

SINTETIZADOR DE MÚSICA

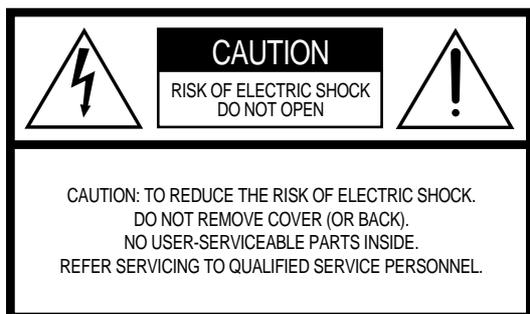
S90ES

MANUAL DE USUARIO

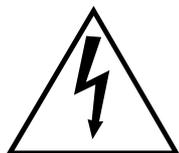


SECCIÓN DE MENSAJES ESPECIALES

SEÑALES DE SEGURIDAD EN EL PRODUCTO: Los productos electrónicos de Yamaha pueden tener, bien sea etiquetas similares a las que se muestran debajo, placas moldeadas o estampadas de estos gráficos en su interior. La explicación a estos gráficos aparece en esta página. Por favor tenga en cuenta todas las advertencias en esta página y todas aquellas indicadas en la sección de Instrucciones Importantes de Seguridad.



El símbolo de exclamación dentro del triángulo equilátero, tiene la función de alertar al usuario de la presencia de instrucciones de operación o de procesos de mantenimiento importantes en esta guía que acompaña al producto.



El símbolo del relámpago con la punta de flecha dentro del triángulo equilátero, tiene la función de alertar al usuario de la presencia niveles de voltaje peligrosos, sin aislamiento, dentro del equipo, de suficiente magnitud para representar un peligro de choque eléctrico.

AVISO IMPORTANTE: Todos los productos electrónicos Yamaha, son probados y aprobados por un laboratorio de pruebas independiente con la finalidad de asegurarle que siempre su equipo esté debidamente instalado y usado en la forma normal y corriente, todos los riesgos que pueden preverse, han sido eliminados. No modifique su equipo, ni pida a otros que lo hagan, sin una autorización expresa de Yamaha. El desempeño del producto, así como sus estándares de seguridad, se podrían ver disminuidos. Los reclamos de garantía, hechos dentro de los términos expresos de la garantía, podrán ser desconocidos, si el equipo está o ha sido modificado, al igual que otras garantías implícitas.

ESPECIFICACIONES SUJETAS A CAMBIO: La información contenida en este manual se considera correcta en el momento de su impresión. Sin embargo, Yamaha se reserva el derecho de cambiar o modificar cualquiera de las especificaciones sin previo aviso y sin obligación de actualizar las unidades ya existentes.

PUNTOS SOBRE EL MEDIO AMBIENTE: Yamaha se esfuerza porque sus productos sean seguros para el usuario, seguros y amigables con el medio ambiente. Sinceramente creemos que nuestros productos y los métodos de realización para producirlos, cumplen con el espíritu de las leyes, por lo tanto queremos que sea conciente de lo siguiente:

Advertencia sobre Baterías: Este producto puede contener una pequeña batería no recargable, la cual soldada en su sitio (si aplica). La vida promedio de este tipo de batería es de aproximadamente 5 años. Cuando su reemplazo sea necesario, contacte a un representante de servicio autorizado para que lo haga.

Advertencia: No intente recargar, incinerar, o desarmar este tipo de batería, y manténgala fuera del alcance de los niños. Deseche las baterías descargadas rápidamente y de acuerdo a las regulaciones legales.

Nota: en algunas regiones, por ley, quien ejecuta un servicio debe entregar las partes defectuosas reemplazadas, sin embargo, usted puede decidir si desea que deseche las partes defectuosas por usted.

Advertencia sobre desechos: Si este producto se daña sin reparación posible o si se considera que ha llegado al final de su vida útil, por favor tenga en consideración todas las regulaciones locales, estatales y federales, relativas a la disposición de desechos que puedan contener baterías de plomo, plástico, etc.

ADVERTENCIA: Los cargos por servicio en los que se incurra por desconocimiento de su funcionamiento, o de la forma que un efecto o función trabaja, (cuando la unidad trabaja de acuerdo a su diseño original) no serán cubiertos por la garantía del fabricante y son, en consecuencia, responsabilidad del propietario. Por favor, lea este manual cuidadosamente y consulte a su distribuidor antes de solicitar servicio técnico.

UBICACIÓN DE LA PLACA DE DATOS: El gráfico de abajo, muestra la ubicación de la placa de datos, el número de modelo, serial, requerimientos de voltaje, etc, se encuentran en esta placa. Por favor, escriba el modelo, serial, y fecha de compra en el espacio suministrado a continuación y mantenga este manual como un registro permanente de su compra.



Modelo _____

Número de Serie (serial) _____

Fecha de compra _____

INSTRUCCIONES IMPORTANTES DE SEGURIDAD

INFORMACIÓN REFERENTE A POSIBLES DAÑOS PERSONALES, CHOQUES ELÉCTRICOS, Y RIESGO DE INCENDIO, ESTÁN INCLUIDAS EN ESTA LISTA.

ADVERTENCIA: Cuando use cualquier equipo eléctrico o electrónico, se deben seguir siempre precauciones básicas. Estas precauciones incluyen, pero no son limitadas, lo siguiente:

- 1.** Lea todas las instrucciones de seguridad, Instalación, todos los puntos de la sección de Mensajes especiales, y cualquier instrucción de ensamblaje que se encuentre en este manual, ANTES de hacer cualquier conexión, incluyendo la conexión a la red eléctrica principal.
- 2.** No intente hacer servicios de reparación o mantenimiento a este producto, más allá de lo descrito en las instrucciones de mantenimiento. Cualquier otro requerimiento de servicio debe ser realizado por personal cualificado.
- 3.** Verificación de la fuente principal de suministro eléctrico: Los Productos Yamaha están fabricados especialmente para el voltaje de la región en la que fueron vendidos. Si usted se muda, o en caso de que exista cualquier duda sobre el suministro de voltaje en su área, por favor, contacte con su distribuidor para verificar las especificaciones (Si es necesario). El voltaje requerido está impreso en la placa de datos. Para ubicar la placa de datos en su equipo, por favor diríjase al gráfico encontrado en la sección de mensajes especiales de este manual.
- 4. PELIGRO:** Base de instrucciones: Este equipo debe tener una toma de tierra y por lo tanto ha sido equipado con un enchufe de tres clavijas. Si ocurre algún mal funcionamiento, la clavija de tierra, ofrece un punto de baja resistencia a la corriente eléctrica, reduciendo el riesgo de descarga. Si su toma de corriente no se adecua para este tipo de enchufe, contacte a un electricista para que lo reemplace de acuerdo con los códigos eléctricos locales. No modifique el enchufe ni lo reemplace por uno diferente.
- 5. ADVERTENCIA:** No coloque este producto o cualquier otro objeto sobre el cable de suministro eléctrico, ni coloque este último en una posición tal que cualquiera podría pisarlo, tropezarse con él o con cualquier otro cable de conexión de cualquier tipo. No se recomienda el uso de un cable de extensión. Pero en caso de que se requiera, el calibre mínimo del cable debe ser 18 AWG, para un cable de 25' o menor (12 mts). Mientras menor sea el número AWG, mayor será la capacidad de corriente que puede manejar. Para cables de extensión más largos, consulte a un electricista local.
- 6.** Ventilación: Equipos electrónicos, a no ser que estén especialmente diseñados para instalaciones cerradas, deben ser ubicados en sitios sin interferencias con una ventilación adecuada. Si no se suministran instrucciones para ubicaciones confinadas, se asume que se requiere ventilación libre.
- 7.** Consideraciones sobre la temperatura: los equipos electrónicos deben ser instalados en lugares que no aumenten su temperatura de operación. La ubicación de este producto cerca de fuentes de calor, tales como radiadores, generadores de calor, etc., se debe evitar.
- 8.** Este Producto no está diseñado para ser usado en ubicaciones con alto nivel de humedad ni mojadas, tampoco debe ser usado cerca del agua ni expuesto a la lluvia. Ejemplos de lugares con altos niveles de humedad, son: cercano a piscinas, sauna, bañeras, desagües o fregaderos.
- 9.** Este Producto debe ser utilizado solamente con los componentes suministrados, o cualquier soporte o carretilla de transporte recomendado por el fabricante. Si se usa cualquier soporte o carretilla de transporte, por favor observe todas las indicaciones de seguridad e indicaciones que acompañen a este accesorio.
- 10.** El cable de suministro eléctrico (enchufe) debe ser desconectado de la toma de corriente cuando se deje de usar por un período largo de tiempo. Los cables también se deben desconectar cuando haya alta probabilidad de rayos o tormentas eléctricas.
- 11.** Debe tenerse especial cuidado de que no caigan objetos o se derramen líquidos por ninguna abertura que pueda existir.
- 12.** Productos Eléctricos y Electrónicos deben ser reparados por personal cualificado en caso que:
 - a. El cable de suministro eléctrico se encuentre dañado, o
 - b. Hayan caído objetos o derramado líquidos por alguna abertura que pueda existir, o
 - c. El equipo haya sido expuesto a la lluvia, o
 - d. El equipo no funcione o muestre un cambio marcado en su funcionamiento, o
 - e. El equipo se haya caído o el exterior esté severamente dañado.
- 13.** Este producto, solo o en combinación con un amplificador, altavoces o auriculares puede ser capaz de producir sonidos que causen una pérdida permanente la audición. No lo opere durante un período prolongado a niveles muy altos de volumen o a niveles que resulten incómodos. Si usted presenta una pérdida de audición u oye silbidos, por favor consulte un médico. Importante: mientras más alto sea el volumen, más corto será el tiempo antes de que ocurra algún daño.
- 14.** Algunos productos Yamaha pueden venir con los bancos y/o accesorios necesarios para el montaje, que se suministran como parte del producto o como accesorios opcionales. Algunos de estos accesorios están diseñados para ser instalados y ensamblados por el distribuidor. Por favor asegúrese que los bancos sean estables, y que cualquier fijación adicional (cuando se aplique) este bien asegurada, antes de su uso. Los bancos suministrados por Yamaha solo están diseñados para sentarse, ningún otro uso es recomendado.

POR FAVOR, CONSERVE ESTE MANUAL

PRECAUCIONES

POR FAVOR LEA CUIDADOSAMENTE ANTES DE HACER NADA

*Por favor conserve este manual en un lugar seguro para futuras referencias.



ADVERTENCIA

Siga en todo momento las precauciones básicas listadas a continuación para prevenir la posibilidad de lesiones graves o incluso la muerte por descarga eléctrica, corto circuitos, daños, incendio, u otros peligros. Estas precauciones incluyen, pero no son limitadas, lo siguiente:

Suministro de corriente / Cable de suministro de corriente

- Solo use el voltaje especificado como adecuado para el instrumento. El voltaje adecuado esta impreso en la placa de datos del instrumento
- Verifique el enchufe del cable periódicamente y limpie cualquier suciedad o polvo que se pueda haber acumulado en él.
- Utilice unicamente el cable de corriente y el enchufe suministrados.
- No coloque el cable eléctrico cerca de fuentes de calor tales como calentador, radiador y no lo doble excesivamente ni lo dañe colocando sobre él objetos pesados, ni lo coloque en posición donde cualquier persona podría pisarlo o caminar sobre él o rodar cualquier cosa por encima.
- Esté seguro de conectar a una toma de corriente apropiada con una conexión derivada a tierra. El conectar indebidamente a tierra puede ocasionar un choque eléctrico.

No lo abra

- Este instrumento contiene piezas que no pueden ser reparadas por el usuario. No haga ninguna tentativa de desensamblar ni modifique los componentes internos de ninguna manera.

Advertencias sobre el agua

- No exponga el instrumento a la lluvia, ni lo use cerca del agua o en ambientes húmedos o de vapor. Tampoco coloque sobre él líquidos que puedan derramarse a través de cualquier abertura.
- Nunca enchufe o desenchufe el equipo con las manos mojadas.

Advertencias sobre el fuego

- No coloque objetos incandescentes sobre el instrumento, tales como velas. Un objeto incandescente podría caerse y ocasionar un incendio.

Si nota cualquier anomalía

- Si el cable de corriente del enchufe se pela o se daña o hay una repentina pérdida del sonido durante el uso del instrumento, o si aparece cualquier olor inusual, o humo que provenga del instrumento, ponga el interruptor de encendido en posición "off" inmediatamente, desconecte el enchufe de la toma de corriente y haga inspeccionar el instrumento por personal calificado del departamento de servicio de Yamaha.



PRECAUCIÓN

Siga las precauciones básicas listadas a continuación para prevenir la posibilidad de lesiones graves a usted o a terceros o el daño del instrumento u otra propiedad. Estas precauciones incluyen, pero no son limitadas, lo siguiente:

Cable de suministro de corriente

- Siempre conecte el enchufe de tres clavijas a una toma de corriente adecuada, con conexión de tierra (para más información acerca de la conexión principal de tierra vea la página 8).
- Cuando quite el enchufe del instrumento de la toma de corriente, siempre sostenga el enchufe en sí, y no el cordón. Tirar del cordón podría dañarlo.
- Desenchufe el instrumento de la toma de corriente si no va a ser usado por períodos largos de tiempo o durante una tormenta eléctrica.
- No enchufe el instrumento a una toma de corriente usando conectores múltiples, hacerlo a si puede causar una calidad del sonido más baja o posible recalentamiento en la toma de corriente.

Ubicación

- No exponga el instrumento al polvo excesivo, a vibraciones, a frío o calor extremos, (tal como luz del sol directa, cerca de un calentador, o dentro de un automóvil durante el día) para prevenir que el panel se deforme o daño de los componentes internos.

- No use el instrumento cerca de la TV, radio, equipos estéreo, teléfonos móviles, u otros dispositivos electrónicos, puesto que pueden generar ruido.
- No coloque el instrumento en una posición inadecuada, de la que se pueda caer accidentalmente.
- Antes de mover el instrumento, desconecte todos los cables.
- Cuando busque una ubicación para el instrumento, asegúrese que la salida de corriente alterna que esta usando, esta fácilmente accesible. Si ocurre algún problema o mal funcionamiento, desconecte la corriente inmediatamente y desenchúfelo de la toma de corriente.
- No coloque objetos en frente del canal de ventilación del instrumento, ya que esto puede causar una inadecuada ventilación de los componentes internos, y cause un posible recalentamiento del instrumento.

Conexiones

- Antes de conectar el instrumento a cualquier otro componente electrónico, desconecte la electricidad de todos los componentes. Antes de encenderlos, asegúrese de bajar el volumen al nivel mínimo, de todos ellos, e irlo aumentando gradualmente mientras toca, para alcanzar el nivel de audición deseado.

Mantenimiento

- Cuando limpie el instrumento, use un trapo limpio y seco. No use diluyentes de pintura, solventes, limpiadores líquidos, ni trapos húmedos impregnados en químicos.

Precauciones de Manejo

- No introduzca las manos o los dedos por cualquier abertura del instrumento.
- Nunca inserte o deje caer papel, metal, u otros objetos dentro de las aberturas del instrumento. Si esto ocurre, apáguelo inmediatamente, y desenchúfelo de la toma de corriente. Luego haga inspeccionar el instrumento por personal cualificado de Yamaha.
- No coloque objetos de goma, plástico o vinilo sobre el instrumento, ya que esto puede decolorar el panel del teclado.
- No descargue su peso en el instrumento, ni coloque objetos pesados sobre él. Tampoco use demasiada fuerza en los botones, "switchs" o conectores.
- No utilice el instrumento durante periodos prolongados de tiempo a un nivel alto de volumen, que no sea confortable, ya que esto puede causar pérdida de la audición. Si usted experimenta pérdida de la audición o algún silbido en los oídos, consulte a su médico.

Guardar Datos

Guardar y almacenar los datos

- Los ajustes corregidos de los programas, se borran cuando el instrumento se apaga, si estos no han sido guardados. Asegúrese de guardar todos los cambios y datos importantes en la memoria interna (del usuario). (ver página 126).
- Los datos guardados se pueden perder debido a un mal funcionamiento u otra operación incorrecta. Guarde la información importante en un dispositivo auxiliar de memoria USB.
- Nunca intente desconectar el suministro eléctrico mientras los datos se graban a la memoria interna. (Mientras se muestran los mensajes: "Executing" o "Please keep power on"). Desconectar la electricidad en este estado puede causar la pérdida de todos los datos del usuario y causar que el sistema se bloquee.

Esto significa que el sintetizador puede no arrancar en forma adecuada la próxima vez que se encienda.

Almacenar en un dispositivo auxiliar de memoria USB

- Para protegerse contra daños que puedan ocasionar pérdida de los datos, recomendamos que usted guarde sus datos importantes en los dispositivos auxiliares de memoria USB.

Yamaha no se hace responsable de daños causados por uso inadecuado o modificaciones al instrumento, ni de datos borrados o destruidos.

Siempre apague el instrumento cuando no esté en uso.

Introducción

¡Felicidades, y gracias por la compra de su Sintetizador de Música Yamaha S90 ES! Usted posee ahora uno de los instrumentos de producción de música más versátiles, más poderoso con mejor sonido y del planeta.

Nos esforzamos en poner virtualmente toda nuestra tecnología de sintetizadores y conocimientos de producción musical en un instrumento —y lo hemos conseguido. El nuevo S90 ES, no solamente le brinda los más nuevos y mejores sonidos y ritmos (así como la posibilidad de crear los suyos propios) sino que también le da herramientas poderosas y fáciles de usar para tocar combinar y controlar estos sonidos y ritmos dinámicos—, en tiempo real, mientras toca!!

Tómese su tiempo para leer el manual cuidadosamente. Esta lleno de información importante de cómo sacar el máximo partido a este sorprendente instrumento.

Sumérjase en el y disfrútelo.

Accesorios

Los siguientes ítems se incluyen con su S90 ES. Verifique si tiene todo lo que se indica a continuación:

- Cable de corriente.
- Manual del usuario (este documento).
- Lista de Datos ("Data list").
- Pegatina para tablero de expansión mLAN16E opcional.

Las ilustraciones en la pantalla de cristal líquido, que se muestra en este manual del usuario, tienen como propósito solamente ilustrar, y puede aparecer un poco diferentes de aquellas como aparece en su instrumento.

Este producto incorpora y asocia programas de ordenador y contenido de los cuales Yamaha posee el derecho de autor, o la licencia de usarlos bajo el derecho de autor de otros. Este material registrado incluye, sin limitación, todos los programas de ordenador (software), los archivos de estilos, archivos MIDI, datos "Wave", partituras musicales, y grabaciones de sonidos. Cualquier uso de tales programas contenidos, fuera del uso particular, no está permitido, de acuerdo a la legislación pertinente. Cualquier violación de los derechos de autor tendrá consecuencias legales. No haga, distribuya o use copias ilegales.

Este dispositivo es capaz de usar archivos de música de diferentes tipos y formatos, y optimiza los datos previamente al formato adecuado para su uso. Como resultado de esto, los archivos pueden no ser reproducidos en la forma en que su creador o compositor original lo pretendía.

Copiar los datos musicales, comercialmente disponibles, incluyendo, pero no limitándose a los archivos MIDI y/o datos de audio está estrictamente prohibido con la excepción del uso personal.

- Windows es una marca registrada de Microsoft® corporation.
- Apple y Macintosh son marcas de Apple Computers, Inc. Registradas en EE.UU. y otros países.
- Los nombres de compañías y productos en este manual son marcas o marcas registradas de sus respectivas empresas.

Tabla de Contenidos

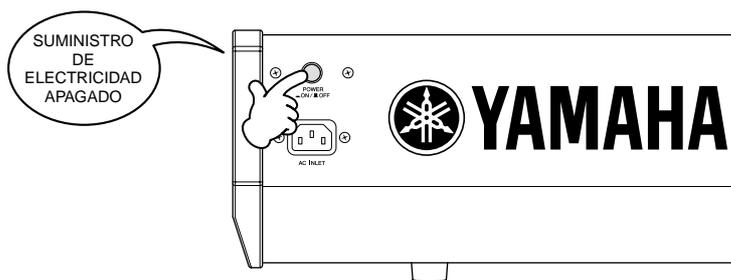
Introducción	6	Estructura Básica	108
Accesorios	6	Estructura interna	108
Ajustar y Tocar	8	Mantenimiento de datos	126
Conexiones de suministro de corriente	8	Referencia	127
Modos	12	Modo Voice	127
Instrucciones básicas	13	Modo Performance	149
Características Principales	14	Modo Multi	157
Utilización del Manual del Usuario	15	Modo Multi Voice	161
Controles y Conectores	16	Modo Sequence Play	162
Panel Frontal	16	Modo Utility	163
Panel Posterior	18	Modo File	168
Uso de dispositivos de Almacenamiento USB	20	Modo Master	172
Operación Básica	21	Apéndice	176
Restablecer la configuración Original de Fábrica ..	21	Pantallas de Información	176
Funciones de los botones Mode	22	Mensajes en pantalla	178
Funciones y Sub funciones	23	Acerca de MIDI	180
Seleccionar un programa	23	Instalación de Hardware opcional	184
Acerca de las funciones de edición	25	Especificaciones	188
Mensaje de confirmación	26	Resolución de Problemas	189
Pantalla de Información	27	Índice de Aplicaciones	193
Ajustes de Notas (Teclas)	27	Índice	198
Nombrado	27		
Guía Rápida	29		
Tocar las canciones de demostración	29		
Tocar el S90 ES	30		
Modo Voice Play	30		
Modo Performance Play	34		
Usar la función Arpeggio	39		
Usar los controles del S90 ES	41		
Editar un programa	44		
Editar una Voz	44		
Editar un Performance	53		
Uso de los controladores – curso avanzado ...	59		
Controladores soportados por el S90 ES	59		
Conectando el ordenador a dispositivos MIDI...	63		
Conexiones	63		
Crear una canción con el modo Multi	70		
Usar el S90 ES con software de ordenador	77		
Usar mLAN	88		
Crear sus propios Programas Originales			
(Modo Master)	90		
Reproducir Archivos MIDI			
(Modo Sequence Play)	96		
Uso de Tarjetas Plug-in	99		
Consejos	104		

Ajustar y Tocar

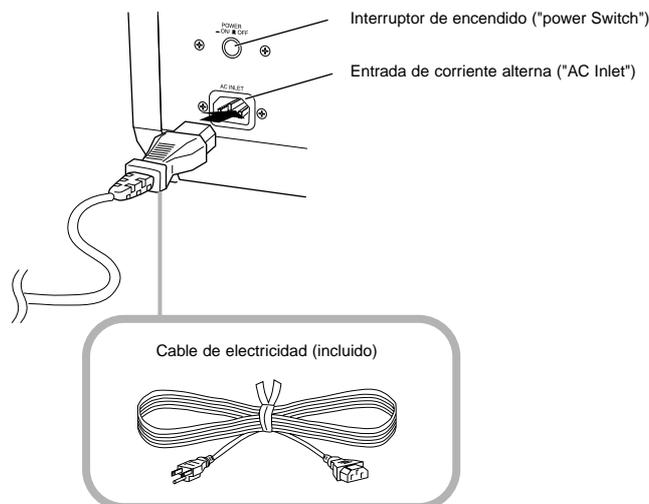
Conexiones de suministro de corriente

Conexiones de suministro de corriente

1. Asegúrese de que el interruptor "POWER" (energía) ubicado en el panel posterior del instrumento esté en la posición "OFF" (apagado).



2. Conecte el cable de electricidad suministrado en la conexión "AC INLET" (entrada de corriente alterna) en el panel posterior del instrumento.
3. Conecte el otro extremo del cable a una toma de corriente alterna. Asegúrese de que su S90 este acorde con los requerimientos de voltaje para el país en el que será usado.



⚠ PRECAUCIÓN

Asegúrese que su S90 ES está adecuado para el voltaje de corriente alterna que existe en el área en que era usado (se indica en el panel posterior). Conectar la unidad al voltaje equivocado, puede ocasionar daños a los circuitos internos e inclusive representar un peligro de choque eléctrico

⚠ PRECAUCIÓN

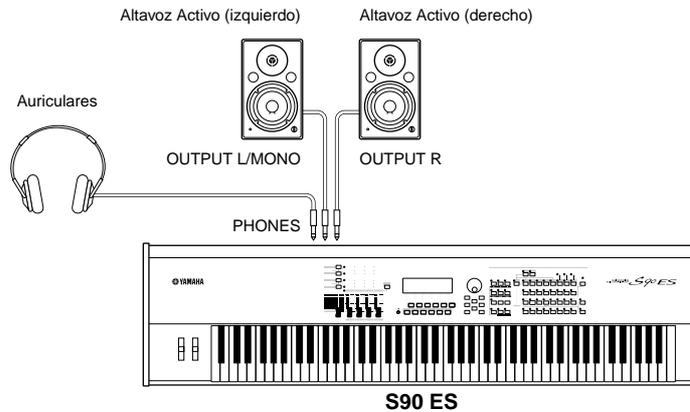
Use únicamente el cable de electricidad suministrado con el S90 ES. Si el cable suministrado se pierde o se daña y requiere ser reemplazado, contacte a un distribuidor Yamaha. El uso de un sustituto inadecuado, puede representar un peligro de fuego y de choque eléctrico.

⚠ PRECAUCIÓN

El tipo de cable eléctrico suministrado con el S90 ES, puede ser diferente dependiendo del país en el cual fue comprado (puede incluir una tercera clavija, con la finalidad de tener una toma de tierra). Una conexión inadecuada del conductor de tierra, puede acarrear riesgo de descarga eléctrica. No modifique el enchufe suministrado con el S90 ES. Si el enchufe no concuerda con el de la pared, haga modificar este último por un electricista cualificado. Nunca use un adaptador de enchufe que deje sin efecto el conductor de tierra.

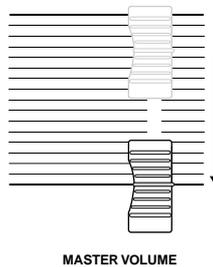
Conexión de altavoces o auriculares

Puesto que el S90 ES no posee altavoces integrados, necesitará usar un equipo externo para poder percibir el sonido del instrumento. Conecte auriculares, altavoces activos o cualquier otro equipo con amplificación, según se requiera.



Encendiendo el equipo

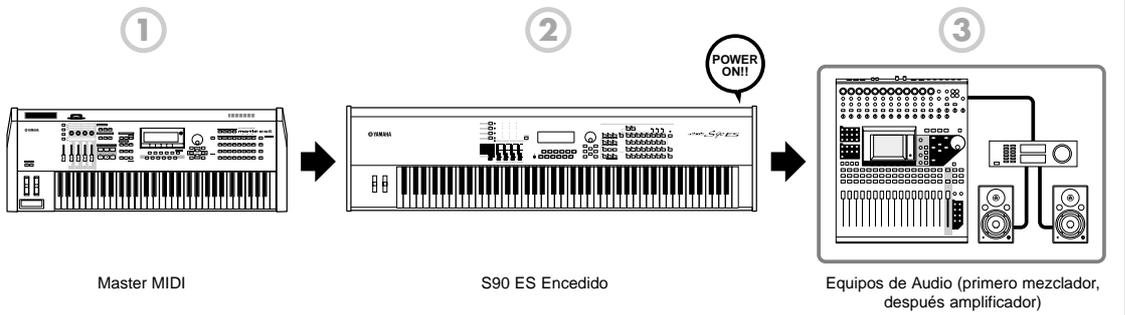
Asegúrese que el volumen del S90 ES está regulado al mínimo.



Encienda el suministro eléctrico, presionando el Interruptor de encendido ("POWER") en el panel posterior del S90 ES, a continuación encienda los amplificadores.

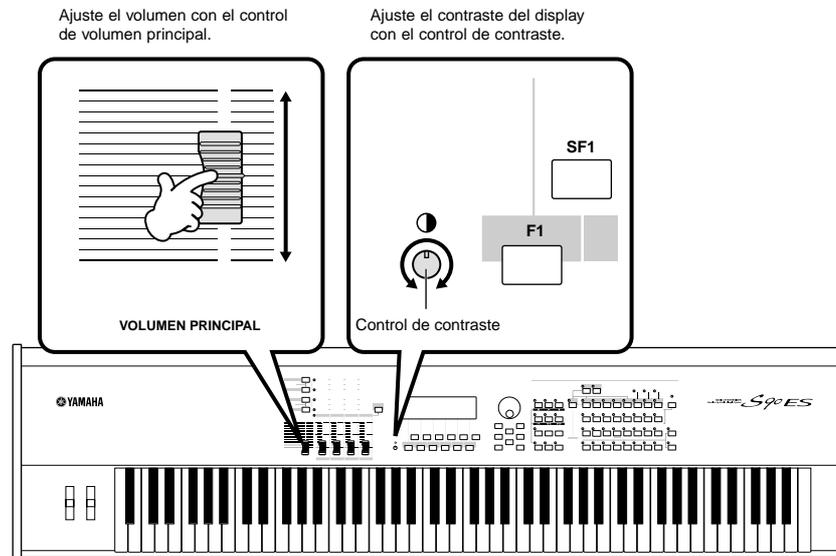
Conectando dispositivos MIDI o un mezclador

Asegúrese de que todos los reguladores de volumen están graduados al mínimo. Encienda cada uno de los dispositivos en el siguiente orden: "Master" MIDI, Esclavo, y al final los equipos de audio, (mezcladores, amplificadores, altavoces, etc.) Cuando apague el dispositivo, primero apague el volumen de cada dispositivo de audio, después apague cada dispositivo en el sentido inverso (primero los dispositivos de audio, luego el MIDI).



Ajustar el sonido y el contraste de la pantalla

Ajuste el nivel de volumen del S90 ES y el sistema conectado amplificador/altavoces. Si la pantalla no se ve claramente, use el control de contraste para una óptima visibilidad.



Ahora que ha puesto a punto el S90 ES, está listo para ser tocado.

NOTA Cuando esté listo para apagar el S90 ES, asegúrese de apagar el dispositivo externo (o de bajarle el volumen) antes de apagar el S90 ES.

Tocar el teclado

Tocar los sonidos

Intente ahora tocar en el teclado algunos de los sonidos realistas y dinámicos del S90 ES. Cuando usted lo enciende siguiendo las instrucciones de "Conexión del suministro de corriente" (página 8), se enciende la pantalla como se indica debajo.

NOTA Por defecto, aparece el modo "Master". Para detalles sobre otros modos, remítase a la sección "Modos" en la página 12.

Indica que el modo "Master" esta seleccionado.

Indica el tipo de programa seleccionado.



Indica el nombre y número del programa seleccionado.

En esta condición, puede tocar el teclado y oír el sonido del programa seleccionado. Cuando el instrumento se enciende, el programa "WIDE RIVER", se carga automáticamente, que se caracteriza por un sonido natural y melodioso de piano, con un arpeggio rítmico y sintetizador ambiental.

Note que la indicación "Performance: USER 1:001(A01)" arriba y a la derecha de la pantalla. Esto indica que "Performance 001" en el archivo de usuario 1, esta siendo utilizado. "Performance" es uno de los tipos de programas del S90 ES. Como se describe más adelante, el instrumento también tiene otros tipos: "Voices", y "Multis".

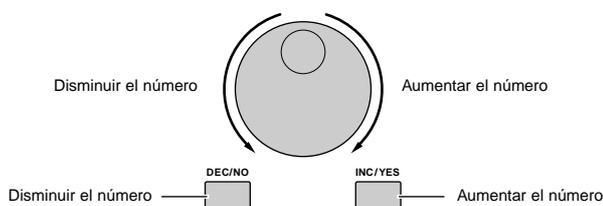
NOTA Para detalles sobre el archivo de usuario, vea la página 30. Por favor, tome nota de que solo los programas "Performance" y "Multis" tienen archivos de usuario (ningún otro esta disponible).

Seleccionar y tocar las voces

El S90 ES viene con tres diferentes programas para tocar las voces: "Voices, performances y multis". La diferencia básica entre estos programas es su uso: para tocar el teclado, o para crear música con multi partes.

<p>Para tocar el teclado</p> <div data-bbox="367 414 614 600"> <p>"Voice" Este programa contiene un sonido básico de algún instrumento, tal como un piano, una guitarra, un bajo, una batería.</p> </div> <div data-bbox="638 414 973 600"> <p>"Performance" Este programa le permite combinar varias voces, ya sea en capas de una textura rica, o separadas, (como en diferentes secciones del teclado) para tocar varias partes diferentes simultáneamente.</p> </div>	<p>Para crear música multi partes</p> <div data-bbox="1109 414 1388 600"> <p>"Multi" Este programa te permite tocar múltiples partes de un secuenciador externo, usando diferentes voces simultáneamente.</p> </div>
--	--

Usted puede escoger entre 128 "Voices, Performances y Multis" en el modo "Master". Para cambiar el número de "Master" deseado, el botón ["INC/YES"], el botón ["DEC/NO"] o el selector de datos.



Cambie el número "Master" y después pruebe tocar los diferentes modos "Performance o Voices". Cuando un programa "Voice" se asigna a un número "Master", la palabra "Voice" aparecerá en la pantalla. Cuando se asigna un programa "Performance", aparecerá "Performance" en la pantalla.



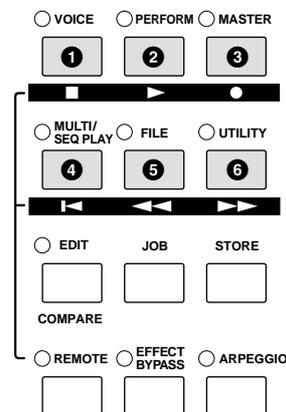
NOTA Aun cuando un programa "Multi" puede ser usado para tocar el teclado, está inicialmente concebido para crear, grabar y reproducir música multi partes. Para más detalles de cómo usar esta función, vea la página 70.

A medida que toca los diferentes "voices" y "performance", note las diferentes entre ellos, especialmente la forma en que algunos "performances" suenan excepcionalmente ricos y más complejos que los "Voices".

Aquí, hemos introducido la operación en el modo "Master", que aparece cuando se enciende, El S90 ES tiene también otros modos de operación. En la próxima sección, explicaremos acerca de los modos del S90 ES y cómo se usan.

Modos

El S90 ES, viene con varios modos de operación, que pueden seleccionarse usando los seis botones de modo. El uso de cada modo individual, depende de su aplicación musical en particular. Para tocar el teclado en forma convencional, se debe usar el modo "Voice" o "Performance". Si usted esta creando música, en concreto si se trata de arreglos multi parte, use el modo "Multi" y modo "Sequence Play". Para hacer ajustes globales para un instrumento o almacenar sus datos importantes, use los modos "File" y "Utility". También se incluye un modo "Master" especial, para recrear instantáneamente los modos deseados y los ajustes relacionados, conjuntamente, con solo apretar un botón, sin tener que seleccionar un modo previamente.



1 **Tocar el Teclado, usando el programa "Voice"**

Modo "Voice", presionar el botón [VOICE]

El S90 ES es rico en sonidos dinámicos de alta calidad, también llamados voces. Usted puede tocar estas voces, una voz por vez, desde el teclado en modo "Voice". El S90 ES también le permite crear sus propias voces originales.

2 **Tocar el teclado usando voces Múltiples**

Modo "Performance" presionar el botón [PERFORMANCE]

En el modo "Performance", puede tocar varias voces juntas en una sola capa, o tocar diferentes voces de escalas separadas del teclado. Cualquiera de estas combinaciones de voces es llamada "performance". Este modo le permite crear niveles de sonido, ricos en textura, o tocar diferentes partes simultáneamente —por ejemplo, piano y bajo— y es especialmente útil cuando se toca solo.

3 **Crear configuraciones originales en el programa**

Modo "Master", presionar el botón [MASTER]

El modo "Master" puede ser usado en dos formas:

- **Guardar sus programas favoritos**
Esto permite registrar configuraciones que se usan frecuentemente en el modo "Voice", "Performance" o "Multi" modo, e instantáneamente carga el modo y las configuraciones personalizadas con solo apretar un botón, sin tener que seleccionar previamente un modo.
- **Tocar como en un maestro teclado**
Esto le permite dividir su teclado en cuatro secciones diferentes, como si usted estuviese tocando cuatro teclados MIDI diferentes.

4 **Grabar por medio de un secuenciador externo**

Modo "Multi", presionar el botón [MULTI/SEQ PLAY]

El modo "Multi" le permite usar el S90 ES como un generador de tono multitimbre para secuenciador de lector de música. Al asignar una voz diferente a cada pista en un archivo del secuenciador externo, usted puede reproducir grabaciones complejas de ensambles multi partes.

4 **Reproducir archivos MIDI**

Solo formato SMF (archivos MIDI Standard)

Modo "Sequence Play", presionar el botón [MULTI/SEQ PLAY]

En el modo "Sequence Play", usted puede reproducir archivos de canciones creadas en un secuenciador externo usando el S90 ES como un generador de tonos multi parte. Se pueden tocar múltiples archivos SMF en secuencia, y archivos guardados en un dispositivo externo de memoria USB pueden ser reproducidos directamente sin necesidad de descargar los datos al S90 ES.

5 **Almacenar datos**

Modo "File", presionar el botón [FILE]

El Modo "File", le permite guardar sus datos personales del S90 ES en un dispositivo externo de memoria USB, y cargar datos del dispositivo USB al S90 ES. Usted puede guardar información en el S90 ES, sin embargo, para mayor seguridad, Yamaha recomienda que respalde los datos importantes en un dispositivo externo de memoria USB.

6 **Configurando los parámetros del sistema**

Modo "Utility", presionar el botón [UTILITY]

El modo "Utility", le permite configurar parámetros que se apliquen al sistema completo del S90 ES. Esta configuración de parámetros se aplica al sistema entero del S90 ES. La configuración se aplica para todos los modos "Voices", "Performance" y "Multi". La configuración de cada "Voice", "Performance" o "Multi" puede ser determinada en el modo respectivo, "Voice", "Performance" o "Multi".

NOTA Presionando el botón [MULTI/SEQ PLAY] se pasa del modo "Multi" y el modo "Sequence Play".

Instrucciones básicas

Voces—los bloques básicos de construir del S90 ES

Voces —creadas en el modo "Voice"— son los bloques sonoros básicos para los otros modos del S90 ES. Los programas "Performance" y "Multi" están hechos de diferentes voces, ensambladas para aplicaciones específicas de ejecución o de grabado de canciones. El S90 ES se caracteriza por una amplia variedad de voces predeterminadas para poder tocar virtualmente en cualquier estilo musical. Intente buscar entre las voces, hasta encontrar sus favoritas. Una vez que las ha explorado y se siente cómodo con ellas, intente variar en forma creativa y use los modos de edición para crear sus propias voces originales.

Seleccionar una voz predeterminada →

Página 30

Crear una nueva voz →

Página 44

Combine varias voces para crear un "Performance" o "Multi"

Para tocar varias voces diferentes simultáneamente, seleccione "Performance". Para usar el S90 ES como un generador de tonos multi timbre, combinado con su secuenciador, seleccione el modo "Multi". El S90 ES contiene un juego completo de 128 "Performances" y 64 "Multis" especialmente programados. Con la ayuda de los "Multis", el S90 ES puede ser usado para reproducir archivos de canciones MIDI desde un dispositivo USB conectado.

Seleccionar un "Performance" predeterminado →

Página 34

Crear un nuevo "Performance" →

Páginas 36, 53

Crear Música usando un "Multi" y su ordenador →

Página 70

Reproducir un archivo MIDI →

Página 96

Modo "Master"—Crear un ajuste maestro del teclado o instantáneamente cargar los programas deseados

EL modo "Master" le permite registrar sus "Voices, Performances y Multis" favoritas, conjuntamente dentro de un programa maestro fácil de usar.

No importa que modo se esté usando —"Voice", "Performance" o "Multi"— usted puede acceder a ellos automática e instantáneamente, cuando llama el "Master" correcto.

El modo "Master", puede ser usado también para dividir el teclado en cuatro secciones —cada una con su propia voz— como si usted estuviera tocando cuatro teclados MIDI diferentes.

Haciendo ajustes en modo "Master" →

Página 90

Un mando a distancia conveniente para el software de su ordenador

El panel del S90 ES también sirve como control del sistema de música de su ordenador. Use los botones y controles deslizantes ("slide controls") para controlar el mezclador de audio y las funciones de transporte del secuenciador, en su MIDI o software de audio. Esta aproximación altamente intuitiva, le da a usted el control en sus manos de su estudio virtual—un nivel de control que un teclado y un ratón no pueden igualar. Estas características están disponibles para cualquier software secuenciador y software de edición multi parte, (página 77) compatible con la función de mando a distancia.

Mando a distancia del software →

Página 77

Ajustes globales y almacenamiento de datos

Mientras que los modos "Voice", "Performance" y "Multi" le brindan control para usar y editar los programas del S90 ES, el modo "Utility" es donde usted hace los ajustes globales del instrumento—por ejemplo, ajustar los controles de "tuning fino", o de transporte, o cambiar de modo MIDI a USB o viceversa. Usted puede también archivar todos los datos importantes del S90 ES, en un dispositivo auxiliar de memoria USB para su seguridad.

Hacer ajustes globales del sistema →

Página 163

Almacenar datos importantes →

Página 126

Esto concluye nuestra breve guía a las operaciones y funciones básicas de S90 ES. Disfrute de los sonidos dinámicos y auténticos del instrumento, mientras continua tocándolo y creando música con él. Asegúrese de seguir las referencias anteriores y continúe explorando algunas de las otras excitantes y poderosas características del S90 ES.

Características principales

- 88 teclas de efecto martillo balanceado y respuesta natural (con "aftertouch") que ilustra nuestra amplia experiencia en la fabricación de pianos.
- Amplio rango de voces dinámicas y auténticas. Use la función de buscar categoría ("Category Search") para cargar los sonidos que desee, basados en su tipo de instrumento.
- Función de medio "Damper" que le permite controlar delicadamente el sonido decreciente – y recrear en toda su expresión las complejas características de los instrumentos acústicos, especialmente piano e instrumentos de cuerda.
- Incluye resonancia de "Damper", recientemente desarrollada,—un efecto que reproduce las ricas armonías y sonidos únicos, característicos de un piano de cola real, cuando se usa el pedal "Damper".
- Afinación amplia, usada en muchas de las voces—la misma clase de afinación que se usa en un piano acústico real.
- Función Arpeggio, que automáticamente toca una variedad de frases secuenciales en respuesta a las teclas tocadas. Esta función le permite fácilmente reproducir varias melodías y patrones rítmicos —más de 1700 tipos— brindando inspiración inmediata para la ejecución y creación de canciones.
- Modo "Multi" versátil que le permite ajustar el S90 ES para tocar múltiples partes de diferentes instrumentos desde su Software secuenciador, que le da todos los sonidos que necesita para realizar canciones completas con un sonido profesional. Aun más, el catálogo "Multi" correspondiente le permite tener los instrumentos adecuados para el tipo de música escogida, cargados instantánea y automáticamente.
- Amplio procesador de efectos, con "Reverb" (20 tipos), "Chorus" (49 tipos), ocho bloques de inserción separados, (cada uno con dos bloques y un total de 117 tipos), Efecto "Master" (8 tipos), y un ecualizador digital ("EQ Parcial" de 3 bandas y "EQ Master" de 5 bandas).
- Amplio control en tiempo real con cuatro controles deslizantes ("Control Sliders")—que le permiten ajustar filtros, niveles, efectos, EG y mucho más mientras toca.
- Modo "Master"—para usar el S90 ES como un teclado controlador maestro (con zonas independientes), y para reconfigurar el instrumento fácilmente de los modos "Voice"/"Performance" a "Multi" en vivo.
- Mando a distancia—para operar su software secuenciador favorito desde el S90 ES.
- Tres ranuras "Plug-in" para sistemas "Modulares Synthesis", que le permiten dar más potencia al S90 ES con un nuevo sintetizador completo o procesador de sonido ("sound-processing engine"). Estas tarjetas "Plug-in" le dan a usted más voces, más efectos, mayor polifonía y más partes de instrumentos. Además, voces especiales "Plug-in" ya están programadas y guardadas en el S90 ES, listas para ser tocadas tan pronto como usted instale la tarjeta adecuada.
- Un panel trasero lleno de entradas y salidas para conexiones que le brindan la mayor flexibilidad de Interfaz. Esto incluye salidas libres, Entradas A/D, MIDI, y dos USB. Aun más, se puede instalar una tarjeta mLAN16E opcional.
- Dos puertos USB—"USB TO HOST" para conectar el ordenador, y "USB TO DEVICE" para conectar dispositivos, como un disco duro o un dispositivo de memoria extraíble.
- Compatibilidad con el poderoso Editor de Voces y el software editor de Multi Parte—caracterizado por su capacidad amplia de edición intuitiva para todos los parámetros de su ordenador.

Utilización del Manual de Usuario

Ajustar y Tocar	Pág. 8
Esta sección le brinda todo lo que necesita saber acerca de cómo comenzar a tocar su S90 ES—desde ajustar y encenderlo hasta ejecutar las operaciones básicas.	
Controles y Conectores	Pág. 16
Use esta sección para descubrir todo lo referente a los botones y controles del S90 ES.	
Operación Básica	Pág. 21
Esta sección le introduce en los parámetros convencionales básicos de este instrumento, tales como valores de edición y cambio en los ajustes.	
Guía Rápida	Pág. 29
En esta sección tutorial, usted hará un tour guiado a través de las diferentes funciones de este instrumento, y obtendrá cierta experiencia práctica mientras lo usa.	
Estructura Básica	Pág. 108
Esta sección brinda una vista general detallada de todas las funciones principales y características de este instrumento, y muestra como encajan unas con otras.	
Referencia	Pág. 127
Es la enciclopedia del S90 ES. Esta sección explica todos los parámetros, funciones de ajuste, características, modos y operaciones con lujo de detalles.	
Apéndice	Pág. 176
Información sobre opciones de instalación, especificaciones, mensajes de error, y más.	
Resolución de Problemas	Pág. 189
Si el S90 ES no funciona como se espera, o si tiene problemas con el sonido u operación, consulte esta sección antes de llamar a su distribuidor Yamaha o al centro de servicio. La mayoría de los problemas comunes, y sus soluciones, están incluidos aquí, de forma simple y fácil de entender.	
"Data List" (folleto separado)	
Este folleto contiene listas importantes como la lista de voces, lista de efectos, y diagrama de puesta en práctica de MIDI.	

Varias páginas y menús se encuentran en la pantalla de cristal líquido de este instrumento dependiendo del modo o función seleccionados.

A lo largo de este manual, se usan flechas en las instrucciones, indicando, en forma abreviada, los procesos para cargar ciertas funciones y configuraciones.

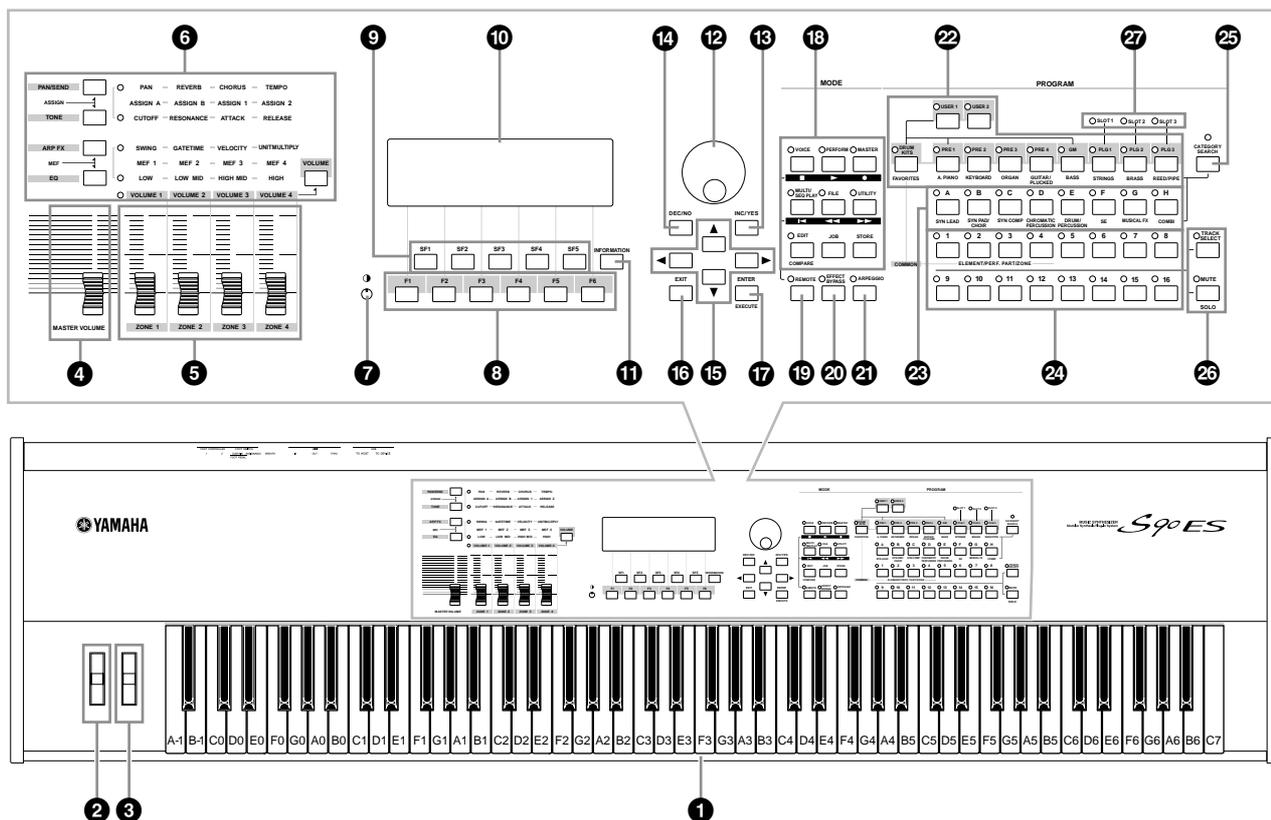
Las instrucciones en el ejemplo de abajo indican: 1) presionar el botón [VOICE] 2) seleccionar una voz normal 3) presionar el botón [EDIT] 4) seleccionar un elemento, 5) presionar el botón [F1], y 6) presionar el botón [SF2] OUTPUT.

[VOICE] → Seleccionar una voz normal → [EDIT] → Seleccionar un elemento → [F1] → [SF2] OUTPUT

NOTA Cuando un mensaje de confirmación (página 26) o ventana de función de control (página 42) se muestra en la pantalla, presione el botón [EXIT] para salir de ese estado, después ejecute las instrucciones como se muestran en el ejemplo anterior. De igual forma, presione el botón [REMOTE] para salir del modo mando a distancia, luego ejecute las instrucciones como se muestran en el ejemplo arriba, cuando el S90 ES este en el modo "Remote Control" (mando a distancia).

Controles y Conectores

Panel Frontal



NOTA Cuando se ajusta este parámetro a "0," cada tecla corresponde con el nombre de la nota mostrado en las ilustraciones. [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave. Refiriéndose a esta ilustración cuando ajuste parámetros con valores de nombres de notas, tales como Límite de nota.

1 Teclado

El teclado cuenta con sensibilidad a la velocidad de pulsación y "aftertouch" (para ambas, la pulsación inicial y "aftertouch"). Con la pulsación inicial, el instrumento "siente" la fuerza o la suavidad con la que usted pulsa las teclas, y utiliza esa información para modificar el sonido en varias formas, dependiendo de la voz seleccionada. Con el "aftertouch", el instrumento "siente" cuanta presión aplica a las teclas mientras toca, y nuevamente utiliza esa información para modificar el sonido en varias formas, dependiendo de la voz seleccionada. Incluso, se puede asignar variedad de funciones "aftertouch" para cada voz. (página 62)

2 Rueda de "pitch bend"

Pág. 41

Controla el efecto de "pitch bend". Usted puede también asignar otras funciones a este regulador.

3 Rueda de modulación

Pág. 41

Controla el efecto de modulación. Usted puede también asignar otras funciones a este regulador.

4 Control deslizante de volumen ([MASTER VOLUME] slider)

Ajusta el volumen principal. Mueva el control deslizante hacia arriba para subir el nivel de salida de los conectores "OUTPUT L/R" y los conectores de los auriculares.

5 Controles deslizantes 1-4

Pág. 42

Estos cuatro deslizados, altamente versátiles, le permiten ajustar varios aspectos y parámetros de la voz que está en uso. Use los botones de la función control, arriba mencionados, para cambiar los parámetros de ajuste de los controles deslizantes ("control sliders").

NOTA Si todos los controles deslizantes están en el mínimo, puede que usted no oiga ningún sonido, de ningún instrumento, aun cuando este tocando el teclado. Si este es el caso, aumente el volumen a un nivel adecuado.

NOTA El control deslizante [MASTER VOLUME] ajusta el nivel de salida de este instrumento. Por otro lado, el ajuste de volumen por medio de los controles deslizantes ajusta los valores del volumen del MIDI, para el elemento o parte correspondiente.

6 Botones de control de función

Pág. 43

Use los botones de control de función para cambiar los parámetros de ajuste de los controles deslizantes ("Control sliders").

7 Control de contraste de la pantalla de cristal líquido

Pág. 10

Use este control para ajustar la pantalla de cristal líquido, para una legibilidad óptima.

8 Botones de función [F1] - [F6]

Pág. 23

Estos botones, ubicados directamente debajo de la pantalla de cristal líquido, cargan directamente las funciones que se muestran en ella. Estas funciones [F] están en una jerarquía inmediatamente inferior a los modos.

- 9 Botones de sub función [SF1] - [SF6]** Pág. 23
Estos botones ubicados directamente debajo de la pantalla de cristal líquido, cargan directamente las funciones que se muestran en ella. Estas funciones [SF] están en una jerarquía inmediatamente inferior a las funciones [F]. Estos botones también pueden usarse para guardar y cargar de nuevo los arpegios en cada modo "play". (página 39)
- 10 Pantalla de cristal líquido**
La gran pantalla de cristal líquido, con contraste, muestra los parámetros y valores referentes al modo u operación seleccionada en el momento.
- 11 Botón [INFORMATION]** Pág. 27
Se usa para solicitar alguna característica especial de ayuda, que muestre información sobre el modo seleccionado en el momento. Usted puede regresar a la pantalla anterior presionando botón de nuevo o presionando cualquier otro. Dependiendo de la pantalla seleccionada, este botón se puede usar para cargar una ventana en la que se pondrán introducir caracteres (página 27), o para seleccionar claves (página 53).
- 12 Dial de datos** Pág. 25
Para editar los parámetros seleccionados en el momento. Para aumentar el valor, gire el dial hacia la derecha, (sentido horario); para disminuir el valor, gire el dial a la izquierda (sentido contrario a las agujas del reloj). Si se selecciona un parámetro con un rango de valores amplio, usted puede cambiar el valor en grandes pasos, girando el dial rápidamente.
- 13 Botón [INC/YES]** Pág. 25
Para incrementar el valor del parámetro seleccionado en el momento. Se usa también para ejecutar una acción u operación de almacenar.
- 14 Botón [DEC/NO]** Pág. 25
Para disminuir el valor del parámetro seleccionado en el momento. Se usa también para cancelar la ejecución de una acción u operación de almacenar.
- NOTA** Usted puede también usar los botones [INC/YES] y [DEC/NO] para moverse rápidamente en los valores de los parámetros, en saltos de 10 unidades, especialmente aquellos con rangos amplios. Para hacerlo, simplemente mantenga presionado uno de los botones (el de la dirección en la cual usted se quiere mover) y simultáneamente presione el otro. Por ejemplo, para saltar en la dirección positiva, mantenga presionado el botón [INC/YES] y presione el [DEC/NO].
- 15 Botones de Cursor** Pág. 25
Los botones de cursor, mueven el "cursor" por la pantalla de cristal líquido, resaltando los diferentes parámetros.
- 16 Botón [EXIT]** Pág. 22
Los menús y pantallas de este sintetizador, están organizados de acuerdo a una jerarquía. Presione este botón para salir del nivel actual, y regresar al anterior en la jerarquía.
- 17 Botón [ENTER]**
Use este botón para ejecutar una acción u operación de almacenar. También úselo para confirmar un número cuando selecciona un registro o banco para "Voice" o "Performance". En el modo "File", utilice este botón para ir al nivel inmediatamente inferior del directorio seleccionado.
- NOTA** En el modo "File", los botones [EXIT] y [ENTER] pueden usarse para mover archivos al dispositivo externo de memoria USB.
- 18 Botones de Modo** Pág. 22
Estos botones seleccionan el modo de operación (por ejemplo, modo "Voice").
- 19 Botón [REMOTE]** Pág. 78
El modo "Remote" le permite controlar el software secuenciador en su ordenador desde el panel de control de su instrumento. Encienda el botón [REMOTE] para entrar al modo "Remote".
- NOTA** Cuando ajuste el parámetro "MIDI IN/OUT" a "MIDI" ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER) o ajuste los modos A y B, ambos a "off", apagado, ([UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF4] REMOTE), no podrá entrar al modo "Remote", aunque presione el botón [REMOTE]. Ajuste estos parámetros a valores adecuados (página 78) y luego entre el modo "Remote".
- 20 Botón [EFFECT BYPASS]** Pág. 119
La amplia sección de efectos del instrumento proporciona los efectos de inserción (ocho sistemas, con dos unidades de efecto por sistema), efectos del sistema ("Reverb y Chorus"), y efectos "Master". El botón [EFFECT BYPASS] le permite encender o apagar los bloques de efectos con un solo toque. Desde la pantalla siguiente, usted puede seleccionar los efectos (o efecto) específicos que desee obviar, cuando presione el botón [EFFECT BYPASS]. [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF3] EF BYPS.
- NOTA** Si usted instala una tarjeta opcional "Effect Plug-in" (PLG100-VH), podrá usar también los efectos insertados. (página 103).
- 21 Botón [ARPEGGIO]** Pág. 39
Presione este botón para habilitar o deshabilitar la reproducción del Arpegio para cada "Voice", "Performance", "Multi". Sin embargo, si el Arpegio de la parte seleccionada esta apagado en el modo "Performance"/"Multi", presionar este botón no causará ningún efecto.
- 22 Botones de banco** Págs. 30, 32
Cada botón selecciona un banco de voces. Cuando el botón [CATEGORY SEARCH] está encendido, estos botones pueden usarse para seleccionar la categoría deseada, (impresa debajo de cada botón).
- 23 Botones de grupo [A] - [H]** Págs. 31, 32
Cada botón selecciona un grupo "Voice" o "Performance". Cuando el botón [CATEGORY SEARCH] está encendido, estos botones pueden usarse para seleccionar la categoría deseada, (impresa debajo de cada botón).
- 24 Botones de número [1] - [16]**
El uso de estos botones difiere dependiendo del estado de los botones [TRACK SELECT] y [MUTE], si están encendidos o apagados.

25 Botón [CATEGORY SEARCH] Pág. 32
 Cuando este botón esta encendido, la fila inferior de botones de Banco (con la etiqueta A.PIANO— REED/PIPE debajo de los botones) y los botones de grupo se pueden usar para seleccionar la categoría "Voice"/"Performance".

25 Botón [TRACK SELECT] Pág. 104
Botón [MUTE] Pág. 105
 Estos botones le permitirán cambiar la función de los botones de número [1] - [16]. Para más detalles ver **24** Botones de Número [1] - [16].

27 Lámparas de ranuras 1-3 Pág. 99
 Estas tres lámparas muestran el estado de conexión de las tarjetas "Plug-in". Si las tarjetas "Plug-in" han sido correctamente instaladas, el indicador luminoso de la ranura correspondiente se iluminará.

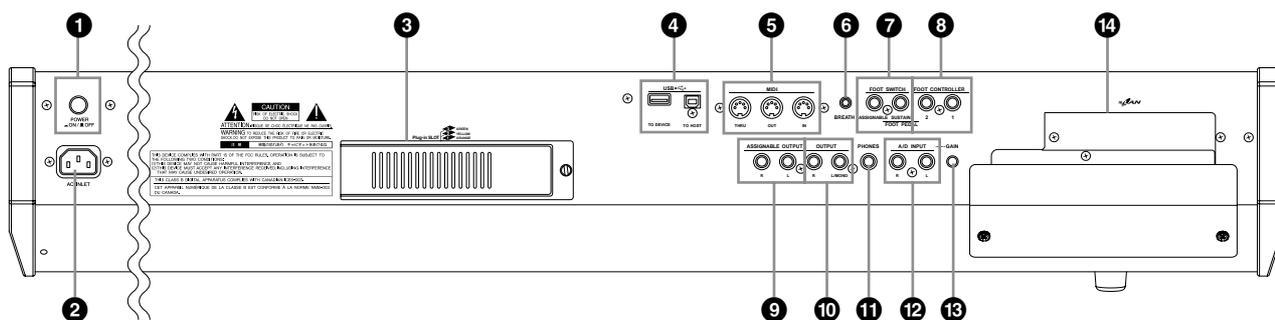
NOTA La tarjeta "Plug-in" de Armonía vocal (PLG100-VH) solo se puede instalar en la ranura 1.

NOTA La tarjeta "Plug-in" Multi parte (PLG100-XG) solo se puede instalar en la ranura 3.

Función de los botones de número [1] - [16]

	Quando está encendido el botón [TRACK SELECT]	Quando está encendido el botón [MUTE]	Quando ambos botones [MUTE] y [TRACK SELECT] están apagados
Modo Voice Play	El teclado transmite los ajustes del canal	—	Selecciona voces, de acuerdo a los grupos A - H
Modo Voice Edit	Selecciona elementos (1-4) y Ajusta silencio los elementos (9-12)	—	—
Modo Performance Play	El teclado transmite los ajustes del canal	Ajuste silencio en parte de "Performance" (1-4)	Selección de "Voice" o "Performance" (si el cursor esta ubicado en un nombre de "Voice") de acuerdo a los grupos A - H
Modo Performance Edit	Selección de parte de "Performance" (1-4)		
Modo Master Play	El teclado transmite los ajustes del canal (cuando esta memorizando el Modo "Voice" o "Performance" al "Master" en curso) o selección Multiparte (cuando esta memorizando el Modo "Multi" al "Master" en curso)	Ajuste de partes de silencio (cuando se registra un "Performance" o un "Multi")	Selección de "Master" de acuerdo a los grupos A - H
Modo Master Edit	Selección de zona (1-4)	—	—
Modo Multi Play	Selección de parte	Ajuste de partes de silencio	Selección de "Multi" o "Performance" (si el cursor esta ubicado en un nombre de "Voice") de acuerdo a los grupos A - D
Modo Multi Edit			
Modo Sequence Play	El teclado transmite los ajustes del canal	Ajuste de partes de silencio	—
Modo Multi Voice Edit	Selecciona elementos (1-4) y Ajusta a silencio los elementos (9-12)	—	—

Panel Posterior



1 Interruptor de corriente
 Use este interruptor para encender el sintetizador.

2 Entrada de corriente alterna AC (entrada del enchufe de corriente alterna AC) Pág. 8
 Asegúrese de conectar el cable de corriente al la entrada de corriente alterna, antes de enchufarlo a la toma de alimentación. Utilice solamente el cable suministrado con el S90 ES.

3 Ranuras de tarjetas "Plug-in 1-3 (cubierta de tarjetas "Plug-in") Pág. 184
 Instalar una tarjeta "Plug-in" opcional al S90 ES le permite expandir la paleta Sonora de su instrumento. Se pueden instalar hasta tres tarjetas en la parte trasera de S90 ES.

4 Conectores USB Pág. 67
 Este instrumento esta equipado con dos tipos de conexiones USB en su panel posterior —"USB TO HOST" y "USB TO DEVICE"—. La conexión "USB TO HOST" se usa para conectar el instrumento al ordenador a través de un cable USB. Esta conexión USB entre el instrumento y el ordenador se usa únicamente para transferir datos MIDI. A diferencia del MIDI, el formato USB puede manejar puertos múltiples con un solo cable. La conexión USB se usa únicamente para transferir datos MIDI, no se pueden transferir datos de audio. La conexión "USB TO DEVICE", se utiliza para conectar el instrumento con un dispositivo externo de memoria USB (disco duro, CD ROM, o memoria extraíble, etc.).

Esto le permite guardar los datos creados en este instrumento a un dispositivo externo de memoria USB y cargarlo al instrumento nuevamente. Las operaciones de guardar y cargar los datos se ejecutan en el modo "File". (Páginas 50, 56, 76)

NOTA Para más detalles acerca del USB, ver página 20.

USB

USB es la abreviatura de "Universal Serial Bus". Es una Interfaz serial para conectar un ordenador con dispositivos periféricos, que permite una transmisión de datos mucho más rápida comparada con los puertos seriales convencionales.

5 Conectores MIDI IN/OUT/THRU Pág. 65

"MIDI IN" recibe mensajes MIDI de un dispositivo MIDI externo. Use este conector para controlar el sintetizador desde un dispositivo MIDI. "MIDI OUT" es para transmitir todos los datos de control, "Performance" y reproducción desde el S90 ES a otro dispositivo MIDI, tal como un secuenciador externo. Usted también puede tocar un generador de tonos externo usando el S90 ES y el control del dispositivo MIDI externo. "MIDI THRU" se usa simplemente para remitir cualquier dato MIDI recibida (vía "MIDI IN") a otros dispositivos conectados, permitiendo una cadena de instrumentos MIDI adicionales.

6 Conector para controlador de respiración Pág. 59

Aquí puede conectar un controlador de respiración opcional BC3. Puede usar el controlador de respiración para cambiar el nivel de la salida o el tono de los sonidos de acuerdo con la intensidad de la respiración.

7 Conector para "footswitch" Pág. 59

Se usa para conectar "Footswitches" FC3, FC4 o FC5. Cuando se conecta al conector "SUSTAIN", el "footswitch".

Controla el "Sustain". Cuando se conecta al "ASSIGNABLE", puede controlar una de las diferentes funciones asignables.

NOTA El conector "SUSTAIN" puede usarse con los FC3, FC4, o FC5. El conector "ASSIGNABLE" puede usarse con FC4 o FC5.

8 Conectores 1 y 2 para controladores de pie. ("FOOT CONTROLLER") Pág. 59

Un controlador de pie opcional, (FC7, etc.) se puede conectar aquí. Cada conector le permite controlar continuamente una entre varias funciones asignables, tales como volumen, tono y otros aspectos del sonido.

9 Conectores "ASSIGNABLE OUT L y R" Pág. 63

Las señales de nivel de audio salen de este instrumento a través de estos conectores (1/4" mono phone plug). Estas salidas son independientes de la salida principal (en los conectores L/MONO y R descritos más abajo), y pueden ser libremente asignados a cualquiera de las teclas de una "Drum Voice" o Partes. Esto le permite asignar una ruta específica a Voces o sonidos a procesar, con su unidad externa favorita de efectos. Las partes que pueden ser asignadas a estos conectores son las siguientes:

- Tecla de "Drum Voice" a la que está asignada algún instrumento de batería/percusión.
- Cualquier parte de una "Performance"
- Cualquier parte de un "Multi"

*Incluyendo la Parte de entrada de audio.

10 Conectores OUTPUT L/MONO & R Págs. 9, 63

Las señales de nivel de línea de audio, salen a través de estos conectores. Para salida monofónica, utilice solo el conector L/MONO.

11 Conector para AURICULARES Pág. 9

Para conexión a un par de auriculares estéreo.

12 Conectores A/D INPUT Pág. 38

Las señales de audio externo pueden ser introducidas a través de estos conectores (1/4" mono phone plug). Diferentes dispositivos tales como micrófono, guitarra, bajo, reproductor de CD's, sintetizador, etc. pueden ser conectados a estos conectores y su señal de "audio input" puede sonar como parte de "AUDIO IN" de una "Performance" o "Multi".

Para señales estéreo (tales como equipo de audio), utilice ambos conectores. Para señales mono (tales como la de un micrófono o guitarra), utilice solo el conector L.

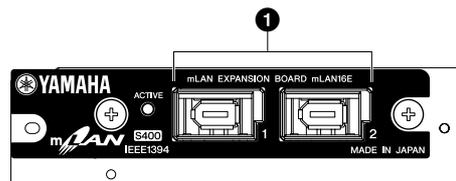
13 Perilla de ganancia ("GAIN Knob") Pág. 38

Para ajustar la entrada de Ganancia del audio en el conector "A/D INPUT" (arriba explicado). Dependiendo del dispositivo conectado (micrófono, reproductor de CD's, etc.), usted podrá necesitar ajustarla para obtener un nivel óptimo.

14 Tapa de la tarjeta de expansión mLAN (mLAN16E) Págs. 88, 184

Una tarjeta de expansión (mLAN16E) vendida separadamente, puede ser instalada en este instrumento. Con la tarjeta mLAN16E podrá fácil y convenientemente conectar su S90 ES a otro instrumento o dispositivo compatible con mLAN.

■ Cuando la mLAN16E opcional ha sido instalada:



NOTA La ilustración de arriba muestra el panel de la tarjeta de expansión mLAN16E con la etiqueta autoadhesiva pegada. Asegúrese de pegar esta etiqueta a la mLAN16E (página 187).

1 mLAN (IEEE 1394) conectores 1, 2

Para conectar dispositivos mLAN o dispositivos compatibles con IEEE1394 a través de cables de 6 pines estándar IEEE1394.



mLAN

"mLAN" es una red digital diseñada para aplicaciones musicales. Ella utiliza y extiende el estándar de la industria IEEE1394 Bus Serie de alto rendimiento.

*El nombre "mLAN" y su logotipo (arriba) son marcas registradas.

Uso de dispositivos de almacenamiento USB

Cuando use dispositivos de Almacenamiento USB, asegúrese de hacerlo en el conector: "USB TO DEVICE" y siga las siguientes recomendaciones importantes:

Dispositivos compatibles USB:

Conecte solo dispositivos de Almacenamiento USB (tales como disco duro, CDROM, dispositivos extraíbles de memoria y otros) al conector "USB TO DEVICE". No pueden usarse otros dispositivos como un teclado de ordenador o ratón.

Pueden usarse de dos tipos, los que funcionan con la corriente BUS y los que tienen su propia batería.

El S90 ES no soporta todos los dispositivos de Almacenamiento USB disponibles en el Mercado. Yamaha no puede garantizar la operación correcta de cualquier dispositivo que usted compre.

Antes de comprar un dispositivo de Almacenamiento USB, por favor consulte con su distribuidor Yamaha, o cualquier distribuidor autorizado (vea la lista al final de este manual) para recomendaciones, o visite la página web:

<http://www.yamahasynt.com/>

NOTA A pesar de que lectores de CD-R/W pueden usarse para cargar datos al instrumento, no pueden ser usados para guardar información. Sin embargo, usted puede transferir la información al ordenador y de allí guardarla en el CD usando el lector de su ordenador.

Formatear por medio dispositivo USB de almacenamiento

Cuando se conecta un dispositivo de Almacenamiento USB o se inserta otro dispositivo, puede aparecer el mensaje: "USB device unformatted" en la pantalla de cristal liquido, indicando que el dispositivo o medio se debe formatear antes del usarse. Ejecute la operación de "Format" en el modo "File". (Página 168).

Precauciones al usar el conector USB TO DEVICE

Nunca encienda o apague el dispositivo, ni conecte o desconecte el cable cuando el dispositivo sea del tipo activo, con baterías. Hacerlo puede ocasionar que la operación en el sintetizador se bloquee, o se "cuelgue".

Mientras el instrumento tiene acceso a datos (en operaciones de carga, guardar o borrar en el modo "File"), no desconecte el cable USB, no quite el medio del dispositivo, no apague la corriente de ninguno de los dos dispositivos. Hacerlo puede dañar los datos en ambas partes.

Para proteger sus datos ("Write-protect"):

Para prevenir que datos importantes se borren por accidente, use la protección de escritura que viene con cada dispositivo o medio. Si va a guardar datos en el dispositivo de Almacenamiento USB, asegúrese de quitar la protección contra escritura.

Tipos de conectores USB

Hay dos tipos de conectores USB en la parte posterior del instrumento, que no son intercambiables, tenga cuidado de no confundirlos.

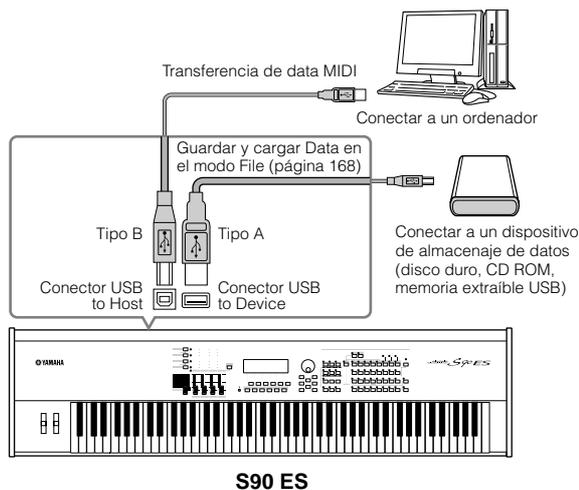
Conector "USB TO HOST"

Este tipo se usa para conectar el instrumento al ordenador y le permite transferir datos MIDI entre los dispositivos. La conexión USB entre el instrumento y el ordenador, puede ser usado solamente para transferir datos MIDI. A diferencia de MIDI, USB puede manejar múltiples puertos por un solo cable.

Los cables USB tienen diferentes conectores en cada punta, el tipo A y el tipo B. Conecte el tipo A en su ordenador, y el tipo B al "USB TO HOST".

Conector "USB TO DEVICE"

Este tipo, se usa para conectar el instrumento a un dispositivo externo USB, y le permite guardar datos que usted ha creado en el dispositivo, así como cargar datos desde el mismo. Las operaciones de guardar y cargar datos se hacen en el modo "File" (página 168). Los cables USB tienen diferentes conectores en cada punta, el tipo A y el tipo B. Conecte el tipo A en su ordenador, y el tipo B al "USB TO DEVICE".



NOTA El ordenador no puede acceder al dispositivo de Almacenamiento USB conectado al conector "USB TO DEVICE" del S90 ES, aun cuando esté conectado como se muestra arriba. Solo desde el modo "File" del mismo instrumento se puede acceder los datos del dispositivo de memoria USB, en el conector "USB TO DEVICE".

NOTA A pesar de que el S90 ES soporta el estándar USB 1.1, usted puede conectar y usar el USB 2.0. Sin embargo, la velocidad de transferencia de datos será la del USB 1.1.

Operación Básica

En Esta sección usted aprenderá acerca de las operaciones fundamentales del S90 ES—el uso del panel de control y cómo ejecutar las funciones básicas tales como, seleccionar programas, poner nombres a programas y archivos, y usar el teclado para escoger valores. Esta sección comienza con la operación de los ajustes con los que viene de fábrica, que le permitirá volver a la configuración inicial en caso de que involuntariamente cambie cualquier ajuste importante.

Restableciendo la configuración original de fábrica

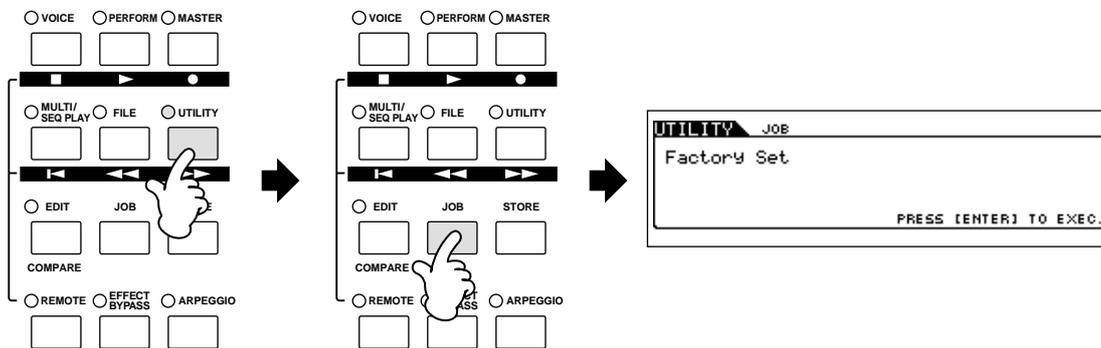
EL S90 ES tiene una función para reestablecer la configuración original con la que viene de fábrica. Esto le permite restablecer todas las "Voces, Performances y Multis" originales del sintetizador, así como las del sistema y otros ajustes.

ADVERTENCIA

Tenga en cuenta que una vez que se editan los ajustes, la configuración de fábrica los sobrescribirá y se perderán. Asegúrese de que no sobrescriba ningún dato importante. Respalde cualquier información importante de antemano (página 126).

1. Presione el botón [UTILITY] para entrar al modo "Utility" (el indicador se iluminará).

2. Presione el botón [JOB] para entrar en el modo "Utility Job".



3. Presione el botón [ENTER]. (La pantalla pedirá su confirmación).

Para volver a la forma original, presione el botón [DEC/NO].

Para volver de Nuevo a la configuración original de fábrica, presione el botón [INC/YES].

4. Después que la configuración original de fábrica ha sido restablecida, el mensaje "Completed" aparecerá en la pantalla y las operaciones regresaran a su estado original.

ADVERTENCIA

Al restablecer la configuración original de fábrica, toma un tiempo, verá el mensaje "Executing..." o "Please Keep Power On!" durante el proceso, no apague el equipo mientras este mensaje se muestre. Al apagarlo en este estado, podría resultar en la pérdida de toda la información del usuario y puede causar que el sistema se bloquee. Esto significa que el sintetizador puede no arrancar adecuadamente en la siguiente vez que se encienda.

NOTA Todos los ajustes en el modo "Utility", relativos a las tarjetas "Plug-in", están archivados únicamente en la memoria de estas tarjetas y no en la memoria del sintetizador. Por lo tanto, la operación de restablecer los parámetros originales de fábrica no puede usarse para restablecer los parámetros de estas tarjetas.

Función de los botones "Mode"

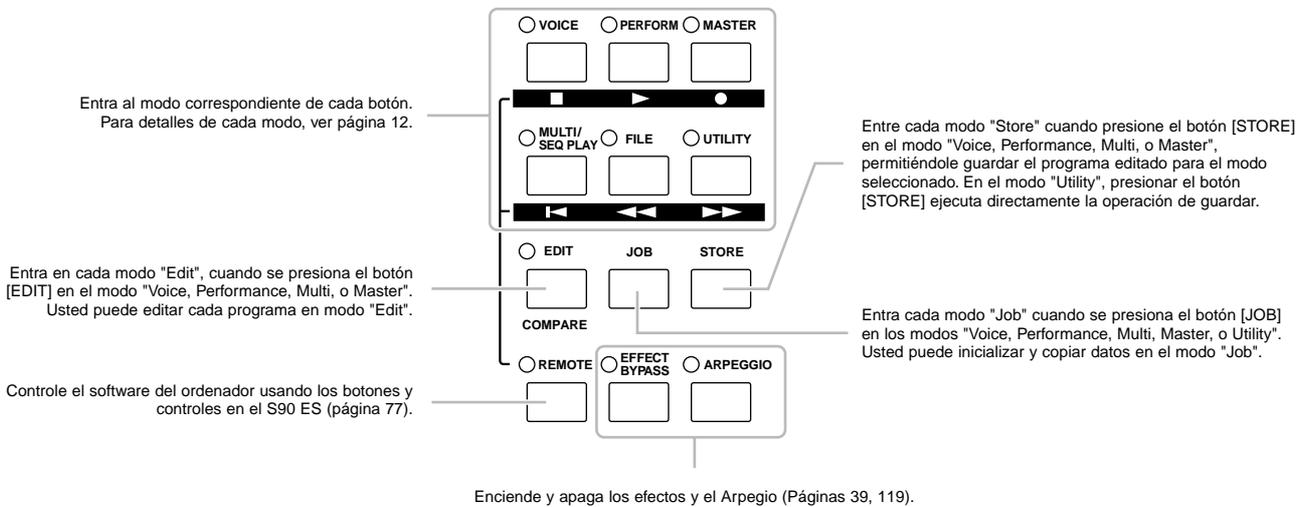


Tabla de modos

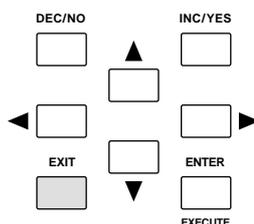
La función de cada modo y cómo acceder a ella es como sigue:

Modo		Función	Cómo entrar al modo
Modo Voice	Modo Play	Tocar una Voz	[VOICE]
	Modo Edit	Editar/Crear una Voz	[VOICE] → [EDIT]
	Modo Job	Inicializar una Voz, etc.	[VOICE] → [JOB]
	Modo store	Guardar una Voz en la memoria interna	[VOICE] → [STORE]
Modo Performance	Modo Play	Tocar un "Performance"	[PERFORM]
	Modo Edit	Editar/Crear un "Performance"	[PERFORM] → [EDIT]
	Modo Job	Inicializar un "Performance", etc.	[PERFORM] → [JOB]
	Modo store	Guardar un "Performance" a la memoria interna	[PERFORM] → [STORE]
Modo "Multi"	Modo Play	Tocar un "Multi"	[MULTI/SEQ PLAY]
	Modo Edit	Editar/Crear un "Multi"	[MULTI/SEQ PLAY] → [EDIT]
	Modo Job	Inicializar un "Multi", etc.	[MULTI/SEQ PLAY] → [JOB]
	Modo store	Guardar un "Multi" a la memoria interna	[MULTI/SEQ PLAY] → [STORE]
Modo "Master"	Modo Play	Reproducir un "Master"	[MASTER]
	Modo Edit	Editar/Crear un "Master"	[MASTER] → [EDIT]
	Modo Job	Cargar un "Master", etc.	[MASTER] → [JOB]
	Modo store	Guarda un "Master" en la memoria interna	[MASTER] → [STORE]
Modo "Sequence Play"	Modo Play	Reproduce archivos MIDI	[MULTI/SEQ PLAY]
Modo "Job"	Modo utility	Ajuste de parámetros relativos al sistema	[UTILITY]
	Modo Job	Restablece los parámetros originales	[UTILITY] → [JOB]
Modo "File"	Modo File	Administra archive y carpetas (directorios)	[FILE]

NOTA Presionar el botón [MULTI/SEQ PLAY] intercambia los modos "Multi" y "Sequence Play".

■ Cómo salir del estado actual

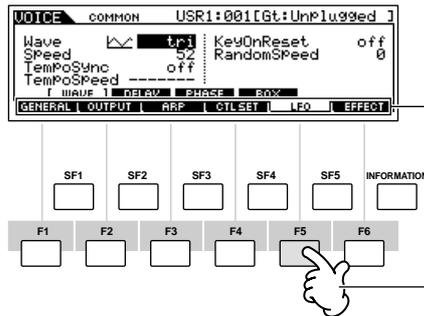
Para la mayoría de las operaciones o estados, presionar el botón [EXIT], le permitirá dejar el estado actual y regresar al estado previo. Usted puede volver a cada modo "Play" presionando el botón [EXIT] varias veces en el modo respectivo.



Funciones y Sub Funciones

Cada modo descrito antes contiene varios estados, con varias funciones y parámetros. Para recorrer a su paso los diferentes estados y seleccionar la función deseada, use los botones [F1] - [F6] y [SF1] - [SF5]. Cuando usted selecciona un modo, los estados disponibles o menús, aparecen directamente sobre los botones, en la parte de debajo de la pantalla (como se muestra abajo).

Uso de los botones de Función [F1] - [F6]

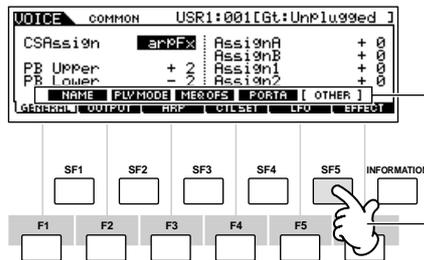


Estas funciones pueden ser seleccionadas por medio de los botones correspondientes ([F1] - [F6]).

En este ejemplo, presione el botón [F5] para ir al estado de la pantalla.

Dependiendo del modo seleccionado, están disponibles hasta seis funciones y pueden ser llamadas con los botones [F1] - [F6]. Tenga en cuenta que las funciones disponibles difieren dependiendo del modo seleccionado.

Uso de los botones de Sub Función [SF1] - [SF5]



Estas funciones pueden ser seleccionadas por medio de los botones correspondientes ([SF1] - [SF5]).

En este ejemplo, presione el botón [SF5] para ir al otro estado.

Dependiendo del modo seleccionado, están disponibles hasta cinco funciones (sub funciones) y pueden ser llamadas con los botones [SF1] - [SF5]. Tenga en cuenta que las funciones disponibles difieren dependiendo del modo seleccionado. (Algunos estados pueden no tener sub funciones para estos botones).

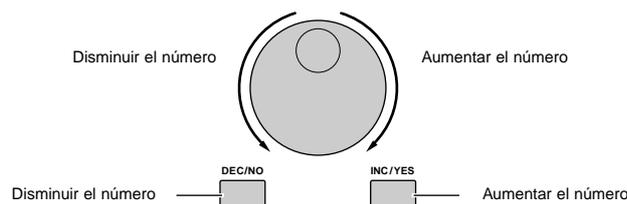
Seleccionar un Programa

A fin de tocar el S90 ES usted necesitará cargar uno de estos programas, por ejemplo: "Voice", "Performance", "Multi", o "Master". Este programa se puede seleccionar en cada modo "Play", con el mismo procedimiento.

■ Uso del botón [INC/YES], [DEC/NO] y el dial de datos.

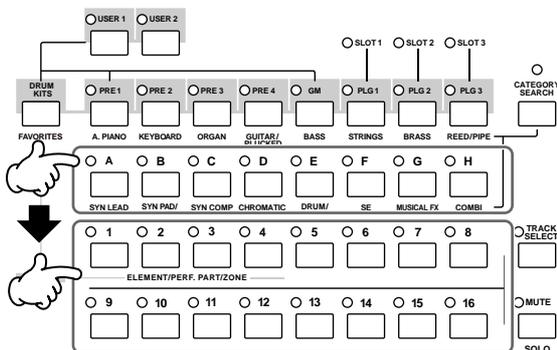
Los Botones [INC/YES] y [DEC/NO] le permiten saltar hacia arriba o hacia abajo a través de los números de los programas en cada uno de los modos Play ("Voice", "Performance", "Multi", y "Master").

Rotar el dial de datos a la derecha (sentido horario) aumenta el número del programa, mientras que rotarlo a la izquierda (sentido contrario a las agujas del reloj) lo disminuye. Este dial funciona en la misma forma que los botones [INC/YES] y [DEC/NO], pero le permite moverse por los programa más rápidamente.



■ Uso de los botones de grupo y de número

Como se muestra abajo, usted puede seleccionar un número de programa presionando cualquiera de los botones de grupo [A] - [H] y cualquiera de los botones de número [1] - [16].



NOTA La función de búsqueda de la categoría conveniente, (página 32) le permite fácilmente seleccionar por tipo las voces o "Performance" que desee.

Los números de programas "Voice" y su correspondiente Grupo/Número, se listan a continuación.

Número de Programas	Grupo	Número									
001	A	1	033	C	1	065	E	1	097	G	1
002	A	2	034	C	2	066	E	2	098	G	2
003	A	3	035	C	3	067	E	3	099	G	3
004	A	4	036	C	4	068	E	4	100	G	4
005	A	5	037	C	5	069	E	5	101	G	5
006	A	6	038	C	6	070	E	6	102	G	6
007	A	7	039	C	7	071	E	7	103	G	7
008	A	8	040	C	8	072	E	8	104	G	8
009	A	9	041	C	9	073	E	9	105	G	9
010	A	10	042	C	10	074	E	10	106	G	10
011	A	11	043	C	11	075	E	11	107	G	11
012	A	12	044	C	12	076	E	12	108	G	12
013	A	13	045	C	13	077	E	13	109	G	13
014	A	14	046	C	14	078	E	14	110	G	14
015	A	15	047	C	15	079	E	15	111	G	15
016	A	16	048	C	16	080	E	16	112	G	16
017	B	1	049	D	1	081	F	1	113	H	1
018	B	2	050	D	2	082	F	2	114	H	2
019	B	3	051	D	3	083	F	3	115	H	3
020	B	4	052	D	4	084	F	4	116	H	4
021	B	5	053	D	5	085	F	5	117	H	5
022	B	6	054	D	6	086	F	6	118	H	6
023	B	7	055	D	7	087	F	7	119	H	7
024	B	8	056	D	8	088	F	8	120	H	8
025	B	9	057	D	9	089	F	9	121	H	9
026	B	10	058	D	10	090	F	10	122	H	10
027	B	11	059	D	11	091	F	11	123	H	11
028	B	12	060	D	12	092	F	12	124	H	12
029	B	13	061	D	13	093	F	13	125	H	13
030	B	14	062	D	14	094	F	14	126	H	14
031	B	15	063	D	15	095	F	15	127	H	15
032	B	16	064	D	16	096	F	16	128	H	16

NOTA Cuando se selecciona una voz, es necesario presionar uno de los botones de banco, antes de presionar botones de número o grupo.

NOTA La cantidad de números difiere dependiendo del programa. Por ejemplo, mientras el rango de números para seleccionar de "Normal Voice", "Performance", y "Master" es 001-128, el rango de números a seleccionar de "Multi" es 001-064.

Acerca de las funciones de edición

En esta lección le explicaremos las operaciones básicas para editar ajustes, de "Multi, Performance y Voice"

Mover el cursor y ajustar parámetros

Mover el cursor

Use estos cuatro botones para moverse por la pantalla, moviendo el cursor por todos los ítems seleccionables y parámetros de la pantalla. Cuando se selecciona, el ítem relevante se ilumina (el cursor aparece como un bloque oscuro, con los caracteres en negativo). Usted puede cambiar el valor del parámetro en el que esta ubicado el cursor, usando el dial de datos o los botones [INC /YES] y [DEC/NO].a

Cambiar (editar) los valores de los parámetros

Al rotar el dial de datos a la derecha (sentido horario) aumenta el valor, mientras que rotarlo a la izquierda (sentido contrario a las agujas del reloj) lo disminuye. Para parámetros con un amplio rango de valores, usted puede incrementar los valores en saltos de 10 unidades, manteniendo presionado el botón [INC /YES] y presionando el botón [DEC/NO]. Para disminuir el valor haga lo opuesto: mantenga presionado el botón [DEC/NO] y presione el botón [INC /YES].

Indicador de edición

Usted puede ajustar varios parámetros en cada modo usando el dial de datos, los botones [INC /YES] y [DEC/NO] y los controles deslizantes. Cuando esté cambiando el valor de parámetro, en los modos "Voice, Performance y Multi" aparecerá el indicador [E] (indicador de edición) en la esquina superior izquierda de la pantalla de cristal liquido. Esto indica que el programa ("Voice, Performance y Multi") está siendo modificado, pero aún no ha sido grabado. Si usted desea guardar el sonido obtenido por la operación, asegúrese de guardarlo en la memoria interna con el modo "Store", antes de seleccionar otro programa. (páginas 50, 56, 76)

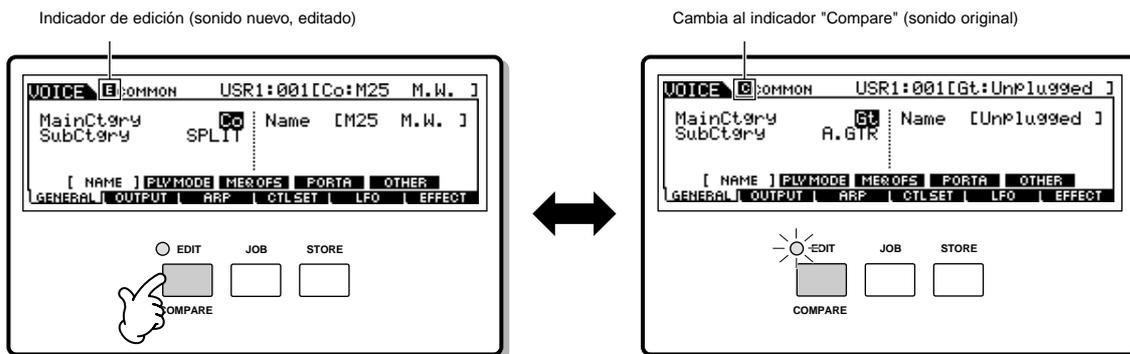
Indicador de edición

Si el indicador de edición aparece...

Función "Compare"

Esta función tan conveniente, le permite comparar entre un sonido editado y el original, la versión sin editar – permitiéndole escuchar la diferencia entre los dos y como sus ediciones afectan al sonido.

Por ejemplo, cuando se edita una voz en modo "Edit Voice", se muestra el indicador "E" de edición. Presionar el botón [EDIT] en esta manera regresa al sonido original sin editar (la luz del botón parpadea y se muestra el indicador "C" de "compare"). Presione el botón [EDIT] de nuevo para regresar al sonido editado (página 104).



Función "Edit Recall"

Si usted está editando un programa y selecciona uno diferente sin grabar el editado, todos los cambios se borrarán. Sin embargo, el programa editado se mantiene en una ubicación de respaldo de la memoria para la función "Edit Recall".

Para restablecer los datos perdidos con sus últimas ediciones intactas, use la función "Edit Recall" en el modo "Job" (página 104).

Modo "Job"	Cómo llegar a la pantalla de "Edit Recall"
Voice	[VOICE] → [JOB] → [F2] RECALL
Performance	[PERFORM] → [JOB] → [F2] RECALL
Multi	[MULTI/SEQ PLAY] → [JOB] → [F2] RECALL

Mensaje de confirmación

Cuando usted ejecuta algunas operaciones, como aquella del modo "Job, Store y File", aparecerá un mensaje de confirmación.



Esto le permite ejecutar la operación o cancelarla si lo desea. Si un mensaje de confirmación aparece, como el que se muestra arriba, presione el botón [INC/YES] para ejecutar la operación o el botón [DEC/NO], para cancelarla.

Pantalla de Información

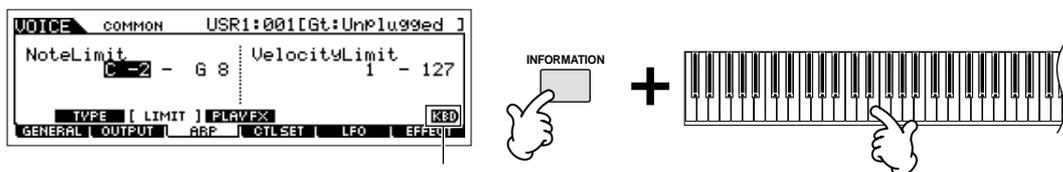
Esta función tan práctica, le permite cargar los detalles relevantes del modo seleccionado, simplemente con presionar el botón [INFORMATION]. Por ejemplo, cuando se activa el modo "Voice", usted puede rápidamente, verificar la información acerca de qué banco de voz se ha seleccionado, qué modo "Play" ("poli o mono") se está usando, o qué efectos están activos, entre otros datos.



Para detalles ver página 176.

Ajustes de Notas (teclas)

Varios parámetros le permitirán establecer un rango de notas para una función, por ejemplo, cuando quiera ajustar la división del teclado – al especificar ciertos valores para las notas. Usted puede usar los botones [INC/YES] o [DEC/NO] o el dial de datos para establecer estos parámetros, o puede entrar los valores directamente desde el teclado, presionando las teclas adecuadas (como se muestra a continuación).



Cuando se selecciona el límite de nota, aparece la marca [KBD], indicando que usted puede utilizar el teclado para establecer el valor. Mantenga presionado el botón [INFORMATION] y presione la tecla apropiada.

NOTA Acerca del nombre de la nota asignado a cada tecla, ver página 16.

Nombrado

Usted puede poner nombre libremente a datos que haya creado, tal como voces y archivos guardados en el dispositivo USB. La siguiente tabla lista los tipos de datos que pueden ser nombrados, junto con las operaciones para cargar las respectivas pantallas y nombrarlas.

Tipos de Data a los que se puede poner nombre	Como llamar la pantalla de Nombrado	Página
Voice	[VOICE] → [EDIT] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME	128
	[MULTI/SEQ PLAY] → [F3] VOICE → Normal Voice Selection → [F5] VCE ED	161
Performance	[PERFORM] → [EDIT] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME	150
Multi	[MULTI/SEQ PLAY] → [EDIT] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME	158
Master	[MASTER] → [EDIT] → [F1] NAME	173
Etiquetas de Volumen para dispositivos USB	[FILE] → [F1] CONFIG → [SF3] FORMAT	168
Archivos/Carpetas guardados en el dispositivo USB	[FILE] → [F2] SAVE or [F4] RENAME	168

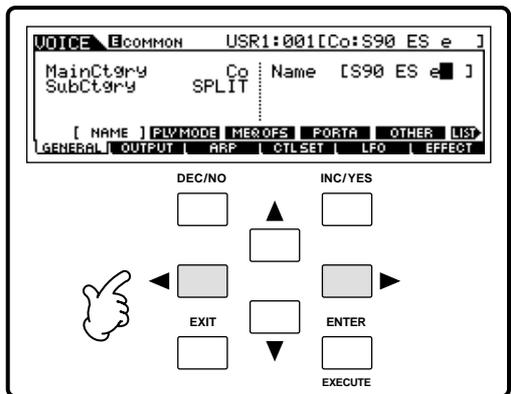
Primero cargue la pantalla para la entrada del nombre de acuerdo con la tabla anterior, después mueva el cursor usando el botón del cursor hasta la posición deseada y entre el carácter. Vea a continuación para más detalles.

NOTA Puesto que el nombre de un programa forma parte de los datos, asegúrese de guardarlo adecuadamente después de ponerle el nombre.

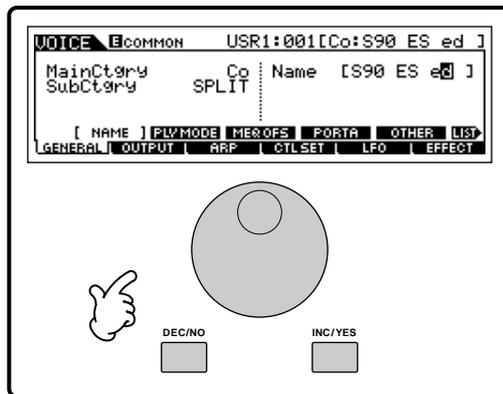
Operación básica de nombrar

Como se muestra debajo, usted puede establecer el nombre repitiendo dos operaciones—mover el cursor a una ubicación deseada mediante el botón cursor y seleccionar un carácter usando el dial de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO].

Mover el cursor a la ubicación deseada sobre el nombre.

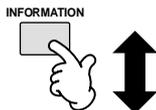
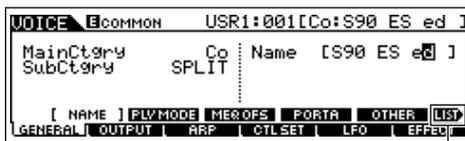


Seleccionar un Carácter de la ubicación del cursor.



