.

NOTA: Algunos tipos de arpeggio pertenecientes a la categoría "Cntr" pueden no tener eventos de notas. Si se selecciona este tipo de arpeggio y Key Mode se configura como "sort" o "thru", no se generará ningún sonido incluso aunque se pulse la nota en el teclado.

Note Limit Lo/Hi (Límite inferior/superior de notas)

Determina las notas más agudas y las más graves del intervalo de notas del arpeggio. Las notas recibidas en este intervalo activan el arpeggio. Por ejemplo, un límite de nota de "C5 – C4" (Do5 – Do4) permite activar el arpeggio tocando notas en los dos intervalos de C -2 a C4 (Do -2 – Do4) y de C5 a G8 (Do5 – Sol8); las notas que se tocan entre C4 y C5 (Do4 – Do5) no tienen ningún efecto en el arpeggio.

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

NOTA: La nota también puede configurarse directamente con el teclado. Para ello, pulse el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulse la tecla de su preferencia.

Velocity Limit Lo/Hi (Límite inferior/superior de velocidad)

Determina la velocidad mínima y máxima que puede activar la reproducción del arpeggio. El arpeggio se reproducirá únicamente con las notas recibidas dentro de su intervalo de velocidad especificado. Por ejemplo, un límite de velocidad de 93 – 34 permite interpretar el arpeggio desde dos intervalos de velocidad distintos: soft (suave) (1 – 34) y hard (intenso) (93 – 127).

Ajustes: 001 – 127

NOTA: El valor también puede configurarse directamente con el teclado. Para ello, pulse el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulse una tecla de su preferencia.

Octave Shift (Cambio de octava)

Sube o baja, en octavas, el tono del arpeggio.

Ajustes: -10 – +10

Loop (Bucle)

Si esta opción está configurada como "on", el arpeggio se repite mientras se mantengan pulsadas las notas. Si está configurada como "off", el arpeggio se interpretará una sola vez incluso si las notas se mantienen pulsadas.

Ajustes: off, on

Trigger Mode (Modo de activación)

Si esta opción está configurada como "gate" (entrada), al pulsar la nota se inicia la reproducción del arpeggio, y al soltarla se detiene. Si está configurada como "toggle" (alternar), al pulsar la nota se iniciará o se interrumpirá la reproducción del arpeggio, y el soltarla no afectará a la reproducción del arpeggio. Normalmente, este parámetro debe estar definido como "gate".

Ajustes: gate, toggle

NOTA: Si Trigger Mode se configura como "toggle", sustituirá al ajuste "on" de Hold en la pantalla Arpeggio Edit (página 84). En otras palabras, aunque el parámetro Hold esté configurado como "on", al pulsar la nota se iniciará o se interrumpirá la reproducción del arpeggio si Trigger Mode está configurado como "toggle".

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Performance

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter / EG

EQ

Effect

Parameter

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter / EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Supplementary Info.

Apéndice

Accnt Vel Th (Umbral de velocidad de énfasis)

Algunos tipos de arpegios incluyen datos de secuencia especiales denominados “frases de énfasis”, que se reproducen solamente si se reciben velocidades superiores al valor especificado. Este parámetro determina la velocidad mínima que activará la frase de énfasis.

Ajustes: off, 1 – 127

Accnt Strt Qtz (Cuantización de inicio de énfasis)

Determina el momento de inicio de la frase de énfasis cuando se recibe la velocidad especificada en el parámetro Accent Velocity Threshold precedente. Si se configura como “off” (desactivado), la frase de énfasis comenzará en cuanto se reciba la velocidad. Si se configura como “on” (activado), la frase de énfasis comenzará en el compás especificado para cada tipo de arpegio después de recibida la velocidad.

Ajustes: off, on

Random SFX (Efecto de sonido aleatorio)

Algunos tipos de arpegios incluyen la función Random SFX (Efecto de sonido aleatorio) que activa sonidos especiales (como el sonido del traste de la guitarra) al recibir mensajes Note Off. Este parámetro determina si la función Random SFX está o no está activada.

Ajustes: off, on

SFX Vel Offset (Compensación de velocidad de efecto de sonido aleatorio)

Determina el valor de compensación con el que se cambiarán las velocidades originales de las notas de Random SFX. Si el valor de velocidad resultante es menor que cero, quedará configurado como 1; si es mayor que 127, quedará configurado como 127.

Ajustes: -64 – +0 – +63

SFX Key on Ctrl (Control de activación de tecla de efecto de sonido aleatorio)

Cuando se configura como “off”, el sonido especial de Random SFX se tocará a la velocidad preprogramada. Si se configura como “on”, el sonido especial de Random SFX se tocará a la velocidad generada al pulsar la nota.

Ajustes: off, on

Arp 1 – 5 Type (Tipo de arpegio 1 – 5)

Determina los ajustes del arpegio seleccionado en “Arp Select”.

Main Ctgry (Categoría principal)

Sub Ctgry (Subcategoría)

Determina la categoría principal y la subcategoría de arpegio, incluyendo el tipo de arpegio deseado.

Ajustes: Consulte la Lista de categorías de arpegios en la [página 7](#).

Type (Tipo de arpegio)

Determina el número de tipo de arpegio deseado de la categoría especificada. El número y nombre del tipo de arpegio seleccionado aparece indicado en la segunda línea de la pantalla. Consulte la Lista de tipos de arpegios en la Lista de datos (documento PDF separado).

NOTA: Consulte información detallada sobre cómo utilizar la Lista de tipos de arpegios en la Lista de datos (documento PDF separado) en la [página 9](#).

Vel Rate (Compensación de porcentaje de velocidad)

Determina el valor de compensación con el que se cambiarán las velocidades originales de las notas de arpegio. Si el valor de velocidad resultante es menor que 1, quedará configurado como 1; si es mayor que 127, quedará configurado como 127.

Ajustes: -100% – +0% – +100%

GTime Rate (Compensación de duración)

Determina el tiempo de duración (Gate Time) de las notas del arpegio. El valor Gate Time no puede reducirse por debajo de su mínimo normal de 1; todo valor que esté fuera de ese intervalo quedará automáticamente limitado al mínimo.

Ajustes: -100% – +0% – +100%

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Performance

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter / EG

EQ

Effect

Parameter

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter / EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Supplementary Info.

Apéndice

4 Filter/EG (Filtro/Generador de envolventes)

Cutoff (Corte)

Determina la frecuencia de corte del filtro. La frecuencia aquí configurada es la frecuencia central que afecta a las señales cuando pasan a través de cada filtro. Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: -64 – +0 – +63

Resonance (Resonancia)

La función de este parámetro varía según el tipo de filtro seleccionado. Si el filtro seleccionado es un LPF, HPF, BPF (excepto BPFw) o BEF, este parámetro se utiliza para configurar la resonancia. Si el filtro seleccionado es BPFw, este parámetro se usa para ajustar el ancho de banda de la frecuencia.

Resonance se utiliza para definir la magnitud de la resonancia (énfasis armónico) aplicada a la señal en la frecuencia de corte. Puede utilizarse en combinación con el parámetro de frecuencia de corte para añadir más carácter al sonido. El parámetro Width se utiliza para ajustar el ancho de la banda de frecuencias de las señales que pasan por el filtro con el BPFw. Los ajustes que se configuren aquí se aplicarán a los mismos parámetros de la pantalla Filter (página 50) del modo Voice Common Edit.

Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: -64 – +0 – +63

FEG Attack/Decay/Release/Depth (Tiempo de ataque/Tiempo de disminución/Tiempo de liberación/Profundidad de FEG)

AEG Attack/Decay/Sustain/Release (Tiempo de ataque de AEG/Tiempo de disminución/Nivel de sostenido/Tiempo de liberación de AEG)

Determina la configuración básica del EG, tanto de volumen como de filtro, de la parte seleccionada. Los valores del parámetro compensan los mismos parámetros del elemento asignado especificado en Voice Element Edit. Consulte información detallada acerca del EG de amplitud/filtro en la pantalla Filter/EG (página 43) de Voice Edit. No obstante, en el caso de las voces de percusión, solamente estarán disponibles los parámetros AEG Attack y AEG Decay. Cada uno de los parámetros de Amplitude EG puede cambiarse directamente mediante el potenciómetro.

Ajustes: -64 – +0 – +63

5 3 Band EQ (EQ de 3 bandas)

Es posible aplicar un ecualizador paramétrico de 3 bandas a cada parte para ajustar el sonido. Las formas del ecualizador correspondientes a Low (Baja) y High (Alta) se definen como de tipo apilado.

Freq (Frecuencia)

Las frecuencias en torno a este punto se atenúan o incrementan por medio del ajuste "Gain" que se explica seguidamente. Los valores mayores generan frecuencias más altas. El parámetro Mid Freq puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: Baja: 50,1 Hz – 2,00 kHz; Media: 139,7 Hz – 10,1 kHz; Alta: 503,8 Hz – 14,0 kHz

Gain (Ganancia)

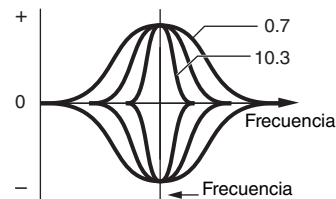
Determina el nivel de ganancia de Frequency (ajustada anteriormente) o el grado de atenuación o aumento de la banda de frecuencia seleccionada. Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: -12 dB – +0 dB – +12 dB

Q

Modifica el nivel de la señal en la configuración de "Freq" para crear diversas características de curvas de frecuencia. Cuanto mayor sea el valor, menor será el ancho de banda. Cuanto menor sea el valor, mayor será el ancho de banda.

Ajustes: 0.7 – 10.3



Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Performance

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter / EG

EQ

Effect

Parameter

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter / EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Supplementary Info.

Apéndice

6 Rcv Sw (Selector de recepción)

Desde esta pantalla puede especificarse de qué manera cada parte individual responderá a los distintos datos MIDI, como los mensajes de Control Change (Cambio de control). Si el parámetro pertinente está configurado como "on", la parte correspondiente responderá a los datos MIDI correspondientes. Cada uno de los nombres de controladores de esta pantalla indica los datos MIDI generados con el controlador correspondiente.

NOTA: En las partes a las que se asigna una voz de percusión, Sustain (sostenido) no está disponible.

NOTA: Los parámetros Bank Select (Selección de banco), Program Change (Cambio de programa) y Pan (Panorámica) no están disponibles en el modo Performance.

NOTA: Si aquí "Control Change" se configura como "off", no estarán disponibles los parámetros relacionados con Control Change.

Ajustes: off, on

7 FX Send (Transmisión de efecto)

Chorus Send (Transmisión de coros)

Determina el nivel de transmisión de cada señal de la parte seleccionada transmitida al efecto de coro. Cuanto mayor sea el valor, más pronunciado será el coro. Este parámetro puede cambiarse directamente con el mando deslizante.

Ajustes: 0 – 127

Reverb Send (Transmisión de reverberación)

Determina el nivel de transmisión de cada señal de la parte seleccionada transmitida al efecto de reverberación. Cuanto mayor sea el valor, más pronunciada será la reverberación. Este parámetro puede cambiarse directamente con el mando deslizante.

Ajustes: 0 – 127

Dry Level (Nivel sin efecto)

Determina el nivel de cada parte seleccionada que no se ha procesado con efectos del sistema (reverberación o coro).

Ajustes: 0 – 127

NOTA: Los parámetros Reverb Send, Chorus Send y Dry Level no estarán disponibles si Output Select no se ha configurado como "L&R".

Ins Effect Sw (Selector de efecto de inserción)

Determina las partes disponibles para el efecto de inserción. Si este selector está configurado como "on", se activará el efecto de inserción de la voz asignada a la parte.

Ajustes: off, on

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Performance

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter / EG

EQ

Effect

Parameter

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter / EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Supplementary Info.

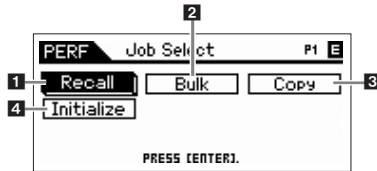
Apéndice

Performance Job (Trabajo de interpretación)

El modo Performance Job (Trabajo de interpretación) dispone de herramientas muy útiles para la organización y la inicialización de los datos, que pueden usarse para crear interpretaciones y archivarlas.

Operación

[PERFORM] → Seleccione Performance → [JOB] → Pantalla Job Select (Seleccionar trabajo) de Performance



1 Recall (Recuperar)

Si está editando una interpretación pero no la guarda antes de cambiar a otra, se borrarán todos los cambios que haya realizado. En ese caso, puede utilizar la función Recall (recuperar) para restaurar la interpretación con las últimas modificaciones intactas. Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la recuperación.

2 Bulk (Volcado por lotes)

Esta función permite enviar la configuración de los parámetros editados de la interpretación seleccionada en ese momento a un ordenador o a otro dispositivo MIDI para archivar los datos. Pulse el botón [ENTER] para realizar la operación Bulk Dump (Volcado por lotes).

NOTA: Para ejecutar esta función, pulse el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulse el botón [PERFORM].

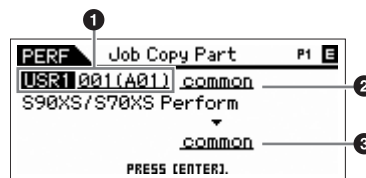
NOTA: Para poder ejecutar la función Bulk Dump, deberá especificar el valor correcto de MIDI Device Number (Número de dispositivo MIDI). Para información sobre la configuración de MIDI Device Number, consulte la [página 137](#).

3 Copy (Copiar)

Part (Parte)

Este práctico procedimiento permite copiar los ajustes de Common Edit y Part Edit de una determinada interpretación en la interpretación que esté editando en ese momento. Resulta útil si está creando una interpretación y desea utilizar algunos ajustes de parámetros de otra.

NOTA: Mientras esta pantalla esté visible, podrá oír el sonido original en el origen de la copia pulsando el botón [EDIT] para abrir el modo Compare (Comparación). Para salir del modo Compare, vuelva a pulsar el botón [EDIT].



1 Interpretación de origen

Determina el número de banco y de interpretación que se va a copiar. Si se selecciona la opción "current", la interpretación actual quedará configurada como interpretación de origen. En consecuencia, podrá copiar los ajustes de los parámetros de una parte en otra parte de la misma interpretación.

Ajustes: Banco: USR1 – 4, ---
Número de interpretación: 001(A01) – 128 (H16), current (actual)

NOTA: Para seleccionar la interpretación, pulse el botón [CATEGORY SEARCH] donde se encuentre el cursor en la interpretación de origen.

2 Tipo de datos del origen

Determina el tipo de datos del origen, incluido el número de parte. En función del ajuste que se configure haga aquí, el tipo de datos del destino indicado a continuación quedará automáticamente asignado al elemento adecuado.

Ajustes: common (común), part 1 – 4 (parte 1 – 4), A/D

3 Tipo de datos del destino

Determina el tipo de datos del destino, incluido el número de parte. En función del ajuste que se configure haga aquí, el tipo de datos de origen quedará automáticamente asignado al elemento adecuado.

Ajustes: common (común), part 1 – 4 (parte 1 – 4), A/D

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Performance

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter / EG

EQ

Effect

Parameter

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter / EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

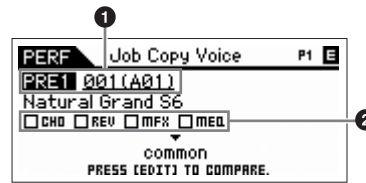
Supplementary Info.

Apéndice

Voice (Voz)

Este práctico procedimiento permite copiar los ajustes de Effect y de Master EQ de una determinada voz asignada a una interpretación en la interpretación que esté editando en ese momento. Resulta práctico cuando una voz contiene ajustes que desea utilizar en el programa Performance.

NOTA: Mientras esta pantalla esté visible, podrá oír el sonido original en el origen de la copia pulsando el botón [EDIT] para abrir el modo Compare (Comparación). Para salir del modo Compare, vuelva a pulsar el botón [EDIT].



1 Voz de origen

Determina el número de banco y de voz que se va a copiar.

Ajustes: Banco: PRE1 – 8, USR1 – 4, GM, GMDR, PDR, UDR
Número de voz: 001 (A01) – 128 (H16)

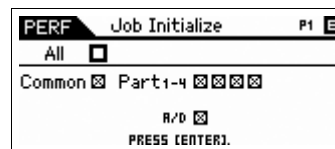
2 Determina qué unidades de efectos se copiarán

Determina qué ajustes de Effect o de Master EQ de la voz de origen se copiarán en la interpretación actual. Podrá seleccionar unidades de efectos para copiar desde Reverb, Chorus, Master Effect y Master EQ.

NOTA: Incluso aunque cada uno de los efectos Reverb y Chorus esté configurado como "on", al ejecutar el trabajo no se copiará el ajuste de Send Level desde la voz en la interpretación. Si desea aplicar en la voz copiada la misma profundidad a los efectos Reverb y Chorus que en el modo Voice, configure manualmente los parámetros Reverb Send y Chorus Send en la pantalla Voice Output del modo Performance Part Edit con el mismo valor que en el modo Voice Edit.

4 Initialize (Inicialización)

Esta función permite restablecer (inicializar) todos los parámetros de interpretación con sus ajustes predeterminados. Además, permite inicializar selectivamente determinados parámetros, como los ajustes comunes, los ajustes de cada parte, etc.



All (Todos los parámetros)

Seleccionando esta opción se inicializarán todos los ajustes de la interpretación seleccionada. Si está configurado como on, no será posible mover el cursor.

Common (Parámetros comunes)

Se inicializarán los ajustes de los parámetros comunes de la interpretación seleccionada.

NOTA: El Insertion Effect Switch (Selector de efecto de inserción) es un parámetro de parte. Por consiguiente, active las casillas de su preferencia en las partes 1 a 4 (que se describen a continuación) si desea inicializar los ajustes del parámetro Insertion Effect Switch.

Part 1 – 4 (Parámetros de Parte 1 – 4)

Se inicializarán los ajustes de los parámetros correspondientes a las partes activadas.

A/D (Parámetros de entrada A/D)

Se trata de la entrada a la parte procedente del equipo de audio externo conectado a la toma A/D INPUT. Si se marca esta casilla, se inicializarán los ajustes de los parámetros de la parte A/D Input (página 78) del modo Common Edit.

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Performance

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter / EG

EQ

Effect

Parameter

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter / EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

● Copy

● Initialize

Supplementary Info.

Apéndice

Información complementaria

Lista de categorías de interpretaciones

Esta es la lista de las categorías principales y de las subcategorías a las que corresponden las respectivas interpretaciones del S90 XS/S70 XS.

Categoría principal	Subcategoría												
Rock (Rock y Pop)	Top40 (40 principales)	Clasic (Rock clásico)	Hard (Rock duro)	Cntry (Country)	Blues	Folk	Balad (Balada)	Film (Banda sonora)	---				
R&B (R&B y Hip Hop)	HipHp (Hip Hop)	Modrn (R&B moderno)	Clasic (R&B clásico)	Funk	---								
Elect (Electrónica)	Tekno (Tecno)	Trnce (Trance)	House (Dance Pop y House)	D&B (Breakbeats y D&B)	Chill (Chillouty ambiental)	---							
Jazz	Swing	Modrn (Jazz moderno)	Smoth (Jazz romántico)	JzFnk (Jazz Funk)	Club (Club de jazz)	---							
Internacional	Latina	Reggae (Reggae y Dancehall)	Ethno (Étnica e internacional)	---									
SpLyr (Divisiones y capas)	Piano	Organ (Órgano)	Synth (Sintetizador)	Symph (Sinfónica)	String (Cuerdas)	WWind (Vientos de madera)	Brass (Metales)	Guitr (Guitarra)	Bass (Bajo)	Cperc (Percusión cromática)	Pad (Pulsador)	---	
FX (Efectos)	Seq (Secuencia)	Hard (Fuerte)	Soft (Suave)	S.EFX (Efecto de sonido)	---								
--- (Sin asignación)	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Performance

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter / EG

EQ

Effect

Parameter

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter / EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Supplementary Info.

Apéndice

Modo Multi

El modo Multi permite configurar al S90 XS/S70 XS como un generador de tonos multitimbre para utilizarlo con software musical informático o secuenciadores externos. Si cada pista de un archivo de canción utiliza un canal MIDI diferente, podrá asignar de manera dependiente cada una de las partes de un Multi a esos canales MIDI. De esta manera podrá reproducir los datos de una canción en un secuenciador, con una voz diferente en cada pista. Podrá crear un Multi con hasta 16 partes utilizando el generador de tonos interno (página 6). Dado que hay un solo banco para los Multis, no tendrá que seleccionar un banco de Multi.

NOTA: Acerca del banco de usuario de Multis

Este generador de tonos se entrega de fábrica con un conjunto completo de 128 multis de usuario especialmente programados en el User Bank (Banco de usuario).

Si se sobrescribe un Multi de un banco de usuario, el Multi de usuario se perderá. Cuando guarde un Multi editado, tenga cuidado de no sobrescribir ningún Multi de usuario importante.

Multi Play (Reproducción de Multi)

En el modo Multi Play (Reproducción de Multi) podrá seleccionar y reproducir cualquiera de los Multis.

Operación Pulse el botón [MULTI/SEQ PLAY].



Pantalla Multi Play (predeterminada)



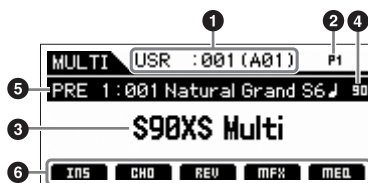
Pantalla Simple

Selección de un programa

El S90 XS/S70 XS incluye 128 Multis programados especialmente, guardados en la memoria interna del usuario. El banco consta de ocho grupos (A hasta H), cada uno de los cuales contiene 16 programas Multi. La selección de Multis se realiza básicamente de la misma forma que la de una voz. Para abrir el programa Multi de su preferencia, seleccione el grupo y el número pertinentes con los botones [A] – [H] y los botones numéricos [1] – [16].

Pantalla Multi Play

- 1 Número de Multi
- 2 Número de parte
- 3 Nombre de Multi
- 4 Tempo del arpeggio
- 5 Banco/número/nombre de la voz actual
- 6 Estado de activación o desactivación de Ins, Cho, Rev, Master Effect y Master EQ



NOTA: Para cambiar la vista a la pantalla Simple, pulse el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulse el botón del cursor [◀]/[▶].

NOTA: Para seleccionar la voz correspondiente a la parte actual, pulse el botón [CATEGORY SEARCH].

El indicador de edición (E)

Al cambiar el valor de un parámetro en los modos Multi Play o Edit Mode, en la esquina superior derecha de la pantalla LCD aparecerá el indicador de edición (E). Esto permite confirmar rápidamente que el Multi actual ha sido modificado, pero que todavía no ha sido guardado en la memoria. Para guardar en la memoria el estado actual de la edición, efectúe el siguiente procedimiento.

Estructura básica
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Multi
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

Apéndice

Almacenamiento del Multi creado

- 1 Pulse el botón [STORE] para abrir la ventana Multi Store (Almacenamiento de Multi).**
- 2 Especifique el destino de almacenamiento del Multi.**
 Seleccione como destino un número de Multi voz utilizando el dial de datos y los botones [DEC] e [INC]. Pueden utilizarse los botones [A] – [H] y [1] – [16] para seleccionar un número de Multi.
NOTA: Al pulsar el botón [EDIT] en la pantalla Store podrá comprobar el sonido multi en el destino de almacenamiento.
- 3 Pulse el botón [ENTER]. (En la pantalla aparecerá un mensaje pidiendo su confirmación.)**
 Para cancelar la operación de almacenamiento, pulse el botón [EXIT].
- 4 Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación de almacenamiento.**
 Una vez memorizada el Multi, aparecerá el mensaje "Completed" (Finalizado) y volverá a abrirse la pantalla Multi Play.

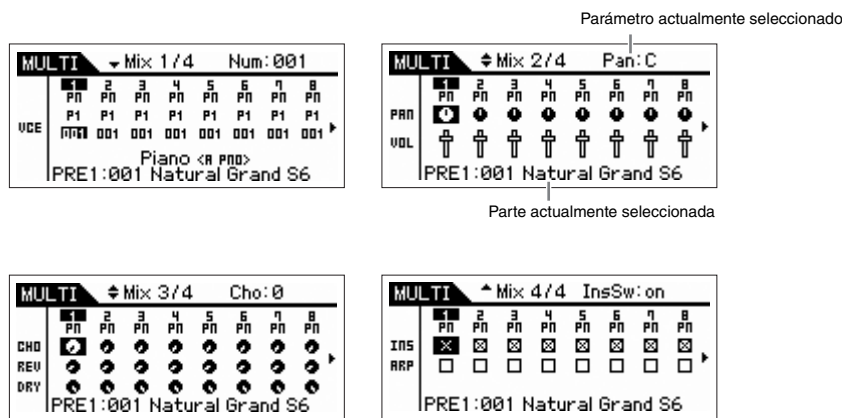
⚠ ATENCIÓN

Al ejecutar la operación de almacenamiento se sobrescribirá la configuración de la memoria de destino. Por ello, los datos importantes deben guardarse siempre en la memoria flash interna o en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE. Consulte información detallada sobre la operación en el Manual de instrucciones.

Mixing (Mezcla)

La configuración del bloque generador de tonos para la reproducción de canciones en modo Multi se denomina mezcla (Mixing). El modo Mixing (mezcla) permite cambiar los ajustes de voz y efectos de cada parte.

Operación [MULTI/SEQ PLAY] → [MIXING]



En la pantalla Mixing aparecen los parámetros más importantes de las ocho partes, que pueden ser editados. Con el cursor situado sobre la parte 8, pulse el botón del cursor [▶] para ver la lista desde la parte 9 hasta la 16. Con el cursor situado sobre la parte 16, pulse el botón del cursor [▶] para mostrar la lista de la parte A/D. Los parámetros controlables de esta pantalla son los siguientes parámetros de Part Edit (Edición de partes) Consulte información más detallada en la sección Part Edit.

- Bank/Number (Banco/número)
- Pan (Panorámica)
- Volume (Volumen)
- Chorus Send (Transmisión de coros)
- Reverb Send (Transmisión de reverberación)
- Dry Level (Nivel sin efecto)
- Ins Effect Sw (Selector de efecto de inserción)
- Arp Sw (Selector de arpeggio)

Estructura básica

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Multi

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

Apéndice

Multi Edit (Edición de Multi)

Multi Edit consta de los parámetros de Common Edit (Edición común) para editar los ajustes comunes a todas las partes, y parámetros Part Edit (Editar partes) para editar cada una de las partes. Common Edit permite modificar los ajustes globales comunes a todas las partes, como los ajustes de Master Effect (efecto principal), Master EQ (ecualizador principal) y Controller (controlador). Part Edit permite ajustar diversos parámetros de cada una de las 16 partes de acuerdo con las pistas correspondientes de los datos de la canción.

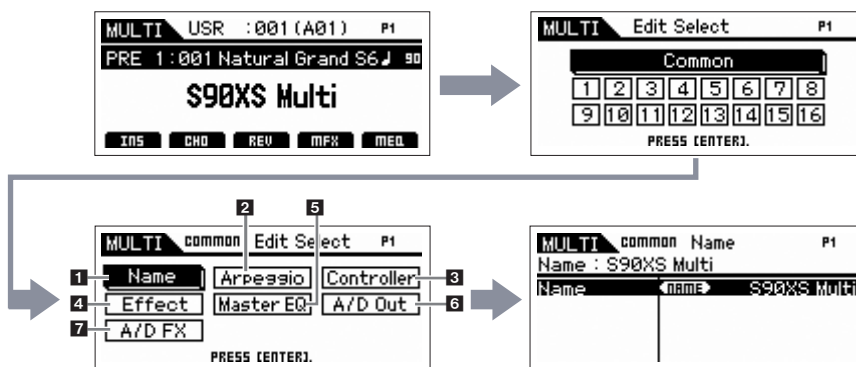
Esta sección explica los parámetros de Multi Edit.

Common Edit (Edición común)

Common Edit permite editar los parámetros comunes a las cuatro partes del Multi seleccionado.

Operación

[PERFORM] → Seleccione el programa Multi → [EDIT] → Seleccione la pantalla Common en la pantalla Multi Edit Select (Selección de edición de Multi) → [ENTER] → Pantalla de edición



1 Name (Nombre)

Name (Nombre del Multi)

Asigne al Multi que esté editando el nombre de su preferencia. Al situar el cursor en "Name", si pulsa el botón [ENTER] se abrirá el cuadro de diálogo de asignación de nombre, donde podrá asignar a la interpretación el nombre de su preferencia. El nombre puede tener 20 caracteres como máximo. Utilice el dial de datos y los botones del cursor para seleccionar los caracteres que prefiera (en la sección inferior del cuadro de diálogo). A continuación, pulse el botón [INC] o [DEC] para desplazar el cursor (en la línea superior del cuadro de diálogo) hasta la posición de su preferencia. Repita este procedimiento hasta haber terminado de escribir el nombre. Cuando haya terminado, pulse el botón [ENTER] para que el nombre quede registrado, o bien el botón [EXIT] para cancelar la asignación de nombre y volver a la pantalla original.

2 Arpeggio (Arpeggio)

Determina si el elemento editado afectará a los cinco arpegios asignados a cada voz ("Arp Edit"), o solamente al arpeggio seleccionado ("Arp 1 - 5 Type").

Arp Common Sw (Selector común de arpeggio)

Determina si el efecto de arpeggio está activado o desactivado. También es posible activar o desactivar el selector de arpeggio con el botón [ARP ON/OFF] del panel frontal.

