

YAMAHA

SAMPLER

SU10

MANUAL DEL USUARIO

SECCION DE MENSAJES ESPECIALES

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

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

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

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

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

MEDIO AMBIENTE: Yamaha se enorgullece de fabricar productos que son seguros para el usuario y no son agresivos contra el medio ambiente. Sinceramente pensamos que nuestros productos y que los métodos de producción utilizados para fabricarlos cumplen estos requisitos. Por favor, colabore con nosotros para poder mantener estos principios medioambientales, siendo consciente de lo siguiente:

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

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

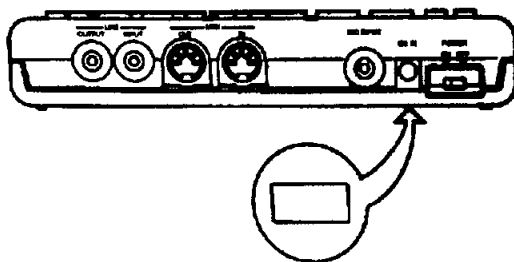
Cuando instale las pilas, no mezcle pilas viejas con pilas nuevas, o pilas de tipos diferentes. Las pilas **DEBEN** ser instaladas correctamente. Una instalación incorrecta puede originar sobrecalentamiento y rotura de la carcasa de las pilas.

Precaución: No intente desarmar ni quemar ninguna pila. Mantenga todas las pilas alejadas de los niños. Deshágase rápidamente de las pilas usadas y de manera que disponga la ley en su país.

Nota: Solicite a cualquier establecimiento que venda pilas la información necesaria para deshacerse de las pilas usadas.

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

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



Modelo _____

Número de Serie _____

Fecha de Compra _____

Introducción

El Sampler Digital Estéreo SU10 es un equipo de muestreo estéreo de frases, compacto y sencillo de usar, que ofrece una excepcional calidad de sonido, un exclusivo controlador de cinta, una excelente capacidad de creación de bucles e innumerables y singulares funciones de edición e interpretación. El SU10 es ideal para disc jockeys en ciernes, músicos que trabajan en el estudio de su casa con el ordenador y todos aquellos interesados en experimentar en el mundo del muestreo electrónico digital.

Funciones de muestreo y reproducción

- Grabación de hasta 48 muestras estéreo en la memoria no volátil. Las muestras permanecen en la memoria incluso cuando se apaga el equipo.
- Excepcional calidad de sonido: posibilidad de grabar a una velocidad de muestreo máxima de 44,1 kHz, la misma velocidad utilizada por los CD-audio.
- La **reproducción invertida** reproduce las muestras al revés.
- La **reproducción en escala** configura una muestra simple con 12 tonos distintos a lo largo de la consola de pads.
- El **exclusivo controlador de cinta** permite aplicar a las muestras un filtro espectacular o un efecto de scratch, así como cruzar las muestras con el sonido en tiempo real procedente de una fuente externa.
- Impresionantes funciones de edición.
 - Seleccione uno de los cinco patrones de bucle para cada muestra, así como los puntos deseados de inicio y final de la muestra.
 - Mueva o copie la muestra a una posición diferente; divida una muestra en dos; retoque las partes de cabecera y cola de la muestra.
 - Seleccione uno de los tres modos de disparo para cada muestra.
- Componga un total de *cuatro* canciones, cada una de ellas con la secuencia deseada de la reproducción de muestra.

Funciones “externas” especiales

- Utilice el SU10 como caja de efectos para aplicar un efecto de scratch o filtro en tiempo real a la entrada de línea.

Soporte MIDI

- Controle el SU10 desde un secuenciador remoto, teclado u ordenador; o bien utilice el SU10 para controlar un dispositivo remoto.
- Cargue muestras seleccionadas en un sintetizador u otro equipo remoto a través del estándar de trasvase de muestras MIDI.
- Realice copias de seguridad de todos los datos del SU10 en un dispositivo de almacenamiento externo, para poder cargarlos de nuevo en cualquier momento.

Índice

1 Acerca de este manual	1	8 Edición	34
Notaciones.....	2	Introducción	34
2 Precauciones	3	Funciones de edición	34
3 Conceptos básicos	4	Procedimiento básico.....	35
Qué es el SU10	4	Parámetros de edición y operaciones.....	37
Modos operativos.....	4	MODO DE BUCLE [LpMode]	37
Muestras.....	4	MODO DE SONORIZACIÓN [SdMode]	39
Cómo se crea una muestra	5	VOLUMEN DE PAD [PadVol]	40
Bancos y pads	5	GRUPO ALTERNATIVO [AltGrp]	40
Modos externos	5	NÚMERO DE NOTA MIDI [Note#]	40
Canciones.....	6	PUNTO DE COMIENZO [StPnt]	41
MIDI	6	PUNTO DE BUCLE [LpPnt]	42
4 Controles, conectores y pantalla	7	PUNTO DE FINAL [EdPnt]	43
Panel superior	7	COPIAR [CopyTo ?]	43
Panel posterior	10	MOVER [MoveTo ?]	44
Panel derecho.....	10	DIVIDIR [SpltTo ?]	45
Pantalla.....	11	COMPACTAR [Compct ?].....	47
5 Alimentación y conexión	12	ELIMINAR [Delete ?]	48
Alimentación	12	9 Modo de utilidades	49
Uso del adaptador	12	Introducción	49
Pilas	12	Procedimiento general	49
Conexión del SU10	13	Configuración de grabación [Rec].....	50
6 Reproducción	14	Configuración MIDI [MIDI]	50
Preparación	14	Canal MIDI [MIDIch]	50
Reproducción básica de muestras	15	Número de dispositivo MIDI [DevNum].....	51
Funciones especiales de reproducción (I)	16	Control local [Local]	51
CONTINUA	16	Número de cinta [RbnNum]	51
INVERTIDA	16	Inicializar tabla de notas [NoteTbInit?].....	52
EN ESCALA	17	Borrar tabla de notas [NoteTbClr?]	52
Funciones especiales (II):		Trasvase en bloque [Bulk]	53
Controlador de cinta	18	Recepción [Dump Rev?]	53
Reproducción de tono	19	Envío [Dump Send?]	54
Reproducción de filtro	19	Intervalo [Intrvl]	54
Pad de scratch	21	Trasvase de muestra.....	56
Cruce	21	Borrado de canción [Song]	57
Reproducción de una canción	23	Bloqueo [Lock]	57
Modos de interpretación externos	25	Inicialización [Init]	58
Scratch externo	25	Eliminar solo datos [Init Data]	58
Filtro externo	26	Eliminar datos y reinicializar	
7 Grabación de muestras y creación de canciones	27	el sistema [Init All?]	58
Visión general sobre la grabación de muestras ..	27	10 Solución de problemas	59
Conexión de la fuente de entrada.....	27	11 Mensajes de error y advertencia	63
Acceso al modo REC y selección de pad	27	Mensajes de advertencia	63
Ajuste de los parámetros de grabación	28	Errores MIDI	63
Inicio/parada de grabación.....	31	Errores relacionados con la memoria	64
Creación de canciones	31	12 Especificaciones	65
Procedimiento	32	Índice alfabético.....	67

1 Acerca de este manual

La finalidad de este manual es ayudarle a dominar rápidamente el funcionamiento del SU10. A pesar de su compacto tamaño, el SU10 ofrece una sorprendente serie de funciones de reproducción, edición y utilidades. Quizás tenga que consultar el manual con bastante frecuencia al principio, si bien los conceptos y principios operativos enseguida quedarán suficientemente claros. Antes de utilizar el SU10, asegúrese de leer las **precauciones** de la página 3, donde se facilita información de gran utilidad para no perder datos ni causar daños al equipo.

Notaciones

Los nombres de los botones se ofrecen en un recuadro rectangular ([HOLD], [EXIT]).

Los 12 botones centrales se denominan *pads*. Cada pad posee dos funciones. La función inferior se indica mediante la palabra PAD y el número de botón, por ejemplo [PAD 1], [PAD 10]. La función superior se indica por medio de una expresión del tipo [SHIFT]+[SONG 2], que significa “mantener pulsado el botón [SHIFT] y pulsar al mismo tiempo el botón [SONG 2]”.

Por lo general, un signo “+” entre dos nombre de botón indica que se debe mantener pulsado el primero y, al mismo tiempo, pulsar el segundo. Por ejemplo, [REV]+[PAD 1], [SHIFT]+[EDIT].

Las operaciones de edición y utilidades del SU10 son semi-interactivas, indicándose en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla los mensajes, preguntas y parámetros pertinentes. Los mensajes y nombres de parámetros que aparecen en esta zona se presentan con un tipo de letra especial, por ejemplo “Delete A1?”.

En ocasiones se utiliza texto en negrita para **llamar la atención sobre párrafos considerados importantes**. También se emplean los siguientes iconos:

IMPORTANTE

Este encabezamiento precede a un consejo fundamental que puede ayudar a evitar la pérdida accidental de datos o daños en el equipo. Por favor, lea con atención estas secciones.

NOTA

Este icono llama la atención sobre la existencia de información adicional de interés.



Esta marca aparece durante los procedimientos para indicar la existencia de una explicación adicional que no forma parte del propio procedimiento.

2 Precauciones

POR FAVOR, LEA TODAS LAS PRECAUCIONES ANTES DE UTILIZAR EL SU10.

1. No apague NUNCA el equipo mientras se visualiza en la pantalla el mensaje **Keep PwrOn**. Este mensaje indica que el SU10 está grabando en la memoria no volátil. **Si en este momento se apaga la unidad, podrían perderse todos los datos del SU10.** En algunas ocasiones, el mensaje puede permanecer durante más de 10 segundos, lo que no representa ninguna anomalía.
2. Utilice el adaptador de corriente adecuado.
Utilice exclusivamente el adaptador de corriente PA-3B o PA-1B de Yamaha. El empleo de otro tipo de adaptador **puede producir descargas eléctricas o daños en el equipo.**
3. Utilice únicamente pilas AA de 1,5 V. No mezcle nunca pilas nuevas y usadas. Compruebe que las pilas son todas alcalinas o todas de manganeso. Se recomienda el uso de pilas alcalinas.

Para prevenir daños por sulfatación de las pilas, extráigalas si no tiene intención de utilizar el SU10 durante un período de tiempo prolongado.
4. Utilice los cables apropiados, y manipúlelos con cuidado.
 - Cuando desconecte un cable, sosténgalo firmemente por el conector y tire perpendicularmente hacia afuera.
 - Utilice únicamente cables MIDI de alta calidad para las conexiones MIDI. El rendimiento de un cable disminuye según aumenta la longitud del mismo: procure no usar cables de más de 15 m de longitud.
5. Trate con cuidado el SU10.
 - No deje caer el equipo ni lo exponga a impactos físicos.
 - No deje el SU10 en lugares en los que pueda quedar expuesto a elevadas temperaturas, humedad, polvo o vibraciones.
6. No abra la carcasa ni intente efectuar reparaciones por su cuenta.
El SU10 no contiene piezas utilizables por el usuario. Cualquier tarea de mantenimiento deberá ser realizada por personal técnico cualificado. La apertura de la carcasa supondrá la invalidación de la garantía.
7. Limpie la unidad únicamente con un paño suave y seco.
No intente limpiar el SU10 con detergentes o disolventes, ya que podrían dañar el acabado.

3 Conceptos básicos

En este capítulo se ofrece una breve visión general de los conceptos básicos imprescindibles para entender y controlar el SU10.

Qué es el SU10

El SU10 combina las funciones de un sampler de frases estéreo digital y una amplia variedad de funciones adicionales que multiplican considerablemente sus prestaciones en los entornos interpretativos. Además de las capacidades básicas de grabación, edición y reproducción, este equipo compacto incorpora funciones especiales de reproducción, un controlador de cinta accionado por contacto, y dos modos “externos” que aplican efectos de filtro y scratch a la entrada de micrófono o línea en tiempo real.

Modos operativos

El SU10 dispone de cuatro modos de funcionamiento: PLAY (reproducción), REC (grabación), EDIT (edición) y UTIL (utilidades).

PLAY: Utilice este modo para reproducir muestras y canciones, así como para aplicar un efecto de scratch o filtro a una señal en tiempo real que pase a través del SU10. La unidad siempre activa el modo PLAY cuando se enciende. Puede regresar en cualquier momento al modo PLAY desde otro modo pulsando [EXIT] una vez o, en algunos casos, dos veces. Información detallada sobre el modo PLAY en el capítulo 6.

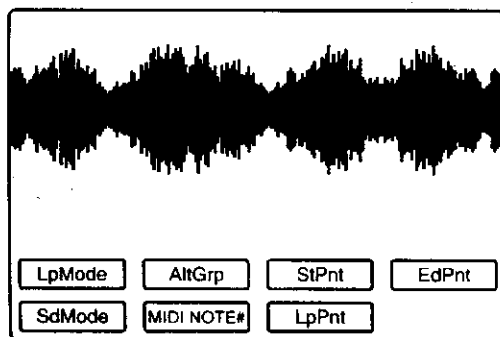
REC: Este modo se utiliza para grabar muestras y crear canciones. Desde el modo PLAY se accede a este modo pulsando el botón [REC]. Para más detalles, véase el capítulo 7.

EDIT: Utilice este modo para determinar los parámetros de reproducción de cada muestra. Desde el modo PLAY se accede pulsando [SHIFT]+[EDIT]. Consulte el capítulo 8.

UTIL: Este modo consta de siete utilidades que sirven para ajustar parámetros o ejecutar operaciones que no son específicas de las muestras. Puede utilizar este modo, por ejemplo, para reinicializar el sistema, ajustar la desviación de tono de todo el sistema, o activar la protección contra escritura de bancos y canciones. A este modo se accede desde el modo PLAY pulsando [SHIFT]+[UTIL]. Véase el capítulo 9.

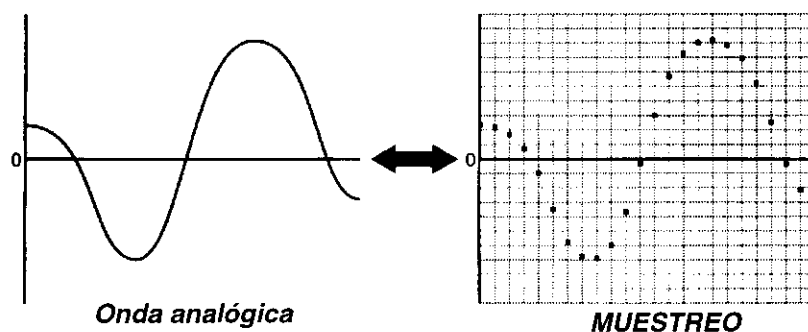
Muestras

El SU10 posee capacidad para almacenar 48 muestras. Una *muestra* es una grabación digital de una forma de onda acústica (o de dos formas de onda, en estéreo), junto con unos parámetros que determinan la forma en que el sonido va a ser reproducido: el tipo de bucle aplicado, el sentido de reproducción, los puntos de inicio y final, etc. El siguiente diagrama conceptual ilustra la forma que presenta una muestra en el interior de un sampler típico.



Cómo se crea una muestra

Una muestra se crea tomando “lecturas” digitales de una señal analógica acústica a gran velocidad. Los valores binarios resultantes indican el estado de la onda acústica en cada punto de lectura. La muestra puede reproducirse mediante la reconversión de los valores en onda analógica.



Observe que la calidad de la grabación mejora según aumenta la velocidad de lectura, conocida como *frecuencia de muestreo*. Aunque las frecuencias de muestreo más altas ofrecen una mayor calidad, también consumen más memoria y, por tanto, reducen el tiempo de grabación disponible. La máxima velocidad de muestreo del SU10 es de 44,1 kHz, idéntica a la de un CD convencional.

Como quiera que las muestras precisan una cantidad considerable de memoria por unidad de tiempo, generalmente se mantienen bastante cortas. El tiempo de reproducción de una muestra puede ampliarse en la medida que se desee creando un bucle, de manera que la muestra se repita indefinidamente.

NOTA

El término muestra también se utiliza en sentido técnico (su sentido original) para hacer referencia a cada una de las “lecturas” de la señal acústica, tal y como se ha explicado anteriormente. En este manual, sin embargo, el término se referirá siempre al conjunto de la forma de onda grabada y sus parámetros asociados.

Bancos y pads

Las muestras del SU10 se reproducen pulsando unos botones denominados pads. El SU10 dispone de doce pads. No obstante, como el sampler puede almacenar hasta 48 muestras, también está provisto de cuatro bancos. Una muestra se selecciona accediendo primero al banco en el que se encuentra y luego pulsando el pad correspondiente.

		Pads			
		1	2	3	12
BANCOS	A	A1	A2	A3	A12
	B	B1	B2	B3	B12
	C	C1	C2	C3	C12
	D	D1	D2	D3	D12

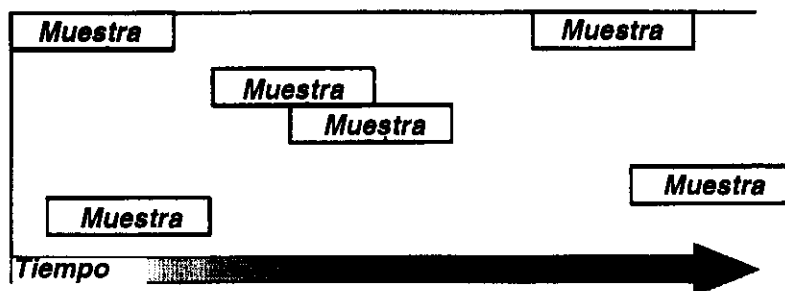
Muestras

Modos externos

El SU10 soporta también dos modos “externos”, totalmente independientes de su capacidad de muestreo. Estos modos están concebidos principalmente para entornos de actuaciones en vivo, y operan sobre una señal analógica que pasa a través del SU10 en tiempo real.

Canciones

El SU10 incorpora una función de secuenciación que graba y reproduce secuencias de pads y botones. Esta función se utiliza para crear hasta un total de cuatro "canciones", cada una de ellas formada por una serie de operaciones de pads registradas en la memoria por el usuario.

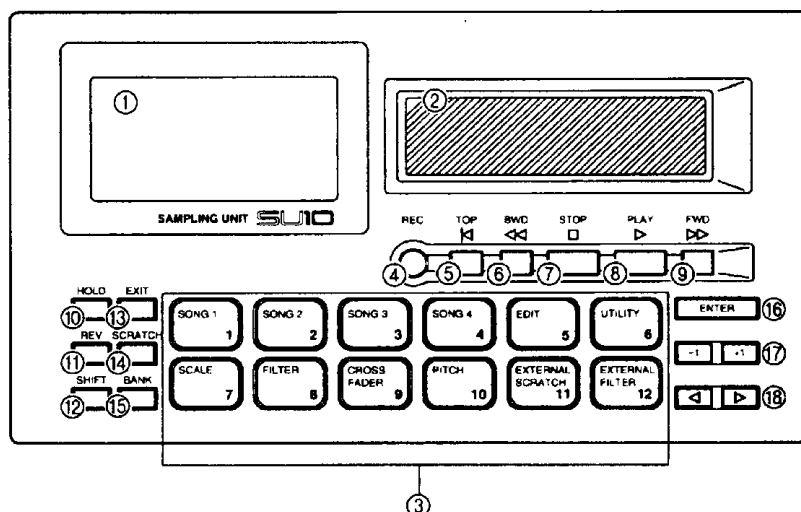


MIDI

El SU10 dispone de capacidad de entrada y salida MIDI. Estas funciones se pueden usar para realizar copias de seguridad o volver a cargar datos; para descargar muestras seleccionadas en sintetizadores, ordenadores u otros samplers en el formato de trasvase MIDI; para controlar el SU10 desde un dispositivo externo; o para controlar un dispositivo externo desde el SU10.

4 Controles, conectores y pantalla

Panel superior



1 Pantalla de cristal líquido (LCD)

La pantalla se utiliza para visualizar toda la información referente al estado operativo de cada momento, y durante la entrada interactiva de todos los parámetros de edición y utilidades. En las página 11 encontrará una descripción de las distintas indicaciones que aparecen en la pantalla.

2 Controlador de cinta

Durante la reproducción, puede deslizar el dedo por la cinta para aplicar un espectacular efecto de scratch o de filtro, o bien para modificar el tono o el cruce entre línea y pad. Durante la reproducción de *scratch externo* o *filtro externo*, la cinta se emplea para aplicar scratch o filtro en tiempo real a una señal de audio directa a su entrada en el SU10. Por último, puede usar la cinta durante la operación de edición para cambiar el volumen de pad y los ajustes de inicio, bucle y final.

IMPORTANTE

Aplique una leve presión con el dedo sobre el controlador. Un exceso de fuerza puede provocar el calentamiento de la cinta y acortar su vida útil. Observe también que la cinta puede perder sensibilidad después de un uso prolongado sin interrupciones; en tal caso, deje descansar la cinta durante un tiempo para que se recupere.

3 Pads

Utilice los pads para iniciar o detener la reproducción de una muestra, para cambiar de modo operativo y para seleccionar diversas funciones. El funcionamiento de los pads depende de si el botón [SHIFT] está activado (pulsado) o desactivado (no pulsado).

Si [SHIFT] está desactivado:

El pad inicia o detiene la reproducción de la muestra correspondiente, o bien selecciona la muestra para la grabación o edición.

● SONG 1...4	Selecciona una canción para la creación o reproducción.
● EDIT	Activa el modo de edición.
● UTILITY	Activa el modo de utilidades.
● SCALE, FILTER, CROSSFADER	Selecciona la función de reproducción en escala, filtro o cruce.
● PITCH	Activa la cinta para controlar el tono.
● EXTERNAL SCRATCH, EXTERNAL FILTER	Selecciona la reproducción de scratch externo o de filtro externo.

Pulse este pad para acceder al modo de grabación.

Reproducción normal:	La canción regresa a la posición de inicio.
Reproducción SCRATCH:	[SCRATCH]+[TOP] hace regresar la sección de scratch al principio de la muestra.
Modo de edición:	Salta a la función de edición START POINT (punto de inicio).

Reproducción normal:	La canción retrocede al evento anterior.
Reproducción SCRATCH:	[SCRATCH]+[BWD] desplaza hacia atrás la sección de scratch.
Modo de edición:	Salta a la función de edición LOOP POINT (punto de bucle).

Modo de reproducción:	Detiene la reproducción de la canción.
Modo de grabación:	Detiene la grabación de la muestra o canción.