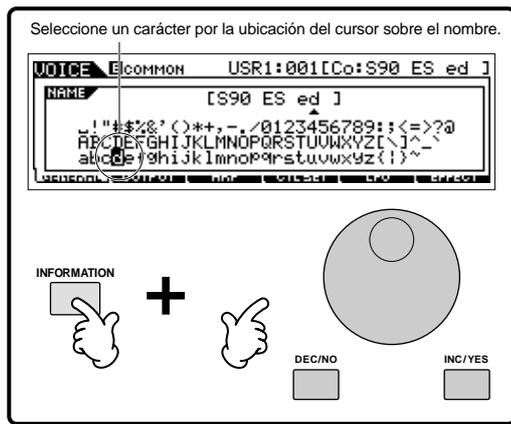
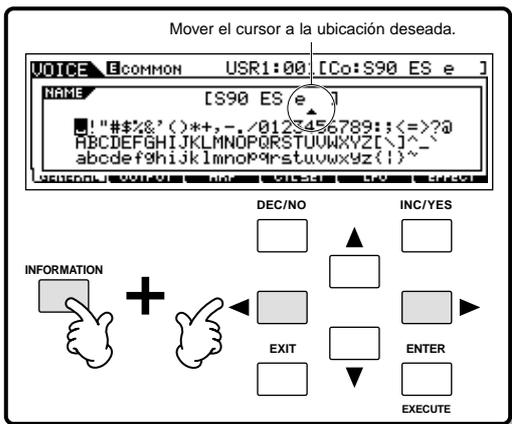
Usar la lista de caracteres

Si usted encuentra difícil seleccionar el carácter deseado con el método anterior, puede usar también el método siguiente seleccionando los caracteres de una lista.



Cuando el cursor está ubicado en el nombre, el icono [LIST] aparecerá y usted puede llamar la lista de caracteres manteniendo presionado el botón [INFORMATION]. Suelte el botón para volver a la pantalla original.

Realice las operaciones siguientes mientras mantiene presionado el botón [INFORMATION].

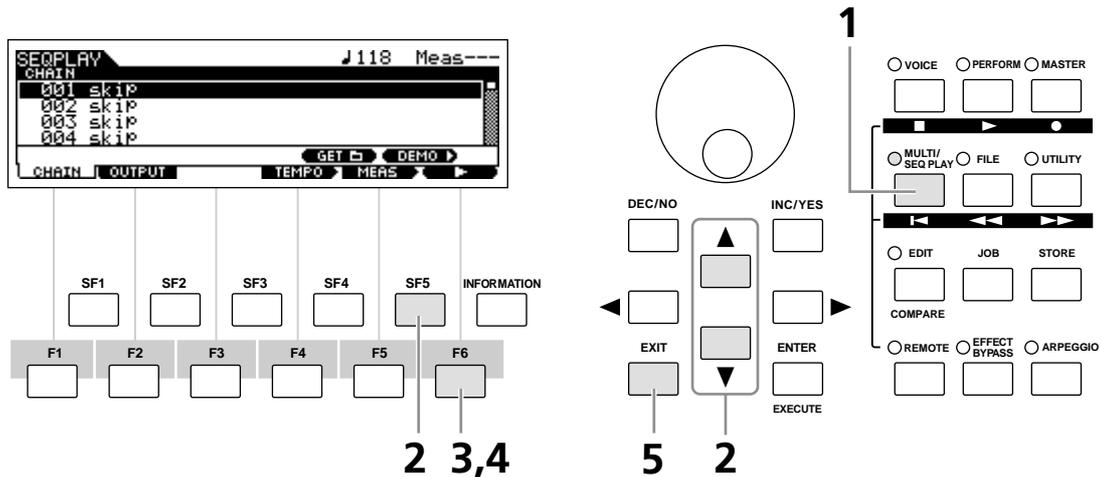


Guía Rápida

Tocar las canciones de demostración

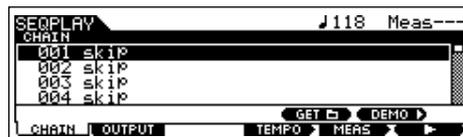
Algunas canciones de demostración se incluyen con este sintetizador. En esta sección, usted aprenderá cómo reproducirlas

NOTA Asegúrese de que el sintetizador está listo para tocar. Los detalles se dan en la sección "Ajustar y Tocar", en la página 8.



1 Presione el botón [MULTI/SEQ PLAY] para entrar al modo "Sequence Play".

Si la siguiente pantalla no aparece, presiónelo de nuevo.



2 Presione el botón [SF5] "DEMO" para cargar las canciones de demostración.

NOTA usted puede seleccionar la primera canción a reproducir presionando los botones [▲][▼].

3 Presione el botón [F6] ► para comenzar a reproducir las canciones de demostración.

NOTA usted también puede especificar el tiempo de la canción o su posición, la operación es la misma que en el modo "Sequence Play" (página 96).

4 El botón [F6] ■ le permite parar y después comenzar de nuevo en el mismo punto de la canción.

5 Para salir de la pantalla de demostración, pare la reproducción y después presione el botón [EXIT].

La reproducción de las canciones Demo continúa indefinidamente hasta que es detenida.

Tocar el S90 ES

Modo "Voice Play"

El modo "Voice Play" es el que usted utiliza para seleccionar y tocar los sonidos (voces) de este sintetizador.

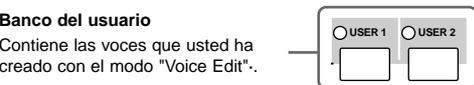
Seleccionar un a voz normal

Internamente hay dos tipos de voces: voces "Normales" y voces "Drum". Las voces normales son principalmente instrumentos musicales afinados que se puede tocar en todo el rango del teclado. Las voces "drum" son principalmente voces de percusión/tambor que se asignan a notas individuales en el teclado. En esta sección le mostramos cómo seleccionar una voz normal. Usted puede seleccionar la voz deseada entre varios bancos de voces ("Preset 1-4", "Usuario 1-2", "GM preset", "Plug 1-3") como se muestra debajo.

Banco de Voces

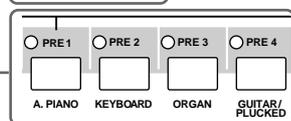
Banco del usuario

Contiene las voces que usted ha creado con el modo "Voice Edit".



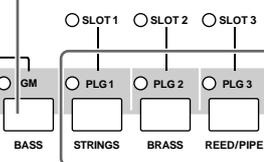
Banco Preset (preseleccionado)

Contiene las voces con las que viene el instrumento.



Banco GM Preset (preseleccionado)

Contiene las voces ubicadas de acuerdo a "Standard GM". Para detalles ver página 112.

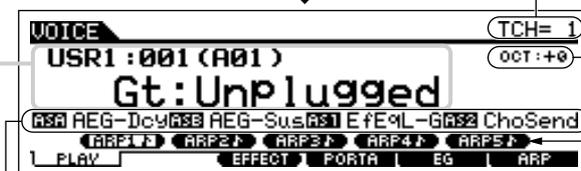
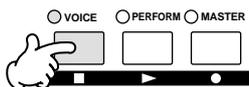


Banco "Plug-in"

Disponible cuando se instalan tarjetas "Plug-in", ver página 99.

1 Presione el botón [VOICE] para entrar al modo "Voice play".

En este estado, al tocar el teclado, sonará la voz indicada en la pantalla. Los parámetros mostrados en el modo "Voice Play", se explican a continuación:



Indica el canal de transmisión MIDI del teclado. Ver página 105 para más detalles.

Indica el ajuste de octavas del teclado. Para más detalles ver página 105

ARP1-ARP5

Use los botones [SF1] - [SF5] para cargar el tipo de arpeggio asignado a cada botón (página 39).

Indica las funciones asignadas al respectivo control deslizante (ver página 47).

Indica la voz seleccionada

Número de Banco y de programa Voice

USR1 : 001 (A01)

Banco
Seleccionado con los botones.

Número
Seleccionado con los botones de número [1] - [16].

Grupo
(seleccionado con los botones de grupo [A] - [H])

Número de programa Voice
(corresponden a los grupos A-H y los números 01-16)

Nombre de Categoría y voz

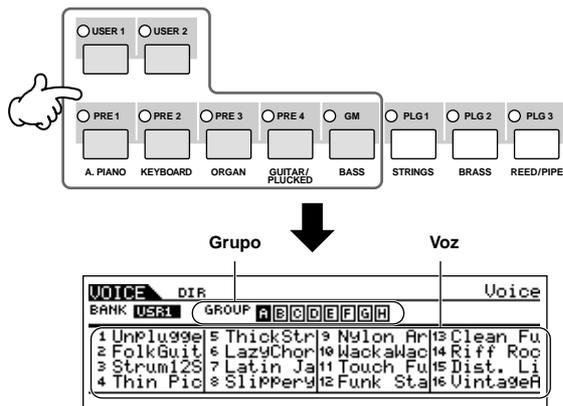
Gt : Unplugged

Categoría Nombre de la voz

NOTA Tenga en cuenta que el ejemplo mostrado en este manual es solamente a nivel indicativo, y su contenido (por ejemplo, el nombre de la voz) puede diferir ligeramente de aquellos que se encuentren en el instrumento.

2 Seleccione un Banco de Voces normal.

Seleccione uno de los Bancos, seleccione entre los bancos predeterminados 1-4, del Usuario 1-2 y GM.



Acerca de los bancos de usuario

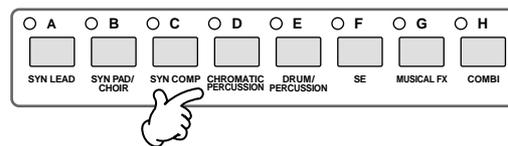
Los bancos de usuario contienen varias voces predeterminadas de fábrica.

Banco de Usuario 1 (USR1): Este banco contiene voces originales del banco de usuario. Estas voces no están incluidas en los bancos predeterminados.

Banco de Usuario 2 (USR2): Este banco contiene voces recomendadas copiadas de los bancos predeterminados. Si una voz del banco de usuario ("User Voice") es sobrescrita o reemplazada, se perderá la original. Cuando usted guarde una voz editada, tenga cuidado de no sobrescribir ninguna voz importante de usuario.

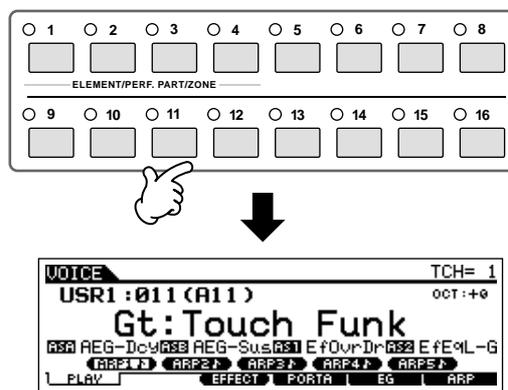
3 Seleccione un grupo de voz normal ("Normal Voice Group").

Las voces de cada banco están divididas en grupos, [A]-[H]. Seleccione un grupo para mostrar las voces que pertenecen al grupo seleccionado.



4 Seleccione un número de voz normal ("Normal Voice").

Presione uno de los botones de número [1] - [16].



5 Toque el teclado

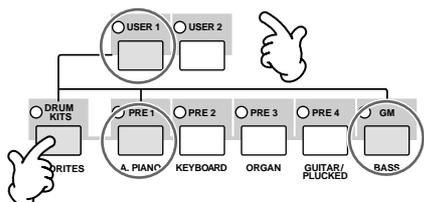


Seleccionar una voz Drum

1 Presione el botón [VOICE] para entrar al modo "Voice Play".

2 Seleccione un banco de voz "Drum".

Mientras presiona el botón [DRUM KITS] presione uno de los siguientes botones: [PRE1] ("Drum" preseleccionado), [USER1] ("Drum" de usuario) o [GM] ("Drum GM").



3 Seleccione un grupo de voz "Drum".

Esta operación es básicamente la misma que seleccionar una voz normal. El número de grupos que usted puede seleccionar depende del banco que usted haya seleccionado en el paso 2.

4 Seleccione un número de voz "Drum".

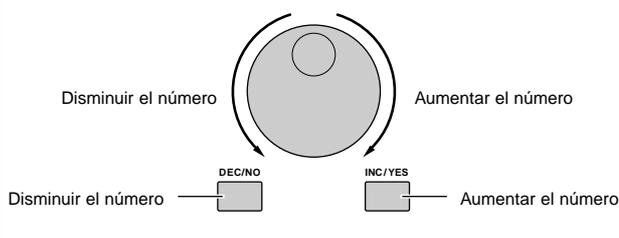
Esto es lo mismo que seleccionar una voz normal.

5 Toque el teclado y verifique que instrumento está asignado a cada tecla.

NOTA para detalles acerca de asignación de instrumentos para cada tecla véase "Data List" (la lista de datos separada).

Uso de los botones [INC/YES], [DEC/NO] y dial de datos.

En los pasos 3 y 4 usted puede seleccionar un número de voz usando los botones [INC/YES], [DEC/NO] y dial de datos.

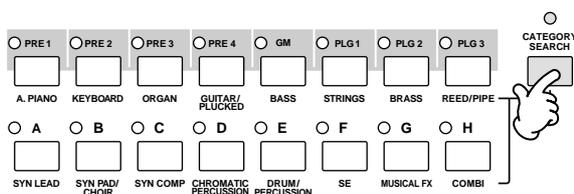


Uso de la función "Category Search"

Usted tendrá probablemente mucha diversión y se sienta inspirado, probando las voces una por una, pero le va a tomar mucho tiempo pasar por todas ellas ya que el S90 ES tiene muchísimas. Aquí es donde la función "Category search" le resulta útil. Es una función fácil de usar y muy práctica para encontrar rápidamente las voces que desee. Vamos a probar el siguiente esquema, para buscar una voz en la categoría de Órgano de Tubos.

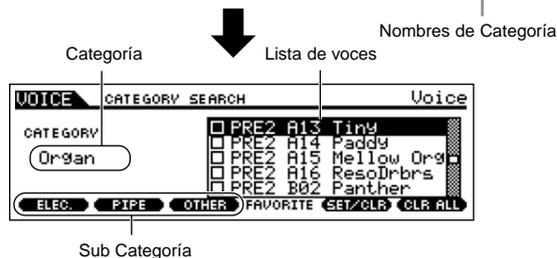
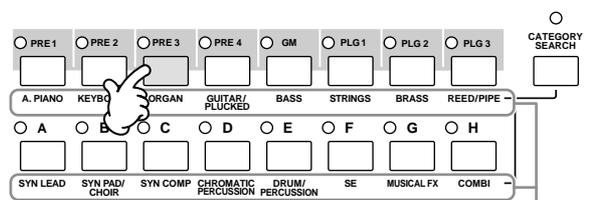
1 Encienda la función "Category Search" presionando el botón [CATEGORY SEARCH]

NOTA Presione el botón [CATEGORY SEARCH] de nuevo para apagarla.



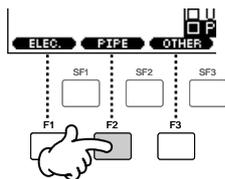
2 Seleccione la categoría Órgano.

Presione el botón [PRE3] "ORGAN" de los botones de banco y botones de grupo. Las voces de la categoría Órgano aparecerán en la lista.



3 Seleccionar la subcategoría de órgano de tubos.

Los nombres de subcategoría se muestran al final de la pantalla de "Category Search". Todas las categorías se dividen en dos o tres subcategorías para facilitar la selección. Aquí presione el botón [SF] PIPE (tubos).

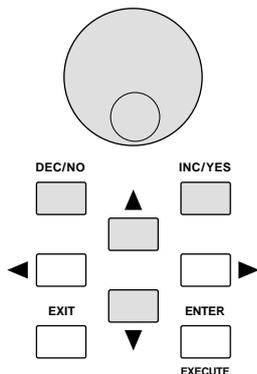


NOTA Una forma alternativa de seleccionar categorías es usar los botones de cursor para seleccionar o resaltar el nombre de la categoría en la pantalla, después usar los botones [INC/YES] y [DEC/NO] o el dial de datos para seleccionar la categoría.

NOTA Algunas voces tal como las voces del usuario, pueden no estar registradas en ninguna categoría. Usted puede buscar estas voces ajustando la categoría a "---".

4 Seleccione la voz deseada de la lista de voces de órgano de tubos.

Muévase por las voces disponibles usando el dial de datos. Usted también puede usar los botones [INC/YES] y [DEC/NO] o los botones de cursor [▲][▼].



5 Presione el botón [ENTER] para seleccionar finalmente la voz deseada.

NOTA Usted también puede usar [Category Search] y el botón [Exit] para seleccionar la Voz.

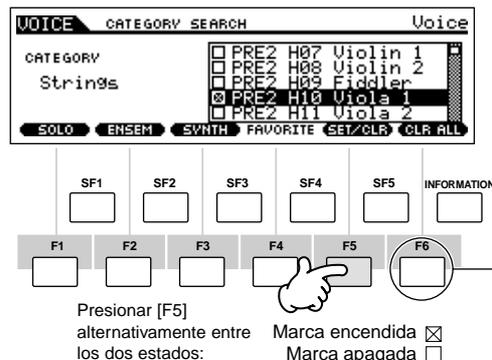
Categoría Favoritos

El S90 ES también le permite coleccionar y guardar sus voces favoritas, para crear una categoría de "Favoritos". Al poner sus voces más usadas frecuentemente en la categoría de favoritos, usted puede seleccionarlás rápida y fácilmente.

1 Seleccione las voces usando la función "Category Search".

2 Registre la voz seleccionada en el paso 1 en la categoría de favoritos presionando el botón [F5] SET/CLR, marcando el cuadrado al lado del nombre de la voz.

Usted puede borrar la selección, presionando el botón [F5] de nuevo.



Para eliminar todas las voces marcadas de la categoría de favoritos, simplemente presione el botón [F6] [CLEAR ALL]

3 Presione el botón [FAVORITES] para ver las voces que usted ha incluido en la categoría de favoritos en el paso 2.

Usted también puede usar el botón [F5] SET/CLR y [F6] CLR ALL en esta pantalla para registrar o quitar las voces de esta categoría.



4 Presione el botón [FAVORITES] de nuevo para regresar a la pantalla de "Category Search".

5 Presione el botón [CATEGORY SEARCH] para salir de la pantalla "Category Search", esto guardara la categoría de favoritos en la memoria interna automáticamente.

! PRECAUCIÓN

Los ajustes hechos en los pasaos 2 y 3 se perderán si usted desconecta la corriente sin haber ejecutado el paso 5.

! PRECAUCIÓN

Nunca intente interrumpir la corriente cuando aparezca el mensaje "Executing..." o "Please Keep Power on". Interrumpir la corriente en este estado puede causar que el sistema se bloquee y evite un arranque normal, la próxima vez que se encienda, al igual que la pérdida de todos los datos de usuario.

Modo "Performance Play"

Cada "Performance" puede tener hasta cuatro partes diferentes. Esto le permite tocar, por ejemplo, voces de Flauta, Violín y Timbal, en una capa a lo largo de todo el teclado, o dividirlo de acuerdo con las partes bajas de la melodía y tocar los dos instrumentos y sonar como un dúo, —aun cuando usted este tocando por si solo.

Seleccionar un "Performance"

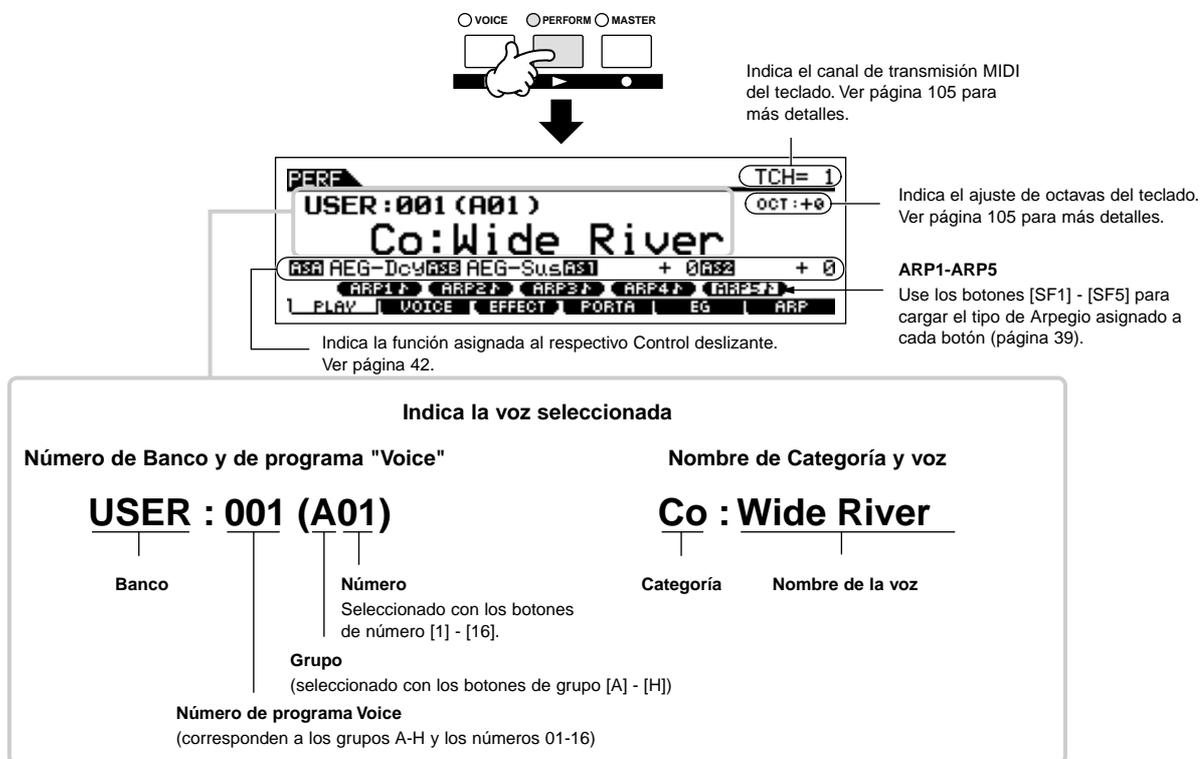
128 "Performances" (1 banco) se suministran en la memoria interna de usuario. En el modo "Performance Play", usted puede seleccionar y tocar "User Performances" individuales.

Puesto que es solo un banco, usted no necesita seleccionarlo.

1 Presione el botón [PERFORM] para entrar en el modo "Performance Play".

En este modo, al tocar el teclado, sonará de acuerdo con el "Performance" indicado en la pantalla. Los parámetros que se muestran en el modo "Performance Play", están explicados brevemente debajo:

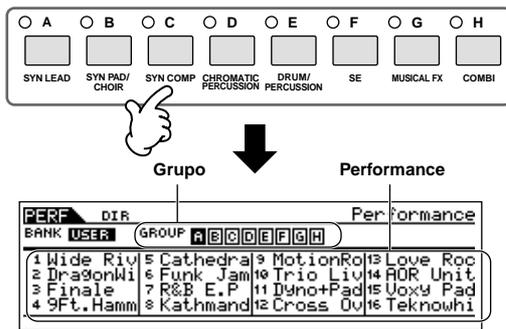
Guía Rápida
Tocar las canciones de demostración



NOTA Tenga en cuenta que el ejemplo mostrado en este manual es solamente a nivel ilustrativo, y su contenido (por ejemplo, el nombre del "Performance") puede diferir ligeramente de aquellos que se encuentren en el instrumento.

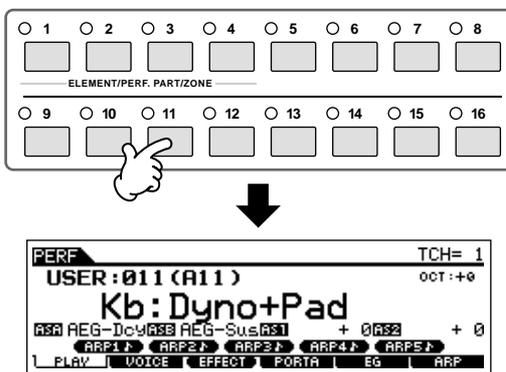
2 Seleccione un grupo "Performance".

Los "Performances" están divididos en grupos [A] - [H]. Seleccione un grupo para desplegar la lista de "Performances".



3 Seleccione un grupo de "Performance".

Presione uno de los botones de número [1] - [16].

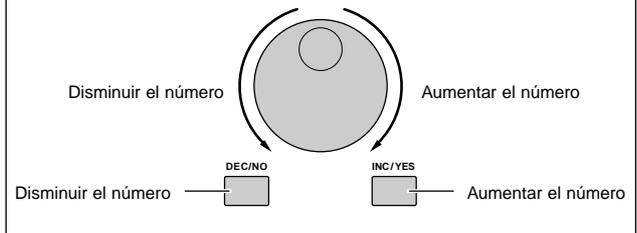


4 Toque el teclado.



Uso de los botones [INC/YES], [DEC/NO] y dial de datos.

En lugar de usar los botones de Número o de Banco, descrito en los pasos 3 y 4 anteriores, usted puede seleccionar un "performance" usando los botones [INC/YES], [DEC/NO] y dial de datos.



Usar la función "Category Search"

Como en el modo "Voice Play", usted puede usar la función "Category Search" y "Favorite" en el modo "Performance Play".

Para detalles de cómo usar esta función ver la página 32.

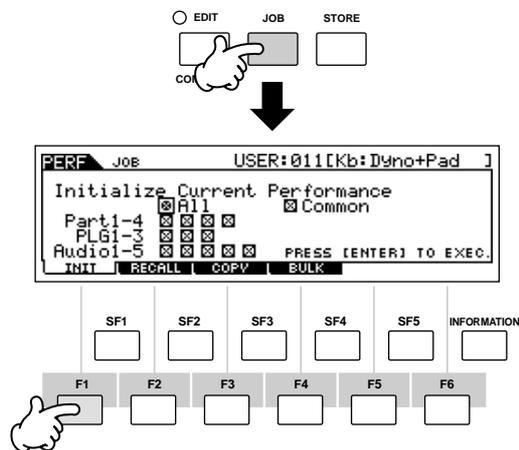
Crear un "performance" combinando las voces

Los "Performances" pueden hacerse con un máximo de cuatro partes, cada una de ellas se puede asignar una voz diferente. En esta sección, crearemos un "performance" combinando dos voces.

Preparación para crear un "Performance" (Iniciar el "Performance")

- 1 Seleccione el "Performance" deseado en el modo "performance play".
- 2 Presione el botón [JOB], y después el botón [F1].

Se mostrara la pantalla de inicio. Marque el cuadradillo "ALL" para inicializar todos los datos del "Performance". Para detalles de esta inicialización, vea la página 156.



- 3 Presione el botón [ENTER]. (La pantalla le pedirá su confirmación).

Presione el botón [INC/YES] para inicializar el "Performance".

NOTA Por favor, note que cuando usted ejecuta la operación de guardar, al presionar el botón [STORE], el "Performance" en el destino, se reemplazará con el "Performance" creado en el paso 3 anterior.

NOTA Para detalles acerca de la operación "Store", véase la página 56.

- 4 Presione el botón [PERFORM].

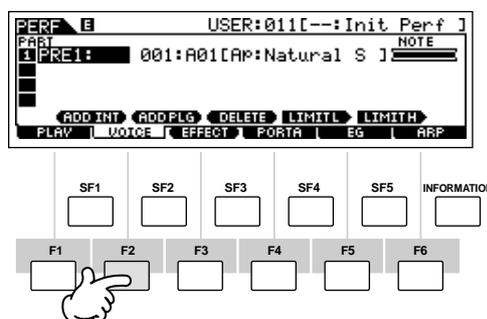
El nombre de "Performance" cambiará a "Init Perf" en la pantalla.

NOTA Cuando usted inicializa el "performance", la voz en el Banco preseleccionado 1, "Preset" Banco 1, Voz número 1 se asigna a la parte 1, si no se especifica algo diferente.

Tocar varias voces juntas (capas)

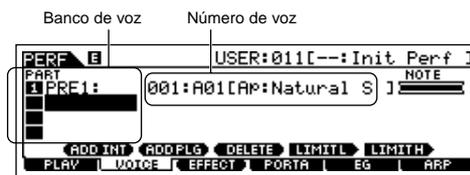
- 5 Presione el botón [F2] VOICE.

Esto seleccionará una lista, indicando que voz esta asignada a cada parte del "Performance" en curso. Puesto que el "Performance" se ha inicializado, la única voz será "PRE1: Natural S," asignada a la parte 1.



- 6 Asigne la voz deseada a la parte 2.

- 6-1 Mueva el cursor al Banco de voces o número de voz, de la parte 2.

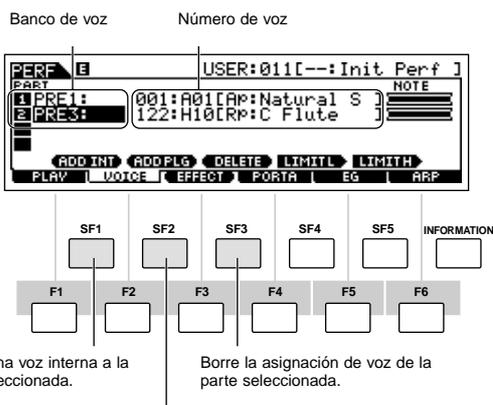


- 6-2 Presione el botón [SF1] "ADD INT". Esto le permite asignar la voz interna seleccionada a la parte 2.

NOTA Cuando se asigna una Voz de una tarjeta "Single-part" "Plug-in" (página 99) a una parte, presione el botón [SF2] "ADD PLG".

6-3 Seleccione la voz que usted ha asignado a la parte 2 de la misma forma que se hizo en los pasos 2-4, en la sección "Seleccionar una Voz normal" o "Seleccionar una voz Drum", (pág. 30).

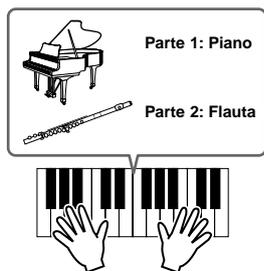
Usted puede seleccionar el Banco y Número deseado, directamente usando los botones [DEC/NO], [INC/YES] y el dial de datos. También puede usar la función "Category Search" (página 32). Aquí asignaremos una voz de flauta ("PRE3: C Flute") a la parte 2.



NOTA Voces de la tarjeta "Multi part Plug-in" PLG100-XG no pueden ser asignadas a partes "Performance"; están hechas específicamente para ser usadas en el modo "Multi" para reproducir datos XG.

7 Toque el teclado.

A parte 1 (Voz de piano) y la parte 2 (Voz de flauta) pueden ser tocadas al unísono.



Después, dividiremos el teclado sobre dos secciones para cada Voz.

Dividiendo el teclado en secciones separadas—Partición

8 Asigne la voz de la parte 1 al rango más bajo de teclas.

8-1 Mueva el cursor a la Parte 1.

8-2 Presione una nota en el teclado mientras mantiene presionado el botón [SF5] "LIMIT H" para establecer la nota más alta de la parte 1.

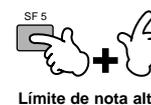
NOTA Note que la barra oscura (en "NOTE") para la parte 1 cambia, cuando se cambia el rango.

9 Asigne la voz de la parte 2 al rango más alto de teclas.

9-1 Mueva el cursor a la Parte 2.

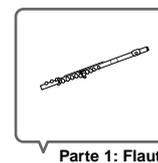
9-2 Presione una nota en el teclado mientras mantiene presionado el botón [SF4] "LIMIT L" para establecer la nota más baja de la parte 2.

NOTA Note que la barra oscura (en "NOTE") para la parte 2 cambia, cuando se cambia el rango.



10 Toque el teclado.

Use su mano izquierda para tocar sonidos de piano y su mano derecha para tocar sonidos de flauta.



Ajustar los niveles de las partes y guardando el "Performance"

11 Ajuste el Volumen de las partes 1 y 2 usando los controladores deslizantes.

Para detalles, vea la página 42.

12 Guarde los ajustes como un "User Performance" en el modo "Performance Store".

Para detalles acerca de la operación de guardar, vea la página 56.

NOTA Si usted está editando un programa, y selecciona uno diferente sin guardar el editado, todos los cambios que haya hecho se perderán.

En la sección anterior usted ha aprendido como asignar dos voces a dos diferentes partes. Use el mismo procedimiento para asignar voces a las partes 3 y 4, y cree un sonido de orquesta completa o el sonido de una banda de 3 o 4 instrumentos—solo con usar el S90 ES. Usted también puede usar los "Performances" predeterminados, como un punto de partida en construir sus propias combinaciones de voces.

Usar un micrófono u otro dispositivo de audio

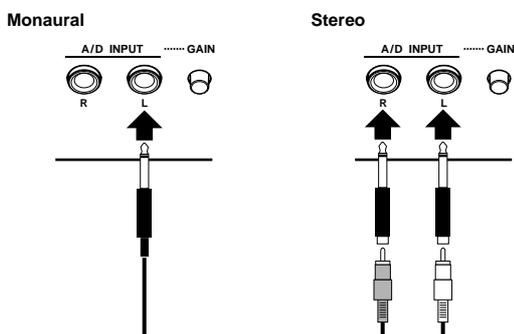
Uno de los enormes beneficios del modo "Performance" es que usted puede tener una entrada "A/D" de sonido —como su voz a través de un micrófono, una guitarra, un bajo o reproductor de CD— asignada como una de las cuatro partes de un "Performance". Diversos parámetros, tales como volumen, paneo, y efectos, pueden ajustarse a esta parte y el sonido sale junto a otras partes. Estos parámetros se ajustan y guardan en el modo "Performance Store" para cada "Performance".

NOTA La parte de Entrada de Audio también esta disponible en el modo "Multi", pero no en el modo "Voice". El procedimiento y las explicaciones descritas aquí, se aplican también para el modo "Multi".

1 Asegúrese de apagar el S90 ES y de poner al mínimo el botón de ganancia ("GAIN") en el panel posterior.

2 Conecte el dispositivo externo a un conector "A/D INPUT" en el panel posterior.

Se recomiendan micrófonos dinámicos Standard. (El S90 ES no soporta micrófonos de condensador "phantom-powered").

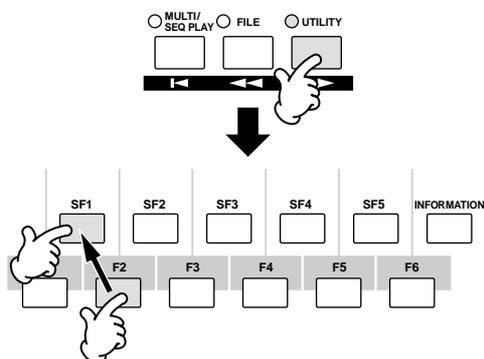


NOTA Se recomiendan micrófonos dinámicos Standard. (El S90 ES no soporta micrófonos de condensador "phantom-powered").

3 Encienda el dispositivo externo y luego encienda el S90 ES.

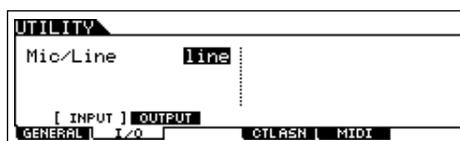
4 Presione el botón [PERFORM] para entrar al modo "Performance Play" y seleccione el "Performance" deseado.

5 Presione el botón [UTILITY] para entrar al modo "Utility", presione el botón [F2] "I/O", y después presione el botón [SF1] "INPUT".



6 Ajuste el parámetro "Mic/Line".

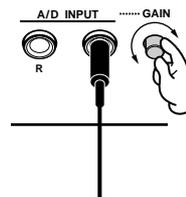
Cuando el nivel de salida del equipo conectado es bajo (tal como un micrófono, guitarra o bajo), ajuste este parámetro a "mic". Cuando el nivel de salida del equipo conectado es alto (tal como un teclado sintetizador, reproductor de CD), ajuste este parámetro a "line."



NOTA Este ajuste está disponible para todos los modos. Si usted desea guardar este ajuste, presione el botón [STORE].

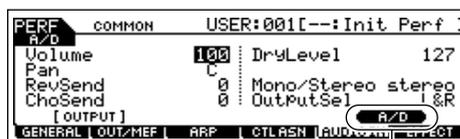
7 Ajuste el nivel de entrada usando el botón de ganancia en el panel posterior mientras escucha el sonido del dispositivo externo.

NOTA Si usted esta usando la entrada mLAN, el botón de ganancia no tiene efecto en el nivel de entrada.



8 Ajuste los parámetros de audio relacionados desde la pantalla "AUDIO IN". ([PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN).

Para detalles acerca de cada parámetro, ver página 151 en la sección de referencia.



Cuando la mLAN16E opcional ha sido instalada, cargue la pantalla A/D presionando el botón [SF5].

9 Guarde los ajustes como un "User Performance" en el modo "Performance Store" (página 56).

Usar la función Arpeggio

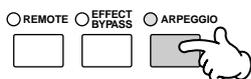
La función Arpeggio es muy versátil, le permite tocar varios ritmos o frases automáticamente, con solo presionar una tecla o tocar un acorde. El S90 ES contiene una notable variedad de Arpeggios —un total de 1,787— desde convencionales, frases populares, hasta los más innovadores patrones rítmicos. Además, usted puede asignar sus arpeggios favoritos a los botones [SF1] - [SF5] e intercambiar frases de arpeggios instantáneamente. Esta poderosa función es una fuente inagotable de inspiración, y le ayudara a crear varios bucles, frases y canciones rápida y fácilmente. Puesto que las "Voices" y "Performances" predeterminadas tienen sus propios tipos de Arpeggio pre-asignados, todo lo que usted necesita hacer es seleccionar la voz deseada y encender la función Arpeggio.

NOTA Para detalles sobre Arpeggio, ver página 124.

NOTA No se pueden reproducir diferentes tipos de Arpeggio para cada parte en los modos "Performance o Multi".

1 Presione el botón [ARPEGGIO] para encender el arpeggio.

Al seleccionar algunos programas, ("Voices, Performances, Multis") esta lámpara se enciende automáticamente.



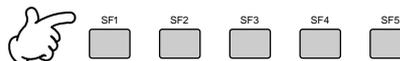
2 Toque una nota o notas en el teclado para activar la reproducción del Arpeggio.

El patrón rítmico particular o la frase que se toca, depende en la nota o acordes que se toca, así como en el tipo de arpeggio. Para detalles, ver la página 124 de la sección de Estructura Básica.



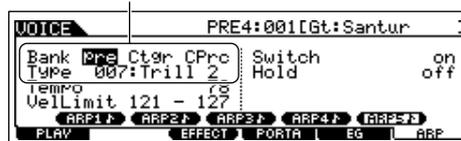
■ Cambiar el tipo de Arpeggio durante al ejecución de su teclado.

Cada uno de los botones está asignado a un tipo diferente de Arpeggio [SF1] ARP1 - [SF5] ARP5 para cada voz predeterminada. Cuando el icono de una nota musical aparece a la derecha de cada número de Arpeggio en la pantalla, (ver el grafico abajo), el botón correspondiente se asigna a un tipo de Arpeggio. El tipo seleccionado se ilumina. Pruebe varios tipos de Arpeggio presionando los botones [SF1] - [SF5].



Usted puede confirmar el tipo de arpeggio seleccionado, en la pantalla [F6] ARP.

Tipo de arpeggio seleccionado



Banco	Seleccione "pre" (Preset) o "usr" (User). Para tocar Arpeggios del "usr" banco, data de User Arpeggio del MOTIF ES debe ser cargada S90 ES.
Ctgr	Para detalles, véase la página 124.
Type	Véase el folleto separado "Data List" para detalles.

NOTA Usted puede cargar datos de "User Arpeggio" desde el "MOTIF ES" al S90 ES, pero no puede crear data de "User Arpeggio" en el S90 ES directamente.

Registre sus tipos de Arpeggio favoritos en los botones [SF1] - [SF5].

Usted puede cambiar las características predeterminadas y asignar cualquier tipo de arpeggio que le guste en los botones [SF1] - [SF5].

- 1** Seleccione "Voice, Performance, o Multi", según desee, y después presione el botón [ARPEGGIO] para encenderlo.
- 2** Seleccione el tipo de Arpeggio deseado en la pantalla [VOICE] → [F6] (o [F5]) ARP.
- 3** Mientras presiona el botón [STORE], presione uno de los botones [SF1] - [SF5].
El tipo de arpeggio seleccionado se asigna al botón presionado. Si usted realiza esta operación con la luz [ARPEGGIO] apagada, no se asignará ningún Arpeggio.
- 4** Repita los pasos 2-3 tanto como sea necesario.
- 5** Guarde los cambios como "User Voice, User Performance o User Multi" (páginas 50, 56, 76).

CONSEJO Transmitir reproducciones de Arpeggio como datos MIDI

Si usted quiere usar Arpeggios para accionar otros generadores de tonos MIDI o grabar los datos MIDI de Arpeggios a un secuenciador para su posterior edición, usted puede transmitir los datos de reproducción del Arpeggio como datos MIDI. Esto se hace activando los siguientes parámetros:

• **Voice Arpeggio:**

Modo Voice → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF3] ARP CH → OutputSwitch

• **Performance/Multi Arpeggio**

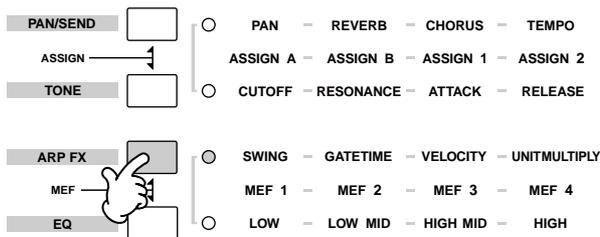
Modo Performance /Multi → Performance/Multi selección → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF4]OUT CH → OutputSwitch

Controlando la reproducción del Arpeggio usando los controladores deslizantes.

Estos cuatro controles deslizantes, le permiten ajustar el tempo y el volumen del arpeggio. Si a usted le gustan los resultados y quiere salvarlos, puede guardar los cambios como un "User Voice, User Performance o User Multi".

1 Presione el botón [ARP FX] para encender el indicador luminoso.

Al seleccionar algunas voces, automáticamente se enciende esta lámpara.



2 Mueva los controles deslizantes mientras el Arpeggio esté sonando.

Para detalles de las funciones controladas por estos controles deslizantes, vea la página 42.

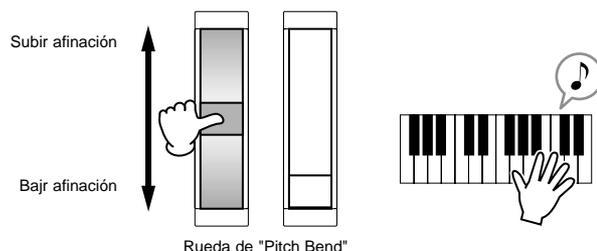
3 Si usted está satisfecho con los resultados, puede guardar estos resultados como un "User Voice, User Performance o User Multi" (páginas 50, 56, 76).

Usar los controles del S90 ES

Esta sección le muestra cómo cambiar los sonidos usando los controles del S90 ES. Cuando use los controles externos vea la página 59.

Rueda de "Pitch Bend"

Use la rueda de "Pitch Bend" para subir o bajar la afinación de hacia arriba (gire la rueda alejándola de usted) o hacia abajo (gire la rueda hacia usted) mientras toca el teclado. La rueda de "Pitch Bend" se centra sola, y volverá automáticamente a la afinación normal cuando la suelte. Pruebe el efecto de la rueda de "Pitch Bend" mientras presiona una tecla.



Cuando toque un "Performance", el rango de la rueda de "Pitch Bend" depende de los ajustes de voz asignados a cada parte (hechos en el modo "Voice").

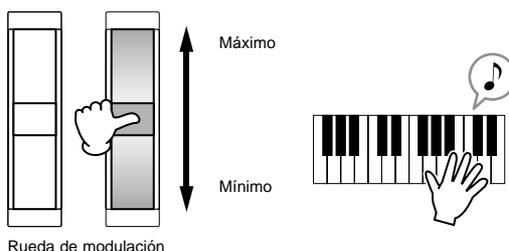
NOTA • El rango "Pitch Bend" ajustado para cada voz puede ser cambiado en la pantalla "OTHER" ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER) y guárdelo como un "User Voice" en el modo "Voice Store".

- Los ajustes al rango de afinación, también le permiten cambiar la dirección de la afinación en la forma opuesta. (por ejemplo: la afinación baja cuando mueve la rueda hacia arriba).

NOTA Funciones diferentes a la de mover la afinación, pueden ser asignadas a la rueda de "Pitch Bend" en la pantalla "CTL SET" ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET). Estos ajustes de asignación pueden ser guardados como un "User Voice" en el modo "Voice Store". Incluso si una función distinta ha sido asignada a la rueda, la función "Pitch Bend" estará disponible y mensajes de "Pitch Bend" se generarán cuando se use la rueda.

Rueda de Modulación

Incluso cuando la rueda de modulación se usa para aplicar vibrato al sonido, muchas de las voces preseleccionadas tienen otras funciones y efectos asignados a esta rueda. Mientras más la mueva hacia arriba, mayor será el efecto aplicado al sonido. Pruebe la rueda de modulación con varias voces preseleccionadas, mientras toca el teclado.



Cuando toque un "Performance", el efecto de la rueda de modulación dependerá de los ajustes de voz asignados a cada parte (hechos en el modo "Voice").

NOTA Para evitar aplicar efectos por accidente a la voz en curso, asegúrese de que la rueda de modulación este puesta en mínimo antes de comenzar a tocar.

NOTA Funciones diferentes pueden ser asignadas a la rueda de modulación en la pantalla "CTL SET" ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET). Estos ajustes de asignación pueden ser guardados como un "User Voice" en el modo "Voice Store".

Controles deslizantes

Cambiando los sonidos

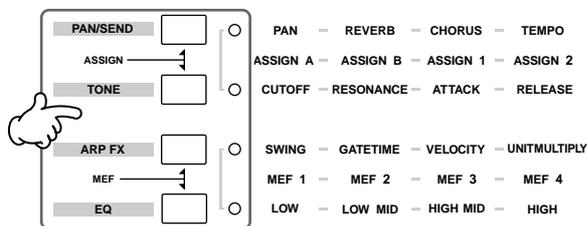
Los controles deslizantes son una característica muy importante a la hora de una ejecución en vivo. Con ella puede cambiar el brillo y las características tonales del "Voice, Performance, o Multi" seleccionado en tiempo "real time", mientras toca. Moviendo el control hacia delante aumenta el efecto, mientras que haciéndolo hacia atrás lo disminuye. Estos controles pueden ser usados para diferentes grupos de funciones. Usted puede seleccionar la función en particular a ser asignada al control presionando los controles adecuados (como se muestra a continuación).

Guía Rápida
Tocar las canciones de demostración

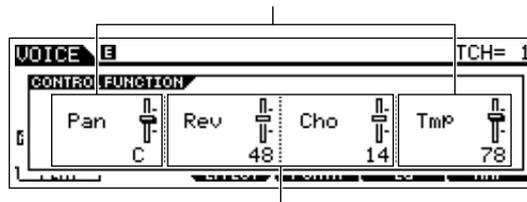
Operación	Lámpara encendida	Funciones controladas por cada controlador Deslizante			
		Control slider 1	Control slider 2	Control slider 3	Control slider 4
Cuando presione el botón [PAN/SEND]	botón [PAN/SEND]	Paneo (posición del estéreo)	Nivel de envío del "Reverb"	Nivel de envío de "Chorus"	Tempo del modo "Sequence Play"/ Reproducir Arpegio
Cuando presione el botón [TONE]	botón [TONE]	Frecuencia de corte del filtro (grado de brillo)	Resonancia (nivel de la señal en el área de corte de la frecuencia)	Tiempo de ataque del sonido	Tiempo de liberación del sonido (tiempo de decaimiento del sonido después que se libera la tecla)*
Cuando presione el botón [ARP FX]	botón [ARP FX]	Cantidad de swing en la reproducción del arpegio	"Gate time" (longitud) de reproducción del Arpegio	Velocidad de reproducción del arpegio	Tiempo de reproducción del arpegio
Cuando presione el botón [EQ]	botón [EQ]	Banda baja del EQ Master en el modo "Voice/Performance", parcial EQ en los modos "Multi/Sequence Play"	Banda baja-media del EQ Master en el modo "Voice/Performance", parcial EQ en los modos "Multi/Sequence Play"	Banda alta-media del EQ Master en el modo "Voice/Performance". (No está disponible en los modos "Multi/Sequence Play")	Banda alta del EQ Master en el modo "Voice/Performance", parcial EQ en los modos "Multi/Sequence Play"
Cuando presione el botón [PAN/SEND] y el botón [TONE], al mismo tiempo	botón [PAN/SEND] botón [TONE]	Función asignada desde la pantalla [UTILITY] → [F4] CTLASN → [SF2] ASSIGN (página 165) en el modo "Utility"		Función asignada para cada voz desde la pantalla [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTLSET (página 131)	
Cuando presione el botón [TONE] y el botón [ARP FX], al mismo tiempo**	Todos los botones apagados	Función asignada para cada Master desde la pantalla [MASTER] → [EDIT] → Zone selection → [F5] CS (página 174)			
Cuando presione el botón [ARP FX] y el botón [EQ], al mismo tiempo.	botón [ARP FX] botón [EQ]	Función asignada a los parámetros del "Master Effect" desde la pantalla [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF			

* Para voces "Drum", esto afecta el tiempo decreciente para todas las notas, tanto como si se sostiene como si se suelta.
 ** Disponible solo cuando se enciende el "Zone Switch" en el modo "Master" (página 92).

Cuando se presiona cualquiera de los botones de función, las lámparas de los botones se iluminaran de acuerdo con la tabla anterior y el estado de los controles deslizantes, (comúnmente asignados a funciones y valores), se mostrara en la pantalla de cristal líquido. La aparición del control en la pantalla, indica el estado actual del mismo. Cuando se muestra sombreado, el control correspondiente afectara el sonido como se indicado. Un grafico del control, sin la sombra, indica que el control difiere del valor actual del parámetro. En este caso, mover el control deslizante no afectará el sonido hasta que el mismo llegue a la posición actual del parámetro (a partir de aquí el grafico del control estar sombreado).



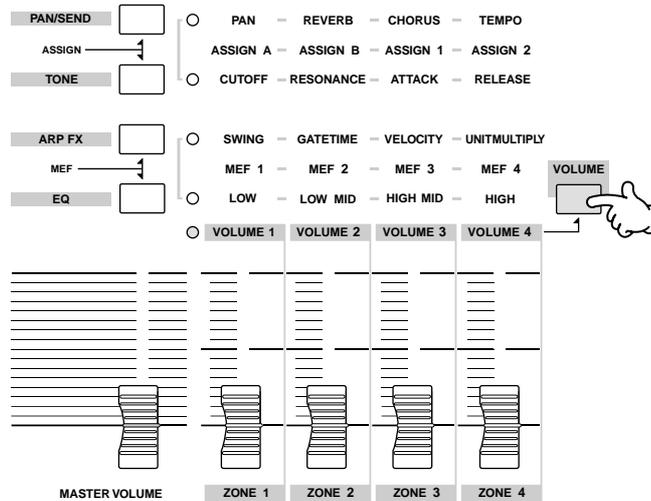
Ajustar estos controles deslizantes afecta el sonido de inmediato



Ajustar estos controles deslizantes no afectará el sonido, hasta que alcancen el valor seleccionado.

Cambiar el Volumen

Usted puede usar los controles deslizantes para ajustar parámetros relativos al volumen en tiempo real, con solo presionar el botón [VOLUME]. Esto le permite ajustar parámetros independientes del "Voice o Performance" que usted toca en su teclado o aquellos de un "Multi" (página 70).



Tipos de funciones asignadas a los "Control sliders" (controladores deslizantes)

Modo		Funciones controladas por cada controlador Deslizante			
		Control slider 1	Control slider 2	Control slider 3	Control slider 4
"Voice"	Cuando se selecciona una Voz "Normal" (página 30)	Volumen del Elemento 1*	Volumen del Elemento 2*	Volumen del Elemento 3*	Volumen del Elemento 4*
	Cuando se selecciona una voz "Drum" (página 32)	Volumen de la voz entera. (moviendo cualquier deslizador se produce el mismo volumen)			
"Performance"		Controles de Volumen de las partes asignadas (vea la nota de precauciones debajo)			
"Multi/Sequence Play mode"	Cuando se seleccionan las Pistas (Partes) 1-4	Volumen de pista 1 (Parte 1)	Volumen de pista 2 (Parte 2)	Volumen de pista 3 (Parte 3)	Volumen de pista 4 (Parte 4)
	Cuando se seleccionan las Pistas (Partes) 5-8	Volumen de pista 5 (Parte 5)	Volumen de pista 6 (Parte 6)	Volumen de pista 7 (Parte 7)	Volumen de pista 8 (Parte 8)
	Cuando se seleccionan las Pistas (Partes) 9-12	Volumen de pista 9 (Parte 9)	Volumen de pista 10 (Parte 10)	Volumen de pista 10 (Parte 10)	Volumen de pista 11 (Parte 11)
	Cuando se seleccionan las Pistas (Partes) 13-16	Volumen de pista 13 (Parte 13)	Volumen de pista 14 (Parte 14)	Volumen de pista 15 (Parte 15)	Volumen de pista 16 (Parte 16)

* Un Elemento es la unidad generadora de tono de una voz. Para detalles ver página 44.

NOTA Precauciones — Usando los controles deslizantes en el modo "Performance".

En el modo "Performance", los Controles deslizantes se asignan de acuerdo con las partes específicas asignadas en cada "Performance". Tenga en cuenta que el número del Control deslizante puede no corresponder con el mismo número de la parte. Por ejemplo, cuando se usa un "Performance" (como se muestra a la derecha) en el que dos partes (Parte 1 y Parte 4) se combinan, los controles deslizantes están asignados como sigue:

- Control deslizante 1 controla el volumen de la Parte 1.
- Control deslizante 2 controla el volumen de la Parte 4.
- Controles deslizantes 3 y 4 no se usan.



NOTA El control [MASTER VOLUME] ajusta el nivel de salida total del instrumento. Los controladores, por otro lado, ajustan el valor del volumen MIDI del correspondiente elemento o parte.

Indicador de Edición

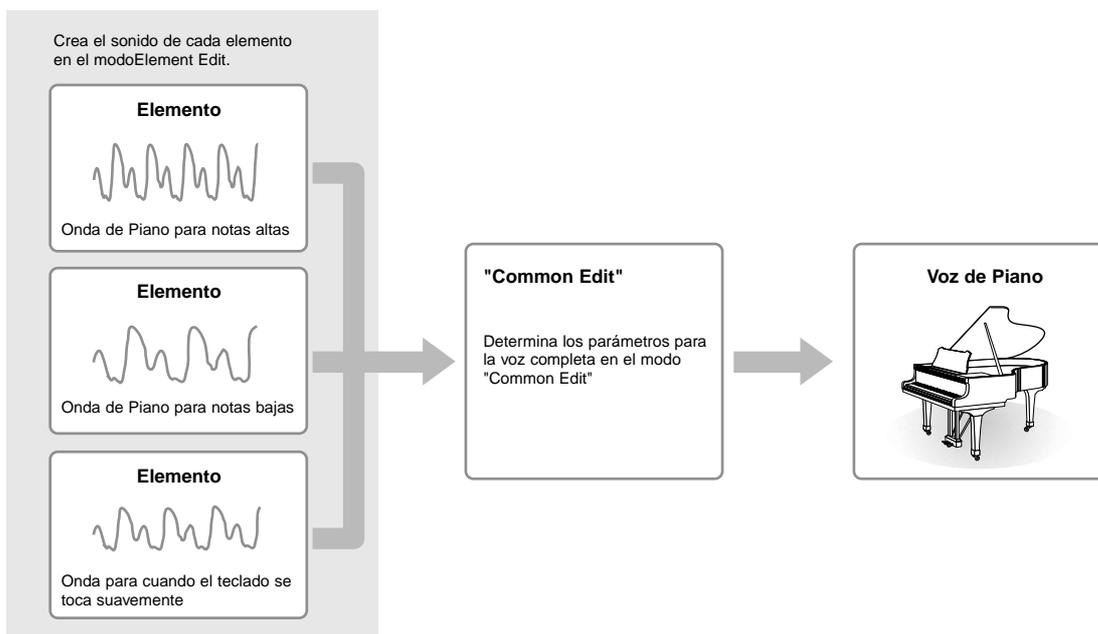
Mover los deslizadores directamente cambia los parámetros de "Voice, Performance o Multi". Cuando cualquiera de los parámetros cambia, el indicador de edición [E] ("Edit") aparece en el extremo superior izquierdo de la pantalla. Esto indica que el "Voice, Performance, o Multi" seleccionado, ha sido modificado, pero no guardado aún. Para detalles acerca del indicador "Edit", ver página 25.

Editar un Programa

Editar una voz

Cada voz puede constar de hasta cuatro elementos. Un elemento esta hecho de una forma básica de onda —el sonido básico de un instrumento musical— más los diversos parámetros de procesar del sintetizador, usados para resaltar, alterar o definir el sonido, tales como afinación, filtros y controles de amplitud.

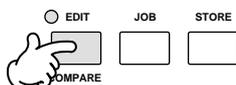
Por ejemplo, una voz de piano se puede construir de varias formas de onda de piano: una para las notas altas, otra par alas bajas, y formas de onda para cuando el teclado se toca suavemente. Combinar diferentes elementos a la vez, para tocarlos al mismo tiempo, o programarlos para cambiarlos dependiendo de al fuerza con que se toca el teclado ayuda a crear un sonido de piano más realista y poderoso.



NOTA Una voz "Drum" esta hecha de diferentes "teclas"—o sonidos separados de percusión/tambor que están asignados a notas individuales en el teclado.

Editar una voz normal

- 1 Presione [VOICE] para entrar al modo "Voice", seleccione una voz "Normal Voice" para ser editada (página 30).
- 2 Presione [EDIT] para entrar al modo "Voice Edit".



3 Cargar la pantalla "Edit o Element Edit".

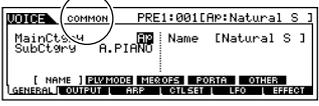
Si usted desea editar los sonidos que hacen una voz y los parámetros mínimos que lo determinan —tales como Oscilación, Afinación, Filtro, amplitud, y EG ("Envelope Generator")— cargue la pantalla "Element Edit". Si usted quiere editar parámetros más globales, relativos a toda la voz, y la forma en que es procesada, —tales como arpeggio, controles y efectos— seleccione la pantalla "Common Edit".

Mientras esté en modo "Voice Edit", usted puede cambiarse entre las pantallas "Common Edit" y "Element Edit" como se muestra a continuación.

Cargar la pantalla "Common Edit"

Presione el botón [COMMON] para cargar la pantalla "Common Edit". En el modo "Edit", el botón [DRUM KITS] funciona como el botón [COMMON], mientras que en el modo "Voice Edit", usted puede pasar de la pantalla "Common Edit" y la "Element Edit" como se muestra a continuación.

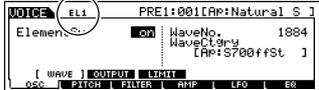
Indica una pantalla "Common Edit"

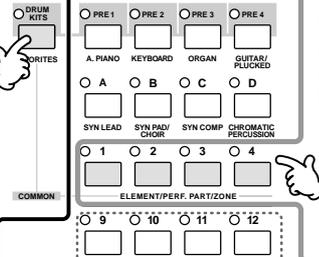


Cargar la pantalla "Element Edit"

Presione el número de elemento desde los botones de ELEMENT [1] - [4] para cargar la pantalla de "Element Edit".

Indica la pantalla para editar el Elemento 1





Para encender o apagar cada elemento (para oír como cada uno afecta el sonido total), use los botones [9] - [12]. Usted puede aislar un elemento manteniendo presionado el botón [MUTE] y presionando el número deseado ([9] - [12]). Para cancelar el solo, presione el botón [MUTE] de nuevo.

4 Seleccione el menú que desee editar presionando los botones [F1] - [F5] y [SF1] - [SF5], a continuación edite los parámetros de cada pantalla.

A continuación se describe brevemente los principales parámetros de las voces.

● Parámetros básicos para crear un sonido.

Págs. 112, 133

Element selection → [F1] - [F6]

Si usted desea editar el parámetro básico de generación de un sonido y los que le dan forma a una voz,—tales como oscilación, afinación, filtro, amplitud— y seleccione la pantalla "Common Edit".

● Parámetros relacionados con Efectos.

Págs. 118, 133

[COMMON] → [F6] EFFECT

Los efectos usan DSP ("Digital Signal Processing") para alterar y realzar el sonido de una voz. Los efectos se aplican en la etapa final de una edición, permitiéndole a usted, cambiar el sonido de la voz creada como lo desee. La pantalla "Common Edit" le permite editar los parámetros relacionados con efectos.

● Parámetros relacionados con control.

Págs. 41, 59, 131

[COMMON] → [F4] CTL SET (Controller Set)

Para cada voz, usted puede asignar varias funciones a controles existentes, tales como rueda de "Pitch Bend", Rueda de Modulación, controles deslizantes, ("ASSIGN1 y 2"), "Keyboard Aftertouch" y controladores opcionales conectados, tales como el "Footswitch", "Foot Controller", "Breath Controller". Estos ajustes se pueden editar en la pantalla "Common Edit".

● Parámetros relacionados con Arpeggio.

Págs. 124, 129

[COMMON] → [F3] ARP (Arpeggio)

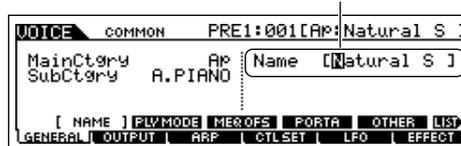
Para cada voz, usted puede establecer los parámetros relacionados con Arpeggio, tales como el tipo de Arpeggio, y tempo. Estos ajustes se pueden editar en la pantalla "Common Edit".

5 Repita los pasos 3 y 4 tanto como desee.

6 Póngale nombre a las "Normal Voice" editadas.

Introduzca un nombre para la voz desde la pantalla "NAME" ([COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME). Para instrucciones detalladas de cómo nombrar una voz, véase la página 27.

Entre el nombre deseado para la voz



7 Guarde los ajustes como un "User Voice".

La voz editada puede ser guardada en el modo "Voice Store". Para más detalles, vea página 50.

CONSEJO Editar una voz usando los controles deslizantes.

Los cuatro deslizadores en el extremo superior izquierdo del teclado no son solo para modificar el sonido mientras toca, usted también puede usarlos para editar una voz, bien sea en el modo "Voice play" o el modo "Voice Edit".

● Cuando el indicador [PAN/SEND] está encendido:

PAN	Determina la posición pan del estéreo de la voz.	[VOICE] → Voice selection → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → Pan	Pág. 129
REVERB	Determina la cantidad de efecto "Reverb" que se aplica a la voz.	[VOICE] → Voice selection → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → RevSend	Pág. 129
CHORUS	Determina la cantidad de efecto "Chorus" que se aplica a la voz.	[VOICE] → Voice selection → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → ChoSend	Pág. 129
TEMPO	Determina el tempo del Arpeggio asignado a la voz en curso.	[VOICE] → Voice selection → [F6] ARP → Tempo	Pág. 128

● Cuando el indicador [TONE] está encendido:

CUTOFF	Sube o baja la frecuencia de corte del Filtro para ajustar el brillo del tono.	[VOICE] → Voice selection → [F5] EG → CUTOFF	Pág. 128
RESONANCE	Dispara o atenúa el nivel del área alrededor de la frecuencia de corte del filtro.	[VOICE] → Voice selection → [F5] EG → RESO	Pág. 128
ATTACK	Determina el tiempo de ataque del sonido. Por ejemplo, usted puede ajustar las voces de cuerda de modo que el sonido aumente gradualmente en volumen fijando un tiempo lento del ataque—simplemente mueva el control deslizante hacia arriba.	[VOICE] → Voice selection → [F5] EG → ATK (AEG)	Pág. 128
RELEASE	Determina el tiempo de liberación del sonido. Moviendo el deslizador hacia arriba establece un tiempo más largo y (dependiendo de la voz seleccionada) permite al sonido quedar suspendido después de que la tecla se libera. Para producir una liberación brusca, en la que el sonido se corta repentinamente, después de liberar al tecla, ajuste un tiempo corto.	[VOICE] → Voice selection → [F5] EG → REL (AEG)	Pág. 128

NOTA Los ajustes anteriores se aplican como "offsets" a los ajustes "AEG" y "FEG" en el modo "Voice Edit".

● Cuando el indicador [ARP FX] está encendido:

SWING	Ajusta el "swing" de la reproducción del Arpeggio.	[VOICE] → Voice selection → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing	Pág. 130
GATE TIME	Ajusta el "Gate Time" (longitud) de las notas del Arpeggio.	[VOICE] → Voice selection → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → GateTimeRate	Pág. 131
VELOCITY	Ajusta la velocidad de las notas del Arpeggio.	[VOICE] → Voice selection → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → VelocityRate	Pág. 130
UNIT MULTIPLY	Ajusta el tiempo de reproducción del arpeggio basada en el tempo.	[VOICE] → Voice selection → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	Pág. 130

● Cuando el indicador [EQ] está encendido:

LO	Determina la cantidad de énfasis o atenuación aplicada a la banda de baja frecuencia del "EQ Master".	[VOICE] → Voice selection → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW	Pág. 129
LO MID	Determina la cantidad de énfasis o atenuación aplicada a la banda de baja-media frecuencia del "EQ Master".	[VOICE] → Voice selection → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW MID	Pág. 129
HI MID	Determina la cantidad de énfasis o atenuación aplicada a la banda de alta-media frecuencia del "EQ Master".	[VOICE] → Voice selection → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH MID	Pág. 129
HI	Determina la cantidad de énfasis o atenuación aplicada a la banda de alta frecuencia del "EQ Master".	[VOICE] → Voice selection → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH	Pág. 129

NOTA Los ajustes anteriores se aplican como "offsets" a los ajustes EQ en la pantalla [VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ

● Cuando el indicador [PAN/SEND] y [TONE] están simultáneamente encendidos:

ASSIGN A	Ajuste los parámetros asignados a estos controles deslizantes en la pantalla [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.	Pág. 165
ASSIGN B		
ASSIGN 1	Ajuste los parámetros asignados a estos controles deslizantes en la pantalla [VOICE] → Voice selection → [EDIT] → [COMMON] [F4] CTL SET.	Pág. 131
ASSIGN 2		

NOTA A demás de susodichas funciones, los parámetros relacionados con los efectos Master (ajustados en la pantalla [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF2] MEF) pueden ser asignados a estos cuatro deslizadores, presionando los botones [ARP FX] y [EQ] simultáneamente. Los parámetros particulares, asignados a los cuatro controles deslizantes pueden ser ajustados en la pantalla [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF.

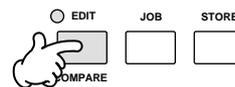
● Cuando el indicador [VOLUME] está encendido:

EL 1-4 (Element 1-4)	Ajusta el nivel de balance entre los elementos.	VOICE] → Voice selection → [EDIT] → Element selection → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Level	Pág. 137
-----------------------------	---	--	----------

NOTA Cuando se selecciona una voz "Drum", los ajustes aplican a todos los niveles de voz.

Drum Voice Edit

- 1 Presione el botón [VOICE] para entrar al Modo "Voice", después seleccione la voz "Drum" a ser editada (página 32).
- 2 Presione el botón [EDIT] para entrar al modo "Voice Edit".
- 3 Cargue la pantalla "Common Edit o Key Edit".



Si usted quiere editar los sonidos para hacer una voz "Drum" y los parámetros básicos que determinan el sonido, —tales como Oscilación, afinación, filtro, amplitud y EG ("Envelope Generator")— cargue la pantalla "Key Edit". A continuación, presione la nota deseada en el teclado. Para editar más parámetros globales, relacionados con la voz "Drum" y como se procesa, —tales como Arpeggio, Control, y efectos— cargue la pantalla "Common Edit".

Mientras esta en el modo "Voice Edit", usted puede cambiar alternativamente entre las pantallas "Common Edit" y "Key Edit" como se muestra abajo.

Llamar la pantalla Common Edit

Presione el botón [COMMON] para llamar a la pantalla "Common Edit".

En el modo "Edit", El botón [DRUM KITS] funciona como el [COMMON].

Indica la pantalla Common Edit.

Llamar la pantalla Key Edit

Presione el botón del Número [1] para llamar la pantalla "Key Edit", después seleccione la tecla a la cual asignará el instrumento deseado.

Indica la pantalla para editar la tecla C0.

Key Edit (1-73)

- 4 Seleccione el menú que usted desea editar presionando los botones [F1] - [F5] y [SF1] - SF5], entonces edite los parámetros en cada pantalla.

Los parámetros principales disponibles, son básicamente los mismos que en "Normal Voice Edit" (página 44). Lo que se llama "Key Edit" en la voz "Drum" corresponde a "Element Edit" en la "Normal Voice". Por favor, tenga en cuenta que los parámetros LFO no están disponibles en la voz "Drum".

- 5 Repita los pasos 3-4 como se desee.

- 6 Poner nombre a la voz "Drum" Editada.

Entre un nombre para la voz, desde la pantalla "NAME" ([COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME). Para instrucciones detalladas en como nombrar una voz, véase la página 27.

Entre el nombre deseado para la voz.

- 7 Guarde los ajustes como una voz "User Drum".

La voz editada se puede guardar en el modo "Voice Store". Para detalles, ver página 50.

CONSEJO Asignar instrumentos de percusión a teclas individuales.

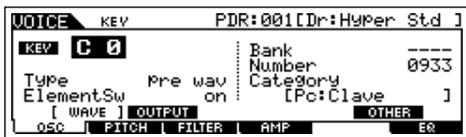
[VOICE] → Drum Voice selection → [EDIT] → Key selection → [F1] OSC → [SF1] WAVE

En el modo "Drum Voice Edit", usted puede crear sus propios y originales "drum kits" asignando sonidos de instrumentos específicos a teclas individuales, en un orden determinado, a editar parámetros detallados para cada sonido de tecla.

1 Cargue la pantalla "Key Edit" en el modo "Voice Edit".

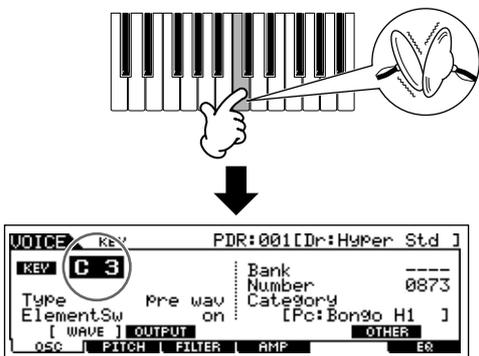
Véase el paso 3 en la página 47.

2 Cargue la pantalla [F1] OSC → [SF1] WAVE display.



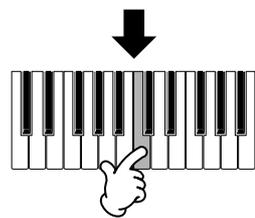
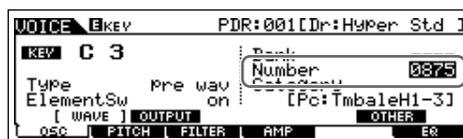
3 Presione la tecla a la que le quiere asignar el sonido.

El instrumento "drum" asignado a la tecla sonará al presionarla.



4 Seleccione la forma de onda deseada para ser asignada.

Mueva el cursor a la posición "Number" y cambie el valor usando el dial de datos y los botones, [INC/YES] y [DEC/NO]. Luego, presione la misma tecla de ajuste en el paso 3 para confirmar el sonido de instrumento seleccionado.



5 Cree su "drum kit" original, repitiendo los pasos 3-4.

6 Guarde el "drum kit" creado como una voz "Drum" en la memoria del usuario.

La voz editada se puede guardar en el modo "Voice Store". Para detalles, ver página 50.

CONSEJO Ajustando la tecla "drum" para sonidos independientes abiertos y cerrados "hi-hat".

[VOICE] → Drum Voice selection → [EDIT] → Key selection → [F1] OSC → [SF5] OTHER → AltnateGroup

En una batería real, algunos sonidos "drum" no pueden ser tocados simultáneamente, tal como los "hit-hat" abiertos y cerrados. Usted puede evitar que los instrumentos "drum" suenen simultáneamente asignándolos al mismo grupo alterno.

Las voces "Drum" predeterminadas, tienen muchos grupos alternos para asegurar el sonido más auténtico y natural. Cuando se crea una voz desde el principio, se puede usar esta característica – bien sea para asegurar el sonido auténtico o para crear efectos especiales, en los que tocar un sonido cancela el anterior.

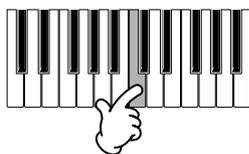
1 Cargue la pantalla "Key Edit" en el modo "Voice Edit".

Véase el paso 3 en la página 47.

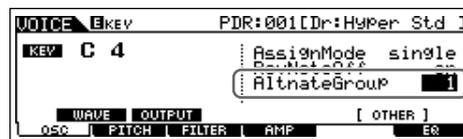
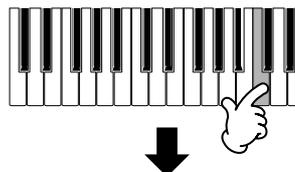
2 Cargue la pantalla [F1] OSC → [SF5] "OTHER".



3 Presione la tecla que corresponde al "Hi-Hat Open" y establezca el grupo alterno "1."



4 Presione la tecla que corresponde al "Hi-Hat Close" y establezca el mismo grupo alterno (1) que en el paso 3.



5 Confirme si el grupo alterno se ha establecido adecuadamente.

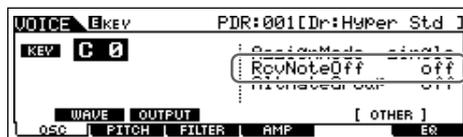
Inmediatamente después de presionar la tecla "Hi-Hat Open", presione la tecla "Hi-Hat Close". Presionando la segunda tecla cortará el sonido de la primera.

Puesto que los ajustes anteriores están incluidos dentro de el dato "Drum Voice", guárdelos como una "Drum Voice" en el modo "Voice Store".Voice.

CONSEJO Determinar cómo responde la "Drum Voice" cuando se libera la tecla.

[VOICE] → Drum Voice selection → [EDIT] → Key selection → [F1] OSC → [SF5] OTHER → RcvNoteOff

Usted puede determinar si la tecla responde o no al mensaje MIDI "Note Off". Ajustar el parámetro "Note Off" a apagado, "off", puede resultar útil para sonidos de timbales, y otros sostenidos. Esto le permite tener los sonidos a la longitud de su decaimiento natural – incluso si usted libera la nota, o cuando recibe un mensaje de "Note Off". Si este parámetro se ajusta como encendido, "on", el sonido terminará inmediatamente después de que se libera la tecla o se recibe un mensaje de "Note Off".



CONSEJO Ajustando el conector de salida para cada tecla (instrumento de percusión / drum).

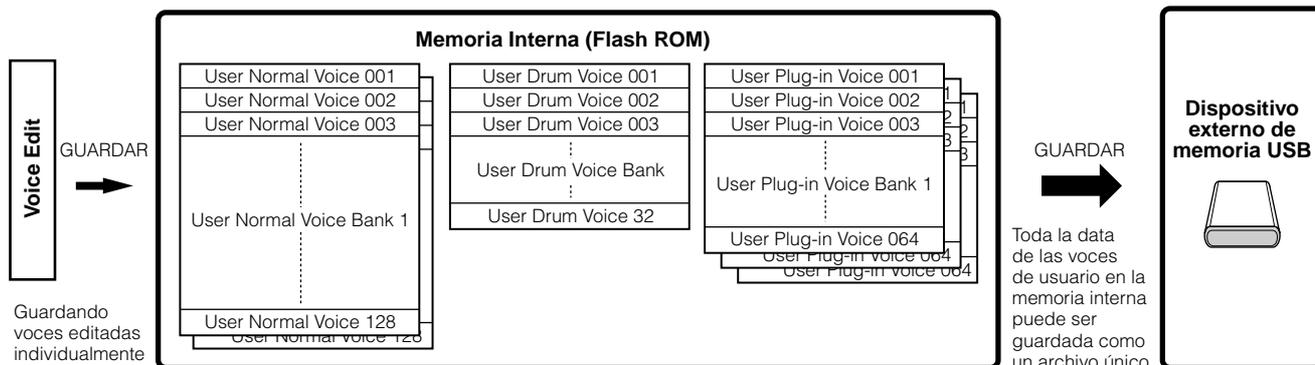
[VOICE] → Drum Voice selection → [EDIT] → Key selection → [F1] OSC → [SF2] OUTPUT → OutputSel

Usted puede cambiar el conector de salida en el panel posterior para panel señales "Drum" de teclas individuales. Esta función es útil cuando usted desea aplicar un efecto externo a un instrumento "drum" específico.

Para detalles, ver página 63.

Guardar/Salvar la voz creada

Se necesitan dos pasos para guardar una voz—guardar la voz en la memoria interna y guardar en un dispositivo externo de memoria USB.



Guía Rápida Editar un Programa

Cuando usted apaga el instrumento, las voces de usuario guardadas en el modo "Voice Store" no se borran. Por esto, no es necesario guardar los datos en el dispositivo externo de memoria USB, sin embargo, si usted desea puede hacerlo, para tener un respaldo, o por razones de organización, para ello use la operación de guardar.

Guardar las voces editadas como voces de usuario en la memoria interna

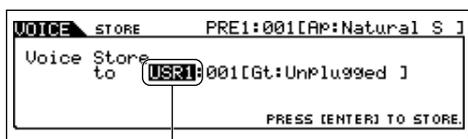
[VOICE] → [STORE]

1 Después de editar la voz, presione el botón [STORE] para entrar en el modo "Voice Store".

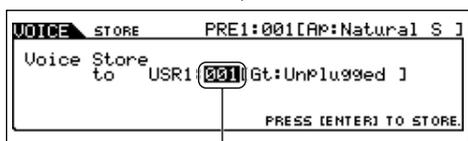
Asegurese de ejecutar la operación de guardar antes de seleccionar otra voz.

2 Seleccione la memoria "Voice" de destino.

Seleccione un banco de Usuario ("USR1" o "USR2" cuando esté guardando una voz normal, "UDR" cuando esté guardando una voz Drum, "P1-U"—"P3-U" cuando esté guardando una voz Plug-in) y el número de voz deseado usando el dial de datos y los botones, [INC/YES] y [DEC/NO].



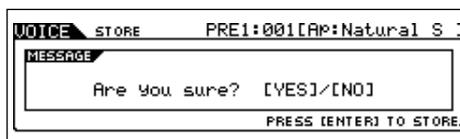
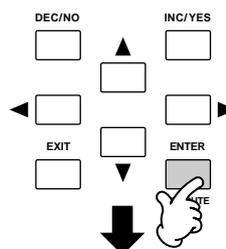
Seleccione un Banco de usuario



Seleccione un número de voz

3 Presione el botón [ENTER].

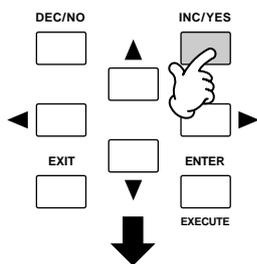
La pantalla le pedirá su confirmación. Presione el botón [DEC/NO] para cancelar la operación de guardar.



NOTA Cuando usted ejecuta una operación de guardar, los ajustes en la memoria de destino se sobrescriben. Los datos importantes deben ser siempre respaldada en un dispositivo externo de memoria USB.

4 Para ejecutar las operaciones de guardar, presione el botón [INC/YES].

Después que la voz ha sido guardada, el mensaje "Completed" aparecerá, y la operación regresa a la pantalla de "Voice Play".



! PRECAUCIÓN

Nunca intente apagar la corriente del equipo mientras el mensaje "Executing..." o "Please keep power on" se muestre. Hacerlo en este estado puede causar que el sistema se bloquee y no arrancará normalmente la próxima vez que se encienda, así como el riesgo de pérdida de toda la información del usuario.

! PRECAUCIÓN

Si usted selecciona otra Voz sin guardar la que ha editado, se perderá. Asegúrese de guardar voz editada, antes de seleccionar cualquier otra.

Guardar las voces editadas a un dispositivo USB de memoria extraíble

[FILE] → [F2] SAVE

Conecte el dispositivo USB y siga las siguientes instrucciones.

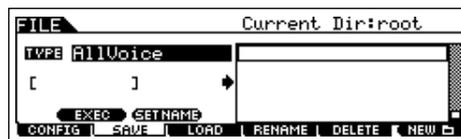
NOTA Cuando se conecta un dispositivo de Almacenamiento USB o se inserta otro medio, puede aparecer el mensaje: "USB device unformatted" en la pantalla de cristal líquido, indicando que el dispositivo o medio se debe formatear antes del usarse. Ejecute la operación de "Format" en el modo "File". (Página 168).

1 Presione el botón [FILE] para entrar al modo "File". Después presione el botón [F1] "CONFIG" y [SF2] "CURRENT".

Si el dispositivo se divide en varias partes, seleccione la partición a usar. Si el dispositivo tiene varios media, (ejemplo, discos) insertados, seleccione la ranura específica.

2 Presione el botón [F2] "SAVE" para cargar la pantalla "Save".

3 Ajuste el tipo de parámetro a "todas las voces" (All voice).

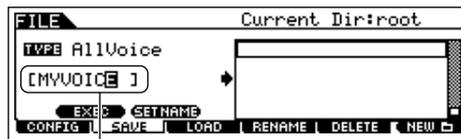


Los siguientes 3 tipos de archivos están disponibles para salvar los datos de voces, aquí seleccione "All Voice."

All	Quando este esté seleccionado, ejecute la operación de "save" para salvar todos los datos creados, incluyendo las voces de usuario como un único archivo (extensión: S7A).
All Voice	Quando este esté seleccionado, ejecute la operación de "save" para salvar todas las voces de usuario como un único archivo (extensión: S7V).
Voice Editor	Quando este esté seleccionado, ejecute la operación de "save" para salvar todas las voces de usuario como un único archivo (extensión: S7VE) que puede ser exportado al software de "Voice Editor" (página 77).

4 Introduzca un nombre de archivo.

Mueva el cursor al campo del nombre del archivo, luego introduzca el nombre deseado. Para detalles e instrucciones en cómo nombrar una voz, véase la página 27.



5 Si usted ha creado una carpeta de destino, selecciónela.

Para información de cómo seleccionar una carpeta, vea la sección "Información Suplementaria" en la página 170. Para información de cómo crear o borrar una carpeta, o cambiarle el nombre, ver la sección Modo "File" en la página 168.

6 Presione el botón [SF1] "EXEC" para guardar el archivo.

Si usted está por sobrescribir un archivo, la pantalla le pide confirmación. Presione el botón [INC/YES] para ejecutar la operación de salvar y sobrescribir el archivo existente o [DEC/NO] para cancelarla.

! PRECAUCIÓN

Mientras los datos están siendo salvados, guardados, asegúrese de tomar las siguientes precauciones:

- No quite los medios del dispositivo USB de Almacenamiento.
- No desenchufe ni desconecte el dispositivo USB.
- No apague el instrumento ni ninguno de los dispositivos relevantes.

■ Cargar datos de Voz desde un dispositivo de almacenamiento USB.

[FILE] → [F3] LOAD

En la sección previa, guardamos los datos "Voice" como un archivo "All Voice" en un dispositivo externo USB. Aquí, seleccionaremos los datos y los cargaremos de nuevo al instrumento con la operación "Load".

1 Presione el botón [FILE] para entrar al Modo "File". Luego presione los botones [F1] "CONFIG" y [SF2] "CURRENT".

Si el dispositivo se divide en varias partes, seleccione la partición a usar. Si el dispositivo tiene varios media, (ejemplo, discos) insertados, seleccione la ranura específica.

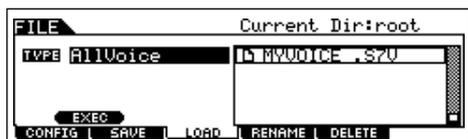
2 Presione el botón [F3] "LOAD" para seleccionar la pantalla "Load".

3 Seleccione el tipo de archivo que va a ser cargado.

El archivo guardado en la operación explicada en la página previa tiene todas las voces de usuario.

Si usted quiere cargar todas las voces del usuario, ajuste el tipo de voz a "All Voice".

Si usted quiere cargar solo una voz específica, ajuste el tipo a "Voice".

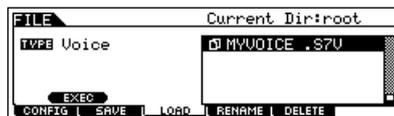


4 Seleccione el archivo a ser cargado (" ").

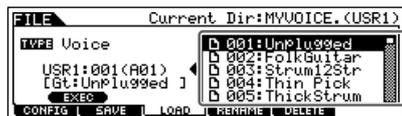
Mueva el cursor al archivo (extensión: S7V) guardado en la operación explicada en la página anterior. Si usted ajusta el parámetro a "AllVoice" en el paso 3, vaya al paso 5. Si el archivo deseado fue salvado en un directorio específico, entre en el directorio y seleccione el archivo. Para información de cómo seleccionar un archivo, vea la sección de "Información Suplementaria" en la página 70. Si usted ajusta el parámetro a "Voice" en el paso 3, ejecute las operaciones en la caja siguiente, después vaya al paso 5.

■ Cuando el tipo está ajustado a "Voice":

Cuando el tipo está ajustado a "Voice," usted puede especificar y cargar una voz específica de un archivo (con la extensión S7V o S7A).

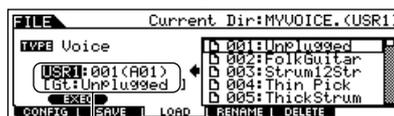


Mueva el cursor al archivo (extensión: S7A) guardado en la operación explicada en la página anterior.



Seleccione un banco de voces desde el archivo seleccionado, con la siguiente operación:

Para seleccionar un Banco normal de voces de usuario, presione uno de los botones [USER1] o [USER2]. Para seleccionar un banco de voces "Drum", simultáneamente, mantenga presionado el botón [DRUM KITS] y presione el botón [USER1]. Para seleccionar un banco de voces "User Plug-in", presione uno de los botones [PLG1], [PLG2] y [PLG3]. Después de seleccionar el banco de origen, todas las voces contenidas en el se desplegarán en la pantalla. Mueva el cursor a la voz deseada para ser cargada.



Seleccione un número de voz de destino.

Seleccione una voz o una voz "Plug-in Voice" moviendo el cursor a la ubicación "USR1" en la pantalla anterior, usando el dial de datos. Cuando cargue data de voces "Plug-in", note que la tarjeta "Plug-in" debe coincidir con la voz de destino del banco de voces. Por ejemplo, cuando se crea un banco de voces para la PLG150-AN, debe también entrar un banco de voces PLG150-AN como el destino.

⚠ PRECAUCIÓN

Cargar datos a este instrumento, automáticamente borra y reemplaza cualquier dato existente en la memoria del usuario.

5 Presione el botón [SF1] "EXEC" para cargar el archivo.

Después que se ha cargado los datos, aparece un mensaje "Completed" y la operación vuelve a la pantalla original.

⚠ PRECAUCIÓN

Mientras los datos están siendo salvados, guardados, asegúrese de tomar las siguientes precauciones:

- No quite los medios del dispositivo USB de Almacenamiento.
- No desenchufe ni desconecte el dispositivo USB.
- No apague el instrumento ni ninguno de los dispositivos relevantes.

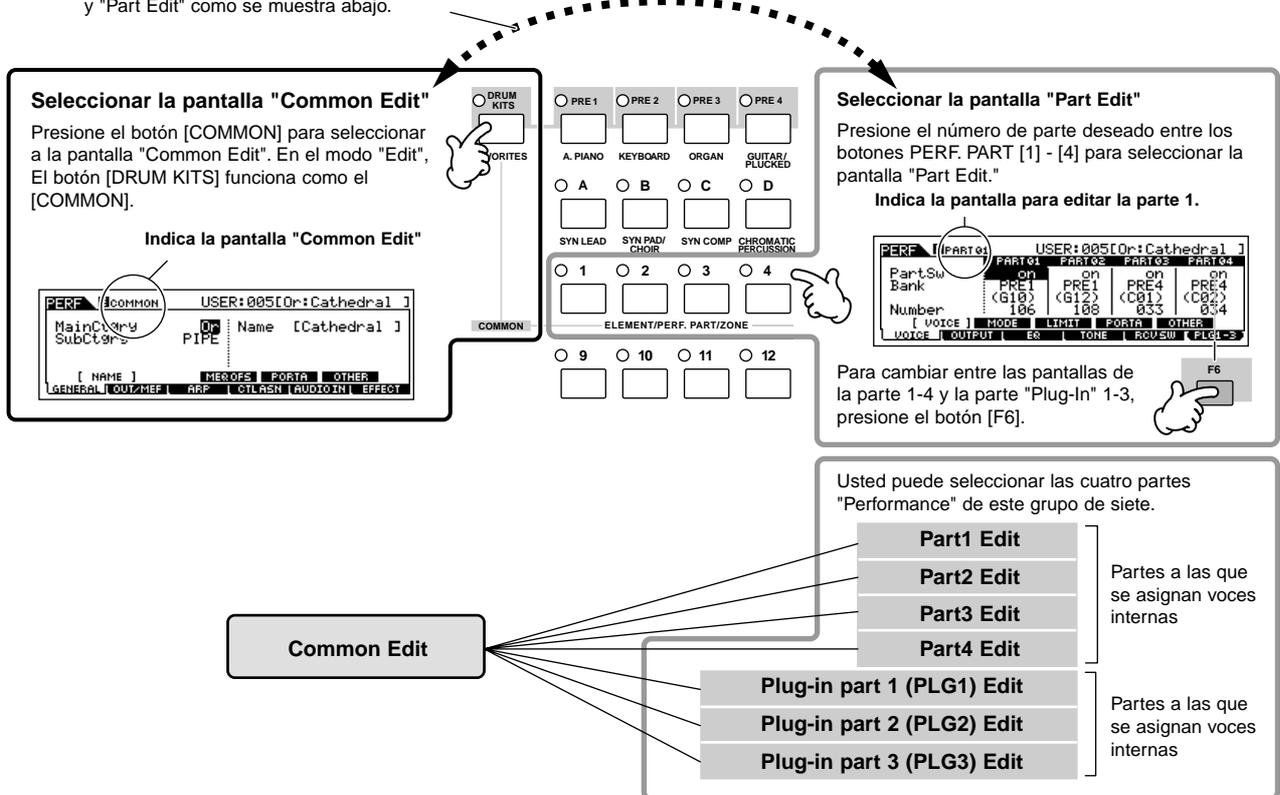
Editar un "Performance"

El modo "Performance Edit" ([PERFORM] → [EDIT]) le permite a usted crear sus propios y originales "Performances", — conteniendo hasta cuatro partes diferentes, ("Voices")— al editar los diversos parámetros. Las voces se seleccionan del generador interno de tonos o las tarjetas "Plug-in" instaladas. Después de asignar diferentes voces a diferentes rangos del teclado, edite los parámetros detallados en el modo "performance Edit".

- 1** Presione el botón [PERFORM] para entrar al modo "Performance", después seleccione un "Performance" para ser editado (página 34).
- 2** Presione el botón [EDIT] para entrar al modo "Performance Edit".
- 3** Seleccione la pantalla "Common Edit o Part Edit".

Use "Part Edit" para editar los parámetros de cada parte.
 Use "Common Edit" para editar los parámetros de todas las Partes.

Mientras está en el modo "Voice Edit", usted puede cambiar entre las pantallas "Common Edit" y "Part Edit" como se muestra abajo.



4 Seleccione el menú que desea editar presionando los botones [F1] - [F6] y [SF1] - [SF5] después edite los parámetros en cada pantalla.

A continuación se describen brevemente los principales parámetros "Performance".

● Parámetros para la voz asignada a cada parte.

Pág. 152

Part selection → [F1] VOICE

La voz asignada a cada parte y su rango de notas puede ser asignada en el "Performance Play" (página 152). Adicionalmente a los parámetros disponibles en el modo "Performance Play", el modo "Performance Edit" también le permite ajustar Portamento (desplazamiento de la afinación) y el interruptor de Arpeggio "Switch" (que determina si se toca o no arpeggio en una determinada parte).

● Parámetros básicos para crear el sonido.

Pág. 154

Part selection → [F4] TONE

Edita los parámetros para cada parte de voz, tales como afinación, filtro, y amplitud. Los parámetros corresponden a los mismos en el modo "Voice Element Edit".

● Parámetros relacionados con la entrada de audio de las partes.

Pág. 151

[COMMON] → [F5] AUDIO IN

La entrada de la señal de audio del conector "A/D INPUT" (o de las entradas de audio adicionales) puede ser manejada como una parte de entrada de Audio. Varios parámetros tales como volumen, pan, y efectos se pueden ajustar en esta parte y el sonido sale junto a las otras partes. Los parámetros relacionados con la entrada de Audio pueden ser editados en "Common Edit" para cada "Performance".

● Parámetros relacionados con los conectores de salida para cada parte.

Pág. 154

Part selection → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECCIONE → OutputSel

Usted puede asignar cada parte de voz individual para salir por un conector de hardware específico en el panel posterior. Esta función es útil cuando usted quiere sacar una parte específica a un altavoz separado, o procesarla con su efecto externo favorito.

● Parámetros relacionados con Efectos.

Págs. 118, 150, 152

COMMON] → [F6] EFFECT

[COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEF (Master Effect)

Los efectos usan DSP ("Digital Signal Processing", procesamiento digital de señal) para alterar y realzar los sonidos de un "Performance". La pantalla "Common Edit" le permite a usted editar los parámetros relacionados con los efectos.

● Parámetros relacionados con "Master EQ".

Págs. 120, 150

COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEQ (Master Equalizer)

Estos parámetros le permiten usar las cinco bandas del "Master EQ" para procesar el total de los sonidos del "Performance". El "Master EQ" también realiza parámetros de equalización separados, para las bandas baja y alta, así como para la frecuencia, ganancia, y controles Q de cada banda.

● Parámetros relacionados con el control.

Págs. 41, 59, 151

COMMON] → [F4] CTL ASN (Controller Assign)

Para cada "Performance", usted puede asignar números de control de cambios, a los controladores de fábrica, tales como controles deslizantes (ASSIGN1 y 2) y controladores conectados opcionalmente, tales como controladores de pie y "Breath Controller".

NOTA Las funciones asignadas a los controladores depende de los ajustes de cada voz de parte editada en el modo "Voice Edit".

● Parámetros relacionados con el Arpeggio.

Págs. 124, 151

[COMMON] → [F3] ARP (Arpeggio)

Para cada "Performance", usted puede establecer los parámetros relacionados con el Arpeggio, tales como el tipo, y el tempo. Estos parámetros pueden ser editados en la pantalla "Common Edit".

5 Repita los pasos 3 y 4 según desee.

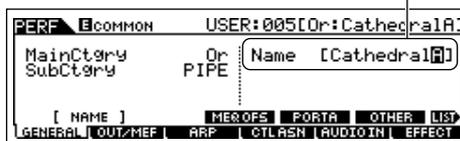
6 Póngale nombre al "Performance" Editado.

Entre un nombre para la Voice desde la pantalla NAME.

([COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME).

Para instrucciones detalladas, véase la página 27.

Entre el nombre del "Performance" deseado.



7 Guarde los ajustes como un "User Performance".

El "Performance" editado, puede ser guardado en el modo "Performance Store". Para detalles, vea la página 56.

CONSEJO Editar una voz usando los controles deslizantes.

Los cuatro deslizadores en el extremo superior izquierdo del teclado no son solo para modificar el sonido mientras toca, usted también puede usarlos para editar una voz, bien sea en el modo "Performance play" o el modo "Performance Edit".

● Cuando el indicador [PAN/SEND] está encendido:

PAN	Determina la posición pan del estéreo de la voz.	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → Pan	Pág. 150
REVERB	Determina la cantidad de efecto "Reverb" que se aplica a la voz.	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → RevSend	Pág. 150
CHORUS	Determina la cantidad de efecto "Chorus" que se aplica a la voz.	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → ChoSend	Pág. 150
TEMPO	Determina el tempo del Arpegio asignado a la voz en curso.	[PERFORM] → Performance selection → [F6] ARP → Tempo	Pág. 149

● Cuando el indicador [TONE] está encendido:

CUTOFF	Sube o baja la frecuencia de corte del filtro para ajustar el brillo del tono.	[PERFORM] → Performance selection → [F5] EG → CUTOFF	Pág. 149
RESONANCE	Dispara o atenúa el nivel del área alrededor de la frecuencia de corte del filtro.	[PERFORM] → Performance selection → [F5] EG → RESO	Pág. 149
ATTACK	Determina el tiempo de ataque del sonido. Por ejemplo, usted puede ajustar las voces de cuerda de modo que el sonido aumente gradualmente en volumen fijando un tiempo lento del ataque—simplemente mueva el control deslizante hacia arriba.	[PERFORM] → Performance selection → [F5] EG → ATK (AEG)	Pág. 149
RELEASE	Determina el tiempo de liberación del sonido. Moviendo el deslizador hacia arriba establece un tiempo más largo y (dependiendo de la voz seleccionada) permite al sonido quedar suspendido después de que la tecla se libera. Para producir una liberación brusca, en la que el sonido se corta bruscamente, después de liberar la tecla, ajuste un tiempo corto.	[PERFORM] → Performance selection → [F5] EG → REL (AEG)	Pág. 149

NOTA Los ajustes anteriores se aplican como "offsets" a los ajustes "AEG" y "FEG" en el modo "Performance Edit".

● Cuando el indicador [ARP FX] está encendido:

SWING	Ajusta el "swing" de la reproducción del Arpegio.	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing	Pág. 151
GATE TIME	Ajusta el "Gate Time" (longitud) de las notas del Arpegio.	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → GateTimeRate	Pág. 131
VELOCITY	Ajusta la velocidad de las notas del Arpegio.	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → VelocityRate	Pág. 151
UNIT MULTIPLY	Ajusta el tiempo de reproducción del arpegio basada en el tiempo.	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	Pág. 151

● Cuando el indicador [EQ] está encendido:

LO	Determina la cantidad de énfasis o atenuación aplicada a la banda de baja frecuencia del "EQ Master".	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW	Pág. 150
LO MID	Determina la cantidad de énfasis o atenuación aplicada a la banda de baja-media frecuencia del "EQ Master".	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW MID	Pág. 150
HI MID	Determina la cantidad de énfasis o atenuación aplicada a la banda de alta-media frecuencia del "EQ Master".	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH MID	Pág. 150
HI	Determina la cantidad de énfasis o atenuación aplicada a la banda de alta frecuencia del "EQ Master".	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH	Pág. 150

NOTA Los ajustes anteriores se aplican como "offsets" a los ajustes EQ en la pantalla [PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ (Master EQ).

● Cuando el indicador [PAN/SEND] y [TONE] están simultáneamente encendidos:

ASSIGN A	Ajuste los parámetros asignados a estos controles deslizantes en la pantalla [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] [F4] CTL SET.	Pág. 165
ASSIGN B			
ASSIGN 1			
ASSIGN 2			

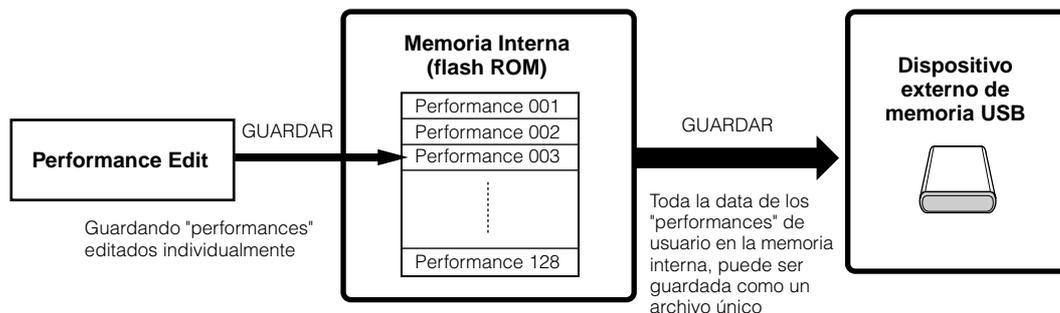
NOTA En adición a las funciones de arriba, los parámetros relacionados con los efectos Master (ajustados en la pantalla [PERFORM] → Performance selection → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEF pueden ser asignados a estos cuatro deslizadores, presionando los botones [ARP FX] y [EQ] simultáneamente. Los parámetros particulares, asignados a los cuatro controles deslizantes pueden ser ajustados en la pantalla [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF).