Ajustes: off, on

Arp 1 - 5 Select (Selección de arpeggio 1 - 5)

Seleccione cualquiera de las opciones entre ARP1 y ARP5. El icono de la corchea que aparece en la configuración indica que se ha seleccionado alguno de los tipos de arpeggios (exceptuando "off"). Si la función Arpeggio/Effect se configura como "ARP SELECT", podrá seleccionar entre Arp 1 y Arp 5 mediante los botones de función.

Ajustes: Arp 1 - Arp 5

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Multi

Play
Mixing
Edit Select
● Common Edit
● Name
● Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

Apéndice

Arp Tempo (Tempo del arpeggio)

Determina el tempo del arpeggio.

Ajustes: 5 – 300

NOTA: Si se está utilizando el instrumento con un secuenciador externo, con el software DAW o con un dispositivo MIDI y desea sincronizar el arpeggio con alguno de ellos, configure el parámetro MIDI Sync (Sincronización MIDI) de la pantalla Utility MIDI (página 137) como “external” o “auto”. Si MIDI Sync se configura como “auto” (solamente mientras el reloj MIDI se reciba continuamente) o como “external”, el parámetro Tempo indicará en este caso “external” y no podrá modificarse.

Sync Qntz Val (Valor de cuantización de sincronización)

Determina el momento en que comienza realmente la reproducción del siguiente arpeggio al activarlo mientras se reproduce el arpeggio de una determinada parte. Si se configura como “off”, el siguiente arpeggio se iniciará en cuanto lo active.

Ajustes: 60 (fusa), 80 (tresillo de semicorchea), 120 (semicorchea), 160 (tresillo de corchea), 240 (corchea), 320 (tresillo de negra), 480 (negra), off

3 Controller (Controlador)

A. Func 1 Mode (Modo de función Assignable 1)

A. Func 2 Mode (Assignable Function 2 Mode)

Determina si los botones ASSIGNABLE FUNCTION [1] y [2] funcionarán como tipo fijo o momentáneo. Si se configura como “latch” (fijo), al pulsar el botón el estado del indicador luminoso alternará entre encendido y apagado. Si se configura como “momentary” (momentáneo), al pulsar el botón o mantenerlo pulsado, el indicador luminoso se encenderá, y al soltarlo se apagará.

Ajustes: momentary, latch

4 Effect (Efecto)

1 Chorus Return (Retorno de coro)

Determina el nivel de retorno del efecto de coro. Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: 0 – 127

2 Chorus Pan (Panorámica de coro)

Determina la posición panorámica del sonido del efecto de coro.

Ajustes: L63 (extremo izquierdo) - C (centro) - R63 (extremo derecho)

3 Chorus To Reverb (Coro a reverberación)

Determina el nivel de transmisión de la señal enviada desde el efecto de coro al efecto de reverberación. Cuanto mayor sea el valor, más profunda será la reverberación que se aplique a la señal procesada con coro.

Ajustes: 0 – 127

4 Reverb Return (Retorno de reverberación)

Determina el nivel de retorno del efecto de reverberación. Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: 0 – 127

5 Reverb Pan (Panorámica de reverberación)

Determina la posición panorámica del sonido del efecto de reverberación.

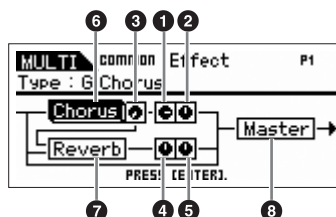
Ajustes: L63 (extremo izquierdo) - C (centro) - R63 (extremo derecho)

6 Chorus (Coro)

7 Reverb (Reverberación)

8 Master (Efecto Master)

Cuando el cursor esté situado aquí, al pulsar el botón [ENTER] se abrirá la pantalla Effect Parameter (Parámetros de efectos).



Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Multi

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Arpeggio

Controller

Effect

Parameter

Master EQ

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter/EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Apéndice

Effect Parameters (Parámetros de efectos)

Switch (Selector)

Este parámetro está disponible solamente para el Master Effect.

Category (Categoría)

Type (Tipo)

En la columna Category puede seleccionar alguna de las categorías de efectos, cada una de las cuales contiene tipos de efectos similares. En la columna Type puede seleccionar alguno de los tipos de efectos incluidos en la categoría seleccionada.

Ajustes: Consulte información detallada acerca de los tipos y categorías de efectos en la [página 16](#).

NOTA: "Category" no se edita en las pantallas de los parámetros de efectos Reverb y Master porque existe una sola categoría de Reverb/Master.

Preset (Predefinidos)

Esta opción permite acceder a los ajustes predefinidos de cada tipo de efecto, que se han diseñado para utilizarse en aplicaciones y situaciones concretas. Es posible modificar cómo se verá afectado el sonido por la configuración preprogramada seleccionada.

NOTA: Consulte la lista de los ajustes predefinidos de cada tipo de efecto en la Lista de datos (documento PDF separado).

Effect Parameter 1 – 16 (Parámetros de efectos 1 – 16)

Los parámetros de efectos varían en función del tipo de efecto seleccionado en cada momento. Consulte información detallada acerca de los parámetros de efectos en la [página 19](#). Consulte una lista completa de los parámetros de efectos disponibles para cada tipo de efectos en la Lista de tipos de efectos de la Lista de datos (un documento PDF separado).

5 Master EQ (Ecuación Master)

Desde esta pantalla puede aplicar ecualización de cinco bandas a todas las partes del Multi seleccionado.

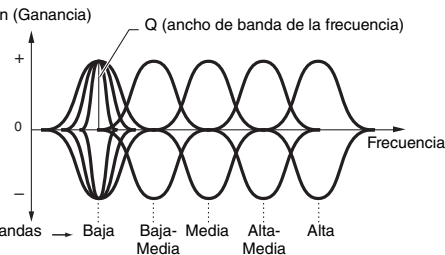
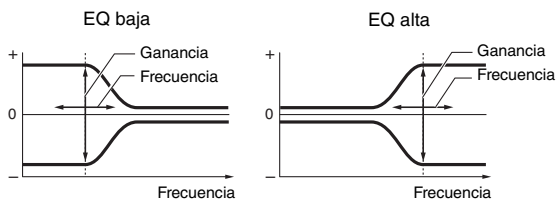
Shape (Forma)

Permite seleccionar una de dos formas del ecualizador: apilado o de pico. Este parámetro está disponible para Low y High.

Ajustes: shelv, peak

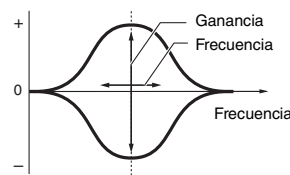
shelv (tipo apilado)

Este tipo de forma de ecualización permite atenuar o aumentar la señal a mediasfrecuencias superiores o inferiores al valor de frecuencia



peak (tipo pico)

Este tipo de forma de ecualización permite atenuar o aumentar la señal a la frecuencia especificada.



Freq (Frecuencia)

Las frecuencias en torno a este punto se atenúan o incrementan por medio del ajuste "Gain" que se explica seguidamente.

Ajustes: Low (Baja)

Si Shape está configurado como "shelv": 32 Hz – 2,0 kHz; si Shape está configurado como "peak": 63 Hz – 2,0 kHz

Lo-Mid (Baja-Media), Mid (Media), Hi-Mid (Alta-Media)

100 Hz – 10,0 kHz

High (Alta)

500 Hz – 16,0 kHz

Gain (Ganancia)

Determina el nivel de ganancia de Frequency (ajustada anteriormente) o el grado de atenuación o aumento de la banda de frecuencia seleccionada.

Ajustes: -12 dB – +0 dB – +12 dB

Estructura básica

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Multi

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

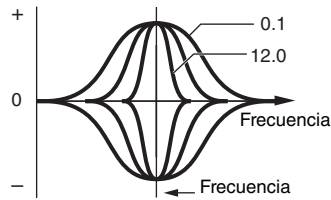
Apéndice

Q

Modifica el nivel de la señal en la configuración de "Freq" para crear diversas características de curvas de frecuencia. Cuanto mayor sea el valor, menor será el ancho de banda. Cuanto menor sea el valor, mayor será el ancho de banda.

Ajustes: 0.1 – 12.0

NOTA: Si los parámetros Shape (1) de los valores Low y High se configuran "shelv", los parámetros "Q" de Low y High no estarán disponibles.



6 A/D Out (Salida A/D)

Desde esta pantalla pueden configurarse los ajustes de salida aplicados a la señal de la parte A/D Input (Entrada A/D) del modo Multi.

Volume (Volumen)

Determina el nivel de salida de la parte A/D Input (Entrada A/D). Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: 0 – 127

Pan (Panorámica)

Determina la posición panorámica estéreo de la parte A/D Input (Entrada A/D). Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: L63 (extremo izquierdo) - C (centro) - R63 (extremo derecho)

Output Select (Selección de salida)

Determina la asignación de la toma de salida de la parte A/D Input (Entrada A/D).

Ajustes: Véase a continuación.

Indicación en pantalla	Destino de la salida	Estéreo/Mono
L&R	OUTPUT L y R	Estéreo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L y R	Estéreo
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
vocoder	Efecto de inserción de la parte 1 de voz	----

Chorus Send (Transmisión de coros)

Determina el nivel de transmisión de la señal de la parte de entrada de audio transmitida al efecto de coro. Cuanto mayor sea el valor, más pronunciado será el coro. Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: 0 – 127

Reverb Send (Transmisión de reverberación)

Determina el nivel de transmisión de la señal de la parte de entrada de audio transmitida al efecto de reverberación. Cuanto mayor sea el valor, más pronunciada será la reverberación. Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: 0 – 127

Dry Level (Nivel sin efecto)

Determina el nivel de la parte A/D Input (Entrada A/D) que no se ha procesado con efectos del sistema (reverberación o coro).

Ajustes: 0 – 127

Ins Effect Sw (Selector de efecto de inserción)

Determina si se aplicarán o no efectos de inserción a la señal de la parte A/D Input (Entrada A/D).

Ajustes: off, on

NOTA: Los parámetros Reverb Send, Chorus Send y Dry Level no estarán disponibles si Output Select no se ha configurado como "L&R".

Estructura básica

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Multi

- Play
- Mixing
- Edit Select
 - Common Edit
 - Name
 - Arpeggio
 - Controller
 - Effect
 - Parameter
 - Master EQ
 - A/D Out
 - A/D FX
 - Parameter
 - Part Edit
 - Voice
 - Play Mode
 - Arpeggio
 - Arp Edit
 - Arp 1-5 Type
 - Filter/EG
 - 3 Band EQ
 - Rcv Sw
 - FX Send
 - Job Select
 - Recall
 - Bulk
 - Copy
 - Initialize

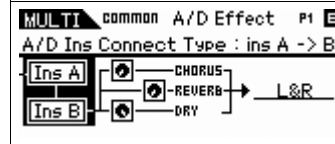
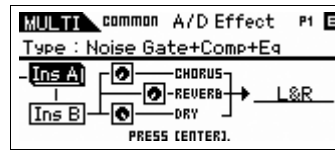
Apéndice

7 A/D FX (Efecto A/D)

Desde esta pantalla podrá configurar los tipos de efectos de inserción aplicados a la señal de entrada de audio en el modo Multi. Desde esta pantalla podrá acceder a la pantalla para configurar los parámetros de los efectos de inserción A y B.

Ins Connect Type (Tipo conexión de inserción)

Determina el direccionamiento de los efectos de inserción A y B cuando el cursor está situado en uno a Ins A/B. Los cambios de configuración se verán en el diagrama de la pantalla, que presenta un panorama claro del encaminamiento de la señal. El tipo de efecto aparecerá indicado en la parte superior de la pantalla.



Ajustes: ins A -> B, ins B -> A

ins A -> B (inserción A -> B)	Las señales procesadas con el efecto de inserción A se transmitirán al efecto de inserción B, y las procesadas con el efecto de inserción B se transmitirán a los efectos de reverberación y coro.
ins B -> A (inserción B -> A)	Las señales procesadas con el efecto de inserción B se transmitirán al efecto de inserción A y las procesadas con el efecto de inserción A se transmitirán a los efectos de reverberación y coro.

Chorus Send (Transmisión de coros)

Determina el nivel de retorno enviado al efecto de coro. Cuanto mayor sea el valor, más pronunciado será el coro. Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: 0 – 127

Reverb Send (Transmisión de reverberación)

Determina el nivel de retorno enviado al efecto de reverberación. Cuanto mayor sea el valor, más pronunciada será la reverberación. Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: 0 – 127

Dry Level (Nivel sin efecto)

Determina el nivel que no se ha procesado con efectos del sistema (reverberación o coro).

Ajustes: 0 – 127

Output Select (Selección de salida)

Determina el destino de la salida.

Ajustes: Véase a continuación.

Indicación en pantalla	Destino de la salida	Estéreo/Mono
L&R	OUTPUT L y R	Estéreo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L y R	Estéreo
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
vocoder	Efecto de inserción de la parte 1 de voz	---

NOTA: Los parámetros Reverb Send y Chorus Send quedaran configurados como "0", y Dry Level como "127", si Output Select no se ha configurado como "L&R".

Ins A (Inserción A)

Ins B (Inserción B)

Cuando el cursor esté situado aquí, al pulsar el botón [ENTER] se abrirá la pantalla Insertion Effect Parameter (Parámetros de efectos de inserción).

Effect Parameters (Parámetros de efectos)

Switch (Selector)

Este parámetro está disponible solamente para el Master Effect. Este parámetro no puede editarse aquí.

Category (Categoría)

Type (Tipo)

En la columna Category puede seleccionar alguna de las categorías de efectos, cada una de las cuales contiene tipos de efectos similares. En la columna Type puede seleccionar alguno de los tipos de efectos incluidos en la categoría seleccionada.

Ajustes: Consulte información detallada acerca de los tipos y categorías de efectos en la [página 16](#).

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Multi

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Arpeggio

Controller

Effect

Parameter

Master EQ

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter/EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Apéndice

Preset (Predefinidos)

Esta opción permite acceder a los ajustes predefinidos de cada tipo de efecto, que se han diseñado para utilizarse en aplicaciones y situaciones concretas. Es posible modificar cómo se verá afectado el sonido por la configuración preprogramada seleccionada.

NOTA: Consulte la lista de los ajustes predefinidos de cada tipo de efecto en la Lista de datos (documento PDF separado).

Effect Parameter 1 – 16 (Parámetros de efectos 1 – 16)

Los parámetros de efectos varían en función del tipo de efecto seleccionado en cada momento. Consulte información detallada acerca de los parámetros de efectos en la [página 19](#). Consulte una lista completa de los parámetros de efectos disponibles para cada tipo de efectos en la Lista de tipos de efectos de la Lista de datos (un documento PDF separado).

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Multi

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Arpeggio

Controller

Effect

Parameter

Master EQ

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter/EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

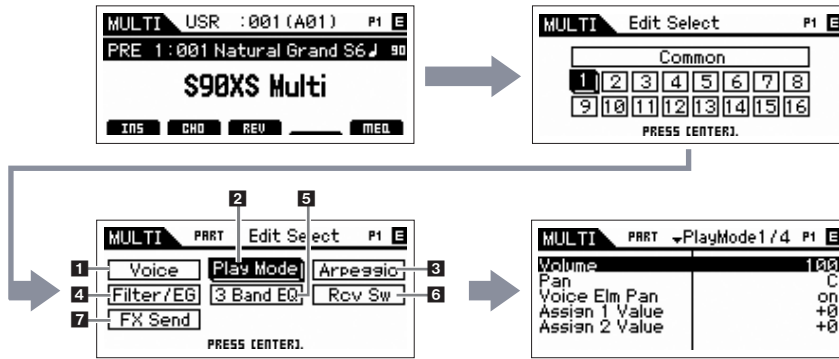
Apéndice

Part Edit (Edición de partes)

Permite editar los parámetros de las partes individuales que componen un Multi.

Operación

[MULTI/SEQ PLAY] → Seleccione el programa Multi → [EDIT] → Seleccione la parte de su preferencia entre las opciones “1” y “16” de la pantalla Multi Edit Select → [ENTER] → Seleccione la pantalla de su preferencia en Multi Part Edit Select → [ENTER] → Pantalla de edición



1 Voice (Voz)

Receive Ch (Canal de recepción)

Determina el canal de recepción MIDI de la parte seleccionada. El canal de transmisión MIDI para cambiar los datos controlados en tiempo real es el mismo que el configurado en este parámetro.

Ajustes: 01 – 16, off

Bank (Banco) Number (Número)

Determina la voz asignada a la parte actual especificando el banco y el número de voz.

NOTA: Podrá seleccionar un programa con los botones BANK [DEC]/[INC], los botones [A] – [H] y los botones numéricos [1] – [16] de las secciones “Bank” o “Number” si el cursor está situado en “Bank” o en “Number” y los indicadores luminosos [PART]/[MUTE]/[SOLO] están apagados. Para seleccionar la voz correspondiente a la parte actual, pulse el botón [CATEGORY SEARCH].

Param. with Voice (Parámetro con voz)

Determina si los ajustes de los siguientes parámetros de la voz seleccionada se copiarán o no de la voz a la parte actual al modificar individualmente una voz de la parte actual.

Configuración de Arpeggio (Arpegio), Filter Cutoff Frequency (Frecuencia de corte de filtro), Filter Resonance (Resonancia de filtro), Amplitude EG (EG de amplitud), Filter EG (EG de filtro), Pitch Bend Range Upper/Lower (Intervalo superior/inferior de inflexión de tono), Note Shift (Desplazamiento de notas), Assignable 1/2 (Assignable 1/2)

NOTA: Independientemente del parámetro con configuración de voz, los siguientes ajustes se copiarán siempre que se seleccione una voz normal: Mono/Poly (Monofónico/Polifónico), Porta Sw (Selector de parte de portamento), Porta Time (Tiempo de portamento) y Porta Mode (Modo de portamento)

Ajustes: off (no se copian), on (se copian)

Arp Play Only (Solamente reproducción de arpeggios)

Determina si la parte actual reproducirá o no solamente los eventos de notas de la reproducción de arpeggios. Si este parámetro está configurado como on, solamente los eventos de notas de la reproducción de arpeggios afectarán al bloque generador de tonos.

Ajustes: off, on

Estructura básica

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Multi

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

Apéndice

2 Play Mode (Modo de reproducción)

Volume (Volumen)

Ajusta el volumen de cada parte. Use este parámetro para ajustar el balance entre la parte actual y las demás. Este parámetro puede cambiarse directamente con el mando deslizante.

Ajustes: 0 – 127

Pan (Panorámica)

Determina la posición panorámica estéreo de cada parte. Este parámetro puede cambiarse directamente con el mando deslizante.

Ajustes: L63 (extremo izquierdo) - C (centro) - R63 (extremo derecho)

NOTA: Tenga en cuenta que el parámetro Pan de parte puede tener poco o ningún efecto si la posición panorámica de un elemento específico de la voz está definida a la izquierda y la posición panorámica de otro elemento está definida a la derecha.

Voice Elm Pan (Panorámica del elemento de voz)

Determina si se aplicarán o no los ajustes de panorámica individuales de cada elemento (de la voz asignada a la parte seleccionada). Si está configurado como "off", la posición de panorámica básica de la parte seleccionada se situará en el centro.

Ajustes: on, off

Assign 1 Value (Valor de Assign 1)

Assign 2 Value (Valor de Assign 2)

Determina el valor de compensación con el que se cambiará la configuración original de las funciones asignadas a los potenciómetros Assign 1/2 (Asignación 1/2). Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: -64 – +0 – +63

Note Shift (Desplazamiento de notas)

Ajusta el tono de la parte en semitonos.

Ajustes: -24 – +0 – +24

Detune (Desafinación)

Ajusta la afinación de la parte en incrementos de 0,1 Hz.

Ajustes: -12,8 Hz – +0 Hz – +12,7 Hz

PB Range Upper (Intervalo superior de inflexión de tono)

PB Range Lower (Intervalo inferior de inflexión de tono)

Determina el intervalo máximo de inflexión del tono, en semitonos. Si el parámetro Upper se configura como +12, el resultado sería un aumento de tono máximo de una octava al mover la rueda de inflexión de tono hacia arriba. De manera similar, si se ajusta el parámetro Lower en -12, el resultado sería una reducción de tono máxima de una octava al mover la rueda hacia abajo.

Ajustes: -48 semi – +0 semi – +24 semi

Mono/Poly (Monofónico/Polifónico)

Permite seleccionar si la voz de la parte se reproducirá monofónica (una sola nota cada vez) o polifónicamente (múltiples notas simultáneamente).

Ajustes: mono, poly

mono	Si se configura como "mono", la voz seleccionada se reproducirá de forma monofónica (solamente se reproduce una única nota cada vez). En los sonidos de muchos instrumentos (como en el bajo y en la voz principal del sintetizador), este ajuste permite la interpretación de un ligado que suena más natural y fluido que cuando este parámetro se configura como "poly".
poly	Cuando se configura como "poly", la voz seleccionada se reproducirá de forma polifónica (reproducción de varias notas simultáneamente o de un acorde).

Note Limit Lo/Hi (Límite inferior/superior de notas)

Configure las notas más graves y más agudas del teclado para cada parte. Cada parte sonará únicamente para las notas interpretadas dentro del intervalo especificado. Si especifica primero la nota más aguda y a continuación la más grave en segundo, como por ejemplo "C5 a C4," (Do5 a Do4), el intervalo de notas cubierto será "C -2 a C4" y "C5 a G8" ("Do -2 a Do4" y "Do5 a Sol8").

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

NOTA: Las notas también pueden configurarse directamente con el teclado. Para ello, pulse el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulse la tecla de su preferencia.

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Multi

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Arpeggio

Controller

Effect

Parameter

Master EQ

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter/EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Apéndice

Velocity Limit Lo/Hi (Límite inferior/superior de velocidad)

Determina los valores mínimos y máximos del intervalo de velocidad dentro del cual responderá cada parte. Cada parte sonará únicamente en las notas interpretadas dentro del intervalo de velocidad especificado. Si se especifica primero el valor máximo y seguidamente el mínimo (por ejemplo "93 a 34"), el intervalo de velocidad cubierto será "1 a 34" y "93 a 127".

Ajustes: 1 – 127

NOTA: La velocidad también puede configurarse directamente con el teclado. Para ello, pulse el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulse una tecla de su preferencia.

Porta Sw (Selector de parte de portamento)

Determina si se aplicará o no portamento a cada parte.

Ajustes: off, on

Porta Time (Tiempo de portamento)

Determina el tiempo de transición de tono. Los valores más altos producen un tiempo de cambio de tono prolongado, o bien una velocidad lenta.

Ajustes: 0 – 127

Porta Mode (Modo de portamento)

Determina cómo se aplica el portamento a la interpretación en el teclado.

Ajustes: fingered, fulltime

fingered (digitado)	El portamento solamente se aplicará al tocar un ligado (se toca la nota siguiente antes de soltar la anterior).
fulltime (siempre)	El portamento se aplica a todas las notas.

Output Select (Selección de salida)

Determina las salidas específicas de la parte individual. Están disponibles los siguientes parámetros siguientes. Puede asignar el sonido de cada parte individual para que salga desde una determinada toma de salida del hardware en el panel posterior.

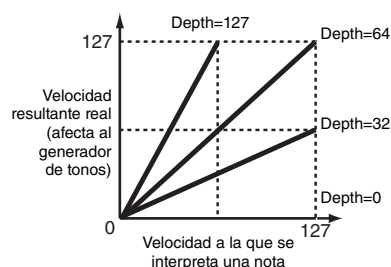
Ajustes: L&R, asL&R, asL, asR, drum (solamente para voz de percusión)

Vel Sens Depth (profundidad de sensibilidad de velocidad)

Determina el grado en que el volumen producido por el generador de tonos responderá a la intensidad de su interpretación. Cuanto mayor sea el valor, mayor será el número de cambios de volumen en respuesta a la intensidad de la interpretación (como se indica a la derecha). Si se configura como 0, el volumen se mantendrá invariable, independientemente de la intensidad con que toque. Esto puede resultar útil, por ejemplo, para tocar un sonido auténtico de una voz de órgano.

Ajustes: 0 – 127

Si Offset (below) está configurado como

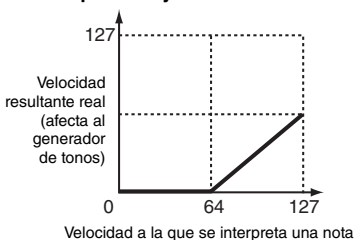


Vel Sens Offset (Compensación de sensibilidad de velocidad)

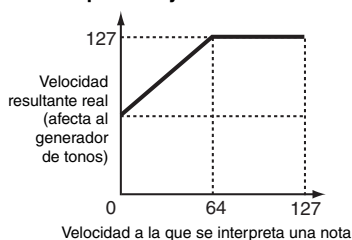
Determina el grado en que las velocidades de interpretación se ajustan al efecto de velocidad resultante real. Esto permite subir o bajar todas las velocidades en el mismo grado, posibilitando compensar automáticamente cualquier interpretación con demasiada fuerza o demasiado suave. Si el resultado es 1 o menor, el valor quedará configurado como 1. Si el resultado es mayor que 127, el valor quedará configurado como 127.

Ajustes: 0 – 127

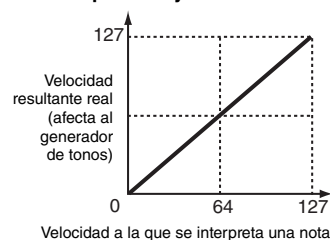
Si Depth = 64 y Offset =32



Si Depth = 64 y Offset =96



Si Depth = 64 y Offset =64



Estructura básica

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Multi

- Play
- Mixing
- Edit Select
 - Common Edit
 - Name
 - Arpeggio
 - Controller
 - Effect
 - Parameter
 - Master EQ
 - A/D Out
 - A/D FX
 - Parameter
 - Part Edit
 - Voice
 - Play Mode
 - Arpeggio
 - Arp Edit
 - Arp 1-5 Type
 - Filter/EG
 - 3 Band EQ
 - Rcv Sw
 - FX Send
- Job Select
 - Recall
 - Bulk
 - Copy
 - Initialize

Apéndice

3 Arpeggio (Arpeggio)

Arp Sw (Selector de arpeggio)

Determina si el efecto de arpeggio está activado o desactivado. También es posible activar o desactivar el selector de arpeggio con los botones [PART ARP] 1 – 4 del panel frontal.

Ajustes: off, on

Arp Select (Selección de arpeggio 1 – 5)

Seleccione una opción entre “ARP1” - “ARP5”. El icono de octava que aparece en la configuración indica que se ha seleccionado uno de los tipos de arpeggio (diferente de los que están desactivados). Si la función Arpeggio/Effect se configura como “ARP SELECT”, podrá seleccionar entre Arp 1 y Arp 5 mediante los botones de función. Este parámetro puede configurarse en un máximo de cuatro partes.

Ajustes: Arp1 – Arp 5

Arp Edit (Edición de arpeggios)

Determina que el elemento editado afectará de manera común a los cinco arpeggios asignados a cada voz.

Arp Sw (Selector de arpeggio)

Determina si el efecto de arpeggio está activado o desactivado. Este parámetro es idéntico a “Arp Select” de la pantalla Arp Select de Part Edit.

Ajustes: off, on

Arp Hold (Arpeggio sostenido)

Si esta opción se configura como “on”, el arpeggio realizará el ciclo automáticamente, aunque levante los dedos del teclado, y lo continuará hasta que se pulse la siguiente tecla. También podrá modificar este parámetro con los botones [HOLD] 1 – 4 del panel.

Ajustes: sync-off (véase a continuación), off, on

sync-off (sincronización desactivada)	Si se configura como “sync-off”, la reproducción del arpeggio continuará en silencio aunque levante los dedos del teclado. Al pulsar cualquier tecla se activará nuevamente la reproducción del arpeggio.
--	---

NOTA: Obtendrá los mismos resultados recibiendo el cambio de control “SUSTAIN” (control nº 64) mientras “Arp Sw” esté configurado como “on”.

Arp MIDI Out Sw (Selector de salida MIDI de arpeggio)

Si está configurado como “on”, la salida de los datos de reproducción procederá desde el terminal MIDI.

Ajustes: off (no se transmiten), on (se transmiten)

Arp Transmit Ch (Canal de transmisión de arpeggios)

Determina el canal de transmisión MIDI para los datos de reproducción del arpeggio. Si el parámetro está configurado como “kbd-ch”, los datos de reproducción de arpeggios se transmitirán a través del canal MIDI especificado como “Receive Ch” de la parte actual.

Ajustes: 1 – 16, kbd-ch (Canal de teclado)

Voice with Arp (Voz con arpeggio)

Cada tipo de arpeggio tiene asignada una voz óptima específica. Este parámetro determina si la voz apropiada registrada en cada tipo de arpeggio se asignará o no a la parte editada. Si se configura como “on”, la voz apropiada se asignará a la parte editada en lugar de la voz actualmente asignada. Si se configura como “off”, la voz apropiada no se asignará a la parte editada. Por consiguiente, se mantendrá la voz asignada en ese momento.

Ajustes: off (no se copian), on (se copian)

Velocity Rate (Porcentaje de velocidad)

Determina en qué medida la velocidad de reproducción del arpeggio se desplaza de la velocidad original. Si la velocidad resultante es inferior a 1, se ajustará en 1, y si es superior a se ajustará en 127.

Ajustes: 0 – 200%

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Multi

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Arpeggio

Controller

Effect

Parameter

Master EQ

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter/EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Apéndice

Gate Time Rate (Duración del sonido)

Determina en qué medida el valor Gate Time (duración) de las notas del arpeggio se aparta de su valor original. Un ajuste de 100% significa que se utilizan las duraciones originales. Los ajustes inferiores a 100% reducirán la duración de las notas del arpeggio, mientras que los superiores a 100% la aumentarán. El valor Gate Time no puede reducirse por debajo de su mínimo normal de 1; todo valor que esté fuera de ese intervalo quedará automáticamente limitado al mínimo.