Modo de reproducción:	Inicia la reproducción de la canción.
Modo de grabación:	Inicia la grabación de la muestra o canción.

Modo de reproducción:	La canción avanza hasta el siguiente evento.
Modo de edición:	Salta a la función de edición END POINT (punto de final).
Reproducción SCRATCH:	[SCRATCH]+[FWD] desplaza hacia adelante la sección de scratch.

Activa la función HOLD (continua) en la reproducción de muestras, o la función REPEAT (repetición) en la reproducción de canciones. Para activar la función HOLD, mantenga pulsado el pad y pulse [HOLD].

Se utiliza para reproducir muestras en sentido inverso. Para activar la reproducción invertida, mantenga pulsado [REV] y pulse el pad apropiado.

Cambia la función del pad. Déjelo desactivado si utiliza el pad para seleccionar una muestra con vistas a la reproducción o grabación. Mantenga pulsado [SHIFT] cuando utilice el pad para seleccionar una canción o para cambiar de modo.

Pulse este botón para regresar al modo de reproducción normal desde los modos de edición, utilidades, reproducción de scratch con cinta u otras funciones de reproducción especiales. El botón también se emplea para responder negativamente a un mensaje de confirmación.

14 [SCRATCH]

Asigna el efecto de scratch a cualquiera de las muestras. Para activar el efecto, mantenga pulsado [SCRATCH] y pulse el pad de la muestra a la que desea aplicar scratch.

15 [BANK]

El SU10 posee cuatro bancos de pads (A, B, C y D), cada uno de ellos con capacidad para almacenar un máximo de 12 muestras. Pulse el botón [BANK] para cambiar el ajuste de banco (A->B->C->D->A...). La pantalla indica el banco seleccionado en cada momento.

16 [ENTER]

Pulse este botón para responder afirmativamente a un mensaje de confirmación y ejecutar la operación correspondiente, así como para seleccionar las opciones del modo de utilidades.

NOTA

En la pantalla aparecerá un mensaje de confirmación antes de ejecutar determinadas operaciones de edición. Pulse [ENTER] para proceder, o [EXIT] para cancelar la operación.

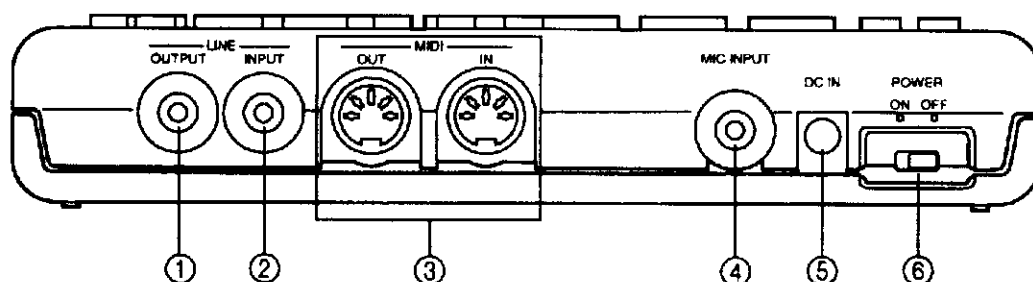
17 [+1], [-1]

Utilice estos botones para cambiar el volumen digital durante la reproducción, para cambiar la ganancia durante la grabación, o para cambiar el valor de un parámetro durante la edición. Pulse el botón brevemente para modificar el valor en una unidad, o manténgalo pulsado para cambiar de forma continuada.

18 [◀], [▶]

Pulse estos botones para desplazarse por las funciones de edición y utilidades.

Panel posterior



1 Minijack LINE OUTPUT (salida de línea)

Envía una señal analógica estéreo a unos altavoces autoamplificados u otro equipo de reproducción.

2 Minijack LINE INPUT (entrada de línea)

Recibe una señal analógica estéreo procedente de un equipo externo, por ejemplo de un reproductor de CD.

3 MIDI IN/OUT (entrada/salida MIDI)

Conectores MIDI estándar para enlazar el SU10 a otros equipos MIDI.

4 Minijack MIC INPUT (entrada micrófono)

Acepta la entrada de un micrófono dinámico o electrostático autoalimentado.

5 Toma DC IN (corriente continua)

Toma de alimentación de un adaptador de corriente continua PA-3B o PA-1B.

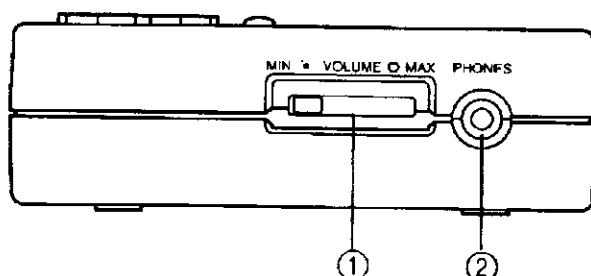
PRECAUCIÓN:

Utilice exclusivamente un adaptador PA-3B o PA-1B. El uso de un tipo de adaptador diferente *puede originar descargas eléctricas o daños en el equipo.*

6 Interruptor POWER ON/OFF (encendido/apagado)

Enciende y apaga el SU10.

Panel derecho



1 Deslizante VOLUME (volumen)

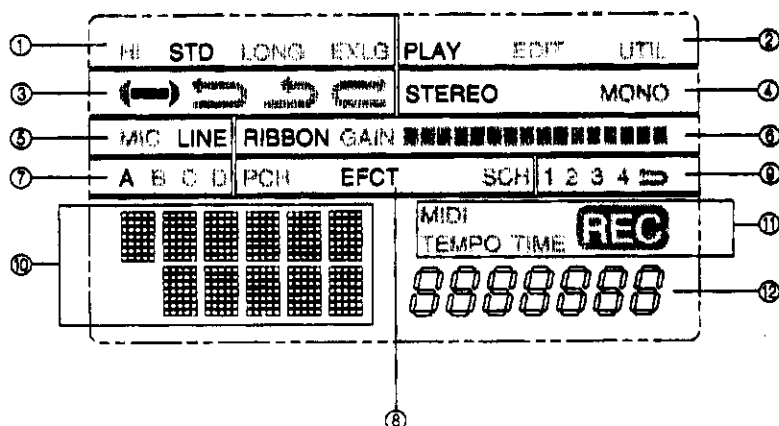
Regula el volumen de salida dirigido a los conectores de auriculares (PHONES) y de salida de línea (LINE OUTPUT).

2 Toma de auriculares (PHONES)

Minijack estéreo para la conexión de unos auriculares estéreo.

Pantalla

La pantalla consta de diversas secciones, cada una dedicada a un tipo de información diferente.



1 Grado de muestreo actual

2 Modo operativo actual

PLAY = Reproducción de muestra o canción
 EDIT = Edición de muestra
 UTIL = Configuración de utilidades

3 Modo de bucle del pad seleccionado

4 Indica si la muestra seleccionada es estéreo o mono.

5 Fuente de entrada seleccionada

6 Valor de cinta (en reproducción o edición), o nivel de entrada (durante la configuración de grabación)

7 Banco de pads seleccionado

8 Efecto seleccionado o función de reproducción especial (en su caso)

PCH: Tono controlado por cinta
 EFCT: En escala, filtro, cruce, filtro externo
 SCH: Scratch, scratch externo

9 Canción seleccionada; flecha de repetición de canción

La flecha aparece sólo si la canción se reproduce en el modo de repetición.

10 Área de visualización de mensajes/parámetros

Durante la edición, la línea superior ofrece el nombre del parámetro y la línea inferior el valor. En otras ocasiones, esta zona ofrece mensajes de confirmación, información de situación y mensajes de error.

11 Indicadores

MIDI: Iluminado durante la recepción de mensajes MIDI.
 TIME: Iluminado durante la grabación.
 TEMPO: Iluminado durante la edición de bucle.
 REC: Iluminado mientras el SU10 está grabando (o en espera de grabación) una muestra o canción.

12 Contador

En grabación de muestras: Tiempo disponible de grabación (aproximación de 0,1 segundos)
 En reproducción de canción: Posición de canción (aproximación de 0,1 segundos)
 En creación de canción: Memoria de canción restante (palabras de 16 bits)
 Edición de bucle: Tempo del bucle (tiempos de compás por minuto estimados)

5 Alimentación y conectores

Alimentación

El SU10 puede funcionar alimentado por un adaptador de c.a./c.c. o por pilas. Si conecta ambos tipos de alimentación al mismo tiempo, el SU10 utilizará la corriente del adaptador.

Uso del adaptador

Utilice exclusivamente un adaptador Yamaha PA-3B o PA-1B. **El uso de un tipo de adaptador diferente puede originar descargas eléctricas o daños en el equipo.**

Conexión: Conecte primero el extremo de c.c. del adaptador a la toma de corriente del SU10, y después el otro extremo del cable a la toma mural.

Cuando haya terminado de usar el SU10: Apague la unidad accionando el interruptor de encendido, y seguidamente desconecte el cable de la toma mural.

Pilas

El SU10 acepta seis pilas AA de 1,5 V (R6P o SUM-3). Yamaha recomienda el uso de pilas alcalinas.

Inserción de las pilas

- [1] Compruebe que está apagado el interruptor POWER del panel posterior.
- [2] Déle la vuelta al equipo, y verá la tapa del compartimento en el ángulo inferior derecho. Presione la flecha con el pulgar, deslice la tapa en el sentido indicado y retírela.
- [3] Inserte las seis pilas. Consulte el esquema de la pared posterior para asegurarse de que las inserta en la posición correcta.
- [4] Vuelva a colocar la tapa, asegurándola debidamente en su posición.

Cuándo sustituir las pilas

Cuando las pilas comienzan a agotarse, el SU10 desactiva en primer lugar los modos de edición, grabación y utilidades. Si, en estas circunstancias, intenta cambiar del modo de reproducción a cualquiera de ellos, el SU10 ofrece brevemente el mensaje "Battrry Low!" y permanece en el modo de reproducción. Si ya se encuentra en el modo de edición, grabación o utilidades, primero aparece el mensaje "Battrry Low!", luego "Keep PwrOn" (mantenga el equipo encendido) mientras se registran los datos nuevos, y finalmente cambia al modo de reproducción.

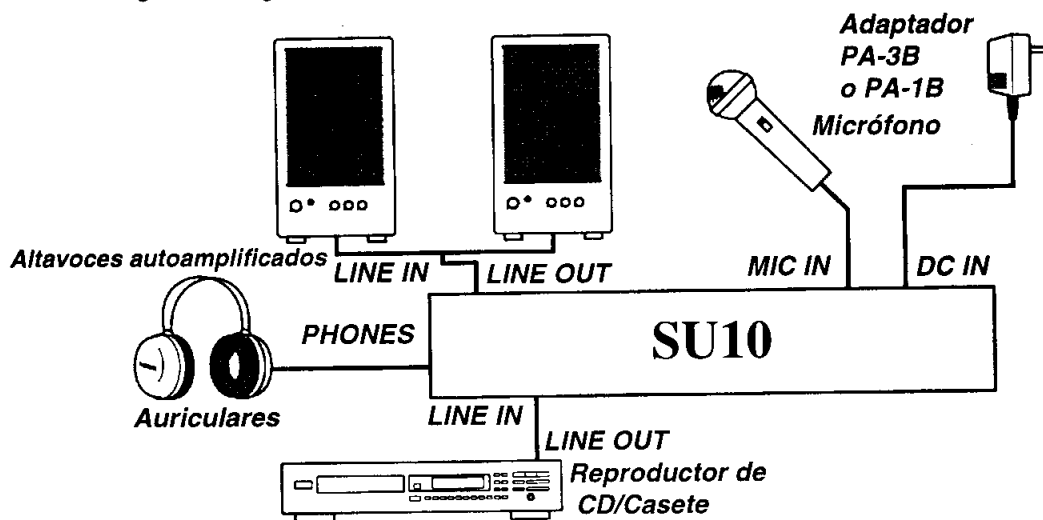
Podrá seguir utilizando el modo de reproducción durante algún tiempo una vez desactivados los otros modos. Al final aparecerá el mensaje "Battrry Low!" en el transcurso de la reproducción normal, y dispondrá de unos cinco minutos más de reproducción. El mensaje seguirá repitiéndose intermitentemente hasta que las pilas se agoten por completo, momento en el que se visualizará "Battrry End!" y el SU10 se desconectará hasta que se cambien las pilas o se conecte el adaptador de corriente.

IMPORTANTE

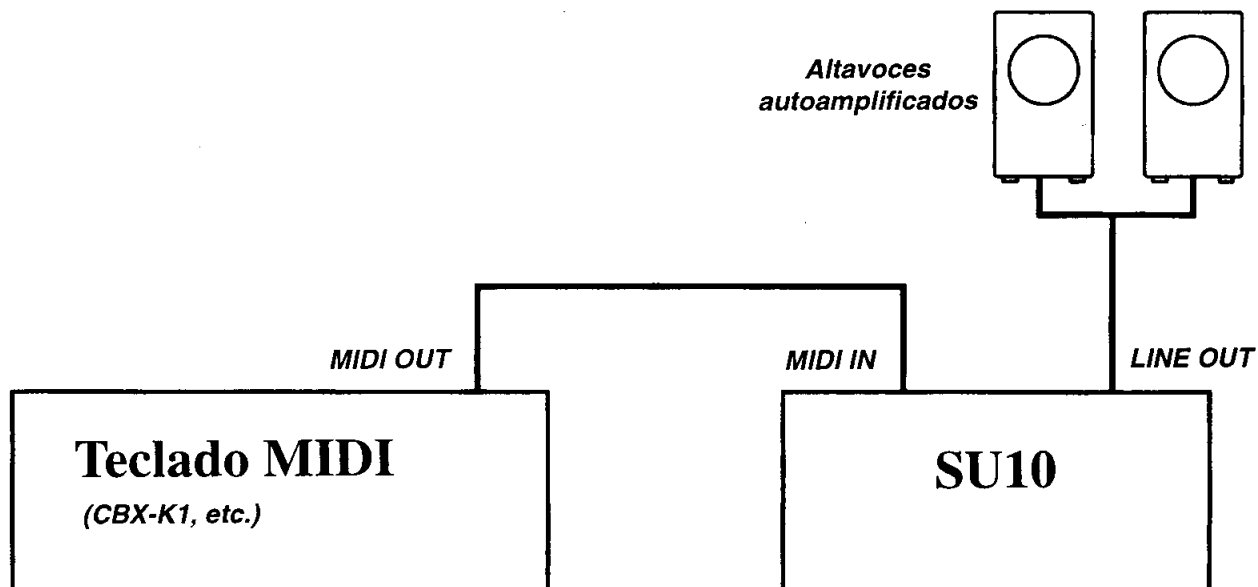
- No vuelva a utilizar las pilas extraídas tras la aparición del mensaje "Battrry Low!".
 - No apague el equipo ni extraiga las pilas mientras se visualiza el mensaje "Keep PwrOn".
-

Conexión del SU10

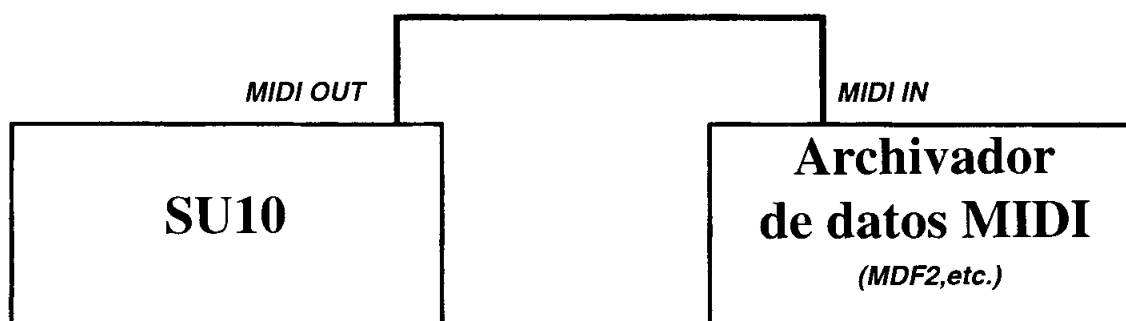
La siguiente ilustración explica cómo se conectan los distintos componentes al SU10. Los esquemas de la página siguiente te ilustran algunas configuraciones MIDI típicas.



Para controlar la reproducción del SU10 desde un teclado externo:



Para guardar todos los datos del SU10 en un archivador de datos externo (trasvase en bloque):



6 Reproducción

Este capítulo le conduce por los distintos procedimientos de reproducción de muestras y canciones, explicando el uso de las funciones interpretativas “externas” especiales.

Advierta que en la reproducción de muestras y canciones influyen los ajustes de edición de cada muestra, en concreto el modo de sonorización y los ajustes de bucle. Para más información sobre los ajustes de edición, consulte el capítulo 8.

IMPORTANTE

En este capítulo se presupone que no ha realizado ningún cambio en los ajustes de fábrica del SU10, y que las muestras y la canción de demostración siguen estando en su posición. En el caso de que hubiera realizado cambios, la operación de reproducción puede diferir de alguna manera de la descrita.

Es aconsejable guardar las muestras y canción de demostración en un disco externo mediante un trasvase en bloque MIDI (véase página 52), de forma que se puedan recuperar en el futuro si es necesario. Pero si ya ha borrado las demostraciones, tendrá que grabar algunas muestras nuevas para disponer de material para la reproducción; más detalles en el capítulo 7.

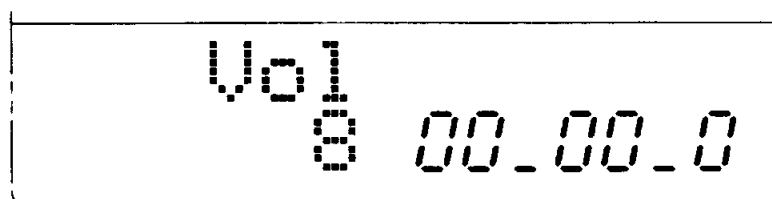
Preparación

1. Conecte un amplificador o unos altavoces autoamplificados a la salida de línea (LINE OUT), o unos auriculares a la toma PHONES (véase ilustración en la página 13).
Si va a intentar un cruce con cinta (página 21) o alguna de las funciones en tiempo real (páginas 25 y 26), también necesitará suministrar una señal de entrada de línea (LINE IN) o de micrófono (MIC INPUT).
2. Encienda el SU10 y los altavoces (si están conectados).
3. Compruebe que el SU10 se encuentra en el modo de reproducción.

NOTA

La mayoría de procedimientos de este capítulo requerirán el modo de reproducción. El ángulo superior derecho de la pantalla indica siempre el modo actual; si en algún momento observa que se ha cambiado a otro modo, podrá regresar al de reproducción pulsando [EXIT] una o más veces.

4. Sitúe el deslizador de volumen del SU10 en torno a 1/4 del volumen máximo. El deslizador determina el nivel de señal dirigido a altavoces o auriculares.
5. Pulse [-1] o [+1] para ajustar el volumen digital a un nivel adecuado. Este ajuste determina el nivel con el que la señal se reproduce internamente. Generalmente deseará fijar este nivel justo por debajo del punto de saturación, como se indica en el recuadro.



ACERCA DE LA SATURACIÓN

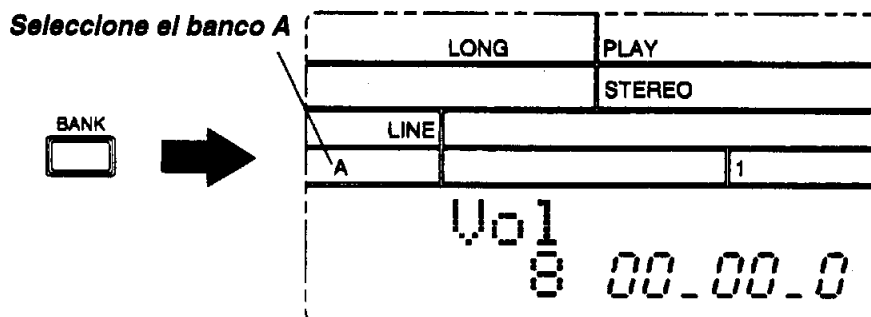
Un ajuste demasiado elevado del volumen digital puede producir saturación, dando origen a un sonido distorsionado. La saturación también puede surgir cuando se tocan muchos pads al mismo tiempo, o cuando se cambian los valores de filtro durante la reproducción en los modos FILTER o EXTERNAL FILTER. Si percibe un sonido distorsionado durante la reproducción, pulse [-1] para reducir el volumen digital. Advierta que la reducción del nivel con el deslizador de volumen o en los altavoces externos no eliminará la saturación.

Reproducción básica de muestras

El SU10 posee capacidad para almacenar hasta 48 muestras en 4 bancos de 12 muestras cada uno. El siguiente procedimiento explica cómo reproducir estas muestras.

1. Seleccione el banco con el botón [BANK].

Empezaremos con un pad del banco A. Aunque con los ajustes de fábrica el SU10 comienza en el banco A, pruebe a pulsar el botón [BANK] unas cuantas veces, hasta que visualice una "A" en la zona de indicación de banco de la pantalla.



2. Mantenga pulsado [PAD 3] para reproducir la muestra A3, y después libere el botón para detener el sonido. Hágalo varias veces. Si es necesario, ajuste el volumen con el deslizador, con los botones [-1] o [+1], o con los controles de volumen de los altavoces externos o del amplificador.



Advertirá que la muestra se reproduce de forma continua mientras se mantiene pulsado el botón, y que el sonido se suspende cuando se libera. Esto se debe a que el modo de sonorización de esta muestra está fijado en "activación por nota" (activado cuando se pulsa, desactivado cuando se libera), y el modo de bucle en "bucle completo". Véanse páginas ?? y ??.

3. Ahora pulse [PAD 11] muy brevemente para dar comienzo a la reproducción de la muestra A11.



Observe que la reproducción no se detiene cuando se libera el pad, sino que continúa hasta el final de la muestra. La razón es que el modo de sonorización de la muestra es "disparo" (véase página ??).

4. Pruebe ahora a reproducir varias muestras al mismo tiempo.



El número de muestras que pueden reproducirse al mismo tiempo se conoce como polifonía. El SU10 puede reproducir un máximo de cuatro muestras monoaurales simultáneamente, si bien el número se reduce si se selecciona el grado de muestreo HI o se utilizan las funciones de escala, scratch, filtro o cruce. Si intenta reproducir demasiadas muestras a la vez, algunas de ellas no se activarán. Para más información sobre la polifonía, véase la página ??.