● Cuando el indicador [VOLUME] está encendido:

PART 1-4	Ajusta el nivel de balance entre los elementos.	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → Part selection → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume	Pág. 153
-----------------	---	--	----------

Guardar/Salvar el "Performance" creado

Se necesitan dos pasos para guardar una voz—guardar el "Performance" en la memoria interna y guardar en un dispositivo externo de memoria USB.



Cuando usted apaga el instrumento, las voces de usuario guardadas en el modo "Performance Store" no se borran. Por esto, no es necesario guardar los datos en el dispositivo externo de memoria USB, sin embargo, si usted desea puede hacerlo, para tener un respaldo, o por razones de organización, para ello use la operación de guardar.

Guardar los "Performance" editados como "Performances" de usuario en la memoria interna

[PERFORMANCE] → [STORE]

1 Después de editar el "Performance", presione el botón [STORE] para entrar en el modo "Performance Store".

2 Seleccione la memoria "Performance" de destino.

Seleccione un número usando el dial de datos y los botones, [INC/YES] y [DEC/NO].

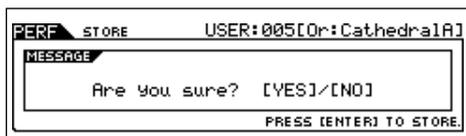
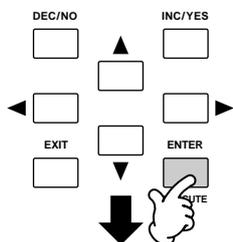


⚠ PRECAUCIÓN

Cuando usted ejecuta una operación de guardar, los ajustes en la memoria de destino se sobrescriben. Los datos importante debe ser siempre respaldados en un dispositivo externo de memoria USB.

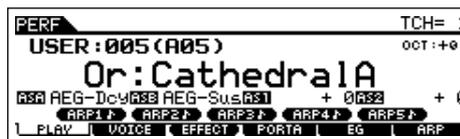
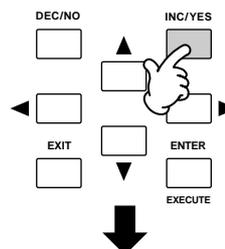
3 Presione el botón [ENTER].

La pantalla le pedirá su confirmación. Presione el botón [DEC/NO] para cancelar la operación de guardar.



4 Para ejecutar las operaciones de guardar, presione el botón [INC/YES].

Después que el "Performance" ha sido guardado, el mensaje "Completed" aparecerá, y la operación regresa a la pantalla de "Performance Play".



⚠ PRECAUCIÓN

Nunca intente apagar la corriente del equipo mientras el mensaje "Executing..." o "Please keep power on" se muestre. Hacerlo en este estado puede causar que el sistema se bloquee y no arranque normalmente la próxima vez que se encienda, así como el riesgo de pérdida de todos los datos del usuario.

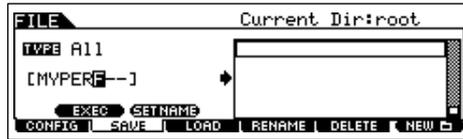
⚠ PRECAUCIÓN

Si usted selecciona otro "Performance" sin guardar el que ha editado, se perderá. Asegurese de guardar el "performance" editado, antes de seleccionar cualquier otro.

Guardar el "Performance" editado a un dispositivo USB de memoria extraíble

[FILE] → [F2] SAVE

Las operaciones básicas son las mismas que en el modo "Voice" (página 51), sin embargo, tenga en cuenta que usted debe ajustar el tipo de parámetro a "all". Cuando el tipo está ajustado a "all", ejecutar la operación de "save", salva toda la creada, incluyendo el "Performance" y todas las voces incluidas en el como un solo archivo.



Cargar data de voz desde un dispositivo de almacenamiento USB

[FILE] → [F3] LOAD

Estas instrucciones describen como cargar los datos como un archivo tipo "ALL" (extensión: S7A) desde el dispositivo de memoria USB con la operación "Load".

- 1 Presione el botón [FILE] para entrar al "Modo file". Luego presione los botones [F1] "CONFIG" y [SF2] "CURRENT".

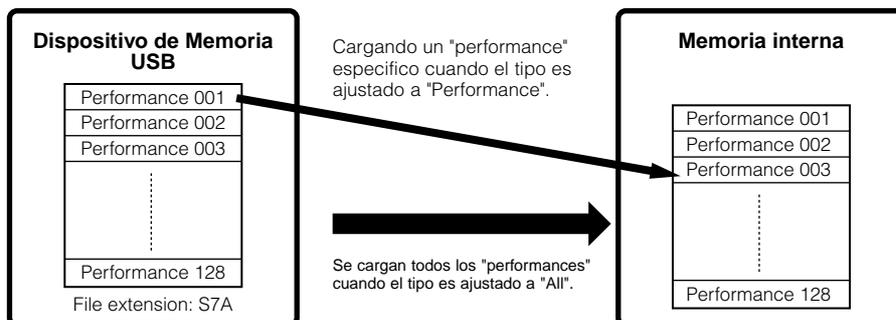
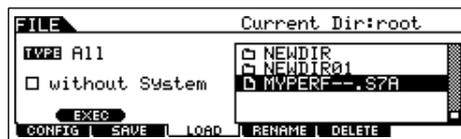
Si el dispositivo se divide en varias partes, seleccione la partición a usar. Si el dispositivo tiene varios media, (ejemplo, discos) insertados, seleccione la ranura específica.

- 2 Presione el botón [F3] "LOAD" para llamar la pantalla "Load".

- 3 Seleccione el tipo de archivo a ser cargado.

El archivo "ALL" contiene todos los archivos "Performance".

Si usted quiere cargar todos los "Performances", ajuste el tipo a "All". En este caso, todos los datos pueden ser creados en el instrumento se cargarán en el paso 5. Si usted quiere cargar solo un "Performance" específico, ajuste el tipo a "Performance".



⚠ PRECAUCIÓN

Cuando el tipo (tipo de archivo) esta ajustado a "ALL" y se ejecuta la operación de carga, toda la data creada en el instrumento se cargara. Esto significa que toda los datos existentes en la memoria del usuario será sobrescrita automáticamente y se perderá. Asegurese de salvar toda la data importante a un dispositivo externo de memoria antes de ejecutar las operaciones de carga, especialmente cuando el tipo esta ajustado a "All".

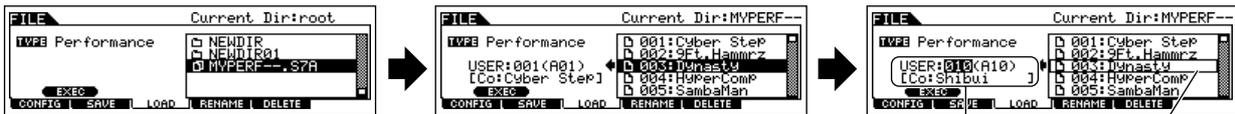
NOTA Cuando el tipo (tipo de archivo) esta ajustado a "performance" y se ejecuta la operación de carga, el sonido del "Performance" pude no reproducirse adecuadamente, si las voces de usuario asignadas al "Performance" han sido cambiadas.

4 Seleccione el archivo a ser cargado (" [F1] ").

Mueva el cursor al archivo (extensión: S7V) guardado en la operación explicada en las instrucciones previas. Si el archivo deseado fue salvado en un directorio específico, entre en el directorio y seleccione el archivo. Para información de cómo seleccionar un archivo, vea la sección de "Información Suplementaria" en la página 170. Si usted ajusto el parámetro a "ALL" en el paso 3, vaya al paso 5. Si usted ajusto el parámetro a "Performance" en el paso 3 ejecute las operaciones en la caja siguiente, después vaya al paso 5.

Quando el tipo esta ajustado a "Performance":

Quando el tipo esta ajustado a "Performance," usted puede especificar y cargar una voz especifica de un archivo (con la extensión S7A).



Mueva el cursor al archivo (extensión: S7A) guardado en la operación explicada en la página anterior.



Todos los "performances" contenidos en el archivo seleccionado se desplegarán en la pantalla. Mueva el cursor a la voz deseada para ser cargada.

Seleccione el "performase" deseado para ser cargado.

Seleccione el número de "Performance" de destino.

PRECAUCIÓN

Cargar datos a este instrumento, automáticamente borra y reemplaza cualquier dato existente en la memoria del usuario.

5 Presione el botón [SF1] "EXEC" para cargar el archivo.

Después que se han cargado los datos, aparece un mensaje "Completed" y la operación vuelve a la pantalla original.

PRECAUCIÓN

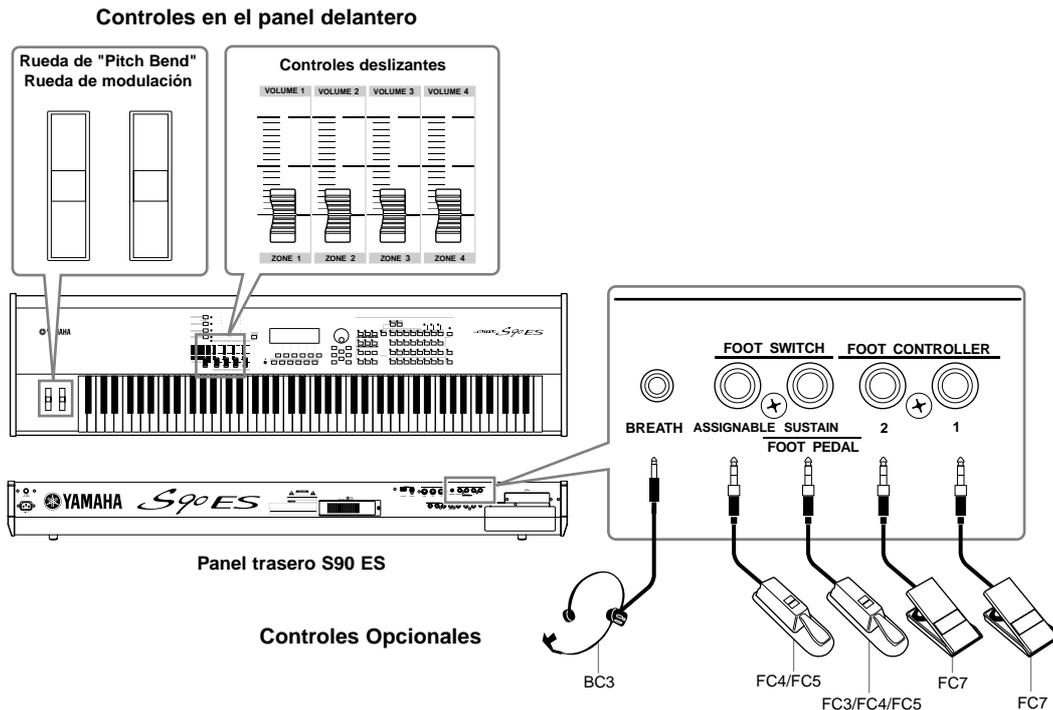
Mientras los datos están siendo salvados, guardados, asegúrese de tomar las siguientes precauciones:

- No quite los medios del dispositivo USB de Amacnemiento.
- No desenchufe ni desconecte el dispositivo USB.
- No apague el instrumento ni ninguno de los dispositivos relevantes.

Uso de los controladores – Curso avanzado

Controladores soportados por el S90 ES

Usted puede controlar tono, voz, volumen, afinación y otros parámetros usando los controladores en el panel frontal, así como usando controladores externos conectados a los conectores en el panel trasero.



Controles en el S90 ES

■ Rueda "Pitch Bend" /Rueda Modulación

Controla afinación o vibrato. Para detalles, vea la página 41.

■ Controles deslizantes

Controla varios parámetros. Para detalles, vea la página 42.

Controles (opcionales) que pueden ser conectados al panel trasero del S90 ES

■ "Breath Controller"

Usted puede conectar un "Breath Controller" opcional (BC3) al conector "BREATH" en el panel trasero, y usarlo para controlar varios parámetros del instrumento – particularmente aquellos controlados por el aire de la respiración del ejecutante, incluyendo dinámica, timbre, afinación y así por el estilo. El "Breath Controller" es ideal para expresiones realistas con voces de instrumentos de viento.

■ "Footswitch" (asignable)

Un "Foot Switch" opcional Yamaha FC4 o FC5 conectado al panel trasero al conector "FOOT SWITCH ASSIGNABLE" puede ser asignado a un rango de parámetros. Esta adaptado para controles tipo interruptor ("on/off"), tales como Portamento "Switch", incremento/decremento de un número de "Voice o Performance", arranque y parada del secuenciador y encender y apagar el Arpeggio.

■ "Footswitch" ("sustain")

Un "Foot Switch" opcional Yamaha FC4 o FC5 conectado al panel trasero al conector "SUSTAIN", le permite controlar el "sustain". Cuando usted presiona el pedal "Damper", las notas que usted toca tendrán un "sustain" más largo. El S90 ES también provee una función especial medio "Damper" para un control más fino sobre el "sustain".

Cuando la función medio Damper está encendida (solo FC3)

Conectando un "foot controller" FC3 opcional, usted puede usar la característica medio "Damper". La característica del medio "Damper" reproduce un control fino del pedal "Damper" de un piano acústico, para controlar el "Sustain": presionar el pedal completo, hace el sonido durar más, mientras que el pedal a medio camino silencia el sonido sostenido. El uso efectivo de la característica de medio "Damper" le permite tocar el piano en forma expresiva y realista.

Cuando la función medio "Damper" está apagada

Presionando el "footswitch" ("Sustain") "on/off", usted puede controlar si el sonido se corta o continúa sonando cuando la tecla es liberada.

Tenga en mente que algunos sonidos pueden no ser adecuados para ser usados con el "Sustain footswitch". Por ejemplo, para sonidos de órgano, que no tiene un decaimiento natural, el sonido continúa al mismo nivel cuando se mantiene el "Sustain footswitch".

Por otro lado, muchos sonidos se benefician del uso del "Sustain", tales como el piano, el cual tiene un decaimiento natural, cuando la nota se mantiene.

[F4] CTL ASN → [UTILITY] → [SF3] FT SW → SusPedal (página 165)

[VOICE] → Voice selection → [EDIT] → Element selection → [SF3] AEG → Half Damper switch parameter (página 138)

NOTA Tenga en cuenta que dos parámetros separados deben ser encendidos con la finalidad de usar la función medio "Damper".

NOTA Los ajustes de encender y apagar la característica de medio "Damper" automáticamente, afecta los ajustes del AEG ("Amplitude Envelope Generator"). Para detalles, véase la página 114.

NOTA Los ajustes por defecto para los parámetros del "SusPedal" "FC (Half On)." Cuando use el FC4 o FC5, asegúrese de cambiar estos ajustes, dependiendo del "footswitch" particular que este usando.

■ Foot Controller

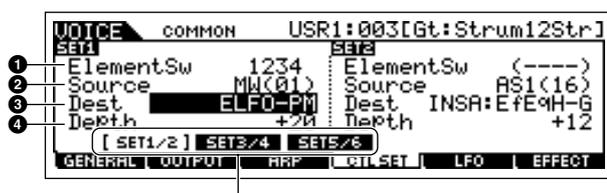
Un "Foot Controller" opcional (tal como el FC7), conectado al conector "FOOT CONTROLLER" en el panel trasero, puede asignarse para controlar una variedad de parámetros en el instrumento. Usando un "foot controller" para controlar los parámetros en esta forma, ambas manos quedan libres para tocar el teclado o para operar otros controles—de una excepcional utilidad cuando se toca en vivo.

Controlar una voz con el juego de controles

[VOICE] → Voice selection → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET (página 131)

Cada una de las voces preseleccionadas del S90 ES esta programada con la rueda de modulación y los controles deslizantes, para ajustar el sonido y los efectos en una forma que mejor se ajuste a la voz seleccionada.

Por ejemplo, usted puede aplicar el efecto "chorus" usando la rueda de modulación en una voz de piano, y controlar el parámetro de tiempo de decaimiento usando el control deslizante en una voz de guitarra bajo. Los ajustes para todos los controladores, se llaman "Controller Set." Estos ajustes de "Controller Set" pueden ser guardados como una "User Voice".



Cambie la pantalla para cada "Controller Set" usando los botones [SF1] - [SF3]

1 Interruptor de elementos

Seleccione si un controlador afectara a un elemento individual o no.

Tenga en cuenta que algunos destinos solo afectan a la voz entera (todos los elementos). En este caso, el parámetro de interruptor de elemento, se indicará por "---" y no se podrá cambiar. Esto aplica solo para voces normales.

2 Fuente (controlador)

Determina el controlador deseado. Para detalles acerca de las abreviaturas para cada controlador, vea la página 131.

Los números entre paréntesis indica el cambio en el número de control, generado cuando se mueve el controlador.

3 Destino (función)

Determina la función asignada a la fuente (controlador). Para detalles acerca de las abreviaturas y los tipos de parámetros refiérase a la lista de control en el folleto Data Lista, separado.

1 Profundidad

Determina la cantidad por la que el parámetro seleccionado en destino puede ser controlado. Para valores negativos, la operación del controlador es inversa.

CONSEJO Asignar funciones múltiples a un controlador.

Usted puede tener un controlador simple que se vea afectado por diferentes aspectos del sonido, al mismo tiempo. Por ejemplo, establezca la fuente del parámetro del Control "Set 1" a MW ("Modulation wheel") y el parámetro de destino a ELFO-PM (Elemento LFO, profundidad de modulación de la afinación, "Pitch Modulation Depth"). Después, establezca la fuente del parámetro a Control "Set 2" también a MW, pero el parámetro de destino a ELM PAN (Pan del elemento). En este ejemplo, cuando mueve la rueda de modulación hacia arriba, la cantidad de afinación incrementa de acuerdo a ello, y el elemento se panea de izquierda a derecha.

NOTA El "Controller Set" editado en el modo "Voice Edit" estará disponible cuando la voz correspondiente se seleccione en el "Performance y Multi".

NOTA Las funciones asignadas al controlador, por la función "Controller Set" se aplican solamente al bloque del generador interno de tonos. Para instrumentos MIDI conectados, el uso de los controladores genera números de control de cambio MIDI separados, como se muestra en los parámetros de fuente.

NOTA Aun si se asignan una función diferente a la rueda, la función de "Pitch Bend" estará disponible y mensajes de "Pitch Bend" que generan, cuando se usa la rueda.

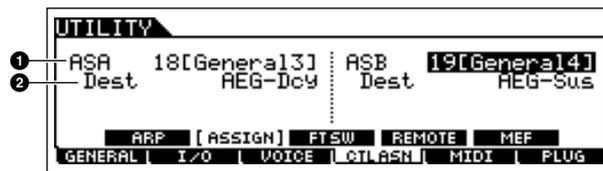
Controlando el sistema total con ASSIGN A y B

[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN (página 165)

Los ajustes "ASSIGN A y B" (Controles deslizantes 1 y 2) le permiten controlar los parámetros que afectan las "Voices, Performances, y Multis".

Usted puede guardar los ajustes de "ASSIGN A y B" settings como los ajustes del sistema, presionando el botón [STORE].

NOTA "ASSIGN A y B" son comunes para todas las "Voices/Performances/Multis". Cambiando el ajuste de "ASSIGN A y B" puede resultar en cambios a la data guardada como "User Voices/Performances/Multis".

**1 "ASSIGN A, ASSIGN B"**

Determinan los números de control de cambios generados cuando se usan "ASSIGN A y B" (Controles deslizantes 1 y 2).

Normalmente, no hay necesidad de cambiar estos parámetros. Las características generales usadas para los números de control se indican en paréntesis.

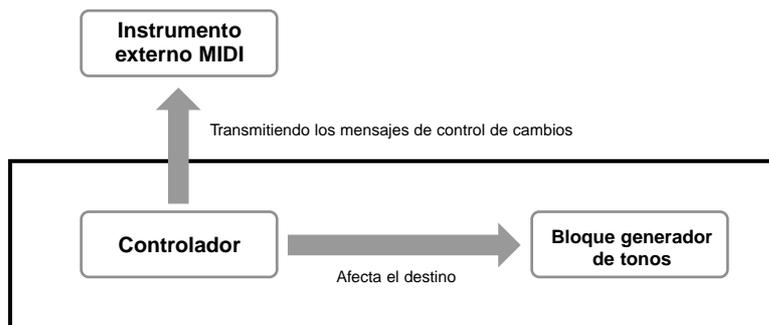
2 Destino (función)

Determina la función asignada a "ASSIGN A y B". Para detalles acerca de las abreviaturas y los tipos de parámetros véase a la lista de control en el folleto "Data Lista", separado.

Cambiando números de control

Las funciones asignadas a los controles Controller Set y del ASSIGN A/B son aplicados sólo al bloque de generador de tono interno.

Para conectar instrumentos externos MIDI, use los controles MIDI Control de cambios como se indica en el siguiente cuadro.



Controlador	Mensaje MIDI Generado	Pantalla para establecer el número de control de cambio
Aftertouch	Channel Aftertouch (DnH)	—
Pitch Bend wheel	Pitch Bend (EnH)	—
Modulation wheel	Control Change (BnH, 01H)	—
Footswitch (connected to the SUSTAIN connector)	Control Change (BnH, 40H)	—
ASSIGN A, B	Control Change (BnH)	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN
Footswitch (connected to the ASSIGNABLE jack)*	Control Change (BnH)	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW
Ribbon Controller*	Control Change (BnH)	[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF4] CTL ASN [PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN [MULTI/SEQ PLAY] (selecting Multi mode) → Multi selection → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN
ASSIGN 1, 2		
Foot Controller 1, 2		
Breath Controller		

* El S90 ES no tiene un controlador "Ribbon". Sin embargo, tenga en cuenta que si el mismo mensaje de control de cambios MIDI que se establece aquí, se recibe de un dispositivo externo, el generador interno de tonos también responderá a esos mensajes como si el controlador "Ribbon" del instrumento fuese usado.

Controles convencionales tales como la rueda de modulación, afectaran a los instrumentos MIDI conectados, en la forma convencional. Por ejemplo, cuando la función pan se asigna a la rueda de modulación bajo el juego de controladores, usar dicha rueda aplicara la función pan al generador interno de tonos, pero transmitirá el mensaje de modulación al instrumento MIDI externo.

Tenga en cuenta también que si el mismo mensaje de control de cambios MIDI, como se estableció aquí, es recibido de un dispositivo externo, el generador interno de tonos también responderá a esos mensajes, como si el controlador del S90 ES mismo, fuera usado.

CONSEJO Usando los controles eficientemente.

Usted también puede establecer un controlador tal que mande mensajes de una clase al generador interno de tonos del S90 ES, y otra clase de mensajes al MIDI "Out". Por ejemplo, en un "Controller Set" usted puede asignar Resonancia a "ASSIGN 1" (Control deslizante 3). Después, en el modo "Utility", usted puede asignar el número de control de cambio 1 (modulación) al mismo control deslizante. Ahora, cuando usted mueva el control deslizante 3, se aplicara resonancia al bloque del generador interno de tonos, mientras que se transmitirán mensajes de modulación al instrumento MIDI externo.

Conectando el ordenador a dispositivos MIDI

Conexiones

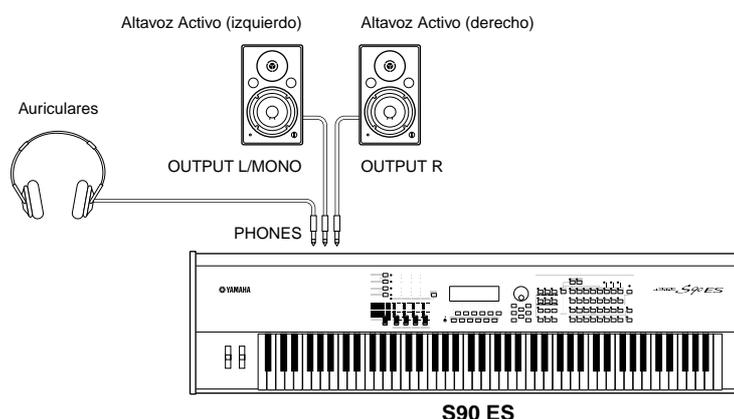
Conectar un equipo externo de audio

Puesto que el S90 ES no posee altavoces integrados, necesitará usar un equipo externo para poder percibir el sonido del instrumento. Alternativamente, usted podría usar un par de auriculares. Hay varios métodos de conectar un equipo de audio externo, como se describe en las ilustraciones siguientes.

Salida de Audio

■ Conectar altavoces activos estéreo

Conectar un par de altavoces activos, le permitirá escuchar una reproducción fiel de los ricos sonidos del instrumento, con sus propio pan y ajustes de efectos. Conecte los altavoces activos a la salida "OUTPUT L/MONO" y a los conectores R en el panel trasero.



NOTA Cuando se usa un altavoz activo, conecte la clavija a la salida OUTPUT L/MONO en el panel posterior.

■ Conectando un Mezclador

Hay salidas extras de audio a demás de la principal, "OUTPUT" (L/MONO y R). Conecte estas salidas a un mezclador para controlar y procesar por separado sonidos de teclas "Drum" individuales y de partes. Instalar el "mLAN16E" expande las capacidades de salida con 16 salidas extra adicionales, a través de un simple cable conector ("IEEE 1394"). Para detalles de cómo establecer la asignación de conectores, véase el siguiente gráfico.

Sacando notas separadas (teclas) de una voz "drum"

Esto se hace desde el parámetro "OutputSel" (seleccionado a continuación) como datos "Drum Voice".

[VOICE] → seleccionar Drum Voice ± [EDIT] → seleccionar Drum Key → [F1] OSC → [SF2] OUTPUT → OutputSel (página 141)

Estos ajustes están disponibles para partes en los que el parámetro "OutputSel" está ajustado a "drum" en otro modo (por ejemplo "Performance o Multi").

Sacando partes separadas de un "Performance"

Esto es hecho desde el parámetro "OutputSel" (seleccionado a continuación).

[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → Part selection → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel (página 154)

Asignando una parte de entrada de audio de un Performance a una salida se hace desde el parámetro OutputSel (seleccionado a continuación).

[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → OutputSel (página 151)

Sacando partes separadas de un "Multi"

Esto es hecho desde el parámetro "OutputSel" (seleccionado a continuación).

[MULTI/SEQ PLAY] (seleccionar Multi mode) → Multi selection → [EDIT] → Part selection → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel (página 159)

Assigning an audio input Part of a Multi to an output is done from the OutputSel parameter (as selected below).

[MULTI/SEQ PLAY] (seleccionar Multi mode) → Multi selection → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → OutputSel (página 158)

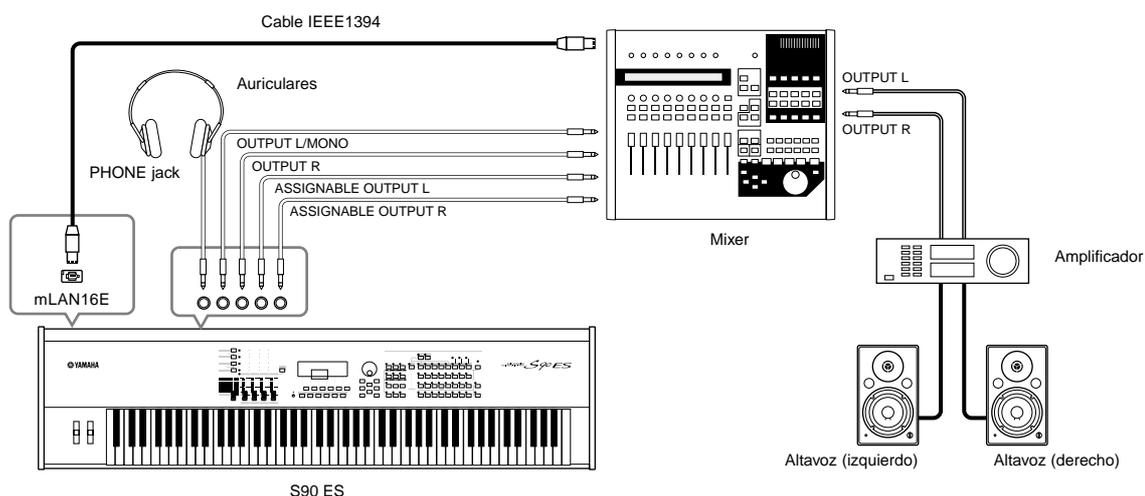
Los siguientes ajustes se pueden hacer desde las páginas de parámetros listados arriba.

Indicación de pantalla	Conectores de Salida	Stereo/Mono
L&R	OUTPUT L and R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L and R	Stereo
as1&2	mLAN16E Audio Output 1 and 2	Stereo (1:L, 2:R) *
as3&4	mLAN16E Audio Output 3 and 4	Stereo (3:L, 4:R) *
as5&6	mLAN16E Audio Output 5 and 6	Stereo (5:L, 6:R) *
as7&8	mLAN16E Audio Output 7 and 8	Stereo (7:L, 8:R) *
as9&10	mLAN16E Audio Output 9 and 10	Stereo (9:L, 10:R) *
as11&12	mLAN16E Audio Output 11 and 12	Stereo (11:L, 12:R) *
as13&14	mLAN16E Audio Output 13 and 14	Stereo (13:L, 14:R) *

Indicación de pantalla	Conectores de Salida	Stereo/Mono
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
as1	mLAN16E Audio Output 1	Mono *
as2	mLAN16E Audio Output 2	Mono *
as7	mLAN16E Audio Output 7	Mono *
as13	mLAN16E Audio Output 13	Mono *
as14	mLAN16E Audio Output 14	Mono *

* Σ Disponible solo cuando se ha instalado la tarjeta opcional, mLAN16E.

● Ejemplo de conexión cuando "mLAN16E" (opcional) ha sido instalado (salidas análogas y digitales).



- NOTA**
- Conectar un par de auriculares no afecta la salida del audio desde los conectores OUTPUT (L/MONO y R).
 - El sonido a través de los auriculares es idéntico a la salida del sonido de los conectores "OUTPUT L/MONO y R".
 - Cualquier Parte/tecla Drum asignada a un conector de salida "ASIGNABLE OUTPUT" o conector "mLAN" en "mLAN16E" no podrá salir a través de los conectores "OUTPUT L/ MONO y R".
 - Los efectos del sistema ("Reverb, Chorus"), El EQ Master, y los efectos Master no se aplican a las salidas del sonido a través de los conectores ASSIGNABLE OUTPUT o conectores mLAN en "mLAN16E". (Solo aplica el EQ de Partes y los efectos de inserción).
 - La salida de los conectores "ASSIGNABLE OUTPUT" o conectores "mLAN" en "mLAN16E" no se afecta por el control deslizante [MASTER VOLUME].
 - En el modo "Voice", las Voces normales no pueden salir vía los conectores "ASSIGNABLE OUTPUT" o conectores "mLAN" en "mLAN16E".

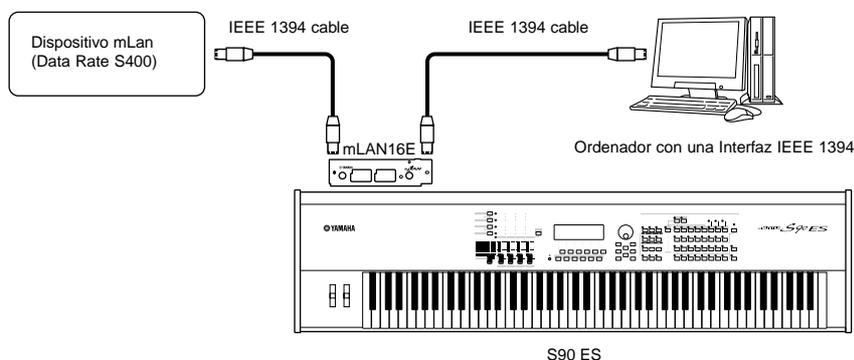
Entrada de Audio

■ Conectar un micrófono u otro equipo de audio a los conectores A/D INPUT (entrada analógica).

Virtualmente, cualquier dispositivo de audio—micrófono, guitarra, bajo, reproductor de cd, sintetizador puede ser conectado a estos conectores, y su señal de entrad puede ser mezclada y usada como una parte AUDIO IN en un "Performance o Multi". Para más detalles, vea "Usar el micrófono y dispositivos de audio" en página 38.

■ Entrada digital usando "mLAN16E" opcional.

La "mLAN16E" opcional, le permite conectar este instrumento a un dispositivo "mLAN" u ordenador, dándole a usted audio de alta velocidad y transferencia de datos MIDI con solo una conexión de cable "IEEE 1394".



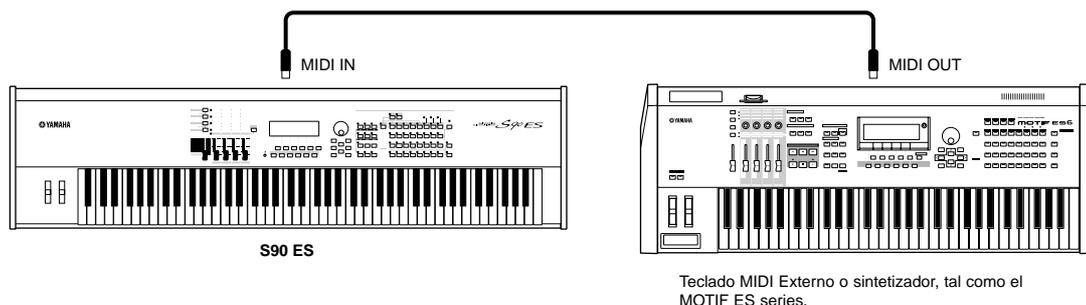
Conectando equipo MIDI Externo

Usando un cable estándar MIDI (opcional), usted puede conectar un dispositivo externo MIDI, y controlarlo del S90 ES. Asimismo, usted puede utilizar un dispositivo externo MIDI (tal como un teclado o un secuenciador) para controlar los sonidos en el S90 ES. Esta sección introduce diversos usos de MIDI.

NOTA Cuando use un cable MIDI, asegúrese de ajustar el siguiente parámetro a MIDI: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT parameter.

■ Controlando desde un teclado externo.

Use un teclado externo para seleccionar y tocar a distancia voces del S90 ES.



Canales MIDI de Transmisión y de recepción.

Asegúrese de que el canal de transmisión MIDI del instrumento MIDI externo concuerde con el canal de recepción MIDI del S90 ES. Para detalles de como establecer el canal transmisor del instrumento externo MIDI, refiérase al manual del propietario del instrumento. Para detalles de como establecer el canal receptor MIDI del S90 ES, sigas las instrucciones siguientes.

En el modo Voice/Performance (usando el S90 ES como un generador de tonos simple).

Confirme el canal receptor básico MIDI con la operación debajo. En caso de necesidad, cambie este parámetro al mismo número que el Canal de transmisión MIDI del instrumento MIDI externo.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh

En el modo Multi/Sequence Play (usando el S90 ES como un generador de tonos Multitímbrico).

Cambie los ajustes de las partes deseadas para coincidir con el canal transmisor MIDI del instrumento MIDI externo. Confirme y cambie el canal receptor MIDI para cada parte del Multi con la operación debajo.

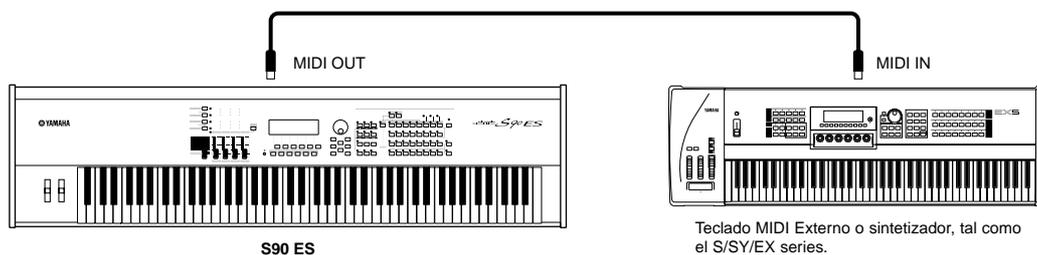
[MULTI/SEQ PLAY] (selecting Multi mode) → Multi selection → [EDIT] → Part selection → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveChITY → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh

Por favor note que todas las partes con el mismo canal receptor que canal transmisor del instrumento MIDI externo suenan con su ejecución en el teclado. Cambie los ajustes de las partes deseadas para coincidir con los canales de transmisión MIDI, ajustados en el instrumento MIDI externo.

NOTA Para detalles acerca del bloque generador de tonos del S90 ES, vea la página 115.

■ Controlando un teclado MIDI externo.

Esta conexión le permite hacer sonar un generador de tonos MIDI externo, (sintetizador, modulo generador de tonos, etc.) al tocar el S90 ES o reproduciendo el archivo MIDI de canciones. Use esta conexión cuando desee hacer sonar otro instrumento junto con el S90 ES.



CONSEJO Dividir el sonido entre el S90 ES y un generador de tonos externo por el canal MIDI.

Usando el ejemplo de la conexión demostrado arriba, usted puede tocar ambos instrumentos y hacer sonar en ellos diferentes partes. Para utilizar esta característica, usted debe fijar el canal de la salida del S90 ES y canal de recepción del generador de tonos externo al mismo número. Siga las instrucciones abajo.

En el modo Voice/Performance.

Usted puede confirmar el canal de transmisión en la esquina de la pantalla [F1] PLAY en el modo Voice Play/ Performance Play. Si es necesario, cambie el canal de transmisión MIDI encendiendo el botón [TRACK SELECT] y entrando el valor deseado con los botones de número. Cuando quiera silenciar el sonido del S90 ES, y hacer sonar solo el generador de tonos externo, ajuste el volumen Master a "0," o ajuste el control local a apagado, "off", con la siguiente operación:

UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → LocalCtrl

Para detalles de cómo ajustar el canal receptor MIDI del instrumento externo, refiérase al manual del propietario del instrumento.

En el modo Multi/Sequence Play.

En el modo Multy y Sequence Play, los mensajes MIDI generados al tocar el Teclado, se transmiten en el mismo número de canal MIDI que la parte seleccionada.

Alternativamente, uste puede ajustar el destino de salida (generador de tonos MIDI interno o externo) para cada parte de la siguiente pantalla en el modo Sequence Play (página 99).

[MULTI/SEQ PLAY] (Selecciona el modo Sequence Play) → [F2] OUTPUT → INT SW (Internal Switch), EXT SW (External Switch)

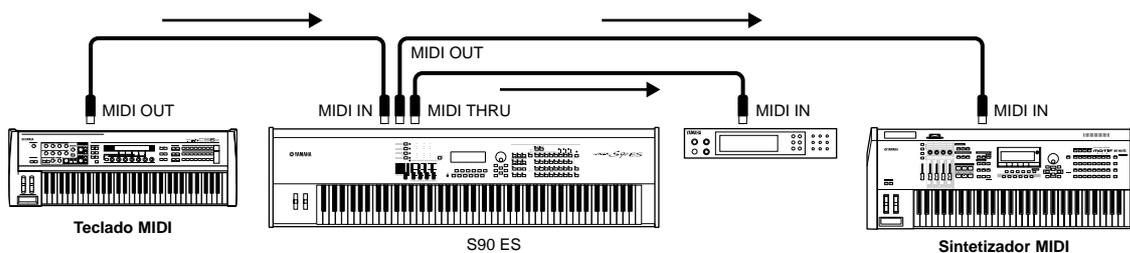
Por favor note que todas las partes con el mismo canal receptor que canal transmisor del instrumento MIDI externo suenan con su ejecución en el teclado. Cambie los ajustes de las partes deseadas para coincidir con los canales de transmisión MIDI, ajustados en el instrumento MIDI externo.

NOTA Usted también puede dividir el sonido entre el S90 ES y un generador de tonos externo, usando ajustes de zona.

NOTA Para detalles acerca del bloque generador de tonos del S90 ES, vea la página 115.

Controlando otro dispositivo MIDI vía MIDI THRU.

MIDI THRU, simplemente retransmite los mensajes MIDI recibidos vía MIDI in. En el ejemplo siguiente, los mensajes MIDI generados al tocar un teclado externo, se transmiten a un generador de tonos externo por vía del conector MIDI THRU en el S90 ES. La data MIDI de su performance en el S90 ES es transmitida a un dispositivo externo a través del conector MIDI OUT en el S90 ES.



Usar una Interfaz IEEE1394 (cuando se ha instalado un mLAN16E opcional).

La conexión mLAN al ordenador (página 64) le permite transferir tanto audio como data MIDI entre su S90 ES y su ordenador.

Conectarse a un ordenador

Conectar este instrumento a un ordenador por medio de MIDI, abre un mundo completo de posibilidades musicales—tales como usar software secuenciador para grabar y reproducir composiciones con los sonidos del S90 ES o usando el software Voice Editor/Multi Part Editor para crear y editar sus propias Voices/Multis.

Con el fin de usar el instrumento con un ordenador, a través de una conexión USB, usted necesitará un driver USB-MIDI apropiado. Usted puede bajar el programa de nuestra página web:

http://www.global.yamaha.com/download/usb_midi/

OS: Windows XP Professional/Home Edition, Mac OS X 10.2-10.4.0

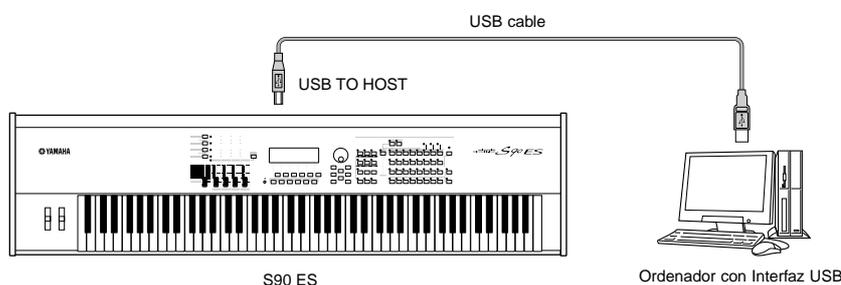
***Esta información esta actualizada a Mayo 2005. Para información más reciente, visite la página web arriba.**

Usar un cable USB

Los mensajes MIDI pueden ser transferidos entre el software secuenciador y el S90 ES, usando un cable USB. Sin embargo, la data de audio no puede ser recibida ni transmitida en el S90 ES a través de USB.

Cuando use una conexión USB, asegurese de ajustar el siguiente parámetro a USB.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT = USB



NOTA Los cables USB tienen diferentes conectores en cada punta. Cuando conecte este sintetizador al ordenador, conecte el tipo A a su ordenador, y el tipo B al conector USB TO HOST.

NOTA Si usted esta usando la función de mando a distancia del S90 ES para controlar operaciones en un ordenador secuenciador, use la conexión USB.

Canal MIDI y puerto MIDI.

La data MIDI es asignada a uno de los dieciséis canales, y este instrumento es capaz de tocar simultáneamente dieciséis partes separadas, por medio de estos canales. Mientras que un simple cable MIDI esta equipado para manejar data de hasta dieciséis canales simultáneamente, una conexión USB es capaz de manejar mucho mas—gracias al uso de puertos MIDI. Cada puerto MIDI puede manejar dieciséis canales, y la conexión USB permite hasta ocho puertos, permitiéndole el uso de 128 canales (8 puertos x 16 canales) en su ordenador.

NOTA Este instrumento puede reconocer y usar hasta tres puertos al mismo tiempo.

NOTA Cuando se usa una conexión USB, asegurese de que el puerto MIDI de transmisión y el puerto MIDI de recepción, coincidan, así como también el canal de transmisión MIDI y el canal de recepción.

Sincronizando con un secuenciador externo (Maestro y esclavo).

Cuando se usan múltiples dispositivos MIDI, los ajustes de tiempo de cada uno deben estar perfectamente sincronizados por la señal de reloj. El ajuste del dispositivo al reloj interno, sirve como referencia para todos los demás dispositivos conectados, y se llamara instrumento Master. Los dispositivos conectados y ajustados con relojes externos, se denominan esclavos. Cuando se usa data para reproducir de un secuenciador externo para accionar la función Arpeggio en el S90 ES, asegurese de ajustar el parámetro de sincronización MIDI en el modo UTILITY, de forma que se use el reloj externo. (Como se muestra a continuación).

[UTILITY] → MIDI display → MIDI Sync → MIDI

Además, asegurese de que el secuenciador externo MIDI, este ajustado a master o internal sync.

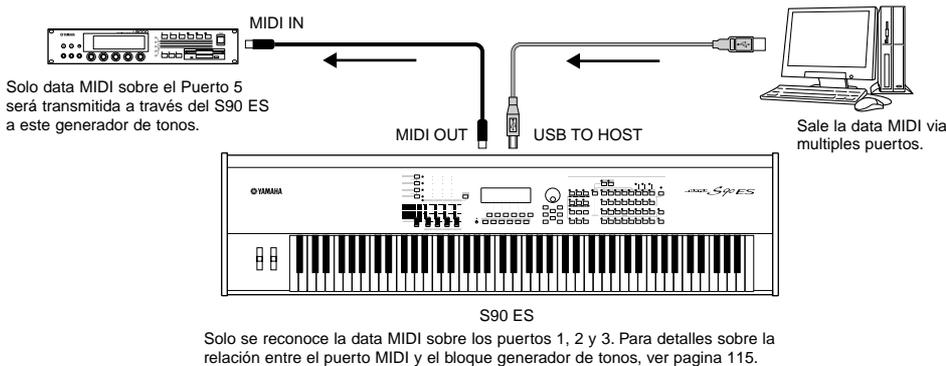
NOTA Ciertos secuenciadores pueden no enviar señales de reloj, para un dispositivo externo mientras la reproducción esta detenida. Cuando MIDI Sync esta ajustado a MIDI, la función Arpeggio esta disponible solo mientras el S90 ES recibe señales de reloj del instrumento master.

CONSEJO Ajustes Thru Port.

Los puertos MIDI pueden ser usados para dividir reproducciones entre múltiples sintetizadores, así como para expandir la capacidad de canales de MIDI más allá de dieciséis.

En el ejemplo debajo, un sintetizador separado conectado al S90 ES, es tocado a traves del puerto 5 de data MIDI, y se ajuste en parámetro ThruPort con la siguiente operación.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → ThruPort = 5



Precauciones a tomar cuando se usa un conector USB TO HOST

Cuando se conecta un ordenador al conector USB TO HOST, asegurese de observar los siguientes puntos. Al no hacerlo, se corre el riesgo de que el ordenador se congele y se corrompa la data. Si el ordenador o el instrumento se congelan, apague la corriente o reinicie el ordenador.

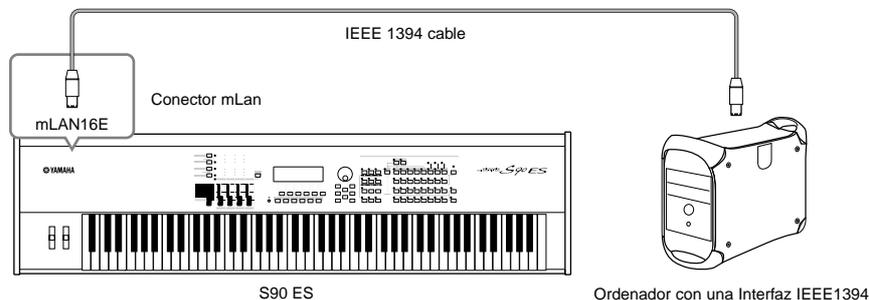
⚠ PRECAUCIÓN

- Antes de conectar el ordenador al conector USB TO HOST, salga de cualquier modo de ahorro de energía (tales como suspensión o "sleep") del ordenador.
- Antes de encender el instrumento, conecte el ordenador a los conectores USB TO HOST.
- Ejecute lo siguiente antes de encender el instrumento o conectarlo o desconectarlo del conector USB TO HOST:
 - Cierre cualquier aplicación abierta (tal como Voice Editor, Multi Part Editor y software secuenciador).
 - Asegurese que no haya data transfiriéndose del instrumento. (Los datos se transmiten solo tocando las notas del teclado o reproduciendo una canción).
- Mientras el dispositivo USB este conectado al instrumento, debe esperar seis segundo o más entre las siguientes operaciones: (1) cuando apague y encienda el instrumento, o (2) cuando se conecte y desconecte el cable USB.

Usando un cable IEEE1394 (mLAN) (cuando se ha instalado mLAN16E opcional).

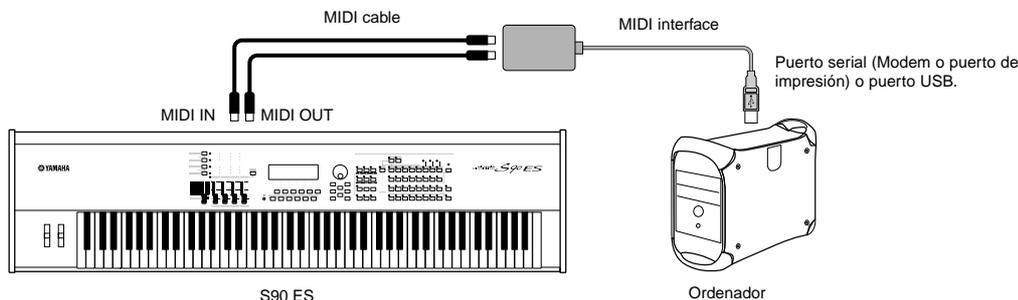
Instalando una Interfaz mLAN16E, usted puede conectar un ordenador (con una Interfaz IEEE 1394) a este instrumento y transferir data MIDI y de Audio, a través de un solo cable.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT = mLAN



La conexión mLAN usando un cable IEEE1394 le permite transferir data MIDI y de audio. Por ejemplo, usted puede grabar la ejecución de su teclado al disco duro de su ordenador como data de audio (pagina 88).

Usar un cable MIDI

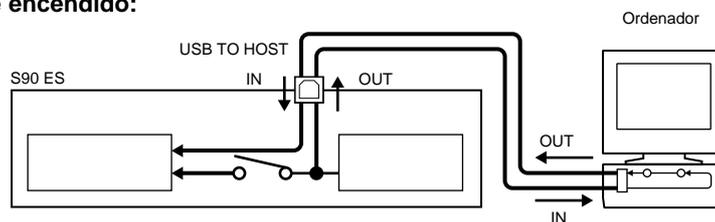


NOTA Use una Interfaz MIDI apropiada para su ordenador. Si usted esta usando un ordenador que tiene un puerto USB, asegurese de conectar el S90 ES por esa via. (la transferencia de data es mas rapida que por MIDI, y usted tendra acceso a puertos multiples).

Apagar/encender Local—cuando este conectado a un ordenador.

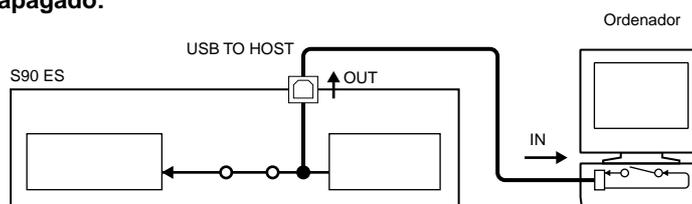
Cuando conecte este sintetizador a un ordenador, la data del teclado es enviada al ordenador, y luego regresa para tocar el bloque generador de tonos. Si el control local en el modo Utility esta encendido, puede resultar un doble tono, puesto que el generador de tonos recibe data performance desde ambos, del teclado directamente, y del ordenador. Use la sugerencia de ajustes debajo, como una guia, instrucciones especificas pueden diferir dependiendo de su ordenador y el software usado.

• Cuando MIDI Eco este encendido:



NOTA Cuando este transmitiendo o recibiendo data exclusiva del sistema, (como con la funcion Bulk dump) use el siguiente ejemplo de ajuste, asegurandose de que MIDI echo, (a traves de MIDI) este apagado en el ordenador.

• Cuando MIDI Eco este apagado:



NOTA A pesar de que no se indica en la ilustración, el S90 ES recibe y responde a la data MIDI de la aplicación del ordenador (secuenciador) sin importar el ajuste de control local del S90 ES.

- MIDI Echo es una funcion en el secuenciador que toma toda la data recibida via MIDI IN y la repite (o la envia como eco) a traves de MIDI OUT. En algunos softwares, esta funcion tambien se llama MIDI Thru.

NOTA Para detalles acerca de MIDI echo, refierese al manual del propietario de su software particular.

Crear una canción con el modo Multi

EL modo multi le permite ajustar el S90 ES como un generador de tonos Multitímbrico para usarlo con software en un ordenador, o secuenciador externo. Si cada pista en un archivo MIDI de canciones usa un canal MIDI diferente, usted puede asignar independientemente cada una de las partes del multi a esos canales MIDI. En esta forma, usted puede reproducir la data de las canciones en un secuenciador, con cada pista tocando una voz diferente.

Usted puede crear un multi conteniendo hasta 16 partes, usando el generador interno de tonos. Instalar una tarjeta Plug-in le permite crear un multi conteniendo hasta 34 partes. (página 117).

Puesto que solo hay un banco multi preseleccionado, usted puede seleccionar un multi directamente, sin especificar un banco.

NOTA Acerca de los bancos de Multi. Cuando se envía de la fábrica, este generador de tonos contiene un juego de 32 multis de usuario en el banco de usuario. Si un multi en un banco de usuario (User Voice) es sobrescrito, la voz de usuario se perderá. Cuando usted guarde el Multi editado, tenga cuidado de no sobrescribir ningún Multi de usuario importante. Hasta 64 Multis pueden ser guardados en el banco de usuario.

Tocar el Multi

En el modo Multi Play, usted puede seleccionar y tocar cualquiera de los multis. Para más detalles de los multis, vea la página 109. Aquí, usted aprenderá como reproducir las canciones en el software secuenciador de su ordenador con el S90 ES.

Ajustes para usar el ordenador

NOTA En las explicaciones del ejemplo a continuación, el S90 ES esta conectado aun ordenado a través del USB. Usted también puede usar cables MIDI o un mLAN (IEEE1394) para conectar el instrumento a un ordenador.

1 Descargue el ultimo USB – MIDI driver de la siguiente página Web:

http://www.global.yamaha.com/download/usb_midi/
OS: Windows XP Professional/Home Edition, Mac OS X 10.2-10.4.0

* Esta información esta actualizada a Mayo de 2005. Para información más reciente visite la página web anterior.

2 Instale el driver USB-MIDI al ordenador.

Para información de cómo instalarlo, refiérase a la guía incluida en el archivo descargado.

3 Conecte el S90 ES a un ordenador, con el cable USB.

Para detalles, vea la página 67.

4 Ajuste el siguiente parámetro a "USB".

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT

5 Presione el botón [STORE] para guardar los ajustes como ajustes del sistema del modo Utility.

PRECAUCIÓN

Nunca intente apagar la corriente del equipo mientras el mensaje "Executing..." o "Please keep power on" se muestre. Hacerlo en este estado puede causar que el sistema se bloquee y no arrancará normalmente la próxima vez que se encienda, así como el riesgo de pérdida de toda la información del usuario.

Usando los sonidos del S90 ES para reproducir canciones desde un secuenciador

1 Siga las instrucciones descritas en "Ajustes para usar el ordenador". (a la izquierda).

2 Arranque el software secuenciador en el ordenador, y después abra un nuevo archivo de canciones en el secuenciador.

Establezca los ajustes del puerto y el canal MIDI para cada pista en el archivo secuenciador como se desee.

Ajustes para el puerto MIDI

Si usted esta usando el generador interno de tonos del S90 ES, ajuste el puerto MIDI para cada pista del secuenciador a "1". Si usted está usando voces de las tarjetas Plug-in, ajuste el puerto MIDI de las pistas al mismo número de el parámetro "PORT NO".

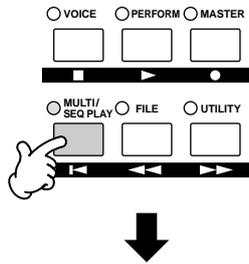
[UTILITY] → [F6] PLUG → [SF2] MIDI → PORT NO

Ajustes de canal MIDI

Haga coincidir los canales de transmisión MIDI del secuenciador con los canales de recepción de las partes de Multi. (paso 6). Los canales receptores del Multi, pueden ajustarse en la pantalla [F1] VOICE en el modo Multi Part Edit (Página 159).

NOTA Los puertos MIDI 1-8 del USB, se muestran como "YAMAHA USB IN/OUT 0-1" - "YAMAHA USB IN/OUT 0-8" en Windows, y como "YAMAHA S90 ES Port 1" - "YAMAHA S90 ES Port 8" en Macintosh.

3 Presione el botón [MULTI/SEQ PLAY] una o dos veces, para entrar al modo Multi.



4 Seleccione un Multi.

Esta operación es la misma que la de la sección "Seleccionar un Performance" en la página 34. Sin embargo, tenga en mente que los siguientes puntos difieren de Performance.

- Solo botones de grupo [A] - [D] pueden ser usados. (Un máximo de 64 canales pueden ser usados con el Multi).
- Usted no puede usar la función Category Search.

Establezca las voces a ser asignadas a cada parte Multi, así como los canales receptores y efectos para la canción deseada. Para más información, refiérase a "Funciones Simples de Mezcla (Modo Multi Play)" en la página 72 y "Funciones Detalladas de Mezcla (Modo Multi Edit)" en la página 74.

NOTA Cuando sale de fábrica, este generador de tonos contiene un juego completo de 32 User Multis programados en el banco de usuario.

CONSEJO Seleccionando Multis desde un Ordenador.

Como en el modo Voice, usted puede seleccionar un multi en este instrumento, desde el software de su ordenador, especificando los siguientes mensajes MIDI (página 107). Los valores MSB/LSB Bank Select para cambiar el multi, son como sigue:

- Bank Select MSB (Control Change #000) = 63
- Bank Select LSB (Control Change #032) = 65

Esta data BAnk Select/Program Change debe ser enviada por los mismos canales MIDI que los ajustes BasicRcvCh (Basic Receive Channel).

NOTA Cuando se cambia el modo (por ejemplo cambiar el modo Voice a modo Multi) transmita el mensaje apropiado de cambio de modo (System Exclusive) antes de enviar el Bank Select MSB al S90 ES. (página 183).

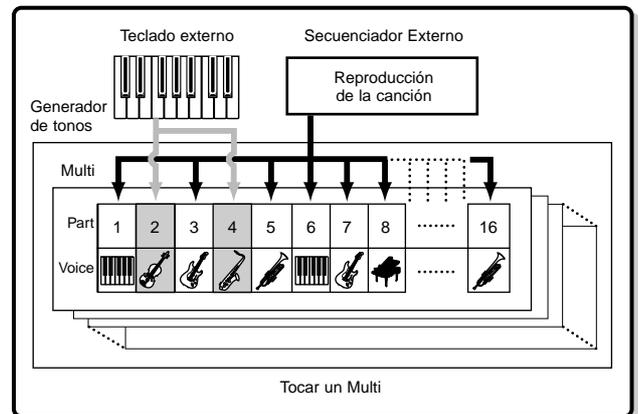
NOTA Después de enviar el Bank Select MSB/LSB, transmita el mensaje de cambio de programa apropiado para seleccionar el número de programa Multi.

5 Grabe su data de canciones en el archivo de canciones del secuenciador

Para detalles refiérase al manual del propietario del secuenciador.

6 Reproduzca los archivos de canciones usando los sonidos del S90 ES.

Cuando el mensaje Note on es recibido, la parte correspondiente se toca. Por ejemplo, cuando usted reproduce pistas en el secuenciador, se reproduce la parte con el canal de recepción que coincide con el canal de transmisión de la pista del secuenciador. Si dos o más partes tienen el mismo canal MIDI de recepción, estas partes sonarán al unísono.



CONSEJO Silenciar/aislar

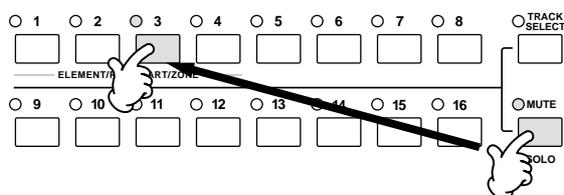
■ Para silenciar una parte:

1 Presione el botón [MUTE] de manera que su lámpara se ilumine.

Para apagarlo, presione [MUTE] de nuevo (el indicador luminoso se apagará)

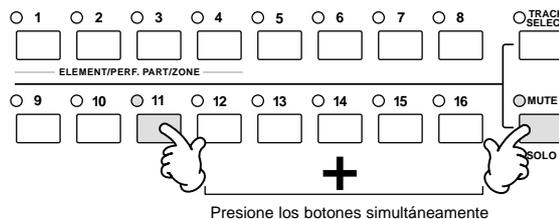
2 Presione cualquiera de los botones de número [1] a [16] para seleccionar la parte a ser silenciada.

La parte correspondiente se silencia, (su lámpara se apaga y no produce sonido). Cuando presione el mismo botón de número de nuevo, se cancela el efecto de silencio (el indicador luminoso se ilumina de nuevo).



■ Para aislar una parte:

Simultáneamente mantenga presionado el botón [MUTE] y presione uno de los botones de número, [1] a [16] para aislar la parte correspondiente. Una vez que haya seleccionado la parte para aislar, el indicador luminoso del botón [MUTE] se ilumina, indicando que la función Solo está activa. Mientras Solo esta activa, usted puede cambiar la pista aislada simplemente presionando el número correspondiente [1] a [16].



NOTA Cuando seleccione un Multi en el modo Master, los ajustes de solo/mute no aplican a cada parte sino a cada canal de transmisión MIDI. Los detalles son los mismos que para los ajustes mute/solo en el modo Sequence Play.

Funciones Simples de Mezcla (modo Multi Play)

El modo Multi play, le brinda convenientes funciones de edición, sobre algunos parámetros básicos, y hace las veces de un mezclador gráfico—como un plano que le permite fácilmente verificar los ajustes de cada parte. Este modo es útil para cambiar parámetros para cada parte aun mientras la canción esta siendo reproducida desde el secuenciador conectado. Las funciones simples de mezcla y los parámetros básicos se brindan en este modo, tales como cambiar ajustes de efectos, seleccionar voces, y así por el estilo.

Si usted quiere editar un Multi en mayor detalle, use el modo Multi Edit. (página 74).

1 Seleccione el multi que desea editar de acuerdo con las instrucciones en "Usando los sonidos del S90 ES para reproducir canciones desde un secuenciador" en la página 70.

Cuando cree un Multi desde el principio, usted puede borrar de antemano convenientemente los ajustes del Multi en curso, usando la función Inicializar en el modo Multi Job (página 160).

2 Encienda el botón [TRACK SELECT] y seleccione una parte usando los botones de número [1] a [16].

Cuando usted toca el teclado, la voz asignada a la parte seleccionada, se tocara.

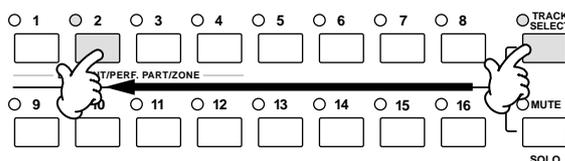
Presionando el botón [F6] cambia entre las siguientes pantallas: La pantalla para las partes 1-16, a las cuales la voz fue asignada, la pantalla para las partes Plug-in (17-32), a la cual las voces PLG 100-XG, está asignada, y la pantalla para las partes Plug-in (PLG1- 3), a la que estan asignadas las voces Plug-in de una tarjeta Plug-in de partes simples.

Notas sobre tocar las partes seleccionadas usando el teclado.

El proceso del paso 2 anterior, no solo selecciona la parte en la pantalla, sino el canal de transmisión MIDI que se asigna al mismo número que la parte (como en los modos Voice o Performance). En consecuencia, cuando el canal receptor MIDI (ReceiveCh) se cambia, puede sonar una voz asignada a una parte no seleccionada.

Por ejemplo, cuando usted enciende el botón [TRACK SELECT], y presiona el botón de número [2], la parte 2 es seleccionada, y el canal de transmisión MIDI en el teclado se ajusta al canal 2 al mismo tiempo.

Si embargo, si usted establece el canal receptor MIDI (ReceiveCh) de la parte 2 al canal 3, y el canal receptor MIDI de la parte 3 al canal 2, la Datos MIDI de su ejecución en el teclado saldrá por el canal 2, y la voz de la parte 3, será la que salga, en lugar de la voz seleccionada para la parte 2. (vea la ilustración debajo).

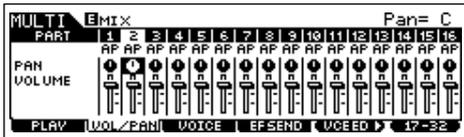


NOTA El canal receptor puede ajustarse en el modo Multi Edit (página 159).

3 Seleccione la pantalla deseada, después edite los parámetros usando los botones [F1] - [F6] y [SF1] - [SF5].

[F2] VOL/PAN

Establezca el pan y el nivel de salida (volumen) para cada parte.



[F3] VOICE

Apague los botones [TRACK SELECT] y [MUTE], y después seleccione el banco de voz o número en la misma forma que en el modo Voice (página 30).



NOTA Banco. Seleccionando el parámetro "BankMSB/BankLSB" y usando el dial de data, usted puede cargar los bancos de voces listados debajo:

Voz Normal	Voz Drum	Voz Plug-in
Pr 1-4: Preset	PD: Preset Drum	Pp: Plug-in Preset
GM	GD: GM Drum	Pu1: Plug-in User
Us 1-2: User	UD: User Drum	PB: Plug-in Board *

* Para detalles acerca de las voces de las tarjetas Plug-in, vea la página 100.

CONSEJO Usar Category Search para asignar voces a las partes.

Usted puede seleccionar voces usando la función Category Search, como se hace en el modo Voice Play (página 32).

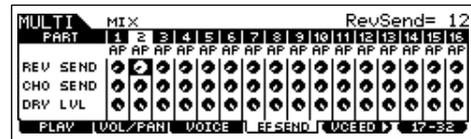
CONSEJO

Usted puede usar un ordenador para seleccionar voces a ser asignadas a Partes, al especificar mensajes MIDI apropiados. Si usted transmite Bank Select MSB/LSB y mensajes de cambio de programa al S90 ES, la parte de Voice correspondiente al canal MIDI de estos mensajes, puede ser cambiada. (página 107).

NOTA Asegurese que el canal MIDI del mensaje MIDI este ajustado al mismo valor que el canal receptor (ReceiveCh) de la parte deseada.

[F4] EF SEND (Efecto Send)

Ajuste el efecto Reverb/Chorus para cada parte.



Para detalles acerca de ajuste de efectos, vea la página 123.

[F5] VCE ED (Multi Voice Edit)

Edite la voz normal asignada a cada parte. Esta es la misma función que en los modos Common Edit y Voice Element Edit (ver página 45).



NOTA Ciertos parámetros no pueden ser editados en el modo Multi Voice Edit.

NOTA Solo se pueden editar las voces normales.

NOTA Una voz editada con esta función será salvada como una voz de usuario.

NOTA Por favor, note que las funciones de los botones [F5] y [F6] dependen de si la pantalla [F1] PLAY está seleccionada o no. Para detalles, ver página 157.

4 Guardar el Multi Editado.

Usted puede guardar hasta 64 Multis, a la memoria interna. Para detalles acerca de guardar multis, vea la página 76.

Tocar Voces de tarjetas Plug-in de partes simples, Single-part Plug-in.

En los ajustes por defecto, los conales receptores estan ajustados a 1 para la parte PLG1 Part, 2 para la parte PLG2, y 3 para PLG3. Si el puerto MIDI para una parte PLG se ajusta a 1, las partes internas que esten ajustadas al mismo canal receptor que el de la parte Plug-in serán tocadas cuando un mensaje "Note on" sea recibido.

Para evitar que stop ocurra, apague el canal receptor de las partes que no quiera que sean tocadas, o ajuste el puerto MIDI de las partes Plug-in a 2 o 3 (página 100).

Funciones detalladas de Mezcla (modo Multi Edit)

El modo Multi Edit, tienen funciones de mezcla detalladas que le permiten cambiar los ajustes de los parámetros Multi, en la misma forma que en el modo Voice Edit. Hay dos tipos de pantallas de Multi Edit: las de Common Edit, y aquella para editar partes individuales. (Part Edit). Use Common Edit para editar ajustes comunes a todas las partes, y Part Edit para editar los ajustes para partes individuales. Cuando este creando un nuevo multi desde el principio, usted puede limpiar los ajustes del en curso Multi, usando la función inicializar, en el modo Multi Job. (página 160).

- 1** Presione el botón [MULTI/SEQ PLAY] para entrar al modo Multi, después seleccione un Multi para ser editado (página 70).
- 2** Presione el botón [EDIT] para entrar al modo Multi Edit.
- 3** Llame la pantalla Common Edit o Part Edit.

Use Part Edit para editar los parámetros para cada parte. Use Common Edit para editar los parámetros de todas las partes.

Mientras esté en modo "Voice Edit", usted puede cambiarse entre las pantallas "Common Edit" y "Part Edit" como se muestra a continuación.

Cargar la pantalla "Common Edit"

Presione el botón [COMMON] para cargar la pantalla "Common Edit". En el modo "Edit", el botón [DRUM KITS] funciona como el botón [COMMON].

Indica una pantalla "Common Edit"

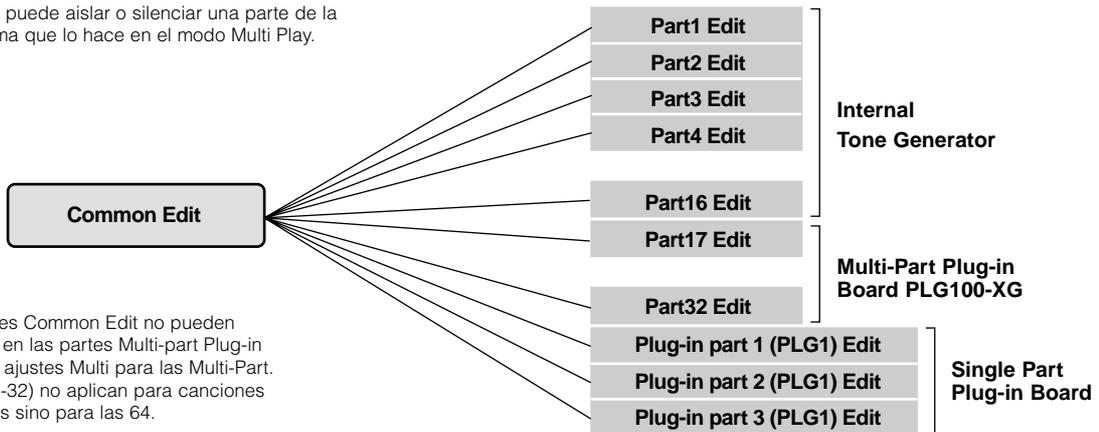
Cargar la pantalla "Part Edit"

Presione el número de elemento desde los botones de ELEMENT [1] - [4] para cargar la pantalla de "Part Edit".

Indica la pantalla para editar el Elemento 1

Para cambiar entre las pantallas de las partes 1-16 display, Parte 17-32, y Parte PLG 1-3, presione el botón [F6].

NOTA Usted solo puede aislar o silenciar una parte de la misma forma que lo hace en el modo Multi Play.



NOTA Operaciones Common Edit no pueden ejecutarse en las partes Multi-part Plug-in 17-32. Los ajustes Multi para las Multi-Part Plug-in (17-32) no aplican para canciones individuales sino para las 64.

- 4** Seleccione el menú que quiere editar, presionando los botones [F1] - [F5] y [SF1] - [SF5], después edite los parámetros en cada pantalla.

Para detalles sobre los parámetros disponibles, vea la página 157.

- 5** Repita los pasos 3 y 4 como lo desee.

- 6** Nombre el Multi Editado.

Para instrucciones detalladas en como ponerle nombre a un multi, refiérase a la página 27.

7 Guarde los ajustes como un User Multi.

El Multi editado se puede guardar en el modo Multi Store. Para detalles refiérase a la página 76.

CONSEJO Editar un Multi usando los controles deslizantes.

Los cuatro deslizadores en el extremo superior izquierdo del teclado no son solo para modificar el sonido mientras toca, usted también puede usarlos para editar un Multi, bien sea en el modo "Multi play" o el modo "Multi Edit".

● Cuando el indicador [PAN/SEND] está encendido:

PAN	[MULTI/SEQ PLAY] (Selecting Multi mode) → Multi Selection → [EDIT] → Part Selection → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Pan	Pág. 159
REVERB	[MULTI/SEQ PLAY] (Selecting Multi mode) → Multi Selection → [EDIT] → Part Selection → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → RevSend	Pág. 159
CHORUS	[MULTI/SEQ PLAY] (Selecting Multi mode) → Multi Selection → [EDIT] → Part Selection → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → ChoSend	Pág. 159
TEMPO	[MULTI/SEQ PLAY] (Selecting Multi mode) → Multi Selection → [EDIT] → [COMMOM] → [F3] APP → [SF1] TYPE → Tempo	Pág. 158

● Cuando el indicador [TONE] está encendido:

CUTOFF	[MULTI/SEQ PLAY] (Selecting Multi mode) → Multi Selection → [EDIT] → Part Selection → [F4] TONE → [SF2] FILTER → Cutoff	Pág. 159
RESONANCE	[MULTI/SEQ PLAY] (Selecting Multi mode) → Multi Selection → [EDIT] → Part Selection → [F4] TONE → [SF2] FILTER → Resonance	Pág. 159
ATTACK	[MULTI/SEQ PLAY] (Selecting Multi mode) → Multi Selection → [EDIT] → Part Selection → [F4] TONE → [SF4] AEG → Attack	Pág. 159
RELEASE	[MULTI/SEQ PLAY] (Selecting Multi mode) → Multi Selection → [EDIT] → Part Selection → [F4] TONE → [SF4] AEG → Release	Pág. 159

NOTA Los ajustes anteriores se aplican como "offsets" a los ajustes "AEG" y "FEG" en el modo "performance Edit".

● Cuando el indicador [ARP FX] está encendido:

SWING	[MULTI/SEQ PLAY] → Multi selection → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing	Pág. 158
GATE TIME	[MULTI/SEQ PLAY] → Multi selection → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → GateTimeRate	Pág. 158
VELOCITY	[MULTI/SEQ PLAY] → Multi selection → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → VelocityRate	Pág. 158
UNIT MULTIPLY	[MULTI/SEQ PLAY] → Multi selection → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	Pág. 158

● Cuando el indicador [EQ] está encendido:

LO	[MULTI/SEQ PLAY] (Selecting Multi mode) → Multi Selection → Part Selection → [F3] EQ → Low	Pág. 159
LO MID	[MULTI/SEQ PLAY] (Selecting Multi mode) → Multi Selection → Part Selection → [F3] EQ → Mid Gain	Pág. 159
HI MID		Pág. 159
HI	[MULTI/SEQ PLAY] (Selecting Multi mode) → Multi Selection → Part Selection → [F3] EQ → High Gain	Pág. 159

● Cuando el indicador [PAN/SEND] y [TONE] están simultáneamente encendidos:

ASSIGN A	Ajuste los parámetros asignados a estos controles deslizantes en la pantalla [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN	Pág. 165
ASSIGN B		
ASSIGN 1	Depende de los ajustes de la Voz asignada al Multi seleccionando	Pág. 131
ASSIGN 2		

NOTA Además de susodichas funciones, los parámetros relacionados con los efectos Master (ajustados en la pantalla [MULTI/SEQ PLAY] (selecting Multi mode) → Multi selection → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF2] MEFF) pueden ser asignados a estos cuatro deslizadores, presionando los botones [ARP FX] y [EQ] simultáneamente. Los parámetros particulares, asignados a los cuatro controles deslizantes pueden ser ajustados en la pantalla [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF.

● Cuando el indicador [VOLUME] está encendido:

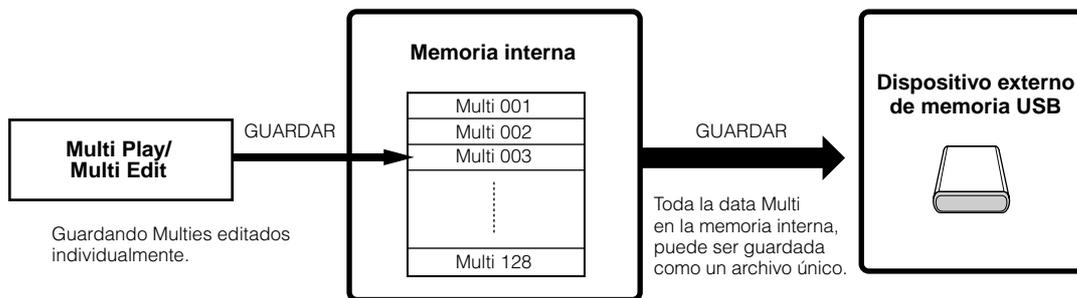
PART	Ajusta el nivel de balance entre los elementos. [MULTI/SEQ PLAY] (Selecting Multi mode) → Multi selection → [EDIT] → Part selection → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume	Pág. 159
-------------	--	----------

Función Compare y Edit Recall (Modo Multi).

Son las mismas que en los modos Voice y Performance mode. Para detalles refiérase a la página 105.

Guardar/Salvar la voz creada

Se necesitan dos pasos para guardar un Multi—guardar el Multi editado a la memoria interna y guardar en un dispositivo externo de memoria USB.



Cuando usted apaga el instrumento, los Multis de usuario guardadas en el modo "Multi Store" no se borran. Por esto, no es necesario guardar los datos en el dispositivo externo de memoria USB, sin embargo, si usted desea puede hacerlo, para tener un respaldo, o por razones de organización, para ello use la operación de guardar.

Guardar los Multis editados como multies de usuario en la memoria interna.

[MULTI/SEQ PLAY] (select Multi mode) → [STORE]

La operación es la misma que en el modo Performance (página 56).

Guardar las voces editadas a un dispositivo USB de memoria extraíble.

[FILE] → [F2] SAVE

La operación Básica es la misma que en el modo Voice (página 51). Sin embargo, usted puede seleccionar el tipo de archivo "All" como en el modo Performance. Cuando el tipo está ajustado a "All", ejecute la operación Save, para salvar toda la data creada, incluyendo los Multis y todas las voces asignadas a ellos, como un solo archivo (extensión S7A).

Cargar data desde el dispositivo externo de memoria USB.

[FILE] → [F3] LOAD

Estas instrucciones describen como cargar la data guardada desde el dispositivo externo de memoria USB, usando la operación de carga, para transferir data al instrumento. Un archivo "All", (extensión S7A) contiene todos los Multis.

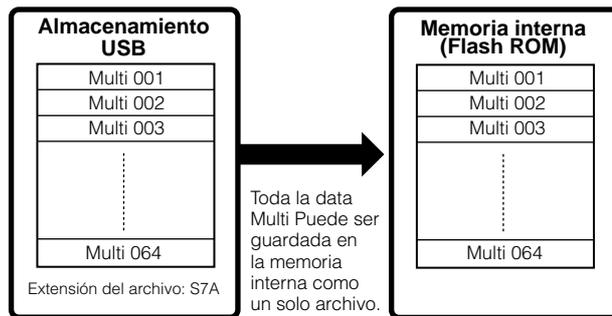
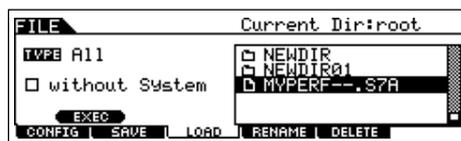
- 1 Presione el botón [File] para entrar al modo File. Después presione los botones [F1] CONFIG y [SF2] CURRENT.

Si el dispositivo esta dividido en varias particiones, seleccione la partición especifica a usar. Si el dispositivo tiene varios medios insertados, (por ejemplo discos), seleccione el número de ranura específico.

- 2 Presione el botón [F3] "LOAD" para seleccionar la pantalla "Load".

3 Seleccione el archivo tipo "ALL".

Si el archivo deseado fue guardado en una carpeta especifica, entre a la carpeta y seleccione el archivo. Para información en como seleccionar el archivo vea "Información Suplementaria" en la página 170.



NOTA Los Multis no pueden ser cargados por separado de la otra data en un archivo "All".

⚠ PRECAUCIÓN

Cuando el tipo de archivo esta ajustado a "ALL" y se ejecuta la operación de carga, se cargara toda la data creada en el instrumento. Esto significa que cualquier data existente en la memoria del usuario será automáticamente sobrescrita y borrada. Asegúrese de guardar cualquier data importante a un dispositivo externo de memoria USB antes de ejecutar operaciones de carga, especialmente cuando el tipo esta ajustado a "All".

- 4 Presione el botón [SF1] "EXEC" para cargar el archivo.

Después que se han cargado los datos, aparece un mensaje "Completed" y la operación vuelve a la pantalla original.

⚠ PRECAUCIÓN

Mientras los datos están siendo salvados, guardados, asegúrese de tomar las siguientes precauciones:

- No quite los medios del dispositivo USB de Amacenamiento.
- No desenchufe ni desconecte el dispositivo USB.
- No apague el instrumento ni ninguno de los dispositivos relevantes.

Usar el S90 ES con software de ordenador

Editar el S90 ES como un sintetizador de software

Editor de Voz y Multi parte

El editor de voz y editor Multi parte del S90 ES brinda una manera altamente intuitiva de crear y editar los ajustes "Voice" y "Multi", enteramente desde la pantalla de su ordenador. Estos programas no solo le permiten a usted ver virtualmente todos los parámetros de una vez, sino que le dan control gráfico —por ejemplo permitiéndole ajustar con el ratón, pinchando y arrastrando en un gráfico— capacitándolo para editar "Voices" y "Multis" con una eficiencia, rapidez y conveniencia notables. La última versión de nuestro editor de voz y Multi parte para el S90 ES se puede descargar del sitio Web:

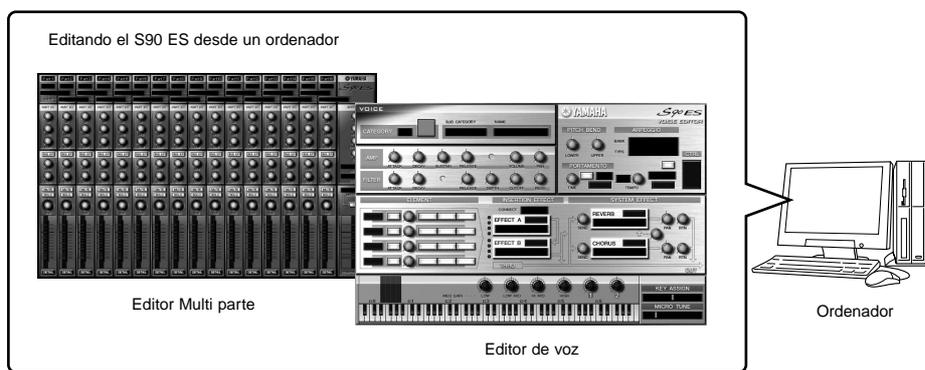
<http://www.yamahasyth.com/download/>

Para detalles de como operar el editor, véase el manual PDF incluido con el mismo.

OS: "Windows XP Professional/Home Edition, Mac OS X 10.3" o más reciente.

* Esta información está actualizada a Mayo 2005. Para las últimas versiones visite el sitio Web citado.

NOTA Nota Usted necesitará el software "Studio Manager software" (Versión 2) para arrancar el Editor. Asegúrese de descargarlo junto con el editor en la página mencionada.



"Studio Connections"

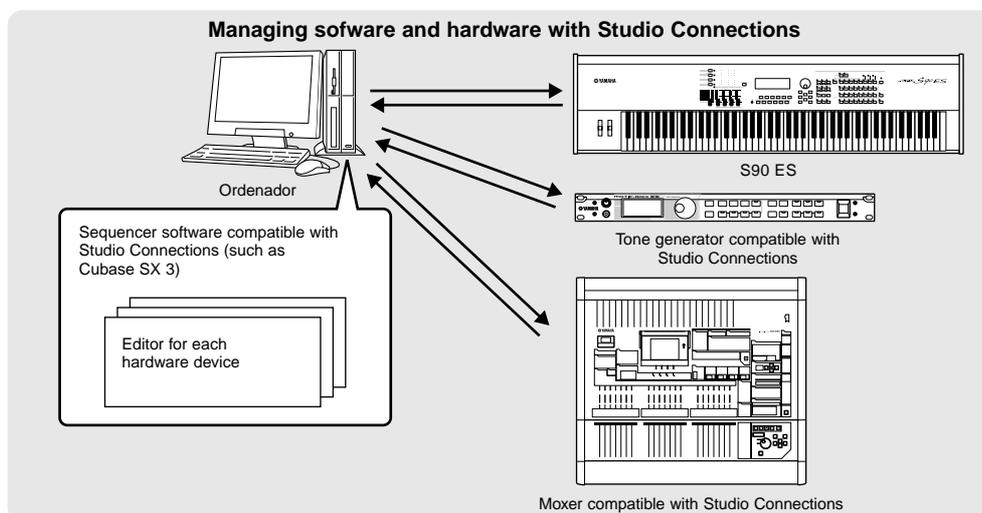


"Studio Connections" es una sofisticada solución de software/hardware que le permite integrar su S90 ES con el sistema musical de su ordenador. Si usted está usando un software secuenciador compatible con, "Studio Connections" tal como "Cubase SX 3", usted puede arrancar su editor de voz y editor Multi parte desde el secuenciador y hacer todas las ediciones dentro del programa y guardar todos los ajustes de edición con el proyecto (canción).

Cuando usted abra el archivo del proyecto de nuevo, todos sus ajustes de "Voice/Multi" para la canción, se cargaran automáticamente en el S90 ES. Usando "Studio Connections" eficazmente, le permitirá controlar el hardware sintetizador tan fácil y práctico como si se tratara de un software sintetizador dentro del secuenciador —sin disminuir el poder procesador de su sistema.

Para detalles de "Studio Connections", visite el sitio Web:

<http://www.studioconnections.org/>



Controlando el software a distancia

Esta poderosa característica le permite controlar sus programas de música/audio usando los controles deslizantes y botones del panel del S90 ES, en lugar de con el ratón y el teclado del ordenador. El S90 ES puede ser usado para controlar software secuenciador y "DAW" ("digital audio Workstation", estaciones de trabajo de audio digital) tales como "Cubase SX", "Logia", y "SONAR". Estos secuenciadores o "DAWs" están listos para responder a controles hardware. La función de control remoto en el S90 ES emula controladores de hardware populares, tales como el "Yamaha 01X", permitiéndole a usted usar el S90 ES para controlar su software de música/audio.

Software que puede ser controlado por el instrumento

Windows	Macintosh
Cubase SX 3 SQ01 SONAR 4 S90 ES Multi Part Editor MOTIF ES Multi Part Editor MOTIF-RACK Multi Part Editor MOTIF-RACK ES Multi Part Editor	Cubase SX 3 "Logic" Pro 7 Digital Performer 4.52 S90 ES Multi Part Editor MOTIF ES Multi Part Editor MOTIF-RACK Multi Part Editor MOTIF-RACK ES Multi Part Editor

Ajustando para mando a distancia

1 Conecte el S90 ES al ordenador vía USB (página 67).

La conexión mLAN también puede ser usada para controlar a distancia (página 68).

2 Ajuste el siguiente parámetro a "USB".

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT

Si se conecta vía mLAN, ajuste el parámetro "MIDI IN/OUT" a "mLAN".

NOTA Si el S90 ES está conectado al ordenador, vía un cable MIDI, la función de mando a distancia no puede ser usada.

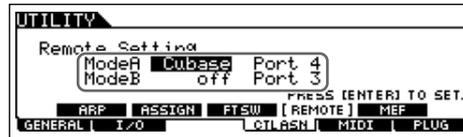
NOTA Si usted está usando la función de mando a distancia, recomendamos hacer las conexiones vía cable USB.

3 Cargue la pantalla "Remote Control Setup" presionando el botón [F4] 2CTL ASN", seguido del botón [SF4] "REMOTE".

4 Seleccione el software a ser controlado y el número de Puerto.

Desde el S90 ES, usted puede controlar a distancia el secuenciador y el Editor Multi parte, simultáneamente usando el modo A y el modo B.

● Cuando se usa control "Cubase SX" vía MIDI port 4.



Modo A

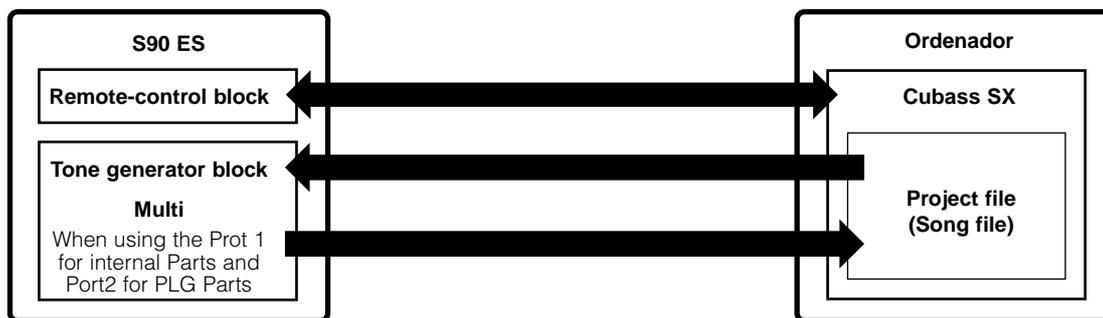
Ajuste el Puerto para mando a distancia del secuenciador o "DAW". Seleccione su secuenciador y el número de Puerto deseado. Cuando controle software Yamaha, seleccione "general."

Modo B

Ajuste el Puerto para mando a distancia del editor Multi Parte. Cuando controle el editor Multi Parte seleccione "general". En este caso, el parámetro está apagado porque el editor Multi Parte no está en uso.

NOTA El ajuste "general" es para controlar a distancia el software Yamaha. Esto le permite controlar el editor Multi Part en el Modo A y controlar el software secuenciador Yamaha en Modo B.

NOTA Para detalles de cómo opera el editor, véase el manual PDF incluido con el software.



* En el modo "Multi o Sequence Play", el Puerto de transmisión puede ajustarse a 2 o 3 (página 100). En este caso, si usted trata de usar el Puerto 2 o 3 para la función de mando a distancia, puede que no funcione adecuadamente debido a conflicto de puertos.

5 Presione el botón [ENTER] para ejecutar los ajustes.

6 Presione el botón [STORE] para guardar los ajustes como ajustes del sistema del modo "Utility".

! PRECAUCIÓN

Si usted apaga el sistema sin guardar, los ajustes editados se perderán.

! PRECAUCIÓN

No apague el equipo mientras el mensaje "Executing..." o "Please Keep Power On" durante el proceso se muestre. Al apagarlo en este estado, podría resultar en la pérdida de todos los datos del usuario y puede causar que el sistema se bloquee. Esto significa que el sintetizador puede no arrancar adecuadamente aun en la siguiente vez que inicie. También puede perderse los datos del usuario.

7 Arranque el software para ser controlado a distancia y haga los ajustes de MIDI y ajustes de mando a distancia.

Establezca los puertos para ajustes de mando a distancia en el software, véase a la ilustración en el paso 4.

Instrucciones específicas para establecer su software particular. Para instrucciones sobre como comenzar el software, véase la documentación incluida con el software.

■ Cubase SX 3

- 1 Despliegue el menú [Devices] y seleccione [Device Setup] para abrir la ventana "Device Setup".
- 2 Presione el botón [+] y agregue "Mackie Control".
- 3 Seleccione "Mackie Control" de la lista.
- 4 Cuando ajuste el Puerto a "4," por ejemplo, en el paso 4 de "Ajustando para mando a distancia" ajuste la entrada de MIDI a "YAMAHA USB IN 0-4" y la salida a "YAMAHA USB OUT 0-4".

NOTA Las funciones de los botones en el Mackie Control están asignadas a los botones del S90 ES, con la excepción de UserA y UserB (FootSw) que no están soportadas por el S90 ES.

■ SONAR 4

- 1 Despliegue el menú [Options] y seleccione [MIDI Devices] para abrir la ventana "MIDI Devices".
- 2 Cuando ajuste el Puerto a "4," por ejemplo, en el paso 4 de "Ajustando para mando a distancia" ajuste la entrada a "YAMAHA USB IN 0-4" y la salida a "YAMAHA USB OUT 0-4".
- 3 Despliegue el menú [Options] y seleccione [Control Surfaces] para abrir la ventana "Control Surface".
- 4 Presione el botón "[+]", seleccione "Mackie Control," después ajuste el puerto de entrada "YAMAHA USB IN 0-4" y el puerto de salida a "YAMAHA USB OUT 0-4" (por ejemplo, en el paso 4 de "Ajustando para mando a distancia).

■ Digital Performer 4.52

- 1 Despliegue el menú [Setup] y seleccione [Control Surfaces] para abrir la ventana "Control Surface".
- 2 Presione el botón "[+].
- 3 Seleccione "Mackie Control" en la sección "Driver".
- 4 En la caja para ajustar "Unit" y "MIDI," Seleccione "Mackie Control" en la sección "Unit" y seleccione el puerto MIDI en la sección "MIDI".

■ Logic Pro 7

Quando encienda el S90 ES antes de arrancar "Logic":

- 1 Arranque "Logic" en el ordenador, después encienda el S90 ES.
- 2 Arranque "Logic" en el ordenador. "Logic" reconoce automáticamente el S90 ES como un control "Logic" y ejecuta los ajustes requeridos.

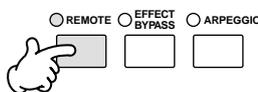
Quando arranque "Logic" el antes de encender el S90 ES:

- 1 Arranque "Logic" en el ordenador, después encienda el S90 ES. Si usted ya ha ajustado el software para ser controlado por "Logic" en el modo Utility, usted no necesita ejecutar el paso 2, porque "Logic" reconoce automáticamente el S90 cuando se hace este paso.
- 2 Ajuste el software para ser controlado por "Logic" en el modo "Utility", después entre el modo "Remote Control". "Logic" reconoce automáticamente el S90 ES y ejecuta los ajustes requeridos.

Usar las funciones de mando a distancia

- 1 Para entrar al modo "Remote Control", presione el botón [REMOTE] (el indicador luminoso se ilumina).

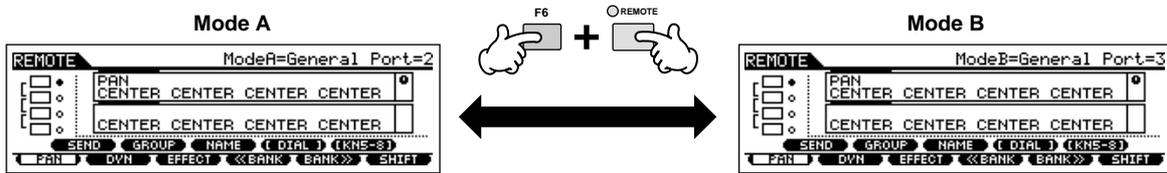
En la pantalla aparece "REMOTE", y los controles del panel están habilitados para la operación remota del software del ordenador. (Se deshabilitan sus funciones normales).



NOTA Presione este botón para salir del modo "Remote Control".

2 Seleccione el software para ser controlado a distancia (Modo A o Modo B).

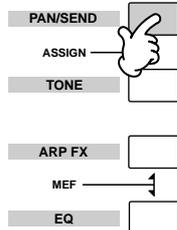
Cambie el modo presionando simultáneamente el botón [F6] "SHIFT" y el botón [REMOTE].



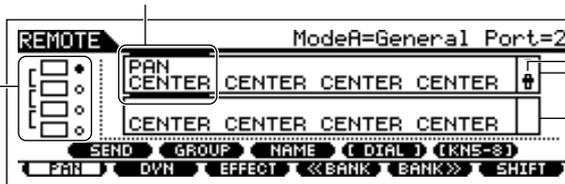
3 Use los controles deslizantes y botones del S90 ES para controlar el software a distancia.

NOTA Para detalles de como opera el editor, véase al manual PDF incluido con el software.

Presione el botón de control de función, para cambiar las funciones asignadas a los botones [F1] - [F6] y [SF1] - [SF5], (mostrados al fondo de la pantalla). Refiérase a la Data List separada.



Estas barras oscuras sirven como cursor, indicando la pista/parte editada en el momento por el control deslizante. Mover el control, automáticamente mueve el cursor a la pista/parte correspondiente.



The functions of the buttons on each DAW controller are assigned to the [F1] - [F6] and [SF1] - [SF5] button on the S90 ES. The functions to be assigned depend on the software selected in the Mode A or B. For details, refer to the "Remote Control Assignments," on page 83.

Indica que control DAW esta asignado a cual control: perillas o atenuadores. Use el botón [VOLUME] para cambiar la asignación.

La fila superior indica los valores de los ajustes para perillas/deslizadores 1-4 en el controlador DAW. La barra de abajo indica los ajustes para perillas/deslizadores 5-8 en el controlador DAW.

■ Botones [■], [▶], [●], [◀], [◀◀], [▶▶]

Los seis botones de modo se usan como controles de transporte, permitiéndole a usted iniciar y detener la reproducción del software "DAW" en el ordenador.

■ Botones [EDIT], [JOB], y [STORE]

Quando el modo es "General" o "Cubase"	No se usa.
Quando el modo es "Logic"	Estos botones hacen la misma función que los botones [OPTION], [CONTROL] y [ALT] en el control "Logic Control".
Quando el modo es "SONAR"	Estos botones hacen la misma función que los botones [M2], [M3] y [M4] en el "Mackie Control".
Quando el modo es "D.Perf"	Estos botones hacen la misma función que los botones [OPTION], [CONTROL] y [COMMAND] en el "Mackie Control"

■ Botón [DRUM KIT]

Quando el modo es "General" o "Cubase"	No se usa.
Quando el modo es "Logic"	El botón puede ser usado para pasar de mostrar el número de pista del "DAW" en la pantalla de cristal líquido o no.
Quando el modo es "SONAR"	El botón puede ser usado para pasar de mostrar el número de pista del "DAW" en la pantalla de cristal líquido o no.
Quando el modo es "D.Perf"	El botón puede ser usado para pasar de mostrar el número de "send/effect" del "DAW" en la pantalla de cristal líquido o no.

■ Botón [DRUM KIT]

Quando el menú [DIAL] aparece con el botón [SF4]	Estos controles se pueden usar para establecer el valor del botón en el controlador "DAW", para la parte o pista seleccionada con el cursor. Los controles deslizantes también pueden ser usados, pero esto le ayuda a encontrar ajustes más finos para el valor, que son difíciles de alcanzar con los controles deslizantes.
Quando el menú [DIAL] no aparece con el botón [SF4]	Los botones puede ser usado para mover la posición de la canción en el "DAW".

NOTA Usted también puede mover la posición de la canción usando los botones de cursor [◀][▶].

■ Controles Deslizantes.

Asigna la función de ocho deslizadores y ocho botones en el controlador "DAW" (01X, "Mackie Control, y Logic Control") a cuatro controles deslizantes en el S90 ES. Usted puede cambiar de control deslizante a botón [VOLUME].