Ajustes: 0 – 200%

Unit Multiply (Multiplicación de unidades)

Ajusta el tiempo de reproducción del arpeggio en función del tempo. Mediante este parámetro puede crearse un tipo de arpeggio diferente del original. Por ejemplo, si se especifica un valor de 200%, el tiempo de reproducción se duplicará (el tempo se reducirá a la mitad). Por el contrario, si se especifica un valor de 50%, el tiempo de reproducción se reducirá a la mitad y el tempo se duplicará. El tiempo de reproducción normal es 100%.

Ajustes: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%

Quantize Value (Valor de cuantización)

Determina a qué compases se alinearán los datos de las notas del arpeggio, o bien a qué compases del arpeggio se aplicará el swing. El número que aparece a la derecha de cada valor indica la resolución de las negras en los relojes.

Ajustes: 60 (fusa), 80 (tresillo de semicorchea), 120 (semicorchea), 160 (tresillo de corchea), 240 (corchea), 320 (tresillo de negra), 480 (negra)

Quantize Strngth (Intensidad de cuantización)

Define la "intensidad" con que los eventos de notas se llevarán a los compases de cuantización más próximos. Si se configura como 100% producirá un ajuste de sincronización exacta mediante el parámetro Quantize Value precedente. Si se define como 0% no se producirá ninguna cuantización. Si se configura 50%, los eventos de notas se llevarán al punto medio entre 0% y 100%.

Ajustes: 0% – 100%

Swing

Retarda las notas en compases pares (graves) para generar una sensación de swing. Los valores por encima de 0 retardan las notas de arpeggio, en tanto que los inferiores a 0 los avanzan. Si se configura como 0 se producirá un ajuste de sincronización exacta a través del valor de cuantización, lo cual conllevará que no se produzca ningún swing. El uso prudente de este ajuste permite crear ritmos de swing y una sensación de tresillo, como ritmos de "shuffle" o "bounce".

Ajustes: -120 – +120

NOTA: Si el parámetro Quantize Value se configura con el valor de tresillo, el swing se aplicará a la última nota de cada tresillo.

Octave Range (Intervalo de octavas)

Especifica el intervalo máximo del arpeggio en octavas. Los valores positivos disminuyen el intervalo de octavas de la reproducción del arpeggio, en tanto que los negativos lo aumentan.

Ajustes: -3 – +0 – +3

Change Timing (Tiempo de cambio)

Determina el momento real en el que cambia el tipo de arpeggio cuando se selecciona otro tipo durante la reproducción del arpeggio. Si se configura como "realtime" (tiempo real), el tipo de arpeggio cambiará inmediatamente. Si se configura como "measure" (compás), el tipo de arpeggio cambiará al principio del compás siguiente.

Ajustes: realtime, measure

Velocity Mode (Modo de velocidad)

Ajusta la velocidad de las notas del arpeggio al recibir el mensaje Note On.

Ajustes: original, thru

original	El arpeggio se reproduce a las velocidades predefinidas incluidas en los datos de secuencia del arpeggio.
thru (hasta el final)	El arpeggio se reproducirá de acuerdo con la velocidad de su interpretación. Por ejemplo, si toca las notas con fuerza, el volumen de reproducción del arpeggio aumentará.

Estructura básica

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Multi
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

Apéndice

Key Mode (Modo de tecla)

Determina cómo se va a reproducir el arpeggio al tocar al teclado.

Ajustes: sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

sort (en orden)	Al tocar notas concretas (por ejemplo, las notas de un acorde), se interpretará la misma secuencia independientemente del orden con que se toquen las notas.
thru (hasta el final)	Al tocar notas concretas (por ejemplo, las notas de un acorde), la secuencia resultante es distinta según el orden de las notas.
direct (directo)	No se interpretan los eventos de notas de la secuencia del arpeggio; solamente se oirán las notas que se interpreten en el teclado. Al reproducirse el arpeggio, los eventos como Pan y Brightness se aplican al sonido de la interpretación del generador de tonos. Utilice este ajuste cuando los tipos de arpeggio incluyan datos no relacionados con notas o cuando se seleccione el tipo de categoría "Ctrl".
sort+direct (en orden y directo)	En este caso el arpeggio se reproducirá con arreglo al ajuste "sort", y también sonará la nota pulsada.
thru+direct (hasta el final y directo)	En este caso el arpeggio se reproducirá de acuerdo con el ajuste "thru", y también sonará la nota pulsada.

NOTA: Algunos tipos de arpeggios pertenecientes a la categoría "Cntr" pueden no tener eventos de notas (página 12). Si se selecciona este tipo de arpeggio y Key Mode se configura como "sort" o "thru", no se generará ningún sonido incluso aunque se pulse la nota en el teclado.

Note Limit Lo/Hi (Límite inferior/superior de notas)

Determina las notas más agudas y las más graves del intervalo de notas del arpeggio. Las notas recibidas en este intervalo activan el arpeggio. Por ejemplo, un límite de nota de "C5 – C4" (Do5 – Do4) permite activar el arpeggio tocando notas en los dos intervalos de C -2 a C4 (Do -2 – Do4) y de C5 a G8 (Do5 – Sol8); las notas que se tocan entre C4 y C5 (Do4 – Do5) no tienen ningún efecto en el arpeggio.

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

NOTA: La nota también puede configurarse directamente con el teclado. Para ello, pulse el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulse la tecla de su preferencia.

Velocity Limit Lo/Hi (Límite inferior/superior de velocidad)

Determina la velocidad mínima y máxima que puede activar la reproducción del arpeggio. El arpeggio se reproducirá únicamente con las notas recibidas dentro de su intervalo de velocidad especificado. Por ejemplo, un límite de velocidad de 93 – 34 permite interpretar el arpeggio desde dos intervalos de velocidad distintos: soft (suave) (1 – 34) y hard (intenso) (93 – 127).

Ajustes: 1 – 127

NOTA: La velocidad también puede configurarse directamente con el teclado. Para ello, pulse el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulse una tecla de su preferencia.

Octave Shift (Cambio de octava)

Sube o baja, en octavas, el tono del arpeggio.

Ajustes: -10 – +10

Loop (Bucle)

Si esta opción está configurada como "on", el arpeggio se repite mientras se mantengan pulsadas las notas. Si está configurada como "off", el arpeggio se interpretará una sola vez incluso si las notas se mantienen pulsadas.

Ajustes: off, on

Trigger Mode (Modo de activación)

Si esta opción está configurada como "gate" (entrada), al pulsar la nota se inicia la reproducción del arpeggio, y al soltarla se detiene. Si está configurada como "toggle" (alternar), al pulsar la nota se iniciará o se interrumpirá la reproducción del arpeggio, y el soltarla no afectará a la reproducción del arpeggio. Normalmente, este parámetro debe configurarse como "gate".

Ajustes: gate, toggle

NOTA: Si Trigger Mode se configura como "toggle", sustituirá al ajuste "on" de Hold en la pantalla Arpeggio Edit (página 104). En otras palabras, aunque el parámetro Hold esté configurado como "on", al pulsar la nota se iniciará o se interrumpirá la reproducción del arpeggio si Trigger Mode está configurado como "toggle".

Accnt Vel Th (Umbral de velocidad de énfasis)

Algunos tipos de arpeggios incluyen datos de secuencia especiales denominados "frases de énfasis", que se reproducen solamente si se reciben velocidades superiores al valor especificado. Este parámetro determina la velocidad mínima que activará la frase de énfasis.

Ajustes: off, 1 – 127

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Multi

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Arpeggio

Controller

Effect

Parameter

Master EQ

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter/EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Apéndice

Accnt Strt Qtz (Cuantización de inicio de énfasis)

Determina el momento de inicio de la frase de énfasis cuando se recibe la velocidad especificada en el parámetro Accent Velocity Threshold precedente. Si se configura como "off" (desactivado), la frase de énfasis comenzará en cuanto se reciba la velocidad. Si se configura como "on" (activado), la frase de énfasis comenzará en el compás especificado para cada tipo de arpegio después de recibida la velocidad.

Ajustes: off, on

Random SFX (Efecto de sonido aleatorio)

Algunos tipos de arpeggios incluyen la función Random SFX (Efecto de sonido aleatorio) que activa sonidos especiales (como el sonido del traste de la guitarra) al recibir mensajes Note Off. Este parámetro determina si la función Random SFX está o no está activada.

Ajustes: off, on

SFX Vel Offset (Compensación de velocidad de efecto de sonido aleatorio)

Determina el valor de compensación con el que se cambiarán las velocidades originales de las notas de Random SFX. Si el valor de velocidad resultante es menor que cero, quedará configurado como 0; si es mayor que 127, quedará configurado como 127.

Ajustes: -64 – +0 – +63

SFX Key on Ctrl (Control de activación de tecla de efecto de sonido aleatorio)

Cuando se configura como "off", el sonido especial de Random SFX se tocará a la velocidad preprogramada. Si se configura como "on", el sonido especial de Random SFX se tocará a la velocidad generada al pulsar la nota.

Ajustes: off, on

Arp 1 – 5 Type (Tipo de arpegio 1 – 5)

Determina los ajustes del arpegio seleccionado en "Arp Select".

Main Ctgry (Categoría principal)
Sub Ctgry (Subcategoría)

Determina la categoría principal y la subcategoría de arpegio, incluyendo el tipo de arpegio deseado.

Ajustes: Consulte la "Lista de categorías" en la Estructura básica (página 7).

Type (Tipo de arpegio)

Determina el número de tipo de arpegio deseado de la categoría especificada. El número y nombre del tipo de arpegio seleccionado aparece indicado en la segunda línea de la pantalla. Consulte la Lista de tipos de arpegios en la Lista de datos (documento PDF separado).

NOTA: Consulte información detallada sobre cómo utilizar la Lista de tipos de arpegios en la Lista de datos (documento PDF separado) en la página 9.

Vel Rate (Compensación de porcentaje de velocidad)

Determina el valor de compensación con el que se cambiarán las velocidades originales de las notas de arpegio. Si el valor de velocidad resultante es menor que 1, quedará configurado como 1; si es mayor que 127, quedará configurado como 127.

Ajustes: -100% – +0% – +100%

GTime Rate (Compensación de duración)

Determina el tiempo de duración (Gate Time) de las notas del arpegio. El valor Gate Time no puede reducirse por debajo de su mínimo normal de 1; todo valor que esté fuera de ese intervalo quedará automáticamente limitado al mínimo.

Ajustes: -100% – +0% – +100%

Estructura básica

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

- Multi
 - Play
 - Mixing
 - Edit Select
 - Common Edit
 - Name
 - Arpeggio
 - Controller
 - Effect
 - Parameter
 - Master EQ
 - A/D Out
 - A/D FX
 - Parameter
 - Part Edit
 - Voice
 - Play Mode
 - Arpeggio
 - Arp Edit
 - Arp 1-5 Type
 - Filter/EG
 - 3 Band EQ
 - Rcv Sw
 - FX Send
 - Job Select
 - Recall
 - Bulk
 - Copy
 - Initialize

Apéndice

4 Filter/EG (Filtro/Generador de envolventes)

Cutoff (Corte)

Determina la frecuencia de corte del filtro. La frecuencia aquí configurada es la frecuencia central que afecta a las señales cuando pasan a través de cada filtro. Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: -64 – +0 – +63

Resonance (Resonancia)

La función de este parámetro varía según el tipo de filtro seleccionado. Si el filtro seleccionado es un LPF, HPF, BPF (excepto BPFw) o BEF, este parámetro se utiliza para configurar la resonancia. Si el filtro seleccionado es BPFw, este parámetro se usa para ajustar el ancho de banda de la frecuencia.

Resonance se utiliza para definir la magnitud de la resonancia (énfasis armónico) aplicada a la señal en la frecuencia de corte. Puede utilizarse en combinación con el parámetro de frecuencia de corte para añadir más carácter al sonido. El parámetro Width se utiliza para ajustar el ancho de la banda de frecuencias de las señales que pasan por el filtro con el BPFw. Los ajustes que se configuren aquí se aplicarán a los mismos parámetros de la pantalla Filter (página 50) del modo Voice Common Edit.

Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: -64 – +0 – +63

FEG Attack/Decay/Release/Depth (Tiempo de ataque/Tiempo de disminución/ Tiempo de liberación/Profundidad de FEG)

AEG Attack/Decay/Sustain/Release (Tiempo de ataque de AEG/Tiempo de disminución/ Nivel de sostenido/Tiempo de liberación de AEG)

Determina la configuración básica del EG, tanto de volumen como de filtro, de la parte seleccionada. Los valores del parámetro compensan los mismos parámetros del elemento asignado especificado en Voice Element Edit de la voz asignada. Consulte información detallada acerca del EG de amplitud/filtro en la pantalla Filter/EG (página 43) de Voice Edit. No obstante, en el caso de las voces de percusión, solamente estarán disponibles los parámetros AEG Attack y AEG Decay. Cada uno de los parámetros de Amplitude EG puede cambiarse directamente mediante el potenciómetro.

Ajustes: -64 – +0 – +63

5 3 Band EQ (EQ de 3 bandas)

Es posible aplicar un ecualizador paramétrico de 3 bandas a cada parte para ajustar el sonido. Las formas del ecualizador correspondientes a Low (Baja) y High (Alta) se definen como de tipo apilado.

Freq (Frecuencia)

Las frecuencias en torno a este punto se atenúan o incrementan por medio del ajuste "Gain" que se explica seguidamente. Los valores mayores generan frecuencias más altas. El parámetro Mid Freq puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: Baja: 50,1 Hz – 2,0 kHz
Mid (media): 139,7 Hz – 10,1 kHz
High (alta): 503,8 Hz – 14,0 kHz

Gain (Ganancia)

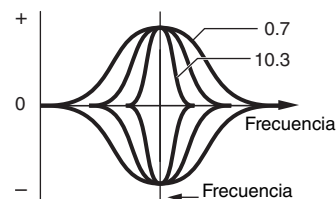
Determina el nivel de ganancia de Frequency (ajustada anteriormente) o el grado de atenuación o aumento de la banda de frecuencia seleccionada. Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: -12 dB – +0 dB – +12 dB

Q

Modifica el nivel de la señal en la configuración de "Freq" para crear diversas características de curvas de frecuencia. Cuanto mayor sea el valor, menor será el ancho de banda. Cuanto menor sea el valor, mayor será el ancho de banda.

Ajustes: 0.7 – 10.3



Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Multi

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Arpeggio

Controller

Effect

Parameter

Master EQ

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter/EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Apéndice

6 Rcv Sw (Selector de recepción)

Desde esta pantalla puede especificarse de qué manera cada parte individual responderá a los distintos datos MIDI, como los mensajes de Control Change (Cambio de control). Si el parámetro pertinente está configurado como "on", la parte correspondiente responderá a los datos MIDI correspondientes. Cada uno de los nombres de controladores de esta pantalla indica los datos MIDI generados con el controlador correspondiente.

NOTA: En las partes a las que se asigna una voz de percusión, Sustain (sostenido) no está disponible.

NOTA: Si aquí "Control Change" se configura como "off", no estarán disponibles los parámetros relacionados con Control Change.

Ajustes: off, on

7 FX Send (Transmisión de efecto)

Chorus Send (Transmisión de coros)

Determina el nivel de transmisión de cada señal de la parte seleccionada transmitida al efecto de coro. Cuanto mayor sea el valor, más pronunciado será el coro. Este parámetro puede cambiarse directamente con el mando deslizante.

Ajustes: 0 – 127

Reverb Send (Transmisión de reverberación)

Determina el nivel de transmisión de cada señal de la parte seleccionada transmitida al efecto de reverberación. Cuanto mayor sea el valor, más pronunciada será la reverberación. Este parámetro puede cambiarse directamente con el mando deslizante.

Ajustes: 0 – 127

Dry Level (Nivel sin efecto)

Determina el nivel de cada parte seleccionada que no se ha procesado con efectos del sistema (reverberación o coro).

Ajustes: 0 – 127

NOTA: Los parámetros Reverb Send, Chorus Send y Dry Level no estarán disponibles si Output Select no se ha configurado como "L&R".

Ins Effect Sw (Selector de efecto de inserción)

Determina las partes disponibles para el efecto de inserción. Si este selector está configurado como "on", se activará el efecto de inserción de la voz asignada a la parte. Asegúrese de configurar este parámetro como "on" para cualquier parte o voz a la que necesite aplicar efectos de inserción.

El S90 XS/S70 XS cuenta con ocho sistemas de efectos de inserción, lo que permite definir este parámetro como "on" para ocho partes como máximo. Si las ocho partes ya están activadas, el parámetro no podrá activarse para partes adicionales.

Ajustes: off, on

Estructura básica

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Multi

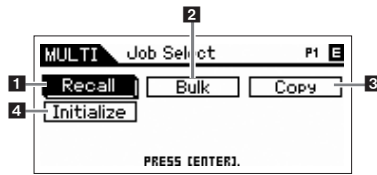
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

Apéndice

Multi Job (Trabajo de Multi)

El modo Multi Job (Trabajo de Multi) dispone de prácticas herramientas para la inicialización y archivado de los datos.

Operación [MULTI/SEQ PLAY] → Seleccione el programa Multi → [JOB] → Pantalla Job Select (Seleccionar trabajo) de Multi



1 Recall (Recuperar)

Si está editando un Multi, pero no lo guarda antes de cambiar a otro Multi, se borrarán todos los cambios que haya realizado. En ese caso, puede utilizar la función Recall (recuperar) para restaurar el Multi con las últimas modificaciones intactas. Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la recuperación.

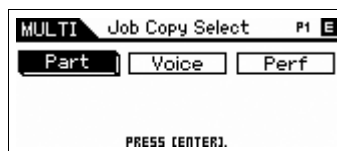
2 Bulk (Volcado por lotes)

Esta función permite enviar la configuración de los parámetros editados del Multi seleccionado en ese momento a un ordenador o a otro dispositivo MIDI para archivar los datos. Pulse el botón [ENTER] para realizar la operación Bulk Dump (Volcado por lotes).

NOTA: Para ejecutar esta función, pulse el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulse el botón [MULTI/SEQ PLAY].

NOTA: Para poder ejecutar la función Bulk Dump, deberá especificar el valor correcto de MIDI Device Number (Número de dispositivo MIDI). Para información sobre la configuración de MIDI Device Number, consulte la [página 138](#).

3 Copy (Copiar)

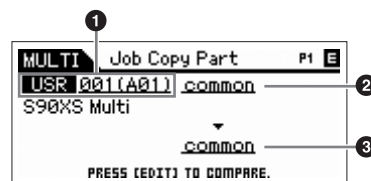


Pantalla Copy Select (Selección de copia)

Part (Parte)

Esta útil operación permite copiar la configuración de Common Edit y Part Edit desde un determinado Multi en el Multi que esté editando en ese momento. Esta función resulta útil si crea un Multi y desea utilizar algunos ajustes de parámetros de otro Multi.

NOTA: Mientras esta pantalla esté visible, podrá oír el sonido original en el origen de la copia pulsando el botón [EDIT] para abrir el modo Compare (Comparación). Para salir del modo Compare, vuelva a pulsar el botón [EDIT].



1 Multi de origen

Determina el número de Multi que se va a copiar. Si se selecciona la opción "current", el Multi actual quedará configurado como Multi de origen. De ese modo, podrá copiar la configuración de parámetros de una parte a otra parte diferente del actual Multi. En consecuencia, podrá copiar los ajustes de los parámetros de una parte en otra parte del mismo Multi.

Ajustes: Número de Multi: 001(A01) – 128 (H16), current (actual)

2 Tipo de datos del origen

Determina el tipo de datos del origen, incluido el número de parte. En función del ajuste que se configure haga aquí, el tipo de datos del destino quedará automáticamente asignado al elemento adecuado.

Ajustes: common (común), part 1 – 16 (parte 1 – 16), A/D

3 Tipo de datos del destino

Determina el tipo de datos del destino, incluido el número de parte. En función del ajuste que se configure haga aquí, el tipo de datos del destino quedará automáticamente asignado al elemento adecuado.

Ajustes: common (común), part 1 – 16 (parte 1 – 16), A/D

Estructura básica
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Multi
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

Apéndice

Voz

Este práctico procedimiento permite copiar los ajustes de Effect y de Master EQ de una determinada voz que esté editando en ese momento. Resulta práctico cuando una voz contiene ajustes de efectos que desea utilizar en el Multi.

NOTA: Mientras esta pantalla esté visible, podrá oír el sonido original en el origen de la copia pulsando el botón [EDIT] para abrir el modo Compare (Comparación). Para salir del modo Compare, vuelva a pulsar el botón [EDIT].

1 Voz de origen

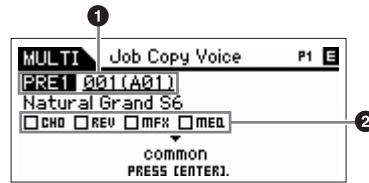
Determina el banco y el número de voz que se va a copiar.

Ajustes: Banco: PRE1 – 8, USR1 – 4, GM, GMDR, PDR, UDR; Número de voz: 001 (A01) – 128 (H16)

2 Determina qué unidades de efectos se copiarán

Determina qué ajustes de Effect o de Master EQ de la voz de origen se copiarán en el Multi actual. Podrá seleccionar unidades de efectos para copiar desde Reverb, Chorus, Master Effect y Master EQ.

NOTA: Incluso aunque cada uno de los efectos Reverb y Chorus esté configurado como "on", al ejecutar el trabajo no se copiará el ajuste de Send Level desde la voz en el Multi. Si desea aplicar en la voz copiada la misma profundidad a los efectos Reverb y Chorus que en el modo Voice, configure manualmente los parámetros Reverb Send y Chorus Send en la pantalla Multi Mixing (Mezcla de Multi) del modo Multi Part Edit con el mismo valor que en el modo Voice Edit.



Perf (Interpretación)

Este práctico procedimiento permite copiar los ajustes de Effect y de Master EQ de una determinada interpretación al Multi que esté editando en ese momento. Resulta práctico cuando un interpretación contiene ajustes de efectos que desea utilizar en el Multi.

NOTA: Mientras esta pantalla esté visible, podrá oír el sonido original en el origen de la copia pulsando el botón [EDIT] para abrir el modo Compare (Comparación). Para salir del modo Compare, vuelva a pulsar el botón [EDIT].

1 Interpretación de origen

Determina el número de banco y de interpretación que se va a copiar.

Ajustes: Banco: USR1 – 4; Número de interpretación: 001 (A01) – 128 (H16)

2 Determina qué unidades de efectos se copiarán

Básicamente, el Copy Job copiará todos los parámetros desde la interpretación especificada al Multi especificado. Podrá seleccionar unidades de efectos para copiar desde Reverb, Chorus, Master EQ, Master Effect, A/D, e Ins Sw.

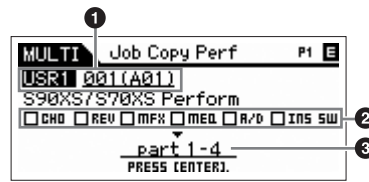
3 Tipo de datos del destino

Determina la parte del Multi de destino.

Ajustes: parte 1 – 4, parte 5 – 8, parte 9 – 12, parte 13 – 16

NOTA: El canal de recepción MIDI del Multi actual se especifica del siguiente modo y en función del destino.

parte 1 – 4	Ch 1	parte 9 – 12	Ch 9
parte 5 – 8	Ch 5	parte 13 – 16	Ch 13



Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Multi

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Arpeggio

Controller

Effect

Parameter

Master EQ

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter/EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Apéndice

4 Inicialize (Iniciación)

Esta función le permite restablecer (inicializar) todos los parámetros de Multi con sus ajustes predeterminados. Además, permite inicializar selectivamente determinados parámetros, como los ajustes comunes, los ajustes de cada parte, etc.

All (Todos los parámetros)

Se inicializan todos los ajustes del Multi seleccionado. Si está configurado como on, no será posible mover el cursor.

Common (Parámetros comunes)

Se inicializan los ajustes de los parámetros comunes del Multi seleccionado.

NOTA: El Insertion Effect Switch (Selector de efecto de inserción) es un parámetro de parte. Por lo tanto, marque los cuadros que desee de las partes 1 a 16 (que se describen a continuación) si desea inicializar los ajustes del parámetro Insertion Effect Switch.

Part 1 – 16 (Parámetros de Parte 1 – 16)

Se inicializarán los ajustes de los parámetros correspondientes a las partes activadas.

A/D (Parámetros de entrada A/D)

Se trata de la entrada a la parte procedente del equipo de audio externo conectado a la toma A/D INPUT. Así, se inicializarán los ajustes de los parámetros de la parte A/D Input (Entrada A/D, página 98) de Common Edit.



Modo Sequence Play (Reproducción de secuencia)

Sequence Play (Reproducción de secuencia)

En el modo Sequence Play (Reproducción de secuencia) es posible reproducir directamente datos de canciones SMF (formato de archivo MIDI estándar 0/1) o archivos de audio (.wav y .aif en 44,1 kHz/16 bits/estéreo), sin necesidad de un ordenador ni secuenciador externo.

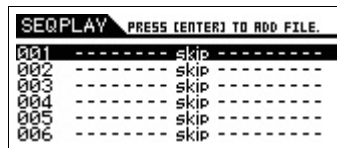


ATENCIÓN

Nunca intente insertar ni extraer el dispositivo de almacenamiento USB mientras esté activo el modo Sequence Play.

Operación

[MULTI/SEQ PLAY] → Pantalla Multi Play (Reproducción de Multi) → [MULTI/SEQ PLAY] → Pantalla Sequence Play (Reproducción de secuencia)



Pantalla Sequence Play

Configuración del orden de reproducción de archivos MIDI/audio (Cadena)

Desde la pantalla Sequence Play se puede especificar el orden de reproducción de los archivos MIDI/audio, el Multi específico a utilizar para cada archivo MIDI y el punto final del programa de cadena mediante la asignación de cada uno a cada paso de la cadena. El programa aquí configurado se ejecuta por orden de número de paso de cadena (Chain Step). Es posible programar un máximo de 100 pasos de cadena. Tras llegar al 100, la reproducción vuelve a 001.

1 Selección de un Multi para reproducir el archivo MIDI

Seleccione el número de Chain Step con los botones del cursor [▲]/[▼]; a continuación, seleccione un Multi con el dial de datos o los botones [DEC]/[INC].

2 Selección de un archivo MIDI o de audio

Seleccione un paso de cadena y, a continuación, pulse el botón [ENTER] para abrir la pantalla File Load (Cargar archivo). Se puede seleccionar un archivo MIDI/audio guardado en la memoria flash interna o en el dispositivo de almacenamiento USB externo. Tras seleccionar el archivo, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Sequence Play.

3 Asignación de parámetros a cada paso de cadena

Es posible los siguientes parámetros a los pasos de cadena.

- skip (omitir): Omite este paso de cadena, con lo que el programa saltará al paso siguiente.
- end (finalizar): Se interrumpe y vuelve al paso de cadena número 001.
- stop (detener): Detiene el programa de cadena.

Estos parámetros pueden seleccionarse con el dial de datos o con los botones [DEC]/[INC].

4 Pulse el botón [START/STOP] para iniciar la reproducción y detenerla.

Mientras el programa de cadena se esté reproduciendo, el botón [START/STOP] parpadeará. Si desea interrumpir una reproducción por la mitad del programa de cadena (es decir, antes de llegar a "stop"), pulse el botón [START/STOP]. Incluso si no pulsa el botón [START/STOP], la reproducción se detendrá automáticamente cuando el programa de cadena llegue a "end" o a "stop".

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

SEQ Play

Play

Edit

Job

Apéndice

Cambio del tempo de la reproducción

Al reproducir un archivo MIDI, podrá cambiar el tempo de reproducción con el dial de datos o con los botones [DEC]/[INC]. Al iniciar la reproducción de la canción, es normal que un valor de tempo contenido en el archivo de la canción se configure automáticamente como este parámetro. Si fuese necesario, podrá cambiar el tempo de reproducción.

NOTA: No es posible cambiar el tempo de reproducción si el parámetro "MIDI Sync" (Sincronización MIDI) de la pantalla MIDI de Utility (página 137) está configurado como "external" o como "auto" mientras recibe un reloj MIDI externo.

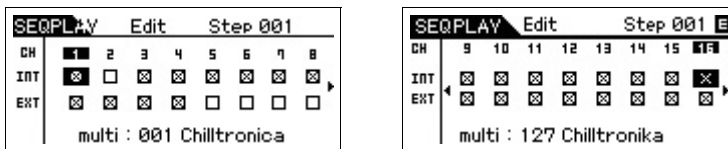
Almacenamiento del orden de los pasos de cadena

Si desea guardar la configuración en el modo Sequence Play, pulse el botón [STORE] antes de apagar el equipo. Cuando aparezca el mensaje de confirmación (a través del botón [STORE]), pulse el botón [ENTER] para guardar la configuración.

Sequence Play Edit (Edición de Reproducción de secuencia)

En Sequence Play Edit (Edición de reproducción de secuencia) es posible configurar las opciones MIDI de cada archivo MIDI asignado a cada paso de cadena, así como los ajustes de volumen de reproducción de cada archivo de audio asignado a cada paso.

Operación Pulse el botón [EDIT] en la pantalla Sequence Play.



Pantalla CH 1 – 8/Pantalla CH 9 – 16

INT (Interrupor interno)

Determina si los datos de la interpretación musical de cada pista se enviarán o no al bloque generador de tonos interno. Si se utiliza el generador de tonos internos, sitúe el cursor en el canal deseado y, a continuación, inserte la marca de verificación con el botón [INC]. Al quitar la marca de verificación con el botón [DEC], los datos transmitidos por el canal MIDI especificado no afectarán al generador de tonos internos.