Funciones especiales de reproducción - I

Procedamos ahora a experimentar con algunas funciones especiales del SU10.

Reproducción Continua (HOLD)

Utilice la función HOLD cuando desee forzar la reproducción de una o más muestras como si se tratara del modo de sonorización alterna ("toggle") (véase página 39). La muestra o muestras sostenidas seguirán sonando hasta el final o, si se trata de un bucle, se reproducirán de forma ininterrumpida.

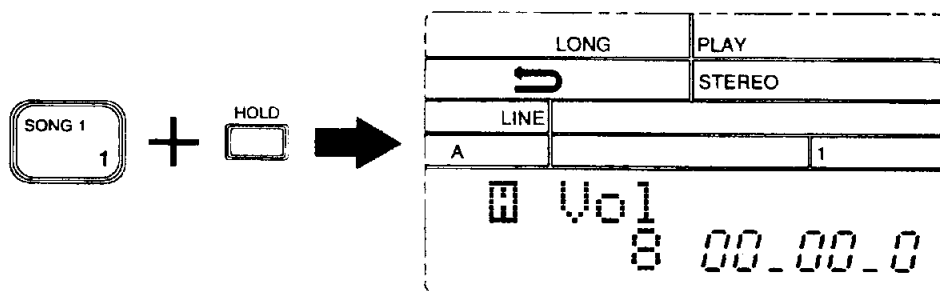
NOTA

La función HOLD sólo es operativa con las muestras cuyo modo de sonorización está configurado en "activación por nota".

1. Para percibir el efecto con la máxima claridad, convendrá seleccionar una muestra en bucle. Suponiendo que todavía no ha cambiado los ajustes de fábrica, puede probar con el pad A3. Si no se encuentra en el banco A, pulse [BANK] las veces que sea necesario para acceder a él.
2. Pulse [PAD 3] para iniciar la reproducción. Sin soltar el pad, pulse el botón [HOLD], y después libere ambos botones. La muestra A3 se reproducirá continuamente en un bucle ininterrumpido.



Observe una "H" que aparece en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla, indicando que la muestra se encuentra en reproducción continua.



3. Ahora pruebe a reproducir otras muestras junto con la sostenida. Pueden ser del mismo banco o de otro distinto.



Recuerde que existe un límite para el número de muestras que se pueden reproducir al mismo tiempo. Si intenta reproducir demasiadas muestras, el SU10 descartará las muestras no sostenidas antes de descartar las sostenidas.

4. Para desactivar el pad sostenido, pulse de nuevo el pad o el botón [HOLD].

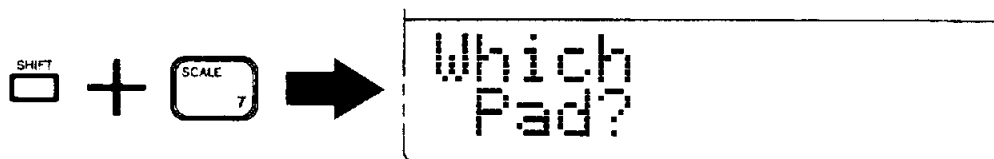
Reproducción Invertida (REV)

Mantenga pulsado [REV] y pulse un pad. La muestra se reproducirá al revés, produciendo un sonido similar al de una cinta de casete o disco de vinilo que se reproduce en sentido inverso.

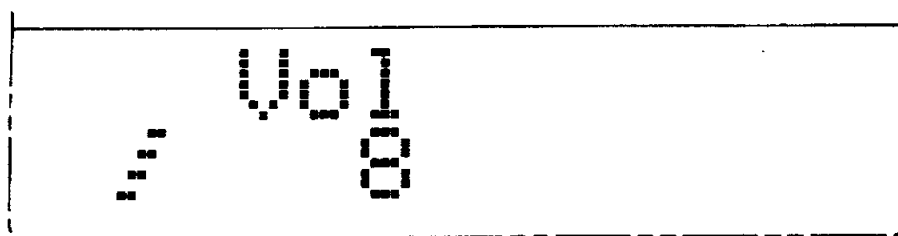
Reproducción en Escala (SCALE)

Para utilizar este efecto, primero deberá seleccionar una muestra simple. A continuación podrá elegir entre 12 tonos distintos para reproducir la muestra, con incrementos de un semitono según se avanza del [PAD 1] al [PAD 12] (tono original).

1. Pulse [SHIFT]+[SCALE]. La pantalla le insta a seleccionar un pad, y se activa el indicador EFCT.



2. Si es necesario, pulse [BANK] para cambiar de banco. Seguidamente, pulse el pad correspondiente a la muestra que desea reproducir. Delante de la lectura de volumen, en la esquina inferior izquierda de la pantalla, aparecerá un icono similar a una escalera.



▼
Si intenta seleccionar un pad vacío, la pantalla responde con el mensaje "Pad Empty"; para cambiar la selección, pulse [BANK], un pad, [-1] o [+1].

3. Pruebe a pulsar los distintos pads. Cada uno de ellos reproducirá la misma muestra con un tono diferente: el [PAD 12] con el tono original y el [PAD 1] con el tono más bajo.
4. Para restablecer el modo de reproducción normal, pulse [EXIT].

NOTA

- La reproducción en escala sólo está disponible cuando el grado de muestreo está fijado en LONG o EXLG. Si intenta seleccionar esta función cuando el grado es alto (HI) o estándar (STD), el SU10 ofrece brevemente el mensaje "Change Grd!" (cambiar grado) y restablece el modo normal de reproducción. Para más información sobre los grados de muestreo y la manera de cambiar de grado, véase la página 50.
 - Cuando utilice esta función, sólo podrá producir sonido con un pad cada vez.
 - La reproducción invertida no es posible desde el modo de reproducción en escala. El botón [REV] permanece inoperativo. Si la muestra seleccionada dispone de una opción de bucle invertido, el ajuste automáticamente se convierte en su equivalente en sentido de avance: la instantánea invertida (RShot) pasa a instantánea simple (OShot), y el bucle invertido (RLoop) se convierte en bucle completo (WLoop). Para más información sobre los modos de bucle, véase la página 37.
 - Las asignaciones de número de nota MIDI (véase página ??) son ignoradas durante la reproducción en escala. Para transmitir mensajes de nota activada/desactivada MIDI, los números de nota van aumentando progresivamente: [PAD 1] activa la nota MIDI C1, [PAD 2] la nota C#1, y así sucesivamente en escala ascendente. La operación difiere ligeramente con los mensajes entrantes: el [PAD 1] es activado por la nota C de cualquier octava, el [PAD 2] por la nota C# de cualquier octava, etc.
-

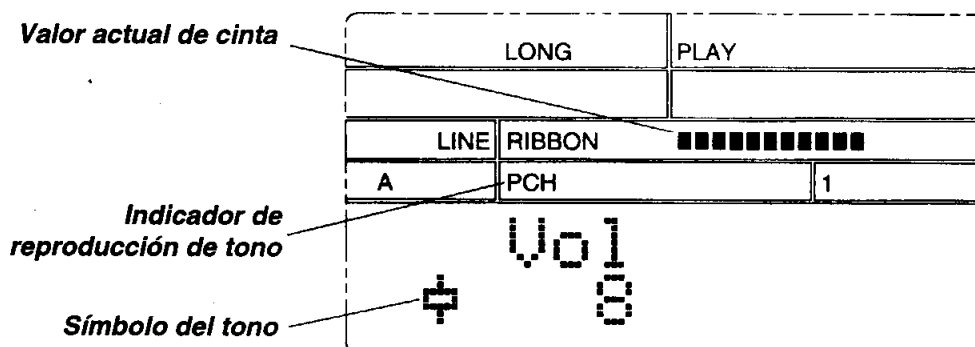
Funciones especiales II: controlador de cinta

El controlador de cinta del SU10 es probablemente su característica más distintiva. La cinta se puede usar para controlar el tono, el filtro o el cruce durante la reproducción de muestras y canciones. También puede usarla para tocar un “pad de scratch” especial durante la reproducción de muestras. Por último, la cinta se emplea como un controlador de efectos en los modos “externos” especiales del SU10.

Reproducción de tono

1. Compruebe que el SU10 se encuentra en el modo de reproducción (PLAY).
2. Pulse [SHIFT]+[PITCH].

La pantalla cambia como en la figura para indicar que se ha seleccionado la función de tono.



3. Ahora puede cambiar el tono dinámicamente tocando o frotando con el dedo sobre la cinta: el tono disminuye hacia la izquierda, y aumenta hacia la derecha. Compruébelo mientras reproduce unas muestras o una canción. Observe que la pantalla refleja el valor de cinta en tiempo real.
4. Para regresar al modo de reproducción normal, pulse [EXIT]. El tono restablecerá de forma automática su valor original.

NOTA

El accionamiento de la cinta cambia el valor del parámetro “Pitch”, un parámetro de compensación tonal que actúa sobre todo el sistema y determina la variación del tono con respecto al valor normal. A este ajuste se accede directamente desde el modo de grabación o de utilidades. El margen admisible abarca del -20% al +10% (véase página 49).

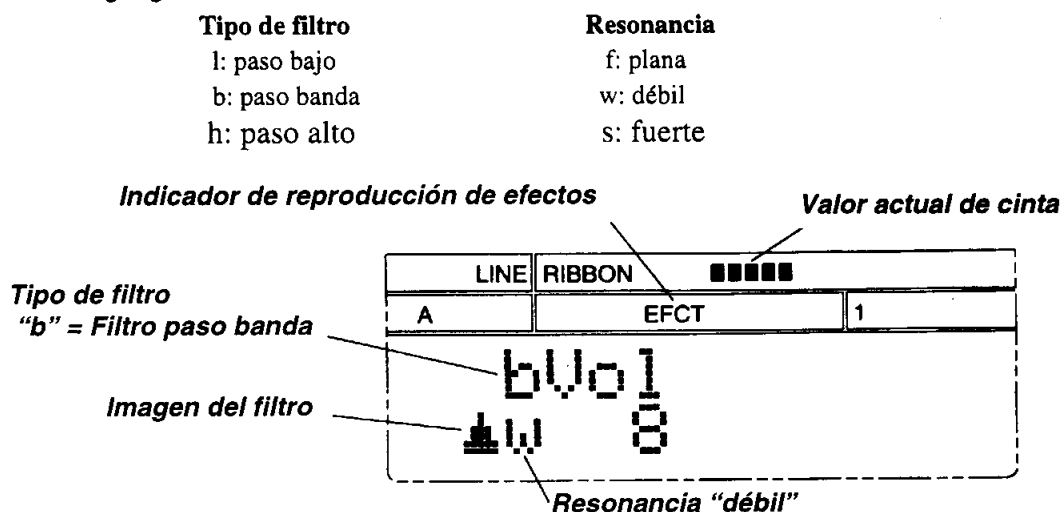
Reproducción de filtro

Esta función aplica un filtro a las muestras y a las canciones, proporcionando la cinta el control dinámico de la frecuencia de corte del filtro. El tipo de filtro y la resonancia se seleccionan directamente desde la función de reproducción de filtro: el SU10 memorizará los ajustes cuando se abandone la función, para restablecerlos siempre que se vuelva a activar. Los ajustes seleccionados se aplican a todas las muestras y canciones.

Selección de la reproducción de filtro

1. Desde el modo de reproducción, pulse [SHIFT]+[FILTER].

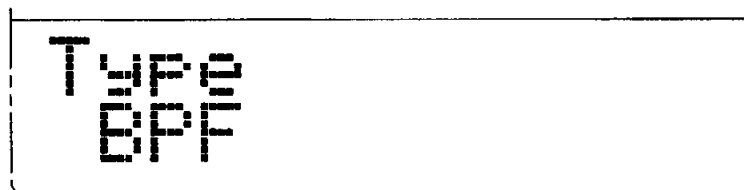
La pantalla indica el tipo de filtro y la resonancia actuales. En el ángulo inferior izquierdo de la pantalla se visualiza una imagen gráfica del efecto de filtro resultante.



2. Ahora puede usar la cinta para controlar el filtro. Pruebe a reproducir algunas muestras o canciones y a pasar el dedo por la cinta. Advierta que la pantalla refleja el valor de la cinta en tiempo real.
El efecto obtenido depende de los ajustes de filtro de cada momento. Si desea cambiar dichos ajustes, proceda como se indica a continuación.
3. Para restablecer el modo de reproducción normal, pulse [EXIT].

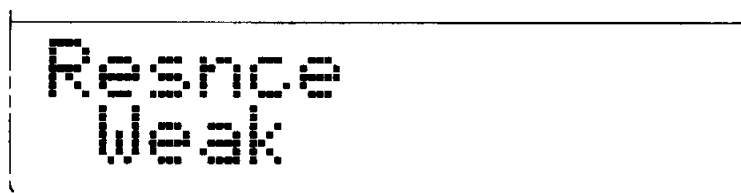
Visualización/cambio de los ajustes de filtro y resonancia

1. Configure el SU10 para la reproducción de filtro como se ha explicado, y después pulse [SHIFT]+[EDIT]. La pantalla indicará el tipo de filtro seleccionado en ese momento.



2. Si desea cambiar el tipo de filtro, pulse [-1] o [+1] según sea preciso. Los tipos disponibles son "l" (paso bajo), "b" (paso banda) y "h" (paso alto) (véase el recuadro de ajustes de filtro de la página siguiente).

3. Si desea visualizar o cambiar el ajuste de resonancia, pulse [>] para acceder a la función de selección de resonancia. En la pantalla aparecerá la resonancia actual. Pulse [-1] o [+1] para cambiar el valor a su gusto. Los valores disponibles son "Flat" (plana), "Weak" (débil) y "Strng" (fuerte) (véase recuadro de ajustes de filtro).



4. Pruebe a reproducir algunas muestras y a accionar la cinta para ver cómo suenan los nuevos ajustes. Cuando quede satisfecho, pulse [EXIT] una vez para poner fin a la configuración del filtro y regresar al nivel normal de reproducción de filtro, o pulse [EXIT] dos veces para restablecer el modo de reproducción normal.

NOTA

- La reproducción de filtro sólo está disponible cuando el grado de muestreo está fijado en LONG o EXLG. Si intenta seleccionar esta función cuando el grado es alto (HI) o estándar (STD), el SU10 ofrece brevemente el mensaje "Change Grd!" (cambiar grado) y restablece el modo normal de reproducción. Para más información sobre los grados de muestreo y la manera de cambiar de grado, véase la página ??.
- El cambio de tipo de filtro o la selección de la resonancia fuerte ("Strng") a veces puede hacer que la salida exceda el nivel de saturación. Si el sonido aparece distorsionado, pulse [-1] para reducir el volumen.

AJUSTES DE FILTRO

Se pueden seleccionar tres tipos de filtro y tres valores de resonancia. Los tipos de filtro son: LPF (filtro paso bajo), BPF (filtro paso banda) y HPF (filtro paso alto).

LPF: Suprime las frecuencias que estén por encima del valor de corte.

BPF: Suprime las frecuencias que estén fuera del margen de corte.

HPF: Suprime las frecuencias que estén por debajo del valor de corte.

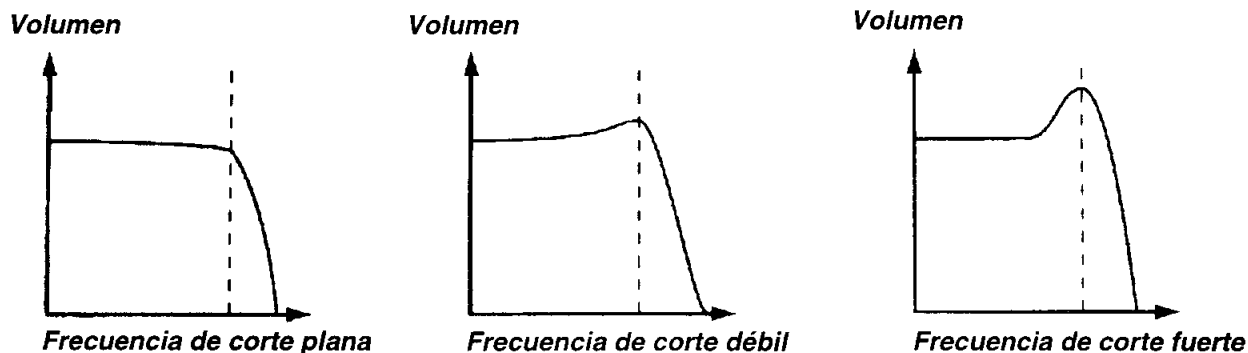
El ajuste de resonancia determina la cantidad de énfasis aplicado en el área que rodea a la frecuencia de corte.

Flat: Prácticamente sin énfasis.

Weak: Énfasis moderado.

Strong: Énfasis acusado.

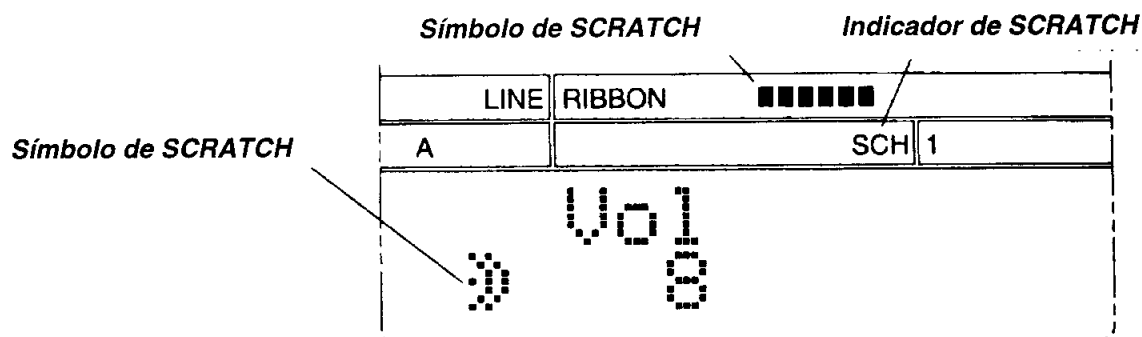
Los siguientes gráficos ilustran el efecto del ajuste de resonancia sobre las características de corte de frecuencia de un filtro de paso bajo.



Pad de scratch

Este modo sirve para simular las manipulaciones de un disc jockey con un giradiscos para producir un efecto de “rayado” o “scratch”. Primero se selecciona la *muestra fuente* que contiene la sección de sonido que se desea utilizar con este efecto. La cinta pasará a funcionar como un pad independiente, y deslizando un dedo sobre ella producirá el mismo efecto que acelerar y ralentizar un disco analógico sobre el plato con la aguja detenida en una determinada posición.

1. Desde el modo de reproducción, mantenga pulsado [SCRATCH] y pulse el pad que contiene la sección deseada. La pantalla sufrirá cambios en tres zonas para indicar que se ha seleccionado el efecto de scratch.



2. Ahora pruebe a deslizar su dedo sobre la cinta para aplicar scratch a la sección.

NOTA

El pad de scratch no actúa sobre toda la muestra fuente (a menos que sea muy corta), sino sólo sobre una pequeña parte o “ventana”. Es posible ajustar la posición de la ventana con los siguientes botones:

[SCRATCH]+[FWD]:	Desplaza la ventana ligeramente hacia el final de la muestra
[SCRATCH]+[BWD]:	Desplaza la ventana ligeramente hacia el principio de la muestra
[SCRATCH]+[TOP]:	Desplaza la ventana hasta el principio de la muestra.

3. Para regresar al modo de reproducción normal, pulse [EXIT].

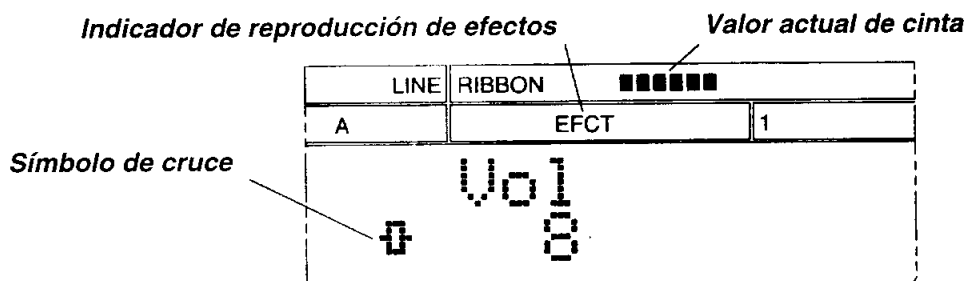
Cruce (CROSSFADE)

Esta función le permite mezclar la salida de muestra y canción con una señal acústica recibida en la entrada de línea o de micrófono. El SU10 transmite la mezcla resultante a través de la salida de línea. Una vez seleccionada la reproducción de cruce, puede controlar dinámicamente la proporción de mezcla tocando o frotando la cinta.

Conecte un equipo de reproducción (por ejemplo, un lector de CD) a la entrada de línea (LINE INPUT), o un micrófono a MIC INPUT, antes de proceder a las pruebas. La indicación “MIC” o “LINE” de la tercera línea de la pantalla deberá coincidir con la fuente de entrada utilizada; si es necesario, consulte las páginas 50 a 51, donde se facilitan instrucciones sobre la forma de cambiar el ajuste.

1. Desde el modo de reproducción, pulse [SHIFT]+[CROSSFADER].

La pantalla aparece como en la ilustración, indicando que se ha seleccionado la reproducción de cruce.



2. Ahora puede cambiar dinámicamente la mezcla pasando el dedo por la cinta. Experimente mientras reproduce algunas muestras o una canción. Observe que la pantalla refleja el valor de la cinta en tiempo real.
3. Para regresar al modo de reproducción normal, pulse [EXIT].

NOTA

La función de cruce no está disponible si el grado de muestreo está fijado en "HI".

Acerca de la polifonía

El número máximo de muestras monoaurales que puede reproducir un equipo al mismo tiempo se denomina *polifonía*. Durante la reproducción normal con un grado de muestreo estándar, el SU10 puede reproducir cuatro muestras monoaurales (o dos estéreo) al mismo tiempo. La polifonía disminuye, no obstante, si selecciona un grado de muestreo "HI" o si utiliza los efectos de escala, scratch, filtro o cruce.

La siguiente tabla muestra las polifonías con cada combinación de grado y tipo de reproducción. El guión ("-") representa una combinación imposible. Si se intenta seleccionar, la pantalla responderá con el mensaje "Change Grd!" (cambiar grado) instándole a que reduzca el grado de muestreo.