Al asignar las funciones de atenuadores a los controles deslizantes (el botón [VOLUMEN] se enciende).	Controla el volumen de cada pista (parte). Presionando el botón [SF5] cambia el grupo de los atenuadores (atenuadores 1-4 o atenuadores 5-8 en el controlador "DAW") que se asigna a los controles deslizantes en el S90 ES.
Al asignar las funciones de botones de perilla a los controles deslizantes (el botón [VOLUMEN] se apaga).	Controla varios parámetros de cada pista (parte). Como con la asignación del atenuador arriba, presionando el botón [SF5] cambia el grupo de las perillas (las perillas 1-4 o las perillas 5-8) que se asigna. Las ocho perillas en el controlador "DAW" se pueden también utilizar como interruptores. La función del interruptor que corresponde a la pista (parte) en la posición del cursor también se asigna automáticamente al botón [ENTER], puesto que los controles deslizantes en el S90 ES no tienen una función del interruptor.

■ Control función botones, botones [F1] - [F6] botones [SF1] - [SF5].

Cuando el modo es "General"	Estos botones están asignados para hacer las mismas funciones que los botones del panel en 01X. Los nombres correspondientes de los botones de panel del 01X también están indicados en la parte de debajo de la pantalla del S90 ES.
Cuando el modo es "Logic"	Estos botones están asignados para hacer las mismas funciones que los botones del panel en "Logic Control". Los nombres correspondientes de los botones de panel del "Logic Control" también están indicados en la parte de debajo de la pantalla del S90 ES.
Cuando el modo es "Cubase", "SONAR", o "D.Perf"	Estos botones están asignados para hacer las mismas funciones que los botones del panel "Mackie Control". Los nombres correspondientes de los botones de panel del "Mackie Control" también están indicados en la parte de debajo de la pantalla del S90 ES.

NOTA Entre las funciones asignadas a los botones [F1] - [F6] y [SF1] - [SF5], las funciones indicadas con corchetes (tal como [DIAL]) no están relacionadas con las del "Mackie Control", "Logic Control" y 01X sino que son únicas del S90 ES.

■ Botones de Cursor [◀][▶].

Moviendo el cursor a la derecha y ala izquierda, usted puede cambiar la pista o parte controlada por el dial de datos y los botones [INC/YES]/[DEC/NO]. Presionando el botón del cursor, se mueve a través de las columnas en orden (1, 2, 3, 4). Después del 4, el cursor se esconde y regresa a la posición 1.

Presione el botón [SF5] KN 5-8 (KN 1-4) para mover el cursor hacia arriba y hacia abajo.

■ Botones de Cursor [▲][▼].

Cuando el modo es "General"	Estos botones se asignan a las funciones de los botones de DISPLAY [▲][▼] en el 01X.
Cuando el modo no es "General"	Estos botones se asignan a las funciones de los botones de cursor [▲][▼] en el "Mackie Control" y "Logia Control".

■ Botón [EXIT].

Cuando el modo es "General"	El botón se asigna a la función del botón [PÁGINA SHIFT] en el 01X.
Cuando el modo no es "General"	No se usa.

■ Botones de banco, Grupo [A] - [H], Número [1] - [16].

Estos botones están asignados para ejecutar las mismas funciones que los botones directamente sobre los atenuadores en el 01X, "Mackie Control" y "Logia Control".

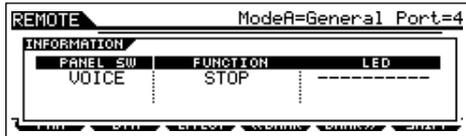
Cuando el modo es "General"	Botones de Números [1] - [8] y [TRACK SELECT] Están asignados a las funciones de los nueve botones [SEL] en el 01X.
	Botones de Números [9] - [16] y [MUTE] Están asignados a las funciones de los nueve botones [ON] 01X.
Cuando el modo no es "General"	Botones [PRE1] - [PLG3] Están asignados a las funciones de los ocho [REC/RDY] del "Mackie Control" y "Logia Control".
	Botones de grupo [A] - [H] Están asignados a las funciones de los ocho [SOLO] del "Mackie Control" y "Logic Control".
	Botones de Números [1] - [8] Están asignados a las funciones de los ocho [MUTE] del "Mackie Control" y "Logia Control".
	Botones de Números [9] - [16] Están asignados a las funciones de los ocho [SELECT] del "Mackie Control" y "Logia Control".

Verificar las asignaciones del mando a distancia

Si usted no está seguro de que función de software ha sido asignada a un determinado panel de control en el S90 ES, esta función tan práctica, le permitirá verificarlo rápidamente desde la pantalla.

- 1 En el modo "Remote Control" presione el botón [INFORMATION] para seleccionar la pantalla de información, indicando la función del último botón presionado.

- 1 Presione el botón sobre el cual usted quiere verificar la asignación.

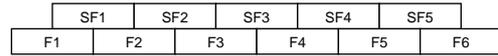
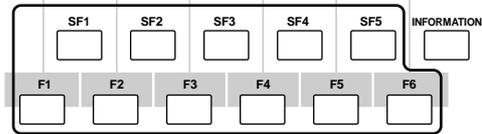


La pantalla mostrada arriba aparecerá cuando presione el botón [▶] ([PERFORM]). De esta forma usted puede verificar la asignación de cada botón, con solo presionarlo.

- 3 Presione de nuevo el botón [INFORMATION] para volver al modo "Remote Control".

NOTA Mientras se muestra la información en la pantalla, los botones del panel no podrán ser usados para controlar el software.

Asignación del mando a distancia



Cuando se controla un Editor Multi Parte/SQ01 V2

Funciones del 01X asignadas a los botones [F1] - [F6] y [SF1] - [SF5]

Botón	Función
PAN/SEND	PAGE1: SEND, GROUP, NAME/VALUE, DIAL RESET, KN1-4/5-8
	PAN, DYNAMICS, EFFECT, BANK-L, BANK-R, SHIFT
TONE	FADER BANKS: FLIP, NAME/VALUE, DIAL RESET, KN1-4/5-8
	SOLO, REC/RDY, BANK-L, BANK-R, SHIFT
ARP FX	MIXER/LAYER: INST, AUX/BUS, NAME/VALUE, DIAL RESET, KN1-4/5-8
	AUDIO, MIDI, OTHER, BANK-L, BANK-R, SHIFT
EQ	PAGE2: EQ LOW, EQ HIGH-MID, NAME/VALUE, DIAL RESET, KN1-4/5-8
	SEL CH, EQ LOW-MID, EQ HIGH, BANK-L, BANK-R, SHIFT
TONE	PAN/SEND: F5, F6, F7, F8, KN1-4/5-8
	F1, F2, F3, F4, SHIFT
ARP FX	TONE: NAME/VALUE, DIAL RESET, KN1-4/5-8
	BANK-L, BANK-R, SHIFT
EQ	ARP FX: CURSOR-L, CURSOR-R, SCRUB, DIAL RESET, KN1-4/5-8
	CURSOR-DWN, CURSOR-UP, ZOOM, BANK-L, BANK-R, SHIFT

Botón/Nombres de controladores en 01X	Funciones
En todos los modos:	
[DISPLAY UP] [DISPLAY DOWN]	Cambia los parámetros a ser editados
[NAME/VALUE]	Cambia la indicación del nombre del parámetro y su valor.
[SHIFT]+[NAME/VALUE]	Cambia el modo de medición de la pantalla.
[ON] (en el estado normal)	Enciende y apaga cada canal (silencia o activa la señal).
[SHIFT] + [ON] del Canal Master (en el estado normal)	Enciende y apaga todos los canales, incluyendo el Canal Master (silencia/activa la señal).
[SHIFT] + [ON] de cada canal (en el estado normal)	Enciende y apaga todos los canales con la excepción del Canal Master (silencia/activa la señal).
[ON] (con la luz [SOLO] encendida)	Enciende y apaga la función Solo de cada canal (aplica al módulo del Canal/Software Synthesizer Module).
[SHIFT] + [ON] (con [SOLO] lamp encendida)	Enciende y apaga la función Solo de cada canal (aplica al módulo del Canal/Software Synthesizer Module).
[SOLO]	Cambia la función del botón [ON] a la función solo.
[SHIFT]+[SOLO]	Determina los ajustes Solo/Mute de las pistas seleccionadas.
[SHIFT]+[REC RDY]	Enciende y apaga el grabado de pistas.
[AUDIO]	Arranca el mezclador de audio o mueve la ventana del mezclador al frente de la pantalla del ordenador. Esta operación aplica para el software del Módulo del canal.
[INST]	Arranca el mezclador de audio o mueve la ventana del mezclador al frente de la pantalla del ordenador. Esta operación aplica para el software del Módulo del Sintetizador.
[MIDI]	Arranca el editor MIDI (tal como el editor Multi Part) o lo mueve al frente de la pantalla del ordenador.

Botón/Nombres de controladores en 01X	Funciones
En todos los modos:	
[AUX/BUS]	Abre la ventana AUX/BUS o la trae al frente de la pantalla del ordenador (cuando el mezclador de audio esta activo).
[OTHER]	Arranca el mezclador de audio o lo trae al frente de la pantalla del ordenador. Esta operación aplica al software de "Effect Module". (Solo PAN está disponible en los ajustes R).
[BANK </>]	Itera en las pistas, cada ocho canales.
[SHIFT]+[F1]	Trae la ventana de pistas al frente de la pantalla del ordenador. (Esta operación aplica a la canción en curso).
[SHIFT]+[F2]	Abre la ventana del mezclador (Mezclador de audio/ editor multi parte) o la trae al frente de la pantalla del ordenador.
[SHIFT]+[F3]	Abre la ventana de lista o la trae al frente de la pantalla del ordenador.
[SHIFT]+[F4]	Cierra la ventana activa.
[SHIFT]+[F5]	Abre la ventana Piano "Roll" o la trae al frente de la pantalla del ordenador.
[SHIFT]+[F6]	—
[SHIFT]+[F7]	Arranca el TWE ("Wave Editor").
[SHIFT]+[F8]	Alternativamente esconde/muestra la ventana de transporte ("Transport Bar/ Location Bar/Record").
[RWD]	Mantenga Presionado para retroceder continuamente. Presione para retroceder despacio.
[FF]	Presione brevemente para moverse hacia delante una medida por vez. Presione continuamente para hacerlo rápido.
[STOP]	Presione para parar la grabación o reproducción. Presionar cuando esta detenido le lleva al principio de la canción.
[PLAY]	Presione para comenzar la reproducción desde el punto en que quedo.
[REC]	Presione esto para entrar y salir de la grabación. El indicador luminoso [▶] ("Play") y [●] ("Rec") estará encendida durante la grabación.
[SCRUB]	Determina como se usa la función "Scrub" cuando se aplica al dial, si esta encendida se mueve por pantalla, si no se mueve por medidas.
[UP] (con el indicador luminoso [ZOOM] apagada)	Mueve el cursor (indicando la pista en curso) hacia arriba.
[DOWN] (con el indicador luminoso [ZOOM] apagada)	Mueve el cursor (indicando la pista en curso) hacia abajo.
[LEFT] (con el indicador luminoso [ZOOM] apagada)	Selecciona el próximo bloque.
[RIGHT] (con el indicador luminoso [ZOOM] apagada)	Selecciona el bloque anterior.
[ZOOM]	Prende y apaga el zoom.
[UP]/[DOWN]/[LEFT]/[RIGHT] (con el indicador luminoso [ZOOM] apagada)	Acerca y aleja el zoom en la ventana de Piano "Roll" y "Track view".
PAN modo [PAN]	
Perillas 1-8 (tweaking)	Edita el Pan (en la página 1).
Perillas 1-8 (tweaking)	Edita el Nivel de entrada (en la página 2).
[SHIFT] + Perillas 1-8 (pressing)	Restablece los parámetros editados a su configuración inicial (CENTER/ 0.00).
AUX SEND modo [SEND] (No está disponible cuando la ventana AUX/BUS está activa).	
Perillas 1-8 (tweaking)	Edita el "AUX Send Level".
[SHIFT] + Perillas 1-8 (pressing)	Restablece los parámetros editados a su configuración inicial (∞).
EFF SEND modo [EFFECT] (No esta disponible cuando la ventana AUX/BUS está activa).	
Perillas 1-8 (tweaking)	Edita el nivel de envío de los Efectos.
[SHIFT] + Perillas 1-8 (pressing)	Restablece los parámetros editados a su configuración inicial (∞).

Cuando se apagan el botón [VOLUME], los controles deslizantes del S90 ES se asignan para hacer las mismas funciones que las perillas en el controlador "DAW".

Cuando se controla "Logic" Pro 7:

Funciones de "Logic" Control asignadas a los botones [F1] - [F6] y [SF1] - [SF5].

ASSIGNMENT

PAN/SEND 

SEND	PLUG-IN	INSTRUMENT	DIAL RESET	KN1-4/5-8
TRACK	PAN/SURND	EQ	BANK-L	BANK-R
				SHIFT

FADER BANKS

TONE 

FLIP	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8
CHANNEL-L	CHANNEL-R	BANK-L	BANK-R
			SHIFT

GLOBAL VIEW

ARP FX 

AUX	BUSSES	OUTPUTS	USER	KN1-4/5-8
MIDI TR	INPUTS	AUDIO TR	AUDIO INST	GLOBAL VIEW
				SHIFT

UTILITIES

EQ 

SAVE	UNDO	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8
CANCEL	ENTER	BANK-L	BANK-R	SHIFT

PAN/SEND 

F5	F6	F7	F8	KN1-4/5-8
F1	F2	F3	F4	
				SHIFT

TONE 

NUDGE	DROP	CLICK	DIAL RESET	KN1-4/5-8
MARKER	CYCLE	REPLACE	SOLO	
				SHIFT

ARP FX 

CURSOR-L	CURSOR-R	SCRUB	DIAL RESET	KN1-4/5-8
CURSOR-DWN	CURSOR-UP	ZOOM	BANK-L	BANK-R
				SHIFT

Botón/Nombres de controladores en "Logic" Control	Funciones
En todos los modos:	
[NAME/VALUE]	Cambia la indicación del nombre del parámetro y su valor.
[SHIFT]+[NAME/VALUE]	Cambia el modo de medición de la pantalla.
[SEL]	Selecciona un canal.
[MUTE]	Silencia o activa cada canal.
[OPTION]+[MUTE]	Enciende todos los canales.
[SOLO]	Enciende o apaga el Solo de cada canal.
[OPTION]+[SOLO]	Enciende el Solo de todos los canales.
[REC RDY]	Enciende y apaga "REC RDY" de cada canal.
[OPTION]+[REC RDY]	Apaga el "REC RDY" de todos los canales.
[MIDI TR]	Activa el modo "Global View" y despliega "the MIDI track" con la vista multi canal.
[INPUT]	Activa el modo "Global View" y despliega el objeto AUDIO INPUT con la vista multi canal.
[AUDIO TR]	Activa el modo "Global View" y despliega la pista de Audio t con la vista multi canal.
[AUDIO INST]	Activa el modo "Global View" y despliega la pista de Audio Instrumental con la vista multi canal.
[AUX]	Activa el modo "Global View2" y despliega el objeto AUX con la vista multi canal.
[BUSSES]	Activa el modo "Global View" y despliega el objeto BUS con la vista multi canal.
[OUTPUT]	Activa el modo "Global View" y despliega objeto AUDIO OUTPUT con la vista multi canal.
[GLOBAL VIEW]	Cambia entre los modos "Global View" y "Track View".
[BANK </>]	Itera en las pistas, cada ocho canales.
[CANAL </>]	Navega por las indicaciones de pista canal-por-canal.
[SHIFT]+[FLIP]	Intercambia las funciones entre las perillas de canal y los atenuadores.
[FLIP]	Asigna la función de la perilla de Canal al atenuador.
[NUDGE]	Enciende y apaga el "Nudge".
[SHIFT]+[NUDGE]	Entra al modo "Nudge Option".
[CYCLE]	Enciende y apaga los ciclos.
[SHIFT]+[CYCLE]	Entra al modo "Cycle Option".
[F1] - [F7]	Llama los ajustes de pantalla 1-7.
[F8]	Cierra la ventana al frente del ordenador o ventana flotante.
Undo	Ejecuta la operación deshacer.
[SHIFT]+[UNDO]	Ejecuta la operación de rehacer.
[SAVE]	Ejecuta la operación de salvar.
[MARKER]	Enciende y apaga el marcador.
[SHIFT]+[MARKER]	Entra en el modo "Marker Option".

Botón/Nombres de controladores en "Logic" Control	Funciones
En todos los modos:	
[RWD]	Presione para retroceder continuamente. Presione de nuevo para retroceder más rápidamente. Cuando el marcador esta encendido esta operación mueve la canción hasta al posición del marcador previo. Cuando se enciende "Nudge" la operación se mueve al objeto en curso.
[FF]	Presione para adelantar continuamente. Presione de nuevo para adelantar más rápidamente. Cuando el marcador esta encendido esta operación mueve la canción hasta al posición del marcador siguiente. Cuando se enciende "Nudge" la operación se mueve al objeto en curso.
[STOP]	Presione para parar la grabación o reproducción. Presionar cuando esta detenido le lleva al principio de la canción.
[PLAY]	Presione para comenzar la reproducción desde el punto en que quedo.
[REC]	Presione para comenzar la grabación. El indicador luminoso [▶] (Play) y [●] (Rec) estará encendida durante la grabación.
[ZOOM]	Prende y apaga el zoom.
[SCRUB]	Enciende y apaga el "Scrub". Cuando está encendido, usted puede usar el dial para mover la posición de las canciones (puede ocurrir un malfuncionamiento).
PAN mode [PAN] (Multi Canal View) [PAN] → [PAN] (Track Parameter View of PAN/SURROUND)	
Perillas 1-8 (turning)	Edita el parámetro.
Perillas 1-8 (pressing) (Parameters other than Mode selection)	Restablece los parámetros editados a su configuración inicial.
SEND mode [SEND] (Multi Canal View) [SEND] → [SEND] (Track Parameter View)	
Cursor [UP]/[DOWN] (Multi Canal View)	Cambia el número de ranura.
Cursor [LEFT] Cursor [RIGHT] (Multi Canal View)	Cambia el parámetro a editar.
Cursor [LEFT] Cursor [RIGHT] (Track Parameter View)	Intercambia entre SEND 1/2 y SEND 3/4...
Perillas 1-8 (turning/turning _ pressing)	Para editar parámetros. Cuando este ajustando la ubicación Send de destino, gire la perilla para seleccionarla (la indicación parpadea) luego presione la perilla para seleccionar el ajuste, (aceptarlo).
Perillas 1-8 (pressing) (when the edited parameter is Send Level)	Restablece el valor del parámetro a la configuración inicial.
Perillas 1-8 (pressing) (when the edited parameter is PRE/POST o Mute)	Cambia la configuración.
PLUG-IN mode [PLUG-IN] (Multi Canal View) [PLUG-IN] → [PLUG-IN] (Track Parameter View)	
Cursor [UP]/[DOWN] (Multi Canal View)	Cambia el número de ranura.
Perillas 1-8 (tweaking → pressing)	Gire la perilla para seleccionar el "Plug-in" para insertar (el indicador titila), luego presione la perilla para seleccionar el ajuste, (aceptarlo).
Perillas 1-8 (pressing) (Perilla to which the Plug-in is assigned)	Carga la página de parámetros y abre la ventana Editor en "Logic".
Perillas 1-8 (tweaking) (Parameter página)	Para editar parámetros.
Perillas 1-8 (pressing) (Parameter página)	Restablece el valor del parámetro a la configuración inicial. (algunos parámetros no pueden reiniciarse).
Cursor [LEFT] Cursor [RIGHT] (Parameter página)	Cambia la página.
[PLUG-IN]	Regresa al modo "PLUG-IN".
INSTRUMENT mode [INSTRUMENT] (Multi Canal View) [INSTRUMENT] → [INSTRUMENT] (Track Parameter View)	
Perillas 1-8 (tweaking → pressing)	Gire la perilla para seleccionar el "Plug-in" para insertar (el indicador titila), luego presione la perilla para seleccionar el ajuste, (aceptarlo).
Perillas 1-8 (pressing) (a Perilla to which the Instrument is assigned)	Carga la página de parámetros y abre la ventana Editor en "Logic".
Perillas 1-8 (tweaking) (Parameter página)	Edita el parámetro.
Perillas 1-8 (pressing) (Parameter página)	Restablece el valor del parámetro a la configuración inicial. (Algunos parámetros no pueden reiniciarse).
Cursor [LEFT] Cursor [RIGHT] (Parameter página)	Cambia la página.
[INSTRUMENT]	Regresa al modo "INSTRUMENT".

Cuando apague el botón [VOLUME], los controles deslizantes del S90 ES se asignan para las mismas funciones que las perillas del controlador "DAW".

Cuando apague el botón [VOLUME], los controles deslizantes del S90 ES se asignan para las mismas funciones que las perillas del controlador "DAW". Presione el botón [DRUM KIT] para indicar el número de pista/ranura en los corchetes en la parte superior [] de al pantalla de cristal líquido. Los Botones [OPTION], [CONTROL], y [ALT] en el "Logic" Control corresponden a los botones [EDIT],[JOB], y [STORE] al extremo inferior izquierdo del la pantalla de cristal liquido, respectivamente. Están disponibles operaciones adicionales a las listadas arriba. Para más detalles véase la documentación de "Logia Control".

Cuando se controla Cubase SX 3:

Funciones de "Mackie Control" asignadas a los botones [F1] - [F6] y [SF1] - [SF5].

ASSIGNMENT

PAN/SEND

PAGE UP	PLUG-INS	DYN	DIAL RESET	KN1-4/5-8
PAGE DWN	PAN	EQ	BANK-L	BANK-R
				SHIFT

FADER BANKS

ARP FX

FLIP	EDIT	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8
CHANNEL-L	CHANNEL-R		BANK-L	BANK-R
				SHIFT

FaderGroup

EQ

5	6	7	8	KN1-4/5-8
1	2	3	4	
				SHIFT

PAN/SEND

ARP FX

F5	F6	F7	F8	KN1-4/5-8
F1	F2	F3	F4	
				SHIFT

TONE

ARP FX

PROJECT	MIXER	SOLO DEPAT	DIAL RESET	KN1-4/5-8
LEFT	RIGHT	CYCLE	PUNCH	
				SHIFT

ARP FX

EQ

CURSOR-L	CURSOR-R	ADD	DIAL RESET	KN1-4/5-8
CURSOR-DWN	CURSOR-UP	PREV	NEXT	EDIT
				SHIFT

Botón/Nombres de controladores en "Mackie" Control	Funciones
En todos los modos:	
[PÁGINA UP] [PÁGINA DOWN]	Llama la página próxima/previa.
[SHIFT]+[PÁGINA UP] [SHIFT]+[PÁGINA DOWN]	Llama la primera página. Llama la última página.
[NAME/VALUE]	Cambia la indicación del nombre del parámetro y su valor.
[SEL]	Selecciona un canal.
[MUTE]	Silencia y activa cada canal.
[SHIFT]+[SOLO DEFEAT]	Activa todos los canales.
[SOLO]	Enciende y apaga Solo para cada canal.
[SOLO DEFEAT]	Apaga Solo para todos los canales.
[REC RDY]	Enciende y apaga "REC RDY" de cada canal.
[BANK </>]	Itera en las pistas, cada ocho canales.
[CANAL </>]	Navega a través de las indicaciones de pista canal-por-canal.
[FLIP]	Intercambia las funciones de la Perilla de canal y de los Atenuadores.
[CYCLE]	Acciona el ciclo.
[F1] - [F8]	[F1] - [F8] como se define en "cubase SX".
[PROJECT]	Trae la ventana de pistas al frente del la pantalla del ordenador.
[MIXER]	Abre la ventana del Mezclador.
[SHIFT]+[EDIT]	Cierra la ventana activa.
[1] - [8]	Corresponde a los 1-8 en la ventana del mezclador.
[UNDO]	Ejecuta la operación de deshacer.
[REDO]	Ejecuta la operación de rehacer.
[SAVE]	Ejecuta la operación de salvar.
[ADD]	Entra un marcador en la posición actual de la canción.
[RWD]	Mantenga presionado para retroceder continuamente.
[SHIFT]+[RWD]	Mueve la posición de la canción al principio
[PREV]	Mueve la canción al sitio del marcador previo.
[FF]	Mantenga presionado para adelantar continuamente.
[SHIFT]+[FF]	Mueve la posición de al canción al final.

Botón/Nombres de controladores en "Mackie" Control	Funciones
En todos los modos:	
[NEXT]	Mueve al canción a la posición de la marcador siguiente (esto puede no funcionar en ciertas condiciones).
[STOP]	Presione para para la grabación o reproducción. Presionarlo cuando la reproducción esta detenida hace que la ubicación vaya hasta el ultimo punto en donde empezó.
[PLAY]	Presione para comenzar la reproducción desde el punto en que quedo.
[REC]	Presione para empezar la grabación, El indicador luminoso [▶] (Play) y [●] (Rec) estar encendida durante la grabación.
PAN mode [PAN] (MULTI CANAL solamente)	
Perillas 1-8	Para editar parámetros.
EQ mode [EQ] (SELECTED CANAL solamente)	
Perillas 1-8	Para editar parámetros.
SEND mode [DYN] (SELECTED CANAL solamente)	
Perillas 1-8	Para editar parámetros.
PLUG-IN mode [PLUG-IN] (SELECTED CANAL solamente)	
Perilla 1	Cambia el número de ranura (en la página 1 solamente).
Perilla 2	Prende y apaga los efectos (en la página 1 solamente).
Perilla 3	Selecciona un tipo de efecto (en la página 1 solamente).
Perillas 1-8 (turning)	Edita cada uno de los parámetros (en la pág. 2 y siguientes).
SEND EFFECT mode [SENDS Modo]/MASTER EFFECT [MASTER] (Global mode solamente)	
Perilla 1	Cambia el número de ranura (en la página 1).
Perilla 2	Apaga y enciende los efectos (en la página 1 solamente).
Perillas 1-8	Edita cada uno de los parámetros (en la pág. 2 y siguientes).
INSTRUMENT mode [INSTRUMENTS] (Solo modo Global)	
Perilla 1	Cambia el número de ranura (en la página 1 solamente).
Perilla 2	Enciende y apaga el software generador de tonos (en la página 1 solamente).
Perillas 1-8	Corrige cada uno de los parámetros (en la pág. 2 y siguientes).

Los parámetros a ser editados pueden diferir dependiendo de los efectos asignados y del Software del generador de tonos.

Están disponibles operaciones adicionales a las listadas arriba. Para más detalles véase a la documentación de "Mackie Control".

Cuando apague el botón [VOLUME], los controles deslizantes del S90 ES se asignan para las mismas funciones que las perillas del controlador "DAW".

Cuando se controla SONAR 4:

Funciones de "Mackie Control" asignadas a los botones [F1] - [F6] y botones [SF1] - [SF5].

ASSIGNMENT

PAN/SEND	SENDS	PLUG-INS	DYN	DIAL RESET	KN1-4/5-8
	TRACKS	PAN	EQ	BANK-L	BANK-R

FADER BANKS

FLIP	EDIT	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8
CHANNEL-L	CHANNEL-R	BANK-L	BANK-R	M1

TRACKS/DIALOG/WINDOW

OK/ENTER	CANCEL	NEXT WINDOW	CLOSE WINDOW	KN1-4/5-8
NEW AUDIO	NEW MIDI	FIT TRACK	FIT PROJECT	M1

EQ

TRACK	AUX	MAIN	DIAL RESET	KN1-4/5-8
SAVE	UNDO	REDO	BANK-L	BANK-R

PAN/SEND

F5	F6	F7	F8	KN1-4/5-8
F1	F2	F3	F4	M1

ARP FX

JOG PRM	LOOP ON/OFF	HOME	DIAL RESET	KN1-4/5-8
MAKER	LOOP	SELECT	PUNCH	M1

EQ

CURS-L	CURS-R	SCRUB	DIAL RESET	KN1-4/5-8
CURS-DWN	CURS-UP	ZOOM	BANK-L	BANK-R

Botón/Nombres de controladores en "Mackie" Control	Funciones
En todos los modos:	
[EDIT]	Asigna un parámetro a una perilla usando [CANAL] y botones [BANK]
[CANAL </>] (Multi canal)	Cambia el parámetro a ser editado con la Perilla en orden uno por uno cuando [EDIT] está encendido.
[BANK </>] (Multi canal)	Cambia el parámetro a ser editado con la Perilla en grupos de a ocho cuando [EDIT] está encendido.

Botón/Nombres de controladores en "Mackie" Control	Funciones
En todos los modos:	
[CANAL </>] (Selected canal)	Cambia el parámetro a ser editado con la Perilla en orden uno por uno cuando [EDIT] está encendido.
[BANK </>] (Selected canal)	Cambia el parámetro a ser editado con la Perilla en grupos de a ocho cuando [EDIT] está encendido.
[NAME/VALUE]	Cambia la indicación del nombre del parámetro y su valor.
[SEL]	Selecciona un canal.
[MUTE]	Silencia cada canal.
[M4]+[MUTE]	Activa todos los canales.
[SOLO]	Enciende y apaga Solo por cada canal.
[M4]+[SOLO]	apaga el Solo "REC RDY" de todos los canales.
[REC RDY]	Enciende y apaga "REC RDY" de cada canal.
[M4]+[REC RDY]	Apaga el "REC RDY" de todos los canales.
[TRACK]	Asigna el "Track" a un Atenuador.
[AUX]	Asigna el "AUX BUS" al Atenuador.
[MAIN]	Asigna niveles de salida del Bus principal a los atenuadores
[BANK </>]	Itera en las pistas, cada ocho canales.
[CANAL </>]	Navega a través de los indicadores de pistas canal-por-canal.
[FLIP]	Asigna las funciones de la Perilla de canal y de los Atenuadores.
[FLIP] → [FLIP]	Intercambia las funciones de la Perilla de canal y de los Atenuadores.
[NEXT WINDOW]	Mueve la ventana al frente de la pantalla.
[LOOP SW]	Enciende y apaga el ciclo.
[F1] - [F8]	[F1] - [F8] como se define en SONAR.
[CLOSE WINDOW]	Cierra la ventana activa.
[UNDO]	Ejecuta la operación de deshacer.
[REDO]	Ejecuta la operación de rehacer.
[SAVE]	Ejecuta la operación de salvar.
[M1]+[MARKER]	Abre la ventana para entrar el marcador de la canción en curso.
[MARKER]	Enciende y apaga el marcador.
[RWD]	Presione para retroceder continuamente. Presione de nuevo para retroceder más rápidamente. Cuando el marcador está encendido esta operación mueve la canción hasta la posición del marcador previo.
[M1]+[RWD]	Mueve la posición de la canción al principio. Cuando el marcador está encendido, esta operación abre la ventana para entrar en él.
[FF]	Presione brevemente para moverse hacia delante una medida por vez o manténgalo presionado para moverse continuamente hacia adelante. Cuando el marcador está encendido esta operación mueve la canción hasta al posición del marcador previo.
[M1]+[FF]	Mueve la posición de la canción al final. Cuando el marcador está encendido, esta operación abre la ventana para entrar en él.
[STOP]	Para la grabación o reproducción.
[PLAY]	Presione para comenzar la reproducción desde el punto en que quedo.
[REC]	Presione esto para comenzar la grabación de las canciones. El indicador luminoso [▶] (Play) y [●] (Rec) estará encendida durante la grabación.
[ZOOM]	Enciende y apaga el zoom.
[SCRUB]	Enciende y apaga el "Scrub". Cuando está encendido, usted puede usar el dial para mover la posición de las canciones (puede ocurrir un malfuncionamiento).
[JOG PRM]	Enciende y apaga las entradas de datos. Cuando está encendida (el indicador luminoso se ilumina), rotar el dial tiene la función de entrar los datos.
TRACK mode [TRACKS] (Track Parameter mode)	
[TRACKS] → [TRACKS] (Modo Channel seleccionado)	
Perillas 1-8 (turning)	Para editar parámetros. (La indicación en la pantalla de cristal líquido puede no estar actualizada cambia el número de EQ cuando se enciende [EDIT]).
Perillas 1-8 (pressing)	Restablece el valor del parámetro a la configuración inicial.
PAN mode [PAN]	
[PAN] → [PAN] (Modo Channel seleccionado of PAN/SURROUND)	
Perillas 1-8 (turning)	Para editar parámetros.
Perillas 1-8 (pressing)	Restablece el valor del parámetro a la configuración inicial.
SEND mode [SENDS]	
[SENDS] → [SENDS] (Modo Channel seleccionado)	
Perillas 1-8 (turning)	Para editar parámetros.
Perillas 1-8 (pressing)	Restablece el valor del parámetro a la configuración inicial.
PLUG-IN mode [PLUG-IN]	
[PLUG-IN] → [PLUG-IN] (Modo Channel seleccionado)	
[M1]+[CANAL </>]	Cambia el número de "Plug-in" cuando [EDIT] está encendido.
Perillas 1-8 (turning)	Para editar parámetros.
Perillas 1-8 (pressing)	Restablece el valor del parámetro a la configuración inicial.
EQ Edit [EQ] [EQ] → [EQ] (Modo Channel seleccionado)	
(en el Modo Channel seleccionado) [EQ] (Modo de banda)	
[M1]+[CANAL </>]	Cambia el número de EQ cuando se enciende [EDIT].
Perillas 1-8 (Modo de banda)	Para editar cada frecuencia de banda.
Atenuadores (Modo de banda)	Para editar la ganancia de cada banda.

Cuando apague el botón [VOLUME], los controles deslizantes del S90 ES se asignan para las mismas funciones que las perillas del controlador "DAW". La barra de Posición de canciones puede no estar sincronizada con la posición de reproducción real durante "Scrub playback".

Los parámetros a ser editados pueden diferir dependiendo de los efectos asignados y del Software del generador de tonos.

Algunos parámetros pueden no estar disponibles dependiendo del tipo de efecto.

Presione el botón [DRUM KIT] para indicar el número "Track/Slot/EQ/DYN" en los corchetes en la parte superior [] de la pantalla de cristal líquido.

Los Botones [M2] - [M4] en el "Mackie Control" corresponden a los botones [EDIT],[JOB], y [STORE] al extremo inferior izquierdo de la pantalla de cristal líquido, respectivamente.

Están disponibles operaciones adicionales a las listadas arriba. Para más detalles véase a la documentación de "Mackie Control".

Usted puede encontrar la ventana de ayuda, seleccionando "Mackie Control" de la barra de herramientas en SONAR y presionado el botón [F1].

Por favor tenga en cuenta que algunas funciones pueden no estar disponibles.

Cuando se controla Digital Performer 4.52:

Funciones de "Control Mackie" asignadas a los botones [F1] - [F6] y [SF1] - [SF5].

ASSIGNMENT	
PAN/SEND	SENDS PLUG-INS DYN DIAL RESET KN1-4/5-8 I/O PAN EQ BANK-L BANK-R SHIFT
FADER BANKS	
TONE	FLIP EDIT LEVEL METERS DIAL RESET KN1-4/5-8 CHANNEL-L CHANNEL-R BANK-L BANK-R SHIFT
Track Groups/Windows	
ARP FX	SEQ EDITOR TR OVERVIEW MIXING BOARD DIAL RESET KN1-4/5-8 GROUP UNGROUP SUSPEND BANK-L BANK-R SHIFT
Dialog/Record	
EQ	OVERDUB PATCH THRU CLEAR CLIP DIAL RESET KN1-4/5-8 ENTER ESCAPE CLICK COUNTOFF SHIFT
Transport/Project	
PAN/SEND	UNDO REDO SAVE AUDIBLE MODE KN1-4/5-8 SLAVE EXT SYNC MEMORY LINK PRE/POST ROLL BANK-L BANK-R SHIFT
TONE	PUNCH SELECT SOLO DIAL RESET KN1-4/5-8 MARKER EDIT GRID CYCLE BANK-L BANK-R SHIFT
ARP FX	CURSOR-L CURSOR-R SCRUB DIAL RESET KN1-4/5-8 CURSOR-DWN CURSOR-UP ZOOM BANK-L BANK-R SHIFT

Botón/Nombres de controladores en "Mackie" Control	Funciones
En todos los modos:	
[I/O]	Selecciona la pantalla de "Mode list".
[LEVEL METERS]	Enciende y apaga la indicación.
[SEL]	Selecciona un canal.
[SHIFT] + [SEL]	Selecciona canales múltiples.
[MUTE]	Silencia o active cada canal.
[SOLO]	Enciende o apaga el Solo de cada canal.
[REC RDY]	Enciende o apaga el "REC RDY" de cada canal.
[BANK </>]	Navega por las indicaciones de pista por cada ocho canales.
[CANAL </>]	Navega por las indicaciones de pista canal por canal.
[CONTROL] + [CYCLE]	Enciende y Apaga el ciclo.
[TR OVERVIEW]	Mueve la vista general de las pistas hacia adelante.
[MIXING BOARD]	Abre la ventana del mezclador.
[SEQ EDITOR]	Abre la ventana de edición del secuenciador.
[SHIFT] + [SEQ EDITOR]	Abre la ventana de "Soundbites".
[UNDO]	Ejecuta la operación de deshacer.
[REDO]	Ejecuta la operación de rehacer.
[SAVE]	Cuando el indicador luminoso se enciende, presione esto para que el indicador luminoso se ilumine, presione de nuevo para ejecutar la operación de salvar (el indicador luminoso se apaga).
[MARKER]	Enciende y apaga el marcador.
[SHIFT]+[MARKER]	Abre la ventana de opciones del marcador
[RWD]	Presione para retroceder continuamente. Presione de nuevo para retroceder más rápidamente. Cuando el marcador está encendido esta operación mueve la canción hasta la posición del marcador previo.

Botón/Nombres de controladores en "Mackie" Control	Funciones
En todos los modos:	
[FF]	Presione para adelantar continuamente. Presione de nuevo para adelantar más rápidamente. Cuando el marcador está encendido esta operación mueve la canción hasta la posición del marcador siguiente.
[STOP]	Detiene la grabación o la reproducción.
[PLAY]	Presione para comenzar la reproducción desde el punto en curso.
[REC]	Presione esto para comenzar a grabar una canción. Las lámparas [▶] (Play) e [●] (Rec) deben estar encendidas durante la grabación.
[ZOOM]	Salta entre "Scroll" (lámpara encendida), Zoom (lámpara apagada), y "Nudge" (lámpara parpadea).
[SCRUB]	Enciende y apaga el "Scrub". Cuando esta encendido, usted puede usar el dial para mover la posición de las canciones (puede ocurrir un malfuncionamiento).
Modo PAN [PAN] (o [I/O] → botón)	
Botones 1-8 (girar)	Para editar parámetros.
[DYN] + botones 1-8 (presionar)	Regresan los parámetros al modo original (centro).
[FLIP]	Salta entre las funciones de los botones de canal y los atenuadores.
[PAN] en el modo PAN	Enciende y apaga el medidor.
SndVal mode [SEND] (or [I/O] → perilla)	
Perillas 1-8 (turning)	Para editar parámetros.
Cursor [UP] [DOWN]	Cambia el número "Send".
Perillas 1-8 (presionar)	Silencia y activa.
[DYN] + Perillas 1-8 (presionar)	Regresa los parámetros al modo original (0 dB).
[FLIP]	Intercambia las funciones de la Perilla de canal y de los atenuadores.
[SEND] in the SndVal mode	Enciende y apaga el medidor.
SndOut mode [I/O] → Perilla	
Cursor [UP] [DOWN]	Cambia el número de envío.
Perillas 1-8 (turning)	Selecciona un bus para cada envío de la pista.
Perillas 1-8 (turning) (excepto cuando se selecciona un bus)	Intercambia entre "Send" PRE y POST.
Input mode [I/O] → Perilla	
Perillas 1-8 (turning)	Selecciona un bus de entrada para una pista.
Output mode [I/O] → Perilla	
Perillas 1-8 (turning)	Selecciona un bus de salida para una pista.
Effect mode [PLUG-IN] (or [I/O] → Perilla)	
Perillas 1-8 (turning)	Selecciona un efecto "Plug-in Effect" para cada pista track.
Cursor [UP] [DOWN]	Cambia el número de efecto.
Perillas 1-8 (presionar)	Enciende y apaga el efecto "Bypass". Cuando el bus esta encendido aparece una X sobre el nombre del efecto.
[EQ] + Perillas 1-8 (presionar)	Asigna los Parámetros EQ a la pista correspondiente.
[EDIT] + Perillas 1-8 (presionar) (cuando se selecciona cualquier pista)	Entra en el modo "Plug-in Effect Edit". (Disponible solo cuando los efectos "Plug-in" están seleccionados) Por favor, tenga en cuenta que algunos parámetros pueden no estar disponibles dependiendo de los tipos de efectos seleccionados. Presione el botón [EDIT] de nuevo par salir del modo "Edit".
Edit mode	
Perillas 1-8 (turning)	Para editar parámetros.
Cursor [UP] [DOWN]	Cambia el número de efecto.
[LEFT]/[RIGHT]	Llama el efecto de una pista diferente.
[CANAL </>]	Cambia los parámetros a ser editados con las Perillas, en orden uno por uno.
[BANK </>]	Cambia los parámetros a ser editados con las Perillas, en grupos de a ocho.
[FLIP]	Intercambia las funciones de las perillas del canal y de los atenuadores.

Cuando apague el botón [VOLUME], los controles deslizantes del S90 ES se asignan para las mismas funciones que las perillas del controlador "DAW". Algunos valores editados no se muestran en la pantalla del S90 ES.

Presione el botón [DRUM KIT] para indicar el número "Send/Effect" en los corchetes en la parte superior [] de la pantalla de cristal líquido.

Algunos parámetros pueden no estar disponibles dependiendo del tipo de efecto.

Los Botones [OPTION], [CONTROL], y [COMMAND] en el "Mackie Control" corresponden a los botones [EDIT],[JOB], y [STORE] al extremo inferior izquierdo del la pantalla de cristal líquido, respectivamente.

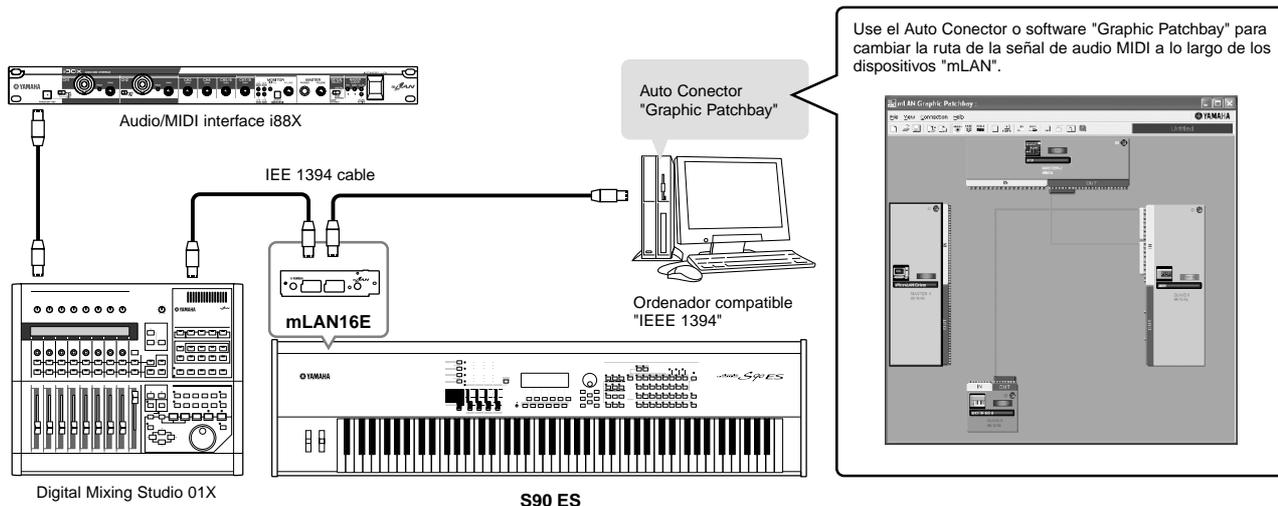
Están disponibles operaciones adicionales a las listadas arriba. Para más detalles véase la documentación de "Mackie Control".

Por favor tenga en cuenta que algunas funciones pueden no estar disponibles.

Usar "mLAN"

La Interfaz "mLAN" es un sistema flexible y poderoso que le permite establecer rutas de audio complejas, a través del uso de conexiones estándar "IEEE 1394"—eliminando la necesidad de docenas de cables de audio y cables MIDI, como era necesario en épocas anteriores a esta convención.

Al instalar la "mLAN16E" opcional, usted puede conectar directamente el S90 ES a un ordenador u otro dispositivo "mLAN", y sacar ventaja del audio de alta velocidad y la transferencia de audio MIDI entre los dispositivos con solo un simple cable "IEEE 1394". Un Software especial también está disponible, permitiéndole fácilmente cambiar la señal de audio y la ruta de la señal MIDI entre varios dispositivos "mLAN" de su ordenador.



Grabando en su ordenador usando "mLAN"

En estos ejemplos de instrucciones, grabaremos la salida del S90 ES (tocando el teclado en el modo "Voice") al secuenciador de audio de su ordenador.

Ajustando el S90 ES

- 1 Instale el "mLAN16E" opcional al S90 ES.
- 2 Después de encender el sintetizador, ajuste el parámetro "MIDI IN/OUT" a "mLAN" ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER).
- 3 Entre al modo "Voice" presionando el botón [VOICE] y seleccione la voz deseada.

Presione el botón [STORE] para guardar los ajustes del modo "Utility".

Ajustando el ordenador

- 1 Instale el software necesario, tal como el driver de "mLAN".

Véase la documentación para el "mLAN16E".

- 2 Conecte el ordenador al S90 ES, usando un cable "IEEE1394" (página 64).

- 3 Desde el conector auto de "mLAN" o software de "Graphic Patchbay", conecte las salidas de audio del S90 ES a las entradas de audio de su ordenador.

Desde el "patch" del software, conecte los canales 15 y 16 de la salida del "mLAN16E" a cualquiera de los dos canales del ordenador. Para los detalles, véase la guía de la instalación de "mLAN16E" y al manual PDF de "Graphic Patchbay".

NOTA Las señales de audio para tocar el teclado en el modo "Voice" se envían desde los canales de salida 15 y 16, del "mLAN16E". Véase la sección siguiente Audio "mLAN"/ruteo de señal MIDI.

- 4 Active los canales de entrada "mLAN" en los ajustes del dispositivo de audio en el secuenciador.

Véase el manual de usuario de su secuenciador para más detalles.

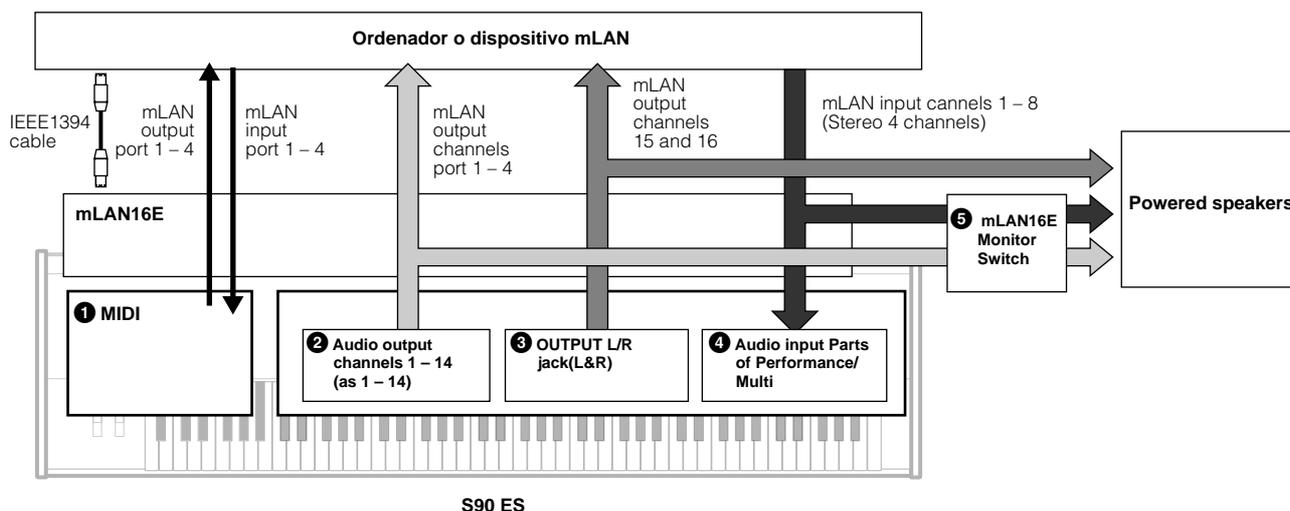
Grabando el audio

Después de completar la puesta a punto descrita arriba, pruebe grabar su ejecución en el teclado, al ordenador usando el software secuenciador. Para información específica, refiérase al manual del propietario de su secuenciador particular.

Usted también puede seguir este procedimiento para grabar datos MIDI. Sin embargo, usted debe ajustar las conexiones MIDI en el conector "mLAN" o "Graphic Patchbay", y hacer los ajustes apropiados para un dispositivo MIDI en su secuenciador.

Audio "mLAN"/ruteo de señal MIDI

Al conectar "mLAN16E" los dispositivos equipados con "mLAN" permitirán transmisión de datos de hasta seis canales de entrada (cuatro canales estéreo) y dieciséis canales de salida, así como cuatro puertos MIDI "in/out". Pruebe establecer su propio sistema "mLAN", tomando como referencia la ilustración debajo.



1 MIDI

Los ajustes MIDI son los mismos que aquellos para conectar el cable USB.

2 Canales de salida de Audio 1-14 (as 1-14)

Cuando seleccione una voz "Drum, Performance o Multi", cada tecla de "Drum" o Parte puede salir por un canal específico "mLAN" (canales 1-14). Para detalles acerca de los ajustes de la salida, véase en "Conectando a un mezclador", en la página 63.

3 Conectores de salida L y R (L&R) Izquierdo y Derecho

Las señales desde los conectores "OUTPUT L y R" (cuando se toca el teclado usando una voz normal) son enviados desde los canales de salida "mLAN" 15 y 16.

4 Entrada de partes de Audio de "Performance y Multi"

Usted también puede usar el audio desde los canales de entrada "mLAN" 1-8 como las entradas de partes. Véase en "Usar un micrófono y dispositivos externos de audio" en la página 38 y "Entrada de partes de Audio (AUDIO IN)" en la página 118.

5 "Switch" "mLAN" para verificar

Para verificar los sonidos de los canales de salida "mLAN" 1-14 y de entrada "mLAN" 1-8 (a través de los conectores de salida L y R en el panel posterior) ajuste el siguiente parámetro a "on", encendido.

[UTILITY] → [F2] I/O → [SF2] OUTPUT → mLANMonitorSw (mLAN Monitor Switch) = on

Crear sus propios Programas Originales (Modo "Master")

El Modo "Master" es el modo más alto en la jerarquía del S90 ES, permitiéndole cambiar entre programas que usted ha creado en los modos "Voice, Performance y Multi". Use el Modo "Master" en una de las siguientes formas:

■ Guardar sus programas favoritos

Esto le permite registrar ajustes que usted usa frecuentemente en los modos "Voice, Performance, o Multi", e instantáneamente cargar el modo y los ajustes presionando solo un botón, sin tener que seleccionar previamente un modo. Esto también le permite establecer una secuencia de programas —por ejemplo, cuando toca en vivo diferentes canciones— y quieren cambiar sin saltos de ajuste a ajuste como lo requiera.

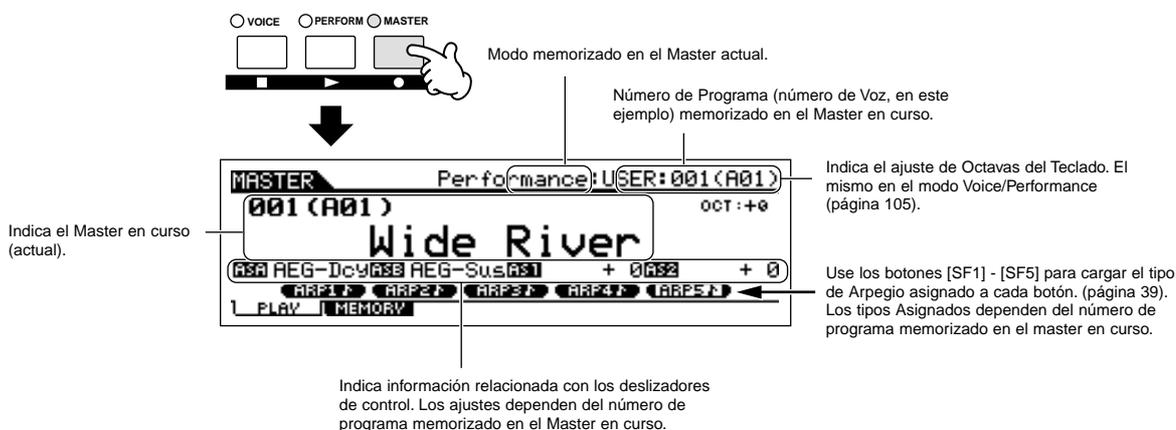
■ Tocar como un teclado "master"

Esto le permite dividir el teclado en cuatro secciones diferentes —como si estuviera tocando cuatro diferentes teclados MIDI. Usted también puede tocar por separado los sonidos del S90 ES y los sonidos de dispositivos MIDI conectados— todo desde el S90 ES— asignando a cada zona un canal MIDI diferente. Incluso, usted puede usar los controles deslizantes para modificar el sonido como lo desee.

Seleccionar un "Master"

El S90 ES viene con 128 "Masters" especialmente programados. Pruebe alguno de ellos ahora.

1 Presione el botón [MASTER] para entrar al modo "Master Play".



2 Seleccione un "Master".

El seleccionar un "Master" es de hecho, básicamente el mismo modo que el seleccionar una Voz ("Voice"). Ya que hay sólo un banco Master, usted no tiene que seleccionar un nuevo banco.

3 Toque el programa "Master" seleccionado.

Cuando el modo seleccionado es "Voice o Performance", toque el teclado.

Cuando el modo seleccionado es "Multi", toque el archivo de canciones MIDI en el secuenciador externo.



Guardando sus programas favoritos

- 1** Seleccione un "Master" para crear.
- 2** Presione el botón [F2] "MEMORY" para llamar a la pantalla de ajustes de modo.
- 3** Seleccione el modo deseado y el número de programa a registrar en el "Master". Si usted quiere dividir el teclado en zonas múltiples en el "Master", encienda el interruptor a "on" ("Switch zone").



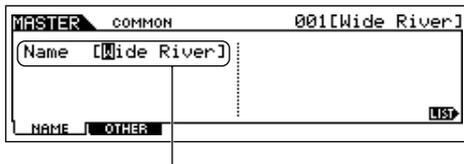
Determina el modo cargado cuando se selecciona el número "Master".

Determina si el Zone Switch está encendido o no.

Determina el número de programa que se carga cuando el "Master" se selecciona.

- 4** Ponga nombre al "Master" editado.

Introduzca un nombre en la pantalla [EDIT] → [COMMON] → [F1] NAME. Para instrucciones detalladas de cómo poner nombre a una voz, véase la página 27.



Entre un nombre para el "Master"

- 5** Guarde el "Master" editado en la memoria interna del Usuario.

5-1 Presione el botón [STORE] para entrar al modo "Master Store".

5-2 Seleccione el destino del "Master" usando los botones [INC/YES] y [DEC/NO].

⚠ PRECAUCIÓN

Cuando usted ejecute la operación de guardar, los ajustes en la memoria de destino, serán sobrescritos. Datos importante debe ser siempre respaldada en una dispositivo externo de memoria USB (página 127).

5-3 Presione el botón [ENTER]. (La pantalla le pedirá su confirmación).

Para cancelar la operación de guardar, presione el botón [DEC/NO].

5-4 Presione el botón [INC/YES] para ejecutar la operación de guardar.

⚠ PRECAUCIÓN

Nunca intente apagar la corriente del equipo mientras el mensaje "Executing..." o "Please keep power on" se muestre. Hacerlo en este estado puede causar que el sistema se bloquee y no arrancara normalmente la próxima vez que se encienda, así como el riesgo de pérdida de todos los datos del usuario.

⚠ PRECAUCIÓN

Si usted selecciona otro "Master" sin guardar el que ha editado, se perderá. Asegúrese de guardar el "Master" editado, antes de seleccionar cualquier otro.

Tocar en un teclado "Master"

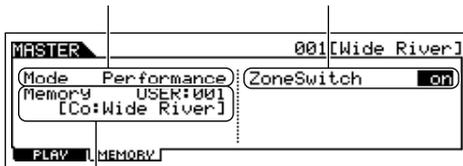
En el modo "Master", usted puede dividir el teclado en hasta cuatro áreas independientes (llamadas "Zonas"). Cada zona tiene asignado un canal MIDI diferente, así como diferentes funciones para los controles deslizantes. Esto hace posible, controlar varias partes de un generador de tonos Multitimbricosimultáneamente con el teclado, o controlar voces de un instrumento externo MIDI a través de varios canales diferentes además de las voces internas del sintetizador mismo, permitiéndole usar el S90 ES haciendo el trabajo de varios teclados con eficiencia.

Usted puede ajustar los parámetros de las cuatro zonas, en el modo "Master Edit", y guardar los ajustes como un "User Master".

- 1** Seleccionar un "Master" para crear.
- 2** Presione el botón [F2] "MEMORY" para llamar la pantalla del "Modo setting".

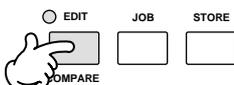
3 Tras ajustar el modo y número de programa, que usted quiere memorizar en el "Master", encienda el "Zone Switch".

Determina el modo que se carga cuando se selecciona el número de "Master".
Enciende el "Zone Switch".



Determina el número de programa que se llama cuando se selecciona el "Master".

4 Presione el botón [EDIT] para entrar al modo "Master Edit".



5 Cargue las pantallas "Common Edit o Zone Edit".

Use "Zone Edit" para editar los parámetros de cada zona. Use "Common Edit" para editar los parámetros de todas las zonas.

Mientras está en el modo "Voice Edit", usted puede cambiar entre las pantallas "Common Edit" y "Zone Edit" como se muestra abajo.

Seleccionar la pantalla "Common Edit"

Presione el botón [COMMON] para seleccionar la pantalla "Common Edit". En el modo "Edit", El botón [DRUM KITS] funciona como el [COMMON].

Indica la pantalla "Common Edit"

The screenshot shows 'MASTER COMMON 001[InitMaster]' at the top. Below it, 'Name [InitMaster]' is displayed. At the bottom, there is a 'NAME' field and a 'COMMON' button.

The diagram shows a grid of buttons. The 'COMMON' button is highlighted with a hand icon. Other buttons include 'DRUM KITS', 'PRIORITY', 'PRE 5', 'PRE 6', 'USER 1', 'USER 2', 'A. PIANO', 'KEYBOARD', 'GUITAR/ PLUCKED', 'GUITAR', 'A', 'B', 'C', 'D', 'SYN LEAD', 'SYN PAD/ CHOR', 'SYN COMP', 'CHROMATIC PERCUSSION', '1', '2', '3', '4', 'ELEMENT/PERF. PART/ZONE', '9', '10', '11', '12'.

Seleccionar la pantalla "Zone Edit"

Presione el número deseado de Zona entre los botones de número de ZONE [1] - [4] para seleccionar la pantalla "Zone Edit",

Indica la pantalla para editar la Zona 1

The screenshot shows 'MASTER ZONE1 001[InitMaster]' at the top. Below it, there are four columns for 'ZONE1', 'ZONE2', 'ZONE3', and 'ZONE4'. Each column has three rows: 'TransCh', 'TGSwitch', and 'MIDISwitch'. The 'TransCh' row has values '1', '1', '1', '1'. The 'TGSwitch' row has values 'on', 'off', 'off', 'off'. The 'MIDISwitch' row has values 'on', 'off', 'off', 'off'. At the bottom, there are buttons for 'TRANS', 'NOTE', 'TX SW', 'PRESET', and 'CS'.

Zone 1 Edit

Zone 2 Edit

Zone 3 Edit

Zone 4 Edit

6 Seleccione el menú que usted quiere editar presionando los botones [F1] - [F5] y [SF1] - [SF5], luego, edite los parámetros de cada pantalla.

Mirar la siguiente página para detalles y algunos ejemplos que se proponen.

7 Ponga nombre al "Master" editado.

Entre el nombre en la pantalla [EDIT] → [COMMON] → [F1] NAME.
Para instrucciones detalladas de como nombrar una voz véase la página 27.

8 Guarde el "Master" editado en la memoria interna de usuario.

Véase el paso 5 en la página 91.

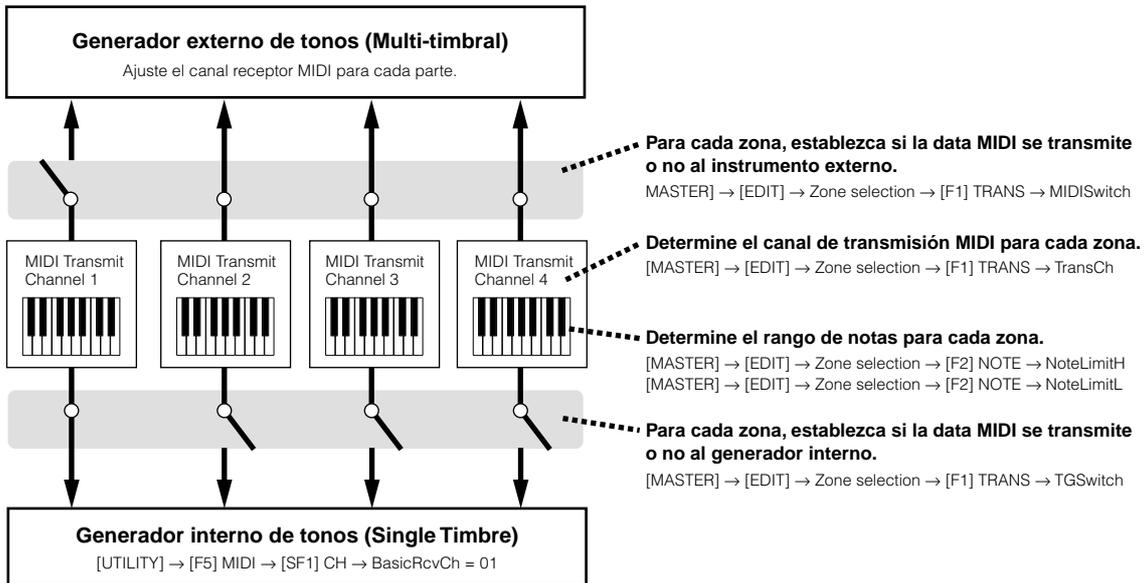
Usar Zonas con Generador externo de tonos

Los dos ejemplos debajo muestran el uso de las zonas con ambos, el generador interno de tonos y el externo. Estas instrucciones corresponden al paso 6 de la página anterior.

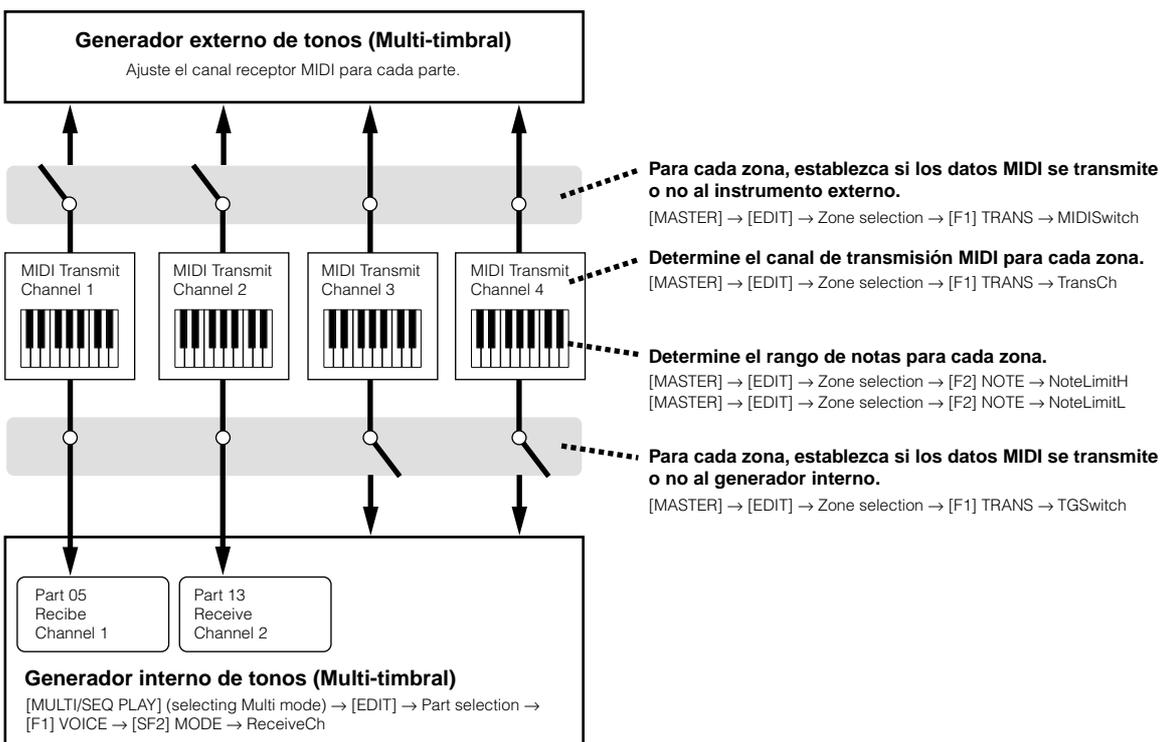
NOTA A pesar de que las 4 zonas se usan en el ejemplo debajo, usted puede usar cualquier número de las zonas (dos, tres o cuatro). Los ajustes se hacen con los parámetros MIDI Switch ([MASTER] → [EDIT] → Zone selection → [F1] TRANS → MIDISwitch) and the TGSwitch parameter ([MASTER] → [EDIT] → Zone selection → [F1] TRANS → TGSwitch).

NOTA En estos ejemplos, las zonas se asignan a diferentes áreas del teclado. Sin embargo, dos o más zonas pueden ser asignadas a la misma área en una capa, desde la pantalla NOTE ([MASTER] → [EDIT] → Zone selection → F2] NOTE).

Ajustes "Master" con el modo "Voice/Performance" (Generador de tonos)



Ajustes Master con el Modo Multi (generador de Tonos Multi-timbral)



Asignar números de control de cambios a los controles deslizantes para cada zona

Aquí, en la pantalla de "CS" del modo "Master Edit", usted puede ajustar la forma en que los controles deslizantes afectaran cada zona. Esto le permite especificar un número de control de cambio MIDI para cada control. Ajuste los parámetros como se muestra abajo, correspondiente al paso 6 de la página 92.

Todos los indicadores están apagados al ejecutar la pantalla [MASTER] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OTHER → Parámetro del controlador para la "zona".

Control	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4
CtrlSlider	11	11	10	10

Usted puede determinar que número de control de cambio se usan para los controles deslizantes para cada zona en la pantalla [MASTER] → [EDIT] → Zone selection → [F5] CS

En el ejemplo anterior, los controladores 1-2 se han ajustado a 11 ("Expresión"), y los controladores 3-4 para todas las zonas han sido ajustados a 10 ("Pan"). De esta forma, usted puede usar los controles deslizantes 1-2 para ajustar el volumen relativo entre las zonas, y controlar la posición de estéreo de cada zona con los controladores 3-4.

CONSEJO Ajustando las zonas del "Master" a "Split o Layer" (Partición o capa).

Esta Operación le permite fácilmente determinar si las zonas del "Master" seleccionadas son para ser usadas como Split o Layer (partición o capa).

El rango de notas establecido para cada Zona puede ser determinado ajustando los parámetros "NoteLimitH" y "NoteLimitL" desde la pantalla NOTE ([MASTER] → [EDIT] → Seleccionar zona → [F2] NOTE).

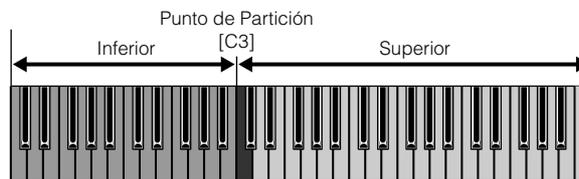
NOTA Se usan las Zonas 1 y 2 en las siguientes explicaciones.

- 1** En el modo "Master Play", presione el botón [JOB] para entrar al modo "Master".
- 2** Presione el botón [F1] INIT para cargar la pantalla inicial.
- 3** Borre la marca del cuadradillo "All" usando el botón [DEC/NO] y marque en el cuadradillo "Zone."
- 4** Ajuste el tipo a "Split" o "Layer." (Partición o capa).



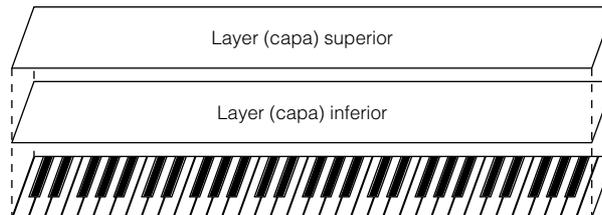
Cuando el tipo está ajustado a "Split" (partición)

Se establece el "UpperCh" (canal de transmisión MIDI para el rango superior), "LowerCh" (canal de transmisión MIDI para el rango inferior), y el punto de partición (que separa el teclado en el rango superior y el rango inferior).



Cuando el tipo está ajustado a "Layer" (capa)

Se establece el "UpperCh" (Canal de transmisión MIDI para la Zona 1) y "LowerCh" (Canal de transmisión MIDI para la Zona 2).



- 1** Presione el botón [ENTER]. (La pantalla le pedirá confirmación).
Para cancelar la tarea, presione el botón [DEC/NO].
- 2** Presione el botón [INC/YES] para ejecutar la tarea.
Después de completar la tarea, aparecerá el mensaje "Completed" y la operación vuelve a la pantalla original.

Reproducir archivos MIDI (Modo "Sequence Play")

En el modo "Sequence Play", usted puede reproducir directamente canciones en formato SMF ("Standard MIDI File"), sin necesidad de un ordenador o secuenciador externo. Simplemente cargue sus datos de canciones (Formato 0) a un dispositivo almacenamiento USB, tal como un dispositivo externo de memoria USB y conéctelo al S90 ES. Esto es una gran ventaja en ejecuciones en vivo, ya que usted puede grabar de antemano las partes básicas rítmicas de una canción, y luego tocar la melodía y las partes de solo sobre ellas, mientras se reproducen durante su ejecución. Usted también puede establecer el orden de reproducción, con el S90 ES cargando las canciones en el orden adecuado para usted.

NOTA Los ajustes en el modo "Sequence Play", no se pueden guardar en el S90 ES. Si usted necesita guardarlos, hágalo en un dispositivo externo USB en el modo "File".

NOTA Asegúrese de conectar el dispositivo externo USB con los datos adecuados.

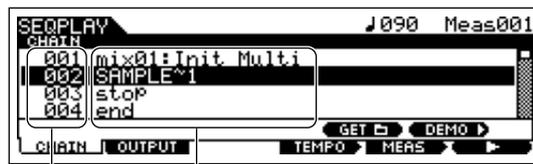
NOTA El S90 ES es compatible y puede reproducir archivos MIDI de Formato 0.

PRECAUCIÓN

Nunca intente quitar o insertar el dispositivo externo USB en el modo "Sequence Play".

Establecer el orden de reproducción de los archivos MIDI (Cadena)

Desde la pantalla de cadena (Chain) ([F1] CHAIN), usted puede especificar el orden de los archivos MIDI a ser tocados, establecer el "Multi" en particular que será usado para cada canción, y detener la reproducción del archivo MIDI, si lo desea. Estos ajustes se ejecutan en orden, de acuerdo con el número específico de sitio en la cadena. Un máximo de 100 pasos de cadena se puede programar. Una vez que se llega al 100, la reproducción regresa a 001.



Número de paso de cadena

Ajuste a ejecutar

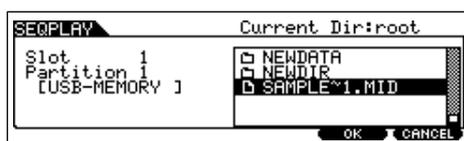
1 Presione el botón [MULTI/SEQ PLAY] una o dos veces para entrar al modo "Sequence Play".

2 Conecte el dispositivo externo de memoria USB, después presione el botón [F1] "CHAIN" para entrar a la pantalla de cadena.

3 Presione el botón [SF4] GET y seleccione el archivo que contiene los archivos MIDI deseados, después presione el botón [ENTER].

Si el dispositivo tiene varios medios insertados al mismo tiempo, (por ejemplo un CD y tarjetas), seleccione el número de ranura. Si está dividido en particiones múltiples, seleccione el número de partición.

Para información de cómo seleccionar una carpeta, vea la sección Información Suplementaria en la página 170.



NOTA Una cadena solo puede reproducir archivos ubicados en el mismo directorio.

4 Presione el botón [F5] "OK".

En el paso 6 de aquí abajo, usted puede seleccionar el archivo de canción específica MIDI del directorio o carpeta que usted ha especificado aquí.

5 Use los botones [▲] y [▼] para seleccionar el número de paso de la cadena.

6 Use los botones [DEC/NO], [INC/YES] y el dial de data para asignar los parámetros siguientes a cada paso de la cadena.

Parámetros

MIDI	Selecciona el archivo MIDI deseado, de la carpeta seleccionada en el paso 4.
Multi name	Especifica el "Multi" a usar para reproducir el archivo MIDI, permitiendo establecer las voces a ser usadas para la reproducción o la próxima canción.
skip	Salta este paso de la cadena y la reproducción ira al siguiente paso.
end	Vuelve al paso 001
stop	Detiene la reproducción de archivos MIDI.

7 Repita los pasos anteriores 5 y 6 para establecer la cadena.

8 Presione los botones de cursor [▲][▼] para moverlo al paso de la cadena deseado.

9 Presione el botón [F6] ► para comenzar a reproducir la canción.

Usted también puede hacerlo manteniendo presionado el botón [MULTI/SEQ PLAY] y presionando el botón [PERFORM]. Cuando el paso de la cadena haya terminado, la canción en el próximo paso comenzará automáticamente.

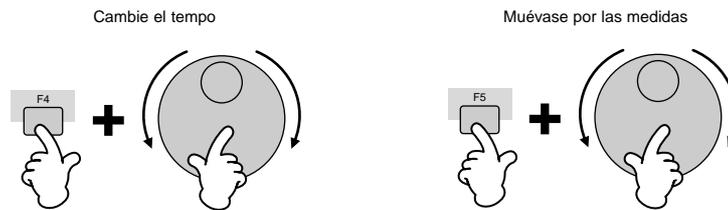
10 Presione el botón [F6] ◀ para parar la reproducción de la canción.

Usted también puede hacerlo manteniendo presionado el botón [MULTI/SEQ PLAY] y presionando el botón [VOICE].

También, si en la cadena hay un "end" o "stop", la reproducción se detendrá cuando llegue a este punto.

Mover la posición de la canción/cambiar el tiempo

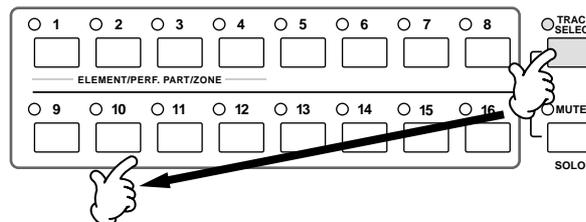
Usted puede mover la posición de una canción, o cambiar su tiempo, en una posición seleccionada de la cadena. Cuando la canción se reproduce, el ajuste de tiempo que se haga aquí tendrá preferencia al tiempo original de la canción.



La medida se especificará cuando se suelte el botón [F5].

Seleccionar el canal de transmisión MIDI para reproducir desde el teclado

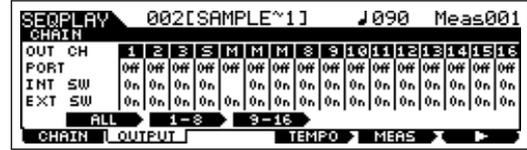
Presione el botón [TRACK SELECT] de manera que se ilumine su indicador, y presione uno de los números [1] - [16] para seleccionar la pista adecuada para tocar el teclado.



Las voces internas de partes "Multi" 1-16 están ajustadas a los respectivos canales receptores de MIDI 1-16. Como resultado, seleccionar un número de parte normalmente seleccionará el mismo número de canal MIDI para usarlo como el canal transmisor de su ejecución al teclado. Tenga en cuenta, sin embargo, si alguno de los ajustes ha sido cambiado para el "Multi", usted necesitará verificar las asignaciones de canales y seleccionar el apropiado para la parte que desea tocar.

Cambiando los ajuste de transmisión para cada canal MIDI

Cuando se use un "Multi" con una tarjeta "Plug-in" o un generador de tonos externo, usted debe adecuar los puertos transmisores y determinar si los datos a reproducir son transmitidos a un generador de tonos externo o interno o no, en la pantalla [F2] "OUTPUT". Usted puede ajustar los parámetros de salida, "OUTPUT", para cada paso de la cadena.



"OUT CH" (canal de transmisión MIDI)

Muestra el canal de transmisión MIDI. La marca "M" indica canales mudos, mientras que la "S" indica canal puesto a solo.

"PORT" (Puerto transmisor)

Determina el Puerto transmisor para cada canal MIDI. Cuando se apaga, "off", los datos MIDI salen sin ningún puerto. Tenga en cuenta que este parámetro solo puede ser ajustado para canales con partes "Plug-in" 1-3 asignadas, (para tarjetas instaladas de una sola parte) o parte "Plug-in" 17-32 (para tarjetas instaladas con múltiples partes).

NOTA Las partes del generador interno de tonos del S90 ES están ajustadas automáticamente al puerto 1.

"INT SW" (Interruptor Interno)

Determina si hay datos MIDI transmitidos al generador interno de tonos o no. Cuando se usa el generador interno de tonos del S90 ES o tarjetas "Plug-in", ajuste este parámetro a "on." Cuando se ajusta a "off," el generador de tonos o tarjeta "Plug-in", no podrá usar los canales MIDI correspondientes.

"EXT SW" (Interruptor Externo)

Determina si hay datos MIDI transmitidos al generador externo de tonos o no. Cuando se usa el generador externo de tonos, ajuste este parámetro a "on". Cuando se ajusta a "off", el generador de tonos, no podrá usar los canales MIDI correspondientes.

CONSEJO Cambiando todos los ajustes de canal simultáneamente.

Usted puede cambiar los parámetros de todos los canales MIDI simultáneamente manteniendo presionado el botón [SF1] "ALL" mientras hace el cambio. De la misma forma, si cambia los parámetros mientras mantiene presionados los botones [SF2] 1-8 o [SF3] 9-16, usted puede cambiar los respectivos grupos de canales (1-8 o 9-16) de una sola vez.

IMPORTANTE Cuando cambia los ajustes en la pantalla "OUTPUT"

Mantenga presente que los ajustes de salida, "OUTPUT", del último paso de la cadena seleccionado en el modo "Sequence Play" se mantendrá, aun cuando se seleccione el modo "Multi". En otras palabras, dependiendo de los ajustes cargados por el último paso de la cadena, el sonido puede ser inesperado o incorrecto la próxima vez que toque el teclado en el modo "Multi". Siempre verifique los ajustes "OUTPUT" y déjelos en la forma adecuada, cuando regrese al modo "Multi", viniendo del "Sequence Play".

CONSEJO MIDI transmit channel mute/solo.

NOTA En el modo "Sequence Play", usted puede silenciar o aislar la reproducción de un archivo MIDI. La reproducción del teclado, no puede ser aislada o silenciada.

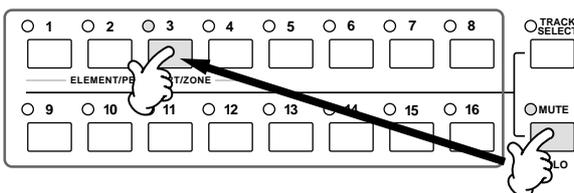
■ Para silenciar un canal de transmisión MIDI.

1 Presione el botón [MUTE] de forma que el indicador luminoso se ilumine.

Presione el botón [MUTE] de nuevo para apagarlo.

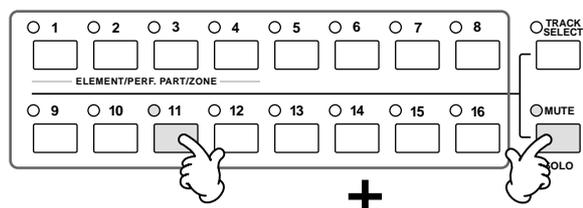
2 Presione cualquiera de los botones de Número [1] - [16] para seleccionar el canal de transmisión a silenciar.

El canal de transmisión correspondiente se pone en "mute" (su lámpara se apaga) y no producirá ningún sonido. Cuando se presiona el mismo botón de nuevo, el silencio del canal se cancela (su lámpara se enciende).



■ Para silenciar un canal de transmisión MIDI.

Simultáneamente mantenga presionado el botón [MUTE] y presione uno de los botones de número [1] a [16] para aislar el canal correspondiente. Una vez que se ha seleccionado el canal a aislar, el indicador luminoso del botón [MUTE] parpadea, indicando que la función "Solo" está activa. Mientras "Solo" está activo, usted puede cambiar el canal aislado simplemente presionando el botón de número correspondiente [1] a [16].



Uso de tarjetas "PLUG-IN"

Las tarjetas "Plug-in" ofrecen un gran poder y flexibilidad sonora. Cuando se instalan trabajan en el sistema de este sintetizador cómo si fueran parte del mismo, lo que significa que usted puede utilizar sus sonidos y funciones como si hubiesen sido incluidas dentro del sintetizador en la fábrica.

A continuación se describen las tarjetas que se pueden utilizar e instalar en este sintetizador.

Se pueden instalar hasta tres tarjetas "Plug-in" en el S90 ES. Estas tarjetas no son una simple fuente de sonidos, sino también completos generadores editables de sonidos y extienden las características del sistema a máximos niveles como por ejemplo máxima polifonía.

Además éstas permiten utilizar sistemas de síntesis aparte del AWM2. Es posible tocar voces "Plug-in" como las voces internas normales y utilizarlas como Partes en una "Performance/Multi".

Este sintetizador es compatible con el Sistema de Síntesis Modular "Plug-in" (mirar más abajo).

MODULARSYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

Sobre el Sistema de Síntesis Modular "PLUG-IN"

El sistema Yamaha de Síntesis Modular "Plug-in" ofrece una poderosa expansión y capacidad de actualización en los sintetizadores compatibles con Síntesis Modular "Plug-in", generadores de sonido y tarjetas de sonido. Esto le permite aprovechar fácil y efectivamente los más sofisticados sintetizadores y la tecnología de efectos, permitiéndole mantenerse al día con los rápidos y multifacéticos avances en la producción musical moderna.

Tarjetas "Plug-in" disponibles

Existen tres tipos de tarjetas compatibles con el Sistema de Síntesis Modular "Plug-in": Tarjetas de una sola parte, tarjetas Multi partes y tarjetas de efectos. Utilizando cualquiera de éstas, podrá construir su propio sistema basado en los sonidos que usted requiera.

Tarjetas "Plug-in" de una sola parte

Las tarjetas "Plug-in" de una sola parte le permiten añadir un sintetizador completamente diferente o un generador de sonidos (página 115) y tocar sus sonidos utilizando solo una parte de este sintetizador. Algunas tarjetas le permiten utilizar sistemas de síntesis aparte del AWM2.

● Tarjeta analógica de moldeado físico (PLG150-AN)

El uso de la tecnología de síntesis de moldeado físico (Analog Physical Modeling, AN) permite reproducir fielmente el sonido de los sintetizadores analógicos. Con esta tarjeta instalada, usted tiene un control en tiempo real al reproducir sonidos de sintetizadores antiguos, así como los sonidos más modernos de la música electrónica actual.

● Tarjeta "Plug-in" de Piano (PLG150-PF/PLG150-AP)

Estas tarjetas poseen los generadores de tono AWM2 montados en una memoria de forma de onda de gran capacidad (16MB) dedicada única y exclusivamente a la reproducción de sonidos de piano. La PLG150-PF ofrece 136 sonidos estéreo incluyendo gran cantidad de sonidos de piano acústico y eléctrico. La PLG150-AP ofrece 32 sonidos estéreo incluyendo gran variedad de sonidos de piano acústico de excepcional calidad, así como diferentes sonidos de piano con procesos de efecto inusuales. Cada tarjeta le permite ampliar la polifonía del instrumento hasta 64 notas. Usted puede instalar dos de estas tarjetas para doblar la polifonía hasta 128 notas.

● Tarjeta "Plug-in" Avanzada DX/TX (PLG 150-DX)

Los sonidos del DX7 están disponibles en esta tarjeta de expansión. A diferencia de los generadores de sonidos basados en PCM, esta tarjeta utiliza el poderoso sistema de Síntesis de FM —el mismo que se encuentra en los sintetizadores de la serie DX— para un versátil y dinámico sistema de forma de sonido. Los sonidos son compatibles con aquellos del DX7 y la tarjeta puede recibir incluso datos del DX7 a través del proceso "MIDI" "bulk dump".

● Tarjeta Virtual "Plug-in" Acústica (PLG150-VL)

Con la síntesis Acústica Virtual (VA), los sonidos de los instrumentos reales se modelan (simulan) en tiempo real, dándole un grado de realismo que no puede ser conseguido utilizando técnicas convencionales de síntesis basadas en PCM. Cuando se tocan estos sonidos utilizando un controlador de viento "MIDI" opcional (WX5) se pueden recrear incluso algunos de los matices físicos de los instrumentos de viento madera.

● Tarjeta "Plug-in" de Batería (PLG150-DR)/Tarjeta "Plug-in" de Percusión (PLG150-PC)

Una vez conectadas e instaladas, tanto la PLG150-DR, como la PLG150-PC se convierten en una fuente incomparable de sonido AWM2 para el generador de sonidos o sintetizador en que se utilicen, ofreciendo un total de 88 sonidos de batería o percusión. Gracias al poder del procesador de efectos incluido, la PLG150-DR ó la PLG150 PC tienen dos bloques de efectos separados (INSERTION y REVERB) que se pueden aplicar a cada kit.

Tarjeta "Plug-in" Multi parte

Las tarjetas "Plug-in" Multi parte permiten añadir un generador de sonido multitimbrico completamente diferente al S90 ES (página 115) – expandiendo la capacidad de voces y polifonía del instrumento con 16 partes instrumentales adicionales.

● Tarjeta "Plug-in" XG (PLG100-XG)

Esta tarjeta "Plug-in" es un generador de sonidos XG de 16 partes. Es posible reproducir archivos de canciones XG/GM utilizando la rica variedad de sonidos y efectos de esta tarjeta.

Tarjeta "Plug-in" de efectos

Las tarjetas "Plug-in" de efectos permiten añadir un bloque completamente diferente de efectos al sintetizador huésped.

● Tarjeta "Plug-in" de Armonía Vocal (PLG100-VH)

Al instalar esta tarjeta es posible añadir armonía a determinadas partes utilizando cuatro tipos de efectos. Se pueden crear partes de coro para vocales automáticamente desde acordes que han sido previamente preparados y guardados como datos "MIDI". También se puede utilizar este sintetizador como un "vocoder" conectando y usando un micrófono al mismo tiempo que se toca el teclado.

Uso de una tarjeta "Plug-in" de una sola parte

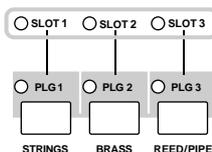
Instale cualquiera de las tarjetas "Plug-in" de una sola parte como la PLG150-AN, PLG150-AP, PLG150-PF, PLG150-DX, PLG150-VL, PLG150-DR o la PLG150-PC al S90 ES y ejecute la voz "Plug-in" en el modo "Voice Play".

1 Con el instrumento apagado, instale una tarjeta "Plug-in" de una sola parte.

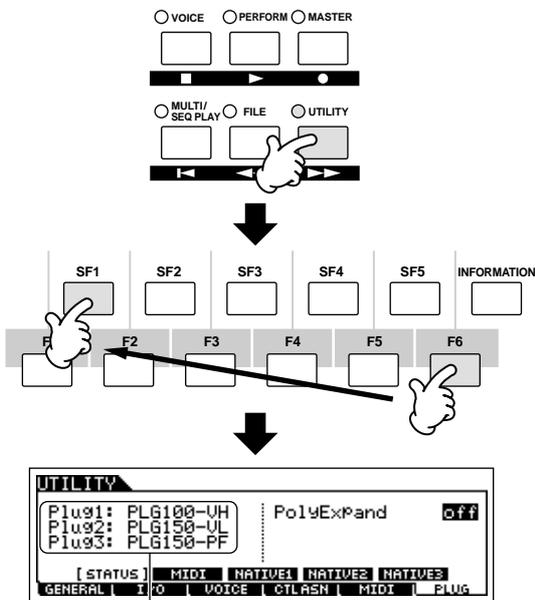
Ver página 184.

2 Encienda el S90 ES.

El indicador de "solt" correspondiente en la parte superior derecha del panel frontal se iluminará. Esto indica que la tarjeta ha sido instalada con éxito.



3 Revise el status de las tarjetas "Plug-in" en la pantalla [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF1] STATUS.



Aparece el nombre de la tarjeta instalada.

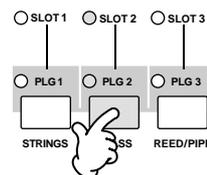
4 Ajuste el puerto "MIDI" de la tarjeta "Plug-in" a "2" o "3" en la pantalla [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF2] "MIDI".



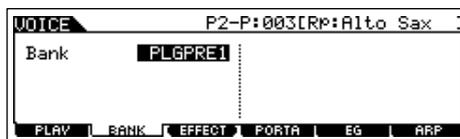
NOTA Si el número de Puerto "MIDI" está ajustado a "1" ó "off" la voz "Plug-in" puede sonar simultáneamente con las voces internas, cuando se toca un "Multi" en el modo de ejecución MULTI/SEQUENCE. Para que no ocurra esto, asegúrese de que el número de puerto "MIDI" de la tarjeta "Plug-in" está ajustado a "2" ó "3" – especialmente si se está utilizando el modo de ejecución MULTI/SEQUENCER. Para evitar un problema similar cuando se usa una tarjeta de Parte única y una tarjeta Multi partes al mismo tiempo, ajuste cada tarjeta a un número de puerto "MIDI" diferente.

5 Presione el botón [VOICE] para entrar en el modo "VOICE" Play" y seleccione una voz "Plug-in".

Para seleccionar una voz "Plug-in" se hace del mismo modo como si se seleccionara una voz normal (página 30), excepto porque se selecciona uno de los Bancos PLG ("Plug-in"). Presione el botón PLG que corresponde al "slot" en el que se haya instalado la tarjeta "Plug-in".



También es necesario seleccionar un Banco "Bank" dentro de la tarjeta "Plug-in". Presione el botón de Banco [F2] para llamar el display de selección de bancos de la tarjeta "Plug-in", luego seleccione el banco deseado.



NOTA Para más detalles sobre la estructura de bancos de cada tarjeta "Plug-in", diríjase al manual de usuario de la misma. Con respecto al banco PLGPRE ("Plug-in" Preset), diríjase a la lista de sonidos "Plug-in". Para consultas sobre el banco de voces de la tarjeta mostrado como "035/000", diríjase a la lista "VOICE" Map. El banco PLGUSR ("Plug-in" User) contiene las voces que usted haya editado previamente y que ha guardado como User "VOICE".

6 Toque el teclado.



NOTA Al tocar las voces del banco "Plug-in" User (PLG1USR, PLG2USR, PLG3USR) no se producirá ningún sonido si se ha instalado una tarjeta "Plug-in". Estos bancos estarán disponibles solo después de haber editado una voz "Plug-in" y que ésta haya sido guardada como una "User "Plug-in" "VOICE"

Edición con una tarjeta "Plug-in" de una sola parte.

● Voces "Plug-in" y Voces de tarjeta.

Las voces de una tarjeta "Plug-in" de una sola parte, instalada en este sintetizador, pueden ser divididas en dos tipos: Voces de Tarjeta y Voces "Plug-in". Las voces de tarjeta son voces inalteradas y sin proceso de la tarjeta "Plug-in", el "material bruto" utilizado para las voces "Plug-in". Las voces "Plug-in", por otra parte, son voces de tarjeta editadas, voces que han sido especialmente programadas y procesadas para uso óptimo con el sintetizador huésped.

Como el S90 ES incluye voces "Plug-in preset" para todas las tarjetas "Plug-in", es posible seleccionar y tocar voces para cada tarjeta inmediatamente después de ser instaladas.

● Edición de la voz "Plug-in".

Este es básicamente el mismo proceso que la edición de voces normales. A diferencia de las voces normales, las voces "Plug-in" solo tienen un elemento para editar, por lo tanto, algunos de los otros parámetros pueden no estar disponibles. Para detalles diríjase a la sección de referencia en la página 143.

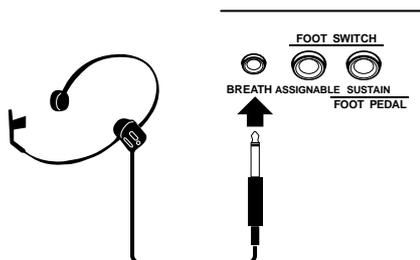
● Edición de la Voz de Tarjeta.

Las voces de Tarjeta pueden ser editadas utilizando en el ordenador, el software de cada tarjeta "Plug-in". No es posible editar las voces de tarjeta en el S90 ES.

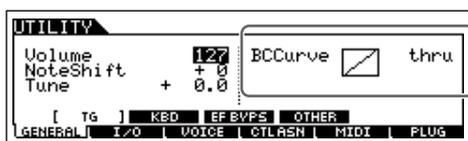
CONSEJO Tocar los sonidos de la PLG150-VL con el Controlador de Viento "Breath Controller".

Provista de síntesis Acústica Virtual (VA), la PLG 150-VL posee sonidos de instrumentos reales modelados (simulados) en tiempo real, ofreciendo un grado de realismo que no puede ser conseguido utilizando técnicas de síntesis basadas en PCM. Cuando se tocan estos sonidos utilizando un Controlador de Viento (Breath Controller) opcional, es posible obtener muchos de los matices físicos de los instrumentos de viento madera.

- 1 Instale la PLG150-VL en el S90 ES.
- 2 Conecte el Controlador de Viento "Breath Controller" BC3 al conector BREATH del panel posterior (página 59).

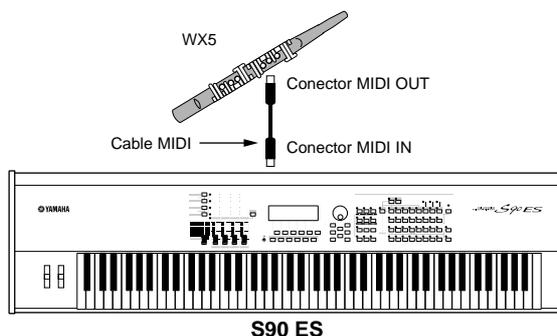


- 3 Encienda el S90 ES.
- 4 Ajuste los parámetros de la tarjeta "Plug-in" en el modo UTILITY, de acuerdo con los pasos 3 y 4 en las instrucciones de la página anterior.
- 5 Ajuste la curva del controlador de viento (Breath Controller) en el parámetro [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → BCCurve. (página 163).



- 6 Presione el botón ["VOICE"] para entrar en el modo "VOICE PLAY", luego seccione una voz "Plug-in" en la PLG150-VL.
- 7 Toque la voz y sople a través del controlador de viento (Breath Controller) para cambiar el sonido de manera expresiva.

Es posible utilizar también el controlador de viento "MIDI" WX5 para tocar las voces "Plug-in" de la PLG150-VL. Conecte el WX5 al S90 ES con un cable "MIDI".



NOTA Nota: Si usted está utilizando un controlador de viento "Breath Controller" y no hay sonido, asegúrese de que el parámetro "BrthMode" está ajustado a "BC/WC" en la pantalla [F4] NATIVE del modo "Element Edit".

Uso de una tarjeta "Plug-in" Multi partes.

En esta sección explicaremos cómo reproducir una canción en formato XG con el modo "MULTI" usando la tarjeta PLG100-XG. Para obtener mejores resultados debería preparar la reproducción de los datos XG (Standard "MIDI" File) conectando el S90 ES al ordenador.

Reproducción con una tarjeta "Plug-in" Multi partes

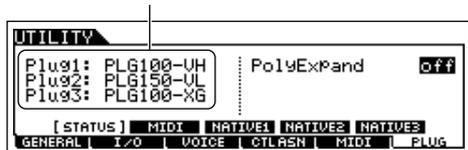
- 1 Apague el aparato e instale la tarjeta PLG100-XG en el "slot" número 3 del sintetizador.

Vaya a la página 108 para más detalles.

- 2 Encienda el S90 ES.

- 3 Revise el status de las tarjetas instaladas en la pantalla [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF1] STATUS.

Aparece el nombre de la tarjeta instalada



- 4 Ajuste el puerto "MIDI" de la PLG100-XG a "2" o "3" en la pantalla [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF2] MIDI.



NOTA Si el número de Puerto "MIDI" está ajustado a "1" ó "off" la voz "Plug-in" puede sonar simultáneamente con las voces internas, cuando se toca un "Multi" en el modo de ejecución "MULTI/SEQUENCE". Para que no ocurra esto, asegúrese de que el número de puerto "MIDI" de la tarjeta "Plug-in" está ajustado a "2" ó "3"—especialmente si se está utilizando el modo de ejecución "MULTI/SEQUENCER".

Para evitar un problema similar cuando se usa una tarjeta de Parte única y una tarjeta Multi partes al mismo tiempo, ajuste cada tarjeta a un número de puerto "MIDI" diferente.

- 5 Presione el botón [MULTI/SEQ PLAY] para entrar en modo "MULTI".

- 6 Reproduzca la canción XG desde el software secuenciador del ordenador.

Deberá ajustar el puerto transmisor de cada track de la canción XG al mismo número del número de puerto seleccionado en el paso 4.

Para más detalles sobre cómo conectar el S90 ES al ordenador refiérase a la página 67.

Edición de una Parte en una tarjeta "Plug-in" Multi partes

La edición de las partes 17 a 32 de un "Plug-in" Multi partes es básicamente igual a la edición de las partes internas 1 a 16. Ver página 44.

Sin embargo, recuerde que los ajustes de las partes 17 a 32 del "Plug-in" Multi partes afectan no solo a un "MULTI" individual sino a todos los "MULTIS", y los efectos de inserción y efectos de sistema no se aplican a las partes del "Plug-in" Multi partes.

Uso de una tarjeta "Plug-in" de efectos

En el siguiente ejemplo, se utiliza una tarjeta PLG100-VH "Vocal Harmony" para aplicar efectos de armonía al sonido del micrófono en el modo "Performance".

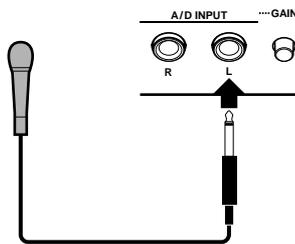
NOTA Para "Multi", los parámetros relativos a la tarjeta "Plug-in" de efectos pueden ser editados en el modo "Multi Play" o en el modo "Multi Edit".

NOTA Recuerde que la tarjeta "Plug-in" de efectos no puede ser utilizada en el modo "VOICE".

- 1 Con el teclado apagado, instale la tarjeta "Plug-in" de efectos PLG100-VH en el "slot" 1.

Ver página 184 para más detalles.