EXT (Interrupor externo)

Permite determinar si los datos de la interpretación musical de cada pista se enviarán o no a un dispositivo MIDI externo. Si se utiliza un dispositivo MIDI externo, sitúe el cursor en el canal deseado y, a continuación, inserte la marca de verificación con el botón [INC]. Al quitar la marca de verificación con el botón [DEC], los datos transmitidos por el canal MIDI especificado no afectarán al dispositivo MIDI externo.

Pantalla Audio Setting (Ajustes de audio)

Si el cursor se sitúa en el parámetro de CH16, al pulsar el botón del cursor [▶] se abrirá la pantalla Audio Setting (Ajustes de audio). Esta pantalla muestra la posición actual de reproducción del archivo MIDI/de audio, junto con un icono de control deslizante y un valor de tiempo. Desde aquí se puede ajustar el nivel de reproducción de audio con el dial de datos o con los botones [DEC]/[INC].

NOTA: A la pantalla Audio Setting podrá accederse solamente seleccionando el paso de cadena al que se asignará el archivo MIDI/de audio y, a continuación, pulsando el botón [EDIT].

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

SEQ Play

Play

Edit

Job

Apéndice

Sequence Play Job (Trabajo de reproducción de secuencia)

El Sequence Play Job (Trabajo de reproducción de secuencia) permite insertar y eliminar pasos de cadena, así como inicializar el orden íntegro de los mismos.

Operación [MULTI/SEQ PLAY] → Pantalla Sequence Play → [JOB]



Pantalla Sequence Play Job Select (Selección de Trabajo de reproducción de secuencia)

INSERT

Inserta un paso de cadena que tiene asignado el valor "skip" en el paso de cadena actual, y además incrementa en 1 los números de todos los pasos que ya se habían programado después de la ubicación del cursor.

NOTA: Si al paso de cadena número 100 (último paso) se le ha asignado un valor distinto de "skip", no será posible insertar un nuevo paso de cadena.

DELETE

Elimina el paso de cadena actualmente seleccionado, y disminuye el 1 los números de todos los pasos ya programados situados después del cursor. Al eliminar el último paso de cadena, aquel paso que tenga asignado el paso "skip" será insertado como último paso de la cadena.

INITIALIZE

Inicializa todos los pasos de cadena.

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

SEQ Play

Play

Edit

Job

Apéndice

Modo Master

El modo Master tiene dos características importantes:

- Permite crear, guardar y recuperar hasta 128 programas consistentes en Voice, Performance o Multi.
- Permite configurar cuatro zonas distintas de teclado principal para cada programa Master.

El modo Master puede utilizarse para guardar las configuraciones y ajustes que utilice con mayor frecuencia, incluyendo la información del modo utilizado, y acceder a ellos instantáneamente siempre que los necesite con solamente pulsar un botón. Además, podrá memorizar los ajustes para controlar dispositivos MIDI externos mediante desde Master, lo que le permite cambiar secuencialmente los generadores de tonos MIDI externos conectados a este instrumento mientras realiza una interpretación en directo.

Master Play (Reproducción de Master)

Para seleccionar el modo Master Play y acceder a la pantalla Master Play, pulse el botón [MASTER] desde el modo en que se encuentre en cada momento.

Operación	Pulse el botón [MASTER].
------------------	--------------------------

Selección de un programa Master

El S90 XS/S70 XS incluye 128 Masters programados especialmente, guardados en la memoria interna del usuario. El banco consta de ocho grupos (A a H), cada uno de los cuales contiene 16 programas Master. Básicamente, el método de selección de programas Master es idéntico al de selección de voces. Para seleccionar el programa Master que desee, seleccione el grupo y el número apropiados.



- 1 Número de programa Master (Grupo/Número)
- 2 Nombre de programa Master
- 3 Modo
- 4 Número de programa (Grupo/Número)
- 5 Categoría <Subcategoría>
- 6 Tempo del arpegio
- 7 Estado de activación/desactivación de Effect/Chorus/Reverb/Master Effect/Master EQ
- 8 Número de parte (Performance/Multi)
- 9 Nombre/número del banco de voz de la parte actual (Multi)

Memorización del Master creado

1 Pulse el botón [STORE] para abrir la ventana Master Store (Almacenamiento de Master).

2 Especifique el destino donde desee guardar el Master.

Seleccione como destino un número de Master voz utilizando el dial de datos y los botones [DEC] e [INC]. Pueden utilizarse los botones A] – [H] y [1] – [16] para seleccionar un número de Master.

3 Pulse el botón [ENTER]. (En la pantalla aparecerá un mensaje pidiendo su confirmación.)

Para cancelar la operación de almacenamiento, pulse el botón [EXIT].

4 Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación de almacenamiento.

Una vez memorizado el Master, aparecerá el mensaje “Completed” (Finalizado) y volverá a la pantalla Master Play.

⚠ ATENCIÓN

Al ejecutar la operación de almacenamiento se sobrescribirá la configuración de la memoria de destino. Por ello, los datos importantes deben guardarse siempre en la memoria flash interna o en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE. Para información detallada sobre el funcionamiento, consulte el Manual de instrucciones.

Estructura básica

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Master

Play
Edit Select
Common Select
Name
Memory
Zone Sw
Zone Edit Select
Transmit
Note
Preset
Knob/Slider
Job Select
Bulk
Initialize

Apéndice

Master Edit (Edición de Master)

El modo Master Edit permite crear programas Master originales, que contienen hasta cuatro zonas diferentes (áreas de teclado) mediante la modificación de los diversos parámetros.

Operación

[MASTER] → Seleccione el programa Master → [EDIT] → Pantalla Edit Select (Selección de edición) de Master

Common Edit (Edición común) y Zone Edit (Edición de zona)

En el modo Master es posible dividir el teclado en hasta cuatro áreas independientes denominadas “zonas”. A cada zona pueden asignárseles diferentes canales MIDI y diversas funciones de los potenciómetros y mandos deslizantes de control.

Ello permite controlar simultáneamente diversas partes del generador de tonos multitimbre desde un único teclado, así como controlar las voces de un instrumento MIDI externo a través de diferentes (además de las voces internas del propio sintetizador). De esta manera, podrá utilizar eficazmente el S90 XS/S70 XS para que haga el trabajo de varios teclados.

Existen dos tipos de pantallas Master Edit: las que sirven para modificar los parámetros comunes a las ocho zonas y las que se usan para modificar zonas individuales.

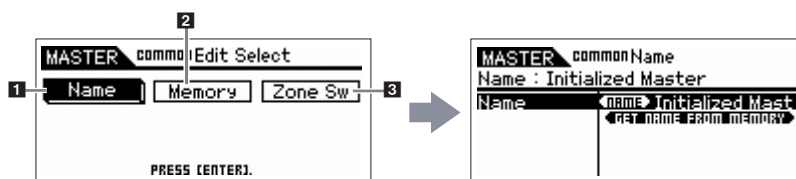


Common Edit (Edición común)

Esta pantalla permite editar los parámetros comunes a todas las zonas.

Operación

[MASTER] → Seleccione el programa Master → [EDIT] → Seleccione “Common” en la pantalla Edit Select de Master → [ENTER] → Pantalla Common Edit Select de Master



1 Name (Nombre)

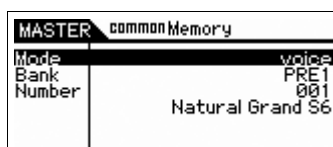
Asigne al Master el nombre su preferencia. La función es idéntica a Name Edit del modo Multi. Cuando el cursor se encuentre en el icono “Get Name From Memory” (Obtener nombre de la memoria), al pulsar el botón [ENTER] podrá copiar el nombre de la voz, interpretación o Multi en el nombre del Master.



2 Memory (Memoria)

Permite determinar el número de programa que se abrirá al seleccionar el Master. Aparecerá indicado el nombre de la voz, interpretación o Multi seleccionado.

Las voces e interpretaciones pueden seleccionarse mediante la función Category Search (Búsqueda de categorías).



Estructura básica

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Master

Play
Edit Select
● Common Select
● Name
● Memory
Zone Sw
Zone Edit Select
Transmit
Note
Preset
Knob/Slider
Job Select
Bulk
Initialize

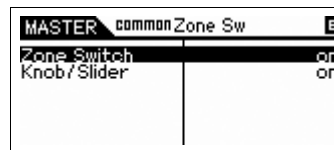
Apéndice

3 Zone Sw (Selector de zona)

Zone Switch (Selector de zona)

Permite determinar si el teclado se dividirá o no en ocho áreas independientes (como máximo), denominadas "zonas".

Ajustes: off, on



Knob/Slider (Potenciómetro/Mando deslizante)

Si "Zone Switch" se configura como "on", los potenciómetros y mandos deslizantes funcionan como controladores de zona (on), o si se configura como "off" funcionan como el controlador seleccionado mediante las funciones Knob/Slider (off).

Si se configura como "on", los indicadores luminosos de las funciones Knob y Slider se apagarán y los potenciómetros y mandos deslizantes funcionarán como controladores de la zona. En tal caso, podrá determinar qué funciones asignar a los potenciómetros y mandos deslizantes desde la pantalla Edit (Edición) de cada zona.

Ajustes: off, on

NOTA: Si "Zone Switch" se configura como "on", podrá seleccionar el estado de activación o desactivación pulsando los botones de la función Knob.

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Master

Play

Edit Select

 Common Select

Name

Memory

 Zone Sw

Zone Edit Select

Transmit

Note

Preset

Knob/Slider

Job Select

Bulk

Initialize

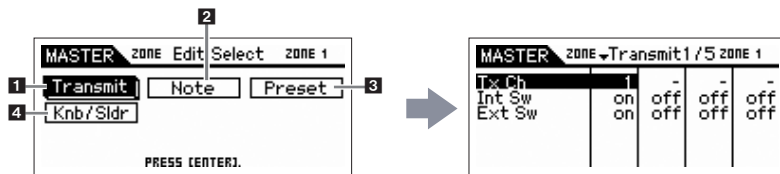
Apéndice

Zone Edit (Edición de zona)

Permite determinar los parámetros de las zonas.

Operación

[MASTER] → Seleccione el programa Master → [EDIT] → Seleccione “Zone1 – 4” en la pantalla Edit Select de Master → [ENTER] → Pantalla Zone Edit Select de Master



1 Transmit (Transmisión)

Desde esta pantalla podrá configurar de qué manera cada zona transmitirá mensajes MIDI al interpretar en el teclado.

Tx Ch (Canal de transmisión)

Permite especificar el canal de transmisión MIDI de cada zona.

Ajustes: 1 – 16

Int Sw (Selector interno)

Permite determinar si los datos MIDI de cada zona se transmitirán o no al generador de tonos interno.

Ajustes: on (se transmiten), off

NOTA: Si el parámetro Local Control está configurado como “off” en la pantalla MIDI (página 137) del modo Utility, los datos MIDI de cada zona no se transmitirán al generador de tonos interno, incluso aunque el parámetro Int Sw esté configurado como “on”.

Ext Sw (Selector externo)

Permite determinar si los datos MIDI de cada zona se transmitirán o no al dispositivo MIDI externo.

Ajustes: on (se transmiten), off

Int Bank Sel (Selección de banco interno)

Ext Bank Sel (Selección de banco externo)

Int PC (Cambio de programa interno)

Ext PC (Cambio de programa externo)

Desde esta pantalla podrá especificar si los mensajes MIDI que controlan la selección de voz de cada zona se transmitirán o no al generador de tonos interno o externo.

Ajustes: on, off, ---

NOTA: Si los parámetros “Int Sw”/“Ext Sw” están configurados como “off”, no estará disponible ninguno de estos parámetros.

Pitch Bend (Inflexión de tono)

After Touch (Pulsación posterior en canal)

Modulation (Modulación)

Foot Ctrl 1, 2 (Controlador de pedal 1, 2)

Sustain (Pedal de sostenido)

Foot Switch (Interruptor de pedal)

Knob (Potenciómetro)

Slider (Mando deslizante)

A. Func 1, 2 (Función Assignable 1, 2)

Vol/Express (Volumen/Expresión)

Pan (Panorámica)

Desde esta pantalla puede determinar si los mensajes MIDI que controlan ajustes no relacionados con la voz, como los de Control Change, Pitch Bend y Channel Aftertouch, se transmitirán o no al generador de tonos interno o externo.

Cuando desee transmitir un determinado mensaje MIDI desde una zona concreta al generador de tonos interno o externo, active la casilla de verificación correspondiente.

Ajustes: on, off, ---

NOTA: Si los parámetros “Int Sw”/“Ext Sw” están configurados como “off”, no estarán disponibles.

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Master

Play

Edit Select

Common Select

Name

Memory

Zone Sw

Zone Edit Select

Transmit

Note

Preset

Knob/Slider

Job Select

Bulk

Initialize

Apéndice

2 Note (Nota)

En esta pantalla puede ajustar los parámetros relacionados con el tono y el teclado para cada zona, pudiendo así definir divisiones de zona y determinar el rango de tono para una de ellas.

MASTER	ZONE	Note	ZONE 1	
Octave		+0	+0	+0
Transpose		+0	+0	+0
Note Lmt Lo	C	-2	C	-2
Note Lmt Hi	G	8	G	8

Octave (Cambio de octava)

Determina, en octavas, el grado en que el registro de la zona se desvía hacia arriba o abajo. Es posible ajustar la compensación ascendente o descendente hasta un registro máximo de tres octavas.

Ajustes: -3 – +0 (predeterminado) – +3

Transpose (Transposición)

Determina el grado, en semitonos, en que el registro de la zona se desvía hacia arriba o hacia abajo.

Ajustes: -11 – +0 (predeterminado) – +11

Note Lmt Lo (Límite inferior de nota)

Note Lmt Hi (Límite superior de nota)

Determina las notas más graves y más agudas del registro de cada zona.

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

NOTA: Las notas también pueden configurarse directamente con el teclado. Para ello, pulse el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulse la tecla de su preferencia.

3 Preset (Predefinidos)

En esta pantalla podrá especificar que los ajustes relacionados con la voz de cada zona se transmitan automáticamente como mensajes MIDI al seleccionar el Master.

MASTER	ZONE	Preset	ZONE 1	
Bank MSB		000	000	000
Bank LSB		000	000	000
PC		001	001	001
Volume		100	100	100
Pan		C	C	C
MIDISendSw			off	

Bank MSB (Selección de banco MSB)

Bank LSB (Selección de banco LSB)

PC (Número de cambio de programa)

Permite especificar los ajustes relacionados con la voz de cada zona en el Master seleccionado. Las voces seleccionadas dependerán de los dispositivos MIDI externos.

Ajustes: Banco MSB (Selección de banco MSB): 000 – 127

Banco LSB (Selección de banco LSB): 000 – 127

PC (Cambio de programa): 001 – 128

Volume (Volumen)

Permite configurar el ajuste del volumen de cada zona en el Master seleccionado.

Ajustes: 000 – 127

Pan (Panorámica)

Permite configurar el ajuste del efecto panorámico de cada zona en el Master seleccionado.

Ajustes: L64 – C – R63

MIDI Send Sw (Selector de transmisión MIDI)

Permite especificar si los mensajes MIDI se transmitirán (on) o no (off) al configurar los parámetros en esta pantalla. Si se configura como “on”, al cambiar el valor de esta pantalla los mensajes MIDI correspondientes se transmitirán a un generador de tonos externo o interno.

Ajustes: off, on

NOTA: Debe recordarse que este ajuste volverá automáticamente a quedar configurado como off al apagar el instrumento.

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Master

Play

Edit Select

Common Select

Name

Memory

Zone Sw

Zone Edit Select

Transmit

Note

Preset

Knob/Slider

Job Select

Bulk

Initialize

Apéndice

4 Knob/Slider (Potenciómetro/Mando deslizante)

En esta pantalla podrá determinar qué números de Control Change se transmitirán a un generador de tonos interno o externo cuando se utilizan los potenciómetros y mandos deslizantes de cada zona.

NOTA: Este ajuste surtirá efecto solamente si el parámetro "Knob/Slider" de Zone Switch está configurado como on. Es decir, los potenciómetros y mandos deslizantes funcionarán como controladores de la zona cuando los testigos luminosos de las funciones Knob y Slider estén apagados.

MASTER	zone	Knob/Slider	zone 1	zone 2	zone 3	zone 4
Knob	10	10	10	10	10	10
Slider	07	07	07	07	07	07

Slider (Mando deslizante)

Knob (Potenciómetro)

Permite determinar qué números de Control Change se transmitirán cuando se utilicen potenciómetros y mandos deslizantes para controlar cada zona. Los potenciómetros del 1 al 4 y los mandos deslizantes del 1 al 4 funcionan como potenciómetros y mandos para las zonas de la 1 a la 4.

Ajustes: off, 01 – 95

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Master

Play

Edit Select

Common Select

Name

Memory

Zone Sw

● Zone Edit Select

Transmit

Note

Preset

● Knob/Slider

Job Select

Bulk

Initialize

Apéndice

Master Job (Trabajo de Master)

El modo Master Job (Trabajo de Master) dispone de prácticas herramientas para la inicialización y archivado de datos. Para entrar al modo Master Job, pulse el botón [JOB] en el modo Master. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla original.

Operación

[MASTER] → Seleccione el programa Master → [Job] → Pantalla Job Select (Selección de trabajo) de Master



Estructura básica

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Master

Play

Edit Select

Common Select

Name

Memory

Zone Sw

Zone Edit Select

Transmit

Note

Preset

Knob/Slider

Job Select

● Bulk

● Initialize

Apéndice

Bulk (Volcado por lotes)

Esta función permite enviar todos los ajustes de parámetros editados del Master seleccionado en ese momento a un ordenador o a otro dispositivo MIDI para archivar los datos.

Pulse el botón [ENTER] para ejecutar el procedimiento Bulk Dump (Volcado por lotes).

NOTA: Para poder ejecutar la función Bulk Dump, deberá especificar el valor correcto de MIDI Device Number (Número de dispositivo MIDI) (página 138). Si se transmite un mensaje a varios destinatarios desde el S90 XS/S70 XS con el número de dispositivo en "all", el S90 XS/S70 XS será reconocido como dispositivo número 1; si el número de dispositivo está en "off", el S90 XS/S70 XS no transmitirá dicho mensaje.

NOTA: El volcado por lotes también puede enviarse directamente desde el teclado. Para ello, pulse el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulse el botón [MASTER].

Initialize (Inicialización)

Esta función le permite restablecer (inicializar) la configuración predeterminada de todos los parámetros de Master. También permite inicializar de forma selectiva ciertos parámetros, como los ajustes comunes y de zona.

1 All (Todos los parámetros)

Permite determinar si se inicializarán o no todos los ajustes del Master seleccionado. Si se configura como "on", no será posible configurar otros parámetros de esta pantalla.

Ajustes: on (se transmiten), off

2 Common (Comunes)

Permite especificar si se inicializarán o no los ajustes de todos los parámetros comunes del Master seleccionado. Si se configura como "on", al ejecutarse el trabajo se inicializarán todos los ajustes de parámetros de Common Edit.

Ajustes: on (se transmiten), off

3 Zone (Zona)

Permite determinar si se inicializarán o no todos los ajustes de parámetros de zona del Master seleccionado. Si se configura como "on", al ejecutarse el trabajo se inicializarán todos los ajustes de parámetros de Zone Edit. Podrá seleccionar los ajustes tras una inicialización a través de 4 Init Type (Tipo de inicialización).

Si este parámetro está configurado como off, los parámetros (4 - 7) no estarán disponibles.

Ajustes: on (se transmiten), off

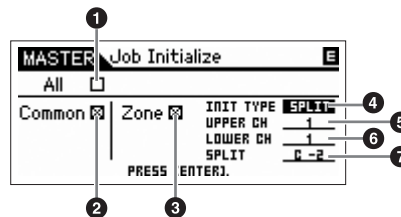
4 Init Type (Tipo de inicialización)

Permite especificar se inicializarán los ajustes de los parámetros de zona del Master seleccionado. Existen tres métodos de inicialización. Si desea establecer otros ajustes, realice la inicialización mediante el método más próximo y, a continuación, edite los parámetros de Zone Edit.

Ajustes: split, zone, layer

split (división)

Configura la zona 1 y la zona 2 como on y, a continuación, divide el registro del teclado entre ambas zonas. "Upper Ch" (Canal superior) determina el canal de transmisión MIDI del registro superior del teclado, "Lower Ch" (Canal inferior) determina el canal de transmisión MIDI del registro inferior del teclado, y "Split Point" (punto de división) determina el número de nota (C -2 - G8) (Do -2 - Sol8) que separa ambos registros del teclado.



zone (zona)

Véase a continuación.

zone (zona)	Tx Ch	Int Sw	Ext Sw	Nota grave	Nota aguda
1	1	on	on	Do -2	Si0
2	2	on	on	Do1	Si2
3	3	on	on	Do3	Si4
4	4	on	on	Do5	Sol8

layer (capa)

Configura las zonas 1 y 2 como "on" y, a continuación, permite distribuir dos partes en capas. "Upper Ch" y "Lower Ch" determinan los canales de transmisión MIDI de las dos zonas, respectivamente. Esta funcionalidad se denomina "capa".

5 Upper Ch (Canal superior)

6 Lower Ch (Canal inferior)

Determina los canales de transmisión MIDI de las zonas 1 y 2, respectivamente, cuando el parámetro Initialize Type está configurado como "layer" o "split".

Ajustes: 1 – 16

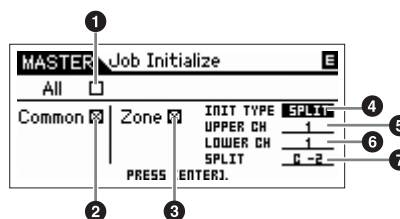
7 Split Point (Punto de división)

Permite determinar el Split Point (Punto de división que divide al teclado en las zonas 1 y 2 si el parámetro Initialize Type está configurado como "split". Configurando este parámetro, el valor de Note Limit High de la zona 1 se ajustará automáticamente con una nota un semitono menor que el valor del Split Point aquí definido, y el valor de Note Limit Low de la zona 2 se ajustará automáticamente con la misma nota que el valor de Split Point aquí definido.

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

NOTA: Los parámetros Note Limit High y Note Limit Low pueden configurarse en la pantalla Note (página 119) de Zone Edit.

NOTA: Las notas también pueden configurarse directamente con el teclado. Para ello, pulse el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulse la tecla de su preferencia.



Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Master

Play

Edit Select

Common Select

Name

Memory

Zone Sw

Zone Edit Select

Transmit

Note

Preset

Knob/Slider

Job Select

Bulk

Initialize

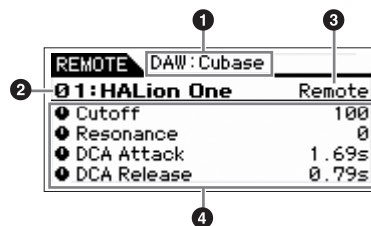
Apéndice

Modo Remote (Remoto)

En el modo Remote pueden utilizarse los mandos deslizantes, los potenciómetros y los botones del instrumento para controlar las pistas del secuenciador y los canales de mezcla del software DAW del ordenador. Por ejemplo, podrá iniciar o detener la reproducción en el software DAW del ordenador con los botones de función y controlar la posición de la canción en el software DAW con el dial de datos, en lugar de hacerlo con el ratón o el teclado del ordenador. Con el modo Remote del S90 XS/S70 XS podrá controlar las aplicaciones DAW Cubase, Logic Pro, SONAR y Digital Performer. Encontrará el ajuste de la afinación en las páginas de Utility.

Operación Pulse el botón [DAW REMOTE].

En este modo se abre la pantalla REMOTE (como las que se muestran más abajo), desde donde podrá activar los controles del panel (como los botones, los potenciómetros y el dial de datos) para manejar a distancia el software del ordenador (quedando, por consiguiente, desactivadas sus funciones normales.). Vuelva a pulsar este botón para salir del modo Remote.



1 Nombre del software DAW

Muestra el nombre del software DAW, que se configura en el modo Utility (página 143).

2 Número de plantilla de control/Nombre de plantilla

En el S90 XS/S70 XS pueden guardarse hasta cincuenta plantillas de control. Para editar las plantillas de control, utilice el S90 XS/S70 XS Remote Editor. Consulte información detallada en el Manual de instrucciones del S90 XS/S70 XS Remote Editor.

3 Valores del parámetro Knob Output Select (Selección de salida de potenciómetro) en cada plantilla.

Muestra los valores del parámetro Knob Output Select configurados en la plantilla de Remote. El parámetro Knob Output Select de la plantilla de Remote Template puede configurarse con el S90 XS/S70 XS Editor. En el siguiente ejemplo, la configuración del parámetro Knob Out Select aparecerá automáticamente indicada como "CC".

- El parámetro MIDI In/Out está configurado como "MIDI".
- El parámetro DAW Select (Selección de DAW) está configurado con cualquier valor, excepto "Cubase".

4 Nombre del parámetro

Muestra los parámetros que pueden modificarse mediante los potenciómetros y mandos deslizantes del panel. Los parámetros visualizados son los cuatro últimos que se han utilizado mediante los potenciómetros y mandos deslizantes.

Funcionamiento básico

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

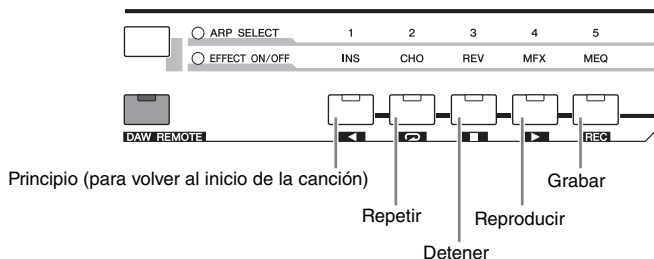
Remote

Apéndice

Funcionamiento en el modo Remote

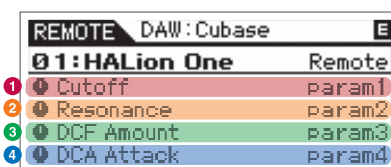
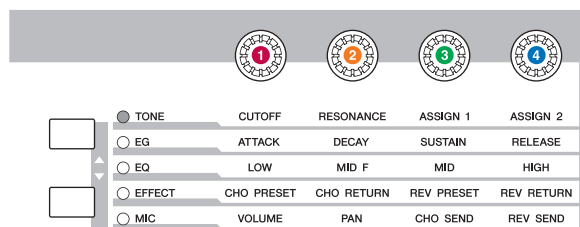
Transporte

En el modo Remote, los botones de función actuarán como botones de control de transporte.



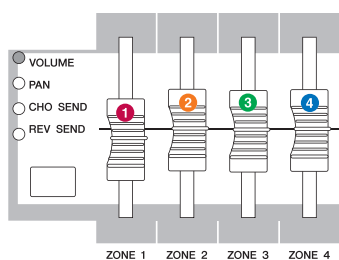
Potenciómetros

En el modo Remote es posible asignar dos funciones a cada potenciómetro. Podrá cambiar la función utilizando los botones de la función Knob. A cada botón de función Knob (superior/inferior) pueden asignárseles cuatro funciones. La función asignada podrá verse en la pantalla al pulsar el botón de función Knob. Al pulsar el botón de función Knob superior, parpadeará el indicador luminoso "TONE". Al pulsar el botón de función Knob inferior, parpadeará el indicador luminoso "MIC".



Mandos deslizantes

En el modo Remote es posible asignar dos funciones a cada mando deslizante. La función asignada podrá verse en la pantalla al pulsar el botón de función Slider. Al pulsar el botón de función Slider, parpadeará el indicador luminoso "VOLUME".



NOTA: Recuerde que es necesario utilizar el S90 XS/S70 XS Remote Editor para asignar funciones a los potenciómetros y mandos deslizantes. Consulte información detallada acerca del funcionamiento en el Manual de instrucciones del S90 XS/S70 XS Remote Editor.

NOTA: Antes de poder utilizar Cubase como software DAW deberá instalar S90 XS/S70 XS Remote Tools en el ordenador. Al instalar S90 XS/S70 XS Remote Tools en el ordenador, también se instalarán S90 XS/S70 XS Remote Editor y S90 XS/S70 XS Extension. S90 XS/S70 XS Extension es el software que integra el S90 XS/S70 XS con Cubase. S90 XS/S70 XS Remote Tools puede descargarse desde la siguiente dirección URL: <http://www.yamahasyth.com/download/>

Funcionamiento básico

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Remote

Apéndice

Funcionamiento principal utilizando los botones del modo Remote

[SHIFT]	Si acciona el potenciómetro manteniendo pulsado este botón, el valor cambiará lentamente.
OCTAVE [-]/[+]	Permite bajar o subir, en octavas, el tono del teclado.
TRANPOSE [-]/[+]	Determina el grado de desplazamiento ascendente o descendente, en semitonos, del registro del teclado.
Botón de función Slider	Muestra la función Slider en la pantalla.
Mando deslizante 1 – 4	Controla el parámetro asignado.
Botón de función Knob (superior/inferior)	Muestra la función Knob (superior/inferior) en la pantalla.
Función	Funciona como transporte del software DAW.
[UTILITY]	Abre la pantalla Remote en el modo Utility.
[EXIT]	Salte de la pantalla Remote para volver a la pantalla predeterminada.
[STORE]	Guarda la plantilla de control editada.
[DEC]/[INC]	Envían mensajes de cambio de programa.
Dial de datos	Cambia la ubicación del transporte.
BANK SELECT [DEC]/[INC]	Cambian las plantillas de control.
[MUTE]/[SOLO]	Silencia o hace un solo con la pista seleccionada en Cubase.
[A] – [H]	Actúan como teclas de función 1 – 8.