Grado Reproducción	HI	STD	LONG	EXLG
Normal	2	4	4	4
Escala	-	-	2*	2*
Filtro	-	-	2	2
Cruce	-	2	4	4
Tono	-	2	4	4
Scratch	-	2	2	2

* La función de escala no puede reproducir más de una muestra (estéreo o mono) al mismo tiempo.

Si intenta sobrepasar el límite polifónico, el SU10 descarta automáticamente una muestra para dar cabida a la nueva entrada de pad. En concreto, el SU10 desactivará la muestra más antigua que no se encuentre en el modo de reproducción continua (HOLD) o, si todas están sostenidas, la más antigua de ellas.

Reproducción de una canción

El SU10 puede memorizar y reproducir hasta cuatro canciones. Cada canción es una secuencia arbitraria de reproducción de muestras que el usuario ha grabado en la memoria. La pantalla siempre indica el número de la canción seleccionada. Cuando se reproduce una canción, es posible elegir entre una sola vez o reproducción indefinida. Se puede empezar desde cualquier posición dentro de la canción, interrumpir la reproducción en cualquier momento y reanudarla desde ese punto o desde cualquier otro. En el modo de reproducción, la pantalla indica en todo momento la posición de tiempo dentro de la canción seleccionada.

El siguiente procedimiento ilustra cómo se utilizan todas las funciones de reproducción de canción. Se supone que se utiliza la canción de demostración 1. Para más información sobre la forma de crear canciones, consulte el capítulo 7, página 24. Si desea información general sobre la reproducción de canciones, consulte el recuadro "ACERCA DE LA REPRODUCCIÓN DE CANCIONES" en la siguiente página.

1. Seleccione la canción.

Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el pad de canción correspondiente. En este caso, seleccione [SONG 1]. El número de canción seleccionada aparecerá en la pantalla (puede omitir este paso si la canción que quiere reproducir ya está seleccionada).

2. Pulse [PLAY] para dar comienzo a la reproducción, o bien [PLAY]+[HOLD] para activar el modo de repetición (REPEAT).



En el modo REPEAT, la reproducción de canción continuará indefinidamente hasta que se pulse [STOP]. Una flecha en la pantalla indica que está seleccionado el modo de repetición.

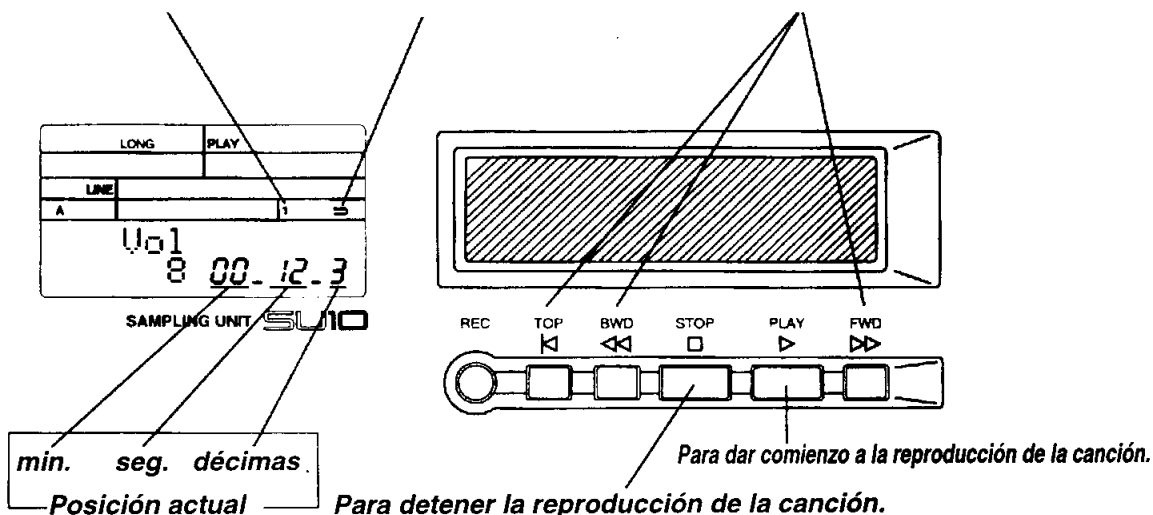


Observe que el contador ofrece la lectura del tiempo de la canción. La lectura comienza en cero y avanza en incrementos de una décima de segundo según va transcurriendo la canción.

Canción seleccionada

Indicador de repetición

Posicionadores en canción



3. Pulse [STOP] para interrumpir la reproducción.
4. Pulse [PLAY] para reanudar la reproducción desde el punto donde se interrumpió.
5. Pulse [STOP] para interrumpir de nuevo la reproducción.
6. Ahora pruebe a desplazarse a diferentes posiciones de la canción. Pulse [FWD/>>>] para avanzar en la canción, [BWD/]<<] para retroceder, o [TOP] para saltar hasta el principio de la canción. (Estas operaciones sólo están disponibles mientras la reproducción está detenida). La pantalla indica en todo momento la posición dentro de la canción. Es posible iniciar la reproducción desde cualquier posición pulsando el botón [PLAY].

ACERCA DE LA REPRODUCCIÓN DE CANCIONES

La reproducción de canción funciona exactamente igual que si estuviera tocando los pads de la consola en tiempo real. La única diferencia consiste en que las evoluciones de la canción no se transmiten nunca a través de la salida MIDI. En todos los demás aspectos, reproducir una canción es funcionalmente equivalente a pulsar y liberar el pad correspondiente.

- Se pueden combinar libremente la reproducción de pads y la reproducción de canciones. En cualquier caso, deberá evitar tocar un pad mientras la muestra correspondiente está siendo sonorizada desde una canción, o de lo contrario la muestra de canción quedará suspendida.
- La reproducción de canción está disponible con los efectos de filtro, cruce y tono, los cuales son aplicados a las muestras de canción exactamente igual que a las muestras interpretadas con los pads.
- Procure no utilizar el pad [HOLD] mientras está sonando una canción, ya que las muestras quedarán sometidas a dicho efecto. Puesto que HOLD actúa como un interruptor alterno, puede provocar que algunas muestras se mantengan demasiado tiempo y otras se corten de inmediato.
- Si se detiene una canción a la mitad, se interrumpen todas las muestras de canción que estén sonando. Si reinicia la canción desde el mismo punto, las muestras interrumpidas no se reanudarán. En general, el sonido de cualquier punto de la canción (indicado por el contador) puede variar en función del lugar donde se inicie la reproducción.
- La polifonía del SU10 determina el máximo número de sonidos que se pueden reproducir al mismo tiempo. La reproducción de una canción con filtro o scratch, así como con un grado de muestreo alto (HI), puede hacer que desaparezcan algunos de sus sonidos. La combinación de pads y canciones también puede ocasionar pérdidas de sonidos.
- Si edita o elimina alguna de las muestras utilizadas por la canción, el sonido de ésta cambiará en consonancia.

Modos de interpretación externos

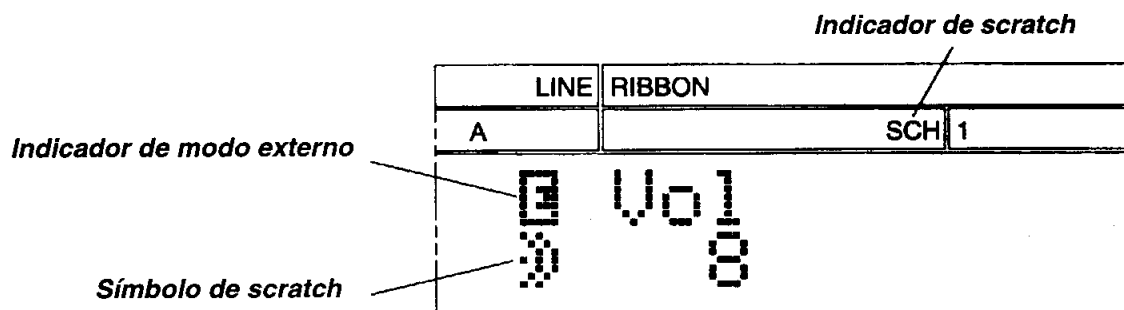
Los modos de interpretación externos constituyen una prestación añadida que le permiten aplicar un filtro dinámico o un efecto de scratch de tipo disc jockey a una señal en tiempo real a su paso por el SU10. Tenga siempre presente que no se trata de modos de muestreo, y que no tienen nada que ver con las muestras y las canciones descritas anteriormente.

Antes de probar los siguientes procedimientos, conecte un reproductor de CD u otro equipo de reproducción a la entrada LINE IN. O si lo prefiere, puede usar estos efectos con la entrada de micrófono. La indicación "MIC" o "LINE" de la tercera línea de la pantalla deberá coincidir con la fuente utilizada (véase página 49).

Scratch externo

En este modo, la cinta se utiliza para aplicar scratch a un segmento de señal de audio retransmitida. El efecto es el de un disc jockey que de repente pone el dedo en un disco pinchado y comienza a moverlo hacia adelante y hacia atrás.

Mientras no se toca la cinta, el SU10 retransmite la señal entrante sin ninguna modificación, al tiempo que retiene el fragmento más reciente de la señal en una memoria intermedia (búfer) de scratch interna. Cuando el dedo entra en contacto con la cinta, el SU10 interrumpe la retransmisión de la señal, y el usuario puede deslizar el dedo por la cinta para producir el efecto de scratch sobre los datos retenidos en el búfer. Cuando se suspende el contacto con la cinta, la retransmisión de la señal en tiempo real se reanuda.



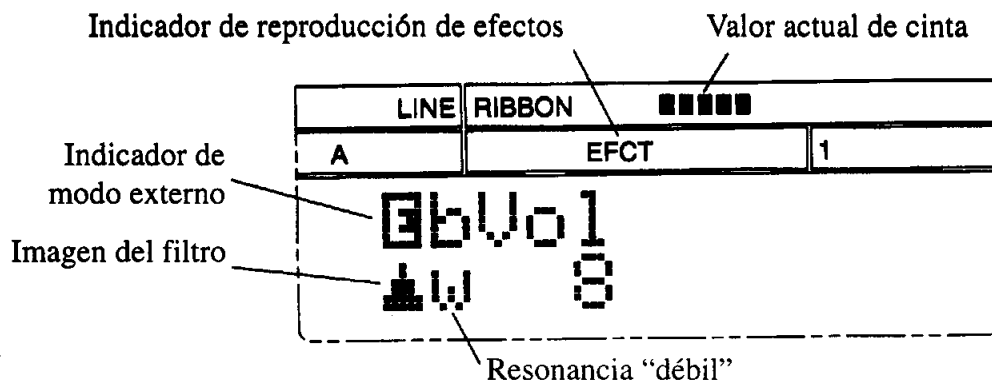
Procedimiento

1. Pulse [SHIFT]+[EXTERNAL SCRATCH] para acceder a este modo. La pantalla cambia como ilustra la figura para indicar la activación de modo de scratch externo.
2. Transmita una señal a través del SU10. Utilice los botones [+1] y [-1] para regular el volumen a su gusto. El nivel se visualizará en la pantalla.
3. Ahora pruebe a aplicar el efecto de scratch alternativamente, accionando y liberando la cinta. Escuche el tipo de efecto que consigue. Advierta también que el indicador "RIBBON" de la pantalla ofrece el valor de cinta en tiempo real.
4. Para abandonar el modo de scratch externo, pulse [EXIT].

Filtro externo

Este modo aplica un filtro a la entrada en tiempo real a su paso a través del SU10. Los pads 1 a 4 se utilizan para seleccionar o cambiar el tipo de filtro, y los pads 7 a 9 para seleccionar o modificar la resonancia. La cinta se emplea para cambiar dinámicamente la frecuencia de corte del filtro.

Procedimiento



1. Pulse [SHIFT]+[EXTERNAL FILTER]. La pantalla ofrece cuatro indicadores especiales: modo externo, tipo de filtro, resonancia e imagen gráfica del efecto de filtro actual.
2. Pulse los pads correspondientes al filtro y resonancia deseados. Los indicadores de la pantalla reflejarán las nuevas selecciones. (Para más información sobre los tipos de filtro y la resonancia, consulte el recuadro de AJUSTES DE FILTRO de la página 20).

Tipo de filtro		Resonancia	
[PAD 1]: LPF	l	[PAD 7]: Plana	f
[PAD 2]: BPF	b	[PAD 8]: Débil	w
[PAD 3]: HPF	h	[PAD 9]: Fuerte	s
[PAD 4]: Ignora	*		

3. Retransmita ahora algún sonido a través del SU10, y escuche el efecto del filtro. Toque con el dedo en distintos puntos de la cinta, y luego deslícelo a un lado y a otro: el punto de corte cambiará con cada nuevo toque. Haga pruebas con diferentes ajustes de tipo y de resonancia. Comprobará que puede obtener algunos sonidos realmente interesantes. El volumen se puede ajustar con los botones [-1] y [+1].



Observe que el indicador "RIBBON" de la pantalla ofrece el valor actual de cinta en tiempo real.

4. Para abandonar el modo de filtro externo, pulse [EXIT].

7 Grabación de muestras y creación de canciones

En este capítulo se explica cómo grabar muestras y cómo crear canciones. (La explicación de la creación de canciones comienza en la página 31).

Visión general sobre la grabación de muestras

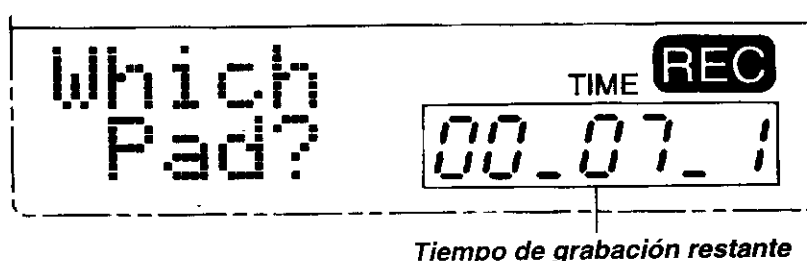
Para grabar una muestra, deberá: (1) conectar la fuente de entrada, (2) entrar en el modo de grabación (REC) y seleccionar el pad de destino, (3) configurar los parámetros de grabación, (4) dar comienzo a la grabación, y (5) detener la grabación. A continuación se describe cada uno de estos pasos detalladamente.

Conexión de la fuente de entrada

Conecte una entrada de línea a LINE IN, o un micrófono a MIC INPUT.

Acceso al modo de grabación y selección de pad

1. Compruebe que el SU10 se encuentra en el modo de reproducción, y seguidamente pulse [REC] para entrar en el modo de grabación. En la pantalla aparece el indicador "REC" y la pregunta "Which Pad?" para seleccionar el pad que se desea grabar. La zona de contador de la pantalla ofrece la lectura del tiempo de grabación disponible.

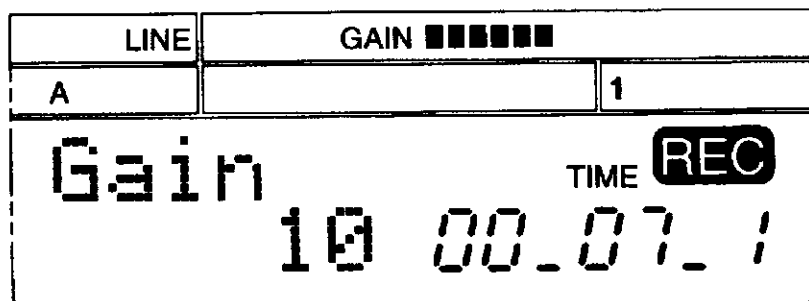


El tiempo de grabación disponible depende de: (a) la cantidad de memoria ya utilizada por otros pads, y (b) los ajustes actuales de los parámetros de grado, tono y formato de la grabación.



Una vez en el modo de grabación, podrá regresar al de reproducción en cualquier momento pulsando el botón [EXIT].

- Para efectuar la selección, pulse [BANK] para elegir el banco deseado, y después pulse el pad correspondiente o los botones [+1] o [-1] según se requiera. Cuando esté seguro de haber seleccionado el pad adecuado, pulse [ENTER]. En la pantalla aparecerá el ajuste del parámetro de ganancia ("Gain"). La indicación "Gain" de la tercera línea de la pantalla indica el nivel de entrada.



Si el banco seleccionado está bloqueado, la pantalla indicará "Locked Bank!" y regresará automáticamente al modo de reproducción. (Las instrucciones para desbloquear un banco se facilitan en la página 57).



Si el banco está desbloqueado, pero el pad ya está ocupado por otra muestra, la pantalla le preguntará si desea eliminarla (grabar encima de ella). Pulse [ENTER] para sobrescribir y eliminar la muestra existente, o [EXIT] para regresar al modo de reproducción. Si borra la muestra, el tiempo de grabación disponible aumentará proporcionalmente.

Ajuste de los parámetros de grabación

En la pantalla se visualiza ahora el ajuste de ganancia ("Gain"), el primero de siete parámetros de grabación. Configure cada uno de ellos con el valor adecuado antes de iniciar la grabación. Para trasladarse de un parámetro a otro, pulse los botones [>] o [<], y para modificar el ajuste de un parámetro, los botones [-1] o [+1]. El siguiente diagrama ilustra la estructura de parámetros. En el recuadro de PARÁMETROS DE GRABACIÓN se describen en detalle dichos parámetros.

Gain [◀][▶] Grade [◀][▶] Pitch [◀][▶] Format [◀][▶] Input [◀][▶] RecTrg [◀][▶] Default

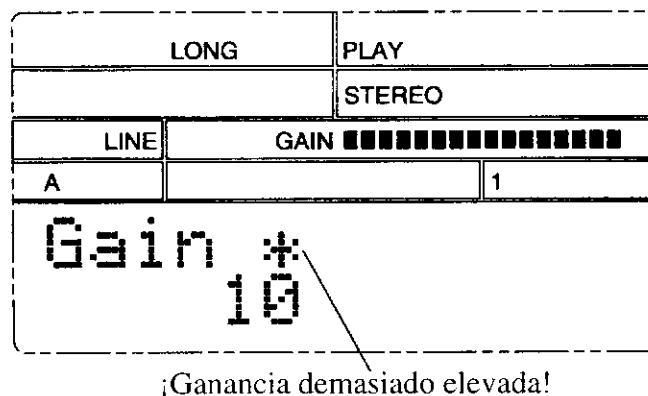
NOTA

También puede ajustar estos parámetros (a excepción del parámetro de ganancia) en la configuración de grabación del modo de utilidades (véase página 50). Por lo general deseará hacer uso del modo de utilidades cuando necesite ajustar estos parámetros para otros fines distintos de la grabación. Por ejemplo, el ajuste "Grade" también afecta al tono de reproducción y a la polifonía, mientras que el parámetro "Input" selecciona la fuente de entrada utilizada durante las reproducciones de cruce, externa, filtro y scratch externo.

PARÁMETROS DE GRABACIÓN

Gain:

Determina la ganancia aplicada a la señal de entrada. Pulse [-1] o [+1] para configurar el ajuste de ganancia mientras introduce una señal similar a la que desea grabar (quizás antes deba cambiar el ajuste del parámetro "Input" para que coincida con la fuente de entrada; véase la explicación más adelante). La ganancia se puede fijar en cualquier valor comprendido entre 1 y 16. Normalmente deseará fijar la ganancia lo más alta posible **sin llegar a la saturación**. Si el ajuste es demasiado alto, aparecerá un asterisco (*) a la derecha de "Gain". Cuando visualice el asterisco, disminuya el ajuste.



Grade:

Selecciona el grado de muestreo con el que se va a grabar la muestra. Existen cuatro opciones: alto (Hi), estándar (Std), largo (Long) y extralargo (Exlg). El dilema está entre calidad y longitud grabable. La opción "Hi" ofrece la mejor calidad, pero ocupa mucha memoria y limita el tiempo de grabación disponible. La opción "Exlg" proporciona mucho más tiempo de grabación, aunque a un significativo coste de calidad.

NOTA

- Una muestra grabada con un determinado grado de muestreo cambiará su tono si se reproduce con un grado diferente. Por tanto, lo mejor quizás sea grabar todas las muestras relacionadas con el mismo grado.
- La reproducción con un grado alto ("Hi") reduce la capacidad polifónica. Si tiene pensado reproducir la muestra grabada en combinación con otras muestras, puede ser que no convenga elegir la opción "Hi".
- El tiempo total de grabación disponible (para las 48 muestras) con un grado alto se limita aproximadamente a 19 segundos. Un grado de muestreo alto, en combinación con un ajuste de tono del +10%, producirá una frecuencia real de muestreo de 44,1 kHz, la misma que se utiliza en una grabación de CD convencional.

Pitch: Puede usar este ajuste para aplicar una desviación al tono del sistema; el margen disponible abarca del -20% al 10%, regulable en incrementos del 1%. El ajuste se aplica a todas las muestras y canciones, y controla el tono tanto durante la grabación como durante la reproducción. El ajuste es exactamente igual que si se aplica una ligera variación a la velocidad de rotación de una grabadora de cinta analógica. El cambio de tono actúa tanto sobre las pistas que se están grabando como sobre las que se están reproduciendo.

NOTA

● *Por lo general, deseará dejar este ajuste en "0%" para fines de grabación. Advierta, no obstante, que elevando el valor del tono se mejorará el grado real de muestreo, mientras que reduciéndolo se dispondrá de un tiempo de reproducción levemente superior.*

● *También puede usar el ajuste de tono para adaptar la longitud de la muestra que vaya a grabar y la longitud de otra frase que ya haya grabado. Grabando las dos muestras con tonos diferentes puede hacer que ambas posean la misma longitud de reproducción (tempo).*

Format: Selecciona sonido estéreo (St) o monoaural (Mono) para la grabación. Si selecciona el sonido monoaural, el SU10 grabará únicamente la entrada izquierda. **Observe que una muestra estéreo cuenta como dos sonidos en el cálculo de polifonía: nunca podrá reproducir más de dos muestras estéreo al mismo tiempo.**

Input: Selecciona si el SU10 va a recibir la entrada del terminal LINE IN ("Line") o del terminal MIC INPUT ("Mic"). Ambas entradas no se pueden utilizar al mismo tiempo, y deberá ajustar este parámetro para que coincida con la entrada que pretende utilizar. La tercera línea de la pantalla indica en todo momento la fuente seleccionada.