- 2 Conecte el micrófono en el "conector" A/D INPUT del panel posterior.



NOTA Se recomienda el uso de un micrófono estándar dinámico. (El S90 ES no acepta micrófonos condensadores phantom-powered).

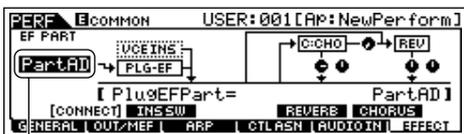
- 3 Encienda el S90 ES.

- 4 Presione el botón [PERFORM] para entrar en el modo "Performance Play", seleccione el "Performance" deseado y ajuste los parámetros del micrófono.

Para más detalles diríjase a los paso 4-9 en la página 38.

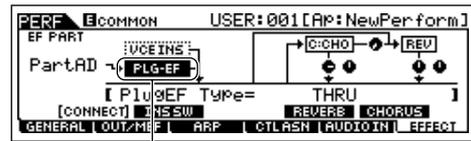
- 5 Revise el status de las tarjetas "Plug-in" en la pantalla [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF1] STATUS.

- 6 Seleccione "PartAD" como la parte en la que se aplicará el efecto "Plug-in" Insertion" en la pantalla CONNECT ([PERFORM] → [F3] EFFECT → [SF1] CONNECT).



Mueva el cursor aquí, luego seleccione la parte.

- 7 Seleccione el tipo de efecto "Plug-in" Insertion".

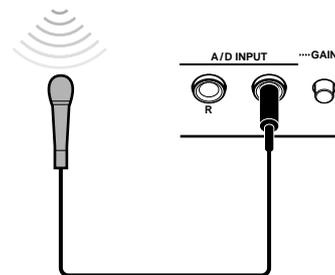


Mueva el cursor aquí, luego seleccione la parte.

- 8 Ajuste los parámetros relacionados en la pantalla "Plug-in" Effect" ([PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF3] PLG-EF).

Para más detalles, diríjase al manual de usuario de la PLG100-VH.

- 9 Cante o hable a través del micrófono para revisar el efecto de sonido y haga los ajustes necesarios.



- 10 Si lo desea, guarde los ajustes de sonido del micrófono y de la PLG100-VH como un "Performance" en el modo "Performance Store" (página 56).

Consejos

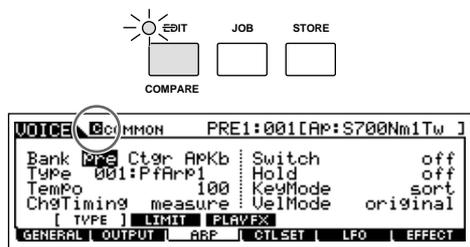
Esta sección explica las útiles características incluidas en su S90 ES.

CONSEJO Comparar el sonido sin edición con el ya editado (función COMPARE).

Esta conveniente función deja cambiar entre la voz editada y la original sin editar, permitiendo escuchar la diferencia entre ambas y escuchar mejor, como los efectos editados afecta al sonido. Es posible utilizar esta función en cada modo "EDIT" ("Voice/Performance/Mult. ").

1 En el Modo EDIT (con el indicador [EDIT] iluminado), presione el botón [EDIT] hasta que el indicador parpadee.

El indicador [C] se muestra en la parte superior de la pantalla (en lugar del indicador [E]) y la "Performance" original sin cambios es restablecida para comprobaciones.



2 Presione el botón [EDIT] una vez más para desactivar la función "Compare" y restaurar los ajustes de programa editado.

Compare el sonido editado con el original repitiendo los pasos 1 y 2.

NOTA Mientras el modo "Compare" está activo no es posible editar.

CONSEJO Función EDIT RECALL.

Si usted está editando un programa y selecciona uno diferente sin guardar el editado, todas las ediciones que haya hecho se perderán.

Si esto sucede, puede utilizar "EDIT RECALL" para restablecer el programa con las últimas ediciones intactas.

1 Presione el botón [JOB] en cada modo para entrar en el modo "JOB".

2 Presione el botón [F2] RECALL para ir a la pantalla "Recall".

3 Presione el botón [ENTER]. (La pantalla le pedirá confirmación).

Si desea cancelar la operación, presione el botón [DEC/NO].

4 Presione el botón [INC/YES] para ejecutar "Edit Recall" para restablecer el programa.

CONSEJO Elemento de Voz MUTE/SOLO (solo en el modo "NORMAL VOICE EDIT").

■ Silenciando (MUTING) un elemento.

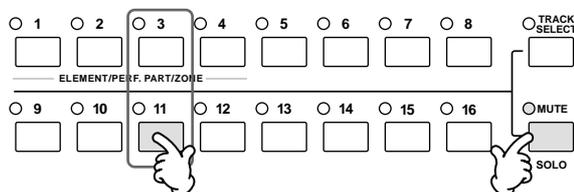
1 Asegúrese que el indicador luminoso del botón [MUTE] está encendida en el modo "NORMAL VOICE EDIT".

Si el indicador está parpadeando, presione el botón [MUTE].

2 Presione uno de los botones [9] - [12] que quiera silenciar y apague el indicador.

Presione el botón alternativamente para encender y apagar.

El ejemplo a seguir muestra como el Elemento 3 está apagado.



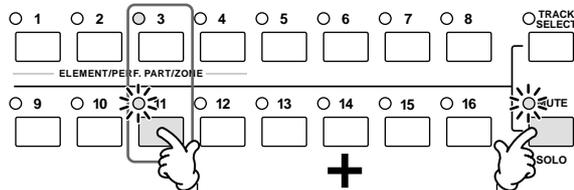
■ Ajustando un elemento a "Solo".

1 En el modo "NORMAL VOICE EDIT", mantenga presionado simultáneamente el botón [SOLO] y presione uno de los botones numerales [9] a [12] para ajustar el elemento correspondiente a "Solo".

Una vez seleccionado un Elemento para hacer solos, el botón [SOLO] parpadea indicando que la función SOLO está activada y solo se puede tocar el elemento seleccionado.

2 Para salir de la función SOLO, presione de nuevo el botón [SOLO].

El ejemplo abajo muestra que el elemento 3 está silenciado.



Presione los botones simultáneamente.

CONSEJO Silenciado o Ajuste a Solo (MUTE/SOLO) de una Parte "Multi/Performance".

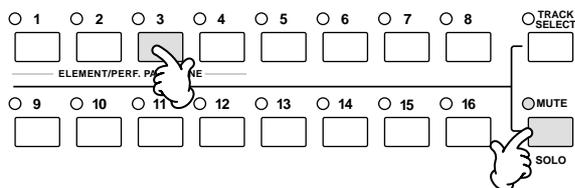
Silenciar una parte.

1 Asegúrese que la lámpara del botón [MUTE] está encendida.

Si el indicador parpadea, presione el botón [MUTE].

2 Presione uno de los botones [1] al [4] en el modo "Performance" o presione uno de los botones [1] a [16] en el modo "Multi" que desea silenciar y apague el indicador.

El siguiente ejemplo muestra que la Parte 3 está silenciada.



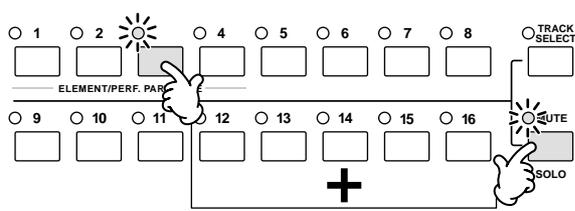
Ajuste a "solo" de una parte.

1 Presione uno de los botones [1] a [4] en el modo "Performance" o presione uno de los botones [1] a [16] en el modo "Multi" que desea ajustar a "solo" mientras mantiene presionado el botón [SOLO].

Una vez seleccionada una parte para ajustar a "solo", el indicador luminoso del botón [SOLO] parpadea indicando que la función "solo" está activa y que solo esa parte se puede tocar.

2 Para salir de la función Solo, presione el botón [SOLO] nuevamente.

El siguiente ejemplo muestra que la Parte 3 está silenciada.

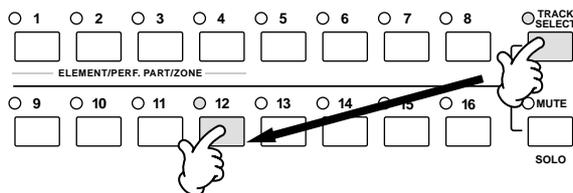


Presione los botones simultáneamente.

NOTA Cuando se selecciona un "Multi" en el modo "Master", los ajustes MUTE/SOLO no se aplican a cada Parte sino a cada canal "MIDI" de transmisión. Los detalles son los mismos también para los ajustes MUTE/SOLO en el modo "Sequence Play".

CONSEJO Ajuste de canal transmisor "MIDI" del teclado.

Presione el botón [TRACK SELECT] hasta que el indicador se ilumine y presione cualquier botón del [1] al [16] para cambiar el canal transmisor "MIDI" del teclado a cualquier modo.



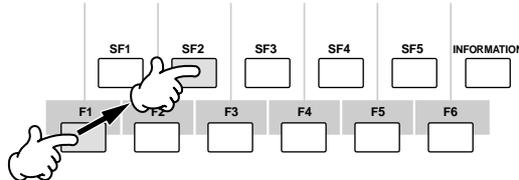
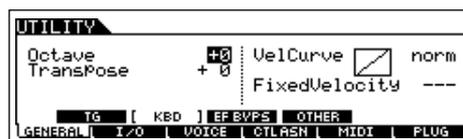
NOTA Es posible ajustar también el canal transmisor "MIDI" del teclado de los modos "Voice" y "Performance" desde el modo Utility. ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh).

CONSEJO Transponga el ajuste del teclado.

Es posible transportar la afinación del teclado arriba o abajo en pasos de semitonos o de octavas.

1 Presione el botón [UTILITY] para entrar en el modo "Utility".

2 Presione el botón [F1] GENERAL, luego el botón [SF2] KBD.



3 Mueva el cursor a "Octave" cuando quiera cambiar el teclado por octavas. Mueva el cursor a "Transpose" cuando quiera cambiarlo por semitonos.

4 Cambie el valor del parámetro utilizando los botones [INC/YES], [DEC/NO] y el dial de datos.

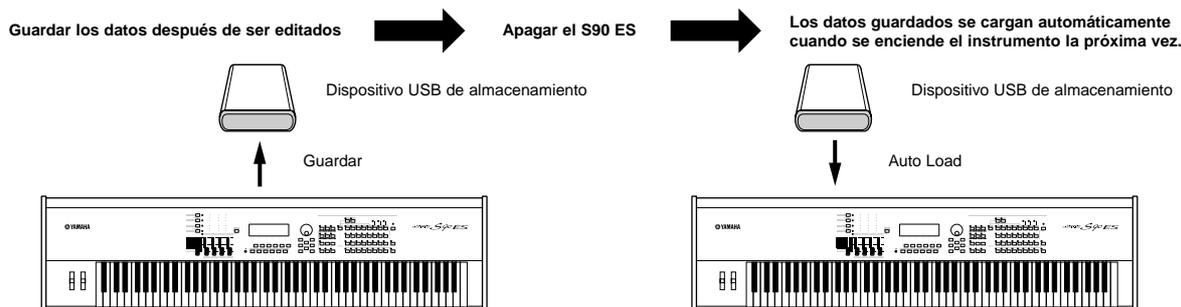
5 Presione el botón [STORE] para guardar los ajustes como los ajustes de sistema del modo "Utility".

PRECAUCIÓN

Si apaga el teclado sin guardar, los ajustes editados se perderán.

CONSEJO Ajustar la carga automática "AUTO LOAD" de un archivo específico cuando se enciende el teclado.

El S90 ES es muy fácil de utilizar y usted puede crear Voces, "Performances" y "Multis" rápidamente en él. Sin embargo la creación y edición de datos puede tomar varias sesiones. En este caso, puede resultar muy conveniente que el instrumento cargue automáticamente el archivo correspondiente en el momento en que se enciende, de manera tal que resulta muy sencillo continuar su sesión de edición.



NOTA El parámetro "AUTO LOAD" (carga automática) está ajustado a encendido por defecto, cuando el teclado es utilizado por primera vez.

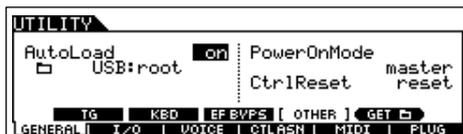
NOTA Los tipos de archivos que se pueden cargar automáticamente son "All", "Plug-in All Bulk 1", "Plug-in All Bulk 2", y "Plug-in All Bulk 3".

1 Cambie los nombres de los archivos que desea que se carguen automáticamente al encender el teclado de la manera en que se describe a continuación, y guárdelos juntos en una misma carpeta o directorio raíz.

Tipo de Archivo	Nombre de Archivo
ALL	AUTOLOAD S.7A
Plug-in All Bulk 1	AUTOLD1.W2B
Plug-in All Bulk 2	AUTOLD1.W2B
Plug-in All Bulk 3	AUTOLD1.W2B

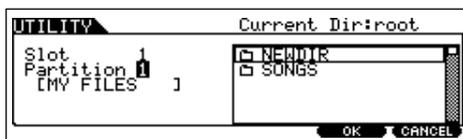
2 Entre en el modo "UTILITY" y llame la pantalla AUTO LOAD ([UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER).

3 Ajuste "AUTO LOAD" a ON y presione el botón [SF5] GET.



4 Seleccione la carpeta guardada en el paso 1.

Si el dispositivo está cargado con diferentes medios, seleccione el número de slot. Si el dispositivo está dividido en múltiples particiones, seleccione el número de Particiones.



5 Presione el botón [STORE] para guardar los ajustes como ajustes de sistema del modo "UTILITY".

CONSEJO Seleccionar programas desde el ordenador.

Es posible seleccionar "VOICES/PERFORMANCES/MULTIS" en este instrumento desde el software de su ordenador especificando los siguientes mensajes "MIDI". Cuando se cambie el programa en cada modo, los siguientes tres mensajes "MIDI" deben ser transmitidos al S90 ES.

- "Bank Select MSB" (Control nº000)
- "Bank Select LSB" (Control nº 032)
- "Program Change"

Por ejemplo, transmita los siguientes mensajes "MIDI" para seleccionar le número de Voz 12 en el PRE2 en el modo "VOICE".

1 "Transmit a Bank Select MSB" (Control nº 000) valor 63.

2 "Transmit a Bank Select LSB" (Control nº 032) valor 1.

3 "Transmit a Program Change" valor 12.

Para más detalles sobre qué valores están asignados al "Bank Select MSB/LSB" y "Program Change Number" de este sintetizador, refiérase al "Data List" separado de este manual.

NOTA Cuando se cambian voces en el mismo "Bank o Performance", es posible cambiar una voz o "Performance" a través de un mensaje de "Program Change". Cuando cambie "Multis", debe transmitir mensajes "Bank Select MSB/LSB" antes de "Program Change".

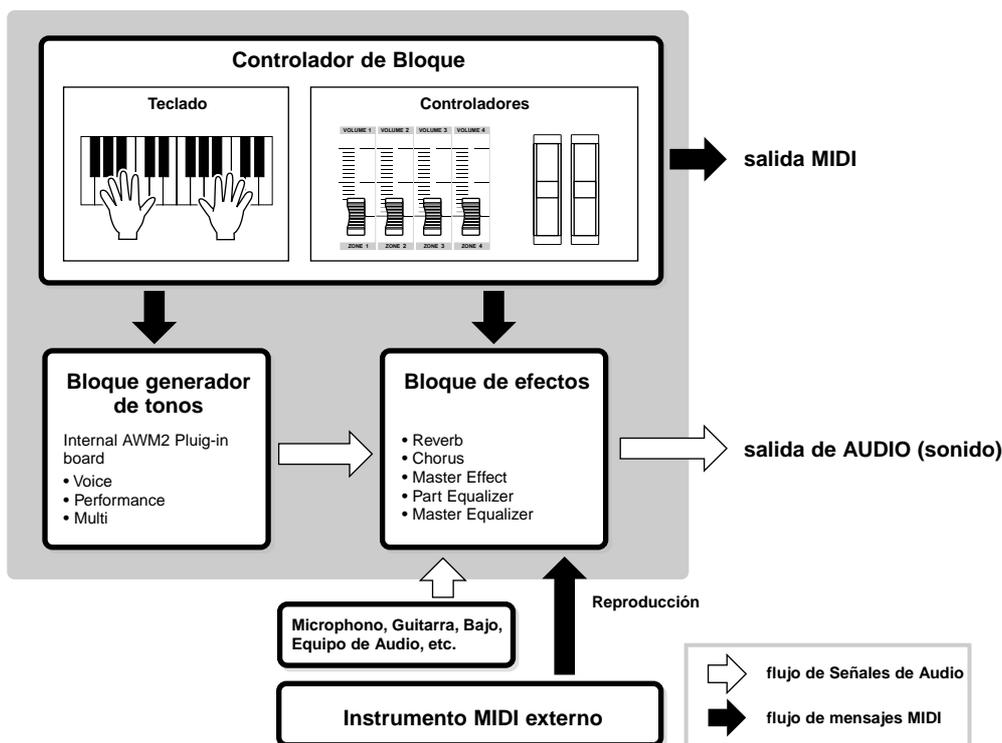
NOTA Cuando se cambia el modo (p.e. cambiar del modo "VOICE" al modo "Multi") transmita el mensaje de "Modo Change" apropiado (System Exclusive) antes de "Bank Select MSB" al S90 ES (página 183).

Estructura Básica

Esta sección le ofrece un repaso, fácil de entender, del S90 ES —su gran número de sofisticadas características, sus controles "MIDI" y funciones de ejecución, así como también su sistema de manejo de archivos para datos originales creados por usted con este instrumento.

Estructura Interna (Resumen del Sistema)

Este sintetizador está diseñado en varios bloques (BLOCKS) como se muestra a continuación.



Bloque controlador

Este bloque consiste en el teclado, las ruedas "Pitch Bend" y de Modulación, Deslizadores de control (Sliders), etc. El teclado por sí mismo no genera sonidos, pero en cambio genera y transmite información de ON/OFF de notas, velocidad y otras informaciones (Mensajes "MIDI") al bloque generador de sonido del sintetizador cuando usted toca las notas. Los controles también generan y transmiten mensajes "MIDI". El bloque generador de sonido del sintetizador produce el sonido de acuerdo con los mensajes "MIDI" transmitidos desde el teclado y los controladores.

Controladores compatibles con el S90 ES

Los controladores que usted puede utilizar en este sintetizador y las páginas de referencia se muestran a continuación:

● Controladores con los que está equipado el S90 ES

Teclado (Touch Inicial, Aftertouch).....	Página 16
Rueda de "Pitch Bend".....	Página 41
Rueda de Modulación.....	Página 41
Deslizador de Control (slider).....	Página 42

● Controladores (opcionales) que se pueden conectar al panel posterior del S90 ES

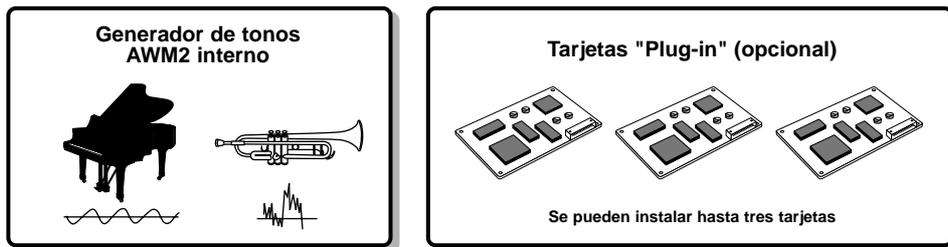
Controlador de Pedal.....	Página 60
Pedal "Footswitch".....	Página 59
Controlador de Viento ("Breath Controller")....	Página 59

Bloque Generador de Tonos

El bloque generador de tonos es lo que realmente produce el sonido como respuesta a los mensajes "MIDI" recibidos desde el bloque controlador, así como de un secuenciador externo.

Generador de tonos AWM2 interno y tarjeta "Plug-in" opcional

El bloque generador de tonos del S90 ES consiste en el AWM2 integrado y las tarjetas "Plug-in" opcionales.



● AWM2 (Advanced Wave Memory 2) Memoria Avanzada de Onda 2

El AWM2 (Advanced Wave Memory 2) es un sistema de síntesis basado en la muestra de ondas (material sonoro) y se utiliza en muchos sintetizadores Yamaha. Para mayor realismo, cada voz AWM2 utiliza múltiples muestras de forma de onda de instrumentos reales. Además se aplica gran variedad de generadores de envoltura (envelope generator) filtros, modulación y otros parámetros a la forma básica de onda.

● Tarjetas "Plug-in".

Para detalles diríjase a la página 99.

"VOICE", "Performance" y "Multi"

Este instrumento incorpora tres tipos diferentes de programas que forman las bases para creación y ejecución de sonidos.

● "VOICE"

Un "Voice" es un programa que contiene los elementos acústicos para generar el sonido de un instrumento específico. Cada voz consiste de hasta cuatro Elementos ("Normal Voice") o hasta 73 teclas ("Drum voice"). Cada "Voice" se crea editando parámetros exclusivos de cada Elemento/Tecla y parámetros comunes a todos los Elementos/Teclas en el modo "Voice" (página 44) o en el modo "Multi Voice Edit" (página 73).

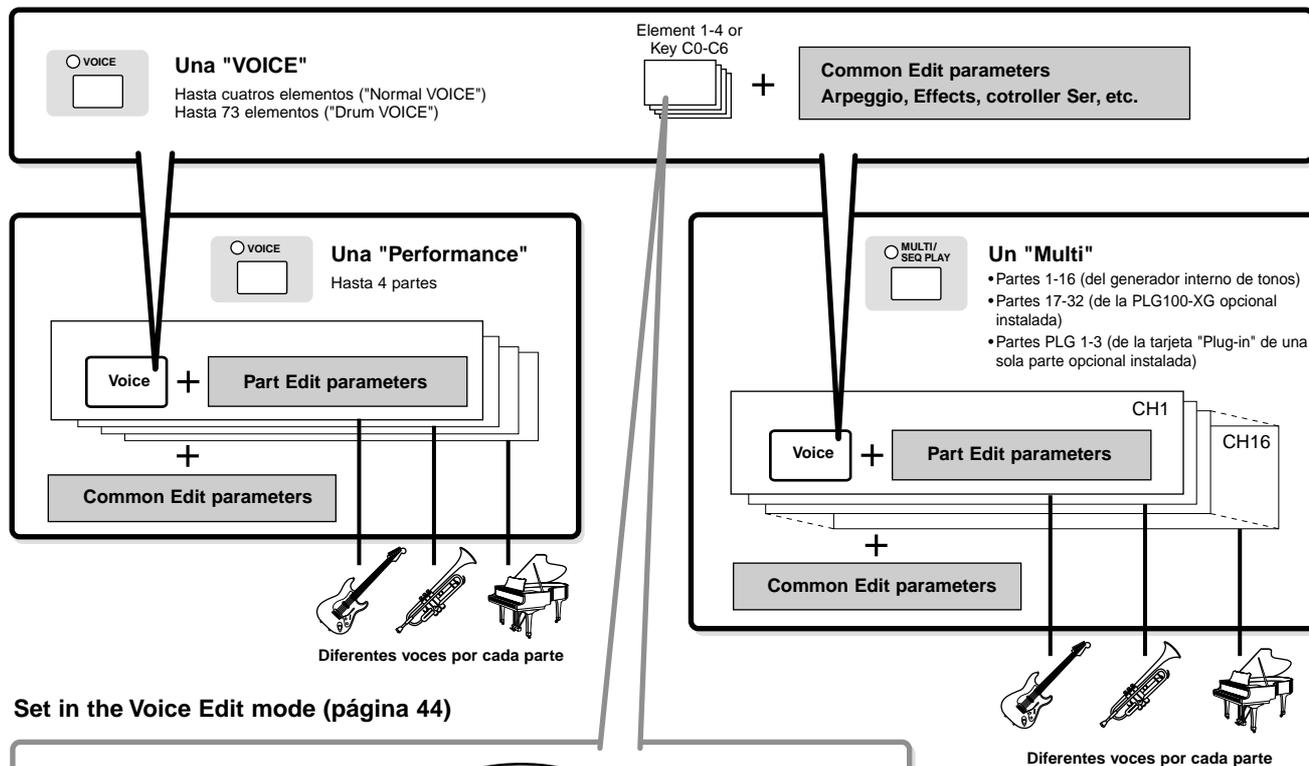
● "Performance"

Un "Performance" es un programa en que múltiples "Voice" (partes) se combinan en una capa (layer) o en otras configuraciones. Cada "Performance" puede contener hasta 4 diferentes Partes ("Voices"). Cada "Performance" puede ser creado editando parámetros exclusivos de cada Parte y parámetros comunes a todas las partes en el modo "Performance". (Página 53).

● "Multi"

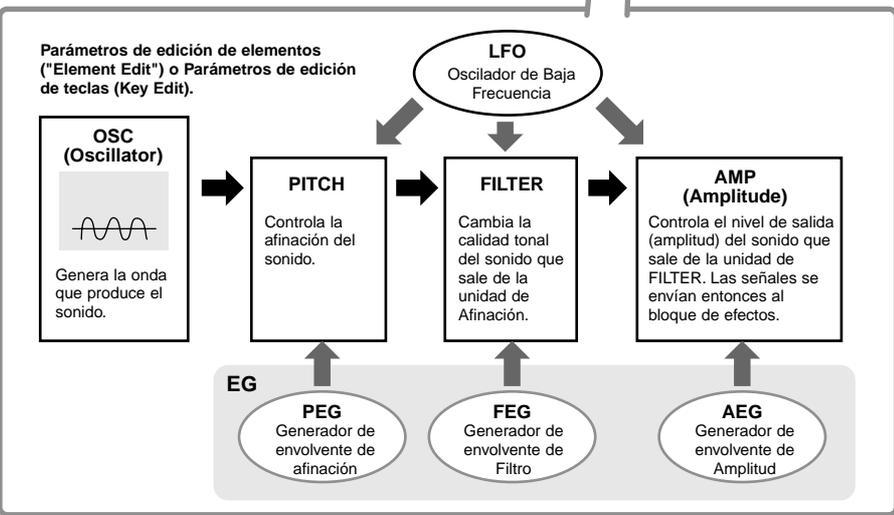
Un "Multi" es un programa en el cual se asignan múltiples "voices" a Partes para ejecución Multitímbrica en el modo "Multi". Cada "Multi" puede contener hasta 34 partes. Cada "Multi" puede ser creado editando parámetros exclusivos de cada Parte y parámetros comunes a todas las partes en el modo "Multi". (página 72).

La siguiente ilustración muestra la estructura y la interrelación existente entre "Voices, Performances y Multis".



Estructura Básica

Set in the Voice Edit mode (página 44)



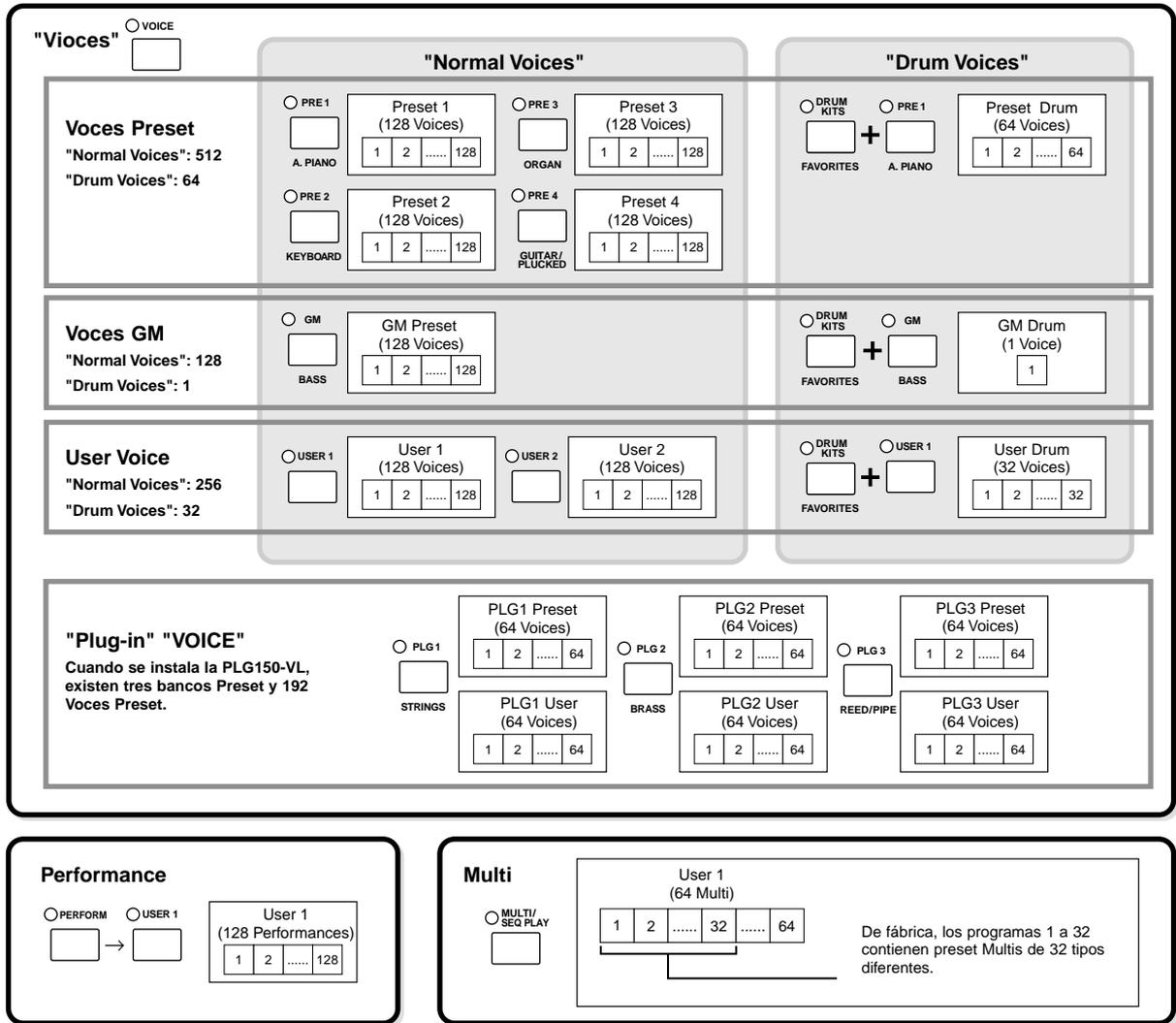
NOTA Los parámetros de edición de tecla (Key Edit) del "Drum VOICE", no contienen ajustes LFO.

Teclado "Mega Voices"

Las voces normales utilizan cambios de velocidad para cambiar la calidad o volumen de la voz de acuerdo con la fuerza o suavidad con que se toque la tecla. Esto hace que las voces suenen auténticas y naturales. Sin embargo, con las "Mega Voices", cada rango de velocidad (medida de la fuerza de cómo usted toca) emite un sonido completamente diferente. Por ejemplo, una voz de guitarra incluye el sonido de varias técnicas de ejecución. En instrumentos convencionales, las diferentes voces que representan estos sonidos, deben ser cargados via "MIDI" y tocados de forma combinada para lograr el efecto deseado. Ahora con las "Mega Voices", es posible tocar una parte convincente de guitarra con solo una voz, utilizando valores de velocidad específicos para lograr el efecto deseado.

NOTA Los nombres de las "Mega Voices" se indican en la pantalla como "MEGA".

Las siguientes ilustraciones pueden ayudar a entender la estructura de memoria de las "Voices, Performances y Multis".



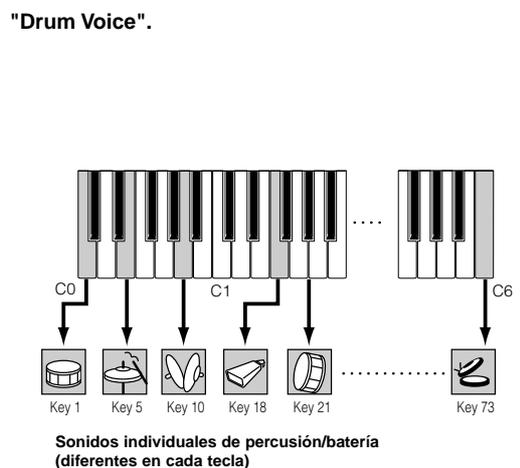
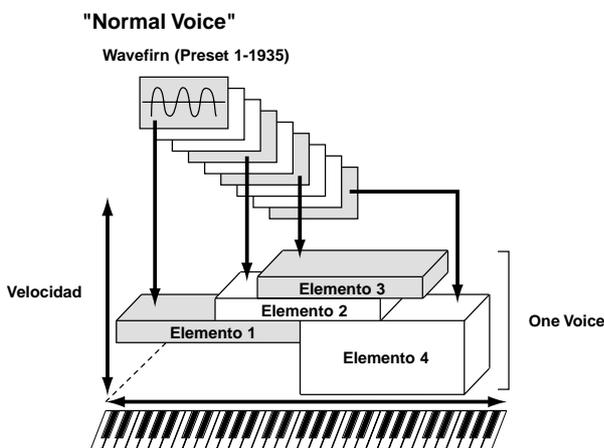
Estructura Básica

■ "Normal Voice" y "Drum Voice"

Internamente, existen dos tipos de Voces: "Normal Voices" y "Drum Voices".

Las "Normal Voices" son principalmente, sonidos de instrumentos afinados que puedes ser tocados en el rango completo del teclado.

Las "Drum Voices" son principalmente, sonidos de percusión/batería que están asignados a notas individuales en el teclado. Una colección de ondas asignadas de percusión/batería o voces normales es conocida como "DRUM KIT".



■ Voces GM

GM (General "MIDI") es un estándar universal para organización de voces y funciones "MIDI" de los sintetizadores y generadores de tonos. Fue diseñado principalmente para asegurar que cualquier archivo de canciones creado con un dispositivo GM sonara virtualmente igual en cualquier otro dispositivo "MIDI" sin exclusión de fabricante o modelo. El banco de voces GM de este sintetizador está diseñado para reproducir datos GM apropiadamente. Sin embargo, tenga en cuenta que el sonido puede no ser exactamente igual al que reproduce el generador de sonido original.

■ Parámetros de generador de sonidos que producen el sonido de Voz

Oscilador, Afinación, Filtro, Amplitud, LPF y tres generadores de envolvente (PEG, FEG, AEG) mostrados en las ilustraciones de las páginas 112 a 114 se encuentran entre los varios parámetros básicos que construyen una Voz. Los parámetros de Oscilador, Afinación, Filtro y Amplitud determinan los tres elementos básicos del sonido —Afinación (cómo de grave o agudo es), Tono (o su calidad sonora en general) y Volumen (cómo de fuerte es su nivel de volumen)—. Los parámetros como LFO y EG (Envelope Generator —Generador de envolvente—) determinan la transición en estos tres elementos básicos del sonido desde el momento en que comienza hasta que termina.

En las secciones que siguen explicaremos en detalle los parámetros relativos al sonido y haremos una introducción a las bases de la síntesis electrónica.

● Oscilador

[VOICE] → VOICE selection → [EDIT] → Element selection/Drum Key selection → [F1] OSC

Esta unidad genera la onda que determina la afinación básica. Es posible asignar la onda (o material sonoro básico) a cada Elemento del "Normal Voice" o cada tecla del "Drum Voice". En el caso de la "Normal Voice", usted puede ajustar el rango de notas para el elemento (el rango de notas en el teclado sobre las que el elemento sonará) así como la velocidad de respuesta (el rango de velocidades de nota dentro de las que sonará el elemento). Por ejemplo, usted podría ajustar un elemento para que sonara en un rango superior del teclado y otro elemento para suene en un rango inferior. Así, incluso dentro de la misma voz, usted puede tener dos sonidos diferentes para diferentes áreas del teclado o puede hacer que los rangos de los dos elementos se superpongan para que ambos sonidos se combinen como capas en un rango ajustado. Además es posible ajustar cada elemento para responder a diferentes rangos de velocidad de manera tal que, un elemento suene en velocidades más bajas mientras que otro elemento suene a velocidades más altas.

NOTA Puede asignar la onda con la siguiente operación:

[VOICE] → VOICE selection → [EDIT] → Element selection/Drum Key selection → [F1] OSC → [SF1] WAVE

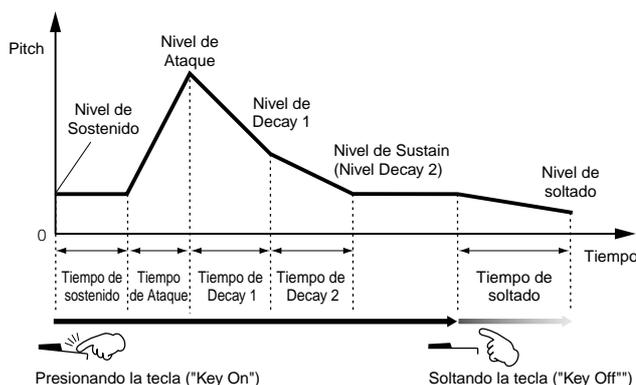
● Pitch

[VOICE] → VOICE selection → [EDIT] → Element selection/Drum Key selection → [F2] PITCH

Esta unidad controla la afinación del sonido (onda) que genera el oscilador. En el caso de las Normal "VOICE", puede desafinar elementos separados y aplicar diferentes escalas de afinación. También es posible controlar como cambia la afinación con el tiempo ajustando el PEG ("Pitch Envelope Generator" —Generador de envolvente de afinación—).

PEG ("Pitch Envelope Generator" – Generador de envolvente de afinación

Utilizando el PEG, puede controlar la transición de la afinación desde el momento en que comienza el sonido hasta el momento en que para. Usted puede crear el PEG ajustando los parámetros como se muestra a continuación. Cuando usted toca una nota en el teclado, la afinación de la voz cambia de acuerdo con estas envolventes. Esto puede resultar muy útil para crear cambios automáticos de afinación que son muy efectivos por ejemplo en sonidos de metales de sintetizador ("synth brass"). Además se pueden ajustar diferentes parámetros PEG para cada elemento o tecla.



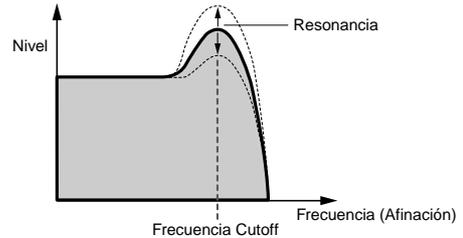
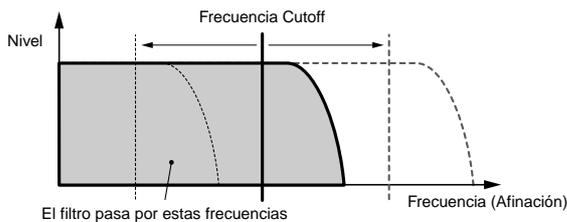
● Filtro

[VOICE] → VOICE selection → [EDIT] → Element selection/Drum Key selection → [F3] FILTER

Esta Unidad modifica el tono del sonido generado por la afinación cortando la salida a una porción específica de frecuencia del sonido.

Frecuencia "Cutoff" y Resonancia

Esta es la manera en que funciona el filtro. En el siguiente ejemplo (un filtro "low pass"), se permite pasar una porción de la señal más baja que una frecuencia determinada, y señales sobre la frecuencia que se corta. Esta frecuencia se denomina frecuencia "cutoff". Usted puede producir un sonido relativamente más brillante, fuerte o más oscuro bajo ajustando la "Cutoff". La resonancia es un parámetro que refuerza el nivel de la señal en el área de la frecuencia "Cutoff". Enfazando los sobretonos en esta área se puede producir un sonido "pico" muy particular.



Sobre los principales tipos de Filtros

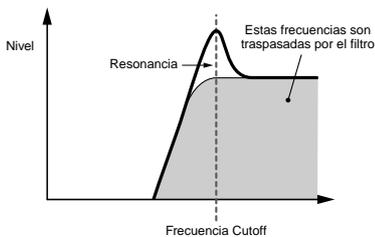
En la ilustración anterior se muestra el Filtro Low Pass, sin embargo, este sintetizador incorpora otros cuatro tipos de filtros como se muestra más abajo.

• **Filtro Low Pass (arriba)**

Este pasa solo aquellas señales por debajo de la frecuencia "Cutoff". Puede utilizar entonces el parámetro Reso (Resonancia) para añadir carácter al sonido.

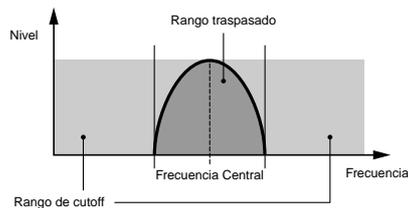
• **Filtro High Pass**

Este pasa solo aquellas señales sobre la frecuencia "Cutoff". Puede utilizar entonces el parámetro Reso (Resonancia) para añadir carácter al sonido.



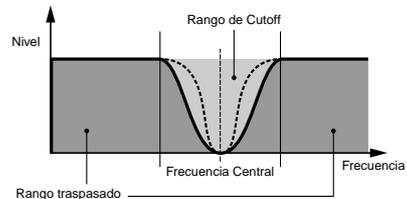
• **Filtro Band Pass**

Este pasa solo aquellas señales alrededor de la frecuencia "Cutoff". El ancho de esta banda puede ser modificado.



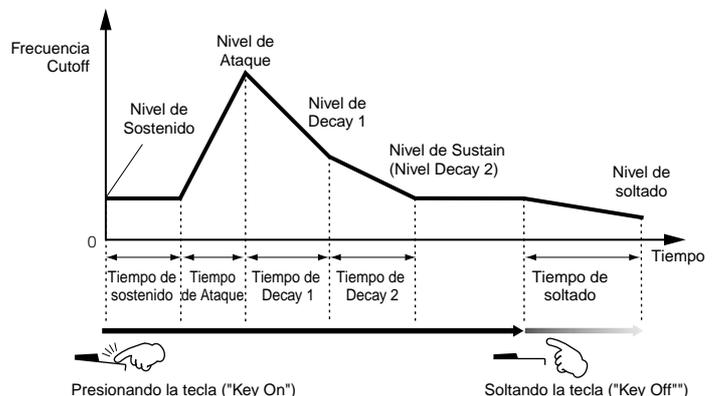
• **Filtro Band Elimination**

Este atenúa una banda de señales alrededor de la frecuencia "Cutoff", pero pasa todo lo demás.



FEG (Filter Envelope Generator) – Generador de Filtro de Envolvente

Utilizando el FEG, es posible controlar la transición de tono desde el momento en que el sonido comienza hasta que termina. Usted puede crear el FEG ajustando parámetros como se muestra a continuación. Cuando toca una nota en el teclado, la frecuencia "Cutoff" cambiará de acuerdo con estos ajustes de envolvente. Este resulta muy útil en la creación automática de "wah" o efecto de filtro "sweep" por ejemplo. Además, se pueden ajustar diferentes parámetros FEG para cada elemento o cada tecla.



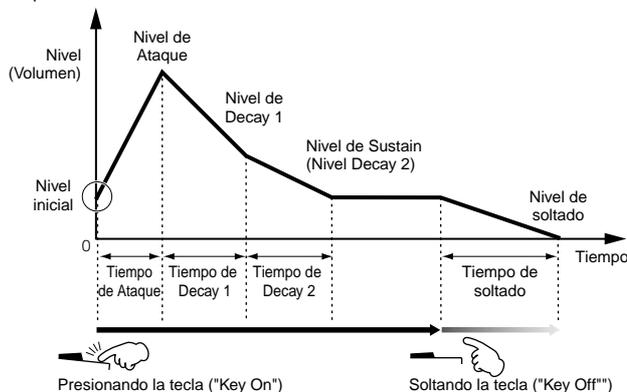
● **Amplitud**

[VOICE] → VOICE selection → [EDIT] → Element selection/Drum Key selection → [F4] AMP

Esta unida controla el nivel de salida (amplitud) del sonido desde el filtro. En este nivel las señales son entonces enviadas al bloque de efectos. Ajustando también el AEG (Amplitud Envelope Generator) —Generador de envolvente de amplitud, usted puede controlar los cambios de volumen en el tiempo—.

AEG (Amplitud Envelope Generator) – Generador de envolvente de amplitud

Utilizando el AEG, usted puede controlar la transición en volumen desde el momento en que comienza el sonido hasta el momento en que para. Puede crear el AEG ajustando parámetros como se muestra más abajo. Cuando presiona una nota en el teclado, el volumen cambiará de acuerdo con estos ajustes de envolvente. Además, se pueden ajustar diferentes parámetros para cada elemento o para cada tecla.



Cuando se usa un pedal "Footswitch" conectado al conector FOOT SWITCH (SUSTAIN)

Cuando la función Medio Pedal está desactivada.

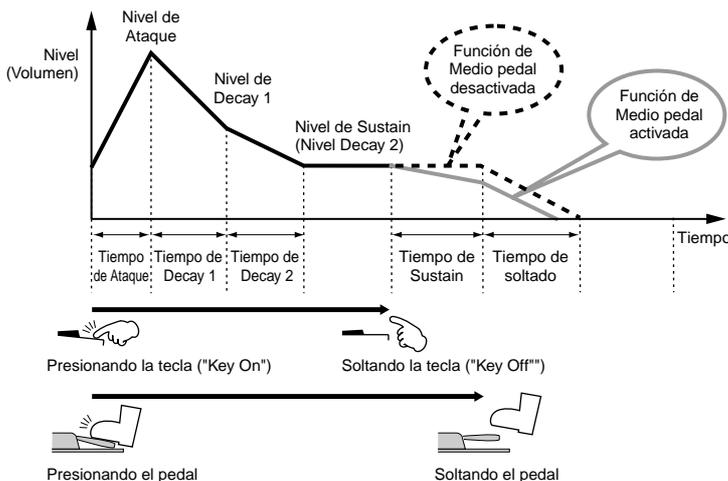
Cuando se suelta la tecla manteniendo pulsado el pedal, el sonido permanecerá en el nivel de "sustain" (Decay 2) mostrado. (Para aquellas voces que tienen nivel de "Sustain" 0, el sonido se apaga naturalmente a silencio).

Cuando se suelta el pedal, la operación es igual que el soltado de tecla; el sonido comenzará a apagarse y finalmente se apagará a silencio de acuerdo con el tiempo de soltado (Release Time).

Cuando la función Medio Pedal (Half damper) está activada. (FC3 solamente)

Cuando se suelta la tecla presionando totalmente el pedal, el sonido se apagará al nivel de "Sustain" (Decay 2) de acuerdo con el valor de tiempo de sostenido (Sustain Time).

En este caso, puede contralar el tiempo de apagado entre el Sustain Time y el Release Time de acuerdo con la presión aplicada al pedal. Sin embargo, cuando se suelta el pedal después de soltar las teclas (key off event), el sonido se apagará de acuerdo con el Release Time, como si la función medio pedal (Half damper) estuviese desactivada.



NOTA Para detalles sobre el pedal y como activar o desactivar la función Medio Pedal, vea página 60.

NOTA Cuando se suelta la tecla antes de que el sonido alcance el nivel de "Sustain". Cuando se presiona completamente el pedal, el sonido se apagará después de alcanzar el nivel de Sustain (Decay 2 Time). Cuando el pedal no se presiona completamente el sonido se apagará inmediatamente.

● **LFO (Low Frequency Oscillator) – Oscilador de baja frecuencia**

[VOICE] → VOICE selection → [EDIT] → Element selection/Drum Key selection → [F5] LFO

[VOICE] → VOICE selection → [EDIT] → [COMMON] → [F5] LFO

Tal y como sugiere el nombre, el LFO produce una onda de baja frecuencia.

Estas ondas se pueden utilizar para cambiar la afinación, el filtro o la amplitud de cada elemento para crear efectos tales como vibrato, wah y tremolo. El LFO puede ajustarse independientemente para cada Elemento y también globalmente para todos los Elementos.

Estructura Básica

Generador de sonidos de un solo timbre ("Modo Voice/Performance") y generador de sonidos multi-tímbrico (Modo "Multi")

El bloque generador de sonidos interno opera en dos formas diferentes (de un "solo timbre" y "multi-tímbrico") dependiendo del modo seleccionado. La diferencia entre ambos modos radica en la posibilidad de que puedan soportar múltiples canales "MIDI" al mismo tiempo o no.

● Generador de sonido de un "solo timbre" ("Modo Voice/Performance")

Un generador de sonido de un "solo timbre" recibe los datos desde un solo canal "MIDI" y toca solo una parte de un instrumento.

Este es el status operativo del generador interno de sonidos en los modos "VOICE/PERFORMANCE".

NOTA Para ajustar el canal "MIDI" receptor para operación de un solo timbre (en los modos Voice y "Performance"), realice la siguiente operación en el modo "UTILITY".
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh

● Multi-timbral Tone Generator

Un generador de tonos "multitímbrico" recibe simultáneamente datos de múltiples canales MIDI y ejecuta múltiples Partes de instrumentos. Esto permite la reproducción de datos MIDI de canciones multicanal – tales como los recibidos de un secuenciador MIDI u ordenador – donde cada Parte interna esta asignada y ejecutada por una pista o canal diferentes. Este es el estatus operativo del generador de tonos interno en el modo Multi.

NOTA para ajustar el canal MIDI receptor de una operación multitímbrica (modo Multi), utilice la siguiente operación en el modo Multi. [MULTI/SEQ PLAY] (Selección de Modo Multi) → [EDIT] → Part selection [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

Polifonía Máxima

La polifonía máxima se refiere al máximo número de notas que pueden sonar simultáneamente desde el generador interno de sonidos del instrumento. La polifonía máxima de este sintetizador es de 128. Cuando el bloque generador de sonidos recibe un número de notas que excede la polifonía máxima, se silencian las primeras notas tocadas. Tenga en cuenta que esto puede ser especialmente apreciable con aquellas voces que tienen un sustain largo.

Además, la polifonía máxima se aplica al número de elementos de voz que se utilizan, no el número de voces. Cuando se usan las "Normal Voices" de hasta cuatro elementos, el máximo número de notas simultáneas puede ser menor que 128.

NOTA Cuando se instala una tarjeta "Plug-in", tocar las voces de dicha tarjeta, no afecta la polifonía máxima del S90 ES. Para detalles sobre polifonía máxima de las tarjetas "Plug-in", dirijase al manual de usuario de las mismas.

Estructura de Partes del bloque generador de sonidos

El S90 ES toca los sonidos de su bloque generador de tonos en respuesta a los mensajes "MIDI" recibidos desde controladores o secuenciadores. Los mensajes "MIDI" se asignan a 16 diferentes canales y este instrumento es capaz de tocar simultáneamente 16 partes separadas a través de los 16 canales "MIDI". Sin embargo el límite de los 16 canales se puede traspasar utilizando "puertos" "MIDI" separados, donde cada uno de ellos soporta 16 canales.

Las diferentes fuentes de sonido de este sintetizador (generador interno de tonos y tarjetas "Plug-in") se aprovechan de los tres puertos "MIDI" incluidos en el instrumento.

NOTA El Cable USB soporta hasta 8 puertos "MIDI" separados. Sin embargo el S90 ES soporta hasta tres puertos "MIDI".

NOTA Un(a) único(a) cable/conexión "MIDI" no puede manejar datos sobre múltiples puertos "MIDI".

■ Estructura de Partes del bloque generador de sonidos en el modo "VOICE"

En este modo, se toca una voz utilizando una sola parte. Esta parte puede también ser usada cuando se selecciona una voz "Plug-in". El bloque generador de sonidos en el modo "VOICE" recibe los datos "MIDI" a través de un único canal. Por esta razón, los datos de canción de un secuenciador externo que contengan múltiples canales "MIDI", no se reproducirán apropiadamente en este modo. Si se está usando un secuenciador "MIDI" externo u ordenador para reproducir el instrumento, asegúrese de utilizar el modo "MULTI".



- NOTA**
- Para ajustar el canal "MIDI" receptor para operación de un solo timbre (Modos "VOICE" y "PERFORMANCE"), realice la siguiente operación en el modo "UTILITY":
[UTILITY] /E "MIDI" Display /E BasicReceiveCh
 - En el modo "Voice", el instrumento solo reconoce los datos del Puerto "MIDI" 1.

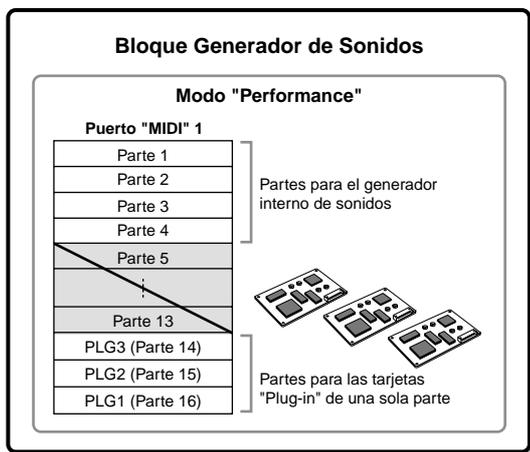
NOTA La tarjeta "Plug-in" Multi partes (PLG100-XG) no puede utilizarse en el modo "VOICE".

■ Estructura de Partes del bloque generador de tonos en el modo "Performance"

Este modo permite tocar un "Performance" (en el que múltiples voces o partes están combinadas en capa u otra configuración).

Mientras que en este modo hay disponible un total de 7 partes (como se muestra más abajo), solo se puede utilizar simultáneamente un máximo de cuatro partes.

Aunque este modo permite tocar varias partes al mismo tiempo, todas reciben datos desde el mismo canal "MIDI" como en el modo "VOICE". Por tanto, los datos de canción de un secuenciador externo que contengan múltiples canales "MIDI" no se ejecutarán apropiadamente en este modo. Si está usando un secuenciador externo u ordenador para tocar el instrumento, asegúrese de utilizar el modo "MULTI".



Las partes 5-13 no se utilizan.

Estas siete Partes (1, 2, 3, 4, PLG1, PLG2, PLG 3) se reservan para el uso en el modo "Performance", sin embargo, solo hasta cuatro de ellas pueden ser utilizadas al mismo tiempo. Aparecen en la pantalla las partes seleccionadas con el parámetro "PartSw" (en la pantalla [PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → Part selection [F1] VOICE → [SF1] VOICE).

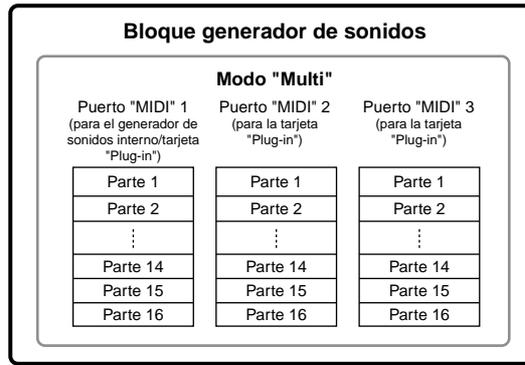
- NOTA**
- Para ajustar el canal "MIDI" receptor para operación como "un solo timbre" (en los modos "Voice" y "Performance"), realice la siguiente operación en el modo "UTILITY":
["UTILITY"] → [F5] "MIDI" → [SF1] CH → BasicReceiveCh
 - En el modo "Performance", el instrumento solo reconoce los datos del Puerto "MIDI" 1.

NOTA La tarjeta "Plug-in" Multi partes (PLG100-XG) no puede utilizarse en el modo "PERFORMANCE".

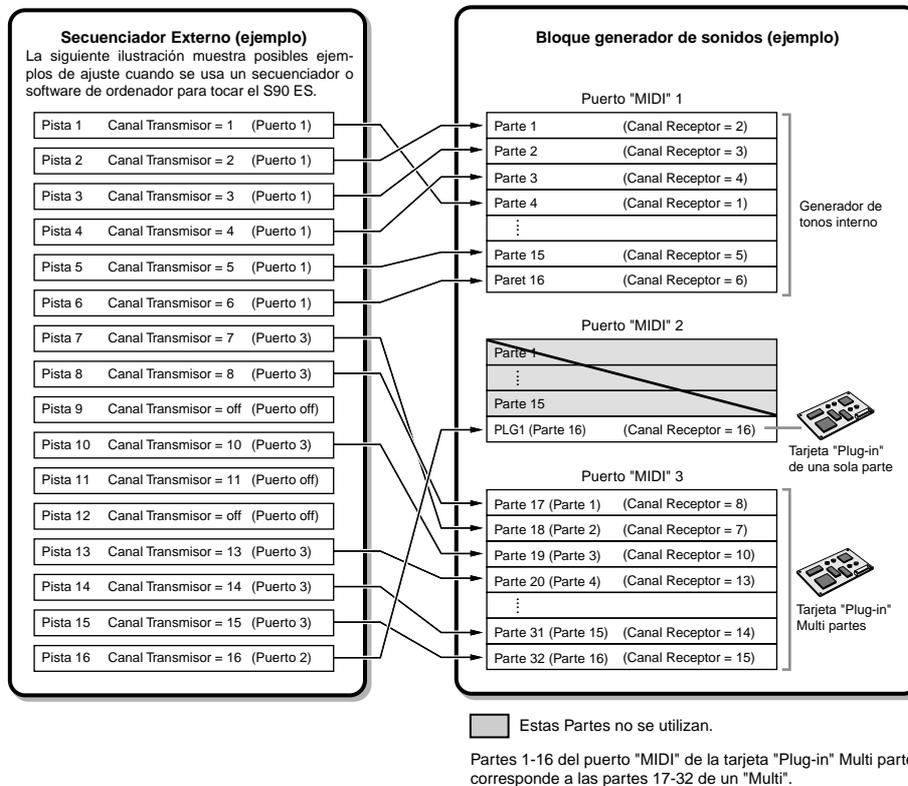
■ Estructura de Parte del bloque generador de tonos en los modos "Multi" y Sequence Play.

Este modo permite utilizar múltiples Partes y asignar diferentes voces que serán reproducidas en cada parte. Ya que es posible ajustar diferentes canales "MIDI" para cada Parte del bloque generador de sonidos, es posible usar un secuenciador "MIDI" externo para reproducir los sonidos. Según se muestra más abajo, los datos de secuencia de cada pista tocan la parte correspondiente (aquella que tiene asignado el mismo canal "MIDI") en el bloque generador de sonidos.

Se proporcionan hasta 48 partes para el modo "MULTI". Sin embargo, el número de partes que realmente se usan es un máximo de 34 como se ve en el ejemplo más adelante.



Este ejemplo se aplica cuando se instala una tarjeta "Plug-in" Multi partes y dos tarjetas "Plug-in" de una sola parte, y se asigna la tarjeta "Plug-in" Multi partes al Puerto 3 y las tarjetas "Plug-in" de una sola parte al Puerto 2.



Cuando se utiliza el generador interno de sonidos del S90 ES, ajuste el puerto "MIDI" de cada pista en el secuenciador a "1". Tenga en cuenta que los datos recibidos a través de los puertos 2 y 3 no pueden hacer que suene el bloque generador de sonidos interno. El generador de sonidos de la tarjeta "Plug-in" instalada puede sonar vía cualquiera de los 3 puertos "MIDI". Para ajustar el canal "MIDI" receptor para operación multi-tímbrica (modo "Multi"), realice la siguiente operación en el modo "Multi":

[MULTI/SEQ PLAY] (Selección de Modo Multi) → Multi section → [EDIT] → Part selection [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh
Para ajustar la asignación de puertos para la tarjeta "Plug-in", realice la siguiente operación:

[UTILITY] → [F6] PLUG → [SF2] MIDI

NOTA La tarjeta "Plug-in" permite utilizar solo una voz al mismo tiempo. Tenga en cuenta que no es posible asignar múltiples voces de la tarjeta "Plug-in" a múltiples Partes al mismo tiempo.

NOTA La tarjeta "Plug-in" Multi partes solo puede ser instalada en el slot 3.

NOTA La voz y ajustes relacionados (volumen, paneo, etc.) suenan de acuerdo con los parámetros de parte de la parte que se está utilizando. Otros ajustes como controladores y tipos de efecto corresponden a parámetros comunes del modo "Multi" que se está utilizando.

Parte de Entrada de Audio. (AUDIO IN)

El modo "Performance" y el modo "Multi" son capaces de manejar la señal de audio de entrada (como un micrófono o una guitarra) como una parte. Varios parámetros como volumen, paneo y efectos pueden ser ajustados en esta Parte y el sonido sale junto con otras partes. Otros ajustes disponibles incluyen el modo como se maneja el estéreo de las señales de entrada, así como la asignación de salida de la parte de audio. Estos parámetros se ajustan y guardan para cada "Performance" y "Multi". Tenga en cuenta la que la Parte de entrada de audio no está disponible en el modo "VOICE".

Parte de entrada A/D	Esta parte (una parte estéreo) entra desde un equipo de audio externo conectado al conector A/D input.
Partes de entrada mLAN (cuando se ha instalado el mLAN16e opcional)	Estas cuatro partes estéreo entran desde un equipo externo de audio mLAN compatible conectado al conector mLAN a través de un solo cable IEEE1394.

Los parámetros para las Partes arriba mencionadas pueden ajustarse con las siguientes operaciones.

En el modo "Performance"	[PERFORM] Performance Selection → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN
En el modo "Multi"	[MULTI/SEQ PLAY] (Selección de Modo Multi) → Multi section → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN

NOTA Aunque los efectos de inserción de este sintetizador pueden aplicarse a la parte de entrada A/D, éstos no se pueden aplicar a la parte de entrada mLAN.

Bloque de efectos

Este bloque aplica efectos a la salida del bloque generador de sonidos, procesando y mejorando el sonido utilizando la sofisticada tecnología DSP (Digital signal processing).

Estructura del efecto

El proceso de efectos de este sintetizador incorpora los "System Effects, Insertion Effects, Master Effect, Part EQ" (Ecuador) y "Master EQ" (Ecuador).

■ "System Effects (Reverb, Chorus)"

Los "System effects" se aplican a todo el sonido independientemente de que sea una "voice", una "Performance" entera, o una "Multi" entera.

Con los "System effects", el sonido de cada Parte se envía al efecto de acuerdo con el nivel de envío de efecto ("Effect Send Level") para cada parte. El sonido procesado (al que nos referiremos como "wet - mojado") regresa a la mesa de mezclas de acuerdo con nivel de retorno ("Return Level") y salida después de ser mezclado con el sonido "dry - seco" sin proceso. Este arreglo le permite preparar un balance óptimo del sonido con efecto y el sonido original de las Partes.

"Reverb"

Los efectos "Reverb" añaden un ambiente cálido al sonido simulando las reflexiones complejas de espacios de actuación reales, tales como salas de conciertos o pequeños clubes. Están disponibles un total de 20 diferentes tipos de "reverb".

"Chorus"

Los efectos de "Chorus" utilizan varios tipos de procesos de modulación que incluyen "flanger" y "phaser" para mejorar el sonido de diferentes maneras. Están disponibles un total de 40 diferentes tipos incluyendo efectos "reverb" y "delay" (retardo).

■ Efectos de Inserción A, B ("Insertion Effects A, B")

Los efectos de inserción se pueden aplicar individualmente a cada parte; éstos se utilizan principalmente para procesar directamente una sola parte. La profundidad del efecto se ajusta adaptando el balance "dry/wet". Ya que el efecto de inserción solo puede aplicarse a una parte particular, debería utilizarse con aquellos sonidos que usted desee cambiar drásticamente o para aquellos sonidos que utilicen un efecto no pensado para otros sonidos. Usted puede también ajustar el balance de manera tal que solo se escuche el efecto ajustando "wet" al 100%.

Este sintetizador incorpora ocho juegos de efectos de inserción (cada juego tiene dos unidades, A y B). Estos pueden aplicarse a todas las partes del "Performance", o a ocho partes (máximo) del "Multi".

Están disponibles un total de 117 diferentes tipos de "Chorus".

NOTA En el modo "VOICE" solo está disponible un juego de efectos.

NOTA Entre las Partes de "AUDIO IN", los efectos de inserción no se pueden aplicar a las partes mLAN.

■ Efectos de Inserción "Plug-in" ("Plug-in Insertion Effects")

Este es un sistema especial de efectos que está disponible solo cuando se instala una tarjeta "Plug-in" de tipos de efectos ("effect-type Plug-in Borrado"). Estas tarjetas no están disponibles en el modo "VOICE".

■ Efecto "Master" ("Master Effect")

Este bloque aplica efectos a la señal final de salida estéreo del sonido total. Están disponibles un total de 8 tipos diferentes de "Master Effect".

Derivación ("Bypass") de los efectos. ("Effect off")

Con solo encender el botón ["EFFECT BYPASS"] se deriva ("bypass") un determinado efecto.

Desde la siguiente pantalla usted podrá seleccionar el (los) efecto (s) que serán derivados utilizando el botón [EFFECT BYPASS].

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF3] EF BYPS

Control del Efecto "Master" utilizando los controles deslizantes ("Control sliders")

Cuando se presiona el botón [ARP FX] y el botón [EQ] simultáneamente (ambas lámparas iluminadas) puede controlar los "Control Sliders" para ajustar los parámetros relativos al efecto "Master", especificados en la pantalla [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF del modo Utility.

■ Ecuador (EQ)

Normalmente los ecualizadores se utilizan para corregir la señal de salida de los amplificadores o altavoces para ajustarse al carácter especial de una sala o para cambiar el carácter tonal del sonido. El sonido se divide en varias bandas de frecuencia y el ajuste del sonido se hace subiendo o bajando el nivel de cada banda.

Ajustando el sonido de acuerdo con el género musical (música clásica más refinada, música pop más clara o rock más dinámico) es posible reproducir las características especiales de la música y hacer sus "performances" más agradables.

Existen tres secciones EQ en el instrumento: "Element EQ, Part EQ y Master EQ".

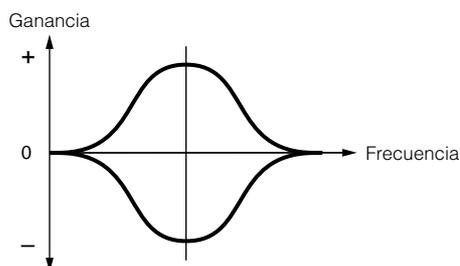
● Element EQ (EQ de Elemento)

[VOICE] → VOICE Selection → [EDIT] → Element selection/Key Selection → [F6] EQ

El EQ de elemento se aplica a cada elemento de la "Normal Voice" y a cada tecla del "Drum voice". Es posible especificar que forma se usa entre las dos formas que se describen a continuación y ajustar los parámetros relativos.

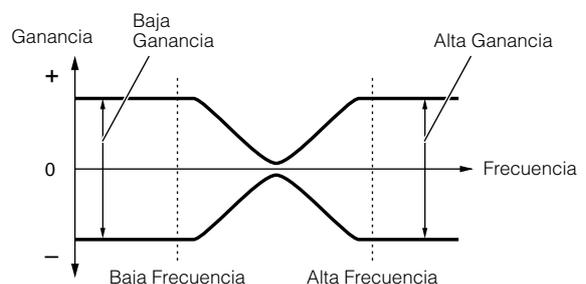
Tipo Pico ("Peaking Type")

Este tipo de forma de EQ permite atenuar o reforzar la señal al ajuste especificado de frecuencia.



Tipo Estantería ("Shelving Type")

Este tipo de forma de EQ permite atenuar o reforzar la señal a frecuencias por encima o por debajo del ajuste especificado de frecuencia.



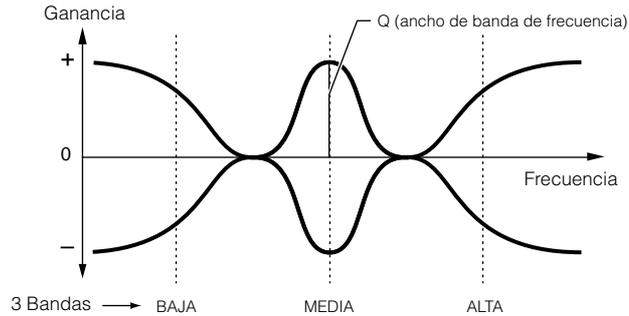
NOTA Además de los controles individuales de ganancia, existe también un parámetro de nivel total que atenúa o refuerza el rango entero de frecuencia.

● Part EQ (EQ de Parte)

[PERFORM] → Performance Selection → [EDIT] → Part Selection → [F3] EQ

[MULTI/SEQ PLAY] → Select Multi mode → Multi Selection → [EDIT] → Part Selection → [F3] EQ

Este ecualizador de 3 bandas se aplica a cada parte de un "Performance o Multi". Las bandas altas y bajas son de tipo estantería ("shelving"). La banda del medio es de tipo pico ("peaking").



NOTA El ecualizador de Parte no está disponible en el modo "VOICE".

● "Master EQ" (Ecualizador Master)

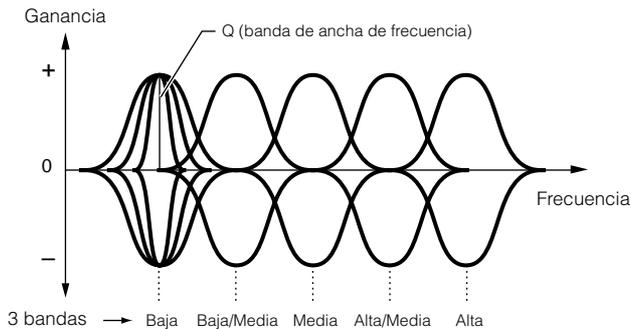
[VOICE] → VOICE Selection → [UTILITY] → [SF3] VOICE → [SF1] MEQ

[PERFORM] → Performance Selection → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ

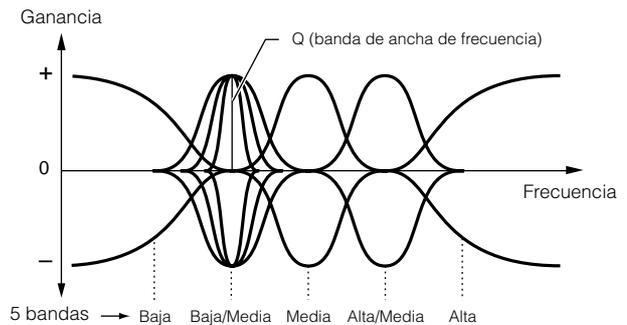
[MULTI/SEQ PLAY] (Select Multi mode) → Multi Selection → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF1] MEQ

El ecualizador "Master" se aplica al sonido final ("post-effect") del instrumento. En este EQ, todas las bandas pueden ser ajustadas a pico ("peaking") o las bandas más bajas y más altas pueden ser ajustadas a estantería ("shelving") tal y como se muestra a continuación.

EQ para el que todas las bandas son ajustadas a tipo pico ("peaking")



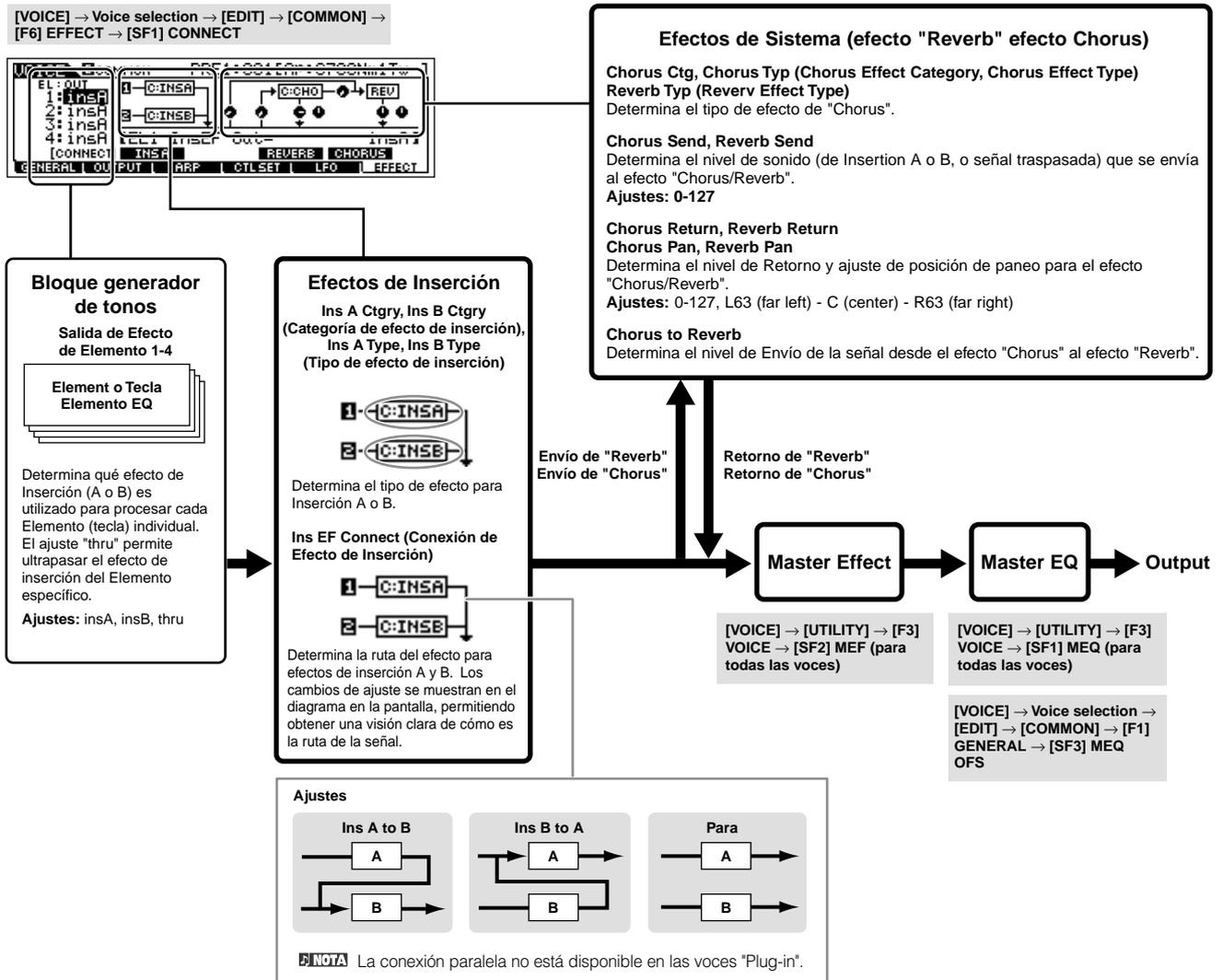
EQ en que las bandas Low y High están ajustadas a tipo estantería (shelving)



Conexión de Efectos en cada modo

● En el modo Voice

Los parámetros de efecto en el modo "Voice" están ajustados para Voz y los ajustes serán almacenados como Voz "User". Tenga en cuenta que los parámetros de "Master Effect" y "Master EQ" están ajustados para todas las voces en el modo "Utility". Una vez que se han hecho los ajustes de "Master Effect" y "EQ", pueden ser almacenados como ajustes de sistema presionando el botón [STORE].

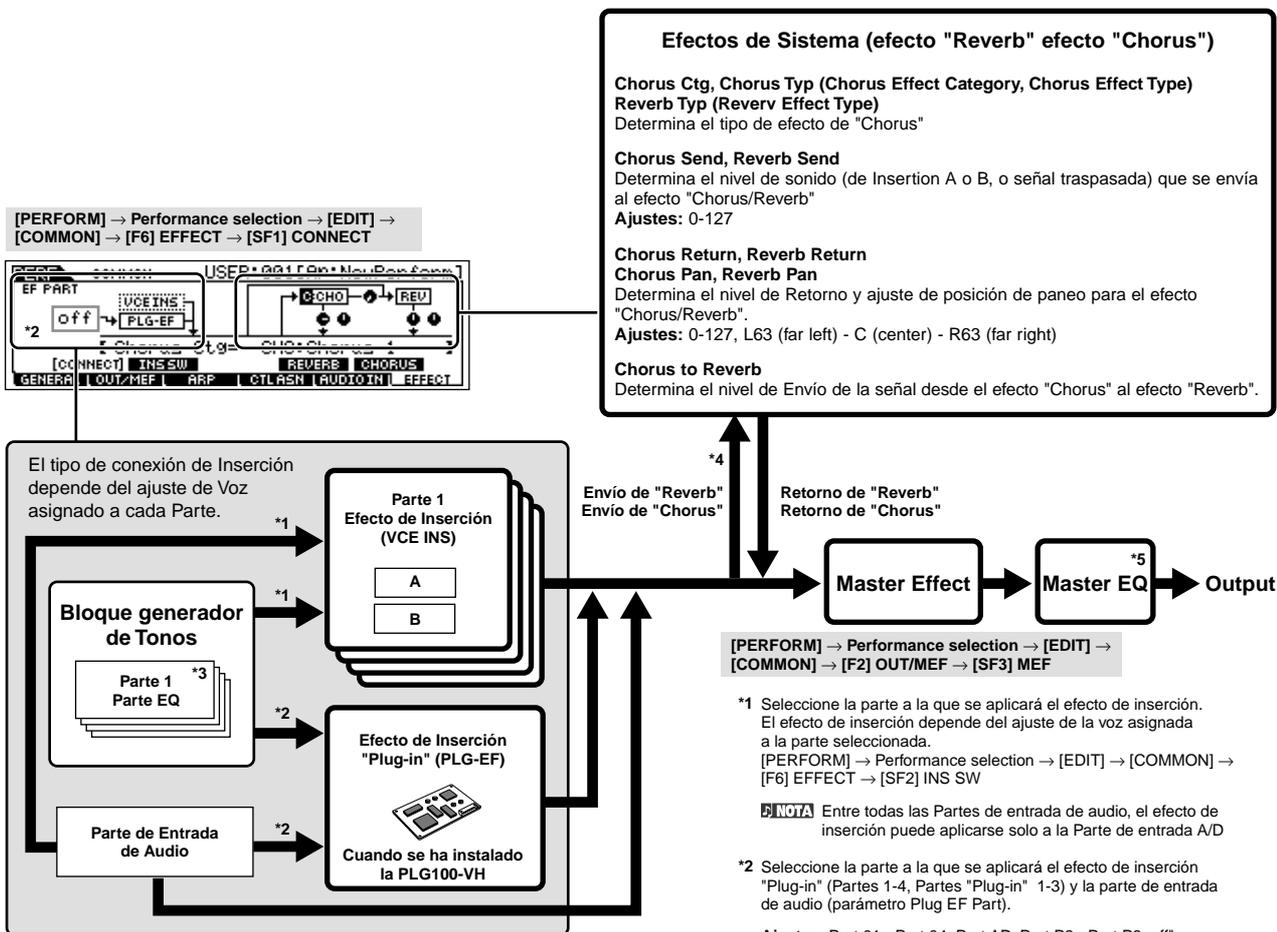


NOTA El efecto de inserción "Plug-in" (cuando se ha instalado una tarjeta "Plug-in") no está disponible en el modo "Voice".

● En el modo "Performance"

Los parámetros de Efecto en el modo "Performance" están ajustados para cada "Performance".

Estructura Básica



[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT

*1 Seleccione la parte a la que se aplicará el efecto de inserción. El efecto de inserción depende del ajuste de la voz asignada a la parte seleccionada.
 [PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF2] INS SW

NOTA Entre todas las Partes de entrada de audio, el efecto de inserción puede aplicarse solo a la Parte de entrada A/D

*2 Seleccione la parte a la que se aplicará el efecto de inserción "Plug-in" (Partes 1-4, Partes "Plug-in" 1-3) y la parte de entrada de audio (parámetro Plug EF Part).

Ajustes: Part 01 - Part 04, Part AD, Part P2 - Part P3, off"

*3 [PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → Part selection → [F3] EQ

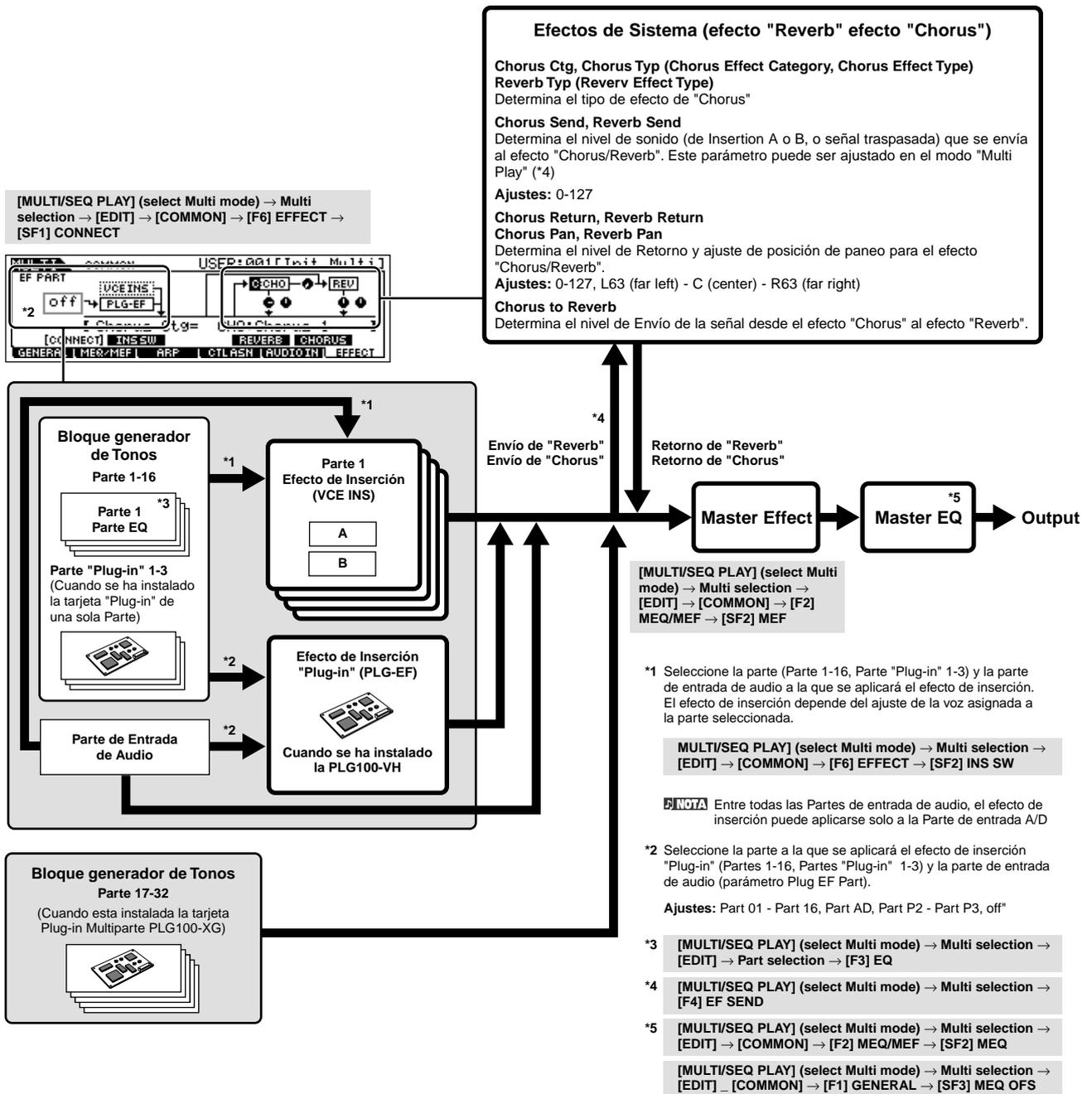
*4 [PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT

*5 [PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ

[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS

● En el modo "Multi"

Los parámetros de efecto en el modo "Multi" se ajustan en cada "Multi".



NOTA El efecto de Inserción, el efecto de inserción "Plug-in" y el efecto de sistema no se aplica a las partes 17-32 (usando una tarjeta "Plug-in" multipartes PLG100-XG.)

NOTA La Parte EQ no puede aplicarse a las Partes de la tarjeta "Plug-in".

NOTA Los efectos de sistema ("Reverb/Chorus"), el "Master EQ", y el efecto "Master" no se aplican al sonido que sale a través de los conectores "ASSIGNABLE OUTPUT" o el conector mLAN de la tarjeta mLAN16E. (Solo se aplica el "Part EQ" y el efecto de inserción.)

Arpeggio

Esta función le permite, poner en funcionamiento automáticamente frases musicales y rítmicas utilizando la voz en curso, simplemente presionando una nota o notas en el teclado. La secuencia de Arpeggio también cambia en respuesta a las notas o acordes que toque, ofreciendo una gran variedad de inspiradoras frases e ideas tanto en composición como en ejecución.

NOTA Un único tipo de arpeggio puede ser reproducido al mismo tiempo incluso en los modos "Performance y Multi", permitiéndole tocar múltiples partes del generador de sonidos simultáneamente.

Categorías de tipo de Arpeggios

Los tipos de arpeggios se dividen en 18 categorías como se muestra a continuación:

LCD	Nombre de Categoría	Descripción
Seq	Synth Sequence	Varias frases de arpeggio hechas para voces de sinte.
ChSq	Synth Chord Sequence	Varias frases para acordes rítmicos o voces de sinte.
HySq	Synth Hybrid Sequence	Varios tipos de arpeggios programados de manera tal que las frases de bajo se tocan con las teclas inferiores y los acordes o melodías se tocan en el rango medio y en las teclas más altas. Estos tipos de arpeggios son útiles para combinaciones de voces divididas ("split voices"). Además, también hay tipos de velocidad híbrida ("HybVel...") que presentan diferentes frases para diferentes rangos de velocidad, permitiendo cambiar la frase de arpeggio dependiendo de la fuerza con que toque el teclado.
APKb	Acoustic Piano & Keyboard	Varios tipos de arpeggios que se adaptan al piano y otras voces como pianos eléctricos y clavi.
Orgn	Organ	Varios tipos de arpeggios hechos para voces de órgano.
GtPI	Guitar & Plucked	Varios tipos de arpeggios para guitarra y voces de arpa.
GtKM	Guitar - Keyboard Mega voice	Varios tipos de arpeggios para Keyboard Mega voces de guitarra. (ver nota más abajo).
Bass	Bass	Varios tipos de arpeggios para voces de bajo o bajo sinte.
BaKM	Bass - Keyboard Mega voice	Varios tipos de arpeggios para Keyboard Mega voces de bajo (ver nota más abajo).
Strn	Cuerdas	Varios tipos de arpeggios para cuerdas y voces pizzicato.
Bras	Brass	Varios tipos de arpeggios para metales.
RdPp	Reed & Pipe	Varios tipos de arpeggios para voces de saxofón y flauta.
Lead	Synth Lead	Varios tipos de arpeggios para voces de solo sinte.
PdMe	Synth Pad & Musical FX	Varios tipos de arpeggios para voces de "sinte pad" y efectos especiales incluyendo sonidos percusión.
CPrc	Chromatic Percussion	Varios tipos de arpeggios para voces de percusión cromática.
DrPc	Drum & Percussion	Varios tipos de arpeggios para voces de batería y percusión ("drum kits").
Comb	Combination	Varios tipos de arpeggios para "Performances". Estos son arpeggios combinados con frases separadas para voces de batería, bajo e instrumentos armónicos y melódicos.
Cntr	Control	Varios tipos de arpeggios programados principalmente con Cambios de Control y datos de "Pitch Bend". Este tipo de arpeggios cambia el tono o afinación del sonido en vez de tocar notas específicas. De hecho, algunos tipos no contienen ningún dato de notas. Cuando se utiliza un tipo de esta categoría, ajuste el parámetro "Key Mode" a "direct" en cada modo.

Tipos de reproducción de Arpeggios

El S90 ES incorpora un total de 1787 tipos de arpeggio divididos en 18 categorías, cada una con su propio tipo de reproducción diseñada para ser utilizadas con tipos particulares de voces como se describe a continuación.

● Arpeggios para "Normal VOICE"

Los tipos de arpeggio (pertenecientes a las categorías excepto para DrPC y Cntr) creados para uso de las "Normal voices" tienen los siguientes tipos de reproducción:

Reproducción solo de las notas tocadas	El Arpeggio es reproducido utilizando solo la nota tocada y sus octavas.
Reproducción de una secuencia programada de acuerdo con el acorde tocado	Estos tipos de arpeggio tienen varias secuencias hechas para ciertos tipos de acordes. Incluso si usted toca una sola nota, el arpeggio es reproducido utilizando la secuencia programada, lo que significa que sonarán otras notas diferentes a la que usted está realmente tocando. Añadir notas a aquellas que se están tocando, por consiguiente cambia la secuencia. En otras palabras, el arpeggio es reproducido de acuerdo con el acorde que se esté tocando.

NOTA Los dos tipos de reproducción encima no se distinguen por el nombre de categoría, o nombre del tipo. De hecho, usted tendrá que tocar los tipos y escuchar la diferencia.

NOTA Como estos tipos están programados para "Normal Voices", su uso con voces de batería ("Drum voices" pueden dar resultados musicalmente no apropiados.

● Arpegios para voces de batería y percusión. – Categoría: DrPc

Este tipo de arpeggio está programado específicamente para ser utilizado con voces de baterías, permitiendo un acceso instantáneo a varios patrones rítmicos. Existen tres tipos diferentes de reproducción.

Reproducción de patrón de batería	Al presionar cualquier nota se pondrá en marcha el mismo patrón rítmico.
Reproducción de patrón de batería más notas tocadas adicionalmente	Al presionar cualquier nota se pondrá en marcha el mismo patrón rítmico. Al añadir notas a la que se está tocando produce sonidos adicionales (instrumentos de batería asignados) para el patrón de batería.
Reproducción solamente de las notas tocadas (instrumentos de batería asignados)	Al tocar una o varias notas se pondrá en marcha un patrón rítmico utilizando solo las notas tocadas (instrumentos de batería asignados). Tenga en cuenta que aún cuando usted toque las mismas notas, el patrón rítmico ejecutado diferirá dependiendo del orden de las notas tocadas. Esto permite tener acceso a diferentes patrones rítmicos utilizando los mismos instrumentos simplemente cambiando el orden en que se tocan las notas.

NOTA Los tres tipos de reproducción además no se distinguen por el nombre de categoría, o nombre del tipo. De hecho, usted tendrá que tocar los tipos y escuchar la diferencia.

NOTA Como estos tipos están programados para Voces de batería, su uso con "Normal voices" puede dar resultados musicalmente no apropiados.

● Arpegios para "Performances" – Categoría: Comb

Los tipos de arpeggio que pertenecen a esta categoría ("Comb") están programados para ejecutar diferentes arpegios —un arpeggio para "Normal voice" y otro para Voces de Batería— dependiendo de la nota que se toque. Estos tipos son útiles en el modo "Performance" en el que múltiples voces (Voces de Batería y "Normal voices") se combinan en una capa para permitir ejecutar el arpeggio para la "Normal voice" y la voz de Batería al mismo tiempo.

● Arpegios que contienen principalmente eventos sin notas – Categoría: Cntr

Este tipo de arpeggios están programados principalmente con datos de cambio de control y "Pitch Bend". Se utilizan para cambiar el tono o afinación del sonido en vez de tocar notas específicas. De hecho, algunos tipos no contienen datos. Cuando se utiliza un tipo de esta categoría, ajuste el parámetro "Key Mode" a "direct" con las siguientes operaciones:

Modo VOICE	[VOICE] → VOICE selection → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode
Modo "Performance"	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode
Parámetros Relativos a los Arpeggios	[MULTI/SEQ PLAY] (select Multi mode) → Multi selection → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode

Parámetros Relativos a los Arpeggios

Los Parámetros relativos a los arpeggios se pueden ajustar desde las siguientes pantallas, dependiendo del modo seleccionado.

● Modo VOICE

Parámetros de tipos de Arpeggios utilizados cuando se selecciona una voz	[VOICE] → VOICE selection → [F6] ARP	Página 128
	[VOICE] → VOICE selection → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Página 129
Asignación de tipos de arpeggio a los botones [SF1] – [SF5] para cada voz	[VOICE] → VOICE selection → [F1] PLAY	Página 127
Parámetros de salida "MIDI" para reproducción de arpeggios con todas las voces	[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF3] ARP CH	Página 165

NOTA Los parámetros de salida "MIDI" para reproducción de arpeggios se ajustan para cada voz en el modo "VOICE". En los otros modos sin embargo, se pueden ajustar para cada "Performance" y "Multi".

● Modo "Performance"

Parámetros de tipos de Arpeggios utilizados cuando se selecciona una "Performance". (Incluyendo parámetros de salida "MIDI" para reproducción de arpeggios)	[PERFORM] → Performance selection → [F6] ARP	Página 149
	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Página 151
Parámetros de salida "MIDI" para reproducción de arpeggios con todas las voces	[PERFORM] → Performance selection → [F6] ARP	Página 149

● Modo "Multi"

Parámetros de tipos de Arpeggios utilizados cuando se selecciona un "Multi". (Incluyendo parámetros de salida "MIDI" para reproducción de arpeggios)	[MULTI/SEQ] (select Multi Mode) → Multi selection → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Página 158
Asignación de tipos de arpeggio a los botones [SF1] – [SF5] para cada "Multi"	[MULTI/SEQ] (select Multi Mode) → Multi selection → [F1] PLAY → [F5] ARP	Página 127
Activación/desactivación del arpeggio para cada parte. (Solo una parte se puede activar)	[MULTI/SEQ] (select Multi Mode) → Multi selection → [EDIT] → Part Selection → [F1] VOICE → [SF2] MODE	Página 159

NOTA Es posible activar la reproducción del arpeggio para varias Partes simultáneamente si las Partes tienen el mismo canal receptor.

Mantenimiento de datos

A medida que usted utilice el S90 ES, creará diferentes tipos de datos, incluyendo Voces, "Performances" y "Multis". Esta sección describe cómo almacenar los datos.

■ Guardar

Este es el proceso de transferencia o salvado de los datos creados en este sintetizador en un lugar determinado ("User Memory") en la memoria interna. Cada tipo de datos puede ser salvado con las siguientes operaciones.

Voz	[VOICE] → VOICE selection → [STORE]	Página 50
"Performance"	[PERFORMANCE] → Performance selection → [STORE]	Página 56
"Multi"	[MULTI/SEQ PLAY] (Select Multi mode) → Multi selection [STORE]	Página 76
Master	[MASTER] → Master selection → [STORE]	Página 91
Ajustes de Sistema	[UTILITY] → [STORE]*	Página 163

* Por favor tenga en cuenta que al presionar el botón [STORE] en el modo Utility comienza inmediatamente la operación de salvado en el ajuste de sistema.

PRECAUCIÓN

No intente apagar el teclado mientras se muestre un mensaje de "Executing" o "Please keep power on". Apagar el teclado en esta altura puede causar que se cuelgue el sistema y que no se inicie normalmente la próxima vez que lo encienda así como la pérdida de todos los datos USER.

■ Salvar

[FILE] → [F2] SAVE

Este es el proceso de transferencia o salvado de datos creados en el sintetizador a un dispositivo USB de almacenamiento. Este proceso puede ser realizado en modo File. La operación de salvado puede ser realizada a través de varios métodos, como salvar todos los datos como único archivo o salvar un tipo específico de datos (por ejemplo: solo Voces) como un único archivo. Para más detalles diríjase a la página 168.

Los datos salvados como archivos pueden ser abiertos cargándolos en el modo File.

■ Almacenamiento Masivo (Bulk Dump)

Esta función le permite salvar los datos que se encuentran en el S90 ES transmitiéndolos a un instrumento "MIDI" externo o software secuenciador en el ordenador como datos Masivos ("Bulk Data") (Mensaje Exclusivo de Sistema).

● Envío del programa actual de edición como "Bulk Dump Data"

Desde cada pantalla, es posible enviar los datos del programa que se esté editando en el panel del S90 ES como "Bulk Dump Data".

Voz	[VOICE] → VOICE selection → [JOB] → [F4] BULK
"Performance"	[PERFORMANCE] → Performance selection → [JOB] → [F4] BULK
"Multi"	[MULTI/SEQ PLAY] (Select Multi mode) → Multi selection → [JOB] → [F4] BULK
Master	[MASTER] → Master selection → [JOB] → [F4] BULK

● Envío de otros datos como "Bulk Dump Data"

Los ajustes de los datos de Voz, "Performance", "Multi", "Master" y Sistema pueden ser transmitidos a un instrumento "MIDI" externo u ordenador con la recepción de un mensaje de "Bulk Request". Para más detalles sobre el mensaje de "Bulk Request" y el formato de "Bulk Dump" (Almacenamiento Masivo), vea la lista separada ("Data List").

NOTA Los datos user de arpegio y algunos de los ajustes de sistema no se manejan como datos "Bulk".

● Uso del editor de Voz ("Voice Editor") y editor de Multi partes ("Multi Part Editor")

Los datos de Voz y de Voz "Plug-in" pueden ser transmitidos a un ordenador para ser editados con el software editor de Voces ("Voice Editor Software") (página 79) La voz editada con los datos del instrumento puede ser transmitida de regreso al instrumento en bancos como "bulk data". Igualmente los datos de voz creados en el modo editor de voces ("Voice Edit Mode") pueden ser enviados al ordenador en bancos como "bulk data".

Los datos "Multi" pueden también transmitirse a un ordenador para su edición utilizando el software editor de Multi partes (página 79). Los datos "Multi" editados pueden ser transmitidos de regreso al instrumento como "bulk data". Los datos "Multi" creados en el modo "Multi Edit" del instrumento pueden ser enviados al ordenador en bancos como "bulk data".

Referencia

Modo "Voice"

Modo "Voice Play"

[VOICE] → Voice Selection

El modo "Voice Play" le permite realizar una variedad de operaciones de edición general en la voz seleccionada. Para más detalles y mejores operaciones de edición, utilice el modo "Voice Edit". Con pocas excepciones, puede guardar todos los ajustes de parámetros en la memoria interna como "User voices".

NOTA En los modos "Voice Play" y "Voice Edit" usted puede ajustar los parámetros para cada Voz. Los parámetros para todas las voces tales como "Master EQ y Master Effect" pueden ser ajustados en la pantalla [UTILITY] → [F3] VOICE en el modo Utility.

NOTA Los parámetros que tienen el mismo nombre en los modos "Voice Play" y "Voice Edit" tienen las mismas funciones y ajustes.

NOTA Cuando se selecciona una voz "Plug-in", ciertos parámetros no están disponibles para edición, incluso si están descritos aquí.