NOTA: El dial de datos y los botones [A] – [H] no estarán disponibles al utilizar Digital Performer.

Otras funciones

Velocity Meter (Medidor de velocidad)

Si Velocity Meter se configura como on en la pantalla Remote del modo Utility, los indicadores luminosos [COMMON], [PART SELECT] 1 – 4, [PART ON/OFF], [ARP ON/OFF], [PART ARP] y [ARP HOLD] parpadearán como medidores de velocidad de la interpretación del teclado.

Función del dispositivo HID

Las siguientes teclas funcionarán como un dispositivo HID USB, del mismo modo que un teclado de ordenador.

Cursor [▲]/[▼]/[◀]/[▶]	Teclas de cursor
[ENTER]	Tecla Intro
[EXIT]	Tecla Esc
Números [1] – [10]	Teclado numérico
Numérica [14]	. Tecla punto (.)
Numérica [15]	Tecla -
Numérica [16]	Tecla +

Función de aprendizaje

Estando el cursor del ratón se encuentra en el parámetro del instrumento VST de Cubase versión 4.5 o superior, si se acciona el potenciómetro/mando deslizante manteniendo pulsado el botón de función Knob/Slider, será posible asignar el parámetro requerido al potenciómetro o mando deslizante. Pulse el botón [STORE] para guardar la configuración en la plantilla de control actual.

NOTA: Es posible que esta función no esté disponible en todos los programas de software. Consulte la información más actualizada en la siguiente dirección URL:
<http://www.yamahasyth.com/>

Acerca de los puertos MIDI

El S90 XS/S70 XS utiliza dos puertos MIDI para controlar el software DAW. Cada puerto procesa los siguientes mensajes:

Puerto 1

- Mensajes MIDI del teclado, de inflexión de tono y de la rueda de modulación.
- Mensajes de cambio de control a través de los potenciómetros si Knob Out Select está configurado como "CC" en la plantilla de control.
- Mensajes de cambio de programa si PC Change Mode está configurado como "PC" o "PC + Remote" en la pantalla Remote del modo Utility.

Puerto 2

- Solamente mensajes para Remote Control a través de operaciones del panel de instrumentos.
- Mensajes remotos a través de los potenciómetros si Knob Out Select está configurado como "Remote" en la plantilla de control.
- Mensajes de cambio de programa si PC Change Mode está configurado como "Remote" o "PC + Remote" en la pantalla Remote del modo Utility.
- Comunicaciones con el software de la serie Cubase.

Funcionamiento básico

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

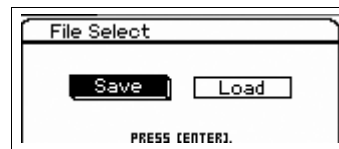
Utility

Remote

Apéndice

Modo File (Archivo)

El modo File (Archivo) dispone de herramientas para la transferencia de datos (de voces e interpretaciones, por ejemplo) entre el instrumento y un dispositivo de almacenamiento externo USB conectado al terminal USB TO DEVICE.



Operación

[UTILITY] → Pantalla File Select (Selección de archivos) → Seleccione “Save” (Guardar) o “Load” (Cargar) → [ENTER]

Terminología del modo File

Para utilizar el modo File es necesario entender diversos conceptos. En esta sección se explica la terminología específica del modo File.

Archivo

Al igual que en un ordenador, en este instrumento diversos tipos de datos (como voces e interpretaciones) pueden ser tratados como archivos y guardados en dispositivos de almacenamiento USB externos. Cada archivo tiene un nombre y una extensión, temas que se describen a continuación.

Nombre de archivo

Al igual que en un ordenador, en el modo File podrá asignar nombres a los archivos. Un nombre de archivo puede contener un máximo de 20 caracteres alfabéticos en la pantalla del instrumento. No es posible guardar archivos de idéntico nombre en el mismo directorio.

Extensión

Las tres letras que siguen al nombre del archivo (después del punto) como, por ejemplo, “.mid” y “.wav”, hacen referencia a la “extensión” del archivo. La extensión indica el tipo de archivo y no puede cambiarse con las operaciones del panel de este instrumento. El modo File de este instrumento es compatible con diez tipos de extensiones diferentes, según los datos concretos.

Tamaño del archivo

Se refiere al espacio que el archivo ocupa en la memoria. El tamaño del archivo está determinado por la cantidad de datos que almacena. Por lo general, el tamaño de un archivo de audio que incluya formas de onda es mucho mayor que el de un archivo MIDI. El tamaño de los archivos está indicado con los términos convencionales: B (byte), MB (megabyte) y GB (gigabyte). 1 KB es equivalente a 1024 bytes, 1 MB es equivalente a 1024 KB y 1 GB es equivalente a 1024 MB.

Almacenamiento

Hace referencia a una unidad de almacenamiento de memoria (como un disco duro) en la que se guarda el archivo. Este instrumento es compatible con diversos tipos de dispositivos de almacenamiento USB conectados al terminal USB TO DEVICE.

Directorio (Dir)

Se trata de una característica organizativa de un dispositivo de almacenamiento de datos, como un disco duro, que permite agrupar los archivos de datos según su tipo o aplicación. El “directorio” es equivalente al término “carpeta” utilizado para los ordenadores. El modo File permite asignar un nombre a un directorio de la misma forma que a un archivo. Tenga en cuenta que el nombre del directorio no tiene ninguna extensión.

Estructura jerárquica o arbórea

Si ha guardado un gran número de archivos en la memoria o en el disco duro, podría organizarlos en las carpetas correspondientes. Asimismo, si dispone de un gran número de archivos y carpetas, podría organizar esas carpetas en una estructura jerárquica, donde se agrupan varias carpetas en las carpetas “padre” correspondiente, y así sucesivamente. La ubicación superior de todas las carpetas (que aparece cuando abre la memoria y disco duro) se denomina “directorio raíz”.

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

File

File Select

Save

Load

File Job

Delete

Rename

New Directory

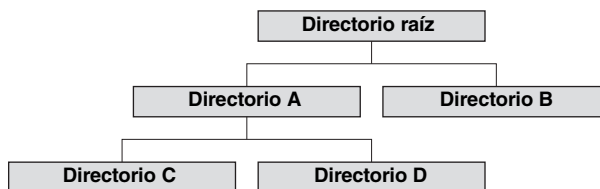
Format

Copy

Apéndice

Cambio del directorio (carpeta) actual

En esta ilustración vemos un ejemplo de cómo cambiar el directorio actual. En primer lugar, abra el directorio raíz para buscar los directorios A y B. A continuación, abra el directorio A para buscar los directorios C y D. Por último, abra el directorio C ir solamente a los archivos guardados en el mismo.



De este modo podrá acceder a las carpetas anidadas en los niveles inferiores de la jerarquía de carpetas. Para seleccionar un directorio superior diferente (por ejemplo, pasar del directorio C al B), vaya primero al nivel inmediatamente superior (directorio A). A continuación, suba un nivel más (para llegar al directorio raíz). Ahora que tanto A como B están disponibles, abra el directorio B. De esta forma podrá desplazarse por la jerarquía de carpetas.

Estructura básica

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File**
- Audio Rec/Play
- Utility

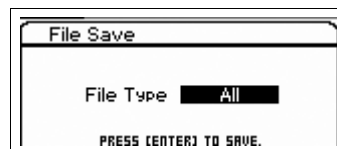
Save (Guardar)

Es posible guardar los datos creados con este instrumento. En la pantalla Save (Guardar) verá solamente aquellos archivos que puedan guardarse en la memoria USB o en la memoria flash interna. Como etiqueta de volumen, la memoria USB se expresa como "xxx_usb*-*" (nombre del almacenamiento en memoria USB y número), en tanto que la memoria interna aparece como "internal".



Utilice los botones del cursor [▲]/[▼] para seleccionar archivos en el mismo directorio, los botones [◀]/[▶] para introducir el directorio, el botón [ENTER] para guardar el archivo y el botón [EXIT] para volver al directorio original.

Si se pulsa el botón [ENTER] o el botón del cursor [▶] mientras el cursor se encuentra en [NEW FILE], en la parte superior de cada directorio, se abrirá el cuadro de diálogo de selección de tipo de archivo.



Seleccione un tipo de archivo y, a continuación, pulse el botón [ENTER] para abrir la pantalla de asignación de nombre. Tras asignar un nombre al archivo, pulse el botón [ENTER] para abrir la pantalla de confirmación. Vuelva a pulsar el botón [ENTER] para guardar el archivo.

File

- File Select
- Save
- Load
- File Job
- Delete
- Rename
- New Directory
- Format
- Copy

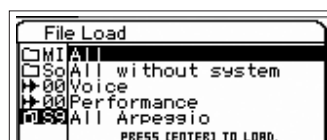
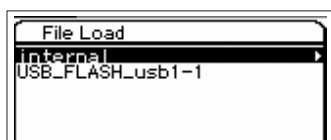
Es posible guardar los siguientes tipos de archivos.

All (Todos)	Todos los datos contenidos en la memoria de usuario interna (Flash ROM) del sintetizador son tratados como un único archivo que puede guardarse en el dispositivo de almacenamiento USB. Este tipo de archivo incluye también la plantilla de control del modo Remote.	.X2A
All Voice (Todas las voces)	Todos los datos de voces de usuario contenidos en la memoria de usuario interna (Flash ROM) del sintetizador son tratados como un único archivo que puede almacenarse en el dispositivo de almacenamiento USB.	.X2V
Seq Chain (Cadena de secuencias)	Los datos de las cadenas del modo Sequence Play (Reproducción de secuencias) son tratados como un único archivo y guardados en el dispositivo de almacenamiento USB.	.X2C

Apéndice

Load (Cargar)

A través de la pantalla File Load se cargan en el instrumento los datos del archivo especificado.



Los tipos de archivos que pueden cargarse se enumeran a continuación.

Tipos de archivos de S90 XS/S70 XS	All (.X2A), All Voice (.X2V), Seq Chain (.X2C), S90 XS/S70 XS Editor (.X2E)
Tipos de archivos de S90 ES	All (.S7A), All Voice (.S7V), S90 ES Voice Editor (.S7E)
Tipos de archivos de MOTIF XS	All (.X0A), All Voice (.X0V), All Arpeggio (.X0G), MOTIF XS Editor (.X0E)
Tipos de archivos de MOTIF-RACK XS	MOTIF-RACK XS Editor (.X1E)
Otros tipos de archivos	Wave (.wav), AIFF (.aif), formato SMF 0/1 (.mid) (Para archivos Wave y AIFF files, sólo se admiten archivos de 44,1 kHz/16 bits.)

Carga de un archivo "All"

Al cargar un archivo "All" podrá cargar solamente datos específicos (banco o programa), así como todos los datos incluidos en el archivo "All". Seleccione el archivo "All" y, a continuación, pulse el botón [ENTER] o el botón del cursor [▶] para abrir la pantalla que permite seleccionar alguno de los siguientes elementos.

All (Todos)

Al seleccionar esta opción se cargarán todos los datos.

All without system (Todos sin sistema)

Al seleccionar esta opción se cargarán todos los datos, excepto los ajustes de Utility.

Voice (Voz)

Al seleccionar esta opción, pulse el botón [ENTER] para cargar todas las voces de usuario, o bien pulse el botón del cursor [▶] para acceder a la pantalla Bank Select.

Performance (Interpretación)

Al seleccionar esta opción, pulse el botón [ENTER] para cargar todas las interpretaciones de usuario, o bien pulse el botón del cursor [▶] para acceder a la pantalla Bank Select.

All Arpeggio (Todos los arpeggios)

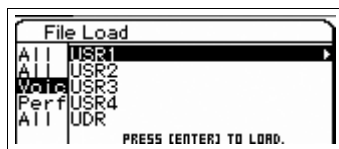
Al seleccionar esta opción se cargarán todos los datos de arpeggios.

Seq Chain (Cadena de secuencias)

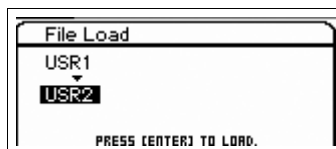
Al seleccionar esta opción se cargarán todos los datos de las cadenas del modo Sequence Play.

Pantalla Bank Select (Selección de banco)

En esta pantalla, que se abrirá al cargar datos de Voice y de Performance, podrá seleccionar el origen y el destino de la carga en el banco.



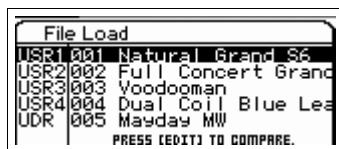
Pantalla de selección de origen de la carga



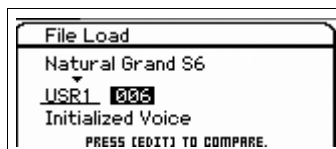
Pantalla de selección de destino de la carga

En la pantalla de origen de la carga, especifique si desea cargar todas las voces del banco o solamente un programa específico. Desplace el cursor hasta el banco que desee cargar y, a continuación, pulse el botón [ENTER] para abrir la pantalla de destino de la carga. En la pantalla de origen de la carga, pulse el botón del cursor [▶] para abrir la pantalla de selección de programa.

Pantalla de selección de programa



Pantalla de selección de origen de la carga



Pantalla de selección de destino de la carga

En la pantalla de selección del origen de la carga, seleccione el programa que desee cargar y, a continuación, pulse el botón [ENTER] o el botón del cursor [▶] para abrir la pantalla de selección de destino de la carga. Seleccione el banco y el número y, a continuación, pulse el botón [ENTER] para abrir la pantalla de confirmación.

NOTA: Podrá seleccionar un programa con los botones BANK [DEC]/[INC], los botones [A] – [H] y los botones numéricos [1] – [16] de las secciones "Bank" o "Number" si los indicadores luminosos [PART]/[MUTE]/[SOLO] están apagados. Para seleccionar la voz correspondiente a la parte actual, pulse el botón [CATEGORY SEARCH].

NOTA: Mientras esta pantalla esté visible, podrá oír el sonido original en el destino pulsando el botón [EDIT] para abrir el modo Compare (Comparación). Para salir del modo Compare, vuelva a pulsar el botón [EDIT].

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

File

File Select

Save

Load

File Job

Delete

Rename

New Directory

Format

Copy

Apéndice

Carga de datos de All Voice

Se trata de la misma función que seleccionar "Voice" al cargar los datos All. Al seleccionar y cargar All Voice, será posible cargar todas las voces, cargar cada banco o cargar un solo programa.

Carga de datos de Seq Chain

Carga los datos de las cadenas del modo Sequence Play. Se trata de la misma función que seleccionar "Seq Chain" al cargar los datos All.

Carga de datos del Editor

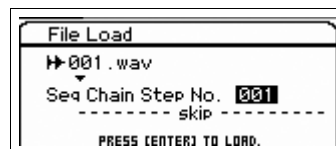
Es posible cargar datos de voces de usuario desde archivos de S90 XS/S70 XS Editor. El procedimiento y los parámetros de carga son los mismos que para cargar "All Voice" de All.

Carga de datos de All Arpeggio

Es posible cargar archivos All Arp guardados en MOTIF XS. En este caso solamente podrá cargar todos los datos de arpeggios del usuario. Se trata de la misma función que seleccionar "All Arp" al cargar los datos All.

Carga de otros datos

Podrá cargar archivos de audio (.wav/.aif) y archivos MIDI estándar para agregar los pasos requeridos en el modo Sequence Play. Seleccione un archivo y, a continuación, pulse el botón [ENTER] para abrir la pantalla File Load (Carga de archivo). Seleccione el paso en el que desee cargar el archivo y, a continuación, pulse el botón [ENTER] para abrir la pantalla de confirmación.



Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

File

File Select

Save

● Load

File Job

Delete

Rename

New Directory

Format

Copy

Apéndice

File Job (Trabajo de Archivo)

En la pantalla File Job (Trabajo de Archivo) es posible eliminar archivos y directorios, cambiar los nombres de los mismos, crear directorios y formatear el almacenamiento.



Operación

[FILE] → Pantalla File Select (Selección de archivos) → Seleccione “Save” o “Load” → [ENTER] → Seleccione un archivo o directorio → [JOB]

Delete (Eliminar)

Permite eliminar el archivo o directorio actualmente seleccionado. Al seleccionar un dispositivo de almacenamiento o [NEW FILE], este parámetro no será visible.

Rename (Cambiar nombre)

Permite cambiar el nombre del archivo o directorio actualmente seleccionado. Asigne un nombre al archivo en el cuadro de diálogo de asignación de nombre. El nombre puede tener 20 caracteres como máximo.

NOTA: Este parámetro no estará disponible al seleccionar un dispositivo de almacenamiento o [NEW FILE].

New Directory (Nuevo directorio)

Permite crear un nuevo directorio en el directorio actual. Asigne un nombre al directorio en el cuadro de diálogo de asignación de nombre. El nombre puede tener 20 caracteres como máximo. Al seleccionar un dispositivo de almacenamiento, este parámetro no será visible.

Format (Formato)

Permite formatear el dispositivo de almacenamiento USB actual o la memoria flash interna.

NOTA: No se puede cambiar el nombre de la etiqueta de volumen de la memoria flash interna (internal).

NOTA: El archivo de sistema es FAT32 al formatear un dispositivo de almacenamiento USB.

Copy (Copiar)

Permite copiar el archivo seleccionado en el directorio raíz de un dispositivo de almacenamiento. Esta función solamente será visible cuando se haya seleccionado un archivo. En la pantalla en la que haya seleccionado un dispositivo de almacenamiento que se haya abierto para ejecutar esta tarea, seleccione el dispositivo de su preferencia y, a continuación, pulse [ENTER] para copiar el archivo. Si ya existe un archivo de idéntico nombre, aparecerá un mensaje de confirmación.



Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

File

File Select

Save

Load

File Job

● Delete

● Rename

● New Directory

● Format

● Copy

Apéndice

Modo Audio Record/Play (Grabar/Reproducir audio)

En el modo Audio Record/Play podrá grabar las interpretaciones del teclado y guardarlas como archivo de audio en el directorio raíz del dispositivo de almacenamiento USB externo o en la memoria flash interna, lo que permitirá reproducir el archivo de audio desde el dispositivo de almacenamiento especificado.

Operación Botón [AUDIO REC/PLAY] → Pantalla Audio Record/Play Select



Rec (Grabación)

En esta sección explicamos cómo grabar la interpretación del teclado en forma de archivo Wave de 44,1 kHz y 16 bits. Su interpretación al teclado se puede grabar durante un máximo de 74 minutos a un nivel de grabación fijo.

NOTA: El tiempo de grabación puede variar en función del dispositivo de almacenamiento USB. En la memoria flash interna podrá grabar hasta un máximo de 18 minutos.

Rec Storage (Almacenamiento de grabación)

El destino de la grabación será el directorio más alto de la etiqueta de volumen aquí seleccionada. Como destino de la grabación podrá seleccionarse la memoria flash interna o un dispositivo de almacenamiento USB. Tenga en cuenta de que no es posible seleccionar los subdirectorios de las etiquetas de volumen. El nombre del archivo se asignará automáticamente.

Ajustes: internal (interna), USB storage device (dispositivo USB)

Trigger Level (Nivel de activación)

Permite determinar el nivel de señal a partir del cual se iniciará la grabación. Para obtener resultados óptimos configúrelo con el nivel más bajo posible para capturar toda la señal, aunque no tan bajo como para que también se graben ruidos no deseados. Pulse el botón [ENTER] para acceder a la pantalla Record Standby (Grabación en espera). Si se ha seleccionado la opción "manual", al pulsar el botón [ENTER] la grabación se iniciará inmediatamente.

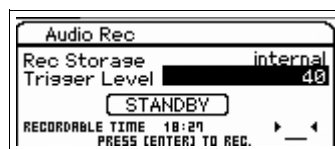
Ajustes: manual, 1 – 127

Recordable Time (Tiempo grabable) (solamente indicativo)

Indica el tiempo de grabación disponible en función del espacio que haya en la memoria. El tiempo aquí indicado se calcula partiendo del supuesto de que se trata de una señal estéreo con una frecuencia de grabación de 44,1 kHz.

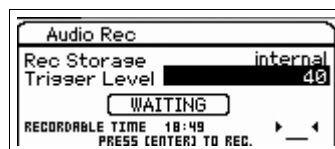
Pantalla STANDBY (En espera)

Permite especificar el valor de Rec Storage y de Trigger Level.



Pantalla WAITING (Esperando)

Esto indica que el instrumento está esperando un nivel que supere el Trigger Level (nivel de activación). La grabación se iniciará cuando el nivel de reproducción supere al especificado en Trigger Level. En esta pantalla, la grabación se iniciará al pulsar el botón [ENTER]. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Standby.



Pantalla RECORDING (Grabando)

Esto indica que la grabación está en curso. Durante la grabación, el valor indicado en Recordable Time irá disminuyendo. Pulse el botón [ENTER] cuando haya terminado la interpretación. Cuando aparezca el mensaje preguntando si se desea guardar o no el archivo, seleccione "Yes" (Sí) para guardarlo en el dispositivo de almacenamiento. Seleccione "No" para no guardarlo y volver a la pantalla Standby.



Estructura básica	
	Voice
	Performance
	Multi
	SEQ Play
	Master
	Remote
	File
	Audio Rec/Play
	Utility

Audio Record/Play	
Audio Record/Play Select	
	Rec
	Play
Audio Play Job	
	Delete
	Rename
	New Directory
	Format
	Copy

Apéndice

Pulsando el botón [EXIT] durante la grabación es posible volver a la pantalla Audio Record/Play Select y continuar grabando. El indicador luminoso [AUDIO REC/PLAY] parpadea durante la grabación, pudiendo así comprobar fácilmente el estado de la grabación. En esta situación es posible cambiar de programas en el modo actual. Pulse el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulse el botón [AUDIO REC/PLAY] para volver a la pantalla Record. Por último, pulse el botón [ENTER] para finalizar la grabación.

Estructura básica

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play**
- Utility

Play (Reproducir)

Es posible reproducir directamente los archivos de audio guardados en la memoria flash interna o en un dispositivo de almacenamiento USB externo. Los formatos de audio disponibles son .wav y .aif estéreo de 44,1 kHz y 16 bits. El procedimiento y el icono de la pantalla de esta pantalla son los mismos que en el modo File (página 126). Al terminar de grabar en el modo Audio Record/Play, esta pantalla se cerrará automáticamente.



Pantalla File Select (Selección de archivos)

Pantalla File Select (Selección de archivos)

Aquí puede seleccionarse el archivo que se desea reproducir. Seleccione el archivo de audio y, a continuación, pulse el botón [ENTER] o el botón del cursor [▶] para abrir la pantalla Play (Reproducir) e iniciar la reproducción. Vuelva a pulsar el botón [ENTER] para acceder a la pantalla Play Standby (Reproducción en espera). Pulse el botón [EXIT] o el botón del cursor [◀] para volver a la pantalla File Select.



Audio Record/Play

Audio Rec/Play Select

- Rec
- Play

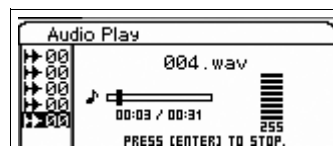
Audio Play Job

- Delete
- Rename
- New Directory
- Format
- Copy

Apéndice

Pantalla Play File (Reproducir archivo)

Esta pantalla será visible durante la reproducción del archivo de audio. En la parte superior de la misma verá el nombre del archivo reproducido. En la parte inferior se indican el tiempo total y el tiempo de la reproducción actual del archivo de audio en forma de valores numéricos y de barras de estado. A la derecha verá el medidor de nivel de reproducción. Debajo del mismo aparece el nivel de la reproducción.



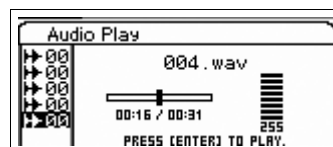
Es posible ajustar el nivel de reproducción del archivo de audio con el dial de datos o con los botones [DEC]/[INC]. Si el nivel de reproducción está configurado como "255", el archivo de audio se reproducirá con el nivel de grabación original. Pulse el botón [ENTER] para detener momentáneamente la reproducción.

NOTA: No es posible aplicar efectos internos al sonido de reproducción de audio.

NOTA: La reproducción de audio no puede ser grabada internamente.

Pantalla Play Standby (Reproducción en espera)

Esta pantalla se abrirá al pulsar el botón [ENTER] de la pantalla Play File. Vuelva a pulsar el botón [ENTER] para iniciar la reproducción desde la posición de la canción en que se interrumpió la última vez. Pulse el botón [EXIT] o el botón del cursor [◀] para volver a la pantalla File Select.



Audio Play Job (Trabajo de reproducción de audio)

Seleccione un archivo de audio y, a continuación, pulse el botón [JOB] para eliminar el archivo o cambiarle el nombre.

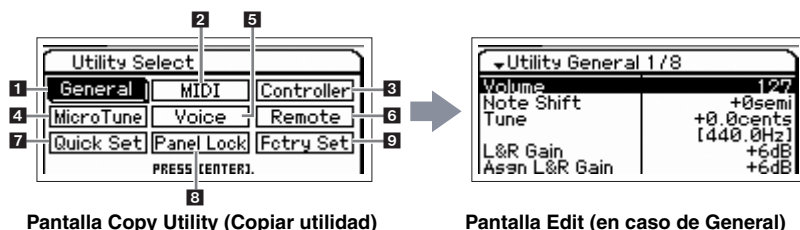
NOTA: Esta función es la misma que las funciones "Delete" y "Rename" del modo File (página 130).

Modo Utility

En el modo Utility es posible configurar parámetros que se aplican a todo el sistema del instrumento. Para seleccionar el modo Utility, pulse el botón [UTILITY]. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla original.

Operación

[UTILITY] → Seleccione la pantalla de su preferencia en la pantalla Utility Select (Selección de utilidad → [ENTER] → Pantalla de edición



1 General

Volume (Volumen)

Determina el volumen general del instrumento.

Ajustes: 0 – 127

Note Shift (Desplazamiento de notas)

Determina el grado de desplazamiento (en semitonos) del tono de todas las notas.

Ajustes: -24 semi – +0 semi – +24 semi

Tune (Afinación)

Determina la afinación de todo el sonido del S90 XS/S70 XS. Puede ajustarla en incrementos de centésimas.

Ajustes: -102,4 cent [414,7 Hz] – +0 cent [440,0 Hz] – +102,3 cent [466,8 Hz]

L&R Gain (Ganancia izquierda y derecha)

Determina la ganancia de salida de las tomas OUTPUT L/MONO y R.

Ajustes: 0 dB, +6 dB

Asgn L&R Gain (Asignación de ganancia izquierda y derecha)

Determina la ganancia de salida de las clavijas ASSIGNABLE OUT L y R.

Ajustes: 0 dB, +6 dB

Kbd Octave (Octava de teclado)

Determina el grado desplazamiento ascendente o descendente, en octavas, del registro del teclado. Este ajuste puede cambiarse pulsando cualquiera de los botones OCTAVE.

Ajustes: -3 – +0 – +3

Kbd Transpose (Transposición en el teclado)

Determina el grado de desplazamiento ascendente o descendente, en semitonos, del registro del teclado. Este ajuste puede cambiarse pulsando cualquiera de los botones TRANSPOSE.

Ajustes: -11 semi – +0 semi – +11 semi

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Utility

Utility Select	
●	General
	Layer/Split/ Drum Assign
	MIDI
	Controller
	Micro Tune
	Voice Select
	Arpeggio
	A/D Out
	A/D FX
	Master FX
	Master EQ
	Remote
	Quick Set
	Panel Lock
	Fctry Set

Apéndice

Kbd Vel Curve (Curva de velocidad del teclado)

Las cinco curvas determinan la manera en que se generará y transmitirá la velocidad real en función de la velocidad (intensidad) con que se toquen las notas en el teclado.

Ajustes: normal, soft, hard, wide, fixed

normal	Esta "curva" lineal produce una correspondencia de uno a uno entre la intensidad de la interpretación (velocidad) con el teclado y el cambio de sonido real.
soft (suave)	Esta curva genera una respuesta mayor, especialmente para velocidades más lentas.
hard (fuerte)	Esta curva reduce en efecto la respuesta total en comparación con la curva "norm".
wide (amplia)	Este ajuste genera curvas de respuesta opuestas para velocidades más lentas y más rápidas. Amplía el registro dinámico aparente del controlador, produciendo menos cambios de sonido en el registro más suave y más cambios en el registro más intenso.
fixed (fija)	Este ajuste produce el mismo grado de cambio de sonido (definido en Fixed Velocity, a continuación), cualquiera que sea la intensidad de la interpretación.

Kbd Fixed Vel (Velocidad fija del teclado)

Este parámetro solamente estará disponible si selecciona la curva de velocidad "fixed" anterior. La velocidad de la nota que toque se fija con el valor que se configura aquí.

Ajustes: 1 – 127

FS Sustain Pedal (Selección de pedal de sostenido de interruptor de pie)

Determina el modelo del controlador de pedal opcional conectado a la toma FOOT SWITCH SUSTAIN que debe reconocerse.

Si se utiliza el modelo FC3:

Al conectar un FC3 opcional (equipado con la función de medio amortiguador) para producir el efecto especial de "medio amortiguador" (como en un piano acústico real), configure parámetro como "FC3 (half on)". Si no necesita esta función o desea desactivarla, aunque utilizar de todos modos un FC3, configure este parámetro como "FC3 (half off)".

Si se utiliza el modelo FC4 o FC5:

Seleccione "FC4/5". Los modelos FC4 y FC5 no están equipados con la función de medio amortiguador.

Ajustes: FC3 (Half On, Medio activado), FC3 (Half Off, Medio desactivado), FC4/5

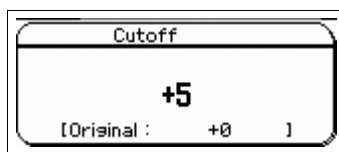
NOTA: Tenga en cuenta que este ajuste no es necesario si el medio amortiguador se controla mediante el envío de mensajes Control Change (Cambio de control) desde un dispositivo MIDI externo al instrumento.