RecTrg: Selecciona el disparo que va a marcar el comienzo de la grabación real. Existen ocho disparos posibles:

- Manual: Disparo manual; la grabación se iniciará cuando se pulse el botón [PLAY].
- 1...7: El SU10 entrará en el modo de espera cuando pulse [PLAY], y después comenzará a grabar cuando el nivel de entrada alcance el nivel de disparo. El valor "1" selecciona el nivel de disparo más bajo (disparo capilar).

Default: Selecciona el modo de bucle por defecto, es decir, el utilizado inicialmente para la reproducción de la muestra grabada. Este ajuste no es obligatorio, ya que se puede cambiar el valor en cualquier momento editando la muestra. Para más información sobre los modos de bucle, véase la página 37.

Inicio/parada de grabación

Para dar comienzo a la grabación, pulse el botón [PLAY]. Si el disparo de grabación ("RecTrg") está fijado en manual, el SU10 iniciará la grabación de inmediato. De lo contrario, ofrecerá el mensaje "Waiting" a la espera de que el nivel de entrada alcance el nivel de disparo. Durante la grabación, en la pantalla se visualiza la palabra "Recording" y la lectura del contador disminuye indicando el tiempo de grabación restante. Puede detener la grabación manualmente en cualquier momento, o continuar grabando hasta agotar la memoria.

Para finalizar la grabación manualmente: Pulse [STOP]. El SU10 ofrece el mensaje "Finished" y regresa al modo de reproducción.

Si se agota la memoria: El SU10 interrumpe la grabación, indica brevemente "Memory Full!", y después regresa al modo de reproducción.

IMPORTANTE

No apague la unidad mientras se visualizan los mensajes "Finished!" o "Memory Full!" en la pantalla, pues podrían quedar destruidos la totalidad de los datos internos.

Creación de canciones

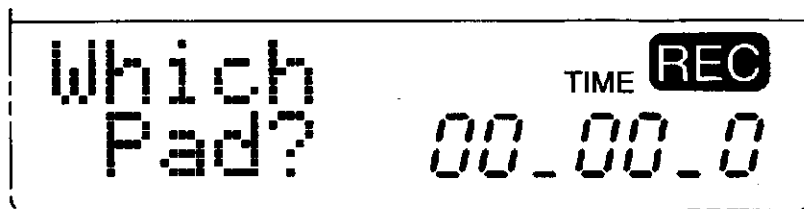
Para grabar una canción: (1) acceda al modo de grabación y seleccione la canción de destino; (2) pulse [PLAY] para dar comienzo a la grabación; (3) pulse la secuencia de pads que desea grabar en forma de canción; (4) pulse [STOP] para finalizar la grabación. El procedimiento se detalla más adelante. Si desea algunos consejos para la creación de canciones, consulte el recuadro "Composición eficaz" en la página 33.

NOTA

- *El SU10 cuenta con 4.000 palabras (8 KB) de memoria dedicada a canciones, capacidad suficiente para unos 1.000 eventos de activación/desactivación de pads y botones. La pantalla indica la cantidad de memoria restante según va progresando la grabación.*
 - *La función de grabación de canciones reconoce tanto los accionamientos de pad como las entradas MIDI. Es posible grabar a través de la entrada MIDI IN en lugar de (o además de) la reproducción local mediante los pads.*
 - *No es posible grabar en una canción bloqueada. Si desea información sobre los bloqueos de canción, consulte la página 57.*
-

Procedimiento

1. Compruebe que el SU10 se encuentra en el modo de reproducción, y después pulse [REC] para entrar en el modo de grabación. La pantalla aparecerá de la siguiente manera:



2. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el pad correspondiente a la canción que desea grabar ([SONG 1] a [SONG 4]). La pantalla pedirá confirmación, y el contador indicará la memoria libre restante de canción.



Si desea cambiar a una canción diferente, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el pad correspondiente. Para cancelar y regresar al modo de reproducción, pulse [EXIT].

3. Cuando esté preparado para confirmar, pulse [ENTER]. Si la canción seleccionada es grabable, la pantalla indicará "Press Play" (pulse PLAY).



Si la canción seleccionada está bloqueada, la pantalla ofrece el mensaje "Locked Song!" y regresa automáticamente al modo de reproducción. (Para más información sobre la manera de desbloquear la canción, véase la página 57).



Si la canción está desbloqueada, pero ya contiene una secuencia grabada, la pantalla le preguntará primero si desea eliminar dicha secuencia (grabar encima de ella). Si desea proceder, pulse [ENTER] y continúe con el siguiente paso. Si desea cancelar la operación, pulse [EXIT] para regresar a la pantalla del punto 1.

4. Pulse [PLAY] para dar comienzo a la grabación. Observe que el SU10 no iniciará la grabación real hasta que no pulse un pad para marcar el principio de la secuencia.
5. Reproduzca la secuencia de pads que desea grabar.



La canción grabará todas las operaciones de pads y bancos, así como de reproducción continua (HOLD) e inversa (REVERSE). La actividad de la cinta no queda registrada. El contador de pantalla facilita la lectura de la memoria de canción restante.



Puede interrumpir la grabación en cualquier momento y regresar al modo de reproducción pulsando [EXIT]. En tal caso, la canción previamente existente (si existe) se "desborrará" y quedará restablecida.

6. Para concluir la grabación y regresar al modo de reproducción, pulse [STOP].



Si se agota la memoria de canción, el SU10 suspende automáticamente la grabación, ofrece el mensaje "Memory Full!" durante un segundo y regresa al modo de reproducción.

Composición eficaz

La planificación anticipada le ayudará a componer canciones con mayor eficacia y a evitar problemas imprevistos. Observe las siguientes precauciones generales:

- No incluya muestras que posteriormente tenga intención de editar o eliminar. El sonido de la canción cambiará si edita o elimina alguna de las muestras utilizadas.
- Si tiene pensado acompañar la canción con reproducción normal de pads o a través de MIDI:
 - Recuerde que la polifonía es limitada. No sobrecargue la canción con sonidos simultáneos. Considere la posibilidad de dejar algunos espacios sin grabar para la reproducción con pads.
 - La canción no deberá incluir pads que tenga intención de reproducir por su cuenta, ya que se generará un conflicto si el usuario y la canción intentan controlar el mismo pad al mismo tiempo. Una buena estrategia consiste en grabar la canción de un banco e interpretar en otro banco. O bien grabar con los pads 1 a 6 e interpretar con los pads 7 a 12.
- Si tiene pensado utilizar los efectos de scratch o de filtro en la canción:
 - Recuerde que la capacidad polifónica se reduce significativamente durante la reproducción de scratch y de filtro (véase página 22). Una canción que suene perfectamente durante la reproducción normal puede perder sonidos importantes en combinación con estas funciones. Diseñe su canción teniendo en cuenta la polifonía disponible: no más de dos muestras monoaurales o una muestra estéreo al mismo tiempo.
- Si tiene pensado iniciar la reproducción desde posiciones distintas del principio de la canción:
 - No incluya muestras cuyo modo de sonorización tenga seleccionada la opción "Toggle" (alterna; véase página 43), ya que la operación de disparo a través de los pads cambia en función del estado de reproducción. Si inicia una canción desde un punto medio, quizás advierta que la reproducción de la muestra comienza donde tenía previsto que finalizara, o viceversa.

Para más información, consulte el recuadro "ACERCA DE LA REPRODUCCIÓN DE CANCIONES" en la página 24.

8 Edición

Introducción

El SU10 ofrece una amplia variedad de procedimientos para editar las muestras y controlar su reproducción. Por ejemplo, se puede elegir:

- Qué fragmento de la muestra reproducir
- El sentido de reproducción (hacia adelante o invertida)
- Si la cinta se va a reproducir en bucle o una sola vez
- Si la reproducción va a continuar o no cuando se libere el pad

Para editar una muestra, acceda al modo de edición, seleccione la muestra y efectúe los cambios deseados con una o varias de las distintas funciones de edición. **Es posible reproducir una muestra durante la edición para escuchar el efecto conseguido con las modificaciones.** También puede cambiar la edición a una muestra diferente sin abandonar el modo de edición.

A continuación se ofrece una relación de las funciones de edición. Las ocho primeras determinan valores de parámetros, y las cinco restantes ejecutan una operación. Tenga en cuenta que las funciones de ajuste de parámetros y las operaciones de copiar y mover *no afectan* en modo alguno al contenido de datos de sonido de la muestra, de forma que puede experimentar con distintos cambios sin temor de malograr la frase grabada. Las operaciones de dividir, compactar y eliminar, sin embargo, alterarán o eliminarán la onda grabada y deberán, por consiguiente, manejarse con especial cuidado.

Funciones de edición

- | | | |
|------|---|---|
| (1) | Determina el modo de bucle. | |
| (2) | Determina el modo de sonorización. | |
| (3) | Ajusta el volumen. | |
| (4) | Determina el grupo alternativo. | |
| (5) | Establece el número de nota MIDI. | |
| (6) | Determina el punto de comienzo. | |
| (7) | Determina el punto de bucle. | |
| | [Únicamente si el modo de bucle es "PLoop"] | |
| (8) | Determina el punto de final. | |
| (9) | Copia la muestra en otro pad. | |
| (10) | Mueve la muestra a un otro pad diferente. | |
| (11) | Divide una muestra en dos. | |
| (12) | Compacta (recorta) la muestra. |] — Alteran el contenido de la onda; irreversible |
| (13) | Elimina la muestra. | |

Procedimiento básico

1. Desde el modo de reproducción, pulse [SHIFT]+[EDIT]. La pantalla preguntará por el pad cuya muestra se desea editar ("Which pad?").



Una vez en el modo de edición, puede regresar en cualquier momento al modo de reproducción pulsando [EXIT] una vez o, en algunas ocasiones, dos.

2. Seleccione la muestra que desea editar. Pulse [BANK] para seleccionar el banco, y después el pad correspondiente a la muestra.

En la pantalla aparece el mensaje "Edit xx?" ("xx" representa el pad seleccionado). Si lo desea, puede cambiar la selección pulsando [BANK], otro pad, [+1] o [-1]. Cuando la selección sea de su agrado, pulse [ENTER].



Si pulsa un pad vacío, la pantalla indica "Pad Empty" a la espera de otra selección.



Si selecciona un pad correspondiente a un banco bloqueado, la pantalla indica brevemente "Locked Bank!".

3. Desplácese hasta la función de edición adecuada.
El SU10 comienza desde el primer parámetro de edición, el ajuste de modo de bucle. Si el modo de bucle está fijado

Modo de edición

LONG		EDIT	
		STEREO	
LINE			
A			1
LF Mode 0Shot			

en "One-Shot" (instantánea simple), por ejemplo, la pantalla se parecerá a la siguiente:

Si está de acuerdo con el valor actual, puede avanzar a la siguiente función de edición pulsando [▶]. En general, puede conmutar de una función a otra con los botones [◀] y [▶]. La secuencia es la siguiente:

LOOP MODE [◀][▶] SOUNDING MODE [◀][▶] PAD VOLUME [◀][▶] ALTERNATE GROUP [◀][▶] MIDI NOTE NUMBER [◀][▶] START POINT [◀][▶] LOOP POINT* [◀][▶] END POINT [◀][▶] COPY [◀][▶] MOVE [◀][▶] SPLIT [◀][▶] COMPACT [◀][▶] DELETE

* El ajuste del punto de bucle sólo aparece si el modo de bucle es **PLoop**.

Para abreviar, puede pulsar cualquiera de los siguientes botones y saltar directamente a la función correspondiente:

- [TOP] -> Ajuste START POINT (punto de comienzo)
- [BWD] -> Ajuste LOOP POINT (punto de bucle; disponible sólo si el modo de bucle está fijado en bucle parcial).
- [FWD] -> Ajuste END POINT (punto de final).

4. Cambie el valor o ejecute la operación.

Para cambiar un valor

Siempre puede cambiar un valor pulsando o manteniendo pulsado [+1] o [-1]. Con algunos parámetros también puede usar la cinta para cambiar el valor: puede resultar muy útil seleccionar un valor aproximado con la cinta y después ajustar con [+1] y [-1]. El parámetro de número de nota MIDI se puede ajustar a través de la entrada MIDI. Para más información, consulte las explicaciones de cada uno de los parámetros que se ofrecen a continuación.

Para ejecutar una operación de edición

Copiar, mover, dividir: Seleccione la posición de destino pulsando [BANK], el pad correspondiente, [-1] o [+1], según sea necesario, y confirme con [ENTER].

Compactar, eliminar: Compruebe la selección de pad y pulse [ENTER]. Seguidamente pulse una vez más [ENTER] para confirmar, o [EXIT] para cancelar.

5. Repita los pasos 3 y 4 a conveniencia para editar la muestra seleccionada.
6. Si desea editar una muestra diferente, pulse [BANK] y/o el pad correspondiente. De esta forma regresará al punto 2.
7. Una vez finalizada la edición, pulse [EXIT] para regresar al modo de reproducción.



Durante la edición, puede escuchar el resultado pulsando el pad de la muestra con la que está trabajando. No obstante, deberá prestar atención y pulsar el pad adecuado. Si pulsa otro, el SU10 interrumpirá la edición de la muestra actual y ofrecerá la posibilidad de cambiar a la nueva. Advierta que la pantalla no indica la muestra que se está editando, por lo que el usuario deberá recordarlo por su cuenta.



Si cambia de una muestra a otra durante la edición, el SU10 comenzará a editar la nueva muestra a partir de la última función de edición seleccionada. Esta función es de gran utilidad cuando es preciso cambiar el mismo parámetro en dos o más muestras: cambie el valor en la primera muestra, después pulse el pad de la siguiente y vuelva a cambiar el valor, y así sucesivamente.

Parámetros de edición y operaciones

MODO DE BUCLE [LpMode]

Finalidad: Determina el sentido de reproducción y el sistema de bucle.

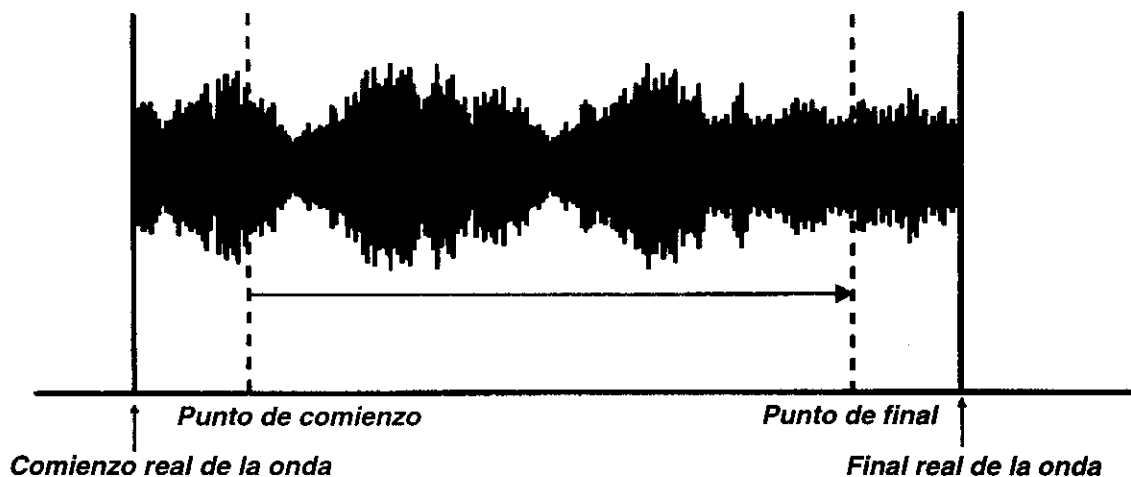
Valores: OShot, WLoop, PLoop, RShot, RLoop

Ajuste: Pulse [+1]/[-1]

Descripción

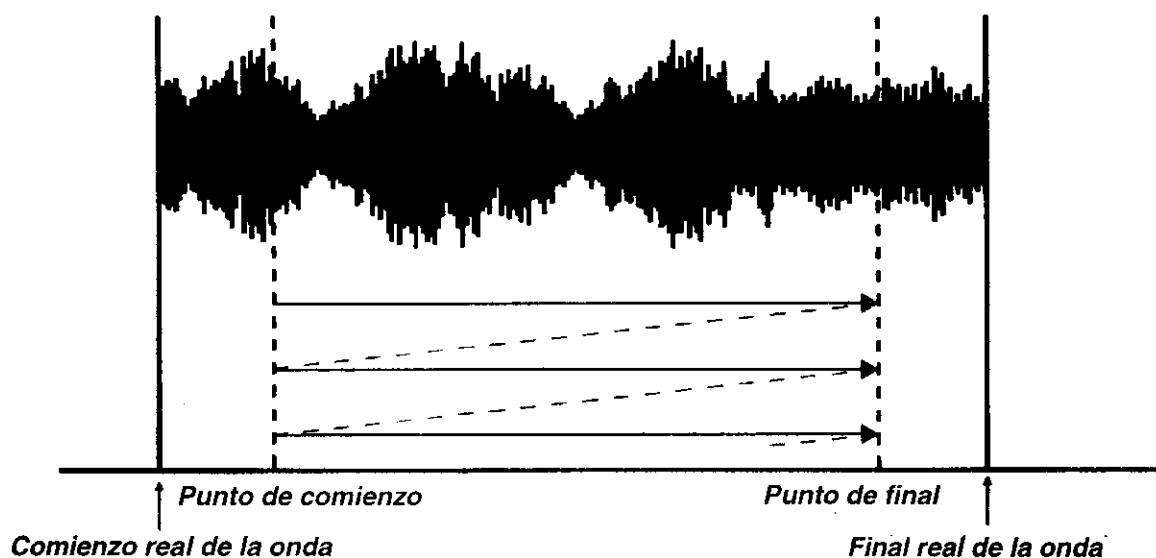
● OShot (instantánea simple)

La muestra se reproduce una vez completa, desde el punto de comienzo hasta el punto de final, y luego se detiene.



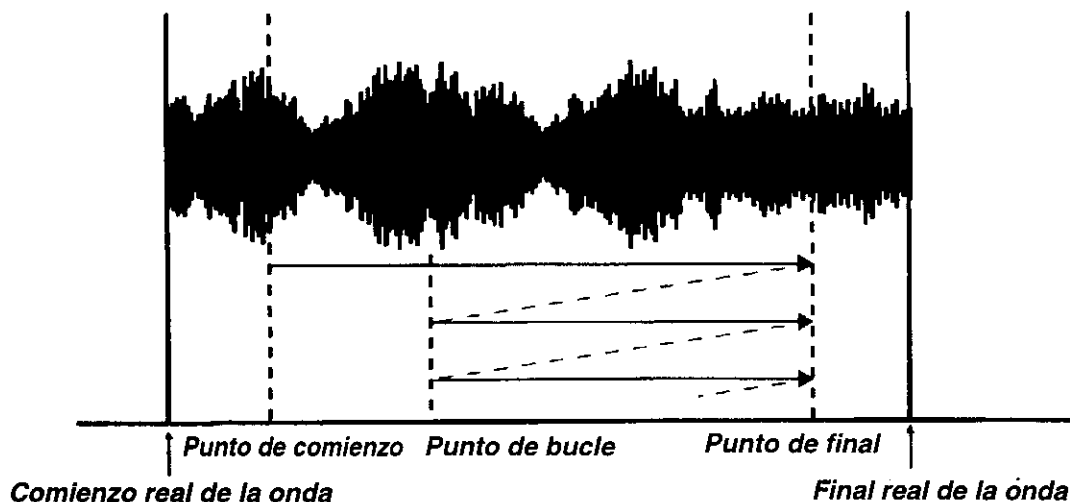
● WLoop (bucle completo)

La reproducción se inicia en el punto de comienzo, avanza hasta el punto de final, y a continuación retrocede de un salto hasta el punto de comienzo y se repite en un bucle ininterrumpido.

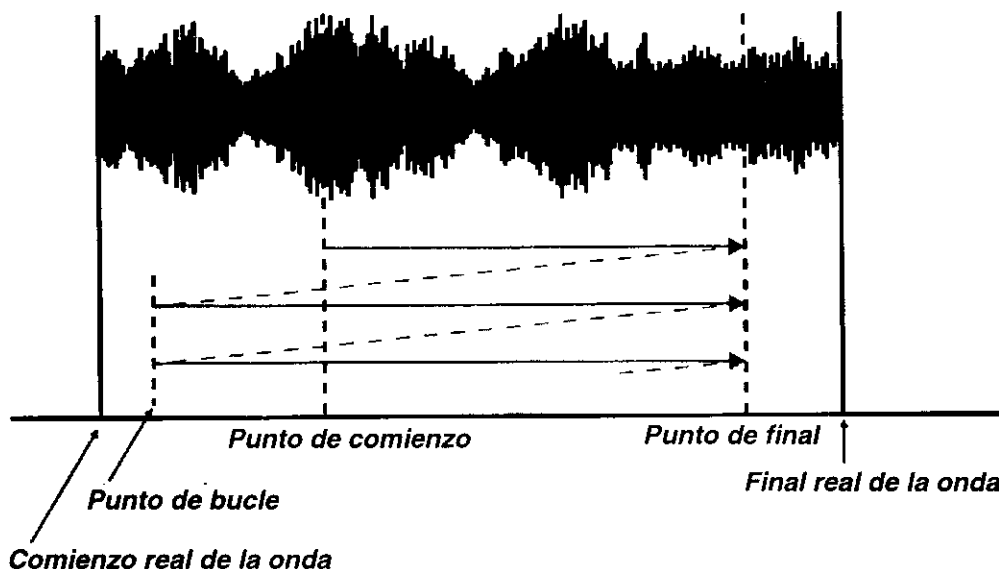


- **PLoop** (bucle parcial)

La muestra se reproduce una vez completa, desde el punto de comienzo hasta el punto de final, y después retrocede de un salto al punto de bucle. A continuación, la sección comprendida entre el punto de bucle y el punto de final se reproduce ininterrumpidamente.



Observe que es posible fijar el punto de bucle en una posición anterior al punto de comienzo.



- **RShot** (instantánea inversa)

La muestra se reproduce completa en sentido inverso, desde el punto de final hasta el punto de comienzo.

- **RLoop** (bucle invertido)

La muestra se reproduce en bucle en sentido inverso. Comienza en el punto de final, alcanza el punto de comienzo, y después salta al punto de final y se repite.