[F1] PLAY	
TCH (Transmit Channel)	Indica el canal "MIDI" transmisor del teclado. Para cambiar el canal "MIDI" transmisor del teclado presiona el botón [TRACK SELECT] hasta que el indicador se ilumine y entonces presione cualquiera de los botones de NUMBER (número) [1] al [16]. El canal "MIDI" transmisor del teclado se puede cambiar también con la siguiente operación: [UTILITY] → [F5] "MIDI" → [SF1] CH → KBDTransCh.
OCT (Octave)	Indica el ajuste de Octava del teclado. Este se puede cambiar con la siguiente operación: [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave.
ASA (ASSIGN A), ASB (ASSIGN B)	Indica las funciones asignadas a los respectivos controles deslizantes (Control Sliders) (impreso "ASSIGN A" y "ASSIGN B") cuando las luces de los botones [PAN/SEND] y [TONE] están encendidas. Las funciones se asignan con la siguiente operación: [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN
NOTA Los ajustes TCH (Transmit Channel), OCT (Octave), ASA (ASSIGN A) y ASB (ASSIGN B) no pertenecen a cada voz. Debido a esto, los mismos no se guardan como voz individual en el modo "Voice Store" (Pág. 46).	
AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2)	Indica las funciones asignadas a los respectivos controles deslizantes ("Control Sliders") (impreso "ASSIGN 1" y "ASSIGN 2") cuando las luces de los botones [PAN/SEND] y [TONE] están encendidas. Las funciones se asignan ajustando los parámetros comunes de "Voice Edit" con la siguiente operación: [UTILITY] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) - [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Registre el tipo de Arpeggio deseado en estos botones y llámelos en cualquier momento durante su ejecución. Véase la página 39 en sección Guía Rápida.
[F2] BANK	
Esta pantalla está disponible solo cuando se ha instalado una tarjeta "Plug-in" y se selecciona una voz de ésta.	
Desde esta pantalla puede seleccionar el banco particular en la tarjeta "Plug-in" y determinar si se utilizará una voz "Plug-in" o una voz "Board". Las voces "Board" son voces sin proceso, voces inalteradas de la tarjeta "Plug-in", la materia prima para voces "Plug-in". Las voces "Plug-in" son voces "Board" editadas, voces que han sido especialmente programadas y procesadas para un uso óptimo con este sintetizador. Para más detalles diríjase a la página 101.	
Ajustes: Las siguientes selecciones están disponibles, por ejemplo, cuando se selecciona una voz "Plug-in" utilizando una tarjeta "Plug-in" instalada en el slot 1: PLGUSR (Voz User "Plug-in"), PLGPRES1 (Voz Preset "Plug-in"), 032/000... (indica la selección de banco MSB/LSB de la voz Board. Estos valores difieren dependiendo de la tarjeta "Plug-in" instalada.	
[F3] EFFECT	
Al presionar el botón [F3] EFFECT en el modo "Voice Play", se selecciona la misma pantalla EFFECT en el modo "Voice Edit" ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT). Desde esta pantalla es posible ajustar los parámetros relativos al efecto para la Voz seleccionada. Ver página 133.	
[F4] PORTA (Portamento)	
Desde esta pantalla usted puede seleccionar reproducción monofónica o polifónica y ajustar los parámetros de Portamento.	
El Portamento se utiliza para crear una suave transición en la afinación desde la primera nota que se toca en el teclado a la siguiente.	
Mono/Poly	Determina si la voz se ejecuta monofónica o polifónicamente. Ajustes: mono, poly. NOTA Cuando se presiona la segunda nota mientras se mantiene la primera con los ajustes "PortaSw" y "Mono/Poly" encendidos, el sonido de la segunda nota comienza sucediéndose a la transición de la primera, o la segunda nota comienza no desde el punto de partida EG (AEG/PEG/FEG) sino desde el punto EG (AEG/PEG/FEG) alcanzado por la primera. Esto hace posible la ejecución del legato. El grado de legato puede ser ajustado con la siguiente operación: [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF4] PORTA → LegatoSlope (pág. 129).
PortaSw (Portamento Switch)	Determina si el Portamento se aplica a la voz actual o no. Ajustes: off, on.
PortaTime (Portamento Time)	Determina el tiempo de transición. Mientras más alto es el valor, mayor es el tiempo de transición. Ajustes: 0-127
PortaMode (Modo Portamento)	Determina el modo del portamento. La conducta del Portamento varía dependiendo si el parámetro Mono/Poly está ajustado a "mono" o "poly". Ajustes: "fingered, fulltime" "Fingered"..... El Portamento solo se aplica cuando se toca legato (tocar la siguiente nota antes de soltar la primera). "Fulltime"..... El Portamento se aplica siempre.

Modo "Voice"

Modo "Performance"

Modo "Multi"

Modo "Multi Voice"

Modo "Sequence Play"

Modo "Utility"

Modo "File"

Modo "Master"

Referencia

[F5] EG (Envelope Generator) Generador de Envoltente

Esta pantalla contiene los ajustes básicos de EG, tanto volumen como filtro para la voz, así como también los filtros "cutoff" de frecuencia y ajustes de resonancia. Los ajustes hechos aquí se aplican como compensaciones a los ajustes AEG y FEG en el modo "Voice Edit".

Los nombres completos de los parámetros disponibles se muestran en el cuadro siguiente, como aparecen en la pantalla.

	ATK	DCY	SUS	REL	DEPTH	CUTOFF	RESO
AEG	Tiempo de ataque	Tiempo de Decay	Nivel de Sustain	Tiempo de Release	—	—	—
FEG			—		Profundidad	Frecuencia Cutoff	Resonancia

Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63 (excepto — arriba)

[F6] ARP (Arpeggio)

Esta pantalla contiene los ajustes básicos para la reproducción de Arpeggios, incluyendo Tipo y Tempo. Para explicación de los botones [SF1] – [SF5], vea la explicación de la pantalla [F1] PLAY.

Bank, Ctgr (Categoría), Tipo	Estos tres parámetros determinan el tipo de Arpeggio. El prefijo de tres letras y número antes del tipo indican el número dentro de la categoría seleccionada. Ajustes: Véase en "Data List" por separado.
Tempo	Determina el tempo del arpeggio. Cuando el "MIDI" Sync ([UTILITY] → [F5] "MIDI" → [SF3] SYNC → "MIDI" Sync) está ajustado a "MIDI", se muestra "MIDI" aquí y no puede ser ajustado. Ajustes: 1 ~ 300 NOTA Las tocas que se tocan fuera del límite de ajuste sonarán normalmente y sin arpeggio.
Vellimit (Límite de Velocidad)	Determina las velocidades más bajas y más altas que pueden accionar la reproducción del arpeggio. El arpeggio se ejecuta cuando se tocan notas a velocidades dentro de este rango. Ajustes: 1 ~ 127
Switch	Determina si el arpeggio está encendido o apagado. Es posible apagar o encender el arpeggio desde el panel frontal con el botón [ARPEGGIO]. Ajustes: off, on
Hold	Determina si la reproducción del arpeggio se mantiene o no. Cuando este parámetro está ajustado a encendido ("on"), el arpeggio se repite cíclicamente de forma automática, incluso si se deja de tocar las teclas, se mantendrá reproduciéndose hasta que se toque la siguiente tecla. Ajustes: sync-off (ver abajo), off, on. "Sync-off"... Cuando se ajusta a "Sync-off", la reproducción del arpeggio continúa funcionando silenciosamente incluso cuando se han soltado las teclas. Al presionar cualquier tecla, la reproducción del arpeggio se enciende nuevamente. En otras palabras, usted puede utilizar las teclas para silenciar o "des-silenciar" (no comenzar y parar) la reproducción del arpeggio tocando las teclas o soltándolas respectivamente.

Modo "Voice Edit"

[VOICE] → Voice Selection → [EDIT]

Existen tres tipos de voces: "Normal Voices", "Drum Voices", y "Plug-in voices" (si se ha instalado una tarjeta "Plug-in"). La siguiente sección muestra como editar los diferentes tipos de voces y explica los parámetros disponibles. Tenga en cuenta que los parámetros disponibles para ser editados difieren dependiendo del tipo de voz ("Normal Voices, Drum Voices, Plug-in VOICE").

Edición de una "Normal voice"

Cuando se selecciona una "Normal voice", los parámetros de edición de la voz se dividen en "Common Edit" (parámetros comunes a los cuatro elementos) y "Element Edit" (parámetros de los elementos individuales).

Common Edit	[VOICE] → Voice Selection → [EDIT] → [COMMON]
--------------------	---

Estos parámetros son para realizar ediciones globales (o comunes) a los cuatro elementos de la "Normal voice" seleccionada.

[F1] GENERAL

[SF1] NAME	En esta pantalla usted podrá asignar la categoría ("sub y main") de la voz seleccionada y crear un nombre para la voz. El nombre de la voz puede contener hasta 10 caracteres. Para instrucciones detalladas sobre como asignar nombre a una voz, vea "Operación Básica" en la página 27.
[SF2] PLY MODE (Play Mode)	Desde esta pantalla podrá hacer varios ajustes en el generador de sonidos de este sintetizador y asignar diferentes ajustes de Micro Afinación ("Micro Tuning").
Mono/Poly	Determina si la voz se reproduce monofónica o polifónicamente. Ajustes: mono, poly.
KeyAsgnMode (Key Assign Mode)	Cuando se ajusta a "single" se previene la doble reproducción de la misma nota. Esto resulta útil cuando dos o más instancias de la misma nota son recibidas casi simultáneamente, o sin mensaje de apagado de una nota. Para permitir la reproducción de cada instancia de la misma nota, ajuste éste a "multi". Ajustes: single, mlti.
M. TuningNo. (Micro Tuning Number)	Determina el sistema de afinación para la voz. Normalmente este debería estar ajustado a 00 ("Equal Temperament" – Temperamento Igual); sin embargo están disponibles sistemas adicionales de afinación para una variedad de aplicaciones de afinación y efectos. Ajustes: Ver lista de Micro Afinación en la página 147.
M. TuningRoot (Micro Tuning Root)	Determina la nota raíz ("Root Note") del ajuste "Micro Afinación" ver arriba. Ajustes: C ~ B

[SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset)	Desde esta pantalla se pueden hacer los ajustes globales ("master") de "EQ" (ecualizador) para la todas las voces. Los ajustes hechos aquí se aplican como compensaciones a los ajustes EQ (excepto "MID") desde el modo Utility, con la siguiente operación: [VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ. Se pueden utilizar los controles deslizantes ("sliders") para editar estos parámetros cuando el botón [EQ] está encendido. Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63
[SF4] PORTA (Portamento)	Esta pantalla permite ajustar los parámetros de Portamento. El Portamento se utiliza para crear una suave transición en la afinación desde la primera nota que se toca en el teclado a la siguiente.
Switch	Determina si el portamento se aplica a su ejecución en el teclado utilizando la voz actual o no. Ajustes: off, on.
Time	Determina el tiempo de transición. Mientras más alto es el valor, mayor es el tiempo de transición. Ajustes: 0 ~ 127
Modo	Determina el modo en que se aplica el portamento a su ejecución en el teclado. Ajustes: "fingered, fulltime" "Fingered"..... El Portamento solo se aplica cuando se toca legato (tocar la siguiente nota antes de soltar la primera). "Fulltime"..... El Portamento se aplica siempre.
TimeMode	Esto determina como cambia la afinación en el tiempo. Ajustes: "rate1, time1, rate2, time2" "Rate*1" La afinación cambia en el ratio especificado. "Time1"..... La afinación cambia en el tiempo especificado. "Rate2"..... La afinación cambia en el ratio especificado dentro de una octava. "Time2"..... La afinación cambia en el tiempo especificado dentro de una octava.
LegatoSlop	Determina la velocidad de ataque de las notas legato, cuando el "Switch" especificado antes está encendido y el ajuste "Mono/Poly" en mono. (Las notas Legato se montan una sobre la otra, la segunda suena antes que la primera sea soltada). Mientras más alto es el valor, más lento es el ratio de ataque. Ajustes: 0 ~ 7
[SF5] OTHER	Desde esta pantalla se ajustan las funciones de los controles deslizantes (Control Sliders) y determina el rango arriba/debajo de la rueda de "Pitch Bend".
CSAssign (Control slider assign)	Determina la función de los controles deslizantes (Control sliders). Al presionar el botón "Control Function" en el panel, se ajusta la fila de función deseada, la cual es automáticamente guardada en memoria con la voz actualmente seleccionada. Ajustes: pan, tone, assign, MEQofs, MEF, arpFX, vol
PB Upper (Pitch Bend range Upper), PB Lower (Pitch Bend range Lower)	Ajusta la cantidad (en semitonos) en la cual la afinación de la nota varía cuando se mueve la rueda de "Pitch Bend" arriba/abajo. Por ejemplo, un ajuste "Coger" de -12 dará como resultado que la afinación baje a un máximo de una octava (12 semitonos) cuando la rueda de "Pitch Bend" se mueve hacia abajo. Por tanto, ajustar el parámetro Upper a +12 resultará en una subida de afinación de una octava cuando la rueda se mueve hacia arriba. Ajustes: -48 ~ 24
AssignA, AssignB, Assign1, Assign2	Este parámetro compensa el valor de cada parámetro "Dest" ("Destination"). Tenga en cuenta que ciertos destinos ("Destination") de "Assign/AssignB" cambian el valor absoluto.
[F2] OUTPUT	
Volume	Determina el nivel de salida de la Voz. Ajustes: 0 ~ 127
Pan	Determina la posición de paneo estéreo de la Voz. También se puede ajustar este parámetro utilizando los controles deslizantes cuando el botón [PAN/SEND] está encendido. Ajustes: L63 (Left) ~ C (Center) ~ R63 (Right) NOTA Cuando se selecciona una voz estéreo, este ajuste de parámetro puede no ser efectivo. Las voces con ajustes de "Elements a opposite Pan settings" (set in [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Pan) —por ejemplo, uno a L63 y otro a R63— se considera una voz estéreo.
RevSend	Determina el nivel de envío de la señal lanzada desde el efecto A/B de inserción (o la señal bifurcada, "BYPASSED SIGNAL") al efecto "Reverb/Chorus". Es posible ajustar también estos parámetros utilizando los controles deslizantes cuando el botón [PAN/SEND] está encendido.
ChoSend	Ajustes: 0 ~ 127
NOTA Ver página 121 para la conexión de efecto en el modo "VOICE".	
[F3] ARP (Arpeggio)	
[SF1] TYPE	En esta pantalla se muestran los parámetros básicos de Arpeggio (por ejemplo: tipo, tempo).
Bank, Ctrg (Category), Type	Estos tres parámetros determinan el tipo de Arpeggio. El prefijo de tres letras y número antes del tipo indican el número dentro de la categoría seleccionada. Ajustes: Véase la "Data List" por separado.
Tempo	Determina el tempo del arpeggio. Cuando el "MIDI" Sync ([UTILITY] → [F5] "MIDI" → [SF3] SYNC → "MIDI" Sync) está ajustado a "MIDI", se muestra "MIDI" aquí y no puede ser reajustado. Ajustes: 1 ~ 300
ChgTiming (Change Timing)	Determina el momento en que el tipo de arpeggio cambia cuando se selecciona otro tipo durante la reproducción de Arpeggio. Ajustes: realtime, measure "Realtime".... El tipo de arpeggio cambia inmediatamente cuando se selecciona otro tipo. "Measure".... El tipo de arpeggio cambia al principio del siguiente compás después de seleccionar otro tipo.

Switch	Determina si el arpeggio está encendido o apagado. Usted también puede encender o apagar el arpeggio desde el panel con el botón [ARPEGGIO]. Ajustes: off, on
Hold	Determina si la reproducción del arpeggio se mantiene o no. Cuando este parámetro está ajustado a "encendido (on)", el arpeggio se repite cíclicamente de forma automática, incluso si se deja de tocar las teclas, se mantendrá reproduciéndose hasta que se toque la siguiente tecla. Ajustes: sync-off (ver abajo), off, on. "Sync-off" Cuando se ajusta a "Sync-off", la reproducción del arpeggio continúa funcionando silenciosamente incluso cuando se han soltado las teclas. Al presionar cualquier tecla, la reproducción del arpeggio se enciende nuevamente. En otras palabras, usted puede utilizar las teclas para silenciar o "des-silenciar" (no comenzar y parar) la reproducción del arpeggio tocando las teclas o soltándolas respectivamente.
Modo Key	Determina como se reproduce el arpeggio cuando se toca el teclado. Ajustes: sort, thru, direct, sortdirect, thrudirect "Fingered" El Portamento solo se aplica cuando se toca legato (tocar la siguiente nota antes de soltar la primera). "Sort" Cuando se toca notas específicas (por ejemplo, las notas de un acorde) suena la misma secuencia, sin importar el orden en que se toca las notas. "Thru" Cuando se toca notas específicas (por ejemplo, las notas de un acorde) la secuencia final difiere dependiendo del orden de las notas. "Direct" Los eventos de notas de la secuencia de arpeggio no suenan, solo se puede escuchar las notas que toque en el teclado. Este ajuste se utiliza con datos sin notas de arpeggios tales como cambios de control o "pitch bend". Cuando se reproduce el arpeggio, estos eventos se aplican al sonido de su ejecución al teclado. Use este ajuste cuando el tipo de arpeggio incluya datos sin notas o cuando el tipo de categoría "ctrl" esté seleccionada. "Sortdirect" ... El arpeggio se reproduce de acuerdo con el ajuste "sort" y la nota presionada también suena. "Thrudirect" .. El arpeggio se reproduce de acuerdo con el ajuste "thru" y la nota presionada también suena. NOTA Algunos tipos de arpeggio de la categoría "Cntr" pueden no tener eventos de notas (página 170). Cuando se selecciona uno de estos arpeggios y el "KeyMode" está ajustado a "sort" o "thru", no se produce ningún sonido incluso si presionase una nota en el teclado. NOTA Con los ajustes "sort" y "thru", el orden en que se reproducen las notas dependerá de los datos de arpeggio de la secuencia.
VelMode (Velocity Mode)	Este determina la velocidad de reproducción del arpeggio, o cómo él responde a la fuerza con que usted toque. Ajustes: original, thru "Original" El arpeggio se reproduce a la velocidad preajustada en los datos de secuencia de arpeggio. "Thru" El arpeggio se reproduce de acuerdo con la velocidad de su ejecución. Por ejemplo, si usted toca las notas fuertemente, el volumen de reproducción del arpeggio se incrementa.
[SF2] LIMIT	
NoteLimit	Determina los rangos más bajos y más altos de notas en el rango de notas del arpeggio. Las notas que se toquen dentro de este rango, ponen en marcha el arpeggio. Ajustes: C-2 ~ G8 NOTA Es posible crear un rango inferior o superior de notas que ejecuten el arpeggio con un "rango vacío" de notas en el medio, especificando la nota más alta primero. Por ejemplo, ajustando la nota límite a "C5-C4" usted podrá ejecutar el arpeggio tocando notas en los dos rangos de C-2 a C4 y C5 a G8; las notas tocadas en el rango C4-C5 no tienen efecto en el arpeggio. NOTA Usted también puede ajustar el rango directamente desde el teclado presionando el botón [INFORMATION] y presionando las teclas bajas y altas que se desee. NOTA Tenga en cuenta que no se produce ningún sonido cuando el KeyMode está ajustado a "sort" o "thru" y las notas se tocan fuera del límite de notas seleccionado aquí.
VelocityLimit	Determina las velocidades más bajas y más altas en el rango de velocidad del arpeggio. Esto le permite controlar cuándo suena el arpeggio según la fuerza con que toque las notas. Ajustes: 1 ~ 127 NOTA Usted también puede crear rangos separados de ejecución más bajos y más altos, con un "rango vacío" en el medio, especificando el valor máximo primero. Por ejemplo, ajustar el límite de velocidad de 93-34 le permite reproducir el arpeggio desde dos rangos separados de velocidad: suave (1-34) y fuerte (93-127). Las notas tocadas a velocidad media entre 35 y 92 no ejecutan el arpeggio.
[SF3] PLAY FX	Estos parámetros de "Play Effect" le permiten controlar la reproducción del arpeggio de formas útiles e interesantes. Al cambiar la duración y la velocidad de las notas, puede cambiar el "feeling" rítmico del arpeggio.
UnitMultiply (Unit Multiply)	Ajusta el tiempo de reproducción del arpeggio. Por ejemplo, si usted selecciona un valor de 200%, el tiempo de ejecución se duplicará (el tempo es "halved"). Por otra parte, si usted selecciona un valor de 50%, el tiempo de reproducción será "halved" (el tempo es duplicado). El tiempo normal de reproducción es 100%. Ajustes: 50%, 60%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%.
Swing	Retrasa las notas a tiempos débiles ("backbeats") para producir un "feeling" de "swing". Ajustes: -120 ~ +120
QuntValue (Quantize Value)	Determina a qué tiempos de se alineará los datos de notas del arpeggio, o a qué tiempos de la secuencia de arpeggio se aplicará el "swing". Ajustes: 32nd note  8th note triplet  1/4 note  16th note triplet  8th note  16th note  1/4 note triplet 
QuntStrenght (Quantize Strength)	El valor "Strenght" ajusta la fuerza con que los eventos de notas se dirigirán hacia el tiempo de cuantificación más cercano. Un ajuste de 100% produce un tiempo exacto ajustado a través del parámetro "QuntValue" arriba descrito. Un ajuste de 0% no producirá ninguna cuantización. Ajustes: 0% ~ 100%
VelocityRate	Determina cómo de compensada estará la velocidad del arpeggio con respecto a su valor original. Por ejemplo, un ajuste del 100% significa que se está utilizando el valor original. Ajustes por debajo de 100% reducirán la velocidad de las notas del Arpeggio, mientras que ajustes sobre 100% incrementarán las velocidades. Ajustes: 0% ~ 200% NOTA La velocidad no puede bajarse o incrementarse más allá de su rango normal entre 1 y 127; cualquier valor fuera de ese rango, será automáticamente limitado al mínimo o máximo.

Modo "Voice"

Modo "Performance"

Modo "Multi"

Modo "Multi Voice"

Modo "Sequence Play"

Modo "Utility"

Modo "File"

Modo "Master"

Referencia

GateTimeRate	<p>Determina cómo de compensado está el "Gate Time "(duración) de las notas del arpegio con respecto a su valor original. Un ajuste del 100% significa que se están utilizando los valores originales. Ajustes por debajo de 100% acortarán los "gate times" (duración) de las notas del arpegio mientras que los ajustes por encima de 100% los prolongarán.</p> <p>Ajustes: 0% ~ 200%</p> <p>NOTA El "Gate Time" no puede disminuirse más allá de su mínimo normal de 1; cualquier valor fuera del rango será automáticamente limitado al mínimo.</p>
---------------------	---

[F4] CTL SET (Controller Set)

[SF1] SET 1/2 - [SF3] SET 5/6

ElementSw	<p>Determina si los "controllers" afectan o no a cada "Element" individual.</p> <p>Ajustes: "Elements 1 to 4 enabled ("1" a "4") or disabled ("-")"</p> <p>NOTA Este parámetro está desactivado cuando el "Dest" (Destino) descrito más abajo está ajustado a un parámetro que no está relacionado con los "Voice Elements".</p>
Source	<p>Determina cuál de los "controllers" del panel será asignado y utilizado para el "set" seleccionado. Este "controller" será utilizado entonces para controlar el ajuste de parámetro en el destino más abajo.</p> <p>Ajustes: PB (Rueda de "Pitch Bend"), MW (Rueda de Modulación), AT (After Touch- Sensibilidad retrasada), FC1 (Foot Controller 1-Controlador de pedal 1), FS (Footswitch-Pedal on/off), RB (Ribbon Controller-Controlador Cinta), BC (Breath Controller-Controlador de Viento), AS1 (Control slider ASSIGN 1), AS2 (Control slider ASSIGN 2), FC2 (Foot Controller 2 - Pedal Controlador 2).</p> <p>NOTA Tenga en cuenta que al contrario de otros "controllers", los "Slider Control ASSIGN A y B" pueden asignarse a una función común para el sistema completo de este sintetizador y no a diferentes funciones para voz individual. Ver también el modo "Utility" en la página 165.</p>
Dest (Destination)	<p>Determina el parámetro que es controlado por el "Source Controller" (arriba).</p> <p>Ajustes: Para una lista completa de los parámetros/controles disponibles, diríjase al libro "Data List" por separado.</p>
Depth	<p>Determina el grado en que el "Source Controller" afecta el parámetro "Destination". Con valores negativos la operación del "controller" es opuesta; los ajustes máximos del controlador producen mínimos cambios del parámetro.</p> <p>Ajustes: -64 ~ +63</p>

[F5] LFO (Low Frequency Oscillator)

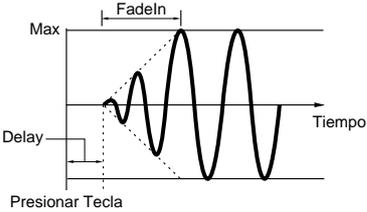
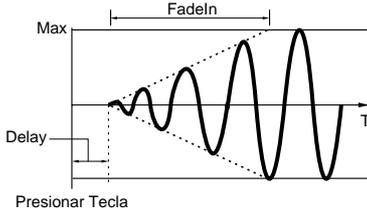
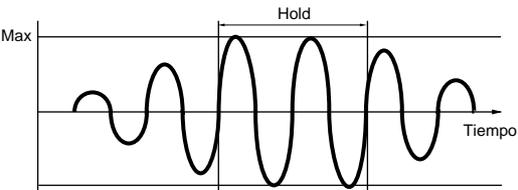
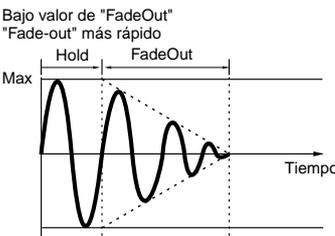
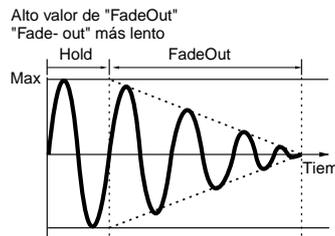
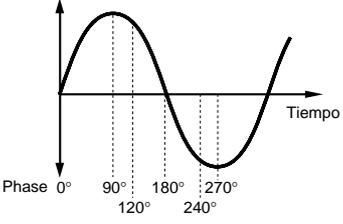
Desde estas pantallas, podrá hacer una gran variedad de ajustes relacionados con la LFO. Como sugiere su nombre, las LFO crean formas de onda de baja frecuencia. Estas formas de onda se pueden utilizar para variar la afinación, el filtro o la amplitud para crear efectos tales como vibrato, wah y trémolo.

[SF1] WAVE

Wave	<p>Determina la onda LFO.</p> <p>Ajustes: tri, tri+, sawup, sawdwn, squ1/4, squ1/3, squ, squ2/3, squ3/4 trpzp, S/H 2, user</p>
Speed	<p>Determina la velocidad de modulación de la onda LFO. Los valores más altos producen velocidades mas rápidas de modulación.</p> <p>Ajustes: 0 ~ 63</p>
TempoSync	<p>Determina si la LFO está o no sincronizada al tempo del arpegio o del modo "Sequence Play".</p> <p>Ajustes: off (no sincronizado), on (sincronizado)</p>
TempoSpeed	<p>Este parámetro está disponible solo cuando "TempoSync" (arriba descrito) ha sido ajustado a "on". Permite hacer ajustes detallados de valor de notas que determinan cómo oscila la LFO sincronizada con el arpegio o secuenciador.</p> <p>Ajustes: 16th, 8th/3 (tresillo de corcheas), 16th. (semicorcheas con puntillo), 8th, 4th/3 (tresillo de negras), 8th. (corcheas con puntillo), 4th (negras), 2nd/3 (tresillo de blancas), 4th. (negras con puntillo), 2nd (blancas), whole/3 (tresillo de redondas), 2nd. (blancas con puntillo), 4th x 4 (grupo de cuatro notas), 4th x 5 (grupo de cinco notas), 4th x 6 (grupo de seis notas), 4th x 7 (grupo de siete notas), 4th x 8 (grupo de ocho notas).</p> <p>NOTA La duración real de la nota depende del ajuste del tiempo "MIDI" interno o externo.</p>
KeyOnReset	<p>Determina si la LFO se reajusta cada vez que se toca una nota. Están disponibles los siguientes tres ajustes.</p> <p>Ajustes: off, each-on, 1st-on.</p> <p>"Off" El ciclo de la LFO se ejecuta libremente sin ninguna sincronización de tecla. Al presionar una tecla, se inicia la onda LFO en cualquier fase que ésta se encuentre en ese momento.</p> <p>"Each-on" La LFO se reajusta con cada nota que toque y comienza una forma de onda en la fase especificada por parámetro Phase (descrito más abajo).</p> <p>"1st-on"..... La LFO se reajusta con cada nota que toque y comienza una forma de onda en la fase especificada por parámetro Phase (descrito más abajo). Sin embargo, si se toca una segunda nota mientras que la primera se mantiene presionada, la LFO continúa su ciclo de acuerdo con la misma fase como se ejecutó con la primera. En otras palabras, la LFO solo se reajusta si la primera nota se suelta antes de tocar la segunda.</p> <div style="text-align: center;"> </div>
RandomSpeed	<p>Determina el grado en que cambia aleatoriamente la velocidad de la LFO. Un ajuste de "0" dará como resultado la velocidad original. Valores más altos resultará en un grado más alto de cambio de velocidad.</p> <p>Ajustes: 0 ~ 127</p>

Modo "Voice"
 Modo "Performance"
 Modo "Multi"
 Modo "Multi Voice"
 Modo "Sequence Play"
 Modo "Utility"
 Modo "File"
 Modo "Master"

Referencia

[SF2] DELAY	
Delay (Delay Time)	Determina el tiempo de "delay" antes de la que la LFO tenga efecto. Ajustes: 0 ~127
FadeIn (Fade In Time)	Determina el tiempo para efecto "Fade-in" de la LFO (después de que haya pasado el tiempo de "Delay"). Un valor más alto da como resultado un "fade-in" más lento. Ajustes: 0 ~127 <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Bajo valor de "FadeIn" "Fade-in" más rápido</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Alto valor de "FadeIn" "Fade-in" más lento</p>  </div> </div>
Hold (Hold Time)	Determina la duración de tiempo en que la LFO se mantiene a su máximo nivel ("hold"). A valor más alto, más largo el tiempo durante el que se mantiene ("Hold"). Ajustes: 0 ~127 
FadeOut	Determina el tiempo para efecto "Fade-out" de la LFO (después de que haya pasado el tiempo de "Delay"). Un valor más alto da como resultado un fade-out más lento. Ajustes: 0 ~127 <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Bajo valor de "FadeOut" "Fade-out" más rápido</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Alto valor de "FadeOut" "Fade-out" más lento</p>  </div> </div>
[SF3] PHASE	
Phase	Determina el valor del "step" (paso) particular seleccionado en el parámetro "Step" (Paso) descrito más bajo. Ajustes: 0, 90, 120, 180, 240, 270 
Offset EL1 – EL4 (Phase Offset Element 1 – Element 4)	Determina el valor "offset" (compensación) del parámetro "Phase" (arriba) para los respectivos elementos. Ajustes: +0, +90, +120, +180, +240, +270
AssignA, AssignB, Assign1, Assign2	Este parámetro compensa el valor de cada parámetro "Dest" ("Destination"). Tenga en cuenta que ciertos destinos ("Destination") de "AssignA/AssignB" cambian el valor absoluto.
[SF4] BOX 1- 3	
ElemSw (Element Switc)	Determina si cada Elemento será afectado o no por la LFO. El número de Elemento (1-4) se muestra cuando la LFO está activada; un guión (-) indica que la LFO está desactivada para ese elemento.
Dest (Destination)	Determina los parámetros que serán controlados (modulados) por la onda LFO. Ajustes: amd, pmd, fmd, reso (Resonante), pan, ELFOSpd (Element LFO Speed – Velocidad de Elemento LFO).
Depth	Determina la profundidad de la onda LFO. Ajustes: 0 ~ 127
DptRatio EL1 – EL4 (Depth Offset Element1 – Element4)	Determina los valores de compensación del parámetro "Depth" (Profundidad) (arriba) para los respectivos elementos. Ajustes: 0 ~ 127

Modo "Voice"
 "Performance"
 Modo "Multi"
 "Multi Voice"
 "Sequence Play"
 "Utility"
 Modo "File"
 Modo "Master"

Referencia

[SF5] USER	Este menú está disponible solo cuando se selecciona la onda LFO de usuario ("user LFO wave"). Puede crear una onda LFO a su gusto que contenga hasta 16 pasos.
Template	Puede seleccionar una plantilla pre-programada para la creación de la onda LFO. El gráfico de la plantilla de onda seleccionada aparece en la pantalla y usted podrá crear la onda LFO observándola. Cada vez que presiona el botón "random" [SF1], aparecerán en pantalla diferentes ondas LFO aleatoriamente. Ajustes: "All0"..... Los valores de todos los pasos están ajustados a 0. "All64"..... Los valores de todos los pasos están ajustados a 64. "All127"..... Los valores de todos los pasos están ajustados a 127. "Saw up"..... Crea una onda con forma de sierra ascendente. "Saw down".... Crea una onda con forma de sierra descendente. "Even step"... Los valores de los pasos pares "even" están ajustados a 0 y los de los pasos impares "odd" a 127. "Odd step" ... Los valores de los pasos impares "odd" están ajustados a 0 y los de los pasos pares "even" a 127.
Slope	Determina las características "slope" (inclinación) o "ramp" (rampa) de la onda LFO. Ajustes: OFF (no slope), up, down, up&down
Value	Determina el valor para el paso particular seleccionado en el parámetro "Step" (paso) descrito más abajo. Ajustes: 0 ~ 127
Step	Numerador: Deleccióna el paso ("step") deseado. Ajustes: 1 – 16 Denominador: Determina el máximo número de pasos. Ajustes: 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16

[F6] EFFECT	
NOTA Para más detalles sobre las conexiones de efectos en modo "VOICE", ver página 121. Para detalles sobre los tipos de efectos, refiérase a la lista Tipos de Efectos en el folleto "Data List" por separado.	
[SF1] CONNECT	Esta pantalla facilita un amplio control sobre los efectos. Para detalles sobre los parámetros ver página 121.
[SF2] INS A (Insertion A)	Estos se utilizan para ajustar los diferentes parámetros de los bloques de efectos. El número de parámetros y valores disponibles difieren dependiendo del efecto actualmente seleccionado. Para más información ver lista Tipos de Efectos en el folleto "Data List" por separado. Tenga en cuenta que el menú del bloque de efectos correspondiente desaparece cuando se selecciona el tipo "thru".
[SF3] INS B (Insertion B)	
[SF4] REVERB	
[SF5] CHORUS	

Element Edit	[VOICE] → Normal Voice Selection → [EDIT] → Element Selection.
---------------------	---

Estos parámetros son para editar los elementos individuales que conforman una "Normal Voice".

[F1] OSC (Oscillator)	
[SF1] WAVE	Desde esta pantalla se puede seleccionar la forma de onda deseada o el sonido utilizado para el elemento.
ElementSw (Element Switch)	Determina si el elemento actualmente seleccionado está activo o inactivo. Ajustes: off (inactivo), on (activo)
WaveNo (Waveform Number), WaveCtgr (Waveform Category)	Determina la forma de onda para el elemento seleccionado. Ver lista de formas de onda ("waveform") en el folleto "Data List" (separado).
[SF2] OUTPUT	
KeyOnDelay	Determina el tiempo ("delay") entre el momento en que se presiona una tecla y el punto en que el sonido se emite. Es posible ajustar diferentes tiempos de delay para cada elemento. Ajustes: 0 ~ 127
DelayTempoSync	Determina si el "KeyOnDelay" está sincronizado al tempo de arpegio o modo "Sequence Play" o no. Ajustes: off (no sincronizado), on (sincronizado)
DelayTempo	Determina el tiempo del "KeyOnDelay" cuando el "DelayTempoSync" está ajustado a "on". Ajustes: 16th, 8th/3 (eighth-note triplets), 16th. (dotted sixteenth notes), 8th, 4th/3 (quarter-note triplets), 8th. (dotted eighth notes), 4th (quarter notes), 2nd/3 (half-note triplets), 4th. (dotted quarter notes), 2nd (half notes), whole/3 (whole-note triplets), 2nd. (dotted half notes), 4th x 4 (quarter-note quadruplets; four quarter notes to the beat), 4th x 5 (quarter-note quintuplets; five quarter notes to the beat), 4th x 6 (quarter-note sextuplets; six quarter notes to the beat), 4th x 7 (quarter-note septuplets; seven quarter notes to the beat), 4th x 8 (quarter-note octuplets; eight quarter notes to the beat).
InsEffectOut (Insertion Effect Output)	Determina qué efecto de inserción ("Insertion Effect") (1 ó 2) se utiliza para procesar cada elemento individual. El ajuste "thru" permite pasar por alto el efecto de inserción para el elemento específico. (Este parámetro es el mismo que "EL: OUT" en la pantalla [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT en Normal Common Edit. Al hacer un ajuste aquí, automáticamente también se cambiará el ajuste del parámetro). Ajustes: thru, insA (Insertion Effect A), insB (Insertion Effect B)

Modo "Voice"
 Modo "Performance"
 Modo "Multi"
 Modo "Multi Voice"
 Modo "Sequence Play"
 Modo "Utility"
 Modo "File"
 Modo "Master"

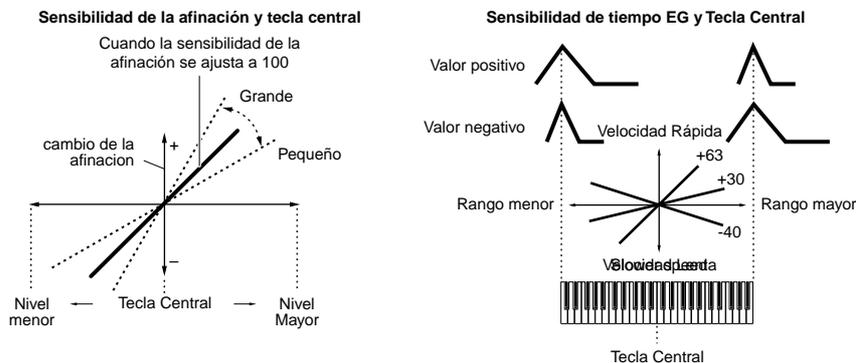
Referencia

[SF3] LIMIT																						
Note Limit	<p>Determina las notas más altas y más bajas del rango en teclado de cada elemento. El elemento seleccionado sonará sólo cuando se toque las notas dentro del rango.</p> <p>Ajustes: C-2 ~ G8</p> <p>NOTA Es posible crear también rangos más bajos y más altos para el elemento, con un rango de notas vacío en el medio, especificando primero la nota más alta. Por ejemplo, ajustar un límite de Nota ("Note Limit") de C5 – C4 permitirá tocar el elemento desde dos rangos separados: C-2 a C4 y C5 a G8. Las notas tocadas en el rango C4 – C5 no sonarán con el elemento especificado.</p> <p>NOTA También es posible ajustar el rango directamente desde el teclado presionando el botón [INFORMATION] y presionando las teclas más baja y más alta que se desee.</p>																					
VelocityLimit	<p>Determina los valores mínimo y máximo del rango de velocidad dentro de los que responderá cada elemento. Cada elemento sonará solo con aquellas notas que se toque dentro del rango de velocidad especificado. Por ejemplo, esto permite tener un sonido de elemento cuando se toque suavemente y otro cuando se toque fuertemente.</p> <p>Ajustes: 1 ~127</p> <p>NOTA Es posible crear también rangos más bajos y más altos para el elemento, con un rango de velocidad vacío en el medio, especificando primero el valor máximo. Por ejemplo, ajustar un límite de Velocidad ("Velocity Limit") de 93 – 34 permitirá tocar el elemento desde dos rangos de velocidad separados: suave (1 – 34) y fuerte (93 – 127). Las notas tocadas a velocidades medias entre 35 y 92 no sonarán con el elemento especificado.</p>																					
VelCrossFade (Velocity Cross Fade)	<p>Esto determina como va gradualmente disminuyendo el volumen de un elemento en proporción a la distancia de cambios de velocidad fuera del ajuste de límite de velocidad ("Velocity Limit") (arriba). La aplicación práctica de este parámetro es crear "velocity crossfades" que suenen naturales, en los que los diferentes elementos cambian gradualmente dependiendo de como de fuerte o suavemente se toquen las teclas. A mayor valor, mayor cambio gradual de nivel.</p> <p>Ajustes: 0 ~127</p>																					
[F2] PITCH																						
[SF1] TUNE																						
Coarse	<p>Determina la afinación de cada elemento en semitonos.</p> <p>Ajustes: -48 ~ 0 ~ +48</p>																					
Fine	<p>Determina la afinación fina de cada elemento.</p> <p>Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63</p>																					
FineScaling	<p>Determina el grado en que las notas (específicamente su posición o rango de octava) afecta la afinación fina (ajuste descrito arriba) del elemento seleccionado, tomando en cuenta C3 como afinación básica. Un ajuste positivo hará que la afinación de las notas baja cambie a más bajo y la de las notas altas a más altas. Un ajuste negativo tendrá el efecto contrario.</p> <p>Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63</p>																					
Random	<p>Esto permite variar aleatoriamente la afinación del elemento para cada nota que toque. Este resulta útil en la reproducción de la afinación natural de instrumentos acústicos. También resulta útil para crear cambios aleatorios inusuales de afinación. A mayor valor, mayor variación de afinación. Un valor de "0" no produce ningún cambio de afinación.</p> <p>Ajustes: 0 ~ 127</p>																					
SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)																						
EGTime, Segment	<p>Determina la sensibilidad de velocidad de los parámetros de tiempo PEG. Seleccione primero el "Segment", luego ajuste su parámetro "Time". Ajustes de "Time" positivos reproducirán el "Segment" especificado más rápido en proporción a la velocidad tocada y valores negativos lo reproducirán más lento.</p> <p>Ajustes: EGTime: -64 ~0 ~+63</p> <p>Ajustes: Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all</p> <p>"atk (attack)" El valor "EG Time" afecta el tiempo de "Attack".</p> <p>"atk+dcy (attack + decay)" El valor "EG Time" afecta el tiempo de "Attack/Decay1".</p> <p>"dcy (decay)" El valor "EG Time" afecta el tiempo de "Decay".</p> <p>"atk+rls (attack + release)" El valor "EG Time" afecta el tiempo de "Attack/Release".</p> <p>"all" El valor "EG Time" afecta todos los parámetros de PEG "Time".</p>																					
EGDepth, Curve	<p>Determina la sensibilidad de velocidad el nivel PEG. Mientras más fuerte se toque el teclado, ajustes positivos harán que la afinación cambie hacia arriba, y valores negativos, harán que la afinación caiga. El parámetro "Curve" permite seleccionar 5 diferentes curvas de velocidad "preset" (gráficamente indicadas en la pantalla), que determinan cómo afecta la velocidad al "Pitch EG Depth".</p> <p>Ajustes: EGDepth: -64 ~ 0 ~ +63</p> <p>Ajustes: Curve: 0 ~ 4</p>																					
Pitch	<p>Determina la sensibilidad de velocidad de la afinación. Los valores extremos producen mayor variación del "PEG Depth". Con valores positivos, mientras más fuerte se toque las teclas, mayor cambio del "PEG Depth".</p> <p>Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63</p>																					
SF3] PEG (Pitch Envelope Generator)																						
<p>Desde esta pantalla podrá hacer todos los ajustes de tiempo y nivel para el "Pitch EG", que determina como la afinación del sonido cambia sobre el tiempo. Esto puede ser utilizado para controlar el cambio de afinación desde el momento en que se presiona una tecla en el teclado hasta el momento en que el sonido para. Los nombres completos de los parámetros disponibles se muestran en el siguiente gráfico, tal y como aparecen en pantalla:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>HOLD</th> <th>ATK</th> <th>DCY1</th> <th>DCY2</th> <th>REL</th> <th>DEPTH</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TIME</td> <td>Hold time</td> <td>Attack time</td> <td>Decay1 time</td> <td>Decay2 time</td> <td>Release time</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LEVEL</td> <td>Hold level</td> <td>Attack level</td> <td>Decay1 level</td> <td>Decay2 level</td> <td>Release level</td> <td>Depth</td> </tr> </tbody> </table> <p>Ajustes: TIME: 0 ~ 127 LEVEL: -128 ~ 0 ~ +127 DEPTH: -64 ~ 0 ~ +63</p> <p>NOTA Para más detalles sobre PEG, ver página 112.</p>			HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH	TIME	Hold time	Attack time	Decay1 time	Decay2 time	Release time		LEVEL	Hold level	Attack level	Decay1 level	Decay2 level	Release level	Depth
	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH																
TIME	Hold time	Attack time	Decay1 time	Decay2 time	Release time																	
LEVEL	Hold level	Attack level	Decay1 level	Decay2 level	Release level	Depth																

Modo "Voice"
 "Performance"
 Modo "Multi"
 "Multi Voice"
 Modo "Sequence Play"
 "Utility"
 Modo "File"
 Modo "Master"

Referencia

[SF4] KEY FLW (Key Follow)	Desde esta pantalla podrá ajustar el efecto "Key Follow", en otras palabras, cómo la afinación del elemento y su afinación EG responde a las notas particulares (o rango de octava) que usted toque.
PitchSens (Pitch Sensitivity)	Determina la sensibilidad del efecto "Key Follow" (el intervalo de afinación de notas adyacentes). A +100 (el ajuste normal), las notas adyacentes se afinan un semitono (100 cents) aparte. A 0, todas las notas están a la misma afinación. A +50, una octava se estira sobre 24 notas. Para valores negativos, los ajustes son lo contrario. Ajustes: -200 ~ 0 ~ +200 NOTA Este parámetro es útil para la creación de afinaciones alternas, o para utilizar con sonidos que no necesitan espaciarse por semitonos, como sonidos de batería afinados en una "Normal Voice".
► CenterKey	Determina la nota central o afinación para el efecto "Key Follow" en la afinación. El número de nota ajustado aquí es la misma afinación que la normal independientemente del ajuste "Pitch Sensitivity". Dependiendo del parámetro "Pitch Sensitivity" descrito arriba, mientras más lejos de la tecla central esté la tecla tocada, mayor será el grado de cambio de afinación. Ajustes: C-2 ~ G8 NOTA Es posible también ajustar la tecla central directamente desde el teclado, presionando el botón [INFORMATION] y presionando la tecla deseada.
EG TimeSens (EG Time Sensitivity)	Determina el grado en que las notas (específicamente, su posición o rango de octava) afectan los tiempos de "Pitch EG" o el elemento seleccionado. La tecla central (siguiente parámetro) se utiliza como la afinación básica de este parámetro. Un ajuste positivo hará que la afinación de las notas más bajas cambie más lentamente y que las notas más altas cambie más rápidamente. Los valores negativos tendrán el efecto contrario. Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63
► CenterKey	Determina la nota central o afinación para el efecto "Key Follow" en el "Pitch EG". Cuando se toca la tecla central, el PEG actúa de acuerdo con su ajuste actual. Las características de afinación de las otras notas cambiarán en proporción a los ajustes de "EG Time". Ajustes: C-2 ~ G8 NOTA Es posible también ajustar la tecla central directamente desde el teclado, presionando el botón [INFORMATION] y presionando la tecla deseada.



[F3] FILTER	
[SF1] TYPE	Desde esta pantalla podrá hacer extensivos ajustes a la unidad de filtro ("Filter Unit"). Los parámetros disponibles difieren dependiendo de qué tipo de filtro esté seleccionado aquí.
Type	Básicamente existen cuatro tipos diferentes de filtros: un LPF (Filtro "Low Pass"), un HPF (Filtro "High Pass"), un BPF (Filtro "Band Pass") y un BEF (Filtro "Band Elimination"). Cada tipo tiene una frecuencia de respuesta diferente y produce un efecto diferente en el sonido. Este sintetizador también incorpora tipos de filtro de combinación especial para mayor control acústico. Ajustes: Ver página 148.
Gain	Determina la ganancia ("Gain"), la cantidad de refuerzo "boost" aplicado a la señal que se envía al filtro. Ajustes: 0 ~ 255
Cutoff	Determina la frecuencia "cutoff" del filtro, o la frecuencia central alrededor de la cual se aplica el filtro. Ajustes: 0 ~ 255
Resonante/Width	La función de este parámetro varía de acuerdo con el tipo de filtro seleccionado. Si el filtro seleccionado es un LPF, HPF, BPF (excluyendo el BPFw), o BEF, este parámetro se usa para ajustar la cantidad de resonancia. Con el BPFw, se utiliza para ajustar el ancho de banda. "Resonante" se usa para ajustar la cantidad de Resonancia (énfasis armónico) aplicado a la señal de la frecuencia "cutoff". Esto puede ser utilizado en combinación con el parámetro de frecuencia "Cutoff" para añadir más carácter al sonido. El parámetro "Width" se usa para ajustar el ancho de banda de las señales de frecuencia que pasan por el filtro con el BPFw. Ajustes: 0 ~ 127
Distance	Determina la distancia entre las frecuencias "cutoff" en los tipos filtro duales ("Dual Filter Types"), el cual incorpora dos filtros idénticos combinados en paralelo, y los tipos LPF12 + BPF6). Ajustes: 0 ~ 255
HPFCutoff	Determina la frecuencia central del parámetro "Key Follow" (descrito más abajo) del HPF. Este parámetro está disponible cuando se selecciona un filtro tipo "LPF12" o "LPF6". Ajustes: 0 ~ 255

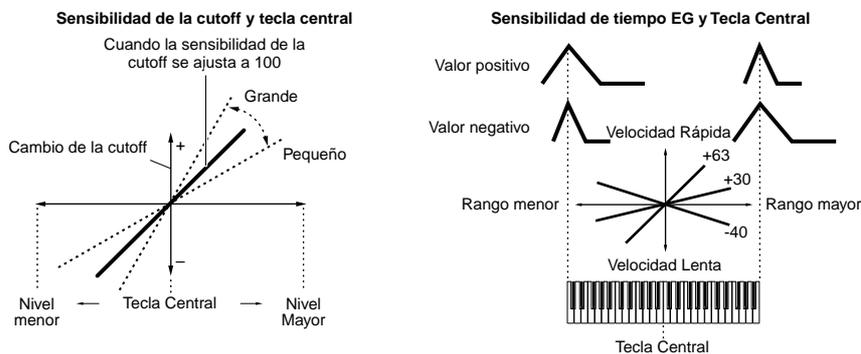
Modo "Voice"
 Modo "Performance"
 Modo "Multi"
 Modo "Multi Voice"
 Modo "Multi Play"
 Modo "Utility"
 Modo "File"
 Modo "Master"

Referencia

<p>HPFKeyFlw (Key Follow)</p>	<p>Determina el ajuste "Key Follow" de la frecuencia "cutoff" HPF. Este parámetro varía el centro de la frecuencia de acuerdo con la posición de las notas tocadas en el teclado. Un ajuste positivo incrementará la frecuencia central para las notas más altas y la disminuirá en las notas más bajas. Un ajuste negativo tendrá el efecto contrario. Este parámetro está disponible solo cuando se selecciona el tipo de filtro "LPF12" o "LPF6". Ajustes: -200 ~ 0 ~ +200</p>																					
<p>[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)</p>	<p>Desde esta pantalla se puede determinar como responden a la velocidad el filtro y la FEG.</p>																					
<p>EGTime, Segment</p>	<p>Determina la velocidad de sensibilidad de los parámetros de tiempo de la FEG. Seleccione primero el segmento, luego ajuste su parámetro "Time". Ajustes positivos de tiempo reproducirá el segmento especificado más rápido en proporción a la velocidad con que toque, los valores negativos lo reproducirán más lento. Ajustes: EG Time: -64 ~ 0 ~ +63 Ajustes: Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all "atk (attack)" El Valor de "EG Time" afecta el "Attack time". "atk+dcy (attack + decay)" El Valor de "EG Time" afecta el "Attack/Decay1 time". "dcy (decay)" El Valor de "EG Time" afecta el "Decay time". "atk+rls (attack + release)" El Valor de "EG Time" afecta el "Attack/Release time". "all" El Valor de "EG Time" afecta todos los parámetros de FEG "Time".</p>																					
<p>EG Depth, Curve</p>	<p>Determina la velocidad de sensibilidad del nivel FEG. Con ajustes positivos, cuanto más fuerte se toque el teclado el "Filter" hará más cambios al sonido. Los valores negativos hacen lo contrario, mientras más suave se toque el teclado, mayores serán los cambios en el sonido. El parámetro "Curve" permite seleccionar cinco diferentes curvas de velocidad "preset" (gráficamente indicadas en la pantalla) esto determina como la velocidad afecta al filtro EG. Ajustes: EGDepth: -64 ~ 0 ~ +63 Ajustes: Curve: 0 ~ 4</p>																					
<p>Cutoff</p>	<p>Determina el grado en que la velocidad afecta la frecuencia "cutoff" del filtro EG. Con valores positivos, mientras más fuerte se toque las teclas, más cambios habrá en la frecuencia "cutoff". Los valores negativos hacen lo contrario, mientras más suave se toque, más cambios habrá en la frecuencia. Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63</p>																					
<p>Resonance</p>	<p>Determina el grado en que la velocidad afecta la resonancia del filtro EG. Con valores positivos, mientras más fuerte se toque las teclas, más cambios habrá en la resonancia. Los valores negativos hacen lo contrario, mientras más suave se toque, más cambios habrá en la resonancia. Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63</p>																					
<p>[SF3] FEG (Filter Envelope Generator)</p>	<p>Desde esta pantalla podrá hacer todos los ajustes de tiempo y nivel para el "Filter EG", que determina como la calidad tonal del sonido cambia sobre el tiempo. Esto puede ser utilizado para controlar el cambio de la frecuencia "cutoff" desde el momento en que se presiona una tecla en el teclado hasta el momento en que el sonido para. Los nombres completos de los parámetros disponibles se muestran en el siguiente gráfico, tal y como aparecen en pantalla:</p> <table border="1" data-bbox="507 1189 1442 1288"> <thead> <tr> <th></th> <th>HOLD</th> <th>ATK</th> <th>DCY1</th> <th>DCY2</th> <th>REL</th> <th>DEPTH</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <th>TIME</th> <td>Hold time</td> <td>Attack time</td> <td>Decay1 time</td> <td>Decay2 time</td> <td>Release time</td> <td></td> </tr> <tr> <th>LEVEL</th> <td>Hold level</td> <td>Attack level</td> <td>Decay1 level</td> <td>Decay2 level</td> <td>Release level</td> <td>Depth</td> </tr> </tbody> </table> <p>Ajustes: TIME: 0 ~ 127 LEVEL: -128 ~ 0 ~ +127 DEPTH: -64 ~ 0 ~ +63 [NOTA] Para más detalles sobre FEG, ver página 113.</p>		HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH	TIME	Hold time	Attack time	Decay1 time	Decay2 time	Release time		LEVEL	Hold level	Attack level	Decay1 level	Decay2 level	Release level	Depth
	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH																
TIME	Hold time	Attack time	Decay1 time	Decay2 time	Release time																	
LEVEL	Hold level	Attack level	Decay1 level	Decay2 level	Release level	Depth																
<p>[SF4] KEY FLW (Key Follow)</p>	<p>Desde esta pantalla podrá ajustar el efecto "Key Follow" del filtro, en otras palabras, cómo la calidad tonal del elemento y su afinación EG responden a las notas particulares (o rango de octava) que usted toque.</p>																					
<p>CutoffSens (Cutoff Sensitivity)</p>	<p>Determina el grado en que las notas (específicamente su posición y rango de octava) afectan el filtro del elemento seleccionado. Un ajuste de tecla central (siguiente parámetro) de C3 se usa como el ajuste básico por el parámetro "cutoff". Un ajuste positivo disminuirá la frecuencia "cutoff" en las notas bajas y la incrementará en las notas altas. Un ajuste negativo tendrá el efecto contrario. Ajustes: -200 ~ 0 ~ +200</p>																					
<p>► CenterKey</p>	<p>Esto indica que la nota central de la sensibilidad "Cutoff sensitivity" (arriba) es C3. En C3 el tono permanece sin cambios. Para otras notas tocadas, la frecuencia "cutoff" varía de acuerdo con la nota particular y la sensibilidad "cutoff". Tenga en cuenta que esto es sólo para propósitos de muestra, el valor no puede ser cambiado. Ajustes: C-2 ~ G8</p>																					
<p>EG TimeSens (EG Time Sensitivity)</p>	<p>Determina el grado en que las notas (específicamente, su posición o rango de octava) afectan los tiempos de "Filter EG" del elemento seleccionado. La velocidad básica de cambio para el FEG está en la nota especificada en el "Center Key" (siguiente parámetro). Un ajuste positivo dará cambios más lentos en las notas más bajas y más rápidos en las notas más altas. Los valores negativos tendrán el efecto contrario. Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63</p>																					
<p>► CenterKey</p>	<p>Determina la nota central o afinación para el efecto "Key Follow" en el "Filter EG". Dependiendo del parámetro "EG Time Sensitivity" descrito anteriormente, mientras más lejos de la tecla central estén las notas tocadas, más se desvía de lo normal el tiempo del "Filter EG". Cuando se toca la tecla central, el FEG actúa de acuerdo con su ajuste actual. Las características de filtrado de las otras notas cambiarán en proporción a los ajustes de "EG Time". Ajustes: C-2 ~ G8 [NOTA] Es posible también ajustar la tecla central directamente desde el teclado, presionando el botón [INFORMATION] y presionando la tecla deseada.</p>																					

Modo "Voice"
 "Performance"
 Modo "Multi"
 "Multi Voice"
 "Sequence Play"
 Modo "Utility"
 Modo "File"
 Modo "Master"

Referencia



<p>[SF5] SCALE (Filter Scaling)</p>	<p>El "Filter Scaling" controla el filtro de frecuencia "cutoff" de acuerdo con las posiciones de las notas en el teclado. Es posible dividir el teclado a través de cuatro puntos de corte ("break points") y asignarles respectivamente, diferentes valores de compensación de frecuencia "cutoff". Ver ejemplo de ajuste en la página 147.</p> <p>Ajustes: BREAK POINT 1 ~ 4: C-2 ~ G8 OFFSET (compensación) 1 ~ 4: 128 ~ 0 ~ +127</p> <p>NOTA Es posible también ajustar los puntos de corte directamente desde el teclado, presionando el botón [INFORMATION] y presionando la tecla deseada.</p>
<p>[F4] AMP (Amplitude)</p>	
<p>SF1] LVL/PAN (Level/Pan)</p> <p>Esta pantalla permite no sólo hacer cambios básicos de ajustes de "Level" (Nivel) y "Pan" (Paneo) para cada elemento individual sino también da algunos parámetros detallados e inusuales que afectan la posición "Pan" (Paneo).</p>	
<p>Level</p>	<p>Determina el nivel de salida del elemento seleccionado.</p> <p>Ajustes: 0 ~ 127</p>
<p>Pan</p>	<p>Determina la posición "Pan" (paneo) estéreo del elemento seleccionado. Esto también será utilizado como la posición básica de paneo para los ajustes "Alternate, Random y Scale".</p> <p>Ajustes: L63 (Left) ~ C (Center) ~ R63 (Right)</p>
<p>AlternatePan</p>	<p>Determina la cantidad por la cual el sonido del elemento seleccionado se panea alternativamente a la izquierda o a la derecha en cada nota tocada. El ajuste "Pan" (arriba) se usa como la posición básica de paneo.</p> <p>Ajustes: L64 ~ 0 ~ R63</p>
<p>RandomPan</p>	<p>Determina la cantidad por la cual el sonido del elemento seleccionado se panea aleatoriamente a la izquierda o a la derecha en cada nota tocada. El ajuste "Pan" se usa como la posición central de paneo.</p> <p>Ajustes: 0 ~ 127</p>
<p>ScalingPan</p>	<p>Determina el grado en que las notas (específicamente, su posición o rango de octava) afectan la posición de paneo del elemento seleccionado a la derecha o a la izquierda. En la nota C3, el ajuste principal de paneo (arriba) se utiliza para la posición básica de paneo.</p> <p>Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63</p>
<p>[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)</p> <p>Desde esta pantalla se puede determinar como la "Amplitude" (volumen) EG responde a la velocidad.</p>	
<p>EGTime, Segment</p>	<p>Determina la velocidad de sensibilidad de los parámetros de tiempo de la AEG. Seleccione primero el segmento, luego ajuste su parámetro "Time". Ajustes positivos de tiempo reproducirán el segmento especificado más rápido en proporción a la velocidad con que toque, los valores negativos lo reproducirán más lento.</p> <p>Ajustes: EG Time: -64 ~ 0 ~ +63 Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all</p> <p>"atk (attack)" El Valor de "EG Time" afecta el "Attack time". "atk+dcy (attack + decay)" El Valor de "EG Time" afecta el "Attack/Decay1 time". "dcy (decay)" El Valor de "EG Time" afecta el "Decay time". "atk+rls (attack + release)" El Valor de "EG Time" afecta el "Attack/Release time". "all" El Valor de "EG Time" afecta todos los parámetros de FEG "Time".</p>
<p>Level, Curve</p>	<p>Determina la sensibilidad de velocidad del nivel de amplitud EG. Con valores positivos, mientras más fuerte se toque las teclas, más cambios habrá en el volumen. Los valores negativos hacen lo contrario, mientras más suave se toque, más cambios habrá en el volumen. El parámetro "Curve" permite seleccionar 5 diferentes curvas de velocidad "preset" (gráficamente indicadas en la pantalla), éstos determinan cómo afecta la velocidad a la "Amplitude EG".</p> <p>Ajustes: EGDepth: -64 ~ 0 ~ +63 Ajustes: Curve: 0 ~ 4</p>

Modo "Voice"
 Modo "Performance"
 Modo "Multi"
 Modo "Multi Voice"
 Modo "Sequence Play"
 Modo "Utility"
 Modo "File"
 Modo "Master"
 Referencia

SF3] AEG (Amplitude Envelope Generator)

Desde esta pantalla podrá hacer todos los ajustes de tiempo y nivel para la "Amplitude EG", que determina cómo el volumen del sonido cambia sobre el tiempo. Esto puede ser utilizado para controlar el cambio de volumen desde el momento en que se toca la nota hasta el momento en que el sonido para. Los nombres completos de los parámetros disponibles se muestra en el siguiente gráfico, tal y como aparecen en pantalla:

	INIT	ATK	DCY1	DCY2	REL	SUS
TIME	—	Attack time	Decay1 time	Decay2 time	Release time	Sustain Time
LVL/SW	Initial level	Attack level	Decay1 level	Decay2 level	—	Half Damper Switch

Cuando el interruptor Medio Pedal ("Half Damper") está encendido, usted puede usar la función Medio Pedal con un controlador de pie opcional FC3 conectado al conector "FOOT SWITCH SUSTAIN".

A diferencia del pedal de sustain convencional que simplemente activa o desactiva el sustain, la función Medio Pedal le permite controlar finamente la cantidad de sustain – como en piano acústico – utilizando un pedal controlador continuo.

NOTA Tenga en cuenta que el parámetro "SusPedal" (descrito más abajo) debe estar ajustado a "FC3 (Half On)"

[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW → SusPedal → FC3 (Half On)

Sin embargo, si usted está controlando la función Medio Pedal a través de mensajes de control desde un dispositivo "MIDI", no es necesario cambiar al parámetro "SusPedal".

Ajustes: 0 ~ 127

LVL/SW (Level/Switch): 0 ~ 127 o on/off

NOTA Para detalles sobre AEG, ver página 114.

SF4] KEY FLW (Key Follow)

Desde esta pantalla podrá ajustar el efecto "Key Follow" para "Amplitude", en otras palabras, cómo el volumen del elemento y su amplitud EG responden a las notas particulares (o rango de octava) que usted toque.

LevelSens (Level Sensitivity)

Determina el grado en que las notas (específicamente su posición o rango de octava) afectan el volumen del elemento seleccionado. Un ajuste C3 como tecla central se utiliza como base. Un ajuste positivo disminuirá el nivel de salida de las notas más bajas y lo incrementará en las notas más altas. Un ajuste negativo tendrá el efecto contrario.

Ajustes: -200 ~ 0 ~ +200

► **CenterKey**

Esto indica que la nota central para el "Level Sensitivity" (arriba) es C3. Con C3, el volumen ("level") permanece sin cambios. Para cualquier otra nota que se toque, el volumen varía de acuerdo con la nota particular y el ajuste "Level Sensitivity". Tenga en cuenta que esto es sólo para propósitos de muestra, el valor no puede ser cambiado.

EG TimeSens (EG Time Sensitivity)

Determina el grado en que las notas (específicamente, su posición o rango de octava) afectan los tiempos de "Amplitude EG" del elemento seleccionado. La tecla central (siguiente parámetro) se utiliza como la amplitud básica de este parámetro.

Un ajuste positivo hará que la amplitud de las notas más bajas cambie más lentamente y que en las notas más altas cambie más rápidamente.

Los valores negativos tendrán el efecto contrario.

Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

► **CenterKey**

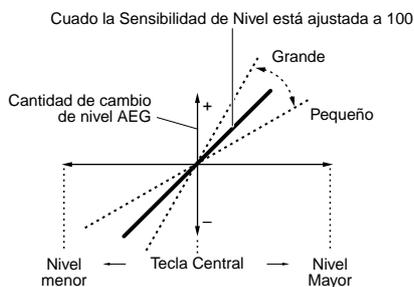
Determina la nota central o afinación para el efecto "Key Follow" en la "Amplitude EG". Dependiendo del parámetro "EG Time Sensitivity" descrito arriba, mientras más lejos de la tecla central esté la tecla tocada, más se desvía de la norma el tiempo de la "Amplitud EG".

Cuando se toca la tecla central, el AEG actúa de acuerdo con su ajuste actual. Las características de amplitud de las otras notas cambiarán en proporción a los ajustes de "EG Time".

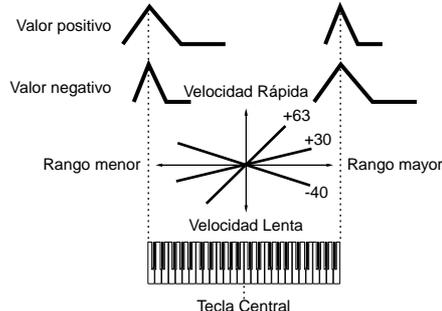
Ajustes: C-2 ~ G8

NOTA Es posible también ajustar la tecla central directamente desde el teclado, presionando el botón [INFORMATION] y presionando la tecla deseada.

Sensibilidad de nivel y Tecla Central



Sensibilidad de tiempo EG y Tecla Central



SF5] SCALE (Amplitude Scaling)

La "Amplitude Scaling" controla el nivel de salida (ajustado en la pantalla [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN) de acuerdo con las posiciones de las notas en el teclado. Es posible dividir el teclado a través de cuatro puntos de corte ("break points") y asignarles respectivamente, diferentes valores de compensación de amplitud. Ver ejemplo de ajuste en la página 147.

Ajustes: BREAK POINT 1 ~ 4: C-2 ~ G8

Ajustes: OFFSET (compensación) 1 ~ 4: 128 ~ 0 ~ +127

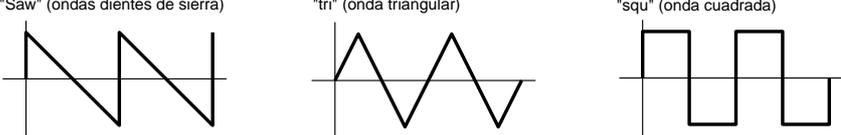
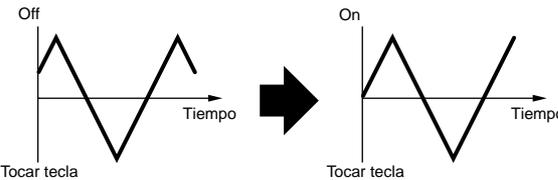
NOTA Es posible también ajustar los puntos de corte directamente desde el teclado, presionando el botón [INFORMATION] y presionando la tecla deseada.

Referencia

- Modo "Voice"
- Modo "Performance"
- Modo "Multi"
- Modo "Multi Voice"
- Modo "Sequence Play"
- Modo "Utility"
- Modo "File"
- Modo "Master"

[F5] (Low Frequency Oscillator)

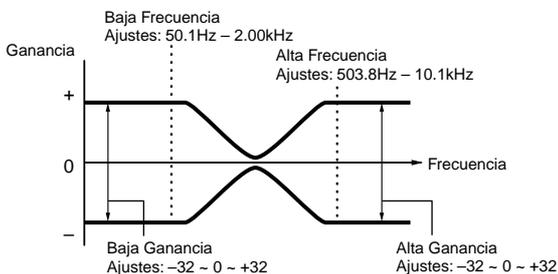
Esta pantalla ofrece un set completo de controles de LFO para cada elemento individual. Los LFO pueden utilizarse para crear vibrato, wah, tremolo y otros efectos especiales, aplicándoselos a los parámetros "pitch, filter y amplitude".

Wave	<p>Determina la forma de onda de la LFO que se usa para variar el sonido. Ajustes: saw, tri, squ</p> <p>"Saw" (ondas dientes de sierra) "tri" (onda triangular) "squ" (onda cuadrada)</p> 
Speed	<p>Determina la velocidad de la onda LFO. Mientras más alto es el valor, más rápida la velocidad. Ajustes: 0 ~ 63</p>
KeyOnReset	<p>Determina si la LFO se reajusta cada vez que se toca una nota. Ajustes: off, on</p> 
KeyOnDelay	<p>Determina el tiempo ("delay") entre el momento en que se presiona una tecla y el punto en que tiene efecto la LFO. Mientras más alto es el valor, más largo es el tiempo de "delay". Ajustes: 0 ~ 127</p>
PMod (Pitch Modulation Depth)	<p>Determina la cantidad (profundidad) en la cual la onda LFO varía (modula) la afinación del sonido. Mientras más alto es el valor, mayor es la cantidad de modulación de afinación. Ajustes: 0 ~ 127</p>
FMod (Filter Modulation Depth)	<p>Determina la cantidad (profundidad) en la cual la onda LFO varía (modula) la frecuencia "cutoff" del filtro. Mientras más alto es el valor, mayor es la cantidad de modulación de filtro. Ajustes: 0 ~ 127</p>
AMod (Amplitude Modulation Depth)	<p>Determina la cantidad (profundidad) en la cual la onda LFO varía (modula) la amplitud o volumen del sonido. Mientras más alto es el valor, mayor es la cantidad de modulación de amplitud. Ajustes: 0 ~ 127</p>
FadeInTime	<p>Determina la cantidad de tiempo en que comienza el "FadeIn" de la LFO (después de transcurrido el tiempo de "KeyOnDelay"). Mientras más alto es el valor, mas lento es el "Fade In". Ajustes: 0 ~ 127</p>

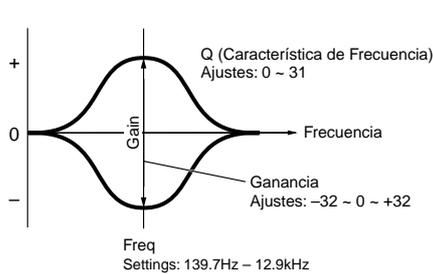
[F6] EQ (Equalizer)

Type	<p>Determina el tipo de ecualizador. Este sintetizador incorpora una gran selección de varios tipos diferentes de ecualizador, los cuales pueden ser utilizados no solo para mejorar el sonido original, sino también para cambiar completamente el carácter del sonido. Los parámetros particulares y ajustes disponibles dependen del tipo específico de ecualizador que se seleccione. Ajustes: EQ L/H, P.EQ, boost6, boost12, boost18, thru</p> <p>EQ L/H ("Low/High") Este es un ecualizador de "estantería" que combina bandas separadas de alta y baja frecuencia. P.EQ ("Parametric EQ") El EQ paramétrico se utiliza para atenuar o reforzar niveles de señal ("gain") alrededor de la frecuencia. Este tipo incorpora 32 diferentes ajustes "Q" que determinan el ancho de banda de frecuencia. "boost6 (boost 6dB)/boost12 (boost 12dB)/boost18 (boost 18dB)" Esto puede ser utilizado para reforzar el nivel de la señal completa en 6dB, 12dB y 18dB, respectivamente. "Thru" al seleccionar éste, el ecualizador es pasado por alto y no se afecta la señal completa.</p>
-------------	---

Cuando está ajustado a EQ L/H



Cuando está ajustado a P.EQ



Modo "Voice"
 Modo "Performance"
 Modo "Multi"
 Modo "Multi Voice"
 Modo "Sequence Play"
 Modo "Utility"
 Modo "File"
 Modo "Master"

Referencia

"Drum Voice Edit"

Cuando se selecciona una "Normal Voice" los parámetros de edición de la voz se dividen en "Common Edit" (parámetros comunes a todas las teclas, hasta 73) y "Key Edit" (parámetros de los elementos individuales).

Common Edit	[VOICE] → Drum Voice Selection → [EDIT] → [COMMON]
--------------------	---

Estos parámetros son para realizar ediciones globales (o comunes) a los cuatro elementos de la "Normal Voice" seleccionada.

[F1] GENERAL

[SF1] NAME	Igual que en "Normal Voice Edit" Ver página 128.
[SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset)	
[SF5] OTHER	

[F2] OUTPUT

Igual que en "Normal Voice Edit". Ver página 129. Además los siguientes parámetros están disponibles.

InsRevSend (Insertion Reverb Send)	Determina el nivel de "Send" (envío) de la "Drum Voice" completa (todas las teclas), que se envía desde un efecto de inserción A/B al efecto "Chorus". Ajustes: 0 ~ 127
InsChoSend (Insertion Chorus Send)	Determina el nivel de "Send" (envío) de la "Drum Voice" completa (todas las teclas), que se envía desde un efecto de inserción A/B al efecto "Reverb". Ajustes: 0 ~ 127

NOTA Los parámetros no pueden ser ajustados independientemente para tecla "Drum".

NOTA Para las "Normal Voices", los valores están ajustados a 127 (máximo).

[F3] ARP (Arpeggio)

[SF1] TYPE	Igual que en "Normal Voice Edit". Ver página 129.
[SF2] LIMIT	
[SF3] PLAY FX	

[F4] CTL SET (Controller Set)

Igual que en "Normal Voice Edit". Ver página 131.
Por favor tenga en cuenta que el parámetro Element Switch no está disponible en "Drum Voice Common Edit".

[F6] EFFECT

Igual que en "Normal Voice Edit". Ver página 133.
La única diferencia aquí es que "KEY: OUT" aparece en la pantalla [SF1] CONNECT en vez de "EL: OUT" (en "Normal Common Effect").

Key Edit	[VOICE] → Drum Voice Selection → [EDIT] → Key selection
-----------------	--

Estos parámetros se usan para editar las teclas individuales que conforman una "Drum voice".

[F1] OSC (Oscillator)

[SF1] WAVE	Desde esta pantalla podrá seleccionar la onda deseada o "Normal voice" utilizada para la tecla Drum individual.
Type	Determina si una onda o una "Normal Voice" se utiliza en la tecla seleccionada. También, utilice los parámetros Bank, "Number" y "Category" más abajo para especificar la onda deseada o "Normal Voice". Ajustes: Ajustes: pre wav (Preset wave), voice. NOTA Cuando el Type esta ajustado a "voice", algunos parámetros en el modo Drum Voice Edit no se pueden editar.
ElementSw (Element Switch)	Este parámetro está disponible cuando "Type" (arriba) está ajustado a "pre wav." Esto determina si la tecla actualmente seleccionada está apagada o encendida, en otras palabras, si la onda de la tecla está activa o desactiva. Ajustes: on, off
Bank	Este parámetro está disponible cuando "Type" (arriba) está ajustado a "VOICE". Cualquiera de los bancos de "Normal Voices" puede ser seleccionado. NOTA Las voces plugin no pueden ser seleccionadas para teclas "Drum".
Number	Determina el número de "Wave Voice"El número difiere dependiendo del type seleccionado. Para detalles sobre las Ondas y Voces ("Wave/Voices") disponibles, dirijase al folleto "data list" por separado. Ajustes: Cuando el tipo está ajustado a "pre wav": 001 ~ 1935 Cuando el tipo está ajustado a "VOICE": 001 ~ 128
Category	Determina la Categoría de la voz "Wave o Normal". Si cambia a otra categoría, se seleccionará la primera voz "Wave/Normal" en dicha categoría. NOTA Para mayor información sobre las categorías dirijase al folleto "data list" por separado.

Modo "Voice"
 "Performance"
 Modo
 "Multi"
 Modo
 "Multi Voice"
 "Sequence Play"
 Modo
 "Utility"
 Modo
 "File"
 Modo
 "Master"
 Referencia

[SF2] OUTPUT	Desde esta pantalla podrá ajustar ciertos parámetros de salida para la "Drum key" seleccionada.
InsEFOut (Insertion Effect Output)	Determina qué efecto de inserción (A o B) se utiliza para procesar cada "Drum key" individual. El Ajuste "thru" permite desviar el efecto de inserción para la tecla específica. Ajustes: thru, insA (Insertion Effect A), insB (Insertion Effect B)
RevSend (Reverb Send)	Determina el nivel de sonido de la "Drum key" (la señal desviada) que se envía al efecto "Reverb". Un ajuste de "0" da como resultado que no haya ningún proceso "Reverb" del sonido de la "Drum key". Esto está disponible solo cuando la salida del efecto "Reverb" ("Insertion Effect Output") arriba descrito, está ajustado a "thru". Ajustes: 0 ~ 127
ChoSend (Chorus Send)	Determina el nivel de sonido de la "Drum key" (la señal desviada) que se envía al efecto "Chorus". Un ajuste de "0" da como resultado que no haya ningún proceso "Chorus" del sonido de la "Drum key". Esto está disponible solo cuando la salida del efecto "Reverb" ("Insertion Effect Output") arriba descrito, está ajustado a "thru". Ajustes: 0 ~ 127
OutputSel (Output Select)	Determina la salida específica de la señal individual de la "Drum key". Es posible asignar el sonido de cada "Drum key" individual para salir desde un output conector de hardware específico en el panel posterior. Esto está disponible solo cuando la salida del efecto de inserción ("Insertion Effect Output") arriba descrito, está ajustado a "thru". Ajustes: Ver página 49
[SF5] OTHER	Desde esta pantalla podrá ajustar ciertos parámetros relativos a cómo las notas individuales de la voz "Drum" responde a los datos "MIDI" y de teclado.
AssignMode	Cuando esto está ajustado a "single", se impide la doble reproducción de la misma nota. Esto es útil cuando dos o más instancias de la misma nota se reciben casi simultáneamente, o sin un mensaje correspondiente de final de nota ("note off"). Ajustes: single, multi
RcvNoteOff (Receive Note Off)	Determina si la "Drum key" seleccionada responde o no a los mensajes de final de nota. Ajustes: off, on NOTA Este parámetro está sólo disponible si el parámetro Type ([F1] OSC → [SF1] WAVE display) está ajustado a "pre wav".
AlternateGroup	Ajuste el "Alternate Group" al que esta asignada la tecla. En un Drum Kit real, algunos sonidos de batería no pueden ser físicamente tocados simultáneamente (por ejemplo, Charles abierto y cerrado). Es posible prevenir la reproducción de teclas simultaneas asignándoles el mismo "Alternate Group". Se pueden definir hasta 127 de ellos y es posible también seleccionar "off" si desea permitir la reproducción simultanea de los sonidos. Ajustes: off, 1 ~ 127 NOTA Este parámetro solo esta disponible si el tipo de parámetro ([F1] OSC _ [SF1] WAVE display) esta ajustado a "pre wav".
[F2] PITCH	
[SF1] TUNE	Desde esta pantalla podrá ajustar diferentes parámetros relativos a la afinación de la tecla seleccionada.
Coarse	Determina la afinación de cada onda "Drum key" (o "Normal Voice") en semitonos. Ajustes: -48 ~ +48 NOTA Si se ha asignada una "Normal voice" a la tecla, este parámetro ajusta la posición de la nota (no su afinación) relativamente a la nota C3.
Fine	Determina la afinación fina de cada onda "Drum key" (o "Normal Voice"). Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63
[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)	Este parámetro sólo está disponible si el parámetro Type ([F1] OSC → [SF1] WAVE display) está ajustado a "pre wav".
Pitch	Determina como la afinación de la "Drum key" seleccionada responde a la velocidad. Con valores positivos, mientras más fuerte se toque las teclas, mayor cambio de la afinación hacia arriba. Con valores negativos, mientras más fuerte se toque las teclas, mayor cambio de la afinación hacia abajo. Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63
[F3] FILTER	
[SF1] CUTOFF	Este sintetizador permite aplicar un filtro de paso bajo y paso alto a cada drum key individual, ofreciendo un amplio y detallado control sónico sobre las voces de batería. Ajustes: Este parámetro sólo está disponible si el parámetro Type está ajustado a "pre wav" en la pantalla [F1] OSC → [SF1] WAVE
LPFcutoff	Determina la frecuencia "cutoff" del filtro "low pass". Ajustes: 0 ~ 255
LPFReso	Determina la cantidad de resonancia (énfasis armónico) aplicado a la señal en la frecuencia "cutoff". Ajustes: 0 ~ 127
HPFCutoff	Determina la frecuencia "cutoff" del filtro "High Pass". Ajustes: 0 ~ 255
[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)	Este parámetro sólo está disponible si el parámetro Type ([F1] OSC → [SF1] WAVE display) está ajustado a "pre wav".
LPFcutoff	Determina la velocidad de sensibilidad de la frecuencia "cutoff" del filtro "low pass". Con valores positivos, mientras más fuerte se toque las teclas, más alta se hace la frecuencia "cutoff". Con valores negativos, mientras más fuerte se toque las teclas, más baja se hace la frecuencia "cutoff". Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

[F4] AMP (Amplitude)

[SF1] LVL/PAN (Level/Pan)

Esta pantalla no sólo permite hacer cambios básicos de ajustes de "Level" (Nivel) y "Pan" (Paneo) para cada elemento individual sino también da algunos parámetros detallados e inusuales que afectan la posición "Pan" (Paneo).

Level

Determina el nivel de salida de la onda "Drum key" seleccionada. Esto permite hacer ajustes de balance detallados entre los diferentes sonidos de la "Drum Voice".
Ajustes: 0 ~ 127

Pan

Determina la posición "Pan" (paneo) estéreo de la "Drum key" seleccionada. Esto también será utilizado como la posición básica de paneo para los ajustes "Alternate y Random".
Ajustes: L63 (Left) ~ C (Center) ~ R63 (Right)

AlternatePan

Determina la cantidad de sonido de la "Drum key" seleccionada por la cual se panea alternativamente a la izquierda o a la derecha en cada nota tocada. El ajuste "Pan" (arriba) se usa como la posición básica de paneo.
Ajustes: L63 (Left) ~ C (Center) ~ R63 (Right)

NOTA Este parámetro sólo está disponible si el parámetro "Type" está ajustado a "pre wav" en la pantalla [F1] OSC → [SF1] WAVE.

RandomPan

Determina la cantidad de sonido de la "Drum key" seleccionada por la cual se panea aleatoriamente a la izquierda o a la derecha en cada nota tocada. El ajuste "Pan" se usa como la posición central de paneo.
Ajustes: 0 ~ 127

NOTA Este parámetro sólo está disponible si el parámetro "Type" está ajustado a "pre wav" en la pantalla [F1] OSC → [SF1] WAVE.

[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)

Level

Determina la velocidad de sensibilidad del nivel de salida del generador "Amplitude Envelope". Ajustes positivos harán que el nivel de salida aumente mientras más fuerte se toca el teclado, por el contrario los ajustes negativos harán que disminuya.
Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

[SF3] AEG (Amplitude Envelope Generator)

AttackTime

Ajustes: 0 ~ 127

Decay1Time

Ajustes: 0 ~ 127

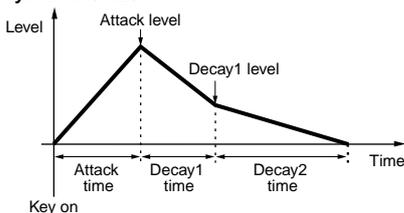
Decay1Lvl (Level)

Ajustes: 0 ~ 127

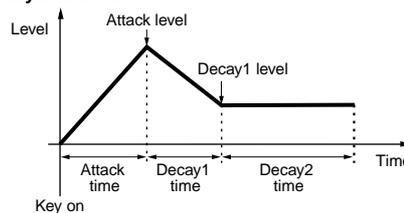
Decay2Time

Ajustes: 0 ~ 126, hold

Decay2Time=0-126



Decay2Time=hold



[F6] EQ (Equalizer)

Igual que en Edición de Elementos de "Normal voice". Ver página 139.

NOTA Este parámetro sólo está disponible si el parámetro "Type" está ajustado a "pre wav" en la pantalla [F1] OSC → [SF1] WAVE.

Modo "Voice"

Modo "Performance"

Modo "Multi"

Modo "Multi Voice"

Modo "Sequence Play"

Modo "Utility"

Modo "File"

Modo "Master"

Referencia

"Plug-in voice Edit"

Estos parámetros son básicamente iguales que en el "Normal Voice Edit". A diferencia de las "Normal Voices" las "plugin voices" sólo tienen un elemento para editar

NOTA Dependiendo de cada tarjeta plugin particular que se esté utilizando, algunos de los parámetros descritos aquí pueden no estar disponibles. Para detalles, véase el manual de usuario de la tarjeta plugin.

NOTA Para detalles sobre la línea actual disponible de tarjetas plugin, ver página 99.

Common Edit	[VOICE] → VOICE Selection → [EDIT] → [COMMON]
[F1] GENERAL	
[SF1] NAME	Igual que en "Normal Voice Common Edit". Ver página 128.
[SF2] NAME	Igual que en "Normal Voice Common Edit". Ver página 128. Tenga en cuenta que la micro afinación ("Micro Tuning") no está disponible en el proceso plugin "VOICE Common Edit".
[SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset)	Igual que en "Normal Voice Common Edit". Ver página 129.
[SF4] PORTA (Portamento)	Igual que en "Normal Voice Common Edit". Ver página 129. Tenga en cuenta que los modos "Portamento, Time y Legato", no están disponibles en el proceso plugin "VOICE" Common Edit.
[SF5] OTHER	Igual que en "Normal Voice Common Edit". Ver página 129. A diferencia de la "Normal VoiceEdit", los rangos "Upper y Coger" aquí no pueden ser ajustados independientemente.
[F2] OUTPUT	
Igual que en "Normal VOICE Common Edit". Ver página 129.	
[F3] ARP (Arpeggio)	
[SF1] TYPE	Igual que en "Normal Voice Common Edit". Ver página 131.
[SF2] LIMIT	
[SF3] PLAY FX	
[F4] CTL SET (Controller Set)	
[SF1] SET1/2	Igual que en "Normal Voice Common Edit". Ver página 131. Tenga en cuenta que el "Element Switch" no está disponible en el proceso "plugin Voice Common Edit".
[SF2] MW (Modulation Wheel)	Desde esta pantalla se puede ajusta la manera en que la voz plugin responde a la rueda de modulación cambiando el control "depth" (profundidad) del filtro, afinación y amplitud (volumen).
Filter	Determina la profundidad que el control de la rueda de modulación tiene sobre la frecuencia "Cutoff" del filtro. Los ajustes negativos dan como resultado una operación en reverso (contraria) de la rueda de modulación. (p.e. al mover la rueda hacia arriba habrá menos modulación). Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63
PMod (Pitch Modulation Depth)	Determina la profundidad que el control de la rueda de modulación tiene sobre la modulación de afinación. Con ajustes más altos se obtiene mayor profundidad del control. Ajustes: 0 ~ 127
FMod (Filter Modulation Depth)	Determina la profundidad que el control de la rueda de modulación tiene sobre la modulación de filtro "Cutoff". Con ajustes más altos se obtiene mayor profundidad del control. Ajustes: 0 ~ 127
AMod (Amplitude Modulation Depth)	Determina la profundidad que el control de la rueda de modulación tiene sobre la modulación de amplitud. Con ajustes más altos se obtiene mayor profundidad del control. Ajustes: 0 ~ 127
[SF3] AT (After Touch)	Este sintetizador ofrece un amplio "set" de controles "alter touch" para la plugin "VOICE", permitiendo cambiar la afinación y los ajustes de filtro, y producir efectos de modulación ("pitch, filter y amplitude") con solo presionar más fuerte las teclas.
Pitch	Determina la profundidad de control del "aftertouch" del teclado sobre la afinación. Es posible ajustar un valor (en semitonos) de hasta dos octavas. Ajustes: -24 ~ 0 ~ +24
Filter	Determina la profundidad de control del "aftertouch" del teclado sobre la frecuencia "Cutoff" del filtro. Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63
PMod (Pitch Modulation Depth)	Determina la profundidad de control del "aftertouch" del teclado sobre la modulación de afinación. Con ajustes más altos se obtiene mayor profundidad del control. Ajustes: 0 ~ 127
FMod (Filter Modulation Depth)	Determina la profundidad de control del "aftertouch" del teclado sobre la modulación del filtro "Cutoff". Con ajustes más altos se obtiene mayor profundidad del control. Ajustes: 0 ~ 127

AMod (Amplitude Modulation Depth)	Determina la profundidad de control del "aftertouch" del teclado sobre la amplitud de modulación. Con ajustes más altos se obtiene mayor profundidad del control. Ajustes: 0 ~ 127
[SF4] AC (Assignable Control)	Desde esta pantalla podrá asignar números de control de cambio "MIDI" (como Src) y determinar el grado en que los controles asignados afectan a los efectos de filtro y modulación (afinación, filtro y amplitud).
Src (Source)	Determina el número de control de cambio "MIDI" utilizado para controlar el filtro, "PMod, FMod y Amod". Ajustes: 0 ~ 96
Filter	Determina la profundidad de control que tienen los mensajes de control de cambio (ajustados en el parámetro Src arriba) sobre el filtro de frecuencia "Cutoff". Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63
PMod (Pitch Modulation Depth)	Determina la profundidad de control que tienen los mensajes de control de cambio (ajustados en el parámetro Src arriba) sobre la modulación de afinación. Con ajustes más altos se obtiene mayor profundidad del control. Ajustes: 0 ~ 127
FMod (Filter Modulation Depth)	Determina la profundidad de control que tienen los mensajes de control de cambio (ajustados en el parámetro Src arriba) sobre el filtro de modulación "Cutoff". Con ajustes más altos se obtiene mayor profundidad del control. Ajustes: 0 ~ 127
AMod (Amplitude Modulation Depth)	Determina la profundidad de control que tienen los mensajes de control de cambio (ajustados en el parámetro Src arriba) sobre la modulación de amplitud. Con ajustes más altos se obtiene mayor profundidad del control. Ajustes: 0 ~ 127

[F6] EFFECT

Igual que en "Normal Voice Common Edit". Ver página 133.
Tenga en cuenta que los ajustes "EL: OUT" y el ajuste paralelo ("Insertion Connections") no están disponibles en la pantalla [SF1] "CONNECT".

Edición de Elemento	[VOICE] → Plug-in VOICE selection → [EDIT] → Element selection
----------------------------	---

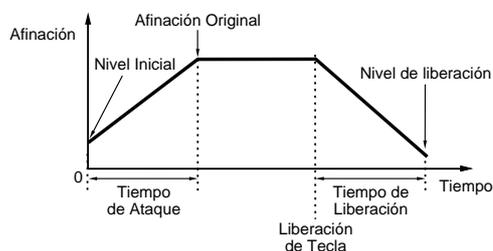
[F1] OSC (Oscillator)

[SF1] WAVE	Desde esta pantalla podrá seleccionar la voz de tarjeta deseada para el Elemento de la voz plugin. Tenga en cuenta que las voces plugin poseen solo un elemento.
Bank	Determina el Banco de Voces de la tarjeta. Ajustes: Esto depende de cada tarjeta plugin, diríjase al manual de usuario de la misma para más detalles.
Number	Determina el número de la voz de tarjeta. Ajustes: Esto depende de cada tarjeta plugin, diríjase al manual de usuario de la misma para más detalles.
[SF5] OTHER	
VelocityDepth	Determina la velocidad de sensibilidad de la voz plugin. Con valores más altos, mientras más fuerte se toque el teclado más fuerte sonará la voz. Ajustes: 0 ~ 127
VelocityOffset	Permite especificar un valor de compensación para la "Velocity Depth" (Arriba). En otras palabras, podrá incrementar la velocidad relativa (o nivel) de la voz ajustando la cantidad, de manera tal que todas las notas que toque tendrán la velocidad deseada. Ajustes: 0 ~ 127
NoteShift	Determina el ajuste de transposición de la voz plugin, o la cantidad (en semitonos) en que aumenta o disminuye la afinación. El rango de afinación es de dos octavas, arriba o abajo. Ajustes: -24 ~ 0 ~ +24

[F2] PITCH

Desde esta pantalla podrá hacer varios ajustes de tiempo y nivel para el "Pitch EG", que determina cómo cambia sobre el tiempo la afinación de la voz plugin.
Los nombres completos de los parámetros disponibles se muestran en el cuadro siguiente, como aparecen en la pantalla.

	INIT	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	—	Attack Time	—	—	Release Time	—
LEVEL	Inicial Level	—	—	—	Release Level	—



[F3] FILTER

HPFCutoff (High Pass Filter Cutoff frequency)	Determina la frecuencia "Cutoff" para el filtro "High Pass". Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63
--	---

Modo "Voice"
 Modo "Performance"
 Modo "Multi"
 Modo "Multi Voice"
 Modo "Sequence Play"
 Modo "Utility"
 Modo "File"
 Modo "Master"

[F4] NATIVE

Con una tarjeta instalada en el sintetizador, podrá crear voces "Plug-in" editando tanto parámetros nativos (aquellos exclusivos de la tarjeta) como parámetros únicos (relativos específicamente a este sintetizador).
 Presionando el botón [F4] se obtiene acceso a los parámetros nativos de la tarjeta "Plug-in". Los parámetros variarán dependiendo de la tarjeta "Plug-in". Para detalles sobre cada uno de éstos y sus funciones, dirijase al manual de usuario o a la ayuda on-line que viene con la tarjeta "Plug-in".

[F5] LFO (LOW FREQUENCY OSCILLATOR)

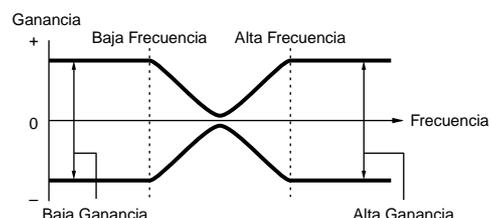
Desde esta pantalla podrá ajustar los parámetros básicos del LFO para modulación de afinación, para crear vibrato y otros efectos especiales.

Speed	Determina la velocidad de la forma de onda LFO. Los ajustes positivos incrementan la velocidad y los negativos la disminuyen. Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63
Delay	Determina el tiempo de delay entre el momento en que se preiona la tecla y el momento en que el LFO comienza a ejecutarse. Los ajustes positivos alargan el delay los negativos lo acortan. Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63
PMod (Pitch Modulation Depth)	Determina la cantidad en que la forma de onda LFO controla la afinación. Ajustes positivos incrementan la cantidad y los negativos la disminuyen. Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

[F6] EQ (Equalizer)

Desde esta pantalla podrá aplicar ajustes de ecualización a la voz "Plug-in". Este es un ecualizador "shelving" con dos bandas, una para alta frecuencia y otra para baja frecuencia.

NOTA Para detalles sobre EQ ver página 119.



LowFreq (Low Frequency)	Determina el "shelving point" de las frecuencias bajas. Los niveles de señal por debajo de esta frecuencia serán reforzados o atenuados por la cantidad ajustada en el parámetro "LowGain". Ajustes: 32Hz ~ 2.0kHz
LowGain (Low Gain)	Determina la cantidad en que serán reforzadas o atenuadas las señales por debajo de la frecuencia "LowFreq". Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63
HighFreq (High Frequency)	Determina el "shelving point" de las frecuencias altas. Los niveles de señal por encima de esta frecuencia serán reforzados o atenuados por la cantidad ajustada en el parámetro "HighGain". Ajustes: 500Hz ~ 16.0kHz
HighGain (High Gain)	Determina la cantidad en que serán reforzadas o atenuadas las señales por encima de la frecuencia "HighFreq". Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

Modo "Voice"
 Modo "Performance"
 Modo "Multi"
 Modo "Multi Voice"
 Modo "Sequence Play"
 Modo "Utility"
 Modo "File"
 Modo "Master"
 Referencia

Modo "Voice Job"

[VOICE] → Voice selection → [JOB]

El modo "Voice Job" incorpora varias operaciones básicas tales como "Initialize" y "Copy". Después de ajustar los parámetros requeridos desde la pantalla seleccionada presione el botón [ENTER] para ejecutar el trabajo.

[F1] INIT (Initialize)

Esta función permite resetear (inicializar) todos los parámetros de Voz a sus ajustes por defecto. Permite también resetear selectivamente ciertos parámetros como ajustes "Common", ajustes para cada "Element/Drum key" y así sucesivamente. Muy útil para la creación de voces completamente nuevas desde cero.

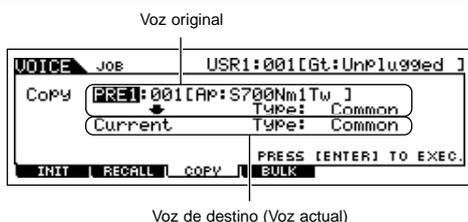
Type of parameter to be initialized

All: todos los datos de los modos "Common Edit" y "Element (key) Edit".
 Common: Datos en el modo "Common Edit".
 EL (1-4): Datos de los parámetros correspondientes a "Element Edit".
 Si se marca "without wave", las ondas asignadas a los "Elements (Keys)" no se resetearán.
NOTA Para seleccionar "Common", "EL", o "without wave", la caja "ALL" no debe estar marcada.
NOTA Si se activa la marca cuando está seleccionada una voz "Drum", podrá seleccionar una "Drum Key" específica.

[F2] RECALL (Edit Recall)

Si está editando una voz y selecciona una voz diferente sin guardar la editada, toda la edición que haya hecho se perderá. Si esto ocurre, podrá utilizar la función "Edit Recall" para restablecer la voz con los últimos cambios intactos.

[F3] COPY



Desde esta pantalla podrá copiar ajustes de parámetro "Common" y "Element/Drum Key" desde cualquier voz a la que esté editando en un momento determinado. Esto resulta muy útil si se está creando una voz y se desea utilizar ajustes de parámetro de otra voz.

Tipos de datos copiados ("Type")

Common: Datos en el modo "Common Edit".
 Element (1-4): Datos de los parámetros correspondientes a "Element Edit".
 Key C0 – C6: Datos: Datos de los parámetros correspondientes a "Key Edit".

Procedimiento de copiado

1. Seleccione la voz de origen.
 Cuando se selecciona "Current" en la voz de origen, la voz de origen será la misma que la voz de destino. Si desea copiar un elemento a otro elemento en la misma voz, seleccione "Current".
2. Seleccione la voz de destino ("Current Voice").
 Si el tipo de voz de origen ("Normal, Drum, Plug-in") difiere del de la voz que está editando actualmente (destino), solo podrá copiar los parámetros "Common".
3. Cuando en la voz de origen está seleccionado "Element" o "Key", seleccione la "Part/Key" que será copiada en la voz de destino.
4. Presione el botón [ENTER].

[F4] BULK (Bulk Dump)

Esta función permite enviar todos los ajustes de parámetro editados con la voz actualmente seleccionada, a un ordenador u otro instrumento MIDI para archivar los datos.

Para detalles: ver página 126.

NOTA Para ejecutar "Bulk Dump", deberá ajustar el número correcto de dispositivo MIDI con la siguiente operación: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.

Modo "Voice Store"

[VOICE] → Voice selection → [STORE]

Esta función permite guardar sus voces editadas en la memoria "USER".

Para detalles, ver página 50 en la sección Guía Rápida.

Modo "Voice"
 "Performance"
 Modo "Multi"
 Modo "Multi Voice"
 "Sequence Play"
 Modo "Utility"
 Modo "File"
 Modo "Master"

■ Información suplementaria

Lista de Micro Afinación

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → M.TuningNo./M.TuningRoot (pág. 128).