Knb/Slidr Disp Time (Tiempo de pantalla de potenciómetro/deslizante)

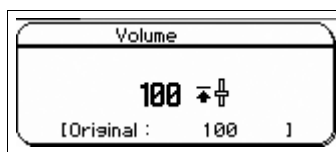
Determina si el accionamiento de alguno de los potenciómetros o mando deslizante provocará o no la apertura de la ventana emergente Knob o Slider.

Ajustes: off, 1 sec, 1.5 sec, 2 sec, 3 sec, 4 sec, 5 sec, keep

off (desactivado)	Si se selecciona esta opción, la ventana emergente no se abrirá incluso si se accionan los potenciómetros o mandos deslizantes.
1 sec – 5 sec (1 – 5 seg)	El accionamiento de un potenciómetro o mando deslizante hará que la ventana emergente aparezca durante 1 a 5 segundos antes de cerrarse automáticamente.
keep (mantener)	El accionamiento del potenciómetro o mando deslizante provocará la apertura de la ventana emergente. Si esta ventana está abierta, la apertura de otra pantalla, cuadro de diálogo o ventana emergente, así como el pulsar el botón [ENTER] o [EXIT], hará que se cierre.



Pantalla emergente Knob (Potenciómetro)

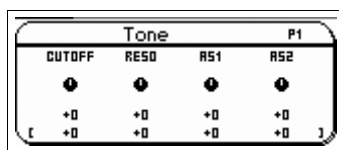


Pantalla emergente Slider (Mando deslizante)

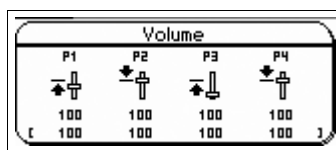
Knb/Slidr Func Disp Sw (Selector de pantalla de función Potenciómetro/Mando deslizante)

Determina si pulsar o no el botón de función Knob o Slider hará que aparezca la ventana emergente Knob Function (página 29) o Slider Function (página 30). A diferencia de las ventanas emergentes Knob y Slider, no es posible especificar el momento de apertura de la ventana emergente.

Ajustes: off, on



Pantalla emergente KnobFunction (Función potenciómetro)



Pantalla emergente Slider Function (Función mando deslizante)

Estructura básica

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Utility

Utility Select

General
Layer/Split/Drum Assign
MIDI
Controller
Micro Tune
Voice Select
Arpeggio
A/D Out
A/D FX
Master FX
Master EQ
Remote
Quick Set
Panel Lock
Fctry Set

Apéndice

Knob Curve (Curva de potenciómetro)

Ajusta la sensibilidad de la respuesta de pulsación en cinco pasos. Los valores más altos suponen una mayor sensibilidad, lo que permite realizar cambios importantes en el valor con solamente accionar el potenciómetro.

Ajustes: 1 – 5

Slider Mode (Modo Mando deslizante)

Determina cómo resultará afectado el valor del parámetro si se acciona el control deslizante.

Ajustes: catch, jump

catch (captura)	El accionamiento del mando deslizante no afectará inmediatamente al valor, aunque sí lo hará después de que la posición del mando llegue a la posición correspondiente al valor actual.
jump (salto)	El accionamiento del mando deslizante cambiará inmediatamente el valor actual por el nuevo valor correspondiente a la posición del mando deslizante.

Bank Wrap Around (Reordenación de banco)

Al utilizar los botones [DEC]/[INC] de BANK para cambiar el banco/parte del modo Voice/Performance, esta opción determina si al pulsar el botón de cursor [RIGHT] alternará o no continuamente desde el último al primer banco o parte, y viceversa (del último al primero). Si este parámetro se configura como "on", estará disponible la opción de cambio continuo.

Ajustes: off, on

Auto Load (Carga automática)

Determina si la función Auto Load está activada o desactivada. Si está activada, el instrumento cargará automáticamente los archivos especificados (desde el dispositivo de almacenamiento USB o desde la memoria flash interna) en la memoria de usuario, siempre y cuando el equipo esté encendido. El archivo a cargar aparece indicado en esta pantalla. El archivo a cargar automáticamente se especifica en la pantalla File Load (Carga de archivos) que se abre pulsando el botón [ENTER].

Ajustes: off, on

Power on Mode (Modo de encendido)

Determina el modo de encendido, y el banco de memoria, predeterminados. Esto permite seleccionar el estado que se abrirá automáticamente al poner el marcha el equipo.

Ajustes: performance, voice (USER1), voice (PRE1), voice (GM), master, multi

performance (interpretación)	La siguiente vez que se encienda el equipo, se abrirá en el modo Performance y se seleccionará automáticamente el número del primer programa (USER: 001).
voice (USER1) (voz (USUARIO 1))	La siguiente vez que se encienda el equipo, se abrirá en el modo Voice y se seleccionará automáticamente el número del primer programa de Voces de usuario (USR: 001).
voice (PRE1) (voz (PRE1))	La siguiente vez que se encienda el equipo, se abrirá en el modo Voice y se seleccionará automáticamente el número del primer programa de Voces predefinidas (USR: 001).
voice (GM) (voz (GM))	La siguiente vez que se encienda el equipo, se abrirá en el modo Voice y se seleccionará automáticamente el número del primer programa de Voces predefinidas (GM: 001).
master (Master)	La siguiente vez que se encienda el equipo, se abrirá en el modo Master y se seleccionará automáticamente el número del primer programa (001).
multi (Multi)	La siguiente vez que se encienda el equipo, se abrirá en el modo Multi y se seleccionará automáticamente el número del primer programa (001).

NOTA: No olvide guardar la configuración de Utility en la memoria interna pulsando el botón [STORE] antes de apagar el equipo. Recuerde que la configuración de Utility se perderá si apaga el equipo sin haber ejecutado la operación Store.

LCD Mode (Modo LCD)

Enciende la retroiluminación de la pantalla LCD.

Ajustes: normal, reverse (inversa)

Click Sw (Selector de metrónomo)

Permite seleccionar la activación y desactivación del sonido del metrónomo. Otra manera de configurar este parámetro es pulsar la tecla [SHIFT] y, sin soltarla, pulsar el botón [START/STOP].

Ajustes: off, on

Click Beat (Pulsación del metrónomo)

Determina la signatura de tiempo del metrónomo. El énfasis se pone en la primera pulsación de la signatura de tiempo configurada aquí. La signatura de tiempo del archivo MIDI estándar seleccionada en el modo Sequence Play sustituirá al valor aquí configurado.

Ajustes: 1/4 – 16/4, 1/8 – 16/8, 1/16 – 16/16

Estructura básica

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Utility

Utility Select
General
Layer/Split/Drum Assign
MIDI
Controller
Micro Tune
Voice Select
Arpeggio
A/D Out
A/D FX
Master FX
Master EQ
Remote
Quick Set
Panel Lock
Fctry Set

Apéndice

Click Tempo (Tempo del metrónomo)

Determina el tempo del sonido del metrónomo. El tempo configurado aquí se aplicará a la reproducción de arpeggios. Si MIDI Sync se configura como "external" o como "auto" con el reloj MIDI (F8) recibido, en esta pantalla aparecerá indicado "external" y no será posible configurar el tempo.

Ajustes: 5 – 300, external (externo)

NOTA: Otra opción para configurar este parámetro es pulsando la tecla [SHIFT] y, sin soltarla, pulsar varias veces el botón [ENTER] aplicando el tempo de su preferencia. Esta función se denomina "Tempo por pulsación".

Click Volume (Volumen del metrónomo)

Determina el volumen del sonido del metrónomo.

Ajustes: 0 – 127

Click Type (Tipo de metrónomo)

Permite determinar el tipo tonal (Voz) del sonido del metrónomo. Existen diez tipos disponibles.

Ajustes: 1 – 10

Click Output Sel (Selección de salida del metrónomo)

Permite determinar el destino de la salida del sonido del metrónomo.

Ajustes: L&R, asL&R, asL, asR

Layer/Split/Drum Assign (Asignación de Capa/División/Percusión)

Permite determinar los parámetros del Performance Creator (botones [LAYER]/[SPLIT]/[DRUM ASSIGN]).

Type (Tipo)

Permite determinar qué voz se asignará primero al utilizar el Performance Creator. Si se selecciona "manual", se asignará la voz especificada debajo como banco o número. Si se selecciona "random" (aleatorio), se asignará aleatoriamente una voz.

Ajustes: manual, random

Bank (Banco) Number (Número) Name (Nombre)

Permite determinar la voz que se asignará primero al utilizar el Performance Creator. Seleccione la voz de su preferencia especificando el banco y número. El nombre se determinará automáticamente.

Ajustes: Bank (Banco): PRE1 – 8, USR1 – 4, PDR, UDR, GM, GMDR
Number (Número): 001 – 128
Name (Nombre): Indication only

Split Lo/Up (División inferior/superior)

Determina el área del teclado a la que se asignará la primera voz al ejecutar Split (División) en el Performance Creator. Si se selecciona "both", la primera voz se asignará a todas las notas del teclado. Si se selecciona "lower", la primera voz será asignada al área situada por debajo del Split Point (Punto de división). Si se selecciona "upper", la primera voz será asignada al área situada desde el Split Point (Punto de división) en adelante.

Ajustes: both (ambos), lower (inferior), upper (superior)

Estructura básica

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

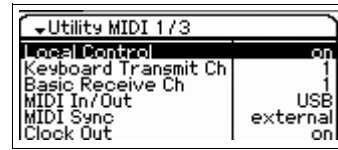
Utility

Utility Select	
<input checked="" type="radio"/>	General
<input type="radio"/>	Layer/Split/Drum Assign
MIDI	
Controller	
Micro Tune	
Voice Select	
<input type="radio"/>	Arpeggio
<input type="radio"/>	A/D Out
<input type="radio"/>	A/D FX
<input type="radio"/>	Master FX
<input type="radio"/>	Master EQ
Remote	
Quick Set	
Panel Lock	
Fctry Set	

Apéndice

2 MIDI

Esta pantalla permite configurar los ajustes MIDI del instrumento.



Local Control (Control local)

Esta opción permite determinar si el generador de tonos del instrumento responderá o no a la interpretación del teclado. Si "Local Control" se configura como "off", los potenciómetros, mandos deslizantes, el teclado y cualquier otro control del panel se desconectarán internamente del generador de tonos. Incluso si se configura como "off", los datos se transmitirán a través de MIDI. Además, el generador de tonos interno responderá a los mensajes recibidos a través de MIDI.

Ajustes: off, on

Keyboard Transmit Ch (Canal de transmisión del teclado)

Determina el canal MIDI a través del cual instrumento envía datos MIDI (a un secuenciador externo, generador de tonos u otro dispositivo). Este parámetro está disponible en el modo generador de tonos de un solo timbre (modos Voice o Performance).

Ajustes: 1 – 16, off

NOTA: En el modo Multi, los datos MIDI creados al tocar el teclado, los potenciómetros o las ruedas se enviarán al bloque generador de tonos o a los dispositivos MIDI externos a través del canal MIDI del mismo nombre que el canal de recepción MIDI de la parte seleccionada en ese momento. El canal de recepción de cada parte puede configurarse en la pantalla Voice (página 101) de Multi Part Edit.

Basic Receive Ch (Canal de recepción básico)

Determina el canal de recepción MIDI cuando este sintetizador se configura en modo generador de tonos de un solo timbre (modos Voice o Performance).

Ajustes: 1 – 16, omni, off

NOTA: En el modo Multi, el canal de recepción de cada parte puede configurarse en la pantalla Voice (página 101) de Multi Part Edit.

MIDI IN/OUT (Entrada y salida MIDI)

Determina qué terminales de entrada y salida físicos se utilizarán para transmitir y recibir datos MIDI:

Ajustes: MIDI, USB

NOTA: Si no hay un cable USB conectado al S90 XS/S70 XS, el terminal MIDI se utilizará automáticamente para transmitir y recibir datos MIDI, incluso si este parámetro está configurado como "USB".

MIDI Sync (Sincronización MIDI)

Determina si la reproducción de arpeggios se sincronizará con el reloj interno del instrumento o con un reloj MIDI externo.

Ajustes: internal, external, auto

internal (interno)	La sincronización se realiza con el reloj interno. Seleccione este ajuste cuando este generador de tonos vaya a utilizarse solo o como reloj principal de otros equipos.
external (externo)	La sincronización se realiza con una señal de reloj MIDI que se recibe desde un instrumento MIDI externo a través de MIDI. Utilice esta opción si el dispositivo externo va a utilizarse como principal.
auto (automático)	Si el reloj MIDI se transmite de manera continua desde un dispositivo MIDI o desde un ordenador, el reloj interno del S90 XS/S70 XS no surtirá efecto, y el equipo se sincronizará con el reloj externo. Cuando la señal de reloj MIDI no se transmite desde un dispositivo MIDI externo o un ordenador, el reloj interno del S90 XS/S70 XS continuará sincronizado con el último tempo recibido desde un dispositivo MIDI externo u ordenador (software DAW). Esta opción resulta práctica si se desea alternar entre una señal de reloj externa y una interna.

NOTA: Al configurar este instrumento para que la reproducción de arpeggios se sincronice con un reloj MIDI externo, asegúrese de configurar los dispositivos de tal manera que la señal de reloj MIDI procedente del software DAW o de un dispositivo MIDI externo se transmita correctamente al instrumento.

Clock Out (Salida de reloj)

Determina si los mensajes (F8H) de reloj MIDI se transmitirán a través de MIDI.

Ajustes: off, on

NOTA: Si "MIDI Sync" se ha configurado como "external", la señal de reloj MIDI de este instrumento no se transmitirá a un dispositivo externo.

Estructura básica

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play

Utility

Utility

Utility Select	
General	
	Layer/Split/Drum Assign
●	MIDI
	Controller
	Micro Tune
Voice Select	
	Arpeggio
	A/D Out
	A/D FX
	Master FX
	Master EQ
	Remote
	Quick Set
	Panel Lock
	Fctry Set

Apéndice

Seq Control (Control de secuenciador)

Determina si las señales de Sequencer Control —de inicio (FAH), continuación (FBH), detención (FCH) y puntero de posición de canción (F2H)— se recibirán/transmitirán o no a través del terminal MIDI OUT/USB.

Ajustes: off, in, out, in/out

off (desactivado)	No se transmiten ni se reconocen.
in (entrada)	Se reconocen pero no se transmiten.
out (salida)	Se transmiten pero no se reconocen.
in/out (entrada/salida)	Se transmiten y se reconocen.

Bank Select Sw (Interruptor de selección de banco)

Este selector activa o desactiva los mensajes de selección de banco, tanto en la transmisión como en la recepción. Si se configura como "on", este generador de tonos responderá a los mensajes de selección de banco entrantes, y también transmitirá los mensajes de selección de banco pertinentes (cuando se usa este panel). Si se configura como "off", no será posible transmitir ni recibir los mensajes de selección de banco.

Ajustes: off, on

Prg Change Sw (Interruptor de cambio de programa)

Este selector activa o desactiva los mensajes de cambio de programa, tanto en la transmisión como en la recepción. Si está configurado "on", este generador de tonos responderá a los mensajes de cambio de programa entrantes, y también transmitirá los mensajes de cambio de programa pertinentes (cuando se usa este panel). Si se configura como "off", no será posible transmitir ni recibir mensajes de cambio de programa.

Ajustes: off, on

Controller Reset (Restablecer controlador)

Determina el estado de los controladores (rueda de modulación, pulsación posterior, controlador de pedal, controlador de viento, potenciómetros, etc.) al alternar entre una voz y otra. Si se configura como "hold", los controladores mantendrán su configuración actual. Si se configura como "reset", se restablecerán los estados predeterminados de los controladores (véase la siguiente explicación).

Ajustes: hold (mantener), reset (restablecer)

Si selecciona "reset", se restablecerán los siguientes estados o posiciones de los controladores:

Pitch Bend (Inflexión de tono):	Center (Central)
Modulation Wheel (Rueda de modulación):	Minimum (Mínimo)
Aftertouch (Pulsación posterior):	Minimum (Mínimo)
Foot Controller (Controlador de pedal):	Maximum (Máximo)
Foot switch (Interruptor de pedal):	Off (Desactivar)

Ribbon Controller (Controlador de cinta):	Center (Central)
Breath Controller (Controlador de viento):	Maximum (Máximo)
Assignable Function (Función Assignable):	Off (Desactivar)
Expression (Expresión):	Maximum (Máximo)

Receive Bulk (Recepción de datos por lotes)

Permite determinar si será o no posible recibir datos de volcado por lotes (Bulk Dump) desde el software DAW o desde dispositivos MIDI externos.

Ajustes: protect (no se reciben), on (se reciben)

Bulk Interval (Intervalo de datos por lotes)

Determina la duración del intervalo de la transmisión de volcado por lotes si se utiliza la función Bulk Dump o si se recibe la Petición de volcado de lote. La función Bulk Dump permite guardar los datos actuales de Voice/Performance/Multi en el búfer de edición (DRAM) y transmitirlos por lotes (como mensaje exclusivo del sistema) al software DAW de un ordenador o a un instrumento MIDI.

Ajustes: 0 – 900 ms

Device No. (Nº dispositivo)

Determina el número de dispositivo utilizado por el S90 XS/S70 XS para recibir o transmitir datos. Este número debe coincidir con el número de dispositivo del software DAW o del dispositivo MIDI externo al transmitir o recibir datos por lotes, cambios de parámetros u otros mensajes exclusivos del sistema.

Ajustes: 1 – 16, all, off

all (todos)	Si se selecciona esta opción, se recibirán los mensajes exclusivos del sistema desde todos los números de dispositivos MIDI. Este instrumento está identificado con el número de dispositivo 1.
off (desactivado)	Si se selecciona esta opción no será posible transmitir ni recibir mensajes exclusivos del sistema, como los datos por lotes y cambios de parámetros. En tal caso, si se intenta transmitir o recibir mensajes exclusivos del sistema, aparecerá un mensaje de error.

Estructura básica

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Utility

Utility Select

General	
	Layer/Split/Drum Assign
<input checked="" type="radio"/>	MIDI
	Controller
	Micro Tune
	Voice Select
	Arpeggio
	A/D Out
	A/D FX
	Master FX
	Master EQ
	Remote
	Quick Set
	Panel Lock
	Fctry Set

Apéndice

3 Controller (Controlador)

Permite determinar las opciones de configuración de Controller Assign (Asignación de controladores) comunes a todo el sistema del instrumento. Será posible asignar números de cambios de control de MIDI a los potenciómetros del panel frontal y a los controladores externos. Por ejemplo, es posible utilizar los potenciómetros ASSIGN 1 y 2 para controlar la profundidad de dos efectos diferentes, y emplear el controlador de pedal para controlar la modulación. Estas asignaciones de números de cambios de control se denominan "Asignación de controladores".

Utility Controller 1/2		
RB	Ctrl No.	22
FC 1	Ctrl No.	11
FC 2	Ctrl No.	4
FS	Ctrl No.	88

RB Ctrl No. (Número de control de cinta)

Permite determinar el número de cambio de control que el instrumento reconocerá como operación del controlador de cinta.

Ajustes: off, 1 – 95

FC 1 Ctrl No. (Número de control de controlador de pedal 1)

FC 2 Ctrl No. (Número de control de controlador de pedal 2)

Permite determinar el número de cambio de control que el instrumento reconocerá como operación del controlador de pedal 1 y 2.

Ajustes: off, 1 – 95

FS Ctrl No. (Número de control del interruptor de pedal)

Permite determinar el número de cambio de control que el instrumento reconocerá como operación del interruptor de pedal.

Ajustes: off, 1 – 95, arp sw (selector arpeggios), play/stop (reproducción parada), PC inc (INC de PC), PC dec (DEC de PC), octave reset (restablecer octavas)

AS 1 Ctrl No. (Número de control de Assignable)

AS 2 Ctrl No. (Número de control de Assignable 2)

Determina el número de cambio de control correspondiente a los potenciómetros ASSIGN 1 ASSIGN 2.

Ajustes: off, 1 – 95

A. Func 1 Ctrl No. (Número de control de función Assignable 1)

A. Func 2 Ctrl No. (Número de control de función Assignable 2)

Permite determinar el número de cambio de control que el instrumento reconocerá como operación de los botones ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2].

Ajustes: off, 1 – 95

BC Ctrl No. (Número de control de controlador de viento)

Permite determinar el número de cambio de control que el instrumento reconocerá como controlador de viento.

Ajustes: off, 1 – 95

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Utility

Utility Select

General	
	Layer/Split/ Drum Assign
MIDI	
<input checked="" type="radio"/>	Controller
Micro Tune	
Voice Select	
	Arpeggio
	A/D Out
	A/D FX
	Master FX
	Master EQ
Remote	
Quick Set	
Panel Lock	
Fctry Set	

Apéndice

4 Micro Tune (Microafinación)

Desde esta pantalla podrá crear su propia microafinación original en el banco de usuario. La afinación de una octava afectará a las notas de todas las octavas, desde Do -2 hasta Sol8.

Number (Número de microafinación)

Permite seleccionar entre 1 y 8 partes en las que se almacenará la configuración de la microafinación creada.

Ajustes: 1 – 8

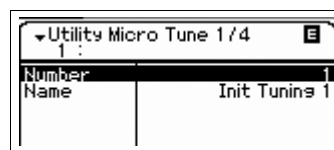
Name (Nombre de la microafinación)

Asigne a la microafinación el nombre de su preferencia. Cuando el cursor esté situado aquí, pulsando el botón [ENTER] o accionando el potenciómetro se abre el cuadro de diálogo de asignación de nombre, donde podrá especificar el nombre de su preferencia. El nombre puede tener 20 caracteres como máximo.

C – B (Compensación de afinación C – Compensación de afinación B)

Permite afinar notas individuales, en centésimas, para crear su propia microafinación original.

Ajustes: -99 cent – +0 cent – +99 cent



5 Voice Select (Selección de voz)

Permite seleccionar la pantalla, incluyendo los parámetros, aplicada a todo el modo Voice.

Arpeggio (Arpeggios de voz)

En esta pantalla podrá configurar las opciones de MIDI para los arpeggios del modo Voice.

Arp MIDI Out Sw (Selector de salida MIDI de arpeggio)

Permite determinar si la salida de los datos de reproducción de arpeggios en el modo Voice hacia los dispositivos externos será en forma de mensajes MIDI. Si se configura como on, se producirá la salida de datos.

Ajustes: off, on

Arp Transmit Ch (Canal de transmisión de arpeggios)

Determina el canal de transmisión MIDI a través del que se enviarán los datos de reproducción de arpeggios a los dispositivos externos como mensajes MIDI (cuando el parámetro Switch anterior se defina como "on").

Ajustes: 1 – 16

A/D Out (Salida A/D de voz)

En esta pantalla pueden configurarse parámetros como destino de salida, volumen, panorámica y efectos de inserción de la señal de entrada de audio procedente de la toma MIC INPUT en el modo Voice.

Volume (Volumen)

Determina el nivel de volumen de la entrada de señales de audio procedentes de la toma MIC INPUT. Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: 0 – 127

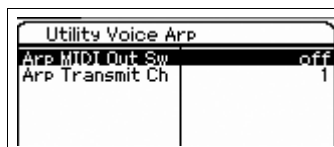
Pan (Panorámica)

Determina la posición panorámica estéreo de la entrada de señales de audio procedentes de la toma MIC INPUT. Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

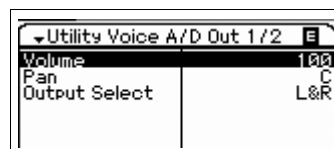
Ajustes: L63 (extremo izquierdo) - C (centro) - R63 (extremo derecho)



Pantalla Voice Select (Selección de voz)



Pantalla Voice Arpeggio (Arpeggios de voz)



Pantalla Voice A/D Output (Salida A/D de voz)

Estructura básica

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Utility

Utility Select	
General	
	Layer/Split/Drum Assign
MIDI	
Controller	
<input checked="" type="radio"/>	Micro Tune
<input checked="" type="radio"/>	Voice Select
<input type="radio"/>	Arpeggio
<input type="radio"/>	A/D Out
	A/D FX
	Master FX
	Master EQ
Remote	
	Quick Set
	Panel Lock
	Fctry Set

Apéndice

Output Select (Selección de salida)

Determina el destino de salida de la entrada de señales de audio procedentes de la toma MIC INPUT.

Ajustes: Véase a continuación.

Indicación en pantalla	Destino de la salida	Estéreo/Mono
L&R	OUTPUT L y R	Estéreo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L y R	Estéreo
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
vocoder	Efecto de inserción de la voz	----

Chorus Send (Transmisión de coros)

Determina el nivel de transmisión de la señal de MIC INPUT transmitida al efecto de coro. Cuanto mayor sea el valor, más pronunciado será el coro. Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: 0 – 127

Reverb Send (Transmisión de reverberación)

Determina el nivel de transmisión de la señal de MIC INPUT transmitida al efecto de reverberación. Cuanto mayor sea el valor, más pronunciada será la reverberación. Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: 0 – 127

Dry Level (Nivel sin efecto)

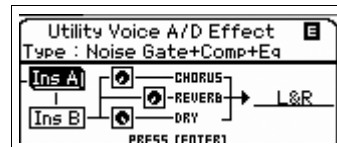
Determina el nivel de la señal de MIC INPUT que no se ha procesado con efectos del sistema (reverberación o coro).

Ajustes: 0 – 127

NOTA: Si Output Select se configura con un valor distinto de "L&R", Reverb/Chorus Send quedará automáticamente configurado como 0, y Dry Level como 127.

A/D FX (Efecto A/D de Voz)

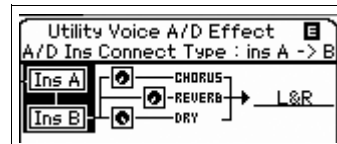
Desde esta pantalla pueden configurarse los tipos de efectos de inserción aplicados a la señal de entrada de audio en el modo Performance. Desde esta pantalla podrá acceder a la pantalla para configurar los parámetros de los efectos de inserción A y B.



Ins Connect Type (Tipo conexión de inserción)

Determina el direccionamiento de los efectos de inserción A y B cuando el cursor está situado en uno a Ins A/B. Los cambios de configuración se verán en el diagrama de la pantalla, que presenta un panorama claro del encaminamiento de la señal. El nombre y el valor del parámetro aparecen indicados en la parte superior de la pantalla.

Ajustes: ins A -> B, ins B -> A



ins A -> B (inserción A -> B)	Las señales procesadas con el efecto de inserción A se transmitirán al efecto de inserción B, y las procesadas con el efecto de inserción B se transmitirán a los efectos de reverberación y coro.
ins B -> A (inserción B -> A)	Las señales procesadas con el efecto de inserción B se transmitirán al efecto de inserción A y las procesadas con el efecto de inserción A se transmitirán a los efectos de reverberación y coro.

Chorus Send (Transmisión de coros)

Determina el nivel de retorno enviado al efecto de coro. Cuanto mayor sea el valor, más pronunciado será el coro. Este parámetro es el mismo que Chorus Send de la pantalla Voice A/D Output. Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: 0 – 127

Reverb Send (Transmisión de reverberación)

Determina el nivel de retorno enviado al efecto de reverberación. Cuanto mayor sea el valor, más pronunciada será la reverberación. Este parámetro es el mismo que Reverb Send de la pantalla Voice A/D Output. Este parámetro puede modificarse directamente con el potenciómetro.

Ajustes: 0 – 127

Dry Level (Nivel sin efecto)

Determina el nivel que no se ha procesado con efectos del sistema (reverberación o coro). Este parámetro es el mismo que Dry Level de la pantalla Voice A/D Output.

Ajustes: 0 – 127

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Utility

Utility Select

General

Layer/Split/
Drum Assign

MIDI

Controller

Micro Tune

● Voice Select

Arpeggio

● A/D Out

● A/D FX

Master FX

Master EQ

Remote

Quick Set

Panel Lock

Fctry Set

Apéndice

Output Select (Selección de salida)

Determina el destino de la salida.

Ajustes: Véase a continuación.

Indicación en pantalla	Destino de la salida	Estéreo/Mono
L&R	OUTPUT L y R	Estéreo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L y R	Estéreo
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
vocoder	Efecto de inserción de la voz	----

NOTA: Si Output Select se configura con un valor distinto de "L&R", Reverb/Chorus Send quedará automáticamente configurado como 0, y Dry Level como 127.

Ins A (Inserción A)

Ins B (Inserción B)

Cuando el cursor esté situado aquí, al pulsar el botón [ENTER] se abrirá la pantalla Insertion Effect Parameter (Parámetros de efectos de inserción).

Effect Parameters (Parámetros de efectos)

Switch (Selector)

Este parámetro está disponible únicamente para el Master Effect (efecto maestro) y no se puede editar aquí.

Category (Categoría)

Type (Tipo)

En la columna Category puede seleccionar alguna de las categorías de efectos, cada una de las cuales contiene tipos de efectos similares. En la columna Type puede seleccionar alguno de los tipos de efectos incluidos en la categoría seleccionada.

Ajustes: Consulte información detallada acerca de los tipos y categorías de efectos en la [página 16](#).

Preset (Predefinidos)

Esta opción permite acceder a los ajustes predefinidos de cada tipo de efecto, que se han diseñado para utilizarse en aplicaciones y situaciones concretas. Es posible modificar cómo se verá afectado el sonido por la configuración preprogramada seleccionada.

NOTA: Consulte información detallada acerca de los ajustes predefinidos de cada tipo de efecto en la Lista de datos (documento PDF separado).