Tenga en cuenta los siguientes puntos importantes:

- El ajuste del modo de bucle determina cómo se va a ejecutar la reproducción mientras la muestra está activada, y el ajuste del modo de sonorización determina la activación/desactivación de la muestra. Si el modo de sonorización seleccionado es "Trggr" (disparo), la muestra no se reproducirá en bucle.
- Los puntos de comienzo, bucle y final pueden cambiarse mediante la edición, según se describe a continuación. La duración del bucle ha de ser como mínimo de 128; el SU10 no permite configurar bucles más cortos.
- Si utiliza el efecto [REV] con una muestra que tiene activado un modo de bucle invertido, la muestra se reproducirá en el sentido original (hacia adelante).

MODO DE SONORIZACIÓN [SdMode]

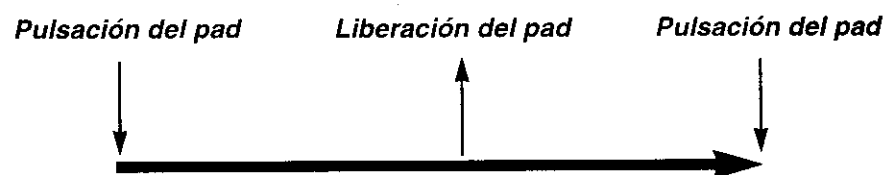
Finalidad: Determina el estado activado/desactivado del pad.
Valores: **Note, Toggl, Trggr**
Ajuste: Pulse [-1]/[+1]

Descripción

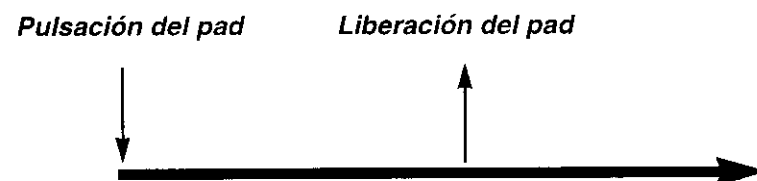
- **Note** (activación por nota)
La muestra se reproduce únicamente mientras el pad se mantiene pulsado, y se interrumpe inmediatamente nada más liberarlo, a menos que prolongue la reproducción pulsando [HOLD].



- **Toggl** (activación alterna)
La reproducción se inicia la primera vez que se pulsa el pad. La muestra se reproduce entera una vez (en el caso de instantánea simple o invertida), o bien en bucle de forma ininterrumpida. Para desactivar la reproducción de la muestra, deberá pulsar el pad de nuevo. Observe que en este modo no tiene ningún efecto la liberación del pad.



- **Trggr** (activación por disparo)
La pulsación del pad (o el envío de un mensaje de nota activada MIDI) hace que la muestra se reproduzca una vez completa, desde el punto de comienzo hasta el punto de final. La muestra no se repite en bucle (pero si el modo de bucle es RLoop o RShot, la muestra se reproducirá en sentido inverso). Pulsando el pad de nuevo (o enviando otro mensaje de nota activada MIDI) en el transcurso de la reproducción, hará que la muestra inicie de nuevo la reproducción.



VOLUMEN DE PAD [PadVol]

Finalidad: Determina el volumen relativo de la muestra.
Valores: 0...127
Ajuste: Toque la cinta, o bien pulse [-1] o [+1].

Descripción

Utilice este ajuste para determinar el volumen de la muestra en relación con el de otras muestras. Si percibe que la muestra A3 suena demasiado alto cuando se reproduce conjuntamente con la muestra A4, por ejemplo, puede efectuar el ajuste bajando el volumen de A3 y/o elevando el de A4.

Si reproduce la muestra mientras cambia el valor, podrá escuchar la elevación o disminución del nivel de volumen.

GRUPO ALTERNATIVO [AltGrp]

Finalidad: Selecciona el grupo alternativo de la muestra.
Valores: Off, 1, 2, 3
Ajuste: Pulse [-1]/[+1].

Descripción

Esta función sirve para identificar muestras que no se desean sonORIZAR conjuntamente. Todas las muestras del mismo grupo pasan a ser mutuamente exclusivas, es decir, reproducir una muestra de un grupo determinado excluye automáticamente la posibilidad de reproducción de otra muestra del mismo grupo. Puede englobar cada muestra en cualquiera de los tres grupos (1, 2 ó 3), o bien asignar el valor "Off" (ningún grupo).

Esta función es útil para:

- impedir la reproducción simultánea de sonidos incompatibles;
- reducir el riesgo de caídas accidentales de sonido a causa de la reproducción simultánea de demasiadas muestras;
- disponer de eficacia operativa: puede usar un único pad para, de manera simultánea, detener la reproducción de una muestra e iniciar la de otra. De lo contrario, esta operación requeriría dos pulsaciones de botón (cuidadosamente temporizadas).

NÚMERO DE NOTA MIDI [Note#]

Finalidad: Selecciona el número de nota MIDI del pad.
Valores: Off; C-2...G8
Ajuste: Pulse/mantenga pulsado [-1] o [+1], o introduzca un mensaje de nota activada MIDI.

Descripción

Esta función selecciona el número de nota MIDI asignado al pad. Puede activar la reproducción del pad introduciendo mensajes MIDI que incluyan el número de nota seleccionado; también puede utilizar el pad para activar la nota correspondiente de un dispositivo MIDI externo.

El valor se puede determinar de dos maneras:

- Pulsando [+1] o [-1]
- Introduciendo un mensaje de nota activada MIDI desde un dispositivo MIDI externo (el ajuste cambiará automáticamente para adaptarse al número de nota del mensaje).

En condiciones normales, los números de nota son asignados secuencialmente, comenzando con el pad A1 (nota C1 = DO1) y terminando con el pad D12 (nota B4 = SI4).



Si selecciona un número de nota que ya está siendo utilizado por otro pad, el ajuste del otro pad cambiará automáticamente a "Off".



Las asignaciones realizadas aquí no son operativas durante la reproducción en escala. Para más información sobre el tratamiento de los números de nota durante la reproducción en escala, véase la página 17.



El SU10 reconoce valores de velocidad de pulsación en los mensajes de nota activada MIDI, variando el nivel de reproducción en consonancia.



Es posible hacer que un mensaje de nota activada MIDI active la reproducción invertida de una muestra. Para ello, primero deberá configurar el SU10 con el "programa" 2 (enviando un mensaje de cambio de programa MIDI con el número de programa 01h). Seguidamente, cualquier mensaje de nota activada con una velocidad de pulsación de 110 o superior activará la reproducción invertida de la muestra correspondiente, el mismo resultado que conseguiría localmente manteniendo pulsado [REV] y accionando el pad.

PUNTO DE COMIENZO [StPnt]

Finalidad: Determina el punto de comienzo de la reproducción.
Valores: 0...(128 menos que el punto de final)
Ajuste: Toque la cinta o pulse/mantenga pulsado [-1] o [+1].

Descripción

Esta función determina el punto de comienzo de la muestra. El punto especificado establece el lugar donde se va a iniciar la reproducción de la muestra (si es en sentido de avance) o donde va a finalizar (en la reproducción invertida). Un ajuste de "0" corresponde al punto de comienzo de la onda.

Observe que puede cambiar este valor tocando la cinta (el punto más a la izquierda de la cinta representa un ajuste de "0"). Puede resultar muy útil tocar la cinta para obtener un valor aproximado y luego pulsar [+1] o [-1] para ajustar con precisión.

Si el modo de bucle es "completo" o "invertido", puede escuchar cómo varía el sonido del bucle según va cambiando el valor. Simplemente mantenga pulsado el pad mientras cambia el valor; la muestra continuará reproduciéndose en bucle mientras está cambiando el punto de comienzo.

Así mismo, si el modo de bucle es "completo" o "invertido", el SU10 facilitará la indicación de tiempo actual en el ángulo inferior derecho de la pantalla. El valor de tiempo cambiará mientras ajusta el punto de comienzo. Más información en el recuadro "Acerca del tiempo".

Acerca del tempo

Cuando edite los puntos de comienzo y de final de un bucle, en el ángulo inferior derecho de la pantalla se visualizará la palabra “TEMPO”, y en el contador aparecerá un valor de tempo. Este valor es un tempo estimado del segmento de bucle (en tiempos de compás por minuto), y se puede emplear como referencia para adecuar las estructuras temporales de bucles correspondientes a diferentes muestras. El valor siempre se halla entre 80.00 y 159.99, basándose el cálculo en el supuesto de que el segmento de bucle consta de un número regular de “tiempos de compás” (1, 2, 4, 8, 16, etc.).

Advierta que el valor se aplica únicamente a la parte incluida en el bucle. En las muestras de bucle completo o bucle invertido, es el área comprendida entre los puntos de comienzo y de final del bucle, pero en las muestras de bucle parcial es la zona comprendida entre el punto de bucle y el punto de final.

En la mayoría de los casos, el tempo se ofrece como la centésima de tiempo de compás más cercana, más un carácter de subrayado seguido de los decimales: por ejemplo, “124_34” significa “124,34 tiempos de compás por minuto”. En el caso de los bucles invertidos y de los bucles muy largos en sentido de avance, el cálculo se representa únicamente como el tiempo de compás completo más cercano: “124_-”. No se visualizará ningún tempo con los bucles de duración inferior a 0,375 segundos.

Como el cálculo del tempo se basa en la duración del bucle, el resultado variará en función de los ajustes de grado y de tono.

PUNTO DE BUCLE [LpPnt]

(Aparece únicamente si el modo de bucle es PLoop)

Finalidad: Determina el punto de comienzo del segmento de bucle.
Valores: 0...(128 menos que el punto de final)
Ajuste: Toque la cinta o pulse/mantenga pulsado [-1] o [+1].

Descripción

Este parámetro, que aparece exclusivamente si el modo de bucle es “parcial”, establece el punto de comienzo del segmento de bucle. Recuerde que, en el modo de bucle parcial, la muestra se reproduce una vez entre el punto de comienzo y el punto de final, y luego efectúa continuas repeticiones entre el punto de bucle y el punto de final.

Puede cambiar este valor tocando la cinta.

Quizás le resulte útil tocar la cinta para obtener un valor aproximado y después concretar el ajuste con [+1] y [-1].

Puede escuchar cómo varía el sonido del bucle según va cambiando el valor. Simplemente mantenga pulsado el pad mientras cambia el valor; la muestra continuará reproduciéndose en bucle mientras va cambiando el valor.

Durante la edición, el SU10 facilita la indicación de tempo actual en el ángulo inferior derecho de la pantalla. El valor de tempo cambiará mientras realiza el ajuste. Más detalles en el recuadro superior “Acerca del tempo”.

PUNTO DE FINAL [EdPnt]

Finalidad: Determina el punto de final de la reproducción.
Valores: Punto de comienzo/bucle + 128...final de la onda.
Ajuste: Toque la cinta o pulse/mantenga pulsado [-1] o [+1].

Descripción

Esta función establece el punto de final de la muestra. El punto seleccionado determina el lugar en el que va a finalizar la reproducción de la muestra (en sentido de avance) o el punto en el que va a concluir (en la reproducción invertida). El valor máximo es el punto de finalización de la onda, y el mínimo es 128 mayor que el de comienzo o bucle (el que sea mayor).

Observe que puede cambiar este valor tocando la cinta (el punto más a la derecha de la cinta corresponde al extremo último de la onda grabada). Puede resultar muy útil tocar la cinta para obtener un valor aproximado y luego pulsar [+1] o [-1] para ajustar con precisión.

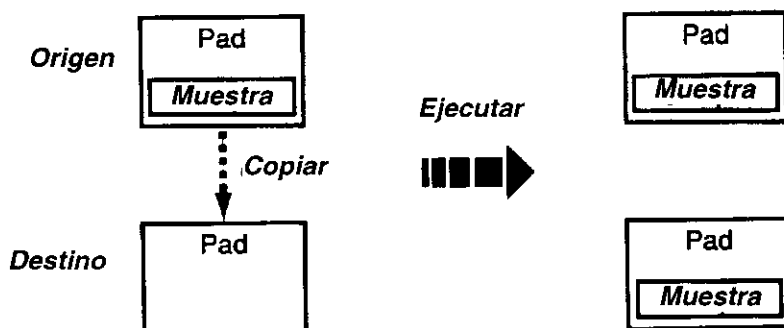
Si el modo de bucle es “completo”, “parcial” o “invertido”, puede escuchar cómo varía el sonido del bucle según va cambiando el valor. Simplemente mantenga pulsado el pad mientras cambia el valor.

Igualmente, si el modo de bucle es “completo”, “parcial” o “invertido”, el SU10 ofrecerá el indicador “TEMPO” y la lectura del tempo actual en el ángulo inferior derecho de la pantalla. El valor del tempo cambiará conforme se vaya realizando el ajuste. Para más detalles, consulte el recuadro “Acerca del tempo” de la página 42.

COPIAR [CopyTo ?]

Finalidad

Utilice esta función para copiar el contenido de un pad en otro. El pad de destino deberá estar vacío, así como existir suficiente memoria libre para dar cabida a la copia. Después de la operación de copia, los pads de origen y de destino poseerán idéntico contenido de onda e idénticos ajustes de parámetros, a excepción del número de nota MIDI del pad de destino, que permanecerá intacto.



Procedimiento

I. Cuando acceda a esta función, la pantalla ofrecerá un mensaje como el siguiente:

CopyTo
x x?

Cambie la selección de destino según convenga. Para cambiar de banco, pulse [BANK]. Para cambiar de muestra en el mismo banco, pulse el pad correspondiente o utilice los botones [+1] y [-1].



Si no desea ejecutar la operación de copia, pulse [<] o [>] para cambiar de función de edición, o bien pulse [EXIT] para regresar al modo de reproducción.

2. Pulse [ENTER]. En la pantalla aparecerá un mensaje de confirmación.

Cpyx x
->y y?

3. Pulse [ENTER] para ejecutar la operación de copia. Si la operación es admitida, el SU10 dará comienzo a la misma y ofrecerá el mensaje "Keep PwrOn" (mantener encendida la unidad).



Si el pad de destino se encuentra en un pad bloqueado, la pantalla ofrecerá brevemente el mensaje "Locked Bank!" y esperará a que se seleccione otro destino.

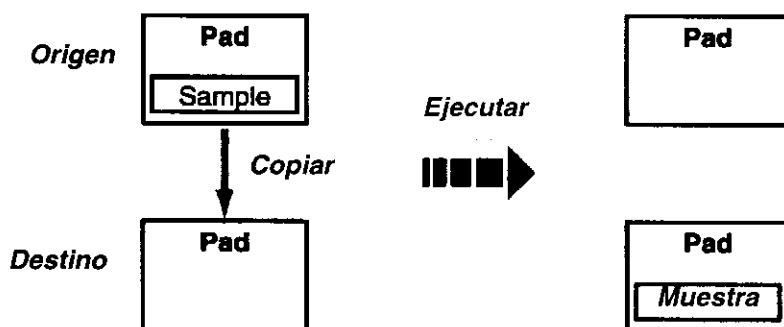
▼ *Si el pad de destino ya está ocupado, la pantalla indicará brevemente "Cannot Copy!" (imposible copiar) y aguardará a otra selección.*

4. Una vez completada la operación, la pantalla indica durante unos instantes "Complete", y pregunta si debe iniciar o no la edición del pad de destino. Llegado este punto, podrá: (a) pulsar [ENTER] para iniciar la edición del pad de destino; (b) seleccionar un pad diferente para la edición; o (c) pulsar [EXIT] para regresar al modo de reproducción.

MOVER [MoveTo ?]

Finalidad

Utilice esta función para mover una muestra (el contenido de onda y todos los ajustes de parámetros a excepción del número de nota MIDI) de un pad a otro. El pad de destino deberá encontrarse vacío. Una vez finalizada la operación, el pad de origen quedará vacío y el pad de destino contendrá la muestra.



Procedimiento

1. Cuando acceda a esta función, la pantalla ofrecerá un mensaje como el siguiente:

MoveTo
x x?

Cambie la selección de destino según convenga. Para cambiar de banco, pulse [BANK]. Para cambiar de muestra en el mismo banco, pulse el pad correspondiente o utilice los botones [+1] y [-1].



Si no desea ejecutar la operación de traslado, pulse [<] o [>] para cambiar de función de edición, o bien pulse [EXIT] para regresar al modo de reproducción.

2. Pulse [ENTER]. En la pantalla aparecerá un mensaje de confirmación.

Movx x
->y y?

3. Pulse [ENTER] para ejecutar la operación de traslado. Si la operación es admitida, el SU10 dará comienzo a la misma y ofrecerá el mensaje "Keep PwrOn" (mantener encendida la unidad).
No apague la unidad mientras se visualiza este mensaje en la pantalla.



Si el pad de destino se encuentra en un pad bloqueado, la pantalla ofrecerá brevemente el mensaje "Locked Bank!" y esperará a que se seleccione otro destino.



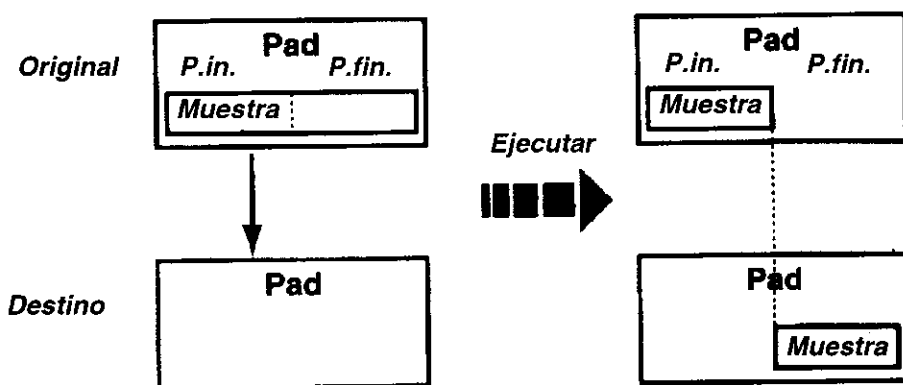
Si el pad de destino ya está ocupado, la pantalla indicará brevemente "Cannot Move!" (imposible mover) y aguardará a otra selección.

4. Una vez completada la operación, la pantalla indica durante unos instantes "Complete", y pregunta si debe iniciar o no la edición del pad de destino. Llegado este punto, podrá: (a) pulsar [ENTER] para iniciar la edición del pad de destino; (b) seleccionar un pad diferente para la edición; o (c) pulsar [EXIT] para regresar al modo de reproducción.

DIVIDIR [SplfTo ?]

Finalidad

Esta función se utiliza para dividir en dos la muestra que esté editando. La división se ejecuta en el punto de final de la muestra. La parte inicial del contenido de onda (desde el principio de la onda hasta el punto de final) permanece en el pad original, mientras el área final (desde el punto de final hasta el final de la onda) se traslada al pad de destino. Esta función es de gran utilidad para desglosar un pad de longitud considerable, así como para dividir un pad en dos o más partes de forma que se puedan reproducir juntas.



IMPORTANTE

No se puede ejecutar una operación de división a menos que se cumplan las dos condiciones siguientes:

1. *El pad de destino se encuentra vacío.*
2. *El punto de final del pad de origen es como mínimo 128 unidades menor que su máximo valor posible.*

Procedimiento

1. Cuando acceda a esta función, la pantalla ofrecerá un mensaje como el siguiente:

SpltTo
x x?

Cambie la selección de destino según convenga. Para cambiar de banco, pulse [BANK]. Para cambiar de muestra en el mismo banco, pulse el pad correspondiente o utilice los botones [+1] y [-1].



Si no desea ejecutar la operación de división, pulse [<] o [>] para cambiar de función de edición, o bien pulse [EXIT] para regresar al modo de reproducción.

2. Pulse [ENTER]. En la pantalla aparecerá un mensaje de confirmación.

Splx x
->y y?

3. Pulse [ENTER] para ejecutar la operación de copia. Si la operación es admitida, el SU10 dará comienzo a la misma y ofrecerá la indicación "Keep PwrOn" (mantener encendida la unidad).

No apague la unidad mientras se visualiza este mensaje en la pantalla.



Si el pad de destino se encuentra en un pad bloqueado, la pantalla ofrecerá brevemente el mensaje "Locked Bank!" y esperará a que se seleccione otro destino.



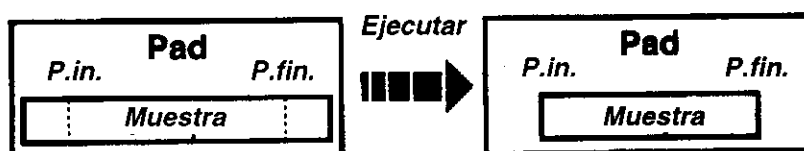
Si el pad de destino ya está ocupado, o si el punto de final del pad está a menos de 128 unidades del final de la onda, la pantalla indicará "Cannot Splt!" (imposible dividir) y solicitará otra selección de pad. Si el problema estriba en el ajuste del punto de final, no podrá ejecutar la división cualquiera que sea el pad elegido; deberá pulsar [<] o [>] para cambiar de función de edición, o bien [EXIT] para regresar al modo de reproducción.

4. Una vez completada la operación, la pantalla pregunta si debe iniciar o no la edición del pad de destino. Llegado este punto, podrá: (a) pulsar [ENTER] para iniciar la edición del pad de destino; (b) seleccionar una muestra diferente para la edición; o (c) pulsar [EXIT] para regresar al modo de reproducción.

COMPACTAR [Compct ?]

Finalidad

Compactar una muestra significa eliminar todos los datos de forma de onda de cabecera y de cola, es decir, los existentes delante del punto de comienzo o punto de bucle (el que esté primero), así como los existentes detrás del punto de final. Al borrar estos datos extraños, se libera algo de memoria para dar cabida a grabaciones adicionales. Esta operación no afecta al sonido actual de la muestra, toda vez que los datos de cabecera y de cola no se manifiestan durante la reproducción. **Advierta que, una vez eliminados estos datos, se perderán para siempre y no podrán ser recuperados mediante la edición.**



Procedimiento

1. La pantalla ofrece el siguiente mensaje, en el que "xx" representa el pad actualmente seleccionado:

Compct

x x?

Puede cambiar libremente la selección. Para cambiar de banco, pulse [BANK]. Para cambiar de muestra en el mismo banco, pulse el pad correspondiente o utilice los botones [+1] y [-1].



Si no desea ejecutar la operación de compactar, pulse [<] o [>] para cambiar de función de edición, o bien pulse [EXIT] para regresar al modo de reproducción.

2. Pulse [ENTER] para ejecutar la operación. En la pantalla aparecerá un mensaje de confirmación.

Cpt xx

Sure?

3. Pulse de nuevo [ENTER] para ejecutar la operación.



Si no desea ejecutar la operación, pulse [EXIT]. El SU10 regresará al punto 1.