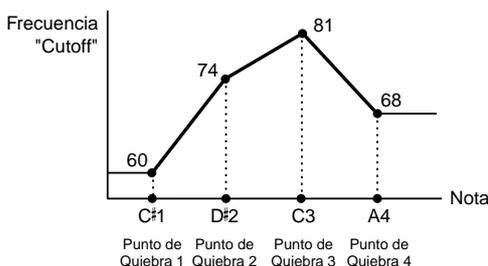
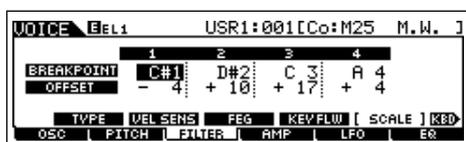
M.TuningNo.	Type	M.TuningRoot	Comments
00	Equal Temp (Equal temperament)	—	La afinación de "compromidocompromiso" utilizada por durante más de 200 años en la música occidental y que se encuentra en la mayoría de los teclados electrónicos. Cada semitono es exactamente 1/12 de una octava y la música puede tocarse en cualquier tono con idéntica relación de afinación. Sin embargo, ninguno de los intervalos está perfectamente afinado.
01	PureMaj (Pure major)	C ~ B	Esta afinación está diseñada para que la mayoría de los intervalos (especialmente la tríada mayor y la quinta justa) de la escala mayor sean "puros". Esto significa que otros intervalos estarán correspondientemente desafinados. Necesitará especificar la tonalidad (C ~ B) en la cual está tocando.
02	PureMin (Pure minor)	C ~ B	Igual que Pure major pero diseñada para la escala menor.
03	Werckmeist (Werckmeister)	C ~ B	Andreas Werckmeister (contemporáneo decon Bach) diseñó esta afinación para que los instrumentos de teclado pudiesen ser tocados en cualquier tonalidad. Cada tonalidad tiene un carácter único.
04	Kirnberger	C ~ B	Johann Philipp Kirnberger, un compositor del siglo XVIII, creó esta escala temperada para permitir tocar en cualquier tonalidad.
05	Vallot&Yng (Vallotti & Young)	C ~ B	Francescatonio Vallotti y Thomas Young (mediados del siglo XVIII) concibieron este ajuste para la afinación Pitagórica, en la que las primeras seis quintas están disminuidas por la misma cantidad.
06	1/4 Shift (1/4 shifted)	—	Escala normal temperada subida un cuarto de tono.
07	1/4 tone	—	Venticuatroveinticuatro notas igualmente espaciadas por octava. (Las octavas se encuentran 24 notas aparte).
08	1/8 tone	—	Cuarenta y ocho notas igualmente espaciadas por octava. (Las octavas se encuentran 48 notas aparte).
09	Indian	—	Diseñada para utilizarseutilizarse con música Hindú. (teclas blancas solamente).
10	Arabic 1	C ~ B	Diseñada para música Árabe.
11	Arabic 2		
12	Arabic 3		

Ejemplo de ajuste de escalado de filtro (Filter Scaling)

[VOICE] → [EDIT] → Element selection → [F3] FILTER → [SF5] SCALE (pág. 137)

La mejor manera de entender el "Filter Scaling" es con un ejemplo. Para los ajustes mostrados en la pantalla del siguiente ejemplo a continuación, el valor básico de la frecuencia "cutoff" es 64 y los diferentes valores de "Offset" en el "Break Point" seleccionado por lo tanto cambian dicho valor básico por consiguiente.

Los cambios específicos de la frecuencia "cutoff" se muestran en el diagrama de abajo. La frecuencia "cutoff" cambia de forma lineal entre los "break points" sucesivos como se muestra.

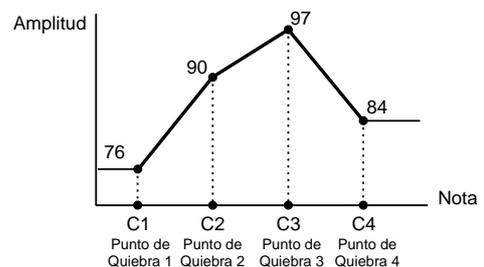
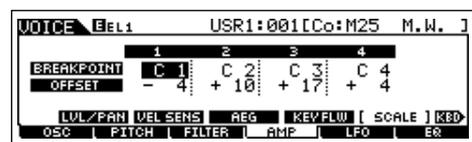


Ejemplo de ajuste de escalado de amplitud (Amplitude Scaling)

[VOICE] → [EDIT] → Element selection → [F4] AMP → [SF5] SCALE (page 138)

La mejor manera de entender ella amplitud "Scaling" es con un ejemplo. Para los ajustes mostrados en la pantalla del siguiente ejemplo a continuación, el valor básico de la amplitud (volumen) del elemento seleccionado es 80 y los diferentes valores de "Offset" en el "Break Point" seleccionado por lo tanto cambian dicho valor básico por consiguiente.

Los cambios específicos de la amplitud se muestran en el diagrama de abajo. La amplitud cambia de forma lineal entre los "break points" sucesivos como se muestra.



Modo "Voice"
 Modo "Performance"
 Modo "Multi"
 Modo "Multi Voice"
 Modo "Sequence Play"
 Modo "Utility"
 Modo "File"
 Modo "Master"

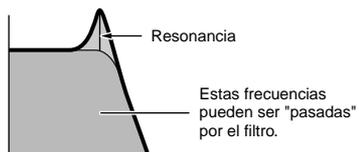
Referencia

Lista de Tipos de Filtro

[VOICE] → [EDIT] → Element selection → [F3] FILTER → [SF1] TYPE → Type (página 135)

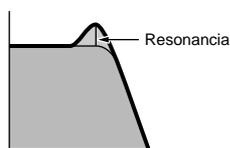
LPF24D (24dB/oct Digital Low Pass Filter)

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



LPF24A (24dB/oct Analog Low Pass Filter)

Filtro dinámico digital de paso bajo con características similares al filtro de sintetizador análogo 4-pole.

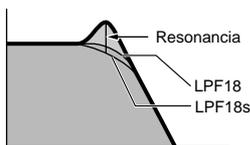


LPF18 (18dB/oct Low Pass Filter)

Filtro de paso bajo 3-pole 18dB/.

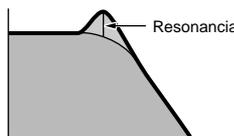
LPF18s (18dB/oct Staggered Low Pass Filter)

Filtro de paso bajo 3-pole 18dB/oct. Este filtro tiene una inclinación de "cutoff" más suave que el tipo LPF18.



LPF12 (12dB/oct Low Pass Filter)

Filtro de paso bajo 12dB/oct. Este filtro está diseñado para ser usado en conjunción con un filtro de paso alto.



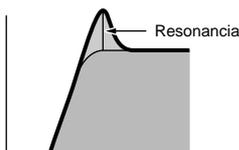
LPF6 (6dB/oct low-pass Filter)

Filtro de paso bajo. Sin resonancia. Este filtro está diseñado para ser usado en conjunción con un filtro de paso alto.



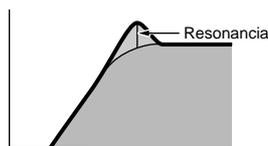
HPF24D (24dB/oct Digital High Pass Filter)

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

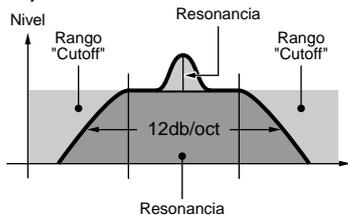


HPF12 (12dB/oct High Pass Filter)

Filtro dinámico de paso alto 12dB/oct.

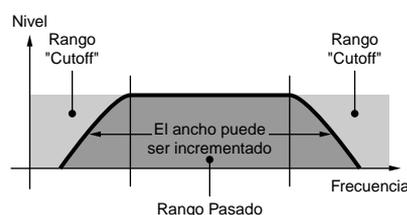


BPF12D (12dB/oct Digital Band Pass Filter)

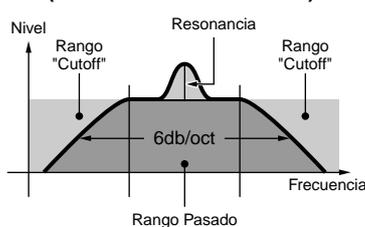


BPFw (Filtro de Paso de Banda Ancha)

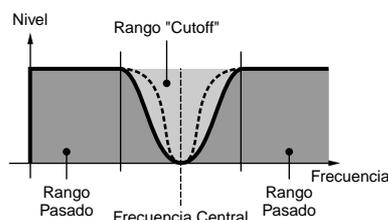
Un filtro 12dB/oct BPF que combina filtros HPF y LPF para permitir ajustes mayores de ancho de banda.



BPF6 (6dB/oct Band Pass Filter)

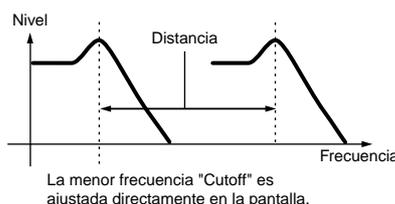


**BEF12 (12dB/oct Band Elimination Filter)
BEF6 (6dB/oct Band Elimination Filter)**



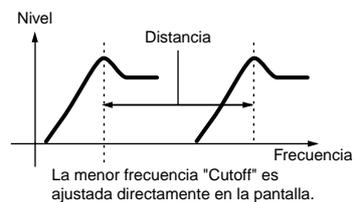
Dual LPF (Dual Low Pass Filter)

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



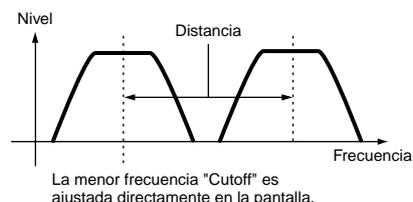
Dual HPF (Dual High Pass Filter)

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



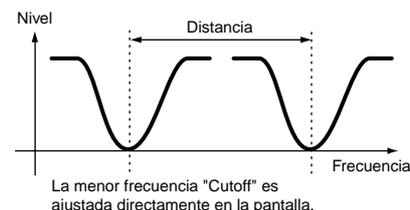
Dual BPF (Dual Band Pass Filter)

Dos filtros de paso de banda 6dB/oct conectados en paralelo.



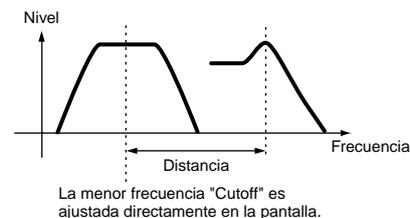
Dual BEF (Dual Band Elimination Filter)

Dos filtros de eliminación de banda 6dB/oct conectados en serie.



LPF12 + BPF6 (12dB/oct Low Pass Filter + 6dB/oct Band Pass Filter)

Un filtro combinado de paso alto y paso bajo.



thru

Los filtros son traspasados y la señal completa no está afectada por los mismos.

Modo "Voice"
Modo "Performance"
Modo "Multi"
Modo "Multi Voice"
Modo "Sequencer Play"
Modo "Utility"
Modo "File"
Modo "Master"

Referencia

Modo "Performance"

Modo "Performance Play" [PERFORM] → Performance selection

El modo "Performance Play" permite ejecutar una variedad de operaciones generales de edición en la "Performance" seleccionada. Para operaciones de edición más detalladas y amplias, utilice el modo "Performance Edit".

NOTA Los parámetros que tienen el mismo nombre en los modos "Performance Play" y "Performance Edit", tienen las mismas funciones y ajustes.

[F1] PLAY	
TCH (Transmit Channel)	Igual que en el modo "Voice Play".
OCT (Octave)	Estos parámetros están disponibles tanto en el modo "Voice" como en el modo "Performance" independientemente de la voz o "Performance" seleccionada.
ASA (ASSIGN A), ASB (ASSIGN B)	
NOTA Los ajustes TCH (Transmit Channel), OCT (Octave), ASA (ASSIGN A), y ASB (ASSIGN B) no pertenecen a cada "Performance". Debido a esto, éstos no se guardan como "Performance" individual en el modo "Performance Store" (pág. Pág. 156).	
AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2)	Indican los valores obtenidos controlando los respectivos "Control Sliders" (printed "ASSIGN 1" y "ASSIGN 2") cuando las lámpara de los botones [PAN/SEND] y [TONE] están encendidas. Las funciones asignadas a estos "sliders" dependen de los ajustes de las voces asignadas a cada parte del "Performance".
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) - [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Es posible registrar el tipo de arpeggio deseado a estos botones y llamarlos en cualquier momento de su ejecución al teclado. Ver página 39 en la sección Guía Rápida.
[F2] VOICE	
Desde esta pantalla podrá seleccionar una voz para cada parte y determinar el rango de notas desde el que se puede tocar.	
[SF1] ADD INT (Add Internal Voice)	Presione este botón para asignar una voz interna a la parte seleccionada.
[SF2] ADD PLG (Add Plug-in Voice)	Presione este botón para asignar una voz "Plug-in" a la parte seleccionada.
[SF3] DELETE	Al presionar este botón se elimina la asignación de voz para la parte seleccionada dejando la parte en blanco.
[SF4] LIMIT L (Note Limit Low)	Esto ajusta la nota más baja del rango sobre el que la voz de la parte seleccionada sonará. Mantenga este botón presionado al mismo tiempo que presiona la tecla deseada en el teclado para ajustar la nota.
[SF5] LIMIT H (Note Limit High)	Esto ajusta la nota más alta del rango sobre el que la voz de la parte seleccionada sonará. Mantenga este botón presionado al mismo tiempo que presiona la tecla deseada en el teclado para ajustar la nota.
[F3] EFFECT	
Presionando el botón [F3] EFFECT en el modo "Performance Play", se llama la misma pantalla "EFFECT" en el modo "Performance Edit" ([PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT). Desde esta pantalla podrá ajustar los parámetros de efecto relativos al "Performance" actual. Ver página 122.	
[F4] PORTA (Portamento)	
Desde esta pantalla podrá ajustar los parámetros relativos al portamento. El portamento se usa para crear una transición suave de la afinación desde la primera nota tocada en el teclado hasta la última.	
PortaSw (Portamento Switch)	Determina si el Portamento está activado o no para todas las partes. (Este es un ajuste global y actúa por encima de los ajustes individuales de Parte en "Part Switch" explicado más adelante). Ajustes: on, off
PortaTime (Portamento Time)	Determina el tiempo de transición de afinación. Este parámetro compensa el mismo parámetro en "Part Edit" (pág. Pág. 152). Los valores más altos hacen que el tiempo de transición sea más largo. Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63
PartSwitch	Determina si el Portamento está activado o no para cada una de las partes individualmente. Esto está disponible solo cuando "PortaSw" arriba está ajustado a "on".
[F5] EG (Envelope Generator)	
Esta pantalla contiene los ajustes EG básicos, tanto volumen como filtro del performance, así como también ajustes de la frecuencia "cutoff" del filtro y de resonancia. Los ajustes hechos aquí se aplican como compensaciones para los ajustes AEG y FEG en el modo "Performance Edit". (páginas 154 y 155). Los parámetros son los mismos que para el modo "Voice Play". Ver pág. 128.	
[F6] ARP (Arpeggio)	
Esta pantalla contiene los ajustes básicos para la reproducción de Arpeggios, incluyendo Type y Tempo. Tenga en cuenta que el modo "Performance" le permite activar o desactivar la reproducción de arpeggios independientemente para cada parte. Los parámetros son los mismos que para el modo "Voice Play" (pág. 128) excepto para el siguiente.	
PartSw	Determina si el arpeggio está activado o no para la Parte seleccionada. Las partes cuyas cajas están marcadas están disponibles para reproducción de arpeggio.

Modo "Performance Edit" [PERFORM] → Performance selection → [EDIT]

Los parámetros "Voice Edit" se dividen en "Common Edit" (comunes a las cuatro partes), y "Part Edit" (partes individuales).

Common Edit	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON]
[F1] GENERAL	
[SF1] NAME	Desde esta pantalla puede asignar la categoría (sub y principal) de la "Performance" seleccionada, y crear un nombre para la misma, el cual puede contener hasta 10 caracteres. Encontrará más información sobre asignación de nombres en "Funcionamiento básico", página 128.
[SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset)	Desde esta pantalla puede cambiar los ajustes de ecualización global para todas las partes de la "Performance" seleccionada. Puede ajustar el nivel de cada una de las cuatro bandas (a excepción de "MID"). También puede cambiar estos ajustes directamente con los cuatro mandos del panel frontal. La edición con los mandos se puede realizar en el modo de reproducción de actuaciones.
[SF4] PORTA (Portamento)	Esta pantalla permite ajustar los parámetros relacionados con el portamento. Los parámetros son los mismos que en el modo de reproducción de actuaciones. Véase la página 212.
[SF5] OTHER	Desde esta pantalla se ajustan las funciones de los controles deslizantes ("Control Sliders") y sus parámetros relativos. A excepción del "Pitch Bend" que no puede ser ajustado aquí, estos parámetros son los mismos que en el modo "Voice Edit".
[F2] OUT/MEF (Output/Master Effect)	
[SF1] OUT (Output)	
Volume	Determina el nivel de salida de la "Performance" seleccionada. Es posible ajustar el volumen general manteniendo el balance entre todas las partes. Ajustes: 0 ~ 127
Pan	Determina el paneo estéreo de la "Performance" seleccionada. Este parámetro compensa el mismo parámetro en el ajuste "Part Edit". Cuando el botón [PAN/SEND] está encendido, podrá ajustar también este parámetro utilizando el control deslizante ("Control Slider"). Ajustes: L63 (Left) ~ C (Center) ~ R63 (Right) NOTA Un ajuste de "C" ("center") mantiene el ajuste individual de paneo de cada Parte.
RevSend (Reverb send)	Determina el nivel de Envío ("Sent") de la señal recibida desde el efecto de inserción A/B (o señal traspasada) al efecto "Reverb". Cuando el botón [PAN/SEND] está encendido, podrá ajustar también este parámetro utilizando el control deslizante ("Control Slider"). Ajustes: 0 ~ 127
ChoSend (Chorus send)	Determina el nivel de Envío ("Sent") de la señal recibida desde el efecto de inserción A/B (o señal traspasada) al efecto "Chorus". Cuando el botón [PAN/SEND] está encendido, podrá ajustar también este parámetro utilizando el control deslizante ("Control Slider"). Ajustes: 0 ~ 127
NOTA Para detalles en conexiones de Efectos ("Effect connections") en el modo "Performance", ver página 122.	
[SF2] MEQ (Master EQ)	
SHAPE	Determina si el tipo de ecualizador es "Shelving" o "Peaking". El tipo "Peaking" atenúa o refuerza la señal en el ajuste de la frecuencia especificada, mientras que el tipo "Shelving" atenúa o refuerza la señal en las frecuencias arriba o debajo del ajuste de frecuencia especificado. Este parámetro está disponible solo para las bandas de frecuencia "LOW" y "HIGH". Ajustes: shelv (tipo "Shelving"), peak (tipo "Peaking")
FREQ (Frequency)	Determina la frecuencia central. Las frecuencias alrededor de este punto se atenúan o refuerzan con el ajuste "Gain". Ajustes: LOW: Shelving 32Hz ~ 2.0kHz, Peaking 63Hz ~ 2.0kHz LOWMID, MID, HIGHMID: 100Hz ~ 10.0kHz HIGH: 500Hz ~ 16.0kHz
GAIN	Determina el nivel de ganancia de la frecuencia (ajustada arriba), o la cantidad de atenuación o refuerzo de la banda de frecuencia seleccionada. Ajustes: -12dB ~ 0dB ~ +12dB
Q (Frequency Characteristic)	Esto varía el nivel de señal en el ajuste de frecuencia para crear diferentes características en la curva de frecuencia. Ajustes: 0.1 ~ 12.0
NOTA Para detalles sobre EQ"EQ", ver página 119.	
[SF3] MEF (Master Effect)	
Switch	Determina si el efecto "Master" es aplicado o no a la "Performance" seleccionada. Ajustes: off, on
Type	Determina el tipo de efecto "Master". Ajustes: Ver lista "Effect Types" en el folleto "Data List" por separado.
NOTA Los parámetros disponibles (excepto para los dos anteriores), difieren dependiendo del tipo de efecto seleccionado. Para más información ver folleto "Data List" por separado.	

Modo "Voice"
 Modo "Performance"
 Modo "Multi"
 Modo "Multi Voice"
 Modo "Sequence Play"
 Modo "Utility"
 Modo "File"
 Modo "Master"

Referencia

[F3] ARP (Arpeggio)	
Desde esta pantalla podrá ajustar los parámetros relativos a los Arpeggios.	
[SF1] TYPE	Igual que en "Normal Voice Common Edit". Ver página 129.
[SF2] LIMIT	
[SF3] PLAY FX (Play Effect)	
[SF4] OUT CH (Output Channel)	Desde esta pantalla se puede ajustar un canal separado de salida MIDI para la reproducción de datos de arpegio, permitiendo tener el sonido del mismo, desde un generador de tonos externo o sintetizador.
OutputSwitch	Cuando está ajustado a "on", los datos de reproducción de arpegio salen via MIDI. Ajustes: on, off
TransmitCh	Determina el canal transmisor MIDI para reproducción de datos de arpegio. Cuando está ajustado a "KbdCh", los datos de reproducción de arpegio salen via canal transmisor MIDI del teclado ([UTILITY] → [F5] MIDI → KBDTransCh). Ajustes: 1 ~ 16, KbdCh (Keyboard Channel)
[F4] CTL ASN (Controller Assign)	
Usted puede asignar números de "Control Change" a los controles listados más abajo, permitiendo así utilizar los controles de hardware del teclado para alterar el sonido de dispositivos MIDI externos, a través de mensajes MIDI apropiados. Cuando el S90 ES recibe datos "Control Change" correspondientes a los ajustes aquí, el generador de tonos interno responde como si se utilizasen los controles del instrumento.	
BC (Breath Controller)	Determina el número de "Control Change" generado cuando se aplica presión de aliento al "Breath Controller" conectado al conector "BREATH".
RB (Ribbon Controller)	El S90 ES no posee un "Ribbon Controller". Sin embargo, responde como si se utilizase uno cuando se reciben mensajes "Control Change" sobre el número de "Control Change" determinado en este parámetro.
AS1 (Assign 1), AS2 (Assign 2)	Determina el número de "Control Change" generado cuando se utiliza el "Control Slider 3" y el "Control Slider 4" con las lámparas de [PAN/SEND] y [TONE] encendidas.
FC1 (Foot Controller 1), FC2 (Foot Controller 2)	Determina el número de "Control Change" generado cuando se utiliza un pedal controlador conectado al conector "FOOT CONTROLLER".
NOTA Tenga en cuenta que las funciones de estos controladores ajustados aquí, no cambian con el generador de tonos interno. Las asignaciones de controladores para el S90 ES dependen de los ajustes de las voces asignadas a cada Parte.	
[F5] AUDIO IN	
La señal de audio que entra desde el conector "A/D INPUT" y el conector "mLAN" (cuando se ha instalado una mLAN16E), pueden ser manejadas como Partes de Audio Input"Audio Input". Puede aplicar varios parámetros como ajustes de efecto a estas partes exactamente igual que a otras.	
NOTA Para detalles sobre partes de Audio Input"Audio Input", ver página 118.	
[SF1] OUTPUT	
Volume	Determina el nivel de salida de la parte Audio Input"Audio Input". Ajustes: 0 ~ 127
Pan	Determina el paneo estéreo de la parte Audio Input"Audio Input". Ajustes: L63 (Left) ~ C (Center) ~ R63 (Right)
RevSend (Reverb send)	Determina el nivel de Envío ("Sent") de la parte Audio Input"Audio Input" al efecto "Reverb". Ajustes: 0 ~ 127
ChoSend (Chorus send)	Determina el nivel de Envío ("Sent") de la parte Audio Input"Audio Input" al efecto "Chorus". Ajustes: 0 ~ 127
DryLevel	Determina el nivel de la parte Audio Input"Audio Input" que no ha sido procesada con efectos de sistema ("Reverb, Chorus"). Ajustes: 0 ~ 127
NOTA Para detalles sobre conexión de efectos en el modo "Performance", ver página 122.	
Mono/Stereo	Determina la configuración de señal para la parte Audio Input"Audio Input", o cómo la señal(es) es enviada (estéreo o mono). Ajustes: stereo, L mono, R mono, L+R mono stereo se utilizan los canales L y R de audio input"Audio Input". L (left) mono solo se utiliza el canal L de audio input"Audio Input". R (right) mono solo se utiliza el canal R de audio input"Audio Input". L+R mono se utilizan los canales L y R de audio input"Audio Input" mezclados y procesados en mono.
OutputSel (Output Select)	Determina la asignación de la salida de conector para la parte Audio Input"Audio Input". Ajustes: Ver página 63.

[SF2] INS TYPE (Insertion Type)	Esta pantalla está disponible sólo cuando la AD (Parte A/D) está ajustada a "on" en la pantalla [F6] EFFECT → [SF2] INS SW
InsEF Connect (Insertion Effect Connection)	Igual que en la pantalla "CONNECT" en el modo "Edit Voice" ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT). Tenga en cuenta que la conexión "InsEF Connect" aquí no puede ser ajustada a "parallel" aquí.
InsA Ctgy (Insertion A Category) InsA Type (Insertion A Type)	NOTA Cuando seleccione el tipo de efecto en esta pantalla, aparecerá, [SF3] INS A y [SF4] INS B y usted podrá ajustar los parámetros de efecto.
InsB Ctgy (Insertion B Category) InsB Type (Insertion B Type)	

NOTA Los efectos de inserción sólo se pueden aplicar a la parte A/D, entre las Partes Audio Input "Audio Input".

[F6] EFFECT	
Este menú le ofrece un amplio control sobre los efectos. Para detalles sobre la conexión de efectos en el modo "Performance", ver página 122.	
[SF1] CONNECT (Connection)	Para detalles sobre los parámetros ver página 122.
[SF2] INS SW (Insertion Switch)	Los efectos de inserción pueden ser aplicados hasta a ocho partes. Esta pantalla le permite ajustar a en qué partes se aplicarán los efectos de inserción.
[SF3] PLG-EF (Plug-in Effect)	Esta pantalla le permite ajustar los parámetros relativos a efectos de inserción "Plug-in" cuando se ha instalado una tarjeta "Plug-in" de efectos PLG100-VH en el sintetizador. Para detalles de cada parámetro diríjase al manual de usuario incluido con la tarjeta PLG100-VH.
[SF4] REVERB	El número de parámetros y valores disponibles difieren dependiendo del tipo de efecto seleccionado. Para más información, ver lista de "Effect Type" en el folleto "Data List" por separado de este manual.
[SF5] CHORUS	

Part Edit	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → Part selection
------------------	--

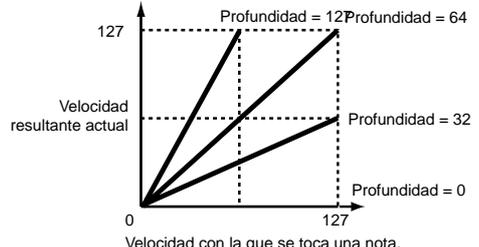
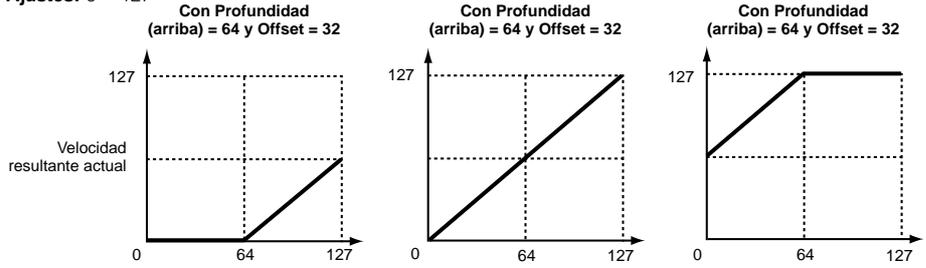
Estos parámetros se utilizan para editar las partes individuales que conforman una "Performance".

Para cambiar entre la pantalla a la que están asignadas las partes 1-4 y la pantalla para partes "Plug-in" (PLG 1-3) a la que están asignadas las voces "Plug-in", presione el botón [F6].

NOTA Cuando una voz "Plug-in" se encuentra asignada a una parte de la "Performance" seleccionada, algunos parámetros pueden no estar disponibles dependiendo de la tarjeta "Plug-in" instalada.

[F1] VOICE	
[SF1] VOICE	
PartSw (Part Switch)	Determina si cada parte está encendida o apagada. Debido a que cada "Performance" puede constar de hasta cuatro partes, usted podrá seleccionar cuatro partes de las Partes 1-4 y las partes "Plug-in" 1-3. Ajustes: on, off
Bank	Determina el Banco de Voces (página 30) de cada parte. Para detalles sobre el banco de voz "Plug-in", vea el manual de usuario incluido con su tarjeta "Plug-in".
Number	Determina el número de programa de voz para cada parte. Para detalles sobre el número de programa de voz "Plug-in", vea el manual de usuario incluido con su tarjeta "Plug-in".
[SF2] MODO	
Mono/Poly	Determina el método de reproducción de voz para cada parte —monofónico (notas individuales) o polifónico (notas múltiples). Ajustes: mono, poly NOTA Este parámetro no está disponible para la Parte a la que está asignada una "Drum Voice".
ArpSwitch (Arpeggio Switch)	Determina si el arpegio está encendido o apagado para la parte seleccionada. Ajustes: on, off
[SF3] LIMIT	
NoteLimitH (Note Limit High)	Determina las notas más baja y más alta del rango de teclado para cada parte. Cada parte sonará solamente con las notas tocadas dentro del rango especificado. Ajustes: C -2 ~ G8 NOTA Si se especifica la nota más alta primero y la nota más baja después, por ejemplo "C5 a C4", entonces el rango de notas cubierto será "C2 a C4" y "C5 a G8" NOTA Puede ajustar la nota presionando el teclado mientras se mantiene presionado el botón [INFORMATION].
NoteLimitL (Note Limit Low)	
VelLimitH (Velocity Limit High)	Determina los valores mínimo y máximo del rango de velocidad en que cada parte responderá. Cada parte sonará solamente con aquellas notas tocadas dentro de este rango de velocidad. Ajustes: 1 ~ 127 NOTA Si se especifica el valor máximo primero y el mínimo después, por ejemplo "93 a 94", entonces el rango de velocidad cubierto será "1 a 34" y "93 a 127".
VelLimitL (Velocity Limit Low)	

Modo "Voice"
 "Performance"
 Modo "Multi"
 "Multi Voice"
 "Sequence Play"
 Modo "Utility"
 Modo "File"
 Modo "Master"
 Referencia

[SF4] PORTA (Portamento)	Determina los parámetros de Portamento para cada Parte. El Portamento se utiliza para crear una suave transición de afinación desde la primera nota tocada en el teclado a la siguiente.
Switch	Determina si el Portamento está activado o no. Ajustes: off, on.
Time	Determina el tiempo de transición de la afinación. Mientras más alto el valor, más largo el tiempo de transición. Ajustes: 0 ~ 127
Modo	Determina el modo del Portamento. Ajustes: fingr ("fingered"), full ("full time") fingr ("fingered") El Portamento se aplica solamente cuando se toca legato (tocar la siguiente nota antes de soltar la anterior). full ("full time")..... Siempre se aplica el Portamento. NOTA El ajuste de modo no está disponible con la Parte "Plug-in". NOTA Los parámetros de Portamento antes explicados no están disponibles para la Parte donde ha sido asignada la "Drum Voice".
[SF5] OTHER	
PB (Pitch Bend) Upper, PB (Pitch Bend) Lower	Determina la cantidad y dirección del rango de "Pitch Bend". Los detalles de parámetros son los mismos que los parámetros del "Common Edit" en el modo Normal Voice. (Página 129). Ajustes: -48 ~ 0 ~ +24
PB (Pitch Bend) Range	Este parámetro está disponible para las Partes "Plug-in" 1-3. Esto determina el rango de cambio de afinación (en semitonos) de la rueda de "Pitch Bend". A diferencia del ajuste de "Pitch Bend" para las partes 1-4 a las que se han asignado "Normal Voices" internas, los rangos Superiores ("Upper") e Inferiores ("Lower") de las partes "Drum Voice" y las partes "Plug-in" no pueden ser ajustados independientemente. Ajustes: -24 ~ 0 ~ +24
VelSensDpt (Velocity Sensitivity Depth)	Determina el grado en que el volumen resultante del generador de tonos responde a la fuerza con que toque el teclado. Mientras más alto el valor, más cambia el volumen en respuesta a la fuerza con que toque (como se muestra a la derecha). Ajustes: 0 ~ 127 <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> Cuando Offset (debajo) está ajustado a 64:  </div>
VelSensOfst (Velocity Sensitivity Offset)	Determina la cantidad por la cual las velocidades ejecutadas se ajustan al efecto de velocidad resultante. Esto permite incrementar o disminuir todas las velocidades en la misma cantidad, con lo cual se compensa automáticamente para tocar fuerte o suavemente. Ajustes: 0 ~ 127 <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>
[F2] OUTPUT	
[SF1] VOL/PAN (Volume/Pan)	
Volume	Determina el volumen para cada parte, ofreciendo control detallado del nivel de balance entre las Partes. Ajustes: 0 ~ 127
Pan	Determina el paneo estéreo de la Voz. Ajustes: L63 (far left) ~ C (center) ~ R63 (far right)
VoiceELPan (Voice Element Pan)	Determina si el ajuste de paneo individual para cada voz (hecho vía [VOICE] → [EDIT] → Element selection → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Pan) está siendo aplicado o no. Cuando este parámetro está ajustado a "off", la posición básica para la parte seleccionada se ajusta a "center". Ajustes: on, off NOTA Este parámetro no está disponible con las partes "Plug-in".
[SF2] EF SEND (Effect Send)	
RevSend (Reverb Send)	Determina el nivel de envío de la parte seleccionada al efecto "reverb", permitiendo tener un control detallado sobre el balance de "reverb" entre las partes. Ajustes: 0 ~ 127
ChoSend (Chorus Send)	Determina el nivel de envío de la parte seleccionada al efecto "chorus", permitiendo tener un control detallado sobre el balance de "chorus" entre las partes. Ajustes: 0 ~ 127

Modo "Voice"
 Modo "Performance"
 Modo "Multi"
 Modo "Multi Voice"
 Modo "Sequence Play"
 Modo "Utility"
 Modo "File"
 Modo "Master"

Referencia

Dry Level	efecto general entre las partes. Ajustes: 0 ~ 127
[SF3] SELECT (Output Select)	Desde esta pantalla podrá asignar partes individuales al sonido desde conectores de salida independientes (conectores).
OutputSel (Output Select)	Determina la salida específica para cada parte individual. Podrá asignar cada Voz de Parte individual para que salga desde un conector de salida específico en el panel posterior. Ajustes: Ver página 63.
InsEF (Insertion Effect)	Determina si los efectos de inserción se aplican a la señal de salida del panel posterior o no. Ajustes: on, off

[F3] EQ (Equalizer)

Desde esta pantalla podrá controlar los ajustes "EQ" para cada parte. Note que se ofrecen dos tipos diferentes de pantalla (ver abajo) y usted puede cambiar entre una y otra presionando el botón [SF5]. Cada tipo de pantalla incorpora los mismos ajustes en formato diferente; utilice el tipo de pantalla con el que se sienta más cómodo.

- Pantalla muestra cuatro partes.
- Pantalla muestra todos los parámetros para una parte.

Tenga en cuenta que ya que los parámetros disponibles no pueden ser mostrados al mismo tiempo en la pantalla de cuatro partes, necesitará utilizar los controles cursores para moverse a través de la pantalla y así poder ver y ajustar los demás parámetros.

Para más detalles sobre la conexión de Efecto incluyendo el "EQ en el modo "Performance", ver página 122.

NOTA Esta pantalla no está disponible para la parte "Plug-in".

LowFreq (Low Frequency)	Determina la frecuencia central de la banda EQ"EQ" grave ("low EQ band") que está siendo atenuada o reforzada. Ajustes: 50.1 ~ 2.00K
LowGain (Low Gain)	Determina cuanta atenuación o refuerzo se le aplica a la banda EQ"EQ" grave. Ajustes: -32 ~ +32
MidFreq (Middle Frequency)	Determina la frecuencia central de la banda EQ"EQ" media ("mid EQ band") que está siendo atenuada o reforzada. Ajustes: 139.7 ~ 10.1K
MidGain (Middle Gain)	Determina cuanta atenuación o refuerzo se le aplica a la banda EQ"EQ" media. Ajustes: -32 ~ +32
MidReso (Middle Resonance)	Determina la resonancia aplicada a la frecuencia central de la banda EQ"EQ" media. Ajustes: 0 ~ 31
HighFreq (High Frequency)	Determina la frecuencia central de la banda EQ"EQ" alta ("high EQ band") que está siendo atenuada o reforzada. Ajustes: 503.8 ~ 14.0K
HighGain (High Gain)	Determina cuanta atenuación o refuerzo se le aplica a la banda EQ"EQ" alta. Ajustes: -32 ~ +32

[F4] TONE

Usted puede ajustar parámetros relativos a la afinación y tono para cada parte. Tenga en cuenta que los ajustes hechos aquí se aplican como compensación a los ajustes del Voice Edit"Voice Edit".

[SF1] TUNE	
NoteShift	Determina el ajuste de afinación (transposición) para cada parte en semitonos. Ajustes: -24 ~ +24
Detune	Determina el ajuste fino para cada parte. Ajustes: -12.8Hz ~ +12.7Hz

[SF2] FILTER

Tenga en cuenta que los ajustes hechos aquí se aplican como compensación a los ajustes de filtro en los parámetros de "Element Edit" para cada parte de voz.

Cutoff	Determina la frecuencia "cutoff" para cada parte. Este parámetro está disponible para la LPF cuando el filtro utilizado por la parte es de tipo combinado LPF y HPF. Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63
Resonance	Determina la cantidad de filtro de resonancia o énfasis de la frecuencia "cutoff" para cada parte. Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63
FEGDepth	Determina la profundidad del filtro generador de envolvente (cantidad de frecuencia "cutoff") para cada parte. Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63 NOTA El ajuste "FEGDepth" no está disponible para las partes "Plug-in". NOTA Para detalles sobre Filtros ("Filter"), ver página 113.

[SF3] FEG (Filter Envelope Generator)

Desde esta pantalla podrá ajustar los parámetros del FEG ("Filter Envelope Generator" – Filtro Generador de Envolvente) para cada parte. Tenga en cuenta que los ajustes hechos aquí se aplican como compensación a los ajustes de filtro en los parámetros "Element edit" para cada voz de parte.

Attack (Attack Time)	Determina cada parámetro de FEG para cada parte.
Decay (Decay Time)	Para más detalles sobre FEG, ver página 113.
Sustain (Sustain Level)	Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63
Release (Release Level)	NOTA Estos parámetros no están disponibles para las partes "Drum Voice" y Partes PLG.

[SF4] AEG (Amplitud Envelope Generator)	Desde esta pantalla podrá ajustar los parámetros AEG ("Amplitude Envelope Generator") para cada parte.
Attack (Attack Time)	Determina cada parámetro de AEG para cada parte. Para más detalles sobre AEG, ver página 114. Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63 NOTA Estos parámetros no están disponibles para las partes "Drum Voice" y Partes PLG. El parámetro "Sustain" no está disponible para las partes "Plug-in".
Decay (Decay Time)	
Sustain (Sustain Level)	
Release (Release Level)	

[F5] RCV SW (Receive Switch)

Desde esta pantalla podrá ajustar cómo responde cada parte individual a diferentes datos MIDI tales como, mensajes de cambio de control y cambio de programa. Cuando el parámetro relevante está ajustado a "on", la parte correspondiente responde a los datos MIDI apropiados. Note que se ofrecen dos tipos diferentes de pantalla (ver abajo) y usted puede cambiar entre una y otra presionando el botón [SF5]. Cada tipo de pantalla incorpora los mismos ajustes en formato diferente; utilice el tipo de pantalla con el que se sienta más cómodo.

- Pantalla muestra cuatro partes.
- Pantalla muestra todos los parámetros para una parte.

Tenga en cuenta que ya que los parámetros disponibles no pueden ser mostrados al mismo tiempo en la pantalla de cuatro partes, necesitará utilizar los controles cursores para moverse a través de la pantalla y así poder ver y ajustar los demás parámetros.

Ajustes: Ver más abajo. Los parámetros marcados con asterisco (*) no están disponibles para la parte "Plug-in".

CtrlChange (Control Change)	Indica todos los mensajes de control de cambio.
PB (Pitch Bend)	Mensajes MIDI generados cuando se usa la rueda de "Pitch Bend".
MW (Modulation Wheel)	Mensajes MIDI generados cuando se usa la rueda de modulación.
RB (Ribbon Controller)*	Mensajes MIDI generados cuando se usa el "ribbon controller".
ChAT (Channel After Touch)	Mensajes MIDI generados cuando se presiona y mantiene una tecla en el teclado.
FC1 (Foot Controller 1)*	Mensajes MIDI generados cuando se utiliza un pedal controlador opcional conectado al panel posterior.
FC2 (Foot Controller 2)*	
Sus (Sustain)	Mensajes MIDI generados cuando se utiliza un pedal de "sustain" opcional conectado al conector SUSTAIN del panel posterior.
FS (Footswitch)*	Mensajes MIDI generados cuando se utiliza un pedal opcional conectado al conector "ASSIGNABLE" del panel posterior.
AS1 (Assign1)*, AS2 (Assign2)*	Mensajes MIDI generados cuando se utilizan los controles deslizantes "ASSIGN1" y "ASSIGN2" con las lámparas [PAN/SEND] y [TONE] encendidas.
BC (Breath Controller)	Mensajes MIDI generados cuando se utiliza un controlador de viento opcional conectado al conector "BREATH" del panel posterior.
Exp (Expression)	Mensajes MIDI generados cuando se utiliza un pedal controlador opcional conectado al panel posterior.

Modo "Performance Job"

[PERFORM] → Performance selection → [JOB]

El modo "Performance Job" incorpora varias operaciones básicas tales como inicializar y copiar. Después de ajustar los parámetros según sea requerido por la pantalla seleccionada, presione el botón ["ENTER"] para ejecutar el trabajo ("Job").

NOTA Entre las partes de audio mostradas en la pantalla de trabajo. Audio 1 indica la parte A/D de entrada. Cuando se ha instalado una mLAN16E, Audio 2, 3, 4, y 5 indican las partes de entrada mLAN.

[F1] INIT (Initialize)

Esta función permite resetear (inicializar) todos los parámetros de "Performance" a sus ajustes por defecto. Permite también resetear selectivamente ciertos parámetros como ajustes "Common", ajustes para cada Parte y así sucesivamente. Muy útil para la creación de voces completamente nuevas desde cero.

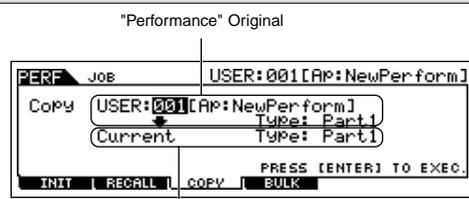
Type of parameter to be initialized

All: todos los datos de la "Performance".
 Common: Datos en el modo "Common Edit".
 Part 1-4: Datos de los parámetros de "Part Edit" de la Parte interna correspondiente.
 PLG 1-3: Datos de los parámetros de "Part Edit" de la Parte "Plug-in" correspondiente.
 Audio 1-5: Datos de los parámetros de "Part Edit" de la Parte de Audio correspondiente.
NOTA Para seleccionar "Common", "Part" o "Audio", la caja "ALL" debe estar desmarcada.

[F2] RECALL (Edit Recall)

Si está editando una "Performance" y selecciona una "Performance" diferente sin guardar la editada, toda la edición que haya hecho se perderá. Si esto ocurre, podrá utilizar la función "Edit Recall" para restablecer la "Performance" con los últimos cambios intactos.

[F3] COPY



"Performance" de Destino ("Performance" actualmente seleccionada)

Desde esta pantalla podrá copiar ajustes de parámetro de Parte desde cualquier "Performance" a la que esté editando en un momento determinado. Esto resulta muy útil si se está creando una "Performance" y se desea utilizar ajustes de parámetro de otra "Performance".

Tipos de datos copiados ("Type")

Part 1-4: Datos de los parámetros Part Edit"Part Edit" de la Parte interna correspondiente.
 Part P1-P3: Datos de los parámetros Part Edit"Part Edit" de la Parte "Plug-in" correspondiente.
 Part A1-A5: Datos de los parámetros Part Edit"Part Edit" de la Parte de Audio correspondiente.

Procedimiento de copiado

1. Seleccione la "Performance" de origen.
 Cuando se selecciona "Current" en la "Performance" de origen, ésta será la misma que la "Performance" de destino. Si desea copiar una Parte a otra Parte en la misma "Performance", seleccione "current".
2. Seleccione el tipo de "Performance" de origen ("Data" que se desea copiar).
3. Seleccione qué partes serán reemplazadas por la Parte copiada en el parámetro "Destination Performance".
 Si usted selecciona Arp (Arpeggio) o "Effect", se copiarán los datos de Arpeggio o ajustes de efecto para la voz asignada a la Parte de origen.
4. Presione el botón [ENTER]

[F4] BULK (Bulk Dump)

Esta función permite enviar todos los ajustes de parámetro editados en la "Performance" actualmente seleccionada a un ordenador u otro instrumento MIDI para archivar los datos. Para detalles: ver página 126.

NOTA Para ejecutar "Bulk Dump", deberá ajustar el número correcto de dispositivo MIDI con la siguiente operación: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.

Modo Performance Store

[PERFORM] → Performance selection → [STORE]

Esta función le permite guardar la "Performance" editada en la memoria "User". Para más detalles, ver página 56 en la sección Quick GuideGuía Rápida.

Modo "Voice"
"Performance"
Modo "Multi"
Modo "Multi Voice"
"Sequence Play"
Modo "Utility"
Modo "File"
Modo "Master"

Referencia

Modo "Multi"

Modo "Multi Play"

[MULTI/SEQ PLAY] (select Multi mode) → Multi selection

[F1] PLAY	
Track	Indica el número de la Parte seleccionada. Las notas tocadas en el modo "Multi", serán transmitidas en el mismo canal MIDI que el número de Track correspondiente. Podrá cambiar el número de trackTrack presionando el botón [TRACK SELECT] (el indicador se ilumina), luego presionar cualquiera de los botones de número [1] - [16] NOTA Al seleccionar una de las partes PLG 1-3, se muestran los trackTrack 1.3. Al seleccionar una de las partes "Plug-in" multi-partes 17-32 se muestran los trackTrack 1-16.
OCT (Octave)	Igual que el modo "Performance Play" (ver página 149).
ASA (ASSIGN A), ASB (ASSIGN B)	
AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2)	
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) - [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	
[F2] VOL/PAN	
PAN	Determina la posición de paneo (panorámica) de cada parte. Ajustes: L63 - L01, C, R01 - R63
VOLUME	Determina el volumen de cada Parte, ofreciendo control detallado sobre el nivel de balance entre las partes. Ajustes: 0 ~ 127
[F3] VOICE	
Determina las voces que serán asignadas a cada Parte. Seleccione la Parte, luego determine el banco de voces ("Voice Bank") y número de Voz a través del mismo procedimiento que en el modo "Voice" (página 24). NOTA La función "Category Search" no se puede utilizar para seleccionar las voces de las partes "Plug-in" multi-partes 17-32 (cuando se ha instalado una PLG 100-XG) NOTA Es posible cambiar también el "VOICE NUM" (número de voz) o el "BANK MSB/LSB" (Selección de banco MSB/LSB) directamente utilizando el dial de datos.	
[F4] EF SEND (Effect Send)	
Determina el nivel de SEND/DRY de los efectos de sistema de cada Parte.	
REV SEND (Reverb Send)	Determina el nivel de "Send" del efecto "Reverb/Chorus" de la parte seleccionada, ofreciendo control detallado sobre el balance de "Reverb/Chorus" entre las partes. Ajustes: 0 ~ 127
CHO SEND (Chorus Send)	
DRY LVL (Dry Level)	Determina el nivel de "Dry" (nivel no procesado) de la parte seleccionada, ofreciendo control detallado sobre el balance entre el sonido original sin proceso de las Partes y el sonido con "Reverb/Chorus". Ajustes: 0 ~ 127
[F5] ARP (Arpeggio)	
La pantalla Arpeggio se selecciona solo desde la pantalla [F1] play. Los parámetros son los mismos que en el modo "Performance Play". NOTA Solo se puede editar "Normal Voices".	
[F5] VCE ED (Multi Voice Edit) (cuando se muestra una pantalla diferente a [F1] PLAY)	
Puede seleccionar la pantalla VCE ED desde cualquier otra pantalla excepto la [F1] play. Presione el botón [F5] VCE ED en el modo "Multi" para llamar al modo "Multi Voice Edit" (página 161). Presione el botón [EXIT] para regresar a la pantalla original. NOTA Solo se puede editar "Normal Voices".	
[F6] ► / ■ (cuando se muestra la pantalla [F1] PLAY)	
Al presionar el botón [F1] se ejecuta la canción MIDI asignada al último número "Chain Step" seleccionado en el modo "Sequence Play".	
[F6] 17-32/PLG1-3/1-16 (cuando se muestra una pantalla diferente a [F1] PLAY)	
Este botón permite cambiar entre las pantallas para los tres tipos de Partes. Los números 1-16 son Partes del generador interno de tonos, los números 17-32 son Partes "Plug-in" Multiparte de la PLG100-XG opcional instalada, y PLG 1-3 son Partes "Plug-in" de la tarjeta instalada opcional "Plug-in" de una sola parte. NOTA Tenga en cuenta que los ajustes de las partes "Plug-in" Multiparte (17-32) no aplican a un "Multi" individual sino a todos los "Multis".	

Modo "Voice"

Modo "Performance"

Modo "Multi"

Modo "Multi Voice"

Modo "Sequence Play"

Modo "Utility"

Modo "File"

Modo "Master"

Referencia

Mode "Multi Edit"

[MULTI/SEQ PLAY] (select Multi mode) → Multi selection → [EDIT]

Common Edit	[MULTI/SEQ PLAY] (select Multi mode) → Multi selection → [EDIT] → [COMMON]
--------------------	--

Estos parámetros se utilizan para hacer ediciones globales (o comunes) a todas las Partes de "Multi" seleccionado.

NOTA Las operaciones del "Common Edit" no pueden ser ejecutadas en las partes "Plug-in" "Multi" 17-32

[F1] GENERAL

[SF1] NAME	Determina el nombre del "Multi" actualmente editado. Para instrucciones detalladas sobre nombrado, ver página 27.
[SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset)	Controla los ajustes del "EQ Master" (Global) del "Multi" completo. Los ajustes hechos aquí se aplican como compensación a los ajustes EQ"EQ" (a excepción de "MID") desde la pantalla [F2] MEQ/MEF abajo. Ajustes: -64 ~ +63
[SF5] OTHER	Determina los ajustes de los "Control Slider". Estos parámetros son los mismos que en el modo "Voice". Sin embargo, no es posible ajustar el rango de "Pitch Bend" en el modo "Multi".

[F2] MEQ/MEF (Master EQ/Master effect)

[SF1] MEQ (Master EQ)	Estos parámetros son los mismos que en el modo "Performance Edit" (página 150).
[SF2] MEF (Master Effect)	

[F3] ARP (Arpeggio)

[SF1] TYPE	Estos parámetros son los mismos que en el modo "Performance Edit" (página 151).
[SF2] LIMIT	
[SF3] PLAY FX (Play Effect)	
[SF4] OUT CH (Output Channel)	

[F4] CTL ASN (Control Assign)

Estos parámetros son los mismos que en el modo "Performance Edit" (página 151).

[F5] AUDIO IN

[SF1] OUTPUT	Estos parámetros son los mismos que en el modo "Performance Edit" (página 151).
[SF2] INS SW	

[F6] EFFECT

Para más detalles sobrensobre las coneccionesconexiones de efecto en el modo "Multi", ver página 123.

[SF1] CONNECT	Estos parámetros son los mismos que en el modo "Performance Edit" (página 152).
[SF2] INS SW (Insertion Effect Switch)	
[SF3] PLG-EF (Plug-in Effect)	
[SF4] REVERB	
[SF5] CHORUS	

Modo "Voice"

Modo "Performance"

Modo "Multi"

Modo "Multi Voice"

Modo "Sequence Play"

Modo "Utility"

Modo "File"

Modo "Master"

Referencia

Part Edit	[MULTI/SEQ PLAY] (select Multi mode) → Multi selection → [EDIT] → Part selection
------------------	---

Estos parámetros se utilizan para editar las Partes individuales que conforman un "Multi".

Presione el botón [F6] para cambiar entre las diferentes pantallas de Parte.

- Pantalla para las Partes 1-16 a las que están asignadas las Voces internas.
- Pantalla para las Partes "Plug-in" Multi partes (17-32) a las que están asignadas las voces de la PLG100-XG.
- Pantalla para las Partes "Plug-in" (PLG1-3) a las que están asignadas las voces "Plug-in" de la tarjeta "Plug-in" de una sola parte.

NOTA Tenga en cuenta que los ajustes de Parte "Plug-in" Multi parte no se aplican a un "Multi" individual sino a todos los "Multis".

NOTA Cuando una de las partes "Plug-in" multi parte es seleccionada, algunos parámetros no pueden ser editados.

[F1] VOICE

[SF1] VOICE	Determina la voz que será asignada a cada Parte. Seleccione la Parte y luego determine el banco y número de voz siguiendo el mismo procedimiento que en el modo Voice (página 73). NOTA Para seleccionar la parte deseada, mueva el cursor utilizando los botones [<][>] o ver página 72. NOTA La función "Category Search" no puede ser utilizada para seleccionar las voces de las partes "Plug-in" multi partes 17-32 (cuando se ha instalado una PLG100-XG). NOTA Es posible también cambiar el "VOICE NUM" (número de voz) o el "BANK MSB/LSB" (Bank select MSB/LSB) directamente utilizando el dial de datos.
--------------------	---

[SF1] MODO

Mono/Poly	Determina si la voz se reproduce monofónicamente (notas únicas) o polifónicamente (notas múltiples simultáneas). Ajustes: mono, poly NOTA Este parámetro no está disponible para la Parte a la que esté asignada una "Drum Voice".
ArpSwitch (Arpeggio Switch)	Determina si el arpeggio está activado o desactivado para la parte actualmente seleccionada. Ajustes: off, on NOTA "Arpeggio Switch" se aplica solamente a una Parte al mismo tiempo. No puede ser aplicado a múltiples partes simultáneamente. Sin embargo, solo aquellas partes que tienen el mismo canal receptor pueden ser aplicadas al mismo tiempo. NOTA El parámetro "ArpeggioSW" no está disponible para las partes "Plug-in" Multi parte 17-32.
Receivech (Receive Channel)	Determina el canal MIDI receptor para la parte seleccionada. Como los datos MIDI pueden venir desde diferentes canales al mismo tiempo, es necesario ajustar el canal particular sobre el que se envía los datos de control deseada. Ajustes: 01-16, off

[SF3] LIMIT	Los parámetros son los mismos que el modo "Performance Edit" (página 152).
[SF4] PORTA (Portamento)	
[SF5] OTHER	

[F2] OUTPUT

[SF1] VOL/PAN	Los parámetros son los mismos que el modo "Performance Edit" (página 153).
[SF2] EF SEND	
[SF3] SELECT	

[F3] EQ (Equalizer)

Los parámetros son los mismos que el modo "Performance Edit" (página 154).

[F4] TONE

Los parámetros son los mismos que el modo "Performance Edit" (página 154).

[F5] RCV SW (Receive Switch)

Desde esta pantalla se puede controlar cómo cada parte individual responde a diferentes datos MIDI, tales como mensajes "Control Change" y "Program Change".

Cuando el parámetro relevante está ajustado a "on", la parte correspondiente responde a la datos MIDI apropiada.

Tenga en cuenta que se proveen dos pantallas diferentes (listadas más abajo) y es posible cambiar entre ellas presionando el botón [SF5].

Cada tipo de pantalla incorpora los mismos ajustes en un formato diferente, utilice el tipo con el que se sienta más cómodo.

• **Pantalla que muestra cuatro Partes**

Este tipo de pantalla muestra el status "Receive Switch" para cuatro partes al mismo tiempo. Ajuste la parte deseada a "on" o "off" para el tipo de datos MIDI correspondiente. Para ver y editar otro conjunto de cuatro partes, presione el botón de número apropiado [1] a [16]. Tenga en cuenta que, como todos los parámetros no pueden ser mostrados simultáneamente, necesitará utilizar los controles de cursor para desplazarse por la pantalla y poder ver y ajustar los otros parámetros.

• **Pantalla mostrando todos los parámetros para una Parte**

Este tipo de pantalla muestra todos los ajustes "Receive Switch" para una parte única seleccionada. Ajuste el tipo de datos MIDI deseado a "on" u "off" para la parte seleccionada. Para seleccionar otras partes, utilice los botones de número [1] a [16] (asegurándose que el botón [TRACK SELECT] está activado).

Modo "Voice"
Modo "Performance"
Modo "Multi"
Modo "Multi Voice"
Modo "Multi Voice"
Modo "Sequence Play"
Modo "Utility"
Modo "File"
Modo "Master"

Referencia

Modo "Multi Job"

[MULTI/SEQ PLAY] (select Multi mode) → Multi selection → [JOB]

El modo "Multi Job" incorpora varias operaciones básicas como "Initialize" y "Copy". Después de ajustar los parámetros según se requiera desde la pantalla seleccionada, presione el botón [ENTER] para ejecutar el trabajo.

NOTA Entre las partes de Audio mostradas en la pantalla "Multi Job", la parte de Audio 1 (Audio Part 1) indica la parte de entrada A/D (A/D Input). Cuando se instala una mLAN16E opcional, las partes de Audio 2-5 son partes de entrada mLAN.

[F1] INIT (Initialize)

Esta función permite resetear (inicializar) todos los parámetros "Multi" a sus ajustes por defecto. También permite inicializar selectivamente ciertos parámetros, como ajustes "Common", ajustes para cada Parte y así sucesivamente —muy útil cuando está creando un "Multi" completamente nuevo desde cero.

Tipo de parámetros a ser inicializados

GM	Inicializa la Voz o Voces de la parte (s) seleccionada más abajo, tal y como si hubiese sido reseteada por un mensaje "GM System On".
All	Todos los datos de los modos "Common Edit" y "Part Edit".
Common.....	Datos del modo "Common Edit".
Part 1-16	Datos de los parámetros de "Part Edit" de la parte interna correspondiente.
PLG 1-3.....	Datos de los parámetros "Part Edit" de la parte "Plug-in" correspondiente.
Audio 1-5.....	Datos de los parámetros "Part Edit" de la parte de audio correspondiente.

NOTA Para seleccionar "Common," "Part," "PLG," o "Audio," la caja "All" debe permanecer deseleccionada.

[F2] RECALL (Edit Recall)

Si está editando un "Multi program" y selecciona un programa diferente sin guardar el que está editando, todas las ediciones que haya hecho se perderán. Si esto ocurriese, puede utilizar Edit Recall para restaurar el "Multi program" con los últimos cambios intactos.

[F3] COPY

Se pueden copiar ajustes de parámetros de Parte desde cualquier "Multi" a una parte particular del "Multi" que está editando. Esto resulta útil si se está creando un "Multi" y desea usar algunos ajustes de parámetro desde otro "Multi".

Tipo de Datos a copiar

Part 1-4	Datos en cada "Part Edit" de las partes internas.
Part P1-P3.....	Datos en cada "Part Edit" de las partes "Plug-in".
Part A1-A5.....	Datos en cada "Part Edit" de las partes de audio.

El procedimiento es el mismo que en el modo "Performance". Ver página 156.

[F4] BULK (Bulk Dump)

Esta función permite enviar todos los ajustes de parámetro editados en el "Multi program" actualmente seleccionada a un ordenador u otro instrumento MIDI para archivar los datos.

NOTA Para ejecutar "Bulk Dump", necesitará ajustar el número de dispositivo MIDI correcto. Para detalles, ver página 126.

[F5] PF COPY ("Performance Copy")

Esta conveniente operación permite copiar ciertos ajustes de las cuatro partes de una "Performance" al "Multi program" que se está editando. Esto resulta útil cuando una "Performance" determinada tiene ajustes que usted quiera utilizar en su "Multi program". Utilice este trabajo ("job") para simplemente copiar los ajustes que necesite.

Los ajustes del canal receptor MIDI deben cuadrar con los ajustes del canal básico (página 165). Cuando el canal básico está ajustado a "ovni", el canal receptor aquí estará ajustado a 1. Para seleccionar un grupo de parámetros a ser copiados, seleccione (marque) la caja apropiada en la pantalla.

NOTA Todas las partes de la "Performance" se copian al mismo tiempo. Tenga en cuenta que no se puede copiar una parte o partes específicas.

Modo "Multi Store"

[MULTI/SEQ PLAY] (select Multi mode) → Multi selection → [STORE]

Esta función permite guardar su "Multi program" editado en la memoria "User". Para detalles, véase la página 76 de la sección Guía Rápida.

Modo "Voice"

Modo "Performance"

Modo "Multi"

Modo "Multi Voice"

Modo "Sequence Play"

Modo "Utility"

Modo "File"

Modo "Master"

Referencia

Modo "Multi Voice"

NOTA el modo "Multi Voice" puede ser seleccionado desde cualquier pantalla excepto desde la [F1] play.

Modo "Multi Voice Edit"	[MULTI/SEQ PLAY] (select Multi mode) → Multi selection → [F3] VOICE → Normal Voice selection → [F5] VCE ED
--------------------------------	---

Desde el modo "Multi Voice Edit", se puede editar los ajustes detallados de la "Normal Voice" asignada a cada Parte. Estos son los mismos que en el modo "Voice Common Edit" (ver página 128) y el modo "Voice Element Edit" (ver página 133).

Tenga en cuenta que existen ciertos parámetros que no pueden ser editados en el modo "Multi Voice".

"Common Edit"	[MULTI/SEQ PLAY] (select Multi mode) → Multi selection → [F3] VOICE → Normal Voice selection → [F5] VCE ED → [COMMON]
----------------------	--

Estos parámetros se utilizan para hacer ediciones globales ("common") a los cuatro Elementos de la Normal Voice seleccionada.

Estos son los mismos que en el modo "Voice Common Edit" (ver página 128). Tenga en cuenta que ciertos parámetros no pueden ser editados en modo "Multi Voice Edit".

"Element Edit"	[MULTI/SEQ PLAY] (select Multi mode) → Multi selection → [F3] VOICE → Normal Voice selection → [F5] VCE ED → Element selection
-----------------------	---

Estos parámetros se utilizan para editar los elementos individuales que conforman una "Normal Voice".

Estos son los mismos que en el modo "Voice Element Edit" (ver página 133). Tenga en cuenta que existen ciertos parámetros que no pueden ser editados en el modo "Multi Voice Edit".

Modo "Multi Voice Job (Edit Recall)"	[MULTI/SEQ PLAY] (select Multi mode) → Multi selection → [F3] VOICE → Normal Voice selection → [F5] VCE ED → [JOB]
---	---

Si usted está editando una "Multi voice" y selecciona otra "Multi Voice", "Multi program" o Multi sin guardar la que está editando, todos los cambios que haya hecho se perderán. Los cambios también se perderán si la parte actual a la que está asignada la "Multi Voice" editada recibe un cambio de programa desde un instrumento MIDI externo.

Si esto sucede, puede utilizar "Edit Recall" para restaurar la "Multi Voice" con los últimos cambios intactos presionando el botón [ENTER].

Debido a que un "Recall Buffer" para la "Multi Voice" está preparadopara cada Parte de la Multi actual, se puede especificar la Parte a la que está asignada la "Multi Voice" que será retomada (RECALLED) antes de ejecutar el "Edit Recall".

Modo "Multi Voice Store"	[MULTI/SEQ PLAY] (select Multi mode) → Multi selection → [F3] VOICE → Normal Voice selection → [F5] VCE ED → [STORE]
---------------------------------	---

Esta función le permite guardar la "Multi Voice" editada en la memoria "User". Para detalles, véase la página 50 de la sección Guía Rápida.

Modo "Sequence Play"

Modo "Sequence Play" [MULTI/SEQ PLAY] (select Sequence Play mode)

[F1] CHAIN

Determina cómo se reproducen los archivos SMF. Se pueden asignar los archivos SMF deseados y ajustes "Multi" a los números "Chain Step" deseados (el orden de reproducción). Para detalles, ver página 96.

[SF4] GET Determina el número deseado de slot, partición y directorio (carpeta).

[SF5] DEMO Reproduce las canciones demo del S90 ES. Para detalles, ver página 29.

[F2] OUTPUT

Estos ajustes se aplican a cada número de "Chain Step" y permiten especificar el número de puerto y si los mensajes MIDI salen o no hacia al generador de tonos interno/externo.

NOTA Los ajustes "OUTPUT" seleccionados en el último "Chain Step", se aplican al modo "Multi".

NOTA Se pueden cambiar los ajustes de todos los canales simultáneamente cambiando el parámetro al mismo tiempo que se presiona el botón [SF1] ALL.

También es posible cambiar los ajustes de los canales 1-8 ó 9-16 simultáneamente cambiando el parámetro mientras se presiona el botón [SF2] 1-8 o el botón [SF3] 9-16.

PORT	<p>Determina el puerto de transmisión MIDI del track correspondiente. Los datos de reproducción de tracks ajustada a "off", sale sin ninguna designación de PUERTO vía MIDI.</p> <p>Cuando se utiliza el bloque generador de tonos interno, el ajuste de puerto está disponible para los tracks asignados a las partes "Plug-in" 1-3 (cuando se ha instalado una tarjeta "Plug-in" única) y partes "Plug-in" Multi 17-32 (cuando se ha instalado una PLG100-XG). Los tracks que utilicen las partes del generador de tonos interno de este sintetizador se fijan automáticamente al puerto 1.</p> <p>Ajustes: off, 1-3</p> <p>NOTA Los datos de Puerto puede ser enviada solo a través del Terminal USB. No se transmite ningún dato de puerto a través del Terminal "MIDI OUT", ni siquiera si el track correspondiente está ajustado a un número de puerto específico.</p>
INT SW (Internal Switch)	<p>Determina si los mensajes MIDI de cada canal se envían o no al generador de tonos interno.</p> <p>Ajustes: on, off</p>
EXT SW (External Switch)	<p>Determina si los mensajes MIDI de cada canal se envían al dispositivo externo.</p> <p>Ajustes: on, off</p>

[F4] TEMPO

Determina el tempo de reproducción del archivo SMF. Presione el botón [F4] "TEMPO" y simultáneamente utilice el dial de datos o los botones [INC/YES]/[DEC/NO] para cambiar el valor.

[F5] MEAS

Mueve el número de compás. Presione el botón [F5] "MEAS" y simultáneamente utilice el dial de datos o los botones [INC/YES]/[DEC/NO] para cambiar el valor.

Modo "Voice"

Modo "Performance"

Modo "Multi"

Modo "Multi Voice"

Modo "Sequence Play"

Modo "Utility"

Modo "File"

Modo "Master"

Referencia

Modo "Utility"

El modo "Utility" incorpora una variedad de ajustes importantes relativos a la operación general del S90ES. Estos ajustes pueden ser guardados simplemente con presionar el botón [STORE] desde cualquier modo (excepto desde el modo "Utility Job"), y guardar los datos en la memoria interna como ajustes de sistema ("system settings").

Modo "Utility"

[UTILITY]

En este modo, es posible ajustar parámetros que aplican al sistema entero del S90 ES.

Este modo es realmente un sub-modo del modo "Voice/Performance/Multi/Sequence Play". Presione el botón [UTILITY] en cada modo para entrar en el modo "Utility" y presione el botón [EXIT] para volver al modo anterior después de haber realizado los ajustes necesarios.

[F1] GENERAL	
[SF1] TG (Tone Generator)	Desde esta pantalla podrá hacer ajustes generales del generador de sonidos internos. Los ajustes realizados aquí, no afectan a los mensajes MIDI transmitidos a un instrumento MIDI externo.
Volume	Determina el volumen general del instrumento. Ajustes: 0 ~ 127
NoteShift	Determina la cantidad (en semitonos) en que cambia la afinación de cada nota. Ajustes: -24 ~ 0 ~ +24
Tune	Determina la micro afinación (en pasos de 0.1 cent) del sonido general del generador de sonidos interno. Ajustes: -102.4 ~ +102.3
BCCurve (Breath Controller Curve)	Estas cuatro curvas determinan cómo responde el sonido del generador interno de tonos al uso del "Breath Controller". Los ajustes hechos aquí afectan a los parámetros de destino ("Destination") cuando la fuente ("Source") está ajustada a "BC"; ambos pueden ser ajustados en la pantalla CTL SET ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET). El gráfico mostrado en la pantalla indica la curva de respuesta del controlador ("Controller"). (La línea horizontal representa los valores recibidos de "breath control", mientras que la vertical representa la respuesta verdadera del generador de tonos interno). Ajustes: thru, soft, hard, wide
[SF2] KBD (Keyboard)	Desde esta pantalla podrá ajustar los parámetros relativos al teclado. Los ajustes realizados aquí afectan a los mensajes MIDI generados al tocar el teclado.
Octave	Determina la cantidad en octavas en que cambia el rango de teclado hacia arriba o hacia abajo. Ajustes: -3 ~ 0 ~ +3
Transpose	Determina la cantidad en semitonos en que cambia el rango de teclado hacia arriba o hacia abajo. Ajustes: -11 ~ 0 ~ +11 NOTA Si usted realiza un transporte más allá de los límites (C-2 y G8), se utilizarán las notas de las octavas adyacentes. Por ejemplo, una nota transportada a F9 será cambiada por F8.
VelCurve (Velocity Curve)	Estas cinco curvas determinan cómo será generada la velocidad real y transmitida de acuerdo con la velocidad (fuerza) con que se toquen las notas en el teclado. El gráfico mostrado en la pantalla indica la curva de velocidad de respuesta. (La línea horizontal representa los valores recibidos de velocidad (fuerza con que toque el teclado), mientras que la vertical representa los valores reales de velocidad transmitidos a los generadores de tono tanto internos como externos). Ajustes: norm, soft, hard, wide, fixed "norm" (normal) Esta "curva" lineal produce correspondencia uno a uno entre la fuerza con que toque el teclado (velocidad) y el cambio real de sonido. "soft" Esta "curva" provee respuesta incrementada, especialmente para velocidades menores. En otras palabras, tocar suave da como resultado una respuesta más alta que en la curva "normal". "hard" Esta "curva" provee curvas de respuesta contrarias para menores o mayores velocidades. Ella amplía el rango dinámico aparente del controlador, produciendo menos cambios de sonido en el rango más suave y más cambios en el rango más alto. "fixed" Este ajuste produce la misma cantidad de cambio de sonido (ajustado en "Fixed Velocity" que se explica debajo), sin importar cuanta fuerza aplique al tocar el teclado.
FixedVelocity	Este parámetro está disponible solamente si se selecciona la curva de velocidad "fixed" descrita arriba. La velocidad de la nota que toque será la ajustada al valor fijado aquí. Ajustes: 1 ~ 127
[SF3] EF BYPS (Effect Bypass)	Desde esta pantalla podrá seleccionar el (los) efecto (s) específico (s) que serán "traspasados" cuando el botón [EFFECT BYPASS] esté encendido.
Insertion	
▶ Internal	Cuando está ajustado a "on" y el botón [EFFECT BYPASS] está encendido, el efecto de inserción ("Insertion Effect") interno es "traspasado".
▶ PLG-EF ("Plug-in Effect")	Cuando está ajustado a "on" y el botón [EFFECT BYPASS] está encendido, el efecto de inserción ("Insertion Effect") o el efecto Variación ("Variation Effect") de las tarjetas "Plug-in" es "traspasado". NOTA Este parámetro no afecta a ciertas tarjetas "Plug-in".

Modo "Voice"

Modo "Performance"

Modo "Multi"

Modo "Multi Voice"

Modo "Sequence Play"

Modo "Utility"

Modo "File"

Modo "Master"

Referencia

System	
▶ "Reverb"	Cuando está ajustado a "on" y el botón [EFFECT BYPASS] está encendido, el efecto "Reverb" es "traspasado".
▶ "Chorus"	Cuando está ajustado a "on" y el botón [EFFECT BYPASS] está encendido, el efecto "Chorus" es "traspasado".
"Master"	Cuando está ajustado a "on" y el botón [EFFECT BYPASS] está encendido, el efecto "Master" es "traspasado".

NOTA Para detalles sobre los efectos, ver página 118.

[SF4] OTHER

AutoLoad	Determina si la función "Auto Load" está encendida o apagada. Cuando está encendida, el instrumento cargará automáticamente los archivos especificados (desde un dispositivo USB de almacenamiento) a la memoria "User" —siempre que se encienda el S90 ES. Para detalles sobre la función "Auto Load", ver página 106. Ajustes: on, off
PowerOnMode	Esto determina el modo de encendido por defecto (y el banco de memoria) —permitiendo seleccionar lo que ocurrirá cada vez que se encienda el instrumento. Ajustes: performance, voice (USR1), voice (PRE1), GM, last, master "performance" Modo "Performance Play" (User "Performance" 001) "voice (USR1)" Modo "Voice Play" (User Voice "USR1: 001") "voice (PRE1)" Modo "Voice Play" (Preset Voice "PRE 1: 001") "GM" Modo "Voice Play" (GM Voices "GM: 001") "last" El modo y número de programa registrado la última vez según el procedimiento de la página 167. "master" Modo "Master Play" (User Master 001) "mult" Modo "Multi Play" (User Multi 001)
CtrlReset (Controller Reset)	Determina el estatus de los controladores ("Modulation Wheel, Aftertouch, Foot Controller, Breath Controller, Knobs", etc.) cuando se cambia de voz. Cuando esto está ajustado a "hold", los controladores se mantienen con la configuración actual. Cuando está ajustado a "reset", los controladores se inicializan a los ajustes por defecto (ver más abajo). Ajustes: reset, hold Si selecciona "reset", los controladores serán inicializados a los siguientes estados o posiciones: "Pitch Bend" Centro "Modulation Wheel" Mínimo "Aftertouch" Mínimo "Foot Controller" Máximo "Breath Controller" Máximo "Foot Switch" Off "Expression" Máximo "Foot Volume" Máximo "Sustain" Off

[F2] I/O (Input/Output)

[SF1] INPUT	Desde esta pantalla podrá ajustar los parámetros relativos a la entrada de audio.
Mic/Line	Cuando se utilizan los conectores "A/D INPUT", esto determina la fuente de entrada bien sea un micrófono (mic) o línea. Ajustes: mic, line "mic" Para equipo de baja salida como un micrófono, guitarra eléctrica o bajo. "line" Para equipo de alta salida como un teclado, sintetizador o reproductor de CD's.
[SF2] OUTPUT	Desde esta pantalla podrá ajustar los parámetros relativos a la salida de audio.
L&R Gain	Ajusta la salida de Ganancia ("Gain") de cada conector. Ajustes: 0dB, +6dB NOTA Los parámetros de "Assign Gain" 1&2-13&14 solo están disponibles cuando se instala una mLAN16E.
"Assign Gain L&R", 1&2, 3&4, 5&6, 7&8, 9&10, 11&12, 13&14	
"mLAN MonitorSw"	Cuando está ajustado a "on", la señal de audio del instrumento sacado a través de un cable IEEE1394 hacia un ordenador, será sacado también a través de los conectores OUTPUT L/MONO y R. Cuando está ajustado a on, la señal de audio enviada desde un ordenador hacia el instrumento, saldrá a través de los conectores principales OUTPUT L/MONO y R directamente, "traspasado" el Effect Block. Ajustes: on, off

[F3] VOICE [VOICE] → [UTILITY] → [F3]

Estos ajustes especiales relativos a la voz, están disponibles solo cuando se entra en el modo "Utility" desde el modo Voice, permitiendo ajustar así los parámetros relativos a todas las voces.

[SF1] MEQ (Master EQ)	Desde esta pantalla podrá aplicar ecualización de cinco bandas a todas las voces ("LOW, LOWMID, MID, HIGHMID, HIGH"). Estos parámetros son los mismos que en el "Performance Common Edit". Ver página 150. Ajustes: Para más detalles sobre el EQ, ver página 119.
[SF2] MEF (Master Effect)	Desde esta pantalla podrá ajustar los parámetros relativos al "Master Effect" (Efecto Máster) aplicados a todas las Voces. Estos parámetros son los mismos que en el "Performance Common Edit". Ver página 150.

Referencia

Modo "Voice"
Modo "Performance"
Modo "Multi"
Modo "Multi Voice"
Modo "Sequence Play"
Modo "Utility"
Modo "File"
Modo "Master"

[SF3] ARP CH (Arpeggio Channel)	Desde esta pantalla podrá ajustar parámetros relativos a la salida de los datos MIDI de Arpegio en el modo "Voice".
OutputSwitch	Esto activa o desactiva la salida de datos MIDI para la función de Arpegio. Cuando está ajustado a "on", los datos de Arpegio es enviada vía MIDI, permitiendo enviarla a un secuenciador externo o reproducir los arpegios en los generadores MIDI de sonidos conectados al instrumento. Ajustes: on (activado), off (desactivado)
TransmitCh (Transmit channel)	Determina el canal MIDI a través del que se enviará la reproducción de los datos de Arpegio (cuando la función "Output Switch", arriba descrita, está activada). Ajustes: 1 ~ 16
[SF4] CTL ASN (Controller Assign)	Ajusta los parámetros relativos a los controladores en el modo "Voice". Los detalles sobre cada parámetro son los mismos que en el "Performance Common Edit". Ver página 150.
[F4] CTL ASN (Controller Assign)	
[SF1] ARP (Arpeggio)	
Switch	Determina el número de cambio de control que rige el estatus "on/off" de la reproducción de Arpegio. Ajustes: 00 ~ 95
Hold	Determina el número de cambio de control que rige el estatus "on/off" del Arpegio "Hold" (página 128). Ajustes: 00 ~ 95
[SF2] ASSIGN	
ASA (Assign A) Dest (Destination)	Puede asignar funciones específicas al "Control Slider" 1 y 2 (ASSIGN A y B) cuando las lámparas [PAN/SEND] y [TONE] están encendidas. Dos parámetros están disponibles aquí. El primero ("ASA") determina el número de control de cambio generado por el "slider" "AASIGN A". El segundo, "Destination (Dest)", determina qué parámetro o aspecto del sonido está siendo afectado por el "slider". Tenga en cuenta que si los mismos mensajes MIDI de control de cambios antes nombrados se reciben desde un dispositivo externo, el generador de sonidos interno también responderá a dichos mensajes. Ajustes: Véase el libro separado "Data List".
ASB (Assign B) Dest (Destination)	Dos parámetros están disponibles aquí. El primero ("ASB") determina el número de control de cambio generado por el "slider" "AASIGN B". El segundo, "Destination (Dest)", determina qué parámetro o aspecto del sonido está siendo afectado por el "slider". Tenga en cuenta que si los mismos mensajes MIDI de control de cambios antes nombrados se reciben desde un dispositivo externo, el generador de sonidos interno también responderá a dichos mensajes. Ajustes: Véase al libro separado "Data List".
[SF3] FT SW (Footswitch)	
FSAssign (Footswitch Assign)	Desde esta pantalla podrá determinar el número de control de cambio generado al utilizar el pedal ("footswitch") conectado al conector "ASSIGNABLE". Tenga en cuenta que si los mismos mensajes de control de cambio MIDI ajustados aquí se reciben desde un dispositivo externo, el generador de tonos interno responderá también a dichos mensajes si se utiliza el pedal ("footswitch") del instrumento. Ajustes: 000~100 (000, 032: off, 096: Arpeggio Switch, 097: Arpeggio Hold, 098: playback start/stop in the Sequence Play mode, 099/100: Program Change INC/DEC 101: Octave Rest)
SusPedal (Sustain Pedal Select)	Selecciona el tipo de controlador pedal conectado al conector "FOOTSWITCH SUSTAIN". Uso del FC 3 Cuando desee utilizar la función Medio Pedal, ajuste este parámetro a "FC3 (Half On)" y encienda el interruptor Medio Pedal. (Modo Voice Element Edit → [F4] AMP → [SF3] AEG display). Si no desea utilizar esta función, ajuste el parámetro a "FC3 (Half Off)". Uso del FC4 o FC5 Ajuste este parámetro a "FC4/5." No podrá utilizar la función Medio Pedal con el FC4 o FC5. NOTA Usted podrá controlar también la función Medio Pedal utilizando mensajes de Control de Cambio desde un dispositivo externo. En este caso, no es necesario ajustar el parámetro de pedal de "Sustain". Ajustes: FC3 (Half On), FC3 (Half Off), FC4/5
[SF4] REMOTE	
	Aquí se pueden seleccionar dos diferentes modos de controlador software, así como los ajustes de control del puerto MIDI respectivo. Cuando haya realizado los ajustes deseados, presione el botón [ENTER] para llamar las plantillas de control preajustadas. Para detalles, Véase a la Guía Rápida en la página 78.
[SF5] MEF (Master Effect)	
Slider1 ~ Slider4	Desde esta pantalla podrá ajustar los parámetros relativos a las operaciones de "control slider" del "Master Effect". (Presione los botones [ARP FX] y [EQ] simultáneamente hasta que se iluminen sus lámparas). Asigna un parámetro del "Master Effect" a cada "slider". Los parámetros disponibles difieren dependiendo del tipo de "Master Effect" seleccionado.
[F5] MIDI	
[SF1] CH (Channel)	
BasicRcvCh (Basic Receive Channel)	Desde esta pantalla podrá hacer los ajustes MIDI básicos. Determina el canal MIDI receptor cuando este sintetizador está ajustado al modo generador de tonos de un solo timbre. (Modos "Voice/Performance"). Ajustes: 1 ~ 16, omni (all channels), off NOTA El modo generador de tonos multitímbrico (modo "Multi"), cada parte recibe datos MIDI de acuerdo con su canal receptor MIDI asignado. ([MULTI/SEQ PLAY] → multi selection → [EDIT] → Part selection → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh). NOTA Sin embargo, cuando cambie el programa "Multi" desde un dispositivo externo, asegúrese que el canal MIDI utilizado para transmitir los ajustes de cambio de selección de banco y programa sea el mismo que el del canal receptor básico.

KBDTransCh (Keyboard Transmit Channel)	<p>Determina el canal MIDI por el que el instrumento envía los datos MIDI (a un secuenciador externo, generador de tonos, u otro dispositivo). Este parámetro está disponible en el modo generador de sonidos de un solo timbre (modos Voice y "Performance").</p> <p>Ajustes: 1 ~ 16, off</p> <p>NOTA en el modo multitímbrico (modos "Multi" y "Sequence Play"), los datos MIDI generados al tocar el teclado (y sus controladores) son enviados al generador interno de sonidos y dispositivos externos a través del canal "MIDI OUTPUT", que corresponde a determinados números de Parte. El ajuste de puerto depende también del ajuste del último "Chain Step" seleccionado en el modo "Sequence Play" (Ver página 98).</p> <p>Tenga en cuenta también que si una de las partes "Plug-in" multi partes 17-32 es seleccionada, los datos MIDI serán enviados a través de los canales 1-16.</p> <p>Igualmente, si una de las partes PLG 1-3 es seleccionada, los datos MIDI serán enviados a través de los canales 1-3.</p> <p>NOTA Cuando se cambia el programa "Multi" utilizando los botones panel del S90 ES, el banco seleccionado y los mensajes de cambio de programa se transmiten a través del canal "Keyboard Transmit" ajustado aquí.</p>
DeviceNo. (Device Number)	<p>Determina el número de dispositivo utilizado por este sintetizador al recibir o transmitir datos. Este número debe corresponder con el número de dispositivo del dispositivo MIDI externo cuando se transmite o "recive bulk data", cambios de parámetro u otros mensajes exclusivos de sistema.</p> <p>Ajustes: 1 ~ 16, all, off</p>
[SF2] SWITCH	
BankSel (Bank Select)	<p>Este interruptor activa o desactiva mensajes de selección de Banco, tanto en transmisión como en recepción. Cuando está ajustado a "on", el sintetizador responde a mensajes de selección de banco entrantes, y transmite también mensajes de selección de banco apropiados (cuando se utiliza el panel).</p> <p>Ajustes: off, on</p>
PgmChange (Program Change)	<p>Este interruptor activa o desactiva mensajes de cambio de programa, tanto en transmisión como en recepción. Cuando está ajustado a "on", el sintetizador responde a mensajes de cambio de programa entrantes, y transmite también mensajes de cambio de programa apropiados (cuando se utiliza el panel).</p> <p>Ajustes: off, on</p>
CtrlChange (Modo Control Change)	<p>Determina la manera en que este sintetizador recibe y reconoce el mensaje "MIDI AEG Sustain". Cuando está ajustado a "mode1", se recibe como un cambio de parámetro. Cuando está ajustado a "mode2", se recibe como mensaje de cambio de control.</p> <p>Ajustes: mode1, mode2</p>
LocalCtrl (Local Control On/Off)	<p>Esto determina si el generador de tonos responde o no a la ejecución en el teclado.</p> <p>Normalmente esto debería estar ajustado a "on" (para escuchar el sonido del S90 ES mientras se toca), sin embargo, para aplicaciones con secuenciadores externos deberá ajustarlo a "off" para impedir obtener notas "dobles" en las que el generador de tonos del instrumento se toca dos veces, una vez por el teclado y otra vez por los datos de teclado enviados a través del secuenciador.</p> <p>Incluso si está ajustado a "off", los datos serán transmitidos vía MIDI. El bloque generador de tonos responderá también a los mensajes recibidos vía MIDI.</p> <p>Ajustes: off, on</p>
RcvBulk (Receive Bulk)	<p>Determina si los datos "Bulk Dump" pueden ser recibidos.</p> <p>Ajustes: protect (no recibidos), on (recibidos)</p>
[SF3] SYNC (Synchronization)	
MIDI Sync	<p>Determina si la reproducción de arpegio y de secuencia en el modo "Sequence Play" será sincronizada con el reloj interno del instrumento o con un reloj MIDI externo.</p> <p>Ajustes: internal, MIDI</p> <p>"internal" Sincronización con el reloj interno. Utilice este ajuste cuando este sintetizador se use solo o como fuente de reloj "Master" para otros equipos.</p> <p>"MIDI" Sincronización con un reloj MIDI recibido desde un instrumento MIDI externo vía MIDI.</p>
ClockOut	<p>Determina si los mensajes de reloj MIDI (F8) serán transmitidos vía MIDI.</p> <p>Ajustes: on (transmitidos), off</p>
SeqCtrl (Sequencer Control)	<p>Determina si las señales de control de secuencia —start, continue, stop, and song position pointer— serán recibidas y/o transmitidas via MIDI.</p> <p>Ajustes: off, in, out, in/out</p> <p>"off" No transmitido/reconocido.</p> <p>"in" Reconocido pero no transmitido.</p> <p>"out" Transmitido pero no reconocido.</p> <p>"in/out" Transmitido/reconocido.</p>
[SF4] OTHER	
MIDI IN/OUT	<p>Determina qué terminal (es) de salida física serán utilizados para la transmisión/recepción de datos MIDI: MIDI IN/OUT, USB, o mLAN (cuando se ha instalado la "mLAN16E" opcional).</p> <p>Ajustes: MIDI, USB, mLAN</p> <p>NOTA Los tres tipos de terminales descritos arriba no pueden ser utilizados al mismo tiempo. Solo uno de ellos puede ser usado para transmitir/recibir datos MIDI.</p>
ThruPort (Through Port)	<p>Muchos secuenciadores de ordenador son capaces de transmitir datos sobre varios puertos MIDI de manera efectiva rompiendo la barrera de los 16 canales. Cuando se usan los terminales USB o mLAN (cuando se ha instalado la "mLAN16E" opcional) para transmisión/recepción MIDI, este sintetizador puede responder a datos MIDI sobre un puerto, mientras se dejan los datos de otro número de puerto (puede ajustar esto aquí) a un generador de tonos separado (conectado a través del terminal "MIDI OUT"). De esta manera, 16 canales de datos pueden ejecutarse en este sintetizador y otros 16 pueden ser ejecutados en el dispositivo MIDI conectado.</p> <p>Ajustes: 1 ~ 8</p> <p>NOTA Cuando se ha instalado una "mLAN16E" y el "MIDI IN/OUT" está ajustado a mLAN, los puertos 5-8 no están disponibles aun cuando los haya ajustado aquí.</p>

Modo "Voice"
 Modo "Performance"
 Modo "Multi"
 Modo "Multi Voice"
 Modo "Sequence Play"
 Modo "Utility"
 Modo "File"
 Modo "Master"

Referencia

[F6] PLUG	
[SF1] STATUS	
Plug1: - Plug3:	Indica el nombre de la tarjeta "Plug-in" que se haya instalado en este sintetizador.
PolyExpand	Este parámetro es accesible solo cuando se han instalado dos o tres tarjetas "Plug-in" idénticas. El ajuste "off" permite que dos o tres tarjetas trabajen separadamente (puede seleccionarlas para dos o tres Partes diferentes). Cuando está ajustado a "on", las dos tarjetas funcionan juntas efectivamente como una sola (usada en una parte única) —ofreciendo el doble de notas de polifonía que puede tocar al mismo tiempo. Ajustes: on, off
[SF2] MIDI	
DEVNO. (Device Number)	Determina el número de dispositivo MIDI de la tarjeta "Plug-in". Este número debe corresponder con el número de dispositivo del dispositivo MIDI externo cuando se transmite o recibe "bulk data", cambios de parámetro u otros mensajes exclusivos de sistema. Ajustes: 1 ~ 16, all, off
PORTNO. (Port number)	Determina el número de puerto MIDI por el que la tarjeta "Plug-in" recibe datos MIDI en el modo generador de tonos multitímbrico ("Multi/Sequence Play"). Un puerto puede ajustarse para tarjeta "Plug-in" multi partes y dos puertos pueden ajustarse para tarjeta "Plug-in" de una sola parte. Ajustes: off, 1 ~ 3 NOTA El número de Puerto para la tarjeta "Plug-in" de efectos (VH) está fijado en 1. NOTA Para información sobre la tarjeta "Plug-in" y bloque generador de tonos interno, ver página 116.
GM/XG	Determina si los mensajes "GM on" y "XG on" son reconocidos ("on") o no ("off"). Este parámetro está disponible solo cuando se ha instalado una tarjeta "Plug-in" multi partes en el slot 3. Ajustes: on, off
[SF3] NATIVE1	Desde esta pantalla podrá ajustar los parámetros "Native System" de la tarjeta "Plug-in" instalada en los slots 1-3. Para detalles sobre estos parámetros Véase el manual de usuario de su tarjeta "Plug-in".
[SF4] NATIVE2	
[SF5] NATIVE3	

Modo "Utility Job"

[UTILITY] → [JOB]

En este modo, puede restablecer la memoria "User" de este sintetizador a los ajustes de fábrica por defecto ("Factory Set"). Para detalles ver página 21.

NOTA Debido a que los ajustes de las tarjetas "Plug-in" en el modo "Utility" no se guardan en la memoria "User" interna sino en la propia memoria de dichas tarjetas, los datos de éstas no pueden ser restablecidos con este procedimiento ("Job").

■ Información suplementaria

Ajuste de la pantalla por defecto cuando se enciende el instrumento

UTILITY → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → PowerOnMode (página 164)

- 1 Introduzca el modo deseado y número de programa que desea que aparezca primero cuando se encienda el instrumento.
- 2 Presione el botón [ENTER] mientras mantiene presionado el botón [STORE] para registrar el modo y número de programa ajustados en el paso 1.
- 3 Ajuste el parámetro "PowerOnMode" a "last" en la pantalla [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER.
- 4 Presione el botón [STORE] para guardar el ajuste "Utility" realizado en el paso 3.
- 5 Apague y encienda el instrumento otra vez para que aparezca en pantalla el número de modo/programa ajustado en el paso 2.

Modo "File"

El modo "File" provee herramientas para transferir datos entre el instrumento y dispositivos USB de almacenamiento.

NOTA Para detalles sobre dispositivos USB de almacenamiento, ver página 20.

NOTA Para detalles sobre la relación entre los datos creados en este sintetizador y los archivos a guardar, ver página 171.

Modo "File" [FILE]

NOTA Para información sobre como seleccionar un archivo/carpeta y cómo crear una nueva carpeta, ver página 170.

[F1] CONFIG

[SF1] CURRENT	
USB Device	Selecciona la partición en el dispositivo. Usted puede transferir archivos entre la partición en el slot seleccionado (ver más abajo) y el S90 ES.
▶ Slot	Si se utiliza un dispositivo externo de memoria USB compatible con múltiples medios, seleccione el número de slot. La partición deseada puede ser seleccionada en la caja de la derecha.
Status	Indica el estatus del dispositivo de almacenamiento reconocido por este sintetizador.
▶ Free	Indica la cantidad de memoria no utilizada (libre) del dispositivo.
▶ Total	Indica la cantidad de memoria total del dispositivo.
[SF2] FORMAT	
Slot	Selecciona un slot para tener acceso cuando el dispositivo externo de memoria USB soporta múltiples medios. Ajustes: CARD, USB.
Type	Especifica la partición a formatear. Ajustes: all, partition1 ~ 4
Volume Label	Nombra la etiqueta de volumen. Para instrucciones sobre nombrado, véase a la página 27 de la sección Operación Básica.

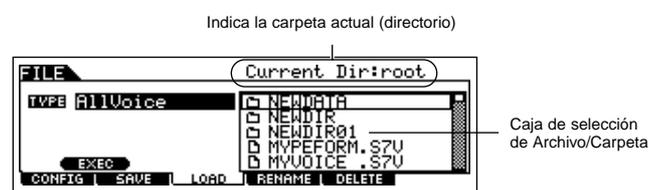
[F2] SAVE



Esta operación le permite guardar archivos en un dispositivo externo de memoria USB.
Para instrucciones sobre cómo guardar archivos de diferentes tipos de datos, véase a las siguientes páginas: página 51 (Voces), página 57 ("Performances"), página 76 (Multis).

TYPE	Entre los diferentes tipos de datos creados en este sintetizador, usted puede salvarlos todos o solo un tipo específico de datos a un único archivo. Este parámetro determina qué tipo específico de datos serán guardados en un archivo único. Ajustes: Véase a "información suplementaria" en la página 171.
[SF1] EXEC	Guarda el archivo en la carpeta seleccionada. NOTA El botón [ENTER] en el panel se utiliza para que aparezcan los contenidos de una carpeta seleccionada.
[SF2] SETNAME	Copia el nombre del archivo o carpeta seleccionada en la caja de selección "File/Fólder" de la columna "File name".
[F6] NEW	Creará una nueva carpeta dentro de la carpeta actual.

[F3] LOAD



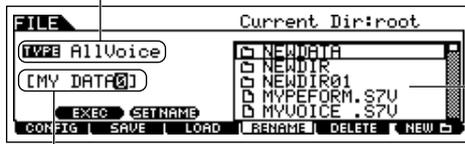
Esta operación le permite cargar archivos desde un dispositivo USB a este sintetizador.

TYPE	Entre los diferentes tipos de datos creados en este sintetizador, usted puede salvarlos todos o solo un tipo específico de datos a un único archivo. Este parámetro determina qué tipo específico de datos serán guardados en un archivo único. Ajustes: Véase a "información suplementaria" en la página 171.
[SF1] EXEC	Guarda el archivo en la carpeta seleccionada. NOTA El botón [ENTER] en el panel se utiliza para que aparezcan los contenidos de una carpeta seleccionada.

Modo "Voice"
 Modo "Performance"
 Modo "Multi"
 Modo "Multi Voice"
 Modo "Sequence Play"
 Modo "Utility"
 Modo "File"
 Modo "Master"

[F4] RENAME

Seleccione el tipo deseado



Selección de archivo o carpeta. Seleccione la carpeta para renombrar.

Nombre del archivo
Renombre aquí el archivo o carpeta seleccionado

Desde esta pantalla podrá renombrar archivos o carpetas en el dispositivo externo de memoria USB seleccionado, utilizando hasta ocho caracteres alfanuméricos.

Los archivos son nombrados de acuerdo con la convención de nombrado MS-DOS. Si el nombre del archivo contiene espacios y otros caracteres no reconocidos por MSDOS, estos caracteres serán automáticamente reemplazados por "_" (guión bajo).

[SF1] EXEC

Renombra el archivo.

NOTA El botón [ENTER] en el panel se utiliza para que aparezcan los contenidos de una carpeta seleccionada.

[SF2] SETNAME

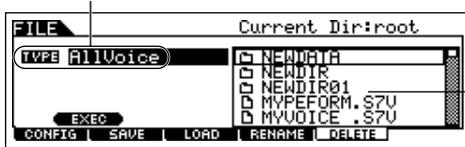
Copia el nombre del archivo o carpeta seleccionado en la caja de selección "File/Fólder" de la columna "File name".

[F6] NEW

Crea una nueva carpeta dentro de la carpeta actual.

[F5] DELETE

Seleccione el tipo deseado



Selección de archivo o carpeta. Seleccione la carpeta para borrar.

Desde esta pantalla podrá eliminar archivos o carpetas del dispositivo externo de memoria USB. Seleccione el archivo o carpeta deseado tal y como se muestra más abajo, luego presione el botón [SF1] "EXEC".

NOTA Cuando desee eliminar una carpeta, elimine antes todos los archivos y carpetas contenidos en la carpeta.

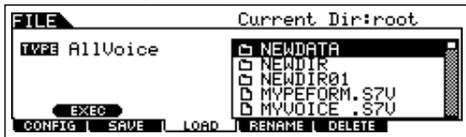
Tenga en cuenta que solo se pueden eliminar aquellas carpetas que no contengan archivos u otras carpetas dentro.

■ Información suplementaria

Selección de Archivo (📄)/Carpeta (📁)

Las siguientes instrucciones e ilustraciones muestran cómo seleccionar archivos y carpetas en los dispositivos externos de memoria USB dentro del modo "File".

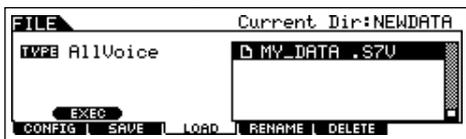
Mueva el cursor al archivo o carpeta deseado (a) utilizando los botones [INC/YES] y [DEC/NO] o el dial de datos.



Para regresar al próximo nivel más alto, presione el botón [EXIT].



Para cargar los contenidos de una carpeta, ilumínela y presione el botón [ENTER].



Mueva el cursor al archivo o carpeta deseado (a) utilizando los botones [INC/YES] y [DEC/NO] o el dial de datos.

Formateo de un dispositivo externo de memoria USB

Antes de que pueda utilizar un nuevo dispositivo externo de memoria USB con este sintetizador, necesitará formatearlo. Siga las instrucciones explicadas aquí debajo.

⚠ PRECAUCIÓN

Si ya tiene datos guardados en el dispositivo externo de memoria USB, tenga cuidado de no formatearlo. Al formatear el dispositivo externo de memoria USB se perderán todos los datos.

1 Conecte un dispositivo externo de memoria USB al conector "USB TO DEVICE".

Si es necesario, inserte el medio apropiado en la ranura del dispositivo externo de memoria USB.

2 Presione el botón [FILE] para entrar en el modo "File".

3 Presione el botón [F1] "CONFIG" y luego el botón [SF2] "FORMAT" para cargar la pantalla "Format".



4 Seleccione la ranura y partición a formatear.

Especifique el número de ranura en la parte superior derecha de la pantalla según sea necesario y seleccione la partición a formatear en el espacio "Type Value" de la segunda línea de la pantalla.

5 Ajuste la etiqueta de Volumen.

Mueva el cursor a "Volume Label" e ingrese una etiqueta de Volumen.

Para instrucciones sobre cómo poner nombres, véase la página 53 de la sección Operación Básica.

6 Presione el botón [ENTER]. (La pantalla pedirá confirmación).

Presione el botón [DEC/NO] para cancelar la operación "Format".