Effect Parameter 1 – 16 (Parámetros de efectos 1 – 16)

Los parámetros de efectos varían en función del tipo de efecto seleccionado en cada momento. Consulte información detallada acerca de los parámetros de efectos en la [página 19](#). Consulte una lista completa de los parámetros de efectos disponibles para cada tipo de efectos en la Lista de tipos de efectos de la Lista de datos (un documento PDF separado).

Master FX (Efecto Master de Voz)

Permite configurar los parámetros del Master Effect (Efecto Master) en el modo Voice. Los ajustes realizados aquí afectan a todas las voces.

Switch (Selector)

Permite determinar si el efecto Master se aplicará o no a la voz. Si se configura como "on", el efecto Master se aplicará.

Ajustes: off, on

Category (Categoría)

Tipo

En la columna Category puede seleccionar alguna de las categorías de efectos, cada una de las cuales contiene tipos de efectos similares. En la columna Type puede seleccionar alguno de los tipos de efectos incluidos en la categoría seleccionada.

Ajustes: Consulte información detallada acerca de los tipos y categorías de efectos en la [página 16](#).

Preset (Predefinidos)

Esta opción permite acceder a los ajustes predefinidos de cada tipo de efecto, que se han diseñado para utilizarse en aplicaciones y situaciones concretas. Es posible modificar cómo se verá afectado el sonido por la configuración preprogramada seleccionada.

NOTA: Consulte información detallada acerca de los ajustes predefinidos de cada tipo de efecto en la Lista de datos (documento PDF separado).

Effect Parameter 1 – 16 (Parámetros de efectos 1 – 16)

Los parámetros de efectos varían en función del tipo de efecto seleccionado en cada momento. Consulte información detallada acerca de los parámetros de efectos en la [página 19](#). Consulte una lista completa de los parámetros de efectos disponibles para cada tipo de efectos en la Lista de tipos de efectos de la Lista de datos (un documento PDF separado).

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Utility

Utility Select

General

Layer/Split/
Drum Assign

MIDI

Controller

Micro Tune

 Voice Select

Arpeggio

A/D Out

 A/D FX

 Master FX

Master EQ

Remote

Quick Set

Panel Lock

Fctry Set

Apéndice

Master EQ (Ecuación Master de Voz)

Esta pantalla permite configurar los parámetros de Master EQ en el modo Voice, lo que permite controlar la ecualización a través de cinco bandas de frecuencia independientes. Los ajustes realizados aquí afectan a todas las voces. Los parámetros son los mismos que los de la pantalla Master EQ de Multi Common Edit (página 97).

6 Remote (Remoto)

Permite configurar los parámetros de Remote. La pantalla Remote puede abrirse directamente pulsando el botón [DAW REMOTE] del panel para entrar al modo Remote y, a continuación, pulsando el botón [UTILITY].



DAW Select (Selección de DAW)

Permite determinar el software de aplicación DAW que se controlará desde el panel de mandos del instrumento.

Ajustes: Cubase, LogicPro, DigiPerf, SONAR

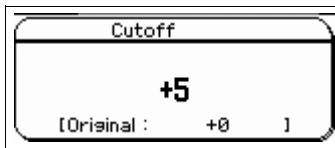
NOTA: Cuando el indicador luminoso de [DAW REMOTE] está encendido, bastará con seleccionar un tipo de DAW para acceder a la configuración de Remote.

Knb/Sldr Disp Time (Tiempo de pantalla de potenciómetro/deslizante)

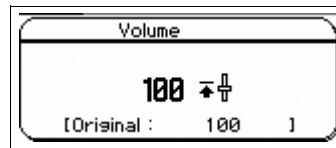
Determina si el accionamiento de alguno de los potenciómetros o mando deslizante provocará o no la apertura de la ventana emergente Knob o Slider.

Ajustes: off, 1 sec, 1.5 sec, 2 sec, 3 sec, 4 sec, 5 sec, keep

off (desactivado)	Si se selecciona esta opción, la ventana emergente no se abrirá incluso si se accionan los potenciómetros o mandos deslizantes.
1 sec – 5 sec (1 – 5 seg)	El accionamiento de un potenciómetro o mando deslizante hará que la ventana emergente aparezca durante 1 a 5 segundos antes de cerrarse automáticamente.
keep (mantener)	El accionamiento del potenciómetro o mando deslizante provocará la apertura de la ventana emergente. Si esta pantalla está abierta, la apertura de otra pantalla, cuadro de diálogo o ventana emergente, así como el pulsar el botón [ENTER] o [EXIT], hará que se cierre.



Pantalla emergente Knob (Potenciómetro)



Pantalla emergente Slider (Mando deslizante)

Knob Curve (Curva de potenciómetro)

Ajusta la sensibilidad de la respuesta de pulsación en cinco pasos. Los valores más altos suponen una mayor sensibilidad, lo que permite realizar cambios importantes en el valor con solamente accionar el potenciómetro.

Ajustes: 1 – 5

NOTA: Estos parámetros también pueden configurarse en la ventana General de Utility.

Slider Mode (Modo Mando deslizante)

Determina cómo resultará afectado el valor del parámetro si se acciona el control deslizante.

Ajustes: catch, jump

catch (captura)	El accionamiento del mando deslizante no afectará inmediatamente al valor, aunque sí lo hará después de que la posición del mando llegue a la posición correspondiente al valor actual.
jump (salto)	El accionamiento del mando deslizante cambiará inmediatamente el valor actual por el nuevo valor correspondiente a la posición del mando deslizante.

Prog Change Mode (Modo Cambio de programa)

Permite determinar qué mensajes se transmitirán al ordenador al pulsar los botones [DEC]/[INC] o accionar el dial de datos. Si se selecciona "PC", los mensajes de cambio de programa se transmitirán a través del puerto MIDI 1. Si se selecciona "remote", los mensajes de control remoto se transmitirán a través del puerto MIDI 2. Si se selecciona la opción "PC+remote", ambos tipos de mensajes se transmitirán a través de los puertos MIDI 1 y 2.

Ajustes: PC+remote, PC, remote

NOTA: Este parámetro quedará configurado como "PC" si "DAW Select" se configura con un valor distinto de "Cubase".

Velocity Meter (Medidor de velocidad)

Permite determinar si las velocidades generadas por la interpretación del teclado serán o no indicadas mediante los botones de Performance Control (Control de interpretación). Si se configura como "on", estos botones funcionarán como medidores de velocidad.

Ajustes: off, on

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Utility

Utility Select

General

Layer/Split/
Drum Assign

MIDI

Controller

Micro Tune

● Voice Select

Arpeggio

A/D Out

A/D FX

Master FX

● Master EQ

● Remote

Quick Set

Panel Lock

Fctry Set

Apéndice

7 Quick Set (Configuración rápida)

Permite acceder a la configuración de parámetros de conexiones externas en los modos Performance y Multi con solamente seleccionarlos entre los predefinidos. Resulta muy práctico, ya que de este modo los parámetros de diversas pantallas se configuran con los valores adecuados con un solo procedimiento.

Quick Setup (Configuración rápida)

Cuando el cursor esté situado aquí, al pulsar el botón [ENTER] se abrirá el cuadro de diálogo Quick Setup (página 144). Este instrumento cuenta con tres combinaciones de las siguientes configuraciones de parámetros, que son adecuadas para las operaciones MIDI habituales:

- Local Control (control local)
- MIDI Sync (Sincronización MIDI)
- Clock Out (Salida de reloj)
- Arp MIDI Out Sw (Selector de salida MIDI de arpeggio)

Estas combinaciones pueden seleccionarse y ejecutarse en el cuadro de diálogo Quick Setup, lo cual permite cambiar instantáneamente todos los ajustes en función de una aplicación o de un uso previsto específicos. Las tres combinaciones pueden cambiarse configurando los siguientes parámetros en esta ventana Quick Setup de Utility.

Configuración 1 – 3 de Local Control

Configuración 1 – 3 de MIDI Sync

Configuración 1 – 3 Clock Out

Configuración 1 – 3 Arp MIDI Out Sw

Ajusta cada valor de Quick Setup 1 – 3.

Ajustes: Véase a continuación.

Local Control (Control local)	off, on
MIDI Sync (Sincronización MIDI)	internal (interna), external (externa), auto
Clock Out (Salida de reloj)	off, on
Arp MIDI Out Sw (Selector de salida MIDI de arpeggio)	all off (todo desactivado), all on (todo activado)

Cuadro de diálogo Quick Setup (Configuración rápida)

Este cuadro de diálogo permite ejecutar Quick Setup seleccionando el número de Quick Setup de su preferencia y, a continuación, pulsando el botón [ENTER].

1 Número de Quick Setup

Este parámetro permite seleccionar los tres tipos de configuraciones registradas en Quick Setup. A continuación presentamos los tres tipos de configuraciones iniciales.

Ajustes: 1 – 3

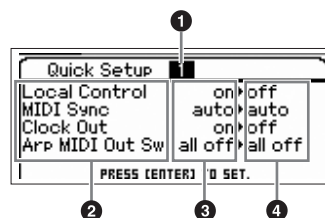
Número de Quick Setup	Descripción	Parámetros	Observaciones
1	Cuando se graban datos de interpretación que no sean datos de arpeggio en algún software DAW de ordenador.	Local Control: off MIDI: auto Clock Out: off Arp MIDI Out Sw: all off	Asegúrese de que la opción Echo Back (MIDI Thru) del software DAW esté configurada como "on".
2	Cuando se graban datos de interpretación, incluidos los de arpeggios, en algún software DAW de ordenador.	Local Control: on MIDI: auto Clock Out: off Arp MIDI Out Sw: all on	Asegúrese de que la opción Echo Back (MIDI Thru) del software DAW esté configurada como "off".
3	Cuando se utiliza el S90 XS/S70 XS como un dispositivo independiente, sin conexión a ningún software DAW ni ningún otro dispositivo MIDI.	Local Control: on MIDI: internal Clock Out: on Arp MIDI Out Sw: all off	

2 Parámetros de Quick Setup (solamente a título indicativo)

Muestra los parámetros de Quick Setup.

3 Configuración actual de cada parámetro (solamente a título indicativo)

4 Nueva configuración tras ejecutar Quick Setup para cada parámetro (solamente a título indicativo)



Estructura básica

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

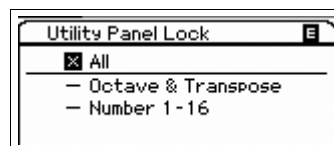
Utility

Utility Select	
	General
	Layer/Split/Drum Assign
	MIDI
	Controller
	Micro Tune
	Voice Select
	Arpeggio
	A/D Out
	A/D FX
	Master FX
	Master EQ
	Remote
●	Quick Set
	Panel Lock
	Fctry Set

Apéndice

8 Panel Lock (Bloqueo del panel)

Permite determinar qué botones quedarán bloqueados al pulsar el botón [PANEL LOCK] del panel.



All (Sección Todo del bloqueo del panel)

Octave & Transpose (Sección Octavas y Transposición del bloqueo del panel)

Number 1 – 16 (Sección Números 1 – 16 del bloqueo del panel)

Si se activa la casilla de verificación “All” (Todo), quedarán bloqueados todos los botones y controladores, a excepción de los siguientes:

- Rueda de inflexión del tono
- Rueda de modulación
- Potenciómetro INPUT GAIN
- Mando deslizante Maste Volume
- Teclado

Si se activa la casilla de verificación “Octave & Transpose”, quedarán bloqueados los botones OCTAVE y TRANSPOSE. Si se activa la casilla de verificación “Number 1 – 16”, quedarán bloqueados los botones numéricos [1] – [16].

Ajustes: on, off

9 Fctry Set (Ajustes de fábrica)

Es posible restablecer la memoria de usuario (página 24) de esta generación de tonos a la configuración predeterminada de fábrica (Factory Set). Tenga en cuenta que la configuración del parámetro Power On Auto Factory Set de esta pantalla se memorizará automáticamente al ejecutar Factory Set.



ATENCIÓN

Al restablecer el ajuste de fábrica, tanto la memoria flash interna como los datos de la memoria interna del usuario (todas las voces de usuario, Multis y opciones de configuración del sistema creados en Utility) se sobrescribirán con los ajustes predeterminados de fábrica. Tenga cuidado de no perder datos importantes. Recomendamos hacer copias de seguridad de los datos importantes y guardarlas en un dispositivo de almacenamiento USB como archivo de tipo “All” en el modo File (Archivo), o bien en un ordenador utilizando la función Bulk Dump (página 127).

Auto Factory Set (Ajustes de fábrica activados automáticamente)

Si este parámetro se configura como “on”, al encender el equipo la memoria del usuario se restablecerá a la configuración predeterminada de fábrica. Si cambia esta opción, asegúrese de ejecutar la función Factory Set para que los cambios surtan efecto.

Ajustes: off, on



ATENCIÓN

Si se configura Auto Factory Set como “on” y se ejecuta Factory Set, la función Factory Set se ejecutará automáticamente cada vez que encienda el equipo. Por ese motivo, normalmente debe estar configurado como “off”.

Estructura básica

Voice

Performance

Multi

SEQ Play

Master

Remote

File

Audio Rec/Play

Utility

Utility

Utility Select

	General
	Layer/Split/ Drum Assign
	MIDI
	Controller
	Micro Tune
	Voice Select
	Arpeggio
	A/D Out
	A/D FX
	Master FX
	Master EQ
	Remote
	Quick Set
●	Panel Lock
●	Fctry Set

Apéndice

Acerca de MIDI

MIDI son las siglas inglesas de Interfaz digital para instrumentos musicales (Musical Instrument Digital Interface), que permite a los instrumentos musicales electrónicos comunicarse entre sí enviando y recibiendo datos compatibles de notas, cambio de control, cambio de programa y otros tipos de datos o mensajes MIDI. Posibilita la comunicación de datos incluso entre instrumentos musicales y equipos de distintos fabricantes.

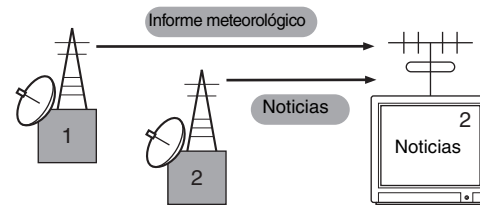
El sintetizador puede controlar otros dispositivos MIDI transmitiendo los datos relacionados con las notas y diversos tipos de datos de controlador. También puede controlarse mediante mensajes MIDI de entrada, que determinan automáticamente el modo del generador de tonos, seleccionan los canales MIDI, las voces y los efectos, cambian los valores de los parámetros y, naturalmente, reproducen las voces especificadas para las distintas partes.

Muchos de los mensajes MIDI que aparecen en formato de datos MIDI se expresan en números decimales, números binarios y números hexadecimales. Los valores hexadecimales tienen una "H" (de hexadecimal) al inicio de la línea de datos o al final de los valores. Otros caracteres en minúsculas (normalmente "n" o "x") representan cualquier valor numérico.

Canal MIDI

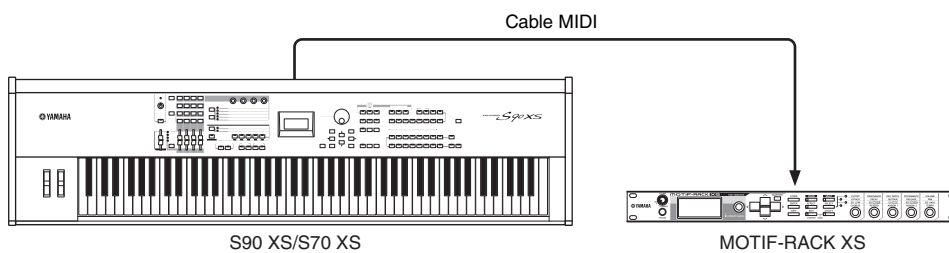
Los datos de interpretación MIDI se asignan a uno de los dieciséis canales MIDI. Esto permite enviar simultáneamente los datos de interpretación de dieciséis partes instrumentales a través de un cable MIDI.

Pensemos en los canales MIDI como si fuesen canales de TV. Cada cadena de televisión transmite sus emisiones a través de un canal determinado. El televisor doméstico recibe simultáneamente muchos programas procedentes de diversas cadenas de TV, y nosotros elegimos un canal para ver el programa que queremos.



MIDI funciona siguiendo el mismo principio básico. El instrumento transmisor envía datos MIDI al instrumento receptor por un canal MIDI concreto (canal de transmisión MIDI) a través de un solo cable MIDI. Si el canal MIDI del instrumento receptor (canal de recepción MIDI) coincide con el canal de transmisión, el instrumento receptor sonará según los datos enviados por el instrumento transmisor.

Consulte información detallada sobre la manera de configurar los canales de transmisión y de recepción MIDI en la [página 138](#).



Canales MIDI y puertos MIDI

Los datos MIDI se asignan a uno de los 16 canales, y el sintetizador puede reproducir simultáneamente 16 partes independientes a través de dichos 16 canales MIDI. Sin embargo, el límite de 16 canales puede superarse mediante puertos MIDI independientes, cada uno de los cuales admite a su vez 16 canales. Mientras que un cable MIDI está preparado para procesar datos simultáneamente en un máximo de 16 canales, una conexión USB es capaz de procesar muchos más, gracias al uso de los puertos MIDI. Cada puerto MIDI puede procesar 16 canales y la conexión USB permite utilizar un máximo de 8 puertos, con lo que es posible utilizar hasta 128 canales (8 puertos x 16 canales) en el ordenador. Al conectar este instrumento a un ordenador mediante un cable USB, los puertos MIDI se definen de la siguiente manera:

Puerto 1

El bloque generador de tonos de este instrumento puede reconocer y utilizar solamente este puerto. Cuando utilice S90 XS/S70 XS como generador de tonos desde un instrumento MIDI externo o desde el ordenador, deberá configurar el puerto MIDI como 1 en el dispositivo MIDI o en el ordenador conectado.

Estructura básica

Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Apéndice

Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
Resolución de problemas

Puerto 2

Este puerto se emplea para controlar el software DAW del ordenador desde el S90 XS/S70 XS utilizando la función Remote Control.

Puerto 3

Este puerto se utiliza como puerto MIDI Thru.

Los datos MIDI recibidos a través del puerto 3 por el terminal USB TO HOST se retransmiten a un dispositivo MIDI externo a través del terminal MIDI OUT. Los datos MIDI recibidos por el puerto 3 a través del terminal MIDI IN se retransmiten a un dispositivo externo (ordenador, etc.) a través del terminal USB TO HOST.

Puerto 4

Este puerto se utiliza solamente para la comunicación de datos de S90 XS/S70 XS Editor. No se puede utilizar ningún otro software o dispositivo en este puerto.

Puerto 5

Este puerto se utiliza exclusivamente para la comunicación de datos de S90 XS/S70 XS Remote Editor. No se puede utilizar ningún otro software o dispositivo en este puerto.

Cuando utilice una conexión USB, compruebe que coincidan el puerto de transmisión MIDI con el puerto de recepción MIDI, así como el canal de transmisión MIDI con el canal de recepción MIDI.

Asegúrese de configurar el puerto MIDI del dispositivo externo conectado a este instrumento siguiendo las instrucciones precedentes.

Estructura básica

Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Mensajes MIDI transmitidos o reconocidos por el sintetizador

Los mensajes MIDI pueden dividirse en dos grupos: Mensajes de canal y mensajes del sistema. A continuación presentamos una explicación de los diversos tipos de mensajes MIDI que este sintetizador puede recibir y transmitir. Los mensajes transmitidos/reconocidos por este sintetizador pueden verse en el Gráfico de implementación MIDI y en el Formato de datos MIDI de la Lista de datos (un documento PDF separado).

Mensajes de canal

Los mensajes de canal contienen los datos relativos a la interpretación en el teclado de un canal concreto.

Note ON/OFF (Activación/desactivación de nota)

Mensajes que se generan cuando se toca el teclado.

Note On: se genera al pulsar una tecla.

Note Off: se genera al dejar de pulsar una tecla.

Cada mensaje incluye un número de nota específico que se corresponde con la tecla pulsada, además de un valor de velocidad basado en la fuerza con la que se ha pulsado la tecla.

Intervalo de recepción de nota = C (do) -2 (0) - G8 (sol 8) (127), C3 (do3) = 60

Intervalo de velocidad = 1 - 127 (solamente se recibe la velocidad de Activación de nota)

Control Change (Cambio de control)

Los mensajes de cambio de control permiten seleccionar un banco de voces, volumen de control, efecto panorámico, modulación, tiempo de portamento, brillo y otros parámetros de control, mediante el uso de números de cambio de control específicos que se corresponden con cada uno de los diversos parámetros.

Bank Select MSB (MSB de Selección de banco) (control nº 0)

Bank Select LSB (LSB de Selección de banco) (control nº 32)

Los mensajes que seleccionan números de variación de banco de voz combinando y enviando el MSB (bit más significativo) y el LSB (bit menos significativo) desde un dispositivo externo. Las funciones de los mensajes MSB y LSB son diferentes en función del modo del generador de tonos.

Los números MSB seleccionan el tipo de voz (Voz normal o Voz de percusión), en tanto que los números de LSB seleccionan los bancos de voz.

La selección de un nuevo banco de voz no surtirá efecto hasta que se reciba el siguiente mensaje de Cambio de programa.

Para cambiar las voces (incluyendo los bancos de voces), transmita —en este orden— Bank Select MSB, LSB y, por último, Program Change (Cambio de programa) como un conjunto.

Consulte información más detallada acerca de bancos y programas en la Lista de voces que encontrará en la Lista de datos (un documento PDF separado).

Apéndice

● Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
Resolución de problemas

Modulation (Modulación) (control nº 1)

Mensajes que controlan la profundidad de vibrato utilizando la rueda de modulación. Si el valor se configura como 127 se producirá el vibrato máximo, y si se configura como 0 el vibrato se desactivará.

Portamento Time (Tiempo de portamento) (control nº 5)

Mensajes que controlan la duración del portamento, o bien una ligadura de tonos continuos entre notas tocadas sucesivamente. Si se configura el valor como 127 se producirá el portamento máximo, y si se configura como 0, la duración del portamento será la mínima.

Si se activa (ON) el parámetro Portamento Switch (Selector de portamento, control nº 65), el valor aquí configurado puede ajustar la rapidez del cambio de tono.

Data Entry MSB (MSB de introducción de datos) (control nº 6)

Data Entry LSB (LSB de introducción de datos) (control nº 38)

Estos parámetros especifican el valor de los eventos RPN MSB (Bit más significativo de Número de parámetro registrado) y RPN LSB (Bit menos significativo de RPN). El valor del parámetro se determina combinando MSB y LSB.

Main Volume (Volumen principal) (control nº 7)

Los mensajes que controlan el volumen de cada parte. Si el valor se configura como 127 se producirá el volumen máximo, y si se configura como 0 el volumen se desactivará. Permite un control detallado sobre el balance de nivel entre las partes.

Pan (Panorámica) (control nº 10)

Mensajes que controlan la posición de efecto panorámico estereofónico de cada parte (para salidas estéreo). Si se configura el valor como 127, el sonido se situará en el extremo derecho; si se configura como 0, en el extremo izquierdo.

Expression (Expresión) (control nº 11)

Los mensajes que controlan la expresión de entonación de cada parte durante la interpretación. Si el valor se configura como 127 se producirá el volumen máximo, y si se configura como 0 el volumen se desactivará. Este parámetro produce variaciones de sonido durante la reproducción.

Hold1 (Retención1) (control nº 64)

Mensajes que controlan la activación o desactivación del sostenido. Las notas que se toquen con el pedal pisado serán sostenidas. Configurando el valor entre 64 y 127 se activa el sostenido; entre 0 y 63, se desactiva.

Portamento (control nº 65)

Mensajes que controlan la activación o desactivación del portamento. Si el valor se configura entre "0" y "63", el portamento estará desactivado; si se configura entre "64" y "127", estará activado.

Cuando la opción "Mono/Poly" (Monofónico/Polifónico) se configura como "Mono", si este parámetro está activado (ON) podrá ejecutar pasajes de ligado tocando suavemente notas sucesivas sin interrupciones entre las mismas (en otras palabras, pulsando una tecla y no soltarla hasta pulsar la siguiente).

La duración (grado) del efecto de portamento se controla con el parámetro Portamento Time (control nº 5).

Sostenuto (Sostenido) (control nº 66)

Mensajes que controlan la activación o desactivación del sostenido. Configurando el valor entre 64 y 127 se activa el sostenido; entre 0 y 63, se desactiva.

Si se mantienen pulsadas determinadas notas y, a continuación, se pisa el pedal de sostenido sin soltarlo, se sostendrán dichas notas mientras toque las siguientes hasta soltar el pedal.

Harmonic Content (Contenido armónico) (control nº 71)

Mensajes que ajustan la resonancia del filtro configurado para cada parte. El valor aquí especificado es un valor de compensación que se agregará o quitará de los datos de voz.

Release Time (Tiempo de liberación) (control nº 72)

Mensajes que ajustan el tiempo de liberación del AEG (Generador de envolventes de amplitud) configurado para cada parte.

El valor aquí especificado es un valor de compensación que se agregará o quitará de los datos de voz.

Attack Time (Tiempo de ataque) (control nº 73)

Mensajes que ajustan el tiempo de ataque del AEG configurado para cada parte.

El valor aquí especificado es un valor de compensación que se agregará o quitará de los datos de voz.

Estructura básica

Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Apéndice

● Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
Resolución de problemas

Brightness (Brillo) (control n° 74)

Mensajes que ajustan la frecuencia de corte del filtro configurado para cada parte. El valor aquí especificado es un valor de compensación que se agregará o quitará de los datos de voz.

Decay Time (Tiempo de disminución) (control n° 75)

Mensajes que ajustan el tiempo de disminución del AEG para cada parte. El valor que se especifica aquí es un valor de compensación que se agregará o restará de los datos de voz.

Effect1 Depth (Reverb Send Level) [Profundidad de efecto 1 (Nivel de transmisión de reverberación)] (control n° 91)

Mensajes que ajustan el nivel de transmisión para el efecto de reverberación.

Effect2 Depth (Chorus Send Level) [Profundidad de efecto 2 (Nivel de transmisión de coros)] (control n° 93)

Mensajes que ajustan el nivel de transmisión para el efecto de coro.

Data Increment (Incremento de datos) (control n° 96)

Data Decrement (Reducción de datos) (control n° 97)

Mensajes que incrementan o reducen el valor del MSB de la sensibilidad de inflexión de tono, la afinación precisa o la afinación poco precisa en incrementos de 1. Es necesario asignar anticipadamente uno de estos parámetros utilizando el RPN en el dispositivo externo.

RPN LSB (Bit menos significativo del Número de parámetro registrado) (control n° 100)

RPN MSB (Bit más significativo del Número de parámetro registrado) (control n° 101)

Se utilizan principalmente como valores de compensación para la inflexión del tono, la afinación y otros ajustes de las partes.

Envíe primero el RPN MSB y el RPN LSB para especificar el parámetro que se desea controlar.

A continuación, utilice Data Increment/Decrement para configurar el valor del parámetro especificado.

Debe tenerse en cuenta que el RPN ha sido configurado para un canal. Los datos introducidos posteriormente serán reconocidos como un cambio de valor del mismo RPN. Después de utilizar el RPN, deberá configurar un valor Null (Nulo, 7FH, 7FH) para evitar resultados imprevistos.

Pueden recibirse los siguientes números RPN.

RPN MSB	RPN LSB	PARÁMETRO
00H	00H	Pitch Bend Sensitivity (Sensibilidad de inflexión de tono)
00H	01H	Fine Tune (Afinación precisa)
00H	02H	Coarse Tune (Afinación poco precisa)
7FH	7FH	Null (Nulo)

Estructura básica

Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Apéndice

● Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
Resolución de problemas

Mensajes de modo de canal

2do BYTE	3er BYTE	MENSAJE
120	0	All Sounds Off (Todos los sonidos desactivados)
121	0	Reset All Controllers (Restablecer todos los controladores)
123	0	All Notes Off (Todas las notas desactivadas)
126	0 – 16	Mono (Monofónico)
127	0	Poly (Polifónico)

All Sounds Off (Todos los sonidos desactivados) (control n° 120)

Borra todos los sonidos que en ese momento estén sonando en el canal especificado. No obstante, se mantendrá el estado de los mensajes de canal, como Note On y Hold On.

Reset All Controllers (Restablecer todos los controladores) (control n° 121)

Restablece los valores iniciales de todos los controladores.

Afecta a los siguientes parámetros:

CONTROLADOR	VALOR
Pitch Bend Change (Cambio de inflexión de tono)	0 (centro)
Aftertouch (Pulsación posterior)	0 (desactivado)
Polyphonic Aftertouch (Pulsación posterior polifónica)	0 (desactivado)
Modulation (Modulación)	0 (desactivado)
Expression (Expresión)	127 (máximo)
Hold1 (Retención1)	0 (desactivado)
Portamento	0 (desactivado)
Sostenuto (Sostenido)	0 (desactivado)
Soft Pedal (Pedal de sordina)	0 (desactivado)
Portamento Control (Control de portamento)	Cancela el número de tecla de origen de portamento.
RPN	Número no especificado; los datos internos no cambiarán.
NRPN	

All Notes Off (Todas las notas desactivadas) (control n° 123)

Borra todas las notas que en ese momento estén activadas en el canal especificado. No obstante, si los parámetros Hold1 o Sostenuto están activados (ON), las notas continuarán sonando hasta que se desactiven.

Mono (Monofónico) (control n° 126)

Ejecuta la misma operación que cuando se recibe un mensaje All Sound Off. Si el parámetro del 3er byte (que determina el número de mono) tiene un valor comprendido entre 0 y 16, las partes correspondientes a esos canales se ajustarán como mono.