4. El SU10 procede a compactar la muestra y ofrece la indicación "Keep PwrOn". **No apague la unidad mientras se visualiza este mensaje en la pantalla.** Una vez finalizada la operación, la pantalla indica durante unos instantes "Complete" y regresa al punto 1.

5. Para seleccionar otro pad con objeto de compactarlo, repita los pasos desde el punto 1. Para regresar al modo de reproducción, pulse [EXIT].



Quizás advierta que el valor del punto de comienzo (o del punto de bucle) no regrese exactamente a la posición cero después de compactar, sino que alcance hasta 1 (con una muestra estéreo) o hasta 3 (con una muestra monoaural). Igualmente, el punto de final puede situarse de 1 a 3 unidades por delante del final real de la onda. La razón radica en que el SU10 únicamente puede eliminar datos en segmentos de 2 unidades (en el caso del estéreo) o de 4 unidades (monoaural).

ELIMINAR [Delete ?]

Finalidad

Esta operación elimina de la memoria la muestra completa. El espacio de memoria disponible para grabar aumentará, y el pad vaciado queda libre para aceptar nuevos datos.



Procedimiento

1. Cuando acceda a esta función, la pantalla ofrecerá el un mensaje, en el que “xx” representa el pad actualmente seleccionado.

Delete
x x?

2. Pulse [ENTER] para ejecutar la operación. En la pantalla aparecerá un mensaje de confirmación.

Del xx
Sure?

3. Pulse de nuevo [ENTER] para ejecutar la operación.



Si no desea ejecutar la operación, pulse [EXIT]. El SU10 regresará al punto 1.

4. El SU10 procede a eliminar la muestra y ofrece el mensaje “Keep PwrOn”. **No apague la unidad mientras se visualiza este mensaje en la pantalla.** Una vez finalizada la operación, la pantalla indica durante unos instantes “Complete” y repite la pregunta “Which pad?” (¿qué pad?)
5. Seleccione otro pad para la edición, o bien pulse [EXIT] para regresar al modo de reproducción.

9 Modo de UTILIDADES

Introducción

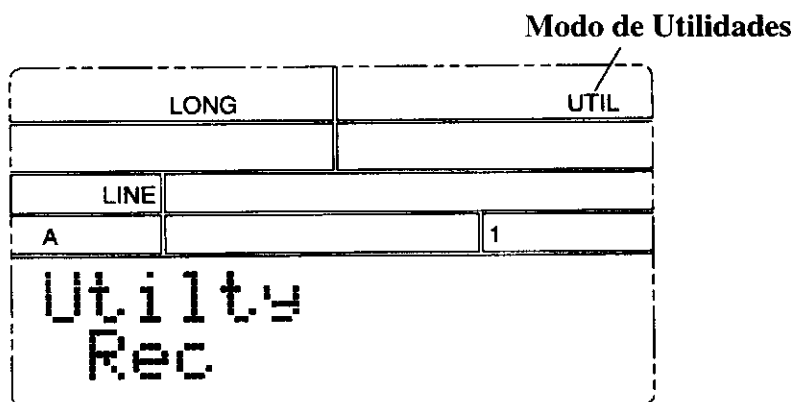
El modo de utilidades (UTILITY) se emplea para realizar diversos ajustes del sistema y ejecutar operaciones de gestión del mismo y relacionadas con MIDI. El modo comprende siete utilidades:

Nombre	Función	Página
Rec	Ajuste de parámetros de grabación.	50
MIDI	Ajuste de parámetros MIDI.	50
Bulk	Envío/recepción de trasvases en bloque.	53
MSDS	Ejecuta un trasvase de muestra.	56
Song	Elimina una canción seleccionada.	57
Lock	Bloquea/desbloquea un banco o canción.	58
Init	Borra todos los datos e inicializa el sistema.	58

Procedimiento general

1. Acceda al menú de utilidades.

Desde el modo de reproducción, pulse [SHIFT]+[UTIL]. La pantalla aparecerá como ilustra la figura. La palabra "Utility" indica que se encuentra en el nivel de menú.



2. Pulse [◀] o [▶], según sea necesario, para seleccionar la utilidad que vaya a utilizar.

Rec [◀][▶] MIDI [◀][▶] Bulk [◀][▶] MSDS [◀][▶] Song [◀][▶] Lock [◀][▶] Init

3. Pulse [ENTER] para entrar en el modo de utilidades.

4. Ajuste los parámetros o ejecute la operación dentro de la utilidad seleccionada.

- Para cambiar de parámetro o de operación dentro de la misma utilidad ... Pulse [◀][▶].
- Para cambiar el ajuste de un parámetro ... Pulse [+1] o [-1].
- Para ejecutar una operación ... Pulse [ENTER].

5. Pulse una vez [EXIT] para regresar al menú de utilidades. Si necesita operar en otra utilidad, regrese al punto 2 anterior.

6. Pulse [EXIT] de nuevo para regresar al modo de reproducción.

Configuración de grabación [Rec]

Puede usar esta utilidad para preajustar los parámetros que se vayan a utilizar en la grabación. También sirve para ajustar los ajustes de grado, tono y fuente de entrada del muestreo para fines de reproducción. La siguiente secuencia indica la estructura de utilidades.

Grade [◀][▶] Pitch [◀][▶] Format [◀][▶] Input [◀][▶] RecTrg [◀][▶] Default

A todos estos parámetros se puede acceder desde el modo de grabación; para más detalles, consulte las páginas 28 a 30. A continuación se describen brevemente los tres parámetros que también se aplican a la reproducción.

- **Grade:** Selecciona el grado de muestreo con el que se va a reproducir la muestra. Existen cuatro opciones: alto (**Hi**), estándar (**Std**), largo (**Long**) y extralargo (**Exlg**). Normalmente querrá utilizar el mismo grado que se utilizó en la grabación, ya que de lo contrario el tono sufrirá una variación.

Observe que la opción “**Hi**” reduce la polifonía del SU10 e impide el uso de las funciones de filtro, cruce, tono, escala y scratch, mientras que la opción “**Std**” anula las funciones de filtro y escala. Si intenta seleccionar una función de reproducción anulada, el SU10 responde con el mensaje “**Change Grd!**” (cambiar grado). Para resolver el problema, cambie el ajuste de grado con esta utilidad.

- **Pitch:** Puede utilizar este ajuste para aplicar una compensación al tono del sistema; el margen disponible abarca del -20% al 10%, ajustable en incrementos del 1%.
- **Input:** Selecciona si el SU10 va a recibir la entrada del conector LINE IN o del conector MIC INPUT (“**Line**” o “**Mic**”). Deberá ajustar el valor adecuado si utiliza las funciones de cruce, filtro externo o scratch externo.

Configuración MIDI [MIDI]

Esta utilidad se emplea para ajustar los parámetros MIDI del SU10. La estructura de utilidades se representa en la siguiente secuencia.

MIDIch [◀][▶] DevNum [◀][▶] Local [◀][▶] RbnNum [◀][▶] NoteTbInit? [◀][▶] NoteTbClr?

Canal MIDI [MIDIch]

Finalidad: Determina el canal MIDI.

Valores: 1 ... 16, Off

Explicación

Selecciona el canal para la transmisión y recepción de mensajes de canal MIDI.

El SU10 adjunta el número de canal especificado a los mensajes de canal salientes (mensajes de nota activada, de nota desactivada y de cambio de control), y responderá exclusivamente a aquellos mensajes de canal entrantes (nota activada, nota desactivada y volumen de canal) que sustenten el número de canal especificado.

Si el ajuste es “**Off**”, el SU10 no enviará ni recibirá mensajes de canal.

Número de dispositivo MIDI [DevNum]

Finalidad: Determina el número de dispositivo del SU10 para los mensajes exclusivos de sistema.
Valores: 1 ... 16, All, Off

Explicación

Este ajuste asigna el número de dispositivo que el SU10 va a utilizar para los trasvases en bloque entrantes y salientes y otros mensajes exclusivos de sistema.

- 1 ... 16** El SU10 incluye el número de dispositivo seleccionado en los mensajes salientes, y responde únicamente a los mensajes entrantes que incluyen dicho número.
- All** El SU10 acepta trasvases procedentes de cualquier dispositivo, y envía trasvases al dispositivo 1.
- Off** El SU10 no acepta trasvases de entrada, y envía trasvases al dispositivo 1.

Control local [Local]

Finalidad: Activa y desactiva el control local.
Valores: On, Off

Explicación

Este ajuste determina si la reproducción va a ser controlada o no por los pads del SU10.

- On** Se pueden usar tanto los pads del SU10 como los mensajes remotos MIDI para controlar la reproducción.
- Off** La reproducción local es controlada exclusivamente por los mensajes MIDI recibidos de dispositivos externos.

Número de cinta [RbnNum]

Finalidad: Asigna el número de controlador de la cinta.
Valores: Off, P.Bnd, 0 ... 120

Explicación

Este ajuste asigna un número de controlador a la cinta, de manera que se pueda utilizar ésta para dirigir el funcionamiento de un controlador externo.

- Off** El SU10 no transmite mensajes de cambio de control.
- P.Bnd** Cuando cambia el valor de cinta, el SU10 transmite un mensaje de inflexión de tono indicando el nuevo valor.
- 0 ... 120** Cuando cambia el valor de cinta, el SU10 transmite un mensaje de cambio de control MIDI indicando el nuevo valor. El mensaje contiene el número de controlador especificado por este parámetro.

Inicializar tabla de notas [NoteTbInit?]

Finalidad

Reinicializa las asignaciones de números de nota MIDI.

Procedimiento

Pulse [ENTER] para ejecutar la operación. La pantalla solicitará confirmación ("Init Sure?"). Pulse [ENTER] de nuevo para confirmar, o [EXIT] para cancelar la operación y regresar al nivel de menú del modo de utilidades.

Explicación

Esta operación elimina las asignaciones actuales de pad/número de nota, reasignando los números de nota a los pads de forma secuencial:

Pad	Número
A1	36 (C1)
A2	37 (C#1)
:	:
A11	46 (A#1)
A12	47 (B1)
B1	48 (C2)
:	:
D12	83 (B4)

NOTA

Puede usar la función de número de nota MIDI del modo de edición para seleccionar una asignación de números arbitraria para cualquier pad; véase página 40.

Las asignaciones realizadas aquí no son aplicables durante la reproducción en escala. Para más información sobre la forma de operar con los números de nota durante la reproducción en escala, consulte la página 17.

Borrar tabla de notas [NoteTbClr?]

Finalidad:

Elimina todas las asignaciones de números de nota MIDI.

Procedimiento:

Pulse [ENTER] para ejecutar la operación. La pantalla responde con el mensaje de confirmación "Clear Sure?". Pulse [ENTER] para confirmar, o [EXIT] para cancelar y regresar al nivel de menús del modo de utilidades.

Explicación

Esta operación elimina todas las asignaciones de número de nota a los pads. Inmediatamente después de la ejecución, no podrá utilizar los pads para controlar un dispositivo externo, ni tampoco utilizar un dispositivo externo para controlar la reproducción del SU10. Es posible restablecer el funcionamiento normal por control remoto configurando nuevas asignaciones a través de la operación de inicialización de tabla de notas (descrita anteriormente) o de la función de número de nota MIDI del modo de edición (página 40).

Trasvase en bloque [Bulk]

Esta utilidad sirve para trasvasar (guardar) todos los datos de muestras y canciones del SU10 en un dispositivo externo, así como para volver a cargar en el SU10 los datos de un dispositivo externo. Esta función también le permite seleccionar el intervalo de bloques de los trasvases salientes.

Esta es la función de utilidad que se emplea para proteger los datos del SU10. Si desea guardar todos los datos en un disquete, por ejemplo, deberá conectar la salida MIDI OUT a la entrada MIDI IN de un Archivador de Datos MIDI MDF2 de Yamaha o similar, y después efectuar el trasvase del SU10 al MDF2. Posteriormente podrá volver a cargar los datos en cualquier momento invirtiendo el procedimiento.

NOTA

Para más información sobre el trasvase bidireccional entre equipos Yamaha, consulte la página 55.

La estructura de utilidades atiende al siguiente esquema:

Dump Rcv? [◀][▶] Dump Send? [◀][▶] Intrvl

Recepción [Dump Rcv?]

Finalidad

Recibe un trasvase en bloque procedente de un dispositivo externo. Puede usar esta función para volver a cargar el SU10 con datos previamente guardados en un medio externo a través de la función de envío (véase a continuación).

Procedimiento

1. Pulse [ENTER] en respuesta a la pregunta "Dump Rcv?". El SU10 ofrece la confirmación "Receiv OK?". Si está preparado para recibir, pulse [ENTER] otra vez.



Si un banco o canción se encuentra bloqueado, la pantalla del SU10 ofrecerá el mensaje "Locked Data!" y regresará al menú de utilidades sin recibir el trasvase.

2. El SU10 espera a que dé comienzo el flujo de datos. En la pantalla se visualiza "Waiting" (en espera) indicando que no se ha iniciado todavía la recepción de datos. En este intervalo, es posible cancelar el trasvase en cualquier momento pulsando [EXIT].
3. Cuando comienza la recepción de datos, el SU10 inhabilita el botón [EXIT] y ofrece el mensaje "Receiving" (recibiendo). El contador facilita la lectura en porcentaje de datos recibidos. **No apague la unidad durante el transcurso de la recepción.**
4. Una vez recibidos todos los datos, el SU10 indica durante unos instantes "Complete" y regresa al modo de reproducción.

IMPORTANTE

Si el flujo de datos entrantes se interrumpe inesperadamente durante 30 segundos en el transcurso del trasvase, la pantalla ofrece el mensaje "Time Out!" indicando que el trasvase no se ha ejecutado y que se han perdido todos los datos internos. Si aparece este mensaje, pulse [EXIT] para regresar al menú de utilidades e intentar de nuevo la captura.

NOTA

Algunos dispositivos (tales como el QY300 y el QS300 de YAMAHA) almacenan los datos de seguridad del SU10 en cuatro "canciones" independientes (archivos de canción), por ser ésta su manera de recibir los datos en el momento de realizar la copia de seguridad. Si el trasvase procede de uno de estos equipos, tendrá que cambiar de canción tres veces durante la transferencia, si bien no se producirá la suspensión ("Time Out!") en los cambios de canción.

Envío [Dump Send?]

Finalidad

Envía un trasvase en bloque a un dispositivo externo. Puede usar esta función para proteger los datos del SU10 o para copiarlos en otro SU10.

Procedimiento

1. Antes de seleccionar "Dump Send?", vaya al ajuste "Intrvl" (pulsando [>]) y seleccione el valor adecuado (consulte la siguiente explicación). Después pulse [<] para regresar a la opción "Dump Send" y pulse [ENTER].
2. El SU10 ofrece el mensaje de confirmación "Send OK?". Pulse [ENTER] para dar comienzo al envío.
3. El SU10 envía la primera parte del trasvase, hace una pausa y propone el siguiente bloque ("Next OK?"). Cuando esté listo para continuar, pulse [ENTER]. Sucesivamente, el SU10 se detendrá y ofrecerá este mensaje dos veces más. Pulse [ENTER] en cada ocasión para continuar. Una vez concluida la transmisión, en la pantalla del SU10 se visualizará "Complete", y la unidad regresará automáticamente al menú de utilidades.



El SU10 divide la transmisión en cuatro segmentos para posibilitar las transferencias a equipos de memoria o capacidad de recepción limitada. Algunos dispositivos de recepción podrán grabar los cuatro segmentos en un único fichero, pero con otros deberá almacenar cada segmento en un fichero diferente.



Puede pulsar [EXIT] en cualquier momento para abortar el trasvase. La pantalla indicará "Canceled" y regresará al menú de utilidades.

Intervalo [Intrvl]

Finalidad

Establece el intervalo entre los bloques que componen el envío.

Valores

Short (corto), Mid (medio), Long (largo)

Explicación

Selecciona el intervalo de tiempo que el SU10 va a intercalar entre los bloques adyacentes durante el envío de un trasvase en bloque.

- | | |
|--------------|--|
| Short | Produce el trasvase más rápido. Utilice este ajuste cuando realice el trasvase a otro SU10, a un YAMAHA MDF2 o a un QY300. |
| Mid | Tarda en torno al doble de tiempo que el intervalo corto. Utilice esta opción cuando el trasvase se realice a un YAMAHA QS300. |
| Long | Aproximadamente ocho veces el tiempo que se tarda con el intervalo corto. |
-



Si todavía no está seguro de la capacidad de recepción del equipo de destino, seleccione la opción larga ("Long") para garantizar una transmisión precisa. Después de hacer una copia de seguridad, puede probar con intervalos más cortos para ver si el dispositivo los soporta.

Trasvases a/desde equipos Yamaha MDF2, QY300 y QS300

Para realizar un trasvase a un MDF2:

- 1.** Seleccione el modo Seq en el MDF2 (no el modo MDR), y el valor de intervalo corto ("Intrvl" -> "Short") en el SU10.
- 2.** En el MDF2, pulse REC+START/STOP para iniciar la grabación.
- 3.** En el SU10, vaya a la pantalla "Dump Send?" y pulse [ENTER] dos veces para dar comienzo a la transmisión.
- 4.** Cuando aparezca en la pantalla del SU10 la indicación "Next OK?", pulse [ENTER] para continuar la transmisión. El mensaje aparecerá tres veces.
- 5.** Una vez completada la transferencia, pulse START/STOP en el MDF2 para finalizar la grabación. A continuación podrá extraer el disco.

Para realizar el trasvase a un QY300 o QS300:

- 1.** En el caso del QY300, seleccione el intervalo corto ("Intrvl" -> "Short") en el SU10. Si se trata de un QS300, seleccione el intervalo medio ("Mid").
- 2.** Active la grabación de canción en el QY300/QS300.
- 3.** En el SU10, vaya a la pantalla "Dump Send?" y pulse [ENTER] dos veces para dar comienzo a la transmisión.
- 4.** Cada vez que el SU10 ofrezca el mensaje "Next OK?", proceda como se indica a continuación. Tendrá que repetir este procedimiento tres veces. Cuando finalice, los datos del SU10 habrán quedado almacenados en cuatro ficheros de canción independientes del disco.

4-1) Vaya al QY300/QS300 y desactive la grabación. Guarde los datos como una canción en un disquete, y después elimine los datos de canción de la memoria principal.

4-2) Deje preparado el QY300/QS300 para comenzar a grabar una nueva canción.



Será necesario que recuerde el orden en que graba las canciones, de forma que pueda utilizar ese mismo orden cuando vuelva a cargar los datos en el SU10. Incluya números de orden u otros identificadores en los nombres de canción.

4-3) En el SU10, pulse [ENTER] para reanudar la transmisión.

Para realizar un trasvase desde un MDF2:

- 1.** Seleccione el modo Seq en el MDF2 (no el modo MDR).
- 2.** En el SU10, vaya a la pantalla "Dump Rcv?" y pulse [ENTER] dos veces para dar comienzo a la recepción.
- 3.** Pulse el botón START/STOP en el MDF2 para dar comienzo a la reproducción.

Para realizar el trasvase de un QY300 o QS300:

- 1.** En el QY300/QS300, cargue el primero de los cuatro ficheros de canción de seguridad. (Recuerde que los datos protegidos están contenidos en cuatro ficheros de canción independientes).
- 2.** En el SU10, vaya a la pantalla "Dump Rcv?" y pulse [ENTER] dos veces para dar comienzo a la recepción.
- 3.** Active la reproducción en el QY300/QS300.
- 4.** Una vez finalizada la transferencia de la canción, cargue el siguiente fichero de canción en el QY300/QS300 y vuelva a activar la reproducción de canción. Continúe hasta completar la transmisión de los cuatro ficheros.

Trasvase de muestra

Esta función de utilidad se emplea para trasvasar una o más muestras seleccionadas en formato **MIDI Sample Dump Standard**, un formato estándar reconocido por una amplia variedad de sintetizadores, samplers y programas MIDI. Esta utilidad permite enviar muestras individuales a un dispositivo remoto para su reproducción o edición.

Cuando se accede a esta utilidad, el SU10 ofrece un mensaje como el siguiente:

MSDSTx
x x?

Procedimiento

1. Seleccione la muestra que desea trasvasar pulsando [+1] o [-1], o bien [BANK] (si es necesario) y el pad correspondiente. La pantalla pasará a indicar la muestra seleccionada. Pulse [ENTER] para dar comienzo a la transmisión.



Si el pad seleccionado está vacío, la pantalla indica “Pad Empty” y aguarda a que se seleccione otro pad. Seleccione otra muestra como se ha explicado anteriormente, o bien pulse [EXIT] para regresar al menú de utilidades.

2. El SU10 ejecuta el trasvase. Si la muestra es monoaural, el SU10 indica “Sending M” en señal de que la transmisión se halla en curso.
Si la muestra es estéreo, el SU10 envía primero la parte izquierda, al tiempo que la pantalla indica “Sending L”. Cuando termina, pide conformidad para enviar la parte derecha (“Send R OK?”). Pulse [ENTER] para proceder, o [EXIT] para cancelar.



A la conclusión del trasvase, en la pantalla se visualiza durante unos instantes “Complete”, y seguidamente se ofrece para trasvasar la siguiente muestra. En este momento podrá: (a) pulsar [ENTER] para trasvasar la muestra indicada; (b) cambiar la selección de muestra; o (c) pulsar [EXIT] para regresar al menú de utilidades.

NOTA

● El SU10 envía una identificación (ID) de muestra junto con los datos. Si el pad es monoaural, la identificación coincide con el número de pad: ID 1 corresponde al pad A1, ID 2 al pad A2, ID 48 identifica al pad D12. Si la muestra es estéreo, el SU10 efectúa el trasvase en dos muestras, empleando el número de pad como identificación de la muestra izquierda, y 50 unidades más para la muestra derecha. Si trasvasa la muestra A3, por ejemplo, la muestra izquierda será ID 3 y la muestra derecha ID 53.

● El SU10 siempre transmite la muestra en sentido de avance (desde el principio de la onda hasta el final), al margen del ajuste del modo de bucle de dicha muestra.

● No todos los dispositivos de recepción serán capaces de reproducir la muestra tal y como suena en el SU10. En concreto, la operación de bucle y el tono de reproducción pueden diferir ligeramente del original.

Borrado de canción [Song]

Esta utilidad sirve para eliminar las canciones seleccionadas. Cuando se accede a esta utilidad, el SU10 ofrece la posibilidad de borrar la canción seleccionada en ese momento con un mensaje como el siguiente:

Delete
Sg#1?