7 Presione el botón [INC/YES] para ejecutar el formateo.

Después de completado el formateo, aparecerá un mensaje "Completed" y la operación regresará a la pantalla original.

⚠ PRECAUCIÓN

Mientras está en proceso el Formateo, asegúrese de tener en cuenta las siguientes advertencias:

- Nunca retire o expulse el medio del dispositivo externo de memoria USB.
- Nunca desconecte ninguno de los dispositivos.
- Nunca apague el S90 ES o dispositivos relevantes.

NOTA Al ejecutar la operación "Format" en el modo "File", el dispositivo externo de memoria USB será formateado con formato MS-DOS o Windows.

El dispositivo externo de memoria USB formateado puede no ser compatible con otros dispositivos tales como ordenador Macintosh o cámara digital.

Modo "Voice"

Modo "Performance"

Modo "Multi"

Modo "Multi Voice"

Modo "Sequence Play"

Modo "Utility"

Modo "File"

Modo "Master"

Referencia

Tipos de archivo que pueden ser manejados por el S90 ES

Tipos de archivos que pueden ser salvados del instrumento al dispositivo de almacenamiento USB [FILE] → [F2] SAVE → TYPE

Tipo	Archivo	Descripción
All	*S7A	Todos los datos en la memoria "user" interna del sintetizador es tratada como un único archivo y puede ser guardada
All Voice	*.S7V	Todos los datos de "User Voice" en la memoria "user" de este sintetizador es tratada como un único archivo y puede ser guardada
Chain	*.S7C	Los datos de Cadena ("Chain") en el modo "Sequence Play" puede ser guardado
Plug-in All Bulk 1-3	*.W2B	Todos los datos de una tarjeta "Plug-in" ("Data Board Voice" creado utilizando el software editor que viene con la tarjeta "Plug-in" y los ajustes relativos a la tarjeta en el modo "Utility") es tratado como es un único archivo y puede ser guardado. Los número 1, 2 y 3 corresponden a las ranuras "Plug-in".
Voice Editor	*.S7E	Todos los datos guardados en bancos User es manejada como un único archivo y puede ser guardada. El archivo guardado puede ser cargado al software editor (página 77) en su ordenador.

NOTA Un archivo "All" no incluye los datos "Plug-in All Bulk 1-3".

Tipos de archivo que pueden ser cargados desde uno dispositivo externo de memoria USB al instrumento [FILE] → [F3] LOAD → TYPE

Tipo	Archivo	Descripción
All	*.S7A	Archivos del tipo "All" pueden ser cargados y restaurados en el instrumento. Cuando la caja a la izquierda de "without System" está marcada, no se cargarán únicamente los ajustes del modo "Utility"
All Voice	*.S7V (*W7V, *W4V, *W2V)	Archivos de tipo "All Voice" pueden ser cargados y restaurados en el instrumento.
Voice	*.S7A, *.S7V (*W7A, *W4A, *W2A, *W7V, *W4V, *W2V)	Una voz específica en un archivo guardado como tipo "All" o "All Voice" puede ser individualmente seleccionada y cargada en el instrumento. Tenga en cuenta que los iconos de archivo para "All" y "All Voice" () cambian a () (como carpetas virtuales) cuando este tipo de archivo es seleccionado (Ver Guía rápida, página 52).
Performance	*.S7A	Una "Performance" específica en un archivo guardado como tipo "All" puede ser individualmente seleccionada y cargada en el instrumento. Tenga en cuenta que el icono de archivo para "All" () cambia a () (como carpetas virtuales) cuando este tipo de archivo es seleccionado (Ver Guía rápida, página 58).
Chain	*.S7C	Archivos de tipo "Chain" pueden ser cargados y restaurados en el instrumento.
Plug-in All Bulk 1-3	*.W2B	Un archivo guardado como tipo "Plug-in All Bulk 1, 2, 3" puede ser cargado y restaurado en la tarjeta "Plug-in" instalada en el instrumento. Tenga en cuenta que las mismas tarjetas "Plug-in" deberían ser instaladas en la misma ranura tal y como fue guardado el archivo.
Voice Editor	*.S7E	Datos de voz editada con el software "Voice Editor" (ver página 77) en su ordenador, puede ser guardado en el instrumento.
User Arp	*.W7G	Archivos de tipo "Usr ARP" guardados utilizando el Yamaha "MOTIF ES" puede ser cargado y restaurado en el instrumento.

NOTA Los archivos "All" y "All Voice" que utilizan "S90, MOTIF ES, o MOTIF" pueden ser cargados en el S90 ES (*.W4A, *.W7A, *.W2A, *.W4V, *.W7V, *.W2V). Sin embargo, las voces pueden no producir exactamente el mismo sonido como en su instrumento original, ya que los contenidos de las formas de onda preajustadas y la estructura de efectos son diferentes entre las dos series de instrumentos.

Modo "Voice"
Modo "Performance"
Modo "Multi"
Modo "Multi Voice"
Modo "Sequence Play"
Modo "Utility"
Modo "File"
Modo "Master"

Referencia

Modo "Master"

Modo "Master Play"

[MASTER] → Master selection

El modo "Master Play" permite ejecutar una variedad de operaciones generales de edición en el "Master" seleccionado. Para más detalles y extensas operaciones de edición, utilice el modo "Master Edit". Los parámetros editados, a excepción de algunos, son guardados en la memoria interna como un "User Master".

[F1] PLAY	
OCT (Octave)	Indica el ajuste de Octava del teclado.. Esto puede ser cambiado también con la siguiente operación: [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave.
ASA (ASSIGN A), ASB (ASSIGN B)	Indica las funciones asignadas a los respectivos "Control sliders" (impresos "ASSIGN A" y "ASSIGN B") cuando las lámparas de los botones [PAN/SEND] y [TONE] están encendidas. Las funciones son asignadas desde la pantalla [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.
NOTA Los ajustes OCT (Octave), ASA ("ASSIGN A"), y ASB ("ASSIGN B") no son asignables independientemente para cada "Master". Debido a esto, no son guardados como un "Master" individual en el modo "Master Store" (ver página 175).	
AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2)	Indica los valores obtenidos al controlar los respectivos "Control sliders" (impresos "ASSIGN 1" y "ASSIGN2") cuando las lámparas de los botones [PAN/SEND] y [TONE] están encendidas. Las funciones asignadas a estos "sliders" dependen del ajuste de la "Voice" seleccionada como un "Master" programa.
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) - [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Usted puede cargar los tipos de arpegio presionando estos botones a los que hayan sido asignados los tipos de arpegio. El tipo de arpegio asignado a cada botón depende del programa ("Voice, Performance, Multi") seleccionado como "Master".
[F2] MEMORY	
Desde esta pantalla podrá ajustar parámetros básicos para el "Master", incluyendo el modo que se cargue con el "Master" y el número de programa.	
Modo	Determina el modo que se carga cuando el número "Master" es seleccionado. Ajustes: Voice, Performance, Multi/SeqPlay.
Memory	Determina el número de Programa que se carga cuando se selecciona el "Master". Ajustes: Cuando el modo es ajustado a "Voice": Seleccione un banco de voces y número. Ver instrucciones en página 30. Cuando el modo es ajustado a "Performance": Seleccione un número de "Performance". Ver instrucciones en página 34. Cuando el modo es ajustado a "Multi": Seleccione un número "Multi". Ver instrucciones en página 71
ZoneSwitch	Determina si la función "Zone" (zona) es utilizada ("on") o no ("off"). Ver página 93 para detalles sobre la función "Zone". NOTA Cuando el modo es ajustado a "Voice" o "Performance" y el "Zone Switch" está encendido, sólo "Zone 1" puede ser utilizada en el ajuste por defecto (tocar "Zones 2-4" no producirá ningún sonido). Puede utilizar estas tres zonas ajustando varios parámetros en el modo "Master Edit".

Modo "Voice"

Modo "Performance"

Modo "Multi"

Modo "Multi Voice"

Modo "Sequence Play"

Modo "Utility"

Modo "File"

Modo "Master"

Referencia

Modo "Master Edit" [MASTER] → Master selection → [EDIT]

El "Master Edit" (edición Master) se divide en "Common Edit", para ajustar parámetros comunes a las cuatro zonas, y "Zone Edit", para ajustar parámetros de zonas individuales.

Cuando "Zone Switch" está ajustado a "on" en la pantalla [F2] "MEMORY" en el modo "Master Play", solo el "Common Edit" está disponible.

Common Edit [MASTER] → Master selection → [EDIT] → [COMMON]

Estos parámetros son para hacer ediciones globales (comunes) a las cuatro zonas en el "Master" seleccionado.

[F1] NAME

Desde esta pantalla podrá crear un nombre para el "Master". Para instrucciones sobre nombrado, véase a la página 27 en la sección Operación Básica.

[F2] NOTE

Slider	<p>Desde esta pantalla podrá ajustar qué filas de funciones slider serán iluminadas y seleccionadas.</p> <p>Ajustes:</p> <p>pan Seleccionar "Master" ilumina el indicador luminoso [PAN/SEND], para control sobre la fila "Pan/Send".</p> <p>tone Seleccionar "Master" ilumina el indicador luminoso [TONE], para control sobre la fila "Tone".</p> <p>assign..... Seleccionar "Master" ilumina las lámparas [PAN/SEND] y [TONE], para control sobre la fila "Assign".</p> <p>MEQofs or partEQ..... Seleccionar "Master" ilumina el indicador luminoso [EQ], para control sobre la fila "EQ". Cuando el modo es ajustado a "Voice, MEQofs" está disponible. Cuando el modo es ajustado a "Performance" o Multi, "partEQ" está disponible.</p> <p>MEF Seleccionar "Master" ilumina las lámparas [ARP FX] y [EQ], para control sobre la fila "Master Effects".</p> <p>arpFx Seleccionar "Master" ilumina el indicador luminoso [ARP FX], para control sobre la fila "Arpeggio FX".</p> <p>vol..... Seleccionar "Master" ilumina el indicador luminoso [VOLUME], para control sobre la fila "Volume".</p> <p>zone Seleccionar "Master" no ilumina ninguna lámpara y automáticamente carga las funciones slider específicamente ajustadas para cada zona (página 91). Esto está disponible solo cuando "Zone Switch" está ajustado a "on" en la pantalla [F2] MEMORY en el modo "Master Play".</p>
---------------	---

Zone Edit [MASTER] → Master selection → [EDIT] → Zone selection

Estos parámetros son para editar la las zonas individuales que forman el Master. Zone Edit esta disponible solo cuando el interruptor Zone esta encendido en la pantalla [F2] MEMORY en el modo Master Play.

[F1] TRANS (Transmit)

Desde esta pantalla podrá ajustar cómo cada zona transmite mensajes MIDI cuando usted toca el teclado.

TransCh (Transmit Channel)	Determina el canal MIDI transmisor para cada zona. Ajustes: 1 ~ 16
TGSwitc (Tone Generator Switch)	Determina si los datos MIDI para cada zona son transmitidos o no al generador de tonos interno. Ajustes: on, off
MIDISwitch	Determina si los datos MIDI para cada zona son transmitidos o no a un dispositivo MIDI externo. Ajustes: on, off

[F2] NOTE

Desde esta pantalla podrá ajustar los parámetros relativos a la afinación y al teclado para cada zona, permitiéndole ajustar divisiones de zona y determinar el rango de afinación para cada una de ellas.

Octave	Determina la cantidad en octavas en que el rango de zona es cambiado hacia arriba o hacia abajo. Ajustes: -3 ~ 0 (Default) ~ +3
Transpose	Determina la cantidad en semitonos en que el rango de zona es cambiado hacia arriba o hacia abajo. Ajustes: -11 ~ 0 (Default) ~ +11
NoteLimitH, L (High, Low)	Determina las notas más bajas y más altas del rango para cada zona. La zona seleccionada sonará solo cuando se toque las notas que se encuentran dentro de este rango. Ajustes: C-2 ~ G8 NOTA Usted podrá ajustar también el rango directamente desde el teclado presionando el botón [INFORMATION] al mismo tiempo que presiona las notas bajas y altas deseadas.

Modo "Voice"
 Modo "Performance"
 Modo "Multi"
 Modo "Multi Voice"
 Modo "Sequence Play"
 Modo "Utility"
 Modo "File"
 Modo "Master"
 Referencia

[F3] TX SW (Transmit Switch)

Desde esta pantalla podrá ajustar como la ejecución de cada zona individual afecta la transmisión de varios mensajes MIDI (Cambio de Control y Cambio de Programa). Cuando el parámetro relevante está ajustado a "on", tocar en la zona seleccionada transmitirá los mensajes correspondientes.

Note que se proveen dos tipos de pantalla diferentes (ver más abajo). Cada tipo de pantalla incorpora los mismos ajustes en formatos diferentes, use el tipo con el que se sienta más cómodo.

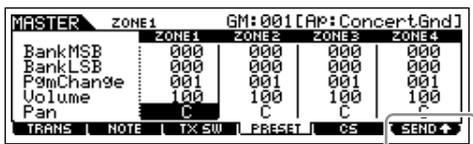
- Pantalla que muestra cuatro zonas.
- Pantalla que muestra todos los parámetros para cada zona.

Tenga en cuenta que ya que todos los parámetros disponibles no pueden ser mostrados simultáneamente en la pantalla de cuatro zonas, necesitará usar los controles de cursor para moverse por la pantalla, para poder ver todos los demás parámetros.

Ajustes:

Bank (TG)	Determina si se transmiten o no mensajes "Bank Select MSB/LSB" al generador interno de tonos.
PC (TG)	Determina si se transmiten o no mensajes de cambio de programa al generador interno de tonos.
Bank (MIDI)	Determina si se transmiten o no mensajes de "Bank Select MSB/LSB" al generador interno de tonos.
PC (MIDI)	Determina si se transmiten o no mensajes de cambio de programa al generador externo de tonos via MIDI.
PB ("Pitch Bend")	Determina si se transmiten o no mensajes de "Pitch Bend" al generador interno y externo de tonos.
MW (Modulation Wheel)	Determina si se transmiten o no mensajes MIDI generados usando la rueda de modulación al generador interno y externo de tonos.
ChAT (Channel Aftertouch)	Determina si se transmiten o no mensajes de "Channel Aftertouch" generados al presionar las teclas del generador interno y externo de tonos.
BC (Breath Controller)	Determina si se transmiten o no mensajes MIDI generados al utilizar el "Breath Controller" conectado al conector BREATH del generador interno y externo de tonos.
Slider	Determina si se transmiten o no mensajes MIDI generados al utilizar los "sliders", al generador interno y externo de tonos.
FC1 (Foot Controller1) FC2 (Foot Controller2)	Determina si se transmiten o no mensajes MIDI generados al presionar el pedal controlador ("Foot Controller"), al generador interno y externo de tonos.
Vol (Volume)	Determina si se transmiten o no mensajes de Volumen al generador interno y externo de tonos.
Pan	Determina si se transmiten o no mensajes de Pan (paneo) al generador interno y externo de tonos.
Sus (Sustain)	Determina si se transmiten o no mensajes de "Sustain" generados al presionar el pedal de "sustain" conectado al conector "SUSTAIN", al generador interno y externo de tonos.
FS (Footswitch)	Determina si se transmiten o no mensajes MIDI generados al presionar el pedal conectado al conector "ASSIGNABLE", al generador interno y externo de tonos.

[F4] PRESET



Desde esta pantalla podrá hacer ajustes relativos a "Voice" para cada zona, en el número de programa "Master" seleccionado. De esta manera, seleccionar un "Master" diferente automáticamente carga un grupo completamente diferente de voces y ajustes relativos a las mismas para las cuatro zonas.

NOTA Utilizando el botón [F6] "SEND", podrá seleccionar si los ajustes en la pantalla "PRESET" se aplican inmediatamente o no.

Si el botón [F6] "SEND" está encendido (SEND+), cada mensaje MIDI saldrá del S90 ES tan pronto como cambie cada parámetro en esta pantalla.

Si el botón [F6] "SEND" está apagado (SEND), cada mensaje MIDI saldrá del S90 ES después de haber guardado el "Master" editado y luego seleccione "Master" otra vez.

Sin embargo, los parámetros ajustados a "off" en la pantalla [F1] TRANS o [F3]TX SW no pueden salir (output).

BankMSB, BankLSB, PgmChange (Program Change)	Determina la asignación de Voces para cada zona en el "Master" seleccionado. Ajustes: Véase a la Lista de Voces ("Voice List") en el folleto separado "Data List".
Volume	Determina el nivel de salida de la Voz en cada zona. Ajustes: 0 ~ 127
Pan	Determina la posición de paneo estéreo de cada Voz en cada zona. Ajustes: L64 (Left) ~ C (Center) ~ R63 (Right)

[F5] CS (Control slider)

Desde esta pantalla podrá determinar qué números de control de cambio se usan para los "sliders" en cada zona. Estos ajustes están disponibles solamente cuando el parámetro "slider" (en la pantalla [F2] OTHER en el "Common Edit") está ajustado a "zone".

Ajustes: 0 ~ 127

Modo "Voice"
 Modo "Performance"
 Modo "Multi"
 Modo "Multi Voice"
 Modo "Sequence Play"
 Modo "Utility"
 Modo "File"
 Modo "Master"

Referencia

Modo "Master Job"**[MASTER] → [JOB]**

El modo "Master Job" contiene dos útiles operaciones (llamadas "Jobs" – "trabajos") – una permite inicializar ("reset") los datos "Master" y la otra permite transmitir su datos "Master" editada a un dispositivo externo de memoria USB u ordenador.

Después de ajustar los parámetros como sea requerido en la pantalla seleccionada, presione el botón [ENTER] para ejecutar el trabajo.

[F1] INIT (Initialize)

Esta función le permite inicializar ("reset") todos los parámetros "Master" a sus ajustes por defecto. También permite inicializar selectivamente ciertos parámetros tales como, ajustes comunes, ajustes para cada zona y así sucesivamente, esto resulta muy útil cuando se está creando un "Master" completamente nuevo desde cero.

Tipos de parámetros (para inicializar): All, Common, Zone

ALL	Todos los ajustes del "Master" seleccionado se inicializan.
Common	Los ajustes de parámetro "Common" del "Master" seleccionado se inicializan.
Zone	Es posible inicializar los ajustes de zona a uno de los siguientes tres tipos.
Split	Divide el rango de teclado utilizando "Zone 1" y "Zone 2". "UpperCh" determina el canal transmisor MIDI del rango superior del teclado. "LowerCh" determina el canal transmisor del rango inferior del teclado, y "SplitPoint" determina el número de nota (C2 ~ G8) que separa el rango superior del rango inferior del teclado.
4Zone	Inicializa las cuatro zonas.
Layer	Permite sobreponer dos partes usando "Zone 1" y "Zone 2". "UpperCh" y "LowerCh" determinan el canal transmisor MIDI de ambas zonas respectivamente.

[F4] BULK (Bulk Dump)

Esta función permite enviar todos los parámetros editados en el "Master" seleccionado a un ordenador u otro dispositivo MIDI para archivar los datos. Para detalles, ver página 126.

NOTA Para ejecutar "Bulk Dump", necesitará ajustar el número correcto de dispositivo MIDI con la siguiente operación: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.

Modo "Master Store"**[MASTER] → Master selection → [STORE]**

Esta función permite guardar su "Master" editado en la memoria "User". Para detalles, véase la página 126 en la sección Guía Rápida.

Apéndice

Pantallas de Información

Las prácticas pantallas de información le permiten ver de una sola vez algunos de los ajustes más importantes relativos a cada modo.

Seleccione el modo deseado, luego presione el botón [INFORMATION] para cargar la pantalla de información para ese modo.

Modo "Voice"



Bank

Indica el MSB/LSB (página 180) del banco de voces seleccionado.

EL 1234

Indica la voz actualmente seleccionada, estatus "on/off" de los cuatro elementos y el estatus "mono/poly" (ver página 128).

Porta (Portamento)

Indica el estatus "on/off" del interruptor Portamento de la voz actualmente seleccionada.

PB (Pitch Bend)

Indica el ajuste "Upper/Lower" del rango de "Pitch Bend".

InsA (Insertion A), InsB (Insertion B) Rev ("Reverb"), Cho (Chorus)

Indica el tipo de efecto actualmente seleccionado para cada bloque (ver página 121).

Modo "Performance"



Bank

Indica el "MSB/LSB" (página 180) del banco "Performance" actualmente seleccionado.

1 ("Plug-in board 1"), 2 ("Plug-in board 2"), 3 ("Plug-in board 3")

Indica el estatus de instalación de la respectiva tarjeta "Plug-in". El nombre de la tarjeta "Plug-in" se muestra a la derecha del número de ranura correspondiente. Cuando "Poly/Expand" (ver página 167) está ajustado a "on" en el modo "Utility", se indica "P" a la izquierda del número de ranura.

Ins (Insertion), InsPLG ("Plug-in Insertion")

Indica el número de parte a la que se aplica el efecto de inserción y el número de parte al que se aplica el efecto de inserción "Plug-in" (cuando se ha instalado la PLG100-VH).

Rev ("Reverb"), Cho (Chorus)

Indica el tipo de efecto actualmente seleccionado para cada bloque de efecto (ver página 122).

Modo "Multi"



PlugInfo/Port (estatus de instalación de la tarjeta "Plug-in")

Indica el nombre la tarjeta "Plug-in" y su número de puerto MIDI (ver página 167) a la derecha del número de ranura. Cuando "Poly/Expand" (ver página 167) está ajustado a "on" en el modo "Utility", se indica "P" a la izquierda del número de ranura.

Ins (Insertion), InsPLG ("Plug-in Insertion")

Indica el número de parte a la que se aplica el efecto de inserción y el número de parte al que se aplica el efecto de inserción "Plug-in" (cuando se ha instalado la PLG100-VH).

Modo "Sequence Play"



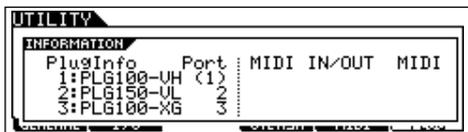
Play Dir (Play Directory)

Indica el número de ranura y la etiqueta de volumen del directorio del dispositivo de memoria USB utilizado en el modo "Sequence Play", e indica el camino hacia el directorio.

Current Dir (Current Directory)

Indica el directorio actualmente seleccionado.

Modo Utility



PlugInfo/Port (estatus de instalación de la tarjeta "Plug-in")

Indica el nombre de la tarjeta "Plug-in" y su número de puerto MIDI (ver página 167) a la derecha del número de ranura. Cuando "Poly/Expand" (ver página 167) está ajustado a "on" en el modo "Utility", se indica "P" a la izquierda del número de ranura.

MIDI IN/OUT

Indica qué terminales físicos de salida serán usados para transmitir/recibir datos MIDI. Sin embargo, la siguiente pantalla será mostrada en la pantalla [F1] GENERAL → [SF4] OTHER.



AutoLoad Dir (Auto Load Directory)

Indica el número de ranura y la etiqueta de volumen del directorio del dispositivo de memoria USB utilizado en la función "Auto Load", e indica el camino del directorio.

Modo File



USB Free

Indica la cantidad de memoria disponible (sin utilizar) del dispositivo externo de memoria USB.

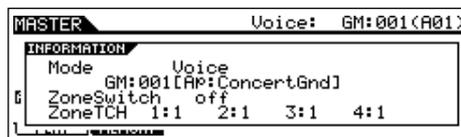
Slot, Volume Label

Indica el número de ranura y etiqueta de volumen del dispositivo externo de memoria USB utilizado en el modo "File".

Current Dir (Current Directory)

Indica el directorio actualmente seleccionado.

Modo "Master"



Modo

Indica el Modo y número de programa memorizado en el "Master" actualmente seleccionado.

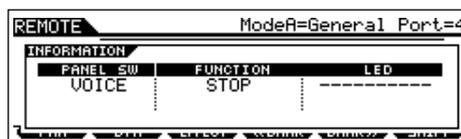
ZoneSwitch

Indica el estatus "on/off" del interruptor de zona.

ZoneTCH (Zone Transmit Channel)

Indica el canal MIDI transmisor de cada zona (cuando el "Zone Switch" está ajustado a "on").

Modo Remote Control



Ver página 83 para detalles.

Mensajes en Pantalla

Indicación LCD	Descripción
Are you sure? [YES]/[NO]	Confirma si quiere ejecutar la operación específica o no.
Arpeggio type stored.	El tipo de Arpeggio actual ha sido guardado en uno de los botones [SF1] - [SF5].
Bad USB device.	El dispositivo externo de memoria USB no se puede utilizar. Formatee el dispositivo e intente de nuevo.
Bulk protected.	Se ha recibido "Bulk data" cuando "RcvBulk" estaba ajustado a "protect" (Ver página 166).
Can't make folder.	No se pueden crear más directorios por debajo del nivel actual.
Completed.	La carga, guardada, formateada o cualquier otro trabajo ha sido completado.
Device number is off.	No se puede transmitir/recibir "Bulk data" porque el número de dispositivo está ajustado a "off".
Device number mismatch.	No se puede transmitir/recibir "Bulk Data" porque los números de dispositivo no coinciden.
Effect plug-in is not in slot 1.	La tarjeta "Plug-in" de efectos no funciona porque no se ha instalado en la ranura 1.
Executing...	Se está ejecutando una tarea de formateo u operación.
File already exists.	Ya existe un archivo con el mismo nombre que el que va a guardar.
File not found.	No se puede encontrar el tipo de archivo especificado.
Folder is too deep.	No se puede acceder a directorios por debajo de este nivel.
Folder not empty.	Ha intentado eliminar una carpeta que contiene datos.
Illegal USB device.	El dispositivo de memoria USB ha sido formateado incorrectamente.
Illegal file.	El archivo especificado para cargar no se puede utilizar en el S90 ES o no se puede cargar en el modo actual.
Illegal file name.	El nombre de archivo especificado no es aceptable.
Incompatible USB device	Un dispositivo externo de memoria USB que no puede ser utilizado con el S90 ES ha sido conectado al conector "USB TO DEVICE".
MIDI buffer full.	Error al procesar los datos MIDI porque se ha recibido demasiados datos al mismo tiempo.
MIDI checksum error.	Ha ocurrido un error al recibir "bulk data".
MIDI data error.	Ha ocurrido un error al recibir datos MIDI.
Multi plug-in is not in slot 3.	La tarjeta "Plug-in" no funciona porque no ha sido instalada en la ranura 3.
No response from USB device.	No hay respuesta del dispositivo externo de memoria USB conectado al terminal "USB TO DEVICE".
Not empty folder.	Ha intentado eliminar una carpeta que contiene datos.
Now checking plug-in board.	El S90 ES está chequeando el estatus de instalación de la tarjeta "Plug-in" durante el proceso de encendido.
Now loading... (xxxx)	Indica que se está cargando un archivo.
Now saving... (xxxx)	Indica que se está guardando un archivo.
Now scanning autoloaded files.	Localizando los archivos específicos de Auto Load.
Now working...	Ejecutando el arreglo de memoria después de cancelar la operación "Load/Save" presionando el botón [EXIT].
Overwrite? [YES]/[NO]	Una operación de guardado sobrescribirá datos en el dispositivo externo de memoria USB y este mensaje confirma si se desea continuar o no. Presione [INC/YES] o [DEC/NO] según sea necesario.
Please keep power on.	Los datos están siendo escritos en la memoria interna. Nunca intente apagar el instrumento mientras se escriben datos a la memoria interna. Apagar el instrumento mientras se muestra este mensaje puede resultar en la pérdida de todos los datos "user" y puede causar que el sistema se bloquee. Lo cual resulta también en que el S90 ES no pueda iniciar correctamente la próxima vez que se encienda.
Please stop sequencer.	La operación que ha intentado ejecutar no puede ser realizada durante la reproducción de secuencia.
PLG100 not supported.	La función "Plug-in" "All Bulk Save" no se puede aplicar a las tarjetas serie PLG100,
Plug-in1 communication error.	La tarjeta "Plug-in" que ha sido instalada en la ranura 1 no funciona.
Plug-in1 type mismatch.	Se ha seleccionado una voz "user" creada utilizando una tarjeta "Plug-in" instalada previamente en la ranura 1 y que ahora ha sido desinstalada.
Plug-in2 communication error.	La tarjeta "Plug-in" que ha sido instalada en la ranura 2 no funciona.
Plug-in2 type mismatch.	Se ha seleccionado una voz "user" creada utilizando una tarjeta "Plug-in" instalada previamente en la ranura 2 y que ahora ha sido desinstalada.
Plug-in3 communication error.	La tarjeta "Plug-in" que ha sido instalada en la ranura 3 no funciona.
Plug-in3 type mismatch.	Se ha seleccionado una voz "user" creada utilizando una tarjeta "Plug-in" instalada previamente en la ranura 3 y que ahora ha sido desinstalada.
Power on mode stored.	El ajuste del número de programa seleccionado automáticamente al encender el S90 ES ha sido guardado.
Read only file.	Ha intentado eliminar, renombrar o sobrescribir un archivo de solo lectura.
Receiving MIDI bulk.	El S90 ES está recibiendo "MIDI bulk data".
System memory crashed.	Ha fallado la escritura de datos en la memoria interna.

Indicación LCD	Descripción
This performance uses user voices.	La "Performance" que ha seleccionado incluye datos de voz "user". Asegúrese de que la voz guardada existe en el banco de voces "user" apropiado.
Too many favorites.	Ha intentado asignar más de 257 voces a la categoría de Favoritos.
Transmitting MIDI bulk.	El S90 ES está transmitiendo "MIDI bulk data".
Unknown file format.	El formato del archivo no se reconoce.
USB connection terminated. Press [ENTER].	Ha ocurrido un corte en la conexión con el dispositivo externo de memoria USB debido a fallo de corriente eléctrica. Desconecte el dispositivo externo de memoria USB del conector "USB TO DEVICE" y presione el botón [ENTER].
USB device connecting.	Reconociendo el dispositivo externo de memoria USB conectado al terminal "USB TO DEVICE".
USB device full.	El dispositivo externo de memoria USB está lleno y no se pueden guardar más datos. Utilice un nuevo dispositivo o borre datos que no necesite para liberar espacio.
USB device not ready.	Un dispositivo externo de memoria USB no está insertado o conectado adecuadamente al S90 ES.
USB device read/write error.	Ha ocurrido un error mientras se escribe o lee (a/desde) un dispositivo externo de memoria USB.
USB device unformatted.	El disco no tiene formato, o el formato no es reconocido por el S90 ES.
USB device write protected.	El dispositivo externo de memoria USB está protegido contra escritura, o ha intentado escribir datos en un medio de solo lectura tal como un CD-ROM.
USB power consumption exceeded.	El consumo de electricidad del dispositivo externo de memoria USB conectado al terminal "USB TO DEVICE" excede el valor regulado.
USB transmission error.	Ha ocurrido un error en la comunicación con el dispositivo externo de memoria USB.
Utility stored.	Los ajustes en el modo "Utility" han sido guardados.

Acerca de MIDI

MIDI son las siglas de "Musical Instrument Digital Interface" (interfaz digital de instrumentos musicales), que permite la comunicación de instrumentos musicales electrónicos entre sí, enviando y recibiendo datos de notas, cambios de control, cambios de programa y otros tipos de datos o mensajes compatibles con MIDI. La comunicación está asegurada incluso entre instrumentos musicales y equipos de diferentes fabricantes.

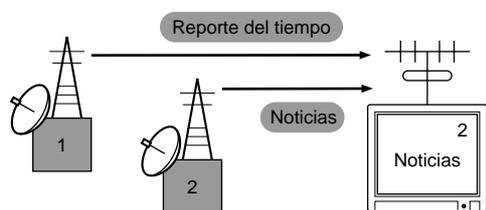
Este sintetizador puede controlar otros dispositivos MIDI transmitiendo datos de nota y diversos tipos de datos de controlador. También puede ser controlado mediante mensajes MIDI recibidos que determinarán automáticamente el modo del generador de tonos, seleccionarán los canales MIDI, las voces y los efectos, cambiarán los valores de los parámetros y, lógicamente, reproducirán las voces especificadas para las diferentes partes.

Muchos mensajes MIDI en la sección Acerca de MIDI y el "MIDI Data Format" (en la lista separa "Data List") se expresan con números decimales, hexadecimales o binarios. Los números hexadecimales pueden incluir la letra "H" como sufijo. La letra "n" indica un número entero.

Canales MIDI

Los datos MIDI son transferidos a través de 16 canales numerados del 1 al 16. Utilizando estos canales se pueden enviar los datos de secuencia de 16 partes de instrumento, a través de un cable MIDI.

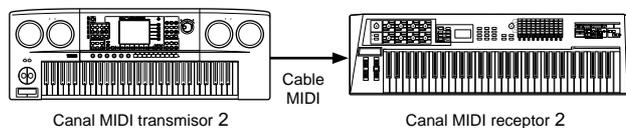
Para entender mejor los canales MIDI, se puede pensar en ellos como si fuesen los canales de televisión. Cada estación transmite por un canal separado. El televisor de su casa recibe muchos programas simultáneamente de varias estaciones de TV y usted selecciona el canal apropiado para ver el programa deseado.



MIDI sigue el mismo principio básico.

El instrumento transmisor envía datos MIDI a través de un canal específico (canal de transmisión MIDI) por un solo cable al instrumento receptor. Si el canal MIDI del instrumento receptor (canal de recepción MIDI) concuerda con el canal de transmisión, el instrumento receptor sonará de acuerdo con los datos enviados por el instrumento transmisor.

Si desea información sobre cómo ajustar los canales de transmisión y recepción MIDI, consulte la página 65.



Canal MIDI y puerto MIDI

Los datos MIDI son asignados a uno de los dieciséis canales. Sin embargo podemos traspasar el límite de los dieciséis canales utilizando puertos MIDI separados, cada uno de ellos soportando 16 canales. Para detalles, ver página 67.

Mensajes MIDI transmitidos/reconocidos por este sintetizador

Los mensajes MIDI pueden dividirse en dos grupos: mensajes de canal y mensajes de sistema. A continuación se ofrece una explicación de los diversos tipos de mensajes MIDI que puede transmitir/recibir este sintetizador.

NOTA Algunas de las siguientes explicaciones se describen en un sentido general y no necesariamente cómo se relacionan con el S90 ES. Para detalles sobre el comportamiento del S90 ES al recibir cada mensaje MIDI, Véase a "MIDI Data Format" y "MIDI Implementation Chart" en la "Data List" separada.

Mensajes de Canal

Estos mensajes contienen datos relacionados con el comportamiento del teclado para el canal especificado.

■ Note On/Off

Son mensajes generados cuando se toca el teclado.

"Note On": mensaje generado cuando se pulsa una tecla

"Note Off": mensaje generado cuando se libera una tecla

Cada mensaje incluye un número de nota específico que corresponde a la tecla pulsada, además de un valor de velocidad de pulsación basado en la fuerza ejercida al tocar la nota.

Margen de recepción de notas = C-2 (0) – G8 (127), C3 = 60

Margen de velocidad de pulsación = 1 – 127 (sólo se recibe la velocidad de pulsación de nota activada).

■ Cambio de control

Los mensajes de cambio de control le permiten seleccionar un banco de voces, controlar el volumen, el paneo, la modulación, el tiempo de portamento, el brillo y otros parámetros de controlador, mediante números de cambio de control determinados que corresponden a cada uno de los diversos parámetros.

Bank Select MSB (Control nº#000) Bank Select LSB (Control nº#032)

Son mensajes que seleccionan números de banco de voces de variación, combinando y enviando el MSB y el LSB desde un dispositivo externo. Los mensajes MSB y LSB funcionan de manera diferente según el modo de generador de tonos. Los números MSB seleccionan tipos de voces ("normal o drum"), y los números LSB seleccionan bancos de voces. (Para más información sobre bancos y programas, consulte "Voice List" en la "Data List" adjunta).

Modulation Wheel (Control nº 001)

Son mensajes que controlan la profundidad del vibrato mediante la rueda de modulación. Un ajuste a 127 produce el máximo vibrato, mientras que un valor de 0 desactiva el vibrato.

Portamento Time (Control nº 005)

Son mensajes que controlan la duración del portamento o el deslizamiento continuo del tono entre notas interpretadas sucesivamente. El ajuste a 127 produce el máximo tiempo de portamento, mientras que un valor de 0 produce el mínimo tiempo de portamento. Cuando se activa el parámetro de cambio de portamento (control nº 065), con el valor especificado puede ajustarse la velocidad de cambio del tono.

MSB de entrada de datos (control nº 006)**LSB de entrada de datos (control nº 038)**

Son mensajes que ajustan el valor del parámetro especificado por RPN MSB/LSB (página 182) y NRPN MSB/LSB (ver página 182). El valor del parámetro está determinado por dos números de cambio de control, el MSB y el LSB.

Main Volume (Control nº 007)

Mensajes que controlan el volumen de cada parte. El ajuste a 127 produce el máximo volumen, y 0 anula el volumen.

Pan (Control nº 010)

Mensajes que controlan el paneo estéreo de cada parte (para la salida estéreo). El ajuste a 127 coloca el sonido en el extremo derecho, mientras que 0 coloca el sonido en el extremo izquierdo.

Expression (Control nº 011)

Mensajes que controlan la expresión de entonación de cada parte de la "Performance". El ajuste a 127 produce el máximo volumen, y 0 anula el volumen.

Hold1 (Control nº 064)

Mensajes que controlan la activación/desactivación del "sustain". El ajuste a un valor entre 64-127 activa el "sustain", mientras que el ajuste entre 0-63 lo desactiva. Mientras el "sustain" está activado, las notas que se tocan tendrán "sustain" incluso si se recibe un mensaje de Note Off.

NOTA La función medio pedial (half damper) le permite controlar finalmente la longitud del "sustain" sobre un rango de 1 a 127, de acuerdo con la profundidad con la que se presione el pedal.

Portamento (Control nº 065)

Mensajes que controlan la activación/desactivación del portamento. El ajuste a un valor entre 64-127 activa el portamento, mientras que el ajuste entre 0-63 desactiva el portamento.

Si el portamento está activado y el parámetro "Mono/Poly" está ajustado a "mono", es posible ejecutar un legato expresivo. En otras palabras, cuando se toca una nota antes de liberar la anterior, la afinación se deslizará suavemente de nota a nota y las formas de onda (PEG, FEG y AEG) permanecerán en efecto de una nota a otra, simulando el comportamiento natural de los instrumentos acústicos. La velocidad de deslizamiento de la afinación es determinada por el tiempo de portamento (Control nº005).

Sostenuto Pedal (Control nº 066)

Son mensajes que controlan la activación/desactivación del sostenuto. El ajuste a un valor entre 64-127 activa el sostenuto, mientras que el ajuste entre 0-63 lo desactiva. Si se toca notas y se mantiene pisado el pedal de sostenuto, se sostendrán dichas notas cuando se toque las siguientes, hasta que el pedal sea liberado.

Harmonic Content (Control nº 071)

Mensajes que ajustan la resonancia del filtro de cada parte. El valor ajustado es un valor de compensación que se sumará o restará a los datos de voz.

Release Time (Control nº072)

Mensajes que ajustan el tiempo de liberación del AEG para cada parte. El valor ajustado es un valor de compensación que se sumará o restará a los datos de voz.

Attack Time (Control nº 073)

Mensajes que ajustan el tiempo de ataque del AEG para cada parte. El valor ajustado es un valor de compensación que se sumará o restará a los datos de voz.

Brightness (Control nº 074)

Mensajes que ajustan el filtro de la frecuencia "cutoff" de cada parte. El valor ajustado es un valor de compensación que se sumará o restará a los datos de voz.

Decay Time (Control nº 075)

Mensajes que ajustan el tiempo de "decay" del AEG para cada parte. El valor ajustado es un valor de compensación que se sumará o restará a los datos de voz.

Effect Send Level 1 (Reverb Depth) (Control nº 091)

Especifica el nivel de envío del efecto "Reverb".

Effect3 Send Level 3 (Chorus Depth) (Control nº 093)

Mensajes que ajustan el nivel de envío del efecto de "chorus".

Data Increment (Control nº 096)**Data Decrement (Control nº 097)**

Mensajes que aumentan o disminuyen el valor MSB de la sensibilidad de "pitch bend", afinación exacta o afinación aproximada en pasos de 1. Antes deberá asignar uno de estos parámetros con el RPN del dispositivo externo.

NRPN (Non Registered Parameter Number) LSB (Control nº 098) (solo para tarjeta "Plug-in")
NRPN (Non Registered Parameter Number) MSB (Control nº 099) (solo para tarjeta "Plug-in")

Mensajes que ajustan el vibrato, filtro, EG, configuración de batería u otros parámetros de una voz. Primero deben enviarse el MSB y el LSB del NRPN para especificar el parámetro que se desea controlar. Luego debe utilizarse la introducción de datos ("Data Entry", ver página 181) para ajustar el valor del parámetro especificado. Tenga en cuenta que una vez ajustado el NRPN para un canal, la siguiente introducción de datos será reconocida como el mismo cambio de valor del NRPN. Por tanto, después de utilizar el NRPN deberá ajustar un valor Nulo (7FH, 7FH) para evitar resultados inesperados. Encontrará más detalles en el manual de uso de la tarjeta "Plug-in" correspondiente.

RPN (Registered Parameter Number) LSB (Control nº 100)
RPN (Registered Parameter Number) MSB (Control nº 101)

Mensajes que compensan, suman o restan valores de los parámetros de sensibilidad al "pitch bend" afinación y otros parámetros de una parte. Primero deben enviarse el MSB y el LSB del RPN para especificar el parámetro que se va a controlar. Después debe ajustarse el valor del parámetro especificado con la función de incremento/decremento de datos. Tenga en cuenta que, una vez ajustado el RPN para un canal, la siguiente introducción de datos será reconocida como el mismo cambio de valor del RPN. Por tanto, después de utilizar el RPN deberá ajustar un valor Nulo (7FH, 7FH) para evitar resultados inesperados. Pueden recibirse los siguientes números de RPN.

MSB de RPN	LSB de RPN	PARÁMETRO
00H	00H	Sensibilidad de "pitch bend"
00H	01H	Afinación exacta
00H	02H	Afinación aproximada
7FH	7FH	Nulo

Mensajes de modo de canal

Pueden recibirse los siguientes mensajes de modo de canal.

2nd BYTE	3rd BYTE	MENSAJE
120	0	All Sound Off
121	0	Reset All Controller
123	0	All Notes Off
126	0-16	Mono
127	0	Poly

Todos los sonidos desactivados (control nº120)

Anula todos los sonidos emitidos por el canal especificado. No obstante, se mantiene el estado de los mensajes de canal tales como "Note On" y "Hold On".

Reajustar todos los controladores (control nº 121)

Los valores de los siguientes controladores se reajustarán a sus valores de fábrica.

Controlador	Valor Inicial
Pitch Bend	0 (center)
Aftertouch	0 (min)
Modulation	0 (min)
Expression	127 (max)
Breath Controller	127 (max)
Foot Controller	127 (max)
Assign A	0 (center)
Assign B	0 (center)
Assign 1	0 (center)
Assign 2	0 (center)
Sustain Switch	0 (off)
Sostenuto Switch	0 (off)
RPN	Número no especificado, los datos internos no cambian

Todas las notas desactivadas (control nº 123)

Anula todas las notas activadas del canal especificado. Sin embargo, si "Hold1" o Sostenuto están activados, las notas seguirán sonando hasta que se desactiven.

Mono (control nº 126)

Realiza la misma función que cuando se recibe un mensaje de desactivación de todos los sonidos, y si el tercer "byte" (número monofónico) se encuentra en el margen de 0 – 16, ajusta el canal correspondiente al modo "mono".

Poly (control nº127)

Realiza la misma función que cuando se recibe el mensaje de desactivación de todos los sonidos, y ajusta las partes correspondientes a esos canales al modo "Poly".

■ Cambio de programa

Mensajes que determinan la voz que se selecciona para cada parte. Con una combinación de selecciones de banco, es posible determinar no sólo los números de voces básicos sino también los números de variación de banco de voces. Encontrará una relación de las voces en el folleto "Data List" adjunto.

NOTA Tenga en cuenta que los programas del S90 ES se numeran a partir de 1. Esto significa, que cuando utilice números de cambio de programa MIDI entre 0 y 127, tendrá que restar 1 del programa del S90 ES para determinar el número correcto de cambio de programa MIDI. (Por ejemplo, para cargar el número de programa 128 en el S90 ES, tendrá que especificar número de cambio de programa MIDI 127.)

■ "Pitch Bend"

Son mensajes continuos de controlador que permiten que la afinación de las notas especificadas suba o baje en la cantidad y el tiempo indicados.

■ Aftersustain de canal

Mensajes que permiten controlar los sonidos por la presión aplicada después de la pulsación inicial de las teclas. Estos mensajes aplican a todo el canal.

■ Aftersustain polifónico

Mensajes que permiten controlar los sonidos por la presión aplicada después de la pulsación inicial de las teclas. Se aplica a cada tecla individual. Este sintetizador no transmite dichos datos desde el teclado, sino que lo hace desde su secuenciador interno.

Mensajes de Sistema

Estos mensajes son datos relacionados con el sistema general del dispositivo.

■ Mensajes exclusivos de sistema

Son mensajes que controlan diversas funciones del sintetizador, tales como el volumen y la afinación general, el modo del generador de tonos, el tipo de efecto y otros parámetros.

Sistema General MIDI (GM) System On

Cuando se recibe un mensaje de "General MIDI system on", el instrumento recibirá mensajes MIDI compatibles con el nivel 1 del sistema GM. Cuando el instrumento recibe un mensaje "GM System On", cada canal receptor de partes 1-16 (en un "Multi") será asignado a "1-16."

F0 7E 7F 09 01 F7 (Hexadecimal)

NOTA Asegúrese de que el intervalo entre este mensaje y la primera información de nota de la canción dure al menos una negra ("quarter note").

■ MIDI "Master" Volume

Cuando se recibe este mensaje, el MSB de volumen se aplicará al parámetro de sistema.

* mm (MSB) = valor de volumen adecuado, ll (LSB) = desestimado

F0 7F 7F 04 01 ll mm F7 (Hexadecimal)

Modo Change

Cuando se recibe este mensaje, cambiará el modo del S90 ES.

* n = número de dispositivo (ver página 166)

* m = 0, 1, or 3 (0: Modo Voice, 1: Modo "Performance", 2: no disponible, 3: Modo "Multi", 4: Master)

F0 43 1n 7F 01 0A 00 01 0m F7 (Hexadecimal)

■ Mensajes en tiempo real del sistema

Estos mensajes controlan el secuenciador.

Active Sensing (FEH)

Una vez que se ha recibido un FEH (detección activa), si no se reciben más datos MIDI durante un intervalo superior a aproximadamente 300 milisegundos, el MOTIF ES realizará la misma función que cuando se reciben mensajes de desactivación de todos los sonidos, desactivación de todas las notas e inicialización de todos los controladores, y luego volverá a un estado en el que no se monitorean los FEH.

Timing Clock (F8H)

Este mensaje se transmite con un intervalo fijo para sincronizar los instrumentos MIDI conectados. Puede seleccionar si el S90 ES utiliza el reloj de sincronización interno o los mensajes de reloj externos recibidos vía MIDI IN, ajustando el parámetro MIDI Sync: [UTILITY] → MIDI display → "MIDI Sync."

Start (FAH)

Este mensaje permite a los datos de secuencia MIDI iniciar la reproducción desde el principio. El mensaje se transmitirá cuando se pulse el botón [F6] ► ("Play") al principio del archivo de canción MIDI.

Continue (FBH)

Este mensaje permite a los datos de secuencia MIDI iniciar la reproducción desde la posición actual en la canción. El mensaje se transmitirá cuando se pulse el botón [F6] ► ("Play") en medio del archivo de canción MIDI.

Stop (FCH)

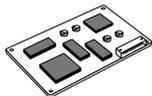
Este mensaje hace que los datos de secuencia MIDI (canción) detengan la reproducción. El mensaje se transmitirá cuando se pulse el botón [F6] ■ (Stop) durante la reproducción.

NOTA Puede habilitar la transmisión de mensajes de reloj de sincronización, comenzar, continuar y parar de este sintetizador con el parámetro "SeqCtrl": [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → SeqCtrl.

Instalación de hardware opcional

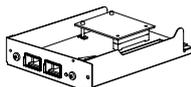
Dispositivos disponibles

Tarjetas "Plug-in"

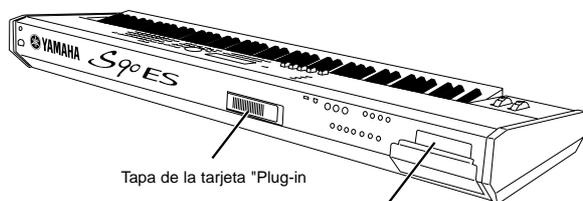


Se pueden instalar hasta tres tarjetas

mLAN16E



Sitios para la instalación



Tapa de la tarjeta "Plug-in"

Tapa de la mLAN16E

Precauciones con la instalación

Antes de instalar el hardware opcional, compruebe que dispone de un destornillador Phillips y de un espacio de trabajo amplio. También puede que sea necesario disponer de almohadillas de protección o de soporte.

⚠ ADVERTENCIAS

- Antes de comenzar la instalación, apague el instrumento y los periféricos conectados, y desconéctelos de la toma de alimentación. A continuación desconecte todos los cables que hay entre el instrumento y los demás dispositivos (si deja conectado el cable de alimentación mientras trabaja, podría exponerse a una descarga eléctrica. Si deja los demás cables conectados podrían entorpecer el trabajo). La instalación o desinstalación de cualquier dispositivo SOLO debe comenzar después que el instrumento (y cualquier otro hardware opcional) haya vuelto a la temperatura normal de la habitación.
- Tenga cuidado de que no caigan tornillos en el interior del instrumento durante la instalación (para evitarlo, mantenga las unidades opcionales y la cubierta alejadas del instrumento). Si esto ocurriese, asegúrese de extraerlos de la unidad antes de encenderla. Los tornillos sueltos en el interior del instrumento pueden ocasionar un funcionamiento incorrecto o daños considerables. Si no puede recuperar un tornillo caído, póngase en contacto con el distribuidor de Yamaha para pedir ayuda.
- Instale las unidades opcionales con cuidado, tal y como se explica en el siguiente procedimiento. Una instalación incorrecta podría ocasionar cortocircuitos y por tanto, daños irreversibles, así como riesgo de incendio.
- No desmonte, modifique o aplique una fuerza excesiva a las zonas de tarjeta y conectores de las unidades opcionales. Si dobla o manipula las tarjetas o los conectores podrían producirse descargas eléctricas, incendios o fallos en el equipo.
- Antes de usar las unidades opcionales, toque ligeramente la superficie metálica a la que vaya a acoplar la tapa de la unidad (o cualquier área metálica similar, prestando atención a los bordes afilados) con la mano para descargar la corriente estática de su cuerpo. Tenga en cuenta que incluso una descarga electrostática pequeña podría ocasionar daños en estos componentes.

⚠ PRECAUCIONES

- Se recomienda usar guantes para proteger las manos de los salientes metálicos existentes en las unidades opcionales y otros componentes. Si toca los cables o los conectores sin protección en las manos, podría dañarse los dedos, además de degradar el contacto eléctrico o producir daños electrostáticos.
- Trate las unidades opcionales con cuidado. Las caídas y otros tipos de impactos podrían ocasionar daños o anomalías operativas.
- Preste atención a la electricidad estática, ya que una descarga podría dañar los chips de los circuitos integrados de la tarjeta "Plug-in". Antes de usar la tarjeta "Plug-in" opcional, y para reducir los riesgos de la electricidad estática, toque alguna parte metálica, que no sea la zona pintada o un cable de toma de tierra en los dispositivos que lo tengan.
- No toque las piezas metálicas expuestas de la tarjeta de circuito, ya que podría producirse un contacto defectuoso.
- Cuando mueva un cable, tenga cuidado de que no se quede atrapado en la tarjeta "Plug-in" del circuito. Si fuerza el cable de alguna manera, podría cortarlo u ocasionar daños.
- Procure no extraviar ningún tornillo, ya que todos cumplen alguna función.
- No utilice tornillos distintos a los instalados en el instrumento.

Instalación de tarjetas "Plug-in" opcionales

Las distintas tarjetas opcionales "Plug-in" que se venden por separado permiten ampliar la biblioteca de voces del instrumento. El S90 ES dispone, en el panel posterior, de tres ranuras para las tarjetas "Plug-in", lo que le permite instalar hasta tres tarjetas para usarlas simultáneamente. Para más detalles sobre la línea de tarjetas que pueden utilizarse con el S90 ES, ver página 99.

NOTA La tarjeta "Plug-in" de armonía vocal (PLG100-VH) sólo puede instalarse en la ranura 1.

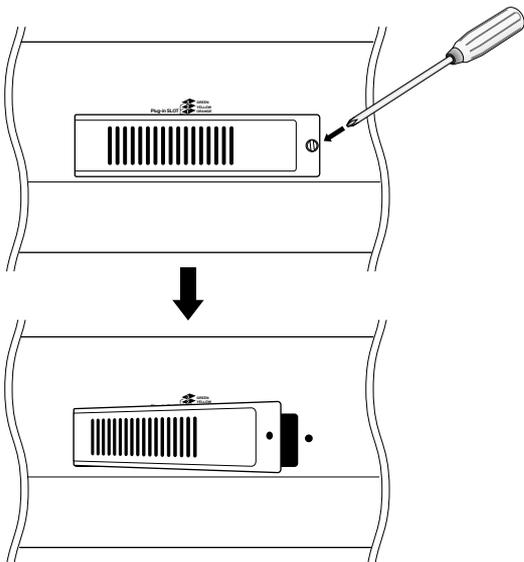
NOTA La tarjeta "Plug-in" multiparte (PLG100-XG) sólo puede instalarse en la ranura 3.

NOTA La tarjeta "Plug-in" de parte simple puede instalarse en cualquiera de las tres ranuras.

1 Apague el S90 ES y desconecte el cable de alimentación. Desconecte también todos los dispositivos externos conectados al S90 ES.

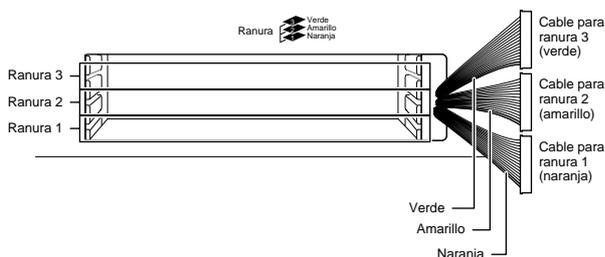
2 Retire el tornillo largo de la tapa de la bahía de ampliación del panel posterior con un destornillador Phillips.

IMPORTANTE Coloque el tornillo en un sitio seguro. Tenga cuidado de no perder ningún tornillo, ya que todos son necesarios.

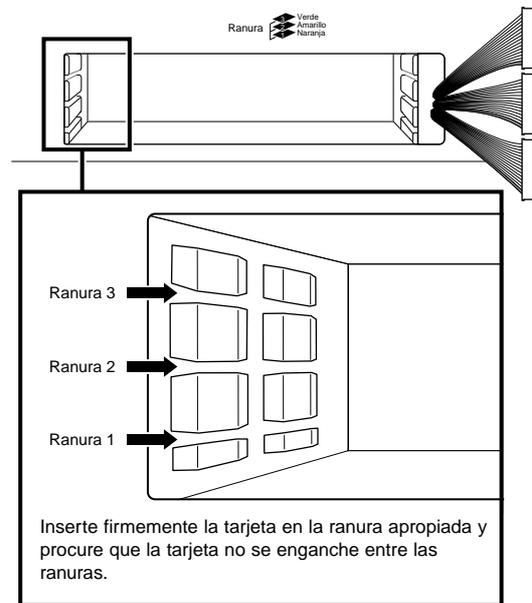


3 Retire los cables planos que se van a conectar a la tarjeta "Plug-in" en el interior del S90 ES.

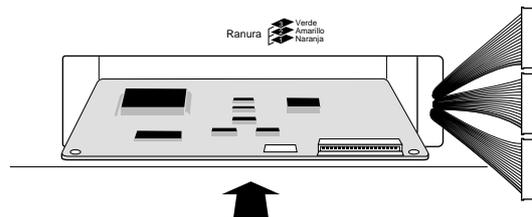
Las ranuras están asignadas a los cables con un código de color: Ranura 1 – naranja, Ranura 2 – amarillo, Ranura 3 – verde.



4 Inserte la tarjeta en los carriles de guía en el interior del S90 ES unos dos tercios, con el lado del conector hacia arriba y hacia adelante.



5 Introduzca la parte restante de la tarjeta "Plug-in" en la bahía de expansión.

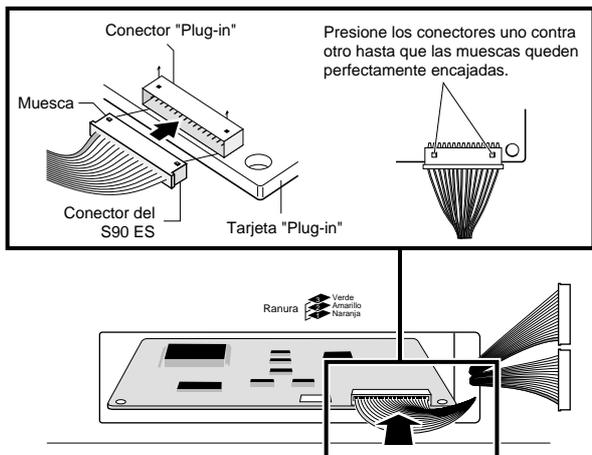


NOTA La tarjeta "Plug-in" de armonía vocal (PLG100-VH) solo puede ser instalada en la ranura 1. No puede ser instalada en la ranura 2 ó 3.

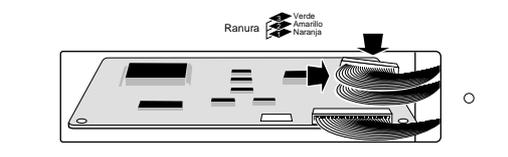
NOTA La tarjeta "Plug-in" multiparte (PLG100-VH) solo puede ser instalada en la ranura 3. No puede ser instalada en la ranura 1 ó 2.

6 Conecte el cable a la tarjeta "Plug-in".

Asegúrese de conectar el cable apropiado, el color del cable debe ser el mismo que el de la ranura en la que se va a conectar.



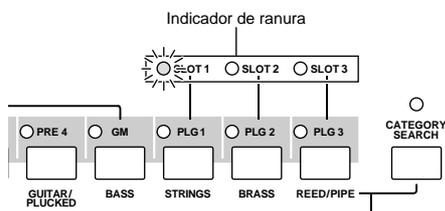
7 Inserte de nuevo el cable en el S90 ES, asegurándose que no sobresale ninguna parte del mismo fuera del instrumento.



8 Vuelva a colocar la tapa con el tornillo que retiró en el paso 2 anterior.

6 Compruebe que la tarjeta "Plug-in" instalada funciona correctamente.

Después de conectar el cable de alimentación al S90 ES, encienda el instrumento. Luego aparecerá la pantalla principal y se iluminará el indicador de ranura correspondiente en el ángulo superior derecho del panel frontal. Esto indica que la instalación de la tarjeta se ha llevado a cabo con éxito. Si no se ha conectado el cable correctamente o firmemente (consulte las notas anteriores), el indicador no se iluminará.



En este ejemplo, se ha instalado una tarjeta "Plug-in" en la ranura 1.

Instalación de la mLAN16E

Es posible conectar a este instrumento una tarjeta de expansión mLAN16E opcional.

1 Apague el S90 ES y desconecte el cable de la red. Compruebe, también, que el S90 ES no está conectado a ningún dispositivo externo.

2 Dé la vuelta al S90 ES, de manera que el teclado quede boca abajo, para poder acceder a la parte inferior del instrumento.

Para proteger los mandos y ruedas, coloque las cuatro esquinas del teclado sobre soportes tales como revistas o almohadillas.

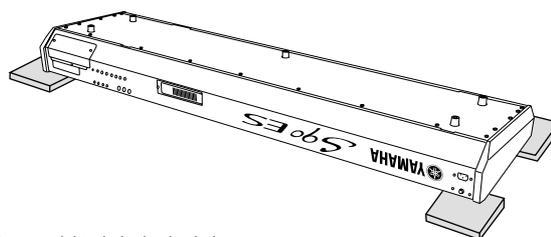
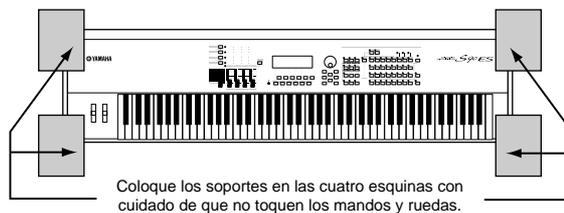


Imagen del teclado desde abajo.

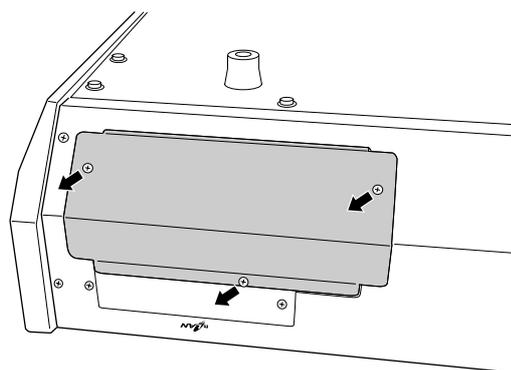


⚠ IMPORTANTE

Puesto que este instrumento es muy pesado, este procedimiento no debe llevarlo a cabo una sola persona sino que debe hacerse entre dos o tres personas.

3 Retire la tapa de la parte inferior.

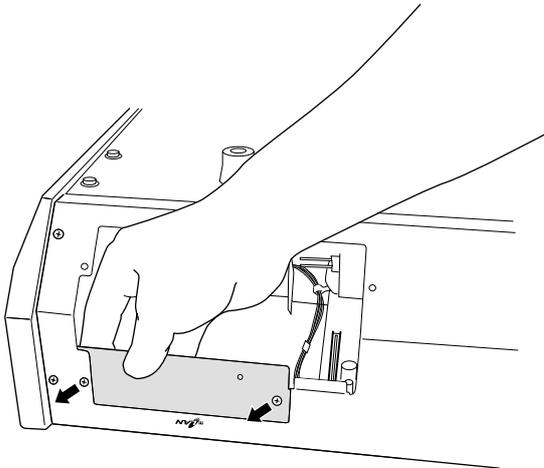
Con el panel posterior del instrumento hacia usted, quite los tornillos de la tapa con un destornillador y retire la tapa del instrumento.



IMPORTANTE Guarde los tornillos en un lugar seguro. Tendrá que utilizarlos para volver a colocar la tapa del S90 ES una vez instalada mLAN16E. Asegúrese también de mantener la tapa en un lugar seguro. No deje la tapa dentro del instrumento.

4 Retire la segunda tapa (mostrada más abajo).

Sostenga la tapa con su mano y retire los dos tornillos.

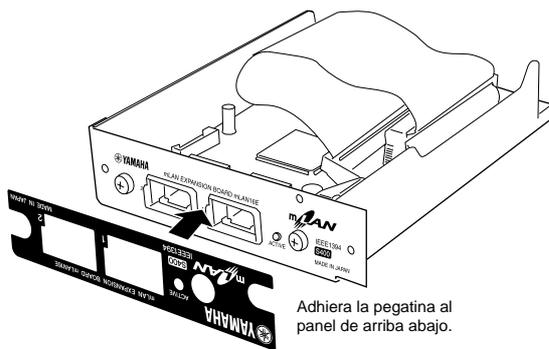


¡IMPORTANTE Mantenga los tornillos en un lugar seguro. Serán utilizados cuando se instale la mLAN16E en el S90 ES. Asegúrese también de mantener la tapa en un lugar seguro. No deje la tapa dentro del instrumento.

5 Retire la mLAN16E de su envoltorio.

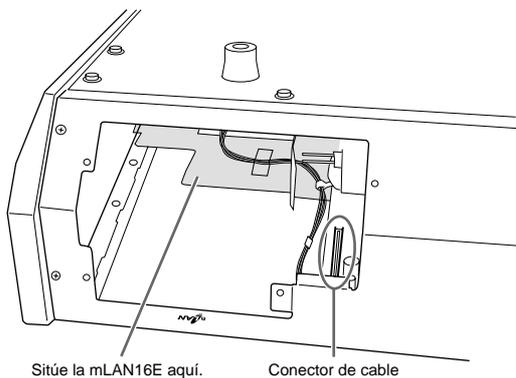
6 Adhiera la etiqueta/pegatina a la parte frontal de la mLAN16E.

Retire el film transparente de protección de la etiqueta, luego aplíquelo al panel de la mLAN16E.



Adhiera la pegatina al panel de arriba abajo.

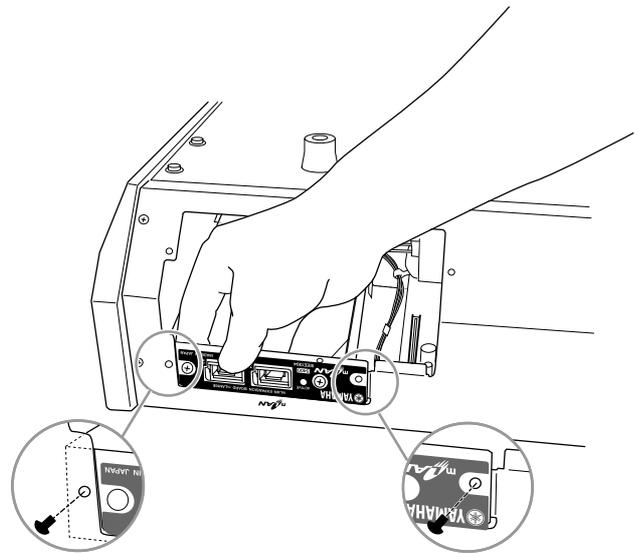
7 Asegure la mLAN16E al S90 ES.



Sitúe la mLAN16E aquí.

Conector de cable

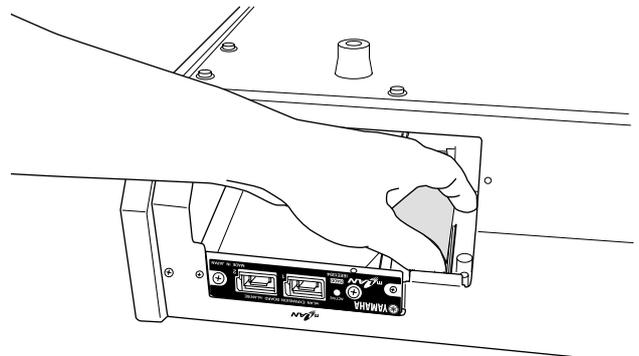
Inserte la mLAN16E en la abertura del instrumento con el panel mirando hacia afuera. Mientras sostiene el panel con su mano, asegure el panel al instrumento con los tornillos retirados en el paso 4 (descrito arriba)



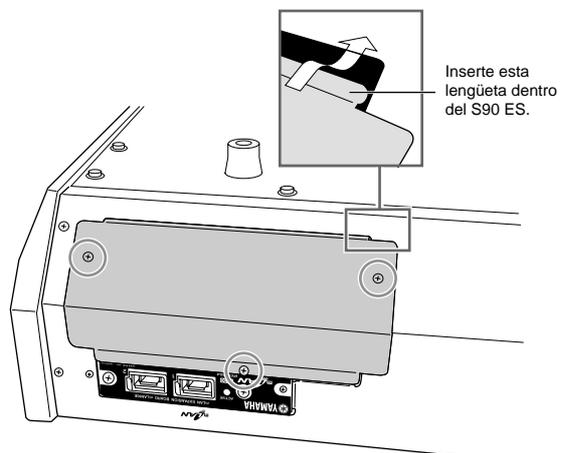
Asegure el tornillo con el panel frontal de la mLAN16E dentro del instrumento.

Asegure el tornillo con el panel frontal de la mLAN16E fuera del instrumento.

8 Inserte el conector en el otro extremo del cable de cinta plano, a la tarjeta de circuito del S90 ES.



9 Reinstale la tapa que retiró en el paso 3 en orden inverso.



Inserte esta lengüeta dentro del S90 ES.

Especificaciones

Teclado		88 teclas, efecto de macillos compensados (presión inicial/ "aftertouch")	
Bloque generador de tonos	Generador de Tonos	AWM2 (conforme al sistema "Plug-in" de síntesis modular)	
	Polifonía máxima	128 notas + la polifonía de la tarjeta "Plug-in" (si está instalada)	
	Capacidad multitímbrica	16 partes (interna) + 3 tarjetas "Plug-in", partes de entrada de audio (A/D, mLAN*) * 4 partes estéreo	
	Onda	228MB (si se convierten a formato lineal de 16 bits), 1935 formas de onda	
	Voces	Predeterminadas: 512 voces normales + 64 kits de batería GM: 128 voces normales + 1 kit de batería Usuario: 128 x 2 (Banco 1: original, banco 2: copiadas desde banco predeterminado) Normal Voice + 32 drum kits	
	Voz "Plug-in"	Predeterminadas para PLG150-AN/DX/PF/DR/PC: 64 Predeterminadas para PLG-150VL: 192 Usuario: 64 para cada ranura "Plug-in"	
	Performance	User: 128 (hasta 4 partes)	
	Multi	User: 64	
	Filtro	18 tipos	
	Efectos	Reverberación x 20 tipos, chorus x 49 tipos, inserción (A, B) x 117 tipos x 8 bloques, efecto global x 8 tipos, ecualizador general (5 bandas), EQ de parte (3 bandas, estéreo), inserción "Plug-in" (si se ha instalado una PLG100-VH en la ranura 1)	
	Expansión	3 ranuras para tarjetas "Plug-in" de síntesis modular	
	Sección Secuenciador	Reproducción secuencia	SMF Formato 0 (sólo reproducción)
		BPM (Tempo)	1 - 300
Número de Pasos de Cadenas		100	
Arpeggio		Preajustado x 1,787 tipos User x 256 tipos (cuando se carga datos de User Arpeggio datos del MOTIF ES). * Es posible ajustar MIDI Sync, canal MIDI transmisor/receptor, Límite de Velocidad y Límite de Nota.	
Otros	Máster	Usuario: 128 * 4 zonas (ajustes de teclado maestro), ajustes de mando/deslizante asignable, tabla de cambio de programa	
	Software de secuenciación compatible con la función de control remoto	Para Windows®: Cubase SX 3, SQ01 V2, SONAR 4, S90 ES/MOTIF ES/MOTIF-RACK ES/MOTIF-RACK Multi Part Editors. Para Macintosh®: Cubase SX 3, Logic Pro 7, Digital Performer 4.52, S90 ES/MOTIF ES/MOTIF-RACK ES/MOTIF-RACK Editores Multi Part * Las funciones que serán controladas por el S90 ES difieren dependiendo del software que utilice.	
	Controladores	Rueda de "Pitch Bend", rueda de Modulación, Controles "slider asignables" (4), Dial de datos.	
	Pantalla	240 x 64 puntos LCD gráfica retroiluminada.	
	Conectores y Terminales	OUTPUT L/MONO, R (conector estándar de auriculares), ASSIGNABLE OUTPUT L, R (conector estándar de auriculares), A/D INPUT L, R (conector estándar de auriculares), PHONES (conector estándar estéreo de auriculares), FOOT CONTROLLER 1, 2, FOOT SWITCH x 2 (SUSTAIN, ASSIGNABLE), BREATH, MIDI IN/OUT/THRU, USB (TO HOST, TO DEVICE), AC INLET	
	Consumo	33W	
	Dimensiones, Peso	1,472 (An) x 385 (Pr) x 163 (Al) mm, 22.5 kg	
	Accesorios	Cable de corriente, Manual de Usuario (este libro), "Data List", etiqueta pegatina para mLAN16E opcional.	

* Las especificaciones y descripciones de este manual de uso poseen exclusivamente un carácter informativo. Yamaha Corp. se reserva el derecho a modificar o reemplazar los productos y especificaciones en cualquier momento sin previo aviso. Las especificaciones, el equipamiento y las opciones pueden diferir de un lugar a otro, por lo que deberá comprobarlas con su distribuidor Yamaha.

Resolución de problemas

Si no escucha ningún sonido, o escucha un sonido extraño, revise antes los tópicos descritos a continuación y tome las acciones apropiadas. Usted será capaz de resolver el problema inicializando el sistema a sus ajustes por defecto (página 21). Asegúrese de tener almacenado los datos importantes en un dispositivo externo de memoria. Si el problema persiste, consulte con su distribuidor YAMAHA.

■ No hay sonido en los altavoces.

- ¿Están los cuatro controles "slider" ajustados a niveles apropiados (diferente a cero o mínimo)? (página 16)
- ¿Está el interruptor local de control ajustado a "off"?

Si está ajustado a "off", el generador interno de tonos no sonará.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → Local Ctrl (página 69)

- Ha encendido el S90 ES y todos los equipos externos conectados?
- ¿Ha hecho todos los ajustes apropiados de nivel – incluyendo el volumen "Master" del S90 ES y los ajustes de volumen de cualquier equipo externo conectado?
- ¿Está presionado el pedal controlador (cuando está conectado al conector "FOOT CONTROLLER")?
- ¿Está utilizando un controlador MIDI externo y están los ajustes MIDI de volumen y expresión muy bajos?
- ¿Está bien conectado el S90 ES a un equipo externo relativo (p.e. amplificador o altavoces) a través de cables de audio?
- ¿Están correctos los ajustes de efecto y filtro?

Si está utilizando el filtro, trate de cambiar el ajuste "cutoff". Algunos ajustes "cutoff" pueden enmudecer el sonido completamente.

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT (página 133)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT (página 152)

[MULTI/SEQ PLAY] (selecting Multi mode) → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT (página 158)

[VOICE] → [EDIT] → Element/Key selection → [F3] FILTER (página 135)

[PERFORM] → [EDIT] → Part selection → [F4] TONE → [SF2] FILTER (página 154)

[MULTI/SEQ PLAY] (selecting Multi mode) → [EDIT] → Part selection → [F4] TONE → [SF2] FILTER (página 159)

- ¿Está el volumen o ajustes de nivel muy bajos?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volume (página 163)

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → Volume (página 129)

[VOICE] → [EDIT] → Element/Key selection → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Level (página 137)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → Volume (página 150)

[PERFORM] → [EDIT] → Part selection → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume (página 153)

[MULTI/SEQ PLAY] (selecting Multi mode) → [F2] VOL/PAN → Volume (página 157)

[MULTI/SEQ PLAY] (selecting Multi mode) → [EDIT] → Part selection → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume (página 159)

- ¿Están los parámetros "element switch, note limit, velocity limit" ajustados correctamente?

[VOICE] → [EDIT] → Element/Key selection → [F1] OSC → [SF1] WAVE → Element Sw (página 133)

[VOICE] → [EDIT] → Element/Key selection → [F1] OSC → [SF3] LIMIT (página 134)

[PERFORM] → [F2] VOICE (página 149)

[PERFORM] → [EDIT] → Part selection → [F1] VOICE → [SF1] VOICE → Part Sw (página 152)

[PERFORM] → [EDIT] → Part selection → [F1] VOICE → [SF3] LIMIT (página 152)

- Cuando el "Performance/Multi" no produce sonido, ¿Ha sido asignada una voz a cada Parte?

[PERFORM] → [F2] VOICE (página 149)

[MULTI] (selecting Multi mode) → [F3] VOICE (página 157)

- Cuando el "Performance/Multi" no produce sonido, ¿Ha sido fijado correctamente el ajuste "salida" para cada Parte?

[PERFORM] → [EDIT] → Part selection → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel (página 154)

[MULTI/SEQ PLAY] (selecting Multi mode) → [EDIT] → Part selection → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel (página 159)

- Cuando el "Multi" no produce ningún sonido, ¿el canal/puerto de salida de cada pista en el secuenciador externo y el canal/puerto receptor de cada Parte en el "Multi" están ajustados apropiadamente?

[MUTLI/SEQ PLAY] (selecting Multi mode) → [EDIT] → Part selection → [F1] VOICE → [SF2] MODE → Receive Ch (página 159)

[MUTLI/SEQ PLAY] (selecting Sequence Play mode) → Chain Step selection → [F2] OUTPUT → PORT (página 162)

NOTA Tenga en cuenta por último que el ajuste "Output" ([F2] OUTPUT) en la cadena de pasos seleccionada en el modo "Sequence Play" sea efectiva.

- Cuando el "Multi" no produce ningún sonido, ¿el ajuste de cadena de pasos del modo "Sequencer Play" está ajustado apropiadamente?

[MUTLI/SEQ PLAY] (selecting Sequence Play mode) → Chain Step selection → [F2] OUTPUT (página 162)

NOTA Tenga en cuenta por último que el ajuste "Output" ([F2] OUTPUT) en la cadena de pasos seleccionada en el modo "Sequence Play" sea efectiva.

■ La reproducción continúa sin parar.

- Cuando el botón [ARPEGGIO] está encendido, presiónelo hasta que el indicador luminoso se apague (página 17).

■ Sonido Distorsionado.

- ¿Los ajustes de efecto son apropiados? (Algunos tipos de efecto o ajustes pueden causar distorsión.)

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT (página 133)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT (página 152)

[MULTI/SEQ PLAY] (selecting Multi mode) → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT (página 158)

- ¿Los ajustes de filtro son apropiados? (Los ajustes de resonancia de filtro excesivamente altos, pueden causar distorsión.)

[VOICE] → [EDIT] → Element/Key selection → [F3] FILTER (página 135)

[PERFORM] → [EDIT] → Part selection → [F4] TONE → [SF2] FILTER (página 154)

[MUTLI/SEQ PLAY] (selecting Multi mode) → [EDIT] → Part selection → [F4] TONE → [SF2] FILTER (página 159)

- ¿Está el ajuste de volumen tan alto como para que ocurra un recorte?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volume (página 163)

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → Volume (página 129)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → Volume (página 150)

[MUTLI/SEQ PLAY] (selecting Multi mode) → [F2] VOL/PAN → Volume (página 157)

■ El sonido es agitado e intermitente.

- ¿Está excediendo la polifonía máxima del S90 ES? (página 188)

■ Solo suena una nota al mismo tiempo.

- ¿Está el parámetro "Mono/Poly" ajustado a "mono"?
Si usted desea tocar acordes, ajuste este parámetro a "poly".

[VOICE] → [F4] PORTA → Mono/Poly(página 127)

[PERFORM] → [EDIT] → Part selection → [F1] VOICE → [SF2] MODE → Mono/Poly (página 152)

[MUTLI/SEQ PLAY] (selecting Multi mode) → [EDIT] → Part selection → [F1] VOICE → [SF2] MODE → Mono/Poly (página 159)

■ La afinación o intervalos son incorrectos.

- ¿Está el parámetro "Master Tune" ajustado a un valor diferente a "0"?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Tune (página 163)

- ¿Está el parámetro "Note Shift" ajustado a un valor diferente a "0"?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → NoteShift (página 163)

- Cuando la voz produce una afinación incorrecta, ¿ha seleccionado el sistema de afinación apropiado del parámetro "Micro Tuning"?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → M.Tuning No (página 128)

- Cuando la voz produce una afinación incorrecta, ¿está ajustada demasiado alta la profundidad de "LFO Pitch Modulation"?

[VOICE] → [EDIT] → Element/Key selection → [F5] LFO → P Mod (página 139)

- Cuando "Performance/Multi" produce afinación incorrecta, ¿el parámetro "Note Shift" o "Detune" de cada Parte está ajustado a un valor diferente a "0"?

[PERFORM] → [EDIT] → Part selection → [F4] TONE → [SF1] TUNE (página 154)

[MULTI/SEQ PLAY] (selecting Multi mode) → [EDIT] → Part selection → [F4] TONE → SF1] TUNE (página 159)

■ No se aplica ningún efecto.

- ¿Está apagado el botón [EFFECT BYPASS]? (página 17)
- ¿Están ajustados a niveles apropiados los "Control Sliders" (para "REVERB" y "CHORUS!") (diferente a "0" o mínimo)? (página 42)
- ¿Alguno o todos los parámetros de salida de efecto de Elemento ha sido ajustado a "thru" en la pantalla de ajuste de efecto?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → EL: OUT 1-4 (página 133)

- ¿Alguno o todos los tipos de efecto han sido ajustados a "thru" o "off"? (páginas 121, 122, 123)
Cuando esto ocurre en el modo "Performance o Mult.", asegúrese de que el parámetro "Insertion Switch (INS SW)" esté correctamente ajustado.

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF2] INS SW (página 152)

[MULTI/SEQ PLAY] (selecting Multi mode) → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → SF2] INS SW (página 158)

■ El indicador de Edición ("Edit Indicator") aparece incluso cuando los parámetros no están siendo editados.

- Tenga en cuenta que un simple movimiento de "Slider" cambia el parámetro, automáticamente mostrando el indicador de edición. (página 25)

■ No es posible comenzar el Arpeggio.

- Revise si el botón [ARPEGGIO] está encendido o apagado. (página 17)
- ¿Ha seleccionado un tipo de "Arpeggio User" (sin datos de usuario)?
Para utilizar los "Arpeggios User", los datos de "Arpeggio User" creados en el "MOTIF ES" debe ser cargada al S90 ES. (página 39)
- ¿Están ajustados apropiadamente los parámetros relativos a Arpeggio, tales como "Note Limit" y "Velocity Limit"?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF2] LIMIT (página 130)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF2] LIMIT (página 151)

[MULTI/SEQ PLAY] (selecting Multi mode) → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF2] LIMIT (página 158)

Cuando esto ocurre en los modos "Performance" y "Multi", revise si el parámetro "Arpeggio Switch" para cada Parte está ajustado correctamente.

[PERFORM] → [EDIT] → Part selection → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ArpSwitch (página 152)

[MULTI/SEQ PLAY] (selecting Multi mode) → [EDIT] → Part selection → [F1] VOICE → SF2] MODE → ArpSwitch (página 159)

■ No es posible detener el Arpeggio.

- Cuando la reproducción del arpeggio no se detiene al soltar la tecla, ajuste el parámetro "Arpeggio Hold" a "off".

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → Hold (página 130)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → Hold (página 151)

[MULTI/SEQ PLAY] (selecting Multi mode) → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → Hold (página 158)

■ El micrófono no trabaja correctamente.

- Revise si el S90 ES está en el modo "Voice" o no.
En el modo "Voice", la parte A/D que maneja el sonido del micrófono no puede ser reconocida.

[UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Mic/Line (página 164)

- Revise si el indicador luminoso "Gain" en el panel posterior está ajustada a posición de mínimo o no. (página 19)

■ No es posible seleccionar una voz "Plug-in" incluso cuando se ha instalado una tarjeta "Plug-in".

- Revise si el indicador luminoso "SLOT" (de SLOT1 – 3) correspondiente al botón PLG seleccionado ([PLG1] - [PLG3]) está encendida o apagada.
- Cuando se selecciona un banco "User", ¿hay alguna voz guardada en el mismo?
En los ajustes por defecto, los bancos "User" para voces "Plug-in" no contienen voces. Usted deberá seleccionar el banco "Preset" o crear una voz "User".

[VOICE] → [F2] BANK (página 127)

- Revise si el PLG que corresponde con la ranura de la PLG100-XG está seleccionado o no.
Las Voces de la PLG100-XG no pueden ser seleccionadas en los modos "Voice" o "Performance".
- Revise si el PLG que corresponde a la ranura de la PLG100-VH está seleccionado o no.
La PLG100-VH no contiene voces para seleccionar ya que es una tarjeta "Plug-in" de Efectos.

■ La tarjeta "Plug-in" no funciona.

¿Está iluminada el indicador luminoso del número correspondiente de ranura a la que se ha instalado la tarjeta "Plug-in"? (página 18)

- ¿Se ha instalado la PLG100-VH a la ranura 2 o 3?
La PLG100-VH solo puede ser instalada en la ranura 1.
- ¿Se ha instalado la PLG100- XG a la ranura 1 o 2?
La PLG100-XG solo puede ser instalada en la ranura 3.

■ La comunicación de datos entre el ordenador y el S90 ES no funciona apropiadamente.

- Revise si el ajuste de Puerto en el ordenador es apropiado o no.
- ¿Es apropiado el ajuste de cable (MIDI, USB, mLAN) en el modo "Utility"?

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT (página 166)

■ El S90 ES no suena apropiadamente, incluso cuando reproduce datos de una canción en el ordenador o en el instrumento MIDI conectado al S90 ES.

- Asegúrese de ajustar el S90 ES al modo "Multi". Para reproducir múltiples canales simultáneamente, seleccione modo "Multi". (página 70)

■ La transmisión/recepción de datos MIDI "bulk" no funciona correctamente.

- ¿Está activada la protección contra recepción de datos "Bulk"?
Ajuste el parámetro "Receive Bulk" a "on".

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → RcvBulk (página 166)

- Cuando se reciben datos grabados con la función "internal Bulk Dump", el número de dispositivo debe ser ajustado al mismo valor que se utiliza al transmitir/grabar.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo (página 166)

- Cuando la transmisión no funciona apropiadamente, ¿está ajustado el número del instrumento MIDI conectado al S90 ES para acoplarse al parámetro "DeviceNo"?

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo (página 166)

- Cuando se utiliza el "Voice Editor" o el "Multi Part Editor", ¿ha ajustado un intervalo "Dump" suficiente?
El intervalo "Dump" en el diálogo "Editor Setup" debe estar ajustado a 20ms o más. Para detalles refiérase al manual PDF incluido con el Editor.

■ No se pueden guardar datos en el dispositivo externo de memoria USB.

- ¿Está protegido contra escritura el dispositivo externo de memoria USB? (La protección contra escritura debe estar desactivada para poder guardar datos).
- ¿Está correctamente formateado el dispositivo externo de memoria USB?

[FILE] → [F1] CONFIG → [SF2] FORMAT (página 168)

■ No es posible entrar en el modo "Edit".

- ¿Está encendida la función "Category Search"?
Después de salir de la función "Category Search", presione el botón [EDIT].
- ¿Está el S90 ES en el modo "File"?
Después de salir del modo "File", presione el botón [EDIT].

Índice de Aplicaciones

■ Ejecución de canciones

- Ejecución de las canciones demo. página 29
- Ejecución de archivos de canciones MIDI (Modo "Sequence Play") página 96

■ Tocar el Teclado

- Seleccionar y tocar una voz página 30
- Seleccionar y tocar una voz de una tarjeta "Plug-in" página 99
- Seleccionar y tocar una "Performance" página 34
- Tocar dos o tres voces simultáneamente (modo "Performance") página 36
- Tocar diferentes sonidos tanto en el S90 ES como en dispositivos MIDI conectados desde el teclado del S90 ES ("Modo Master") página 91

■ Selección de Programas

- Selección de una voz página 30
- Selección de una "Performance" página 34
- Selección de sonidos deseados, basándose en su tipo de instrumento (función "Category Search") página 32
- Selección de un "Multi" página 70
- Selección de un "Master" página 90
- Selección de un tipo de arpeggio página 40

■ Cambiar la forma de onda

- Cambio de la forma de onda de una voz
[VOICE] → [EDIT] → Element/Key selection → [F1] OSC → [SF1] WAVE página 133

■ Uso de efectos

- Estructura de efecto y flujo de señal página 118
- Aplicación de efectos
[VOICE] → Voice selection → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT página 113
[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT página 152
[MULTI/SEQ PLAY] (selecting Multi mode) → [EDIT] → [COMMON] → F6] EFFECT página 158
- Apagado de efectos (botón [EFFECT BYPASS]) página 119

■ Uso del ecualizador (EQ)

- Ecualizadores en el S90 ES página 119
- Ajuste del ecualizador para cada Elemento/Parte.
[VOICE] → [EDIT] → Element/Key selection → [F6] EQ página 139
[PERFORM] → [EDIT] → Part selection → [F3] EQ página 154
[MULTI/SEQ PLAY] (selecting Multi mode) → [EDIT] → Part selection → [F3] EQ página 154
- Ajuste del ecualizador para un programa completo.
[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ página 164
[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ página 150
[MULTI/SEQ PLAY] (selecting Multi mode) → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → SF1] MEQ página 158

■ Uso del filtro

- Tipos de filtro en el S90 ES página 148
- Selección de un filtro.
[VOICE] → [EDIT] → Element/Key selection → [F3] FILTER → [SF1] TYPE página 135

■ Uso de los controladores

- Controladores en el S90 ES página 41
- Controladores externos que pueden ser conectados al S90 ES página 59
- Cambio de las funciones del Controlador (Ajuste de Controlador) página 60
- Cambio de número de control asignado al controlador página 62
- Ajuste del rango de "Pitch Bend".
[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER → PB Upper/PB Lower página 129
[PERFORM] → [EDIT] → Part selection → [F1] VOICE → [SF5] OTHER → PB Upper/PB Lower página 153

- Uso de un pedal como pedal de "sustain" página 60
- Cambio de programas a través de un interruptor de pedal.
[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW → FS Assign página 165
- Apagado o encendido de arpegiador a través de un interruptor de pedal.
[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW página 165
- Uso de un controlador de viento ("Breath Controller") página 59
- Ajuste de la curva de viento, que determina cómo afecta la fuerza de su aliento (cuando se usa un "Breath Controller"), afecta al sonido.
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → BCCurve páginas 101, 163
- Mantener igual el efecto de un controlador, incluso al cambiar de voz.
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → CtrlRest = hold página 164

■ Sonido de una Parte o Voz específica solamente

- Apagar cada Parte o Elemento temporalmente páginas 104, 105
- Apagar cada Parte o Elemento.
[VOICE] → [EDIT] → Element selection → [F1] OSC → [SF1] WAVE → ElementSw página 133
[PERFORM] → [EDIT] → Part selection → [F1] VOICE → [SF1] VOICE → PartSw página 152
- Apagado o enmudecido de reproducción de un Multi-parte, ajustando el canal de recepción a "off".
[MULTI/SEQ PLAY] (selecting MULTI mode) → slider página 157

■ Ajuste del volumen o nivel de salida

- Ajuste de salida de Volumen Master ([MASTER VOLUME] slider) página 16
- Ajuste del volumen completo del bloque generador de tonos interno del S90 ES.
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volume página 163
- Ajuste de salida de ganancia de cada conector "Output".
[UTILITY] → [F2] I/O → [SF2] OUTPUT página 164
- Ajuste del balance de volumen de los Elementos con los "sliders" de control página 43
- Ajuste del volumen de una Voz, "Performance" o "Multi".
[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUPUT → Volume página 129
[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → Volume página 150
[MULTI/SEQ PLAY] (selecting Multi mode) → [F2] VOL/PAN → Volume página 157
- Ajuste del volumen de entrada de un micrófono o cualquier otro dispositivo externo de audio.
[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → Volume página 151
[MULTI/SEQ PLAY] (selecting Multi mode) → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → Volume página 158

■ Entrada de Audio de un micrófono, instrumento o cualquier otro dispositivo de audio

- Acerca de la organización de entrada de partes de audio página 118
- Conexión de un micrófono u otro equipo de audio a los conectores "A/D INPUT" página 38
- Ajuste de parámetros relativos a entrada de audio.
[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN página 151
[MULTI/SEQ PLAY] (selecting Multi mode) → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN página 158
- Aplicación de efecto "Vocal Harmony" al sonido del micrófono utilizando la tarjeta "Plug-in" PLG100-VH ... página 103

■ Uso de tarjetas "Plug-in"

- Cómo instalar una tarjeta "Plug-in" opcional página 184
- Ajuste del estatus de las tarjetas "Plug-in" instaladas.
[UTILITY] → [F6] PLUG → [SF1] STATUS página 167
- Revisión de Puertos de recepción de las tarjetas "Plug-in" instaladas.
[UTILITY] → [F6] PLUG → [SF2] MIDI página 167
- Selección y ejecución de una Voz de una tarjeta "Plug-in" de una sola parte (PLG150-AN, PLG-150-PF, PLG150-DX, PLG150-VL, etc.) página 100
- Ejecución de una canción XG utilizando la tarjeta "Plug-in" PLG100-XG página 102
- Aplicación de efecto "vocal harmony" al sonido del micrófono utilizando la tarjeta "Plug-in" PLG100-VH ... página 103

■ Creación de Datos

- Creación de voces originales página 44
- Creación de "Performances" originales páginas 36, 53
- Creación de "Multis" originales página 72
- Creación de "Masters" originales página 90
- Edición de Voz Normal ("Normal Voice") en el modo "Multi" ("Multi Voice Edit") página 73
- Carga de datos de arpeggio creada en el S90 ES página 172

■ Almacenamiento/salvado de datos creados

- Salvar sus Voces originales página 50
- Salvar sus "Performances" originales página 56
- Salvar sus "Multis" originales página 76
- Salvar sus "Masters" originales página 126

■ Recuperación de datos perdidos

- Comparación de programa antes de ser editado con el ya editado (Función "Compare") página 26
- Recuperación de una "Performance" editada pero no salvada (cuando se ha seleccionado otra "Performance") (función "Recall") página 26

■ Conservar Datos

- Reajuste de fábrica (ajustes programados de fábrica) página 21
 - Formateo de dispositivos USB de almacenamiento página 168
 - Inicialización de programa.
- Each mode** → [JOB] → [F1] INT páginas 146, 156, 160, 175

■ Ajustes relativos a Afinación ("Tune", "Note Shift", etc.)

Completo

- Configuración del Ajuste de Octava.
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave página 163
- Cambio de nota hacia arriba o hacia abajo en el teclado.
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD página 163
- Cambio de nota hacia arriba o hacia abajo en el bloque generador de tonos.
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → NoteShift página 163
- Afinación del sonido general del S90 ES para ajustarla a otros instrumentos ("Master Tuning").
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Tune página 163

Modo "Voice"

- Ajuste de la Micro Afinación (sistema de afinación o temperamento) de una Voz.
[VOICE] → Voice selection → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → M.TuningNo. página 128
- Cambio de nota hacia arriba o hacia abajo de cada Elemento.
[VOICE] → [EDIT] → Element selection → [F2] PITCH → [SF1] TUNE → Coarse página 134
- Determinar la micro afinación de cada Elemento.
[VOICE] → [EDIT] → Element selection → [F2] PITCH → [SF1] TUNE → Fine página 134
- Ajuste de todas las notas a la misma afinación.
[VOICE] → [EDIT] → Element selection → [F2] PITCH → [SF4] KEY FLW → PitchSens = 0 página 135

Modo "Performance"

- Cambio de nota hacia arriba o hacia abajo de cada Parte.
[PERFORM] → [EDIT] → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShift página 154
- Determinar la micro afinación de cada Parte.
[PERFORM] → [EDIT] → Part selection → [F4] TONE → [SF1] TUNE → Detune página 154

Modo "Multi/Sequence Play"

- Cambio de nota hacia arriba o hacia abajo de cada Parte.
[MULTI/SEQ PLAY] (selecting Multi mode) → [EDIT] → Part selection → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShift . . . página 154
- Determinar la micro afinación de cada Parte.
[MULTI/SEQ PLAY] (selecting Multi mode) → [EDIT] → Part selection → [F4] TONE → [SF1] TUNE → Detune página 154

Modo "Master"

- Cambio de la octava de teclado hacia arriba o hacia abajo para cada zona del modo "Master".
[MASTER] → Master selection → [F2] MEMORY → ZoneSwitch = on → [EDIT] → Zone selection → [F2] NOTE → Octave página 173
- Ajuste de la afinación del teclado para cada zona del "Master" editado.
[MASTER] → Master selection → [F2] MEMORY → ZoneSwitch = on → [EDIT] → Zone selection → [F2] NOTE → Transpose página 173

■ Conexión a un ordenador o instrumento MIDI externo

- Determinación del conector (entre el MIDI, USB TO HOST, mLAN) será utilizado como conector MIDI input/output.
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT página 166
- Uso de los sonidos del S90 ES para reproducción de canción desde un secuenciador MIDI página 70
- Ajustar si se puede o no recibir "Bulk Dump" datos.
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → RevBulk = on/protect página 166
- Solo sonido del generador de tonos MIDI externo y apagado del generador interno de tonos al tocar el teclado (apagado del ajuste Local Control).
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → LocalCtrl = off página 166
- Sincronización con un instrumento/ordenador MIDI externo.
 Uso del S90 ES como MIDI master.
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = internal, ClockOut = on, SeqCtrl = out página 166
 Uso del S90 ES como MIDI "slave".
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MIDI, ClockOut = off, SeqCtrl = in página 166
- Sincronización de la velocidad de onda LFO de la Voz con un instrumento/ordenador MIDI externo.
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MIDI página 166
[VOICE] → Normal Voice selection → [EDIT] → [COMMON] → [F5] LFO → [SF1] WAVE → TempoSync = on página 131
- Especificar el puerto/canal MIDI transmisor.
 Determinar el canal transmisor MIDI desde el teclado utilizando el botón [TRACK SELECT] y los botones de número [1] - [16] página 105
- Selección del puerto transmisor desde el teclado en el modo "Voice" o en el modo "Performance".
 En los modos "Voice" y "Performance", el puerto transmisor es fijado a 1.
- Selección de los puertos transmisores desde el teclado en el modo "Multi".
 En el modo "Multi", el puerto transmisor depende del último ajuste de "Chain Step" seleccionado en el modo "Sequence Play" página 98
- Determinar el canal MIDI para reproducción de datos de arpeggio.
[UTILITY] → [F3] VOICE → [SF3] ARP CH → TransmitCh página 165
- Especificar el puerto/canal MIDI receptor.
 Ajustar el canal MIDI receptor en los modos "Voice" y "Performance".
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh página 165
 Ajuste del canal MIDI receptor para cada Parte.
[MULTI/SEQ PLAY] (selecting Multi mode) → [EDIT] → Part selection → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh . página 152
- Revisión de los puertos receptores.
 Cuando se selecciona una Voz o Parte del generador interno de tonos, el puerto transmisor está fijado en 1.
 Cuando se selecciona una voz "Plug-in" o parte "Plug-in", el puerto transmisor depende de los ajustes realizados en la siguiente pantalla.
[UTILITY] → [F6] PLUG → [SF2] MIDI página 167

Ajuste de parámetros de transmisión y reconocimiento de Cambio de Programa

- Activación o desactivación de envío de mensajes de Selección de Banco y Cambio de Programa, cuando se selecciona "Voice" o "Performance".

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → BankSel, PgmChange página 166

- Activación o desactivación de selección de "Voices/Performances/Multis" del S90 ES desde un dispositivo externo MIDI.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → BankSel, PgmChange página 166

[MULTI/SEQ PLAY] (selecting Multi mode) → [EDIT] → Part selection → [F5] RCV SW → PgmChange página 159

- Ajustar si la reproducción de cada Parte hace sonar el generador interno de tonos o un generador externo de tonos en el modo "Sequence Play".

[MULTI/SEQ PLAY] (selecting Sequence Play mode) → Chain Step selection → [F2] OUTPUT → INT SW (Internal Switch), EXT SW (External Switch) página 162

- Ajustar si la reproducción de cada Parte de un "Multi" hace sonar el generador interno de tonos o un generador externo de tonos.
En el modo "Multi", el puerto transmisor depende del último ajuste de cadena de pasos seleccionado en el modo "Sequence Play".

■ Otros consejos

- Cargar un archivo específico en el dispositivo externo de memoria USB automáticamente cuando se enciende el S90 ES página 106

- Ajuste de la pantalla por defecto cuando se enciende el S90 ES.

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → PowerOnMode página 164

- Selección del conector de salida para cada "Drum Key" o Parte página 63