Poly (Polifónico) (control n° 127)

Ejecuta la misma función que cuando se recibe un mensaje All Sounds Off, y ajusta el canal correspondiente al modo Poly.

Program Change (Cambio de programa)

Mensajes que determinan qué voz seleccionar para cada parte. Con una combinación de selección de banco podrán seleccionarse no solamente los números voz básicos, sino también los números de variación de banco de voz.

Consulte la lista de voces en la Lista de datos (un documento PDF separado).

NOTA: Al especificar un cambio de programa como número comprendido entre 0 y 127, utilice un número cuyo valor sea inferior en uno al número de programa que aparezca en la Lista de voces. Por ejemplo, para especificar el programa número 128, debería utilizar el número 127 para el cambio de programa.

Pitch Bend (Inflexión de tono)

Los mensajes de inflexión de tono son mensajes continuos de controlador que permiten elevar o bajar el tono de las notas especificadas en un valor especificado durante una duración determinada.

Channel Aftertouch (Pulsación posterior en canal)

Mensajes que permiten controlar los sonidos mediante la presión aplicada a las teclas tras pulsarlas inicialmente, en todo el canal.

Polyphonic Aftertouch (Pulsación posterior polifónica)

Mensajes que permiten controlar los sonidos mediante la presión aplicada a las teclas tras pulsarlas inicialmente, de cada tecla individual.

Estructura básica

Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Apéndice

● Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
Resolución de problemas

Mensajes del sistema

Los mensajes del sistema son datos relacionados con el sistema general del dispositivo.

Mensajes exclusivos del sistema

El número de dispositivo del sintetizador debe coincidir con el número de dispositivo del dispositivo MIDI externo al transmitir o recibir datos por lotes, cambios de parámetros u otros mensajes exclusivos del sistema. Los mensajes exclusivos del sistema controlan diversas funciones de este sintetizador, incluyendo el volumen principal, la afinación principal, el modo del generador de tonos, el tipo de efecto y diversos otros parámetros.

Algunos mensajes exclusivos del sistema se denominan "mensajes universales" (por ejemplo, GM System ON) y no requieren número de dispositivo.

General MIDI (GM) System On (Sistema MIDI general (GM) activado)

Al recibir el mensaje "General MIDI system on", el sintetizador recibirá los mensajes MIDI compatibles con el nivel 1 del sistema GM y, en consecuencia, no recibirá mensajes de selección de banco.

Si el instrumento recibe el mensaje GM System On, cada canal de recepción de las partes 1 a 16 (en Multi) será asignado a "1 - 16".

F0 7E 7F 09 01 F7 (hexadecimal)

NOTA: Asegúrese de que el intervalo entre este mensaje y los datos de la primera nota de la canción tenga una duración de, como mínimo, una negra.

MIDI Master Volume (Volumen principal MIDI)

Al recibir este mensaje, el MSB de volumen se aplicará al parámetro del sistema.

* mm (MSB) = valor de volumen pertinente, ll (LSB) = ignorado

F0 7F 7F 04 01 ll mm F7 (hexadecimal)

Mode Change (Cambio de modo)

Al recibir este mensaje, el modo del sintetizador cambiará.

* n = número de dispositivo (página 138)

* m = 0 - 6 (0: Voice (Voz), 1: Performance (Interpretación), 2 - 3: no se utilizan, 4: Master (Principal), 5: Multi, 6: Demo)

F0 43 1n 7F 0D 0A 00 01 0m F7 (hexadecimal)

Mensajes del sistema en tiempo real

Active Sensing (FEH, Detección activa)

Si se ha recibido un mensaje FEH (Detección activa), en caso de que seguidamente no se reciba ningún dato MIDI durante un intervalo de aproximadamente 300 ms, el S90 XS/S70 XS ejecutará la misma función que al recibir los mensajes All Sounds Off, All Notes Off y All Controllers y, a continuación, volverá a un estado en el que FEH no sea monitorizada.

Timing Clock (F8H, Reloj de sincronización)

Este mensaje se transmite a un intervalo fijo (24 veces por cada negra) para sincronizar los instrumentos MIDI conectados. Podrá especificar si el bloque secuenciador utilizará o no el reloj sincronizador interno, o bien los mensajes de un reloj sincronización externo recibidos a través de MIDI IN configurando el parámetro MIDI Sync (Sincronización MIDI): [UTILITY] → MIDI → MIDI Sync.

Estructura básica

Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Apéndice

● Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
Resolución de problemas

Mensajes de la pantalla

Indicación en la pantalla LCD	Descripción
All data is initialized upon power-on. Continue?	Solicita que confirme si desea activar o no el interruptor del parámetro "Power on auto factory set".
Are you sure?	Solicita que confirme si desea ejecutar una determinada operación.
Assign Vocoder Voice to Part 1. Continue?	Solicita que confirme si desea seleccionar una voz de Vocoder a través de la pantalla Category Search al definir la selección de salida de la parte A/D Input (entrada A/D) en "Vocoder", cuando la parte 1 no es una voz Vocoder en modo Performance y Multi.
Assign Vocoder Voice. Continue?	Solicita que confirme si desea seleccionar una voz de Vocoder a través de la pantalla Category Search al definir Output Select de la parte A/D Input como "Vocoder", cuando la voz no es de Vocoder en modo Voice.
Audio Rec stopped due to lack of memory space.	Este mensaje aparece cuando no hay espacio en memoria, por lo que la grabación de audio se ha detenido.
Bad disk or memory.	El dispositivo de almacenamiento externo conectado a este sintetizador no se puede utilizar. Dé formato al dispositivo y vuelva a intentarlo.
Bulk data protected.	No se pueden recibir datos por lotes debido al ajuste en el modo Utility.
Can't execute.	No se puede ejecutar el sintetizador debido a los ajustes o la situación.
Click off.	El Click (metrónomo) se ha desactivado.
Click on.	El Click (metrónomo) se ha activado.
Completed.	Se ha realizado la operación de carga, almacenamiento, formato u otro trabajo.
Connecting to USB device...	Se está reconociendo el dispositivo de almacenamiento USB que está conectado al terminal USB TO DEVICE.
Copied Arpeggio type.	Tipo de arpeggio copiado.
Device number is off.	No se pueden transmitir o recibir datos por lotes porque el número de dispositivo está desactivado.
Device number mismatch.	No se pueden transmitir o recibir datos por lotes porque los números de dispositivo no coinciden.
Directory is not empty.	Ha intentado eliminar una carpeta que contiene datos.
Disk or memory is full.	El dispositivo de almacenamiento externo está lleno y no es posible almacenar más datos. Utilice un dispositivo de almacenamiento externo nuevo, o libere espacio borrando datos no deseados del dispositivo.
Disk or memory is write-protected.	El dispositivo de almacenamiento externo está protegido contra escritura, o ha intentado escribir en un soporte de sólo lectura, como un CD-ROM.
Disk or memory read/write error.	Ocurrió un error al leer o escribir datos en un dispositivo de almacenamiento externo.
Executing...	Ejecutando el procesamiento.
Executing... ****.wav	Este mensaje aparece cuando se crea un archivo de audio con la función Audio Record. "****" es el nombre de archivo.
Executing... Please keep power on.	Este mensaje aparece cuando se procesa con escritura en la memoria interna. No apague el instrumento mientras esté visible este mensaje.
File already exists.	Ya existe un archivo con el mismo nombre que el que está a punto de almacenar.
File is not found.	El archivo especificado no se encuentra en el dispositivo de almacenamiento externo durante una operación de carga.
File path is too long.	No se puede acceder al archivo o directorio porque la ruta indicada contiene demasiados caracteres.
Illegal bulk data.	Ocurrió un error al recibir el mensaje de solicitud de lotes o de datos por lotes.
Illegal file name.	El nombre de archivo especificado no es válido. Pruebe a escribir otro nombre.
Illegal file.	El archivo especificado para la carga no se puede utilizar en este sintetizador o no se puede cargar en el modo actual.
Learning...	Este mensaje aparece cuando un parámetro se está grabando en el mando o control deslizante en el modo Remote.
Load All Arpeggios. Are you sure?	Solicita que confirme si desea cargar o no "All Arpeggio" (todos los arpeggios) en modo File.
Load All Performances. Are you sure?	Solicita que confirme si desea cargar o no "All Performances" (todas las interpretaciones) en modo File.

Estructura básica

Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Apéndice

Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
Resolución de problemas

Indicación en la pantalla LCD	Descripción
Load All Voices. Are you sure?	Solicita que confirme si desea cargar o no "All Voices" (todas las voces) en modo File.
Load All without system. Are you sure?	Solicita que confirme si desea cargar o no "All without system" (todos sin sistema) en modo File.
Load All. Are you sure?	Solicita que confirme si desea cargar o no "All" (todos) en modo File.
Load Seq Chain file. Are you sure?	Solicita que confirme si desea cargar o no "Seq Chain file" (archivo de cadenas de secuencia) en modo File.
MIDI buffer full.	No ha sido posible procesar los datos MIDI porque se recibieron demasiados datos al mismo tiempo.
MIDI checksum error.	Se produjo un error al recibir datos por lotes.
Mixing Voice full.	La voz de mezclado no se puede memorizar debido a que el número de voces memorizadas ha superado la capacidad máxima.
No read/write authority to the file.	No hay permisos de lectura y escritura en el dispositivo de almacenamiento externo.
Now executing Factory set... Please keep power on.	Indica que este sintetizador está restaurando los ajustes programados de fábrica.
Now loading...	Indica que se está cargando un archivo.
Now receiving MIDI bulk data...	Indica que este sintetizador está recibiendo datos por lotes MIDI.
Now saving...	Indica que se está almacenando un archivo.
Now scanning autoload file...	Explorando los archivos especificados para Auto Load (carga automática).
Now transmitting MIDI bulk data...	Indica que este sintetizador está transmitiendo datos por lotes MIDI.
Overwrite. Are you sure?	Una operación de almacenamiento sobrescribirá los datos del dispositivo de almacenamiento externo. Este solicita que confirme si se desea continuar o no. Pulse [ENTER] (sí) o [EXIT] (no) según corresponda.
Part x is used for Drum Assign.	Este mensaje aparece cuando los selectores de todas las partes están activados y la función Drum Assign utiliza la parte "x" para la parte Drum (percusión) en modo Performance.
Part x is used for Layer.	Este mensaje aparece cuando los selectores de todas las partes están activados y la función Layer (capa) utiliza la parte "x" para la parte Layer en modo Performance.
Part x is used for Split.	Este mensaje aparece cuando los selectores de todas las partes están activados y la función Split (división) utiliza la parte "x" para la parte Split en modo Performance.
Please stop Audio Play/Rec.	La operación que ha intentado ejecutar no se puede realizar durante la grabación o reproducción de Audio Rec/Play.
Please stop sequencer.	La operación que ha intentado ejecutar no se puede realizar durante la reproducción de SEQ PLAY.
Save Audio Rec file?	Solicita confirmación sobre si desea grabar o no el archivo grabado en modo Audio Rec/Play.
Seq Chain stored.	Este mensaje aparece cuando se han guardado los ajustes de Seq Chain (cadena de secuencias).
Sequence memory full.	La memoria interna de los datos de secuencia está llena, lo que impide cualquier operación adicional (como la grabación, la ejecución de trabajos, la recepción o transmisión MIDI, o la carga desde el dispositivo de almacenamiento externo). Pruebe de nuevo después de borrar los datos de la canción, patrón o frase de usuario.
Set Part 1 Ins Sw to on to use Vocoder.	Configure el parámetro Insertion Switch de la parte 1 como "on" para utilizar el Vocoder cuando Output Select de la parte A/D Input esté en "Vocoder".
MIDI data overload.	La cantidad de datos MIDI es demasiado grande para reproducirla.
Store Voice?	Solicita confirmación sobre si desea almacenar las voces editadas cuando se ejecuta la función Performance Creator (Layer/Split/Drum Assign) en el modo Voice.
The received MIDI bulk data's type is not compatible with the current mode/voice type.	Este mensaje aparece cuando los datos MIDI por lotes se reciben en un modo distinto al seleccionado. Los datos por lotes se reciben en el mismo modo que el modo de transmisión. Este mensaje también aparece cuando el tipo de voz (Normal o Drum) de las partes de mezcla de destino es diferente al tipo de voz transferido mediante volcado general. Se seleccionan las partes de destino asignadas al mismo tipo de voz que el transferido por volcado general.
This Performance uses User Voices.	La interpretación cargada utiliza voces de usuario. Confirme si se memorizan o no las mismas voces en el momento de guardar en el mismo banco de usuario/número.
USB connection terminated. Press any button.	Se ha interrumpido la conexión con el dispositivo de almacenamiento USB debido a una corriente eléctrica anómala. Desconecte el dispositivo de almacenamiento USB del conector USB TO DEVICE y pulse cualquier botón del panel.
Utility stored.	Se han memorizado los ajustes del modo Utility.

Estructura básica

Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Apéndice

Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
Resolución de problemas

Resolución de problemas

La siguiente tabla presenta consejos para la resolución de problemas y referencias de páginas para algunos problemas frecuentes. En ocasiones podrá resolver el problema ejecutando la función Factory Set (Ajustes de fábrica) (página 145) después de realizar una copia de seguridad de sus datos en un dispositivo de almacenamiento externo. Si el problema persistiese, póngase en contacto con el proveedor o centro de asistencia de Yamaha.

No hay sonido

■ ¿El S90 XS/S70 XS está correctamente conectado a los equipos externos (por ejemplo, a un amplificador o altavoz) mediante cables de audio?

Puesto que el S90 XS/S70 XS no dispone de altavoces integrados, necesitará un sistema de sonido externo o unos auriculares estéreo para poder escucharlo correctamente.

■ ¿Está encendido este sintetizador y cualquier equipo externo conectado al mismo?

■ ¿Ha realizado todos los ajustes de nivel oportunos, incluido el volumen principal del sintetizador y los ajustes de volumen de los equipos externos conectados?

¿Está pisando el controlador de pedal (si está conectado a la toma FOOT CONTROLLER)?

■ ¿Están los cuatro mandos deslizantes ajustados en sus niveles adecuados (que no sean cero o al mínimo)?

■ ¿El parámetro Local Control está configurado como OFF?

Si es así, el generador de tonos interno no sonará.
[UTILITY] → MIDI → Local Control (página 137)

■ ¿Los ajustes del volumen o de la expresión MIDI están configurados demasiados bajos al usar el controlador externo?

■ ¿Son adecuados los ajustes de efectos y de filtro?

Si está utilizando el filtro, pruebe a cambiar la frecuencia de corte. Algunos ajustes pueden filtrar completamente todo el sonido.

[VOICE] → [EDIT] → Effect (página 44)

[VOICE] → [EDIT] → Filter/EG (página 43)

[PERFORM] → [EDIT] → Common → Effect (página 77)

[PERFORM] → [EDIT] → Common → Filter/EG (página 75)

[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → Filter/EG (página 88)

[MULTI/SEQ PLAY] (seleccione el modo Multi) → [EDIT] → Common → Effect (página 96)

[MULTI/SEQ PLAY] (seleccione el modo Multi) → [EDIT] → Selección de parte → Filter/EG (página 108)

■ ¿Está seleccionado “Vocoder” como tipo de efecto de inserción de la voz?

Si es así, defina los parámetros relacionados con la parte AD Input y el conector MIC INPUT con los valores apropiados y luego interprete al teclado mientras introduce la voz en el micrófono conectado al S90 XS/S70 XS. Compruebe si el mando INPUT GAIN del panel está ajustado a la posición mínima.

[VOICE] → [EDIT] → Effect → Ins. tipo de conector: vocoder (página 44)

[UTILITY] → [VOICE] → A/D Out → Output Select: vocoder (página 141)

■ ¿Son demasiado bajos los ajustes de volumen o de expresión?

[UTILITY] → General → Volume (página 133)

[VOICE] → [EDIT] → Modo Play → Volume (página 34)

[VOICE] → [EDIT] → Modo Easy Element Edit mediante el botón de función Slider → Mandos deslizantes (página 30)

[PERFORM] → [EDIT] → Common → Modo Play → Volume (página 73)

[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → Modo Play → Volume (página 82)

[MULTI/SEQ PLAY] (seleccione el modo Multi) → [EDIT] → Selección de parte → Modo Play → Volume (página 102)

Estructura básica

Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Apéndice

Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
● Resolución de problemas

■ ¿Son apropiados los ajustes de los parámetros como Element Switch, Part Switch, Note Limit y Velocity Limit?

[VOICE] → [EDIT] → [MUTE] (iluminado) → Botones numéricos [9] – [16]
 [PERFORM] → [PART ON/OFF] (página 69)
 [PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → Modo Play → Note Limit Lo/Hi (página 82)
 [PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → Modo Play → Velocity Limit Lo/Hi (página 83)

■ Cuando la interpretación/multi no produce sonido, ¿se le ha asignado a cada parte una voz?

[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → Voice (página 81)
 [MULTI/SEQ PLAY] (seleccionar modo Multi) → [EDIT] → Selección de parte → Voice (página 101)

■ Cuando la interpretación/multi no produce sonido, ¿se ha definido correctamente el ajuste de salida de cada parte?

[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → Modo Play → Output Select (página 83)
 [MULTI/SEQ PLAY] (seleccionar modo Multi) → [EDIT] → Selección de parte → Modo Play → Output Select (página 103)

■ Cuando el multi no produce sonido, ¿están definidos correctamente los puertos/canales de salida de cada pista en el secuenciador externo y el canal de recepción de cada parte en el multi?

[MULTI/SEQ PLAY] (seleccionar modo Multi) → [EDIT] → Selección de parte → Voice → Receive Ch (página 101)

■ Cuando la interpretación/multi no produce sonido, ¿está activado el parámetro “Arpeggio Play Only” de cada parte?

[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → Voice → Arp Play Only (página 81)
 [MULTI/SEQ PLAY] (seleccionar modo Multi) → [EDIT] → Selección de parte → Voice → Arp Play Only (página 101)

No llega sonido desde la toma MIC INPUT

■ ¿Está activado el interruptor del micrófono?

■ ¿Está bien conectado el cable entre el micrófono y el sintetizador?

■ ¿Está activado el botón [MIC ON/OFF] (el indicador luminoso está encendido)?

■ ¿El mando INPUT GAIN está girado totalmente en el sentido contrario al de las agujas del reloj (al mínimo)?

■ ¿El ajuste de volumen de parte A/D Input está demasiado bajo?

Seleccionar “MIC” con el botón de función de mando → Potenciómetro VOLUME (página 29)

■ ¿Son adecuados los ajustes de efectos?

[UTILITY] → Voice → A/D FX (página 141)
 [PERFORM] → [EDIT] → Common → A/D FX (página 79)
 [MULTI/SEQ PLAY] (seleccionar modo Multi) → [EDIT] → Common → A/D FX (página 99)

■ ¿El ajuste de salida de la parte A/D Input está definido adecuadamente?

[UTILITY] → Voice → A/D Out → Output Select (página 141)
 [PERFORM] → [EDIT] → Common → A/D Out → Output Select (página 78)
 [MULTI/SEQ PLAY] (seleccionar modo Multi) → [EDIT] → Common → A/D Out → Output Select (página 99)

La función Split no funciona con el dispositivo MIDI externo

■ Los ajustes de los parámetros “Split Sw” y “Split Lower/Upper” del modo Performance funcionan sólo cuando se toca con el teclado del propio instrumento.

Estructura básica

Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Apéndice

Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
● Resolución de problemas

La reproducción continúa sin interrupción

- Si el botón [ARP ON/OFF] está activado, púlselo para que se apague su indicador luminoso.
- En el modo Sequence Play Mode, pulse el botón [START/STOP].
- Si el sonido del Click (metrónomo) continúa, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [START/STOP] para detener el sonido.

El sonido está distorsionado

■ ¿Son adecuados los ajustes de efectos?

El uso de un efecto con un cierto ajuste puede provocar distorsión.

[VOICE] → [EDIT] → Effect (página 44)

[PERFORM] → [EDIT] → Common → Effect (página 77)

[MULTI/SEQ PLAY] (seleccione el modo Multi) → [EDIT] → Common → Effect (página 96)

El uso de un efecto Master con un cierto ajuste puede provocar distorsión.

[UTILITY] → Voice → Master FX (página 142)

[PERFORM] → [EDIT] → Common → Effect → Master (página 77)

[MULTI/SEQ PLAY] (seleccionar modo Multi) → [EDIT] → Common → Effect → Master (página 96)

■ ¿Son adecuados los ajustes de filtro?

Los ajustes de resonancia de filtro excesivamente altos pueden causar distorsión.

[VOICE] → [EDIT] → Filter/EG (página 43)

[PERFORM] → [EDIT] → Common → Filter/EG (página 75)

[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → Filter/EG (página 88)

[MULTI/SEQ PLAY] (seleccione el modo Multi) → [EDIT] → Selección de parte → Filter/EG (página 108)

■ ¿Se ha definido alguno de los parámetros de volumen siguientes demasiado alto como para que se produzca saturación??

[UTILITY] → General → Volume (página 133)

[UTILITY] → General → L&R Gain (página 133)

[VOICE] → [EDIT] → Modo Play → Volume (página 34)

[PERFORM] → [EDIT] → Common → Modo Play → Volume (página 73)

[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → Modo Play → Volume (página 82)

[MULTI/SEQ PLAY] (seleccione el modo Multi) → [EDIT] → Selección de parte → Modo Play → Volume (página 102)

El sonido se corta

- ¿Supera todo el sonido (el de la interpretación al teclado y el de la interpretación de la secuencia) la polifonía máxima del sintetizador? (página 7)

Sólo suena una nota a la vez

■ Cuando ocurre esto, el parámetro Mono/Poly del modo seleccionado está definido como “mono”:

Si desea tocar acordes, ajuste este parámetro como “poly”.

[VOICE] → [EDIT] → Modo Play → Mono/Poly (página 35)

[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → Modo Play → Mono/Poly (página 82)

[MULTI/SEQ PLAY] (seleccionar modo Multi) → [EDIT] → Selección de parte → Modo Play → Mono/Poly (página 102)

Estructura básica

Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Apéndice

Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
● Resolución de problemas

Tono incorrecto o tono imprevisto

- **¿Está el parámetro Tune del modo Utility ajustado con un valor distinto de “0”?**
[UTILITY] → General → Tune (página 133)
- **¿Está el parámetro Note Shift del modo Utility ajustado con un valor distinto de “0”?**
[UTILITY] → General → Note Shift (página 133)
- **Si la voz produce un tono erróneo, ¿está seleccionado el sistema de afinación adecuado en el parámetro Micro Tune del modo Voice Edit?**
[UTILITY] → Micro Tune (página 140)
- **Si el modo Performance/Multi produce un tono erróneo, ¿está ajustado el parámetro Note Shift de cada parte con un valor que no sea “0”?**
[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → Modo Play (página 82)
[MULTI/SEQ PLAY] (seleccionar modo Multi) → [EDIT] → Selección de parte → Modo Play (página 102)

No se aplica ningún efecto

- **¿Se han girado los potenciómetros/controles deslizantes REVERB y CHORUS totalmente hasta el mínimo?**
- **¿Se han ajustado todos o algunos de los tipos de efectos en “thru” u “off”?**
- **¿El parámetro EFFECT ON/OFF de cada efecto está establecido en OFF?**
- **Si esto ocurre en el modo Performance/Multi, compruebe si los parámetros de Insertion Switch (Ins Effect Sw) están ajustados correctamente.**
[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → FX Send → Ins Effect Sw (página 89)
[MULTI/SEQ PLAY] (seleccionar modo Multi) → [EDIT] → Selección de parte → FX Send → Ins Effect Sw (página 109)

Vocoder no funciona cuando se selecciona una Vocoder

- **¿El ajuste de salida de la parte A/D Input está definido en “vocoder”?**
[UTILITY] → Voice → A/D Out → Output Select (página 141)
[PERFORM] → [EDIT] → Common → A/D Out → Output Select (página 78)
[MULTI/SEQ PLAY] (seleccionar modo Multi) → [EDIT] → Common → A/D Out → Output Select (página 98)

Aparece el indicador de edición, incluso cuando no se están modificando parámetros

- **Tenga presente que incluso si el modo Edit no está activo, basta como mover un mando o un control deslizante para cambiar la voz, interpretación o multi seleccionada, lo que hace que aparezca el indicador de edición.**
- **Algunos tipos de arpeggio incluyen mensajes de cambio de control MIDI. Cuando se reproduce un arpeggio de ese tipo, el sonido de la voz seleccionada puede cambiarse involuntariamente y mostrarse el indicador de edición en la parte superior derecha de la pantalla.**

Estructura básica

Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Apéndice

Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
Resolución de problemas

No se puede iniciar el arpeggio

- Compruebe si el botón [ARP ON/OFF] está activado o desactivado.
- ¿Está el parámetro MIDI Sync definido como “auto” o “internal” (para usar el reloj interno)?
[UTILITY] → MIDI → MIDI Sync (página 137)
- ¿Ha seleccionado un tipo de arpeggio de usuario (sin datos de usuario)?
Para utilizar los arpeggios de usuario, los datos de arpeggio de usuario que se creen en MOTIF XS deben cargarse en el S90 XS/S70 XS (página 129).
- ¿Están ajustados correctamente los parámetros relacionados con los arpeggios, como Note Limit y Velocity Limit?
[VOICE] → [EDIT] → Arpeggio → Arp Edit → Note Limit Lo/Hi (página 38)
[VOICE] → [EDIT] → Arpeggio → Arp Edit → Velocity Limit Lo/Hi (página 38)
[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → Arpeggio → Arp Edit → Note Limit Lo/Hi (página 82)
[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → Arpeggio → Arp Edit → Velocity Limit Lo/Hi (página 83)
[MULTI/SEQ PLAY] (seleccionar modo Multi) → [EDIT] → Selección de parte → Arpeggio → Arp Edit → Note Limit Lo/Hi (página 102)
[MULTI/SEQ PLAY] (seleccionar modo Multi) → [EDIT] → Selección de parte → Arpeggio → Arp Edit → Velocity Limit Lo/Hi (página 103)
- Cuando se produce esta situación en el modo Performance/Multi, compruebe el parámetro Arpeggio Switch.
[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → Arpeggio → Arp Edit → Arp Sw (página 84)
[MULTI/SEQ PLAY] (seleccionar modo Multi) → [EDIT] → Selección de parte → Arpeggio → Arp Edit → Arp Sw (página 104)

No se puede detener el arpeggio

- Si la reproducción del arpeggio no se detiene ni siquiera cuando se suelta la tecla, defina el parámetro Arpeggio Hold como “off” con los botones [ARP HOLD] 1 – 4.

La voz asignada a la interpretación produce un sonido diferente que en el modo Voice

- Esto es normal porque el sonido de la voz se determina con los ajustes de los parámetros del modo Performance. Con las partes de la interpretación tendrá que aplicar básicamente los mismos ajustes de parámetros que los que use en el modo Voice. Independientemente de cuáles sean los ajustes de efectos, excepto el nivel de transmisión, puede copiar los del modo Voice a la parte de Performance en la pantalla siguiente. Ejecutando este trabajo puede asegurarse de que la voz sonará igual en el modo Performance que en el modo Voice.
[PERFORM] → [JOB] → Copy → Voice (página 91)
[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → FX Send (página 89)

La comunicación de datos entre el ordenador y el S90 XS/S70 XS no funciona correctamente

- Compruebe si el ajuste de puerto del ordenador es correcto.
- Compruebe si el ajuste de MIDI In/Out del instrumento es correcto.
[UTILITY] → [MIDI] → MIDI In/Out (página 137)

Estructura básica

Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Apéndice

Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
● Resolución de problemas

El S90 XS/S70 XS no suena correctamente aunque se reproduzcan los datos de la canción en el ordenador o en el instrumento MIDI conectado al S90 XS/S70 XS

■ ¿Está establecido el S90 XS/S70 XS en el modo Multi?

Seleccione el modo Multi para reproducir varios canales simultáneamente.

No funciona correctamente la transmisión o recepción de datos MIDI por lotes

■ ¿Se ha definido el parámetro Receive Bulk en “off”?

Ajuste el parámetro Receive Bulk como “on”.

[UTILITY] → [MIDI] → Receive Bulk (página 138)

■ Si los datos se han guardado con la función Bulk Dump (transmisión por lotes) del S90 XS/S70 XS, debe configurar el dispositivo en el mismo número que el anterior a la transmisión por lotes.

[UTILITY] → [MIDI] → Device No. (página 138)

■ Si la transmisión no funciona correctamente, ¿está el número de dispositivo del instrumento MIDI conectado al S90 XS/S70 XS configurado de modo que coincida con el parámetro Device Number en el modo Utility?

[UTILITY] → [MIDI] → Device No. (página 138)

No se pueden guardar datos en el dispositivo de almacenamiento USB externo

■ ¿Está usando el dispositivo de almacenamiento USB con protección contra escritura? (Para almacenar los datos, debe desactivar la protección contra escritura.)

■ ¿Se está usando el dispositivo de almacenamiento USB con el formato apropiado?

[FILE] → Save → Seleccionar dispositivo de almacenamiento USB → [JOB] → FORMAT (página 130)

No se puede reproducir un archivo de audio

■ ¿Es correcto el formato del archivo de audio?

El S90 XS/S70 XS solamente puede reproducir archivos WAVE (.wav)/IFF (.aif) estéreo de 44,1 kHz y 16 bits.

No se puede seleccionar el modo Edit

■ ¿Está establecido el S90 XS/S70 XS en el modo File?

Después de salir del modo File, pulse el botón [EDIT].

Estructura básica

Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory

Referencia

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Apéndice

Acerca de MIDI
Mensajes de la pantalla
● Resolución de problemas



Yamaha Web Site (English only)
<http://www.yamahasyth.com/>

Yamaha Manual Library
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>