Existen tres opciones:

1. Pulsar [ENTER] para eliminar la canción indicada.
2. Seleccionar otra canción con [+1] o [-1], o mantener pulsado [SHIFT] y accionar el botón de canción correspondiente, y a continuación pulsar [ENTER].
3. Pulsar [EXIT] para regresar al menú de utilidades.

IMPORTANTE

- *El SU10 no ofrece un mensaje de confirmación antes de eliminar la canción, por lo que deberá prestar atención para no llevar a cabo borrados accidentales.*
 - *Después de eliminar una canción, el SU10 ofrece la posibilidad de borrar la siguiente canción que no esté vacía (si existe). También aquí deberá tener cuidado y evitar los borrados accidentales.*
-

NOTA

- *Si intenta borrar una canción vacía o bloqueada, la pantalla ofrecerá un mensaje de advertencia y regresará a la pregunta original. Deberá cambiar la selección de canción o pulsar [EXIT].*
-

Bloqueo [Lock]

Esta utilidad se emplea para bloquear o desbloquear los bancos o canciones seleccionados. La función de bloqueo le permite proteger muestras y canciones contra el borrado o la edición accidentales. Concretamente, el SU10 no le permitirá editar ni eliminar ninguna muestra que esté incluida en un banco bloqueado, ni grabar encima de una canción bloqueada. La primera vez que haga uso de esta utilidad, la pantalla ofrecerá el ajuste de bloqueo para el Banco A. Si el bloqueo está desactivado ("Off"), por ejemplo, la pantalla aparecerá así:

Bank A
Off

Proceda de la siguiente manera:

1. Para cambiar de selección de banco o canción, pulse [►] o [◄]. La secuencia es la siguiente:

Bank A [◄][►] Bank B [◄][►] Bank C [◄][►] Bank D [◄][►] Song 1 [◄][►] Song 2 [◄][►] Song 3 [◄][►] Song 4

2. Para activar el ajuste de bloqueo ("On"), pulse [+1]. Para desbloquear ("Off"), pulse [-1].
3. Para regresar al menú de utilidades, pulse [EXIT].

Inicialización [Init]

Puede usar esta utilidad para: (a) eliminar todos los datos de muestra y canción; o (b) eliminar todos los datos de muestra y canción y, al mismo tiempo, reinicializar todos los parámetros del sistema a sus valores estándar. El SU10 se negará a ejecutar esta operación si hay bloqueado algún banco o canción.

Esta utilidad consta de dos funciones:

Init Data? [▶][◀] Init All?

Eliminar sólo datos [Init Data?]

Finalidad

Elimina todas las muestras y todas las canciones, pero no los ajustes del sistema.

Procedimiento

1. Pulse [ENTER] en respuesta a la pregunta "Init Data?", y la pantalla ofrecerá el mensaje de confirmación "Data Sure?". Para proceder, pulse [ENTER].



Si no desea continuar, pulse [EXIT] para regresar al menú de utilidades.



Si intenta inicializar estando bloqueado un banco o canción, la pantalla indica brevemente "Locked Data!" y regresa al menú de utilidades.

2. El SU10 ofrece el mensaje "Keep PwrOn" e inicia la operación de eliminación. **No apague la unidad mientras se visualiza este mensaje en la pantalla.** Una vez completada la operación, la pantalla indica "Complete" y regresa al menú de utilidades.

Eliminar datos y reinicializar el sistema [Init All?]

Finalidad

Elimina todas las muestras y todas las canciones, y además reinicializa todos los ajustes del sistema a sus valores estándar (véase a continuación).

Procedimiento

1. Vaya a la pregunta "Init All?" y pulse [ENTER]. La pantalla responde con una solicitud de confirmación ("All Sure?"). Para proceder, pulse [ENTER].



Si no desea continuar, pulse [EXIT] para regresar al menú de utilidades.



Si intenta inicializar estando bloqueado un banco o canción, la pantalla indica "Locked Data!" y regresa al menú de utilidades.

2. El SU10 ofrece el mensaje "Keep PwrOn" e inicia la operación. **No apague la unidad mientras se visualiza este mensaje en la pantalla.** Una vez completada la inicialización, la pantalla del SU10 indica "Complete" y regresa al menú de utilidades.

Los valores estándar del sistema son los siguientes:

Ganancia	=	1
Grado	=	Largo (long)
Tono	=	0%
Formato	=	Estéreo
Fuente de entrada	=	Línea
Disparo grabación	=	Manual
Modo bucle	=	Bucle completo (Wloop)
Canal MIDI	=	1
Nº dispositivo	=	1
Control local	=	Activado (on)
Nº cinta	=	Desactivado (off)
Tabla notas MIDI	=	Pad A1:MIDI C1, pad A2:MIDI C#1, ..., pad D12:MIDI B4
Intervalo bloques	=	Corto (short)
Bloqueos	=	Todos desactivados
Volumen	=	8

10 Solución de problemas

En este capítulo se ofrecen recomendaciones que pueden ayudar a solventar posibles problemas que surjan con el SU10. Si el SU10 presenta alguna anomalía de funcionamiento y la información de este capítulo no contribuye a solucionarlo, consulte a su distribuidor Yamaha o solicite asistencia en alguna de las direcciones facilitadas al final de este manual.

<i>Problema</i>	<i>Posible causa</i>
<i>REPRODUCCIÓN</i>	
Imposible reproducir demostraciones	<ul style="list-style-type: none"> ● Puede que las haya borrado. Si no las ha almacenado en un equipo externo mediante un trasvase MIDI, las habrá perdido para siempre. No obstante, es muy sencillo crear muestras y canciones propias.
No hay sonido	<ul style="list-style-type: none"> ● Revise la conexión de salida de línea (LINE OUT). ¿Está bien conectado el SU10 al amplificador o a los altavoces externos autoamplificados? ¿Están encendidos el amplificador o los altavoces externos? ● Compruebe los ajustes de volumen. <ul style="list-style-type: none"> (a) Revise el volumen interno del sampler (modo EDIT, página 40). (b) Compruebe el volumen digital. Pruebe a pulsar [+1] para elevar el volumen. (c) Pruebe a ajustar el deslizador de volumen. (d) Revise el ajuste de volumen de los altavoces o amplificador. ● ¿Están bien conectados las pilas o el adaptador? Debe utilizar seis pilas AA, o un adaptador PA-3B o PA-1B. ● ¿Son nuevas las pilas? Inténtelo con pilas nuevas (mejor alcalinas), o compruebe el funcionamiento con un adaptador de corriente. ● Compruebe el ajuste "Local" de la utilidad MIDI. Los pads no funcionan si el ajuste es "Off". (-> página 51). ● ¿Está seguro de que el pad seleccionado contiene datos de muestras? ● Verifique el modo de bucle de la muestra, así como los ajustes de punto de comienzo, de bucle y de final. ● ¿Está seguro de que la selección de banco es correcta? Pruebe a reproducir en un banco distinto. ● Si está utilizando el filtro o el filtro externo, pruebe a cambiar la frecuencia de corte. Algunas de ellas pueden hacer que el sonido quede suprimido por completo. ● Si está utilizando los modos de cruce o externo, compruebe que el parámetro de grabación "Input" (entrada) concuerda con la fuente de entrada activa en ese momento. (-> página 50).

Problema	Posible causa
Sonido distorsionado	<ul style="list-style-type: none"> ● ¿Es el volumen de reproducción mayor que el nivel de saturación? Pruebe a pulsar [-1] para reducir el volumen digital. Observe que el problema no se corregirá si reduce el nivel con el deslizador de volumen. La saturación es más propensa a producirse cuando se tocan demasiados pads a la vez, así como cuando se cambian los ajustes de filtro. ● El volumen puede haber excedido el nivel de saturación en el momento de la grabación. (-> página 29). ● El empleo de la resonancia durante la reproducción de filtro puede ocasionar distorsión. Pruebe a reducir el nivel de resonancia. ● Las pilas pueden estar descargadas. Sustituya las pilas o conecte un adaptador PA-3B o PA-1B.
Imposible reproducir muestras juntas	<ul style="list-style-type: none"> ● La polifonía puede estar ajustada demasiado baja. El grado "Hi", las funciones de escala, scratch y filtro, y otras funciones especiales de reproducción, pueden hacer que disminuya la polifonía. Recuerde también que una muestra estéreo cuenta como dos sonidos (-> página 22). ● Revise los ajustes de grupo alternativo de las muestras. Las muestras de mismo grupo no se pueden reproducir juntas (-> página 40).
Mensaje "Change Grd!"	<ul style="list-style-type: none"> ● Algunas funciones de reproducción no están disponibles cuando el grado de muestreo es alto o estándar. Puede corregir el problema desde la utilidad "Rec", cambiando el ajuste "Grade" según convenga (-> página 22).
CANCIONES	
El contenido de la canción ha cambiado.	<ul style="list-style-type: none"> ● Una canción es una secuencia grabada de reproducción de pads. La edición, eliminación o sustitución de las muestras utilizadas por la canción producirá una variación en el sonido de la misma. (-> página 33). ● El sonido de la canción puede variar según el punto desde el que se inicie la misma. En las páginas 24 y 33 encontrará detalles sobre la reproducción y grabación de canciones. ● La reproducción de canción está sujeta a las mismas restricciones polifónicas que la reproducción de pads. El uso de las funciones especiales (escala, scratch, etc.) o la combinación de reproducción de pad y de canción puede dar lugar a caídas en el sonido.

Problema	Posible causa
GRABACIÓN	
Imposible grabar.	<ul style="list-style-type: none"> ● ¿Está bien conectada la entrada de línea o de micrófono? ● ¿Ha seleccionado la fuente de entrada correcta? La fuente seleccionada (indicada en la tercera línea de la pantalla) debe coincidir con la fuente real, ya sea micrófono o línea. Si es necesario, acceda al modo de grabación o de utilidades para cambiar el parámetro de grabación "Input" (véanse páginas 30 ó ??).
La grabación se inicia demasiado pronto o demasiado tarde.	<ul style="list-style-type: none"> ● El ajuste de disparo de grabación (RecTrg) puede ser inadecuado. Revíselo y ajústelo si es necesario. ("RecTrg" es un parámetro de grabación ajustable desde los modos REC y UTIL. Véanse páginas ?? ó ??).
El tiempo de grabación disponible es demasiado corto.	<ul style="list-style-type: none"> ● Puede aumentar el tiempo de grabación de varias maneras: ● Reduciendo el grado de muestreo (-> página 29). ● Reduciendo el tono ("Pitch"; -> página 30). ● Grabando en mono en lugar de estéreo (-> página 34). ● Compactando todos los pads (-> página 47). ● Eliminado uno o más pads (-> páginas 48 ó 58).
MIDI	
El SU10 no puede controlar (ni ser controlado por) un dispositivo externo.	<ul style="list-style-type: none"> ● Compruebe que coinciden los ajustes de canal MIDI del SU10 y del dispositivo externo. (-> página 50). ● Revise los ajustes de número de nota MIDI. <ul style="list-style-type: none"> (a) Si ha borrado la tabla de notas, todos los ajustes de número de nota habrán quedado eliminados. Deberá reasignar números de nota para que los pads puedan controlar y ser controlados (-> página 50). (b) Compruebe que las asignaciones de número de nota se corresponden con las asignaciones de nota del dispositivo externo. (c) Recuerde que los números de nota son diferentes durante la reproducción en escala (-> página 17).
Imposible recibir trasvases en bloque	<ul style="list-style-type: none"> ● Revise el ajuste de número de dispositivo MIDI (el parámetro "DevNum" de la utilidad MIDI). (-> página 51). ● Si la pantalla indica "Wrong Data!", existe un problema con los datos en el lado del transmisor. En tal caso, la recepción en bloque no será posible.
Imposible enviar un trasvase de muestra MSDS	<ul style="list-style-type: none"> ● Compruebe que el lado receptor está debidamente configurado y posee suficiente memoria para aceptar los datos. ● El SU10 no admite la recepción de trasvases de muestra MSDS.
La entrada MIDI no controla el sonido del SU10 como se esperaba	<ul style="list-style-type: none"> ● Compruebe los ajustes del modo de sonorización (SdMode) en cada una de las muestras. (-> página 39). ● Revise los ajustes de número de nota MIDI.

11 Mensajes de error y advertencia

En esta sección se explican las causas y las respuestas a cada uno de los mensajes de error y de advertencia del SU10.

Mensajes de advertencia

Locked Data! (datos bloqueados)

Locked Bank! (banco bloqueado)

Locked Song! (canción bloqueada)

[Causa]

Ha intentado ejecutar una operación que borraría datos de un área protegida.

[Respuesta]

Puede desactivar los bloqueos por medio de la utilidad LOCK (véase página 57).
Preste atención para evitar el borrado accidental de datos.

Change Grd! (cambiar grado)

[Causa]

Ha intentado seleccionar una función de reproducción que no está disponible en el grado de muestreo fijado en ese momento.

[Respuesta]

Acceda a la utilidad de configuración de grabación y disminuya el ajuste "Grade".

Memory Full! (memoria llena)

[Causa]

La memoria de canciones/muestras se ha llenado durante la grabación (todos los datos grabados antes de la aparición de este mensaje permanecen registrados en la memoria).

[Respuesta]

Si necesita grabar una muestra más larga, pruebe a borrar o a compactar muestras existentes, y/o a reducir el grado de muestreo o el tono.
Si necesita grabar una canción más larga, puede incrementar la memoria disponible eliminando una o más de las canciones existentes.

Battery Low! (pilas agotadas)

[Causa]

Las pilas están agotadas o a punto de agotarse.

[Respuesta]

Sustituya las pilas.

Errores MIDI

Time Out! (tiempo agotado)

[Causa]

El flujo de datos se ha interrumpido durante la recepción de un trasvase en bloque, por lo que el SU10 ha dado por finalizada la operación. Todos los datos internos de pads y canciones se pierden.

[Respuesta]

Intente de nuevo el trasvase. Si tampoco lo logra, reinicialice todo el sistema (desde la utilidad INIT, opción "Init All").

Buffer Full! (búfer lleno)

[Causa]

El búfer de entrada MIDI está repleto: la cantidad de datos MIDI entrantes han sobrepasado la capacidad de procesamiento del SU10.

[Respuesta]

Reduzca la cantidad de datos MIDI enviados al SU10.

DevNum Off! (número de dispositivo desactivado)

[Causa]

Ha intentado recibir un trasvase en bloque estando el parámetro “DevNum” del SU10 en la posición “Off”.

[Respuesta]

Para activar la recepción de trasvases en bloque, configure el número de dispositivo (parámetro “DevNum” de la utilidad MIDI) con el ajuste “All” (todos) u otro que concuerde con el número de dispositivo del equipo transmisor.

Wrong Data! (datos erróneos)

[Causa]

El SU10 ha recibido un mensaje exclusivo de sistema MIDI irreconocible.

[Respuesta]

Compruebe el tipo de dispositivo y los datos en el lado emisor.

ChkSum Err! (error en suma de comprobación)

[Causa]

Los datos del trasvase en bloque recibido no han pasado la prueba de la suma de comprobación.

[Respuesta]

Compruebe el tipo de dispositivo y los datos en el lado emisor.

MIDI Err1! (error MIDI 1)

[Causa]

Error de extralimitación ocurrido durante la recepción MIDI.

[Respuesta]

Compruebe los ajustes en ambos lados, y revise todas las conexiones de los cables.

MIDI Err2! (error MIDI 2)

[Causa]

Error de estructuración durante la recepción MIDI.

[Respuesta]

Compruebe los ajustes en ambos lados, y revise todas las conexiones de los cables.

Errores relacionados con la memoria

Bad Data! (datos erróneos)

[Causa]

El SU10 ha detectado un problema con los datos internos en el momento del encendido. Este problema puede surgir si apaga la unidad durante el transcurso de una grabación en la memoria.

[Respuesta]

El SU10 hace todo lo posible por resolver el problema, pero puede ser que se pierdan algunas canciones o muestras. Si descubre que los datos perdidos son considerables, deberá borrar todos los restantes y reinicializar el sistema (desde la utilidad INIT, ejecute la opción “Init All”).

12 Especificaciones

1. Especificaciones generales

Características

- Módulo de muestreo compacto de bajo coste (tamaño similar al de una cinta de vídeo VHS).
- Funciones de reproducción especiales desconocidas en esta gama de precios: invertida, en escala, tono, etc.
- La cinta sensible al contacto controla cualquiera de los numerosos efectos; excelente para las aplicaciones en tiempo real.
- La pantalla personalizada ofrece una completa información de la situación existente en cada momento (grado de muestreo, canción actual, fuente de entrada seleccionada, etc.).

Polifonía máxima	4 muestras (monoaurales).
Máximo número de muestras	48
Modos de reproducción	Sampler, scratch en tiempo real, filtro en tiempo real.
Efectos especiales	Filtro de paso bajo, paso banda y paso alto (todos con resonancia); cruce; tono.
Canciones	Graba hasta 4 canciones (cada canción es una secuencia grabada de operaciones de pads y botones).
Interfaces	MIDI IN, MIDI OUT: conexión a un secuenciador MIDI, teclado MIDI, etc. Trasvase de muestra(s) individual(es) en formato MSDS (MIDI Sample Dump Standard) para dar soporte a equipos provistos de RAM (sintetizadores, samplers, ordenadores, etc.). LINE IN acepta la entrada procedente de un reproductor de CD u otros equipos de audio. MIC INPUT acepta la entrada procedente de un micrófono dinámico o de uno electrostático autoalimentado.
Canciones de demostración	Se incluye una canción de demostración.

2. Capacidad de memoria

Memoria de onda (muestra)	384 KB (puede grabar cerca de 53 segundos de sonido monoaural en el grado de muestreo extralargo).
Memoria de canción	8 KB (aproximadamente 1.000 eventos).

3. Pantalla

LCD	Pantalla de cristal líquido personalizada.
------------	--

4. Panel

12 pads
Controlador de cinta
[HOLD], [REV], [SHIFT], [EXIT], [SCRATCH], [BANK], [ENTER], [+1], [-1], [<], [>], [REC], [TOP], [BWD], [STOP], [PLAY], [FWD]
Deslizante de volumen (para volumen de salida)
Interruptor de encendido

5. Conectores

MIDI IN (entrada MIDI)
MIDI OUT (salida MIDI)
HEADPHONES (auriculares con miniconector estéreo)
LINE OUT L/R (salida de línea izq./der., con miniconector estéreo)
LINE IN L/R (entrada de línea izq./der., con miniconector estéreo)
MIC IN L/R (entrada de micrófono izq./der., con miniconector estéreo)
DC IN (entrada c.c.)

6. Nivel de salida (a escala completa)

SALIDA DE LÍNEA	+3,8 dbm (típica) (10 k Ω)
AURICULARES	-4,0 dbm (típica) (33 Ω)

7. Nivel de entrada

LÍNEA	+15,0 dbm (típica)
MICRÓFONO	-31,8 dbm (típica)

8. Alimentación

Adaptador c.a. (PA-1B o PA-3B)
Pilas (seis de 1,5 V, tipo AA, R6P o SUM-3)

9. Dimensiones (ancho x profundo x alto)

168 x 104 x 32,2 (mm)

10. Peso

0,4 kg

11. Accesorios incluidos

Manual del usuario (este manual)
Dos CD de muestras

(La demostración presenta muestras extraídas de discos compactos Time+Space. Para más información, consulte el CD Yamaha SoundShow que se adjunta).

Índice alfabético

A

Adaptador de c.a.	12
Ajuste estándar	30
AltGrp (grupo alternativo)	40
Auriculares	10

B

Banco	5
[BANK]	9
Bloqueo	57
BPF (filtro de paso banda)	20
Bucle	37
Bucle completo (WLoop)	37
Bucle invertido (RLoop)	38
Bucle parcial (PLoop)	38
[BWD]	8

C

Canal MIDI	50
Canción	6
Canción de demostración	23
Compactar	47
Control local	51
Controlador de cinta	7
Copia de seguridad	54
Copiar	43
Creación de canción	31
Cruce	21
Cursor	9

D

Deslizante de volumen	10
División	45

E

Edición	35
Eliminación de canción	57
Eliminar	48
[ENTER]	9
Entrada	30
Entrada c.c.	10
Entrada de línea (LINE INPUT)	10
Entrada de micrófono (MIC INPUT)	10
Envío de trasvase	54
Estéreo	29
EXLG (extralargo)	29
[EXIT]	8

F

Filtro	19
Filtro externo	26
Formato	30
[FWD]	8

G

Ganancia	29
Grabación	28
Grado	29

H

HI	29
[HOLD]	8
HPF (filtro de paso alto)	20

I

Inicializar	58
Instantánea invertida (RShot)	38
Instantánea simple (OShot)	37
Interruptor de encendido	10
Intervalo	54
Invertida	16

L

Línea	30
LONG (largo)	29
LPF (filtro de paso bajo)	20

M

Manual (Mnual)	30
Micrófono	30
MIDI	6
Modo de bucle	37
Modo de edición	35
Modo de reproducción	14
Modo de sonorización	39
Modo de utilidades	49
Mono	30
Mover	44
Muestra	4

N

Nota	39
Número de cinta	51
Número de dispositivo MIDI	50
Número de nota MIDI	40

P

Pad	5
PadVol	44
Pantalla	7
Pilas	12
[PITCH]	18
[PLAY]	8
Plano	20
Polifonía	22
[POWER]	12
Punto de bucle (LpPnt)	42
Punto de comienzo (StPnt)	41
Punto de final (EdPnt)	43

R

[REC].....	8
Recepción de trasvase.....	53
RecTrg (disparo de grabación)	30
Reproducción continua (HOLD)	16
Reproducción de canción.....	23
Reproducción de muestras.....	15
Resonancia (Resnce).....	19
[REV].....	8

S

Salida de línea (LINE OUTPUT)	10
[SCALE]	17
[SCRATCH].....	9
Scratch externo	25
[SHIFT]	8
STD.....	29
[STOP]	8
Strng (fuerte).....	20

T

Tabla de notas MIDI	52
Tempo	41
Tipo de filtro	19
Toggl (alterna)	39
Tono	30
[TOP]	8
Trasvase de muestras	56
Trasvase en bloque, envío.....	54
Trasvase en bloque, recepción	53
Trggr (disparo).....	39

W

Weak (débil).....	20
-------------------	----

YAMAHA